

Himmel & Nebeleditor in Bryce 5 (Teil 3)

Um in die Einstellungen für die Wolken zu gelangen, klickt man einfach auf die Registerkarte „Wolkendecke“. Hier befinden sich wieder zahlreiche Möglichkeiten, um die Wolkendecke zu verändern.

„Stratus“ und „Cumulus“ Wolken können aktiviert und deaktiviert sowie die Wolkentexturen bearbeitet werden. Die jeweiligen Veränderungen werden im Textur-Vorschauenfenster sichtbar.



Die grauen Turbulenzschaltflächen (+ und -) unter der jeweiligen Wolkenart erhöhen (+) oder verringern (-) die Stärke des Rauschens in der Wolkentextur. Es wird ein dichteres Muster innerhalb der Textur erreicht, wenn die Turbulenz erhöht wird. (Einfach auf + oder - klicken und die Veränderungen beobachten, die in der Texturvorschau angezeigt werden.)



Die Detailgenauigkeit in der Textur wird erhöht oder verringert, wenn man auf die blauen Komplexitäts-Schaltflächen + oder – unter der jeweiligen Wolkenart klickt.. (Wieder auf + oder – (blaue Flächen) klicken und ausprobieren.) Mit dem Button „Zurückstellen“ lassen sich die ursprünglichen Einstellungen wiederherstellen. Der Button „Bearbeiten“ öffnet den Textur-Editor und die Wolkentextur kann im Textur-Editor bearbeitet werden.



Man sollte nach Möglichkeit mit dem Textur-Editor vertraut sein, wenn man die Wolkentextur im Textureditor bearbeiten möchte. Deshalb gehe ich an dieser Stelle nicht weiter darauf ein.

Weitere Einstellungen:

A Die Wolkendichte bestimmt die Menge der Wolken am Himmel (jedoch nicht ihre Häufigkeit). D.h. eine hohe Dichte bedeutet eine dichte Wolkendecke, also viele Wolken. Bei einer niedrigen Einstellung der Wolkendichte gibt es nur wenige Wolken am Himmel. Die Einstellungen werden mit dem entsprechenden Regler oder numerisch vorgenommen.

B Die Wolkenhöhe wird ebenfalls mit dem entsprechenden Regler eingestellt oder numerisch eingegeben. Kleinere, weiter entfernte Wolkenformationen und ein dickerer Dunststreifen am Horizont entstehen durch eine größere Wolkenhöhe. Stellt man eine geringere Wolkenhöhe ein, so führt das zu größeren, ausgedehnteren Wolkenformationen und einem dünneren Dunststreifen am Horizont.

(Einfach mal mit den Einstellungen experimentieren.)

C Frequenz & Amplitude: Mit diesen Einstellungen sollte man ein wenig experimentieren. Die Kombination der beiden Einstellungen bewirkt, dass das Aussehen der Wolken von hell und flockig bis hin zu dunkel und bedrohlich geändert werden kann. Erhöht man die Werte für die Frequenz, so entstehen kleinere Wolkenformationen. Verringert man die Frequenz erhält man üppigere Formationen. Einfach durch ziehen am blauen Regler einstellen oder numerisch die Werte eingeben. Erhöht man die Amplitude, so wirken die Kanten der Wolken härter. Verringert man die Werte für die Amplitude, dann wirken die Kanten der Wolken weicher. Die Amplitude kann auch umgekehrt werden. Die Bereiche, die vorher klarer Himmel waren, werden Wolken und die Bereiche, die zuvor Wolken waren, werden klarer Himmel.

Es lassen sich noch weitere Optionen aktivieren, wie „Sphärische Wolkendecke“, „festes Wolkenmuster“ usw..

(Oft hat auch der Stand der Sonne Einfluss darauf, wie Wolkenformation wirken.)



Die Einstellungen für Dunst und Nebel, den Regenbogen und die Volumetrische Welt können unter dem Register „Atmosphäre“ vorgenommen werden. Einfach auf den Register klicken. Unter den Optionen Nebel und Dunst lassen sich Dichte, Höhe, Grundhöhe einstellen. (Farbfelder hinter den Optionen -> gewünschte Farbe ist wählbar)

Um den Regenbogen sichtbar zu machen, muss die Option aktiviert werden. Zunächst die Werte für Radius und Deckkraft etwas höher einstellen. Ob ein Regenbogen zu sehen ist, hängt vom Stand der Sonne ab. Deshalb zunächst für den „Höhenwinkel“ 180 (in Zahlenwert klicken und eingeben) und für den Drehwinkel 30

eingeben. Bei einem Höhenwinkel von ca. 130 bis 230 und einem Drehwinkel von ca. 25 bis 45 ist der Regenbogen zu sehen. (einfach ausprobieren) Der Sekundärbogen kann noch aktiviert werden.

„Mit Sonnenlicht mischen“, wie die Bezeichnung der Option verrät, Dunst und Nebel können mit dem Sonnenlicht gemischt werden, weitere Einstellungen sind möglich.



Volumetrische Welt : ist diese Option aktiviert, erhöht sich die Renderzeit erheblich. Deshalb zunächst versuchen, ob kleiner eingestellte Werte für die Dichte und Qualität der Volumetrischen Welt schon ausreichen und das Ergebnis den Vorstellungen entspricht.

Farbperspektive: Die Funktion aktivieren und die RGB-Werte können jetzt numerisch eingegeben werden oder man fährt mit der Maus über die Buchstaben (Maustaste dann gedrückt halten) und stellt die Farbwerte ein.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

