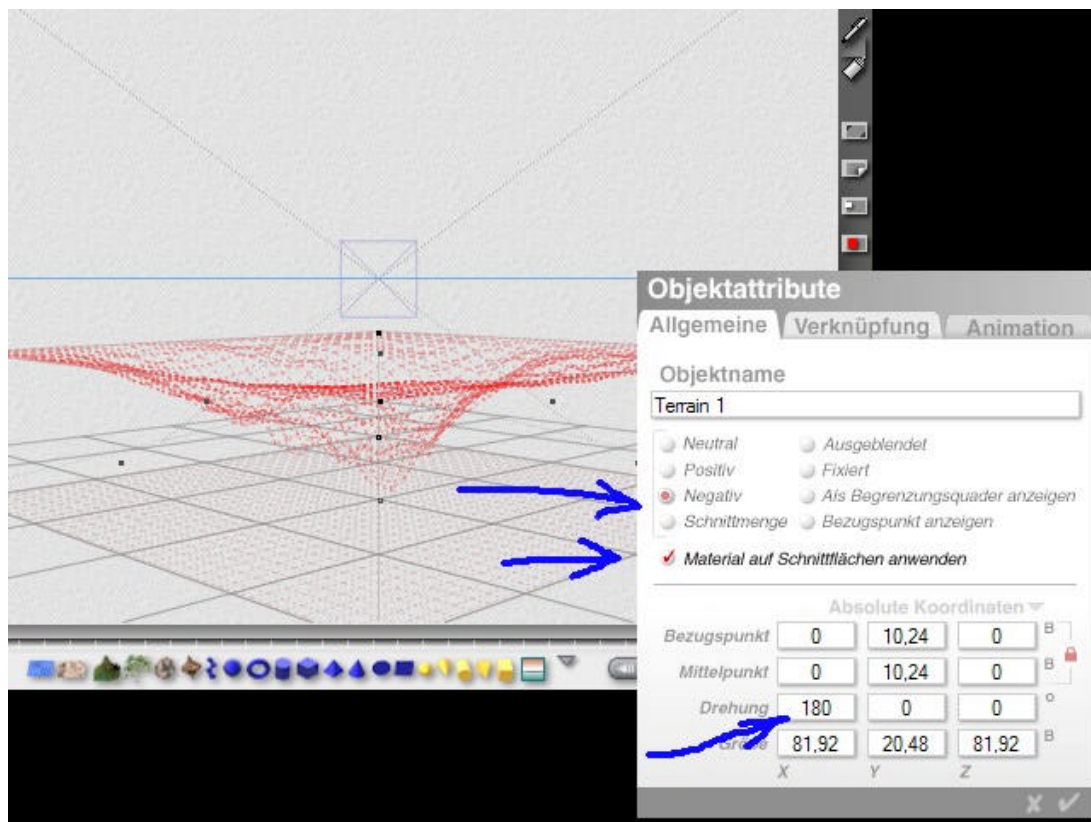
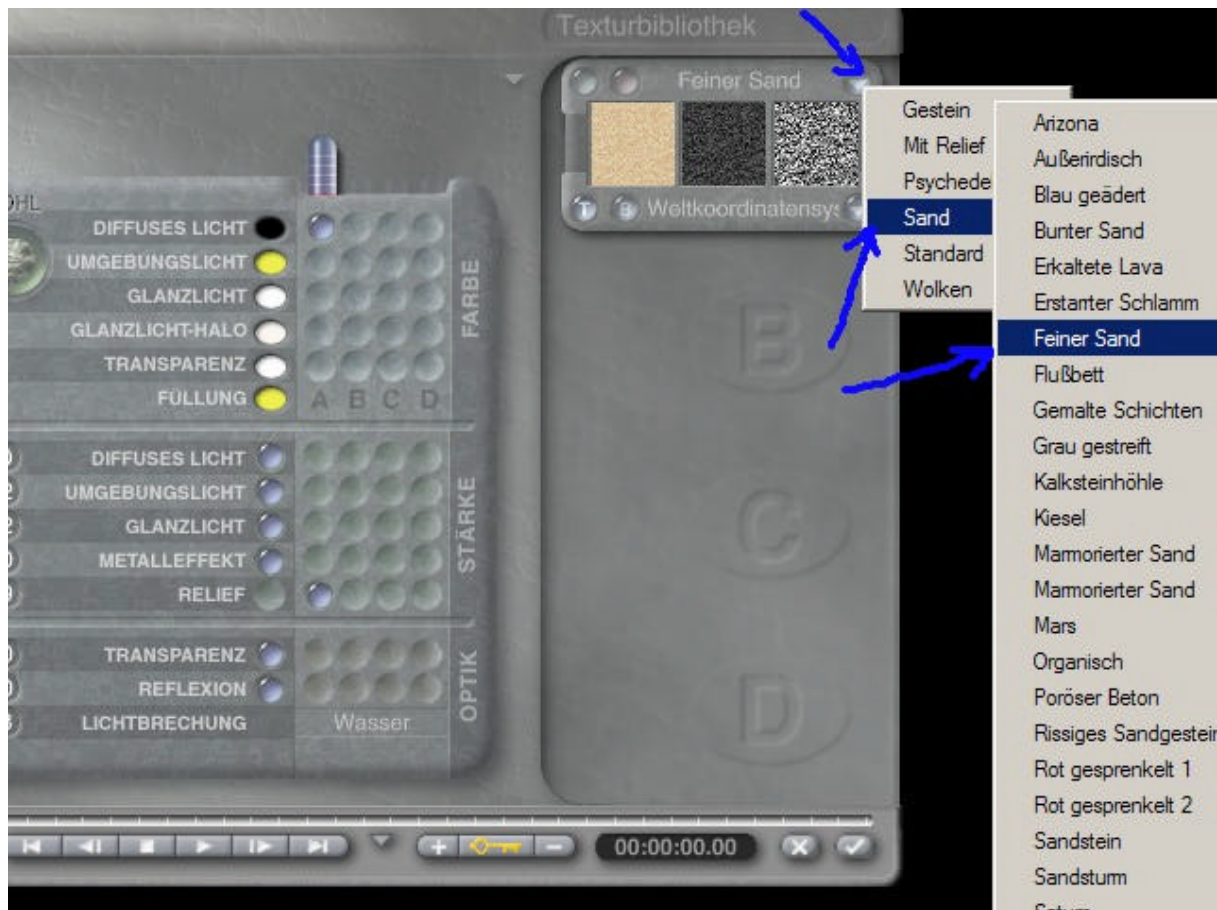


Wie erstelle ich einen See mit Bryce?

1. Zunächst Bryce starten und in der Ausgangsszene die Bodenebene markieren. Auf das **A** neben der Ebene klicken und mit der Maus einen Punkt vor **positiv** setzen. Mit Häkchen bestätigen. Nun auf das **M** neben der Ebene klicken und im Materialeditor (kleinen Pfeil neben dem linken oberen Vorschaufenster betätigen) aus „Ebenen & Terrains“ z.B. **Mediterrane Hügel** auswählen. Wieder mit Häkchen bestätigen.
2. Ein Terrain erstellen (ein einfaches Terrain). Jetzt auf das **A** neben dem Terrain klicken. Ein Punkt vor **negativ** setzen, vor **Material auf Schnittflächen anwenden** sollte ein Häkchen stehen und für die **Drehung auf x = 180** eingeben.

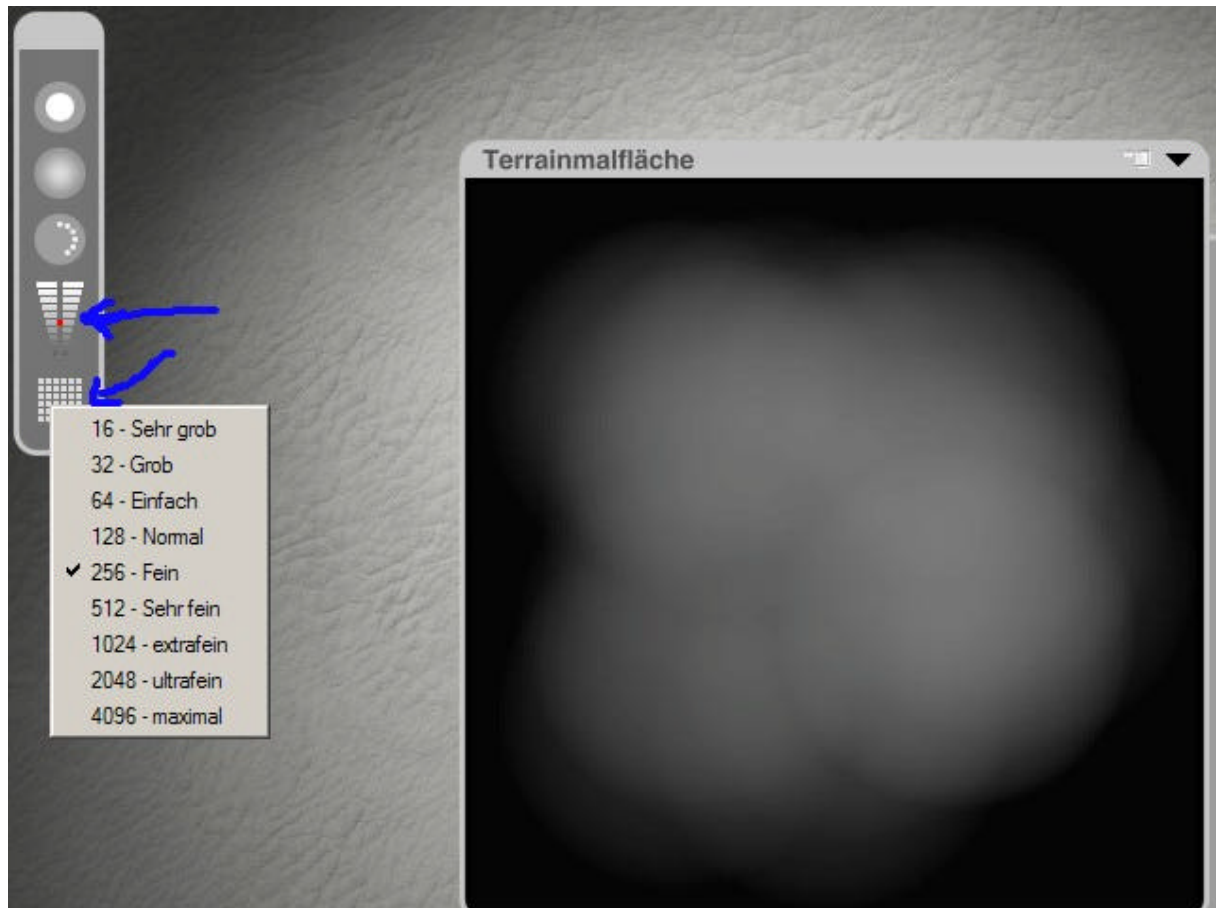


Mit Häkchen bestätigen. Nun auf das **M** neben dem Terrain klicken und wie zuvor das Material bestimmen. Hierfür aus „Ebenen & Terrains“ **Sandstrand** auswählen. Weil das Material vielleicht etwas hell erscheint, kann man folgendes machen: oben rechts befindet sich ein Fenster mit 3 Bildchen. Hier auf den oberen rechten Pfeil klicken (Texturbibliothek). Es erscheint eine Auswahl, da auf **Sand** klicken und im nächsten Auswahlfenster auf **Feiner Sand**.



Ist das Material noch zu hell, dann schiebt man im mittleren Feld (Stärke), den Regler für **Umgebungslicht** etwas zurück und kann im oberen Feld (Farbe) eine lila Kugel in Textur A auf **Diffuses Licht** setzen. Einfach mit den Einstellungen rumspielen. Dann mit Häkchen bestätigen.

Jetzt kommt der schwierige Teil, die richtige Form für das Terrain zu finden. Dafür auf das **E** neben dem Terrain klicken. Unter **Steigerung** auf **Neu** gehen. Die Fenster auf der linken Seite sind nun interessant. Auf das kleine Raster unten tippsen und ein Häkchen vor 256 machen, den roten Punkt darüber runterziehen, so wie es auf dem Bild zu sehen ist. Wenn man jetzt mit der Maus in der Terrainmalfläche malt (Mitte des Bildes), wird die Erhebung nicht so stark und man bekommt im Beispiel des See's ein flacheres Ufer. So ähnlich malen oder mit der Maus tippsen, wie es im Bild zu sehen ist. Mit Häkchen bestätigen.



Das Terrain vergrößern (im Beispiel für x und z = 271, für y = 67) und Absenken, so dass der Rand noch etwas rausschaut (lässt sich über Ansicht von rechts gut realisieren). Nun die Ebene und das Terrain markieren und gruppieren (auf das **G** klicken). Es muss eine Vertiefung zu sehen sein, die die Farbe des Sandes hat.

3. Nun eine Wasserebene erstellen, die kurz unter der Bodenebene platziert wird. Das sollte so ähnlich wie im Bild aussehen. (Ich habe die Kameraeinstellungen noch etwas verändert, damit der See ganz zu sehen ist.) In den Hintergrund kann man jetzt Hügel setzen und die Landschaft so gestalten, wie man möchte.

Viel Spaß!

