

Kleines Tutorial für das 360°-Panorama-Rendern in Bryce (Teil 1)

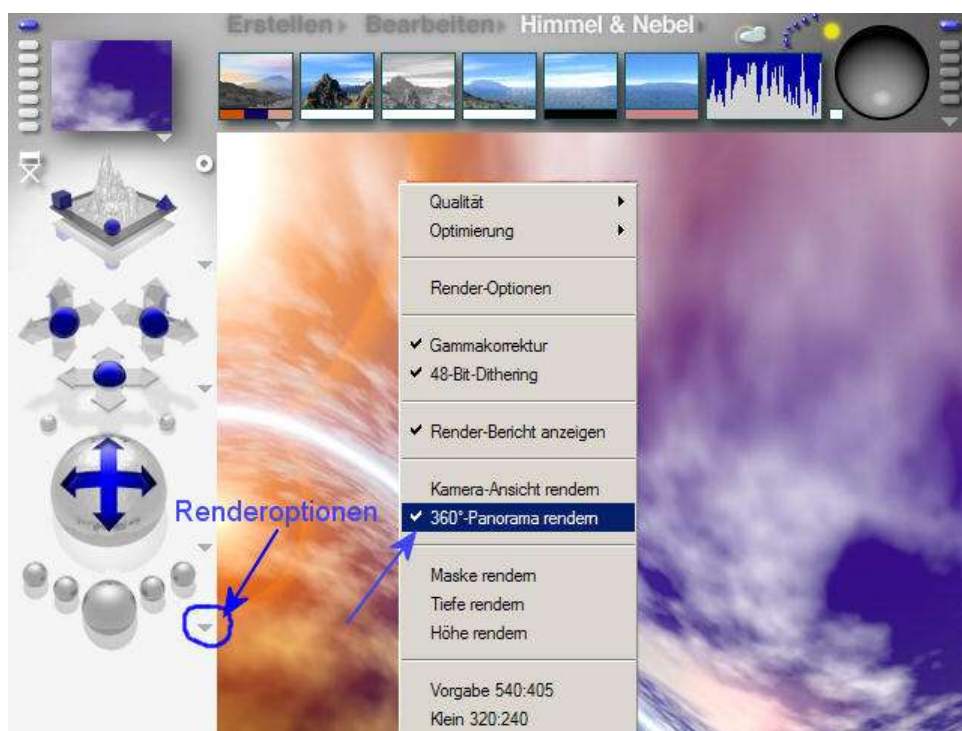
Gedacht sind diese Tipps für diejenigen, die gerne etwas ausprobieren. (Man sollte sich schon ein wenig mit Bryce auskennen.)

Neben dem Rendern in der Kamera-Ansicht gibt es in Bryce auch die Option 360°-Panorama-Rendern. (Vue kann ebenfalls in der 360° Panorama-Ansicht rendern.)

1. Bryce starten und unter Ansichten Regisseur eingestellt lassen.



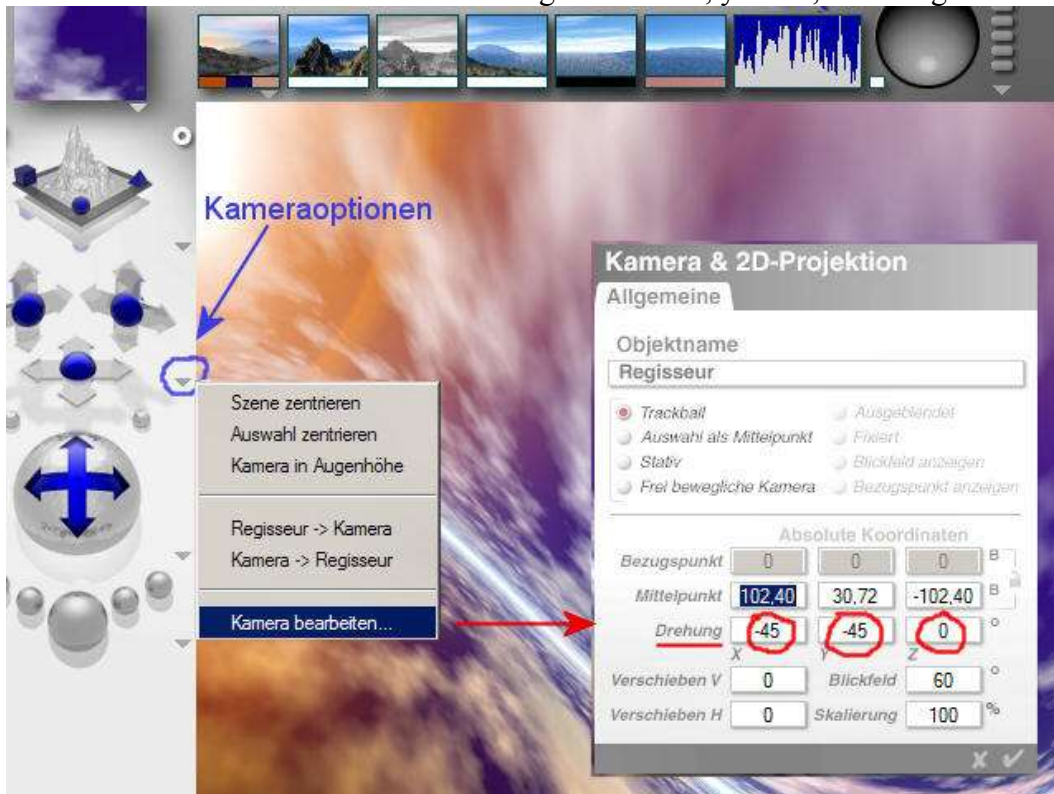
2. Renderoptionen auf 360°-Panorama rendern einstellen



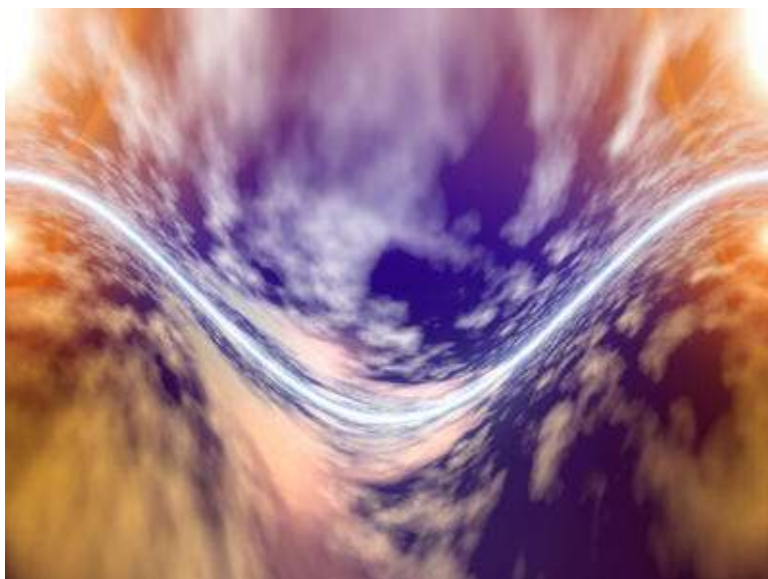
Der Nachteil, in Bryce sieht man leider im Vorschaubild und in der Drahtgitteransicht nicht, was passiert. Man muss das Bild immer wieder durchrendern, um das Ergebnis zu sehen.

(Vue ist hier im Vorteil, weil im Vorschaubild alles angezeigt wird.)

3. Unter „Einstellen Kameraoption“, Pfeil rechts neben dem Kamerakreuz, Kamera bearbeiten wählen und für die Drehung auf $x = -45$, $y = -45$, $z = 0$ eingeben.



4. Der Bodenebene ein spiegelndes Material zuweisen, z.B. polierte Bronze.
5. Das Bild durchrendern, jetzt müsste eine symmetrische sinusförmige Kurve zu sehen sein.



6. Eine 2. Bodenebene erstellen, ebenfalls spiegelndes Material zuweisen, auf das **A** neben der markierten Ebene klicken und für die Drehung auf $x = -90$, auf $y = -45$, $z = 0$ eingeben.

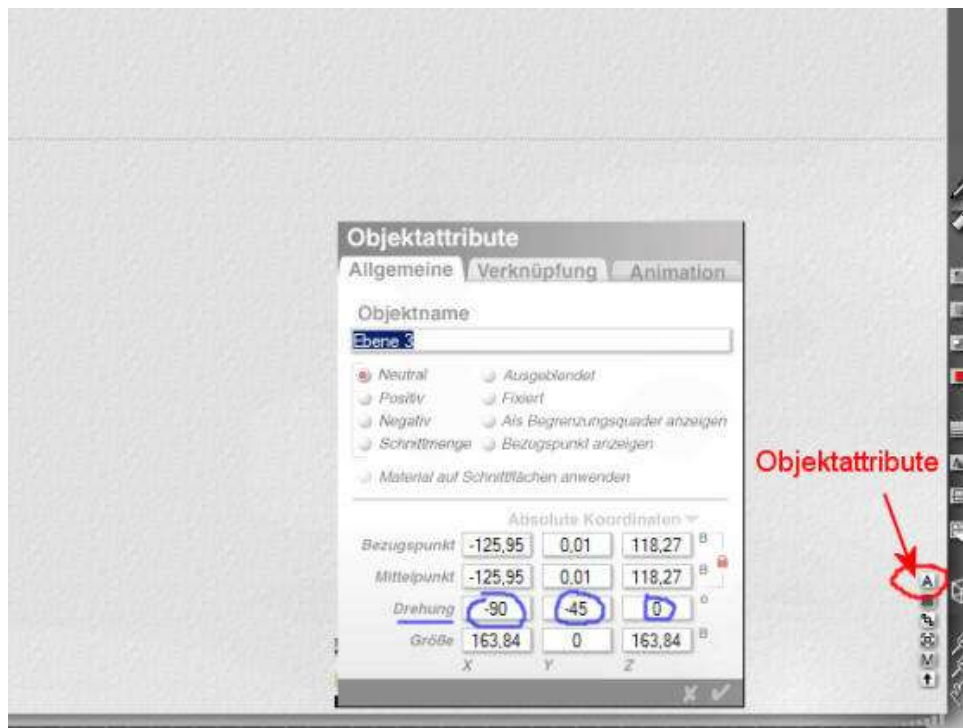
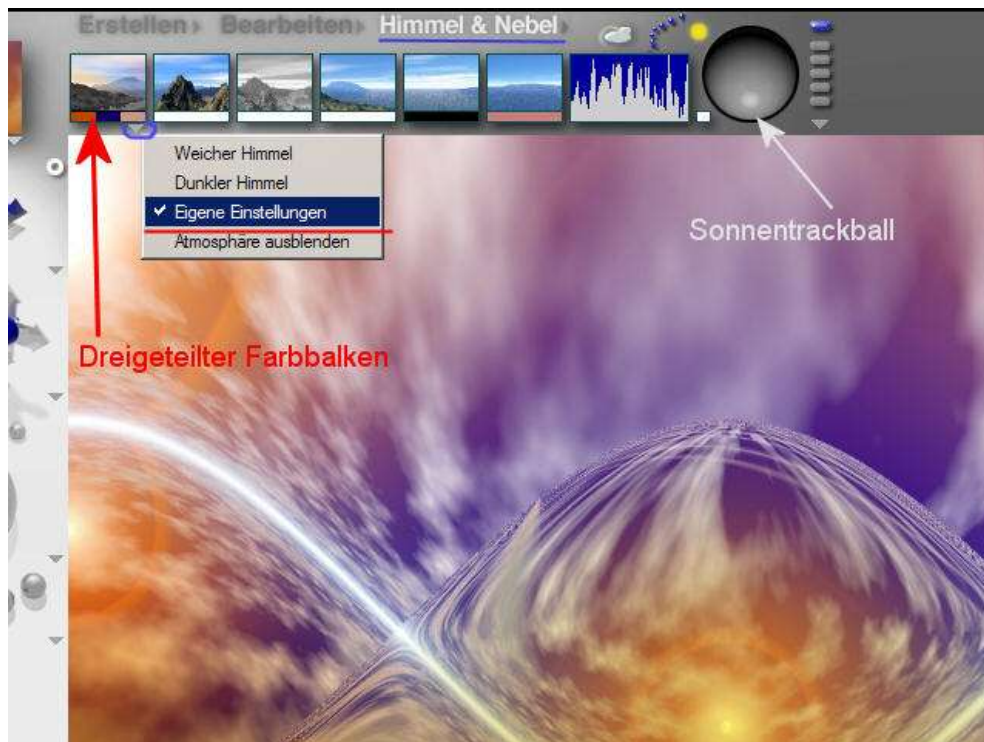


Bild duchrendern.

Die Symmetrie im Bild lässt sich verändern, in dem man die Kamera über den Trackball schwenkt oder die Ebenen dreht usw... Die 2. Ebene kann auch weggelassen werden.

Die Himmelseinstellungen beeinflussen erheblich das Bild. Dazu können im Himmel-Nebel-Editor (zunächst klick auf Himmel&Nebel und dann Doppelklick auf den Trackball für die Sonne) die Einstellungen geändert werden. Z.B. Wolken deaktivieren, Haloringe aktivieren, Scheibenintensität reduzieren usw.....

Unter „Himmel & Nebel“ befindet sich rechts neben dem Vorschauenfenster ein kleines Bild mit Pfeil darunter (Einstellungen für Himmel-Modus). Den Pfeil anklicken und die Option „Eigene Einstellungen“ wählen. Der Farbbalken unter dem kleinen Bild ist jetzt dreigeteilt. Links „Halofarbe“, in der Mitte „Farbe des Himmels“ und rechts „Dunstverfärbung“. Jeweils mit der Maus in die Felder klicken und die gewünschte Farbe wählen.



Wenn man für die Sonne einen Drehwinkel von 180 und einen Höhenwinkel von 45 einstellt, erhält man wiederum einen symmetrischen Effekt (besonders gut sichtbar, wenn die Wolken deaktiviert wurden bzw. wenig Wolken vorhanden sind).
Ein Beispiel könnte so aussehen:



Einfach probieren, was passiert, wenn Einstellungen geändert, Objekte (sehr groß) eingefügt usw.....
Teil 2 folgt.....