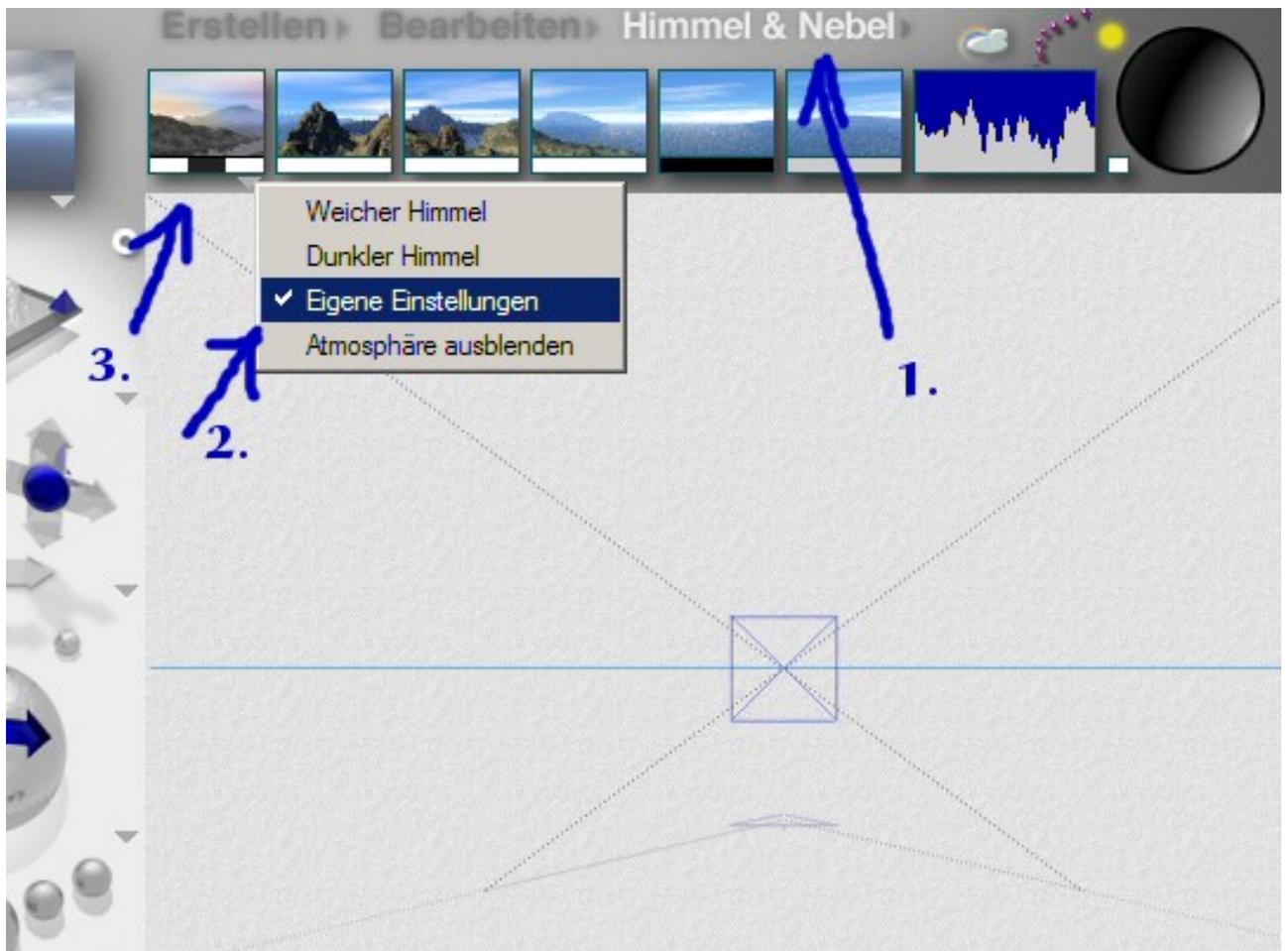


Tutorial zu einer Form von Shapes (Textur auf dem äußeren Objekt)

Du öffnest Bryce und löschst in der Ausgangsszene die Bodenebene. (Ein Tipp, unter der Arbeitsfläche hast du unten rechts einen kleinen Umschalter, da kannst du die Zeitleiste und Objektleiste umschalten und über die Objektleiste die einzelnen Objekt anwählen)

1. Jetzt ist der Himmel dran: Du klickst auf den 3. Reiter (über der Arbeitsfläche) "Himmel&Nebel" (Tastenkürzel Taste STRG + 3)
2. Rechts neben dem Vorschaufenster, das linke Fenster der Himmelseinstellungen da hast du einen kleinen Pfeil drunter, da klickst du drauf und machst ein Häkchen vor "Eigene Einstellungen" (bei normalen Shapes wäre "Atmo ausblenden" optimal, aber ich nutze das Sonnenlicht aus)
3. Der Farbbalken unter dem Bild ist jetzt dreigeteilt. Du nimmst den in der Mitte, klickst da drauf und wählst aus der Farbpalette Schwarz. Die anderen 2 lässt du weiß. (Wenn du mit der Maus über den Balken fährst, dann siehst du unten links unter den Renderknopf, was sie bedeuten.)



4. Nun hast du oben rechts den dunklen großen Kreis, darauf einfach einen Doppelklick machen. Jetzt bist du im Himmel&Nebeleditor. Da gibt es auch wieder 3 Reiter. Als erstes ist "Sonne und Mond" dran.

unter a) befindet sich Sonne/Mond sichtbar (blauer Pfeil, der dahinzeigt), dort ziehst du den Riegel für die "Scheibenintensität" runter, oder einfach in den Zahlenwert klicken und einen anderen Wert dafür eingeben.

unter b) Sonne/Mondgröße deaktivierst du (einfach in den orangenen Punkt klicken, dass er grau wird; umgekehrt wird aktiviert)

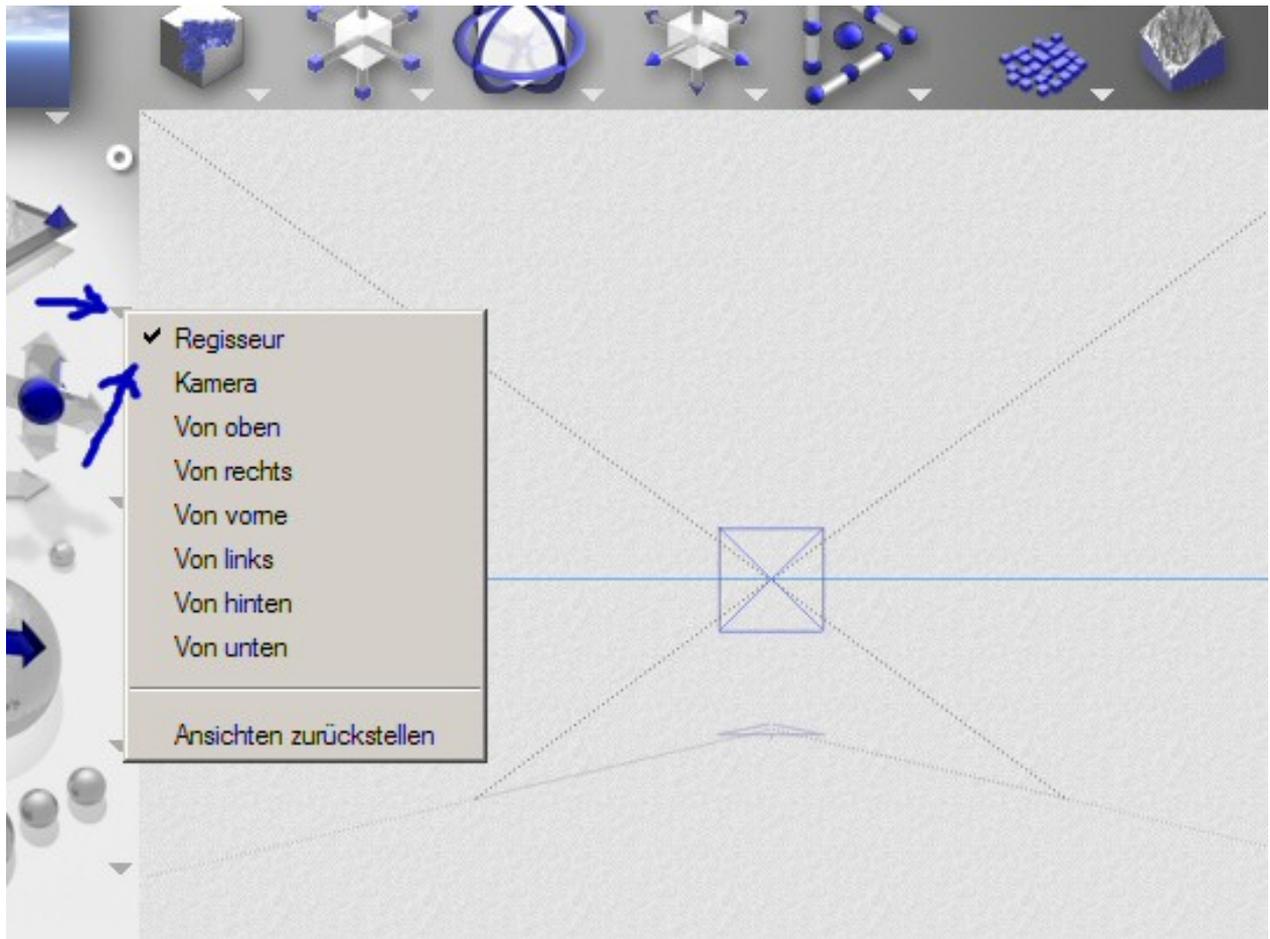
unter c) die Haloringe aktivieren (einfach in den grauen Punkt klicken, so dass er orange wird)

unter d) Schatten, hier wird der Riegel für die Intensität etwas runtergezogen
siehe Screen



Nun klickst du den Reiter "Wolkendecke" an und deaktivierst hier alles. Danach den Reiter "Atmosphäre" und auch alles deaktivieren.

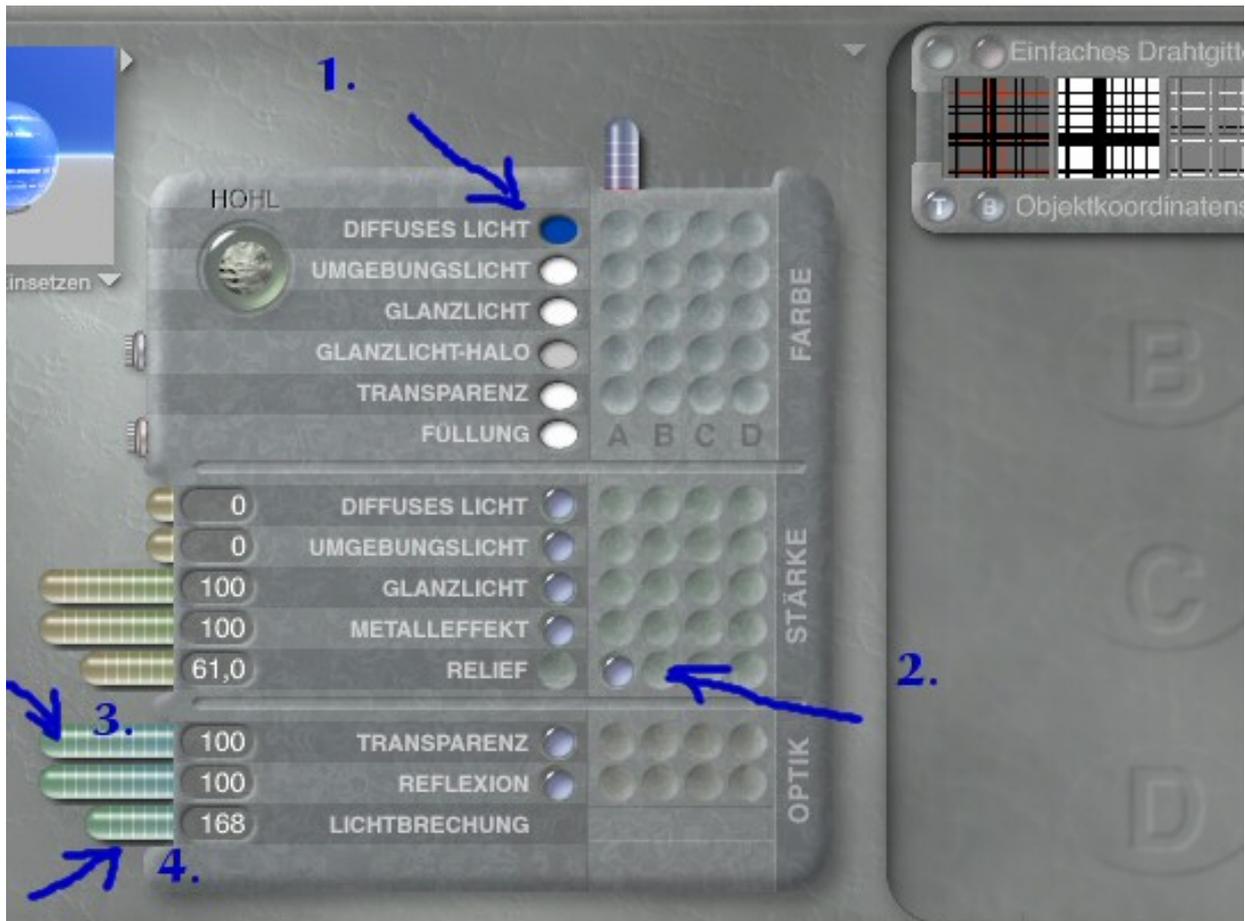
Jetzt überprüfst du die Kameraeinstellung, es muss die Ansicht Regisseur eingestellt sein, Neben der Arbeitsfläche befinden sich links kleine graue Pfeile, du nimmst den obersten, draufklicken, da findest du alle Ansichten und kannst auch die Ansichten zurückstellen. siehe Screen



Als nächstes erstellst du einen Würfel, diesen stark vergrößern (ich habe Werte über 400) Du klickst auf das A neben dem markierten Würfel und gibst unter dem Reiter "Allgemeine" für die Drehung auf $x = 45$ ein.

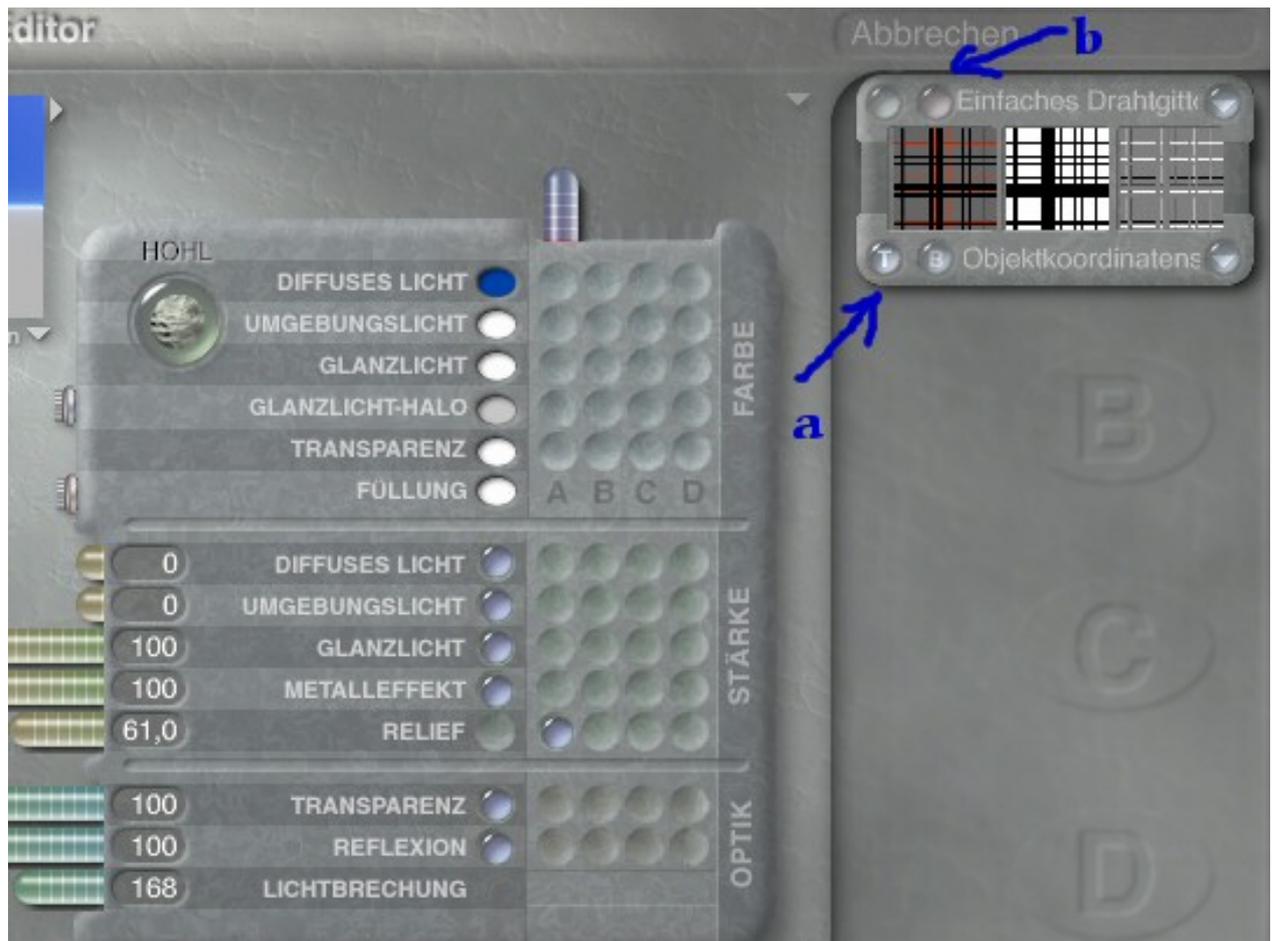
Jetzt klickst du auf das M neben dem Würfel und wählst ein Material, ich habe aus den Metallen die "Polierte Bronze" ausgewählt und unter 1.) die Farbe "Diffuses Licht" auf blau gestellt.

Unter 2.) eine lila Kugel unter Relief gesetzt, den Riegel daneben auf 61 gestellt. Unter 3.) die Transparenz auf 100 gestellt, unter 4.) die Lichtbrechung auf 168
siehe Screen

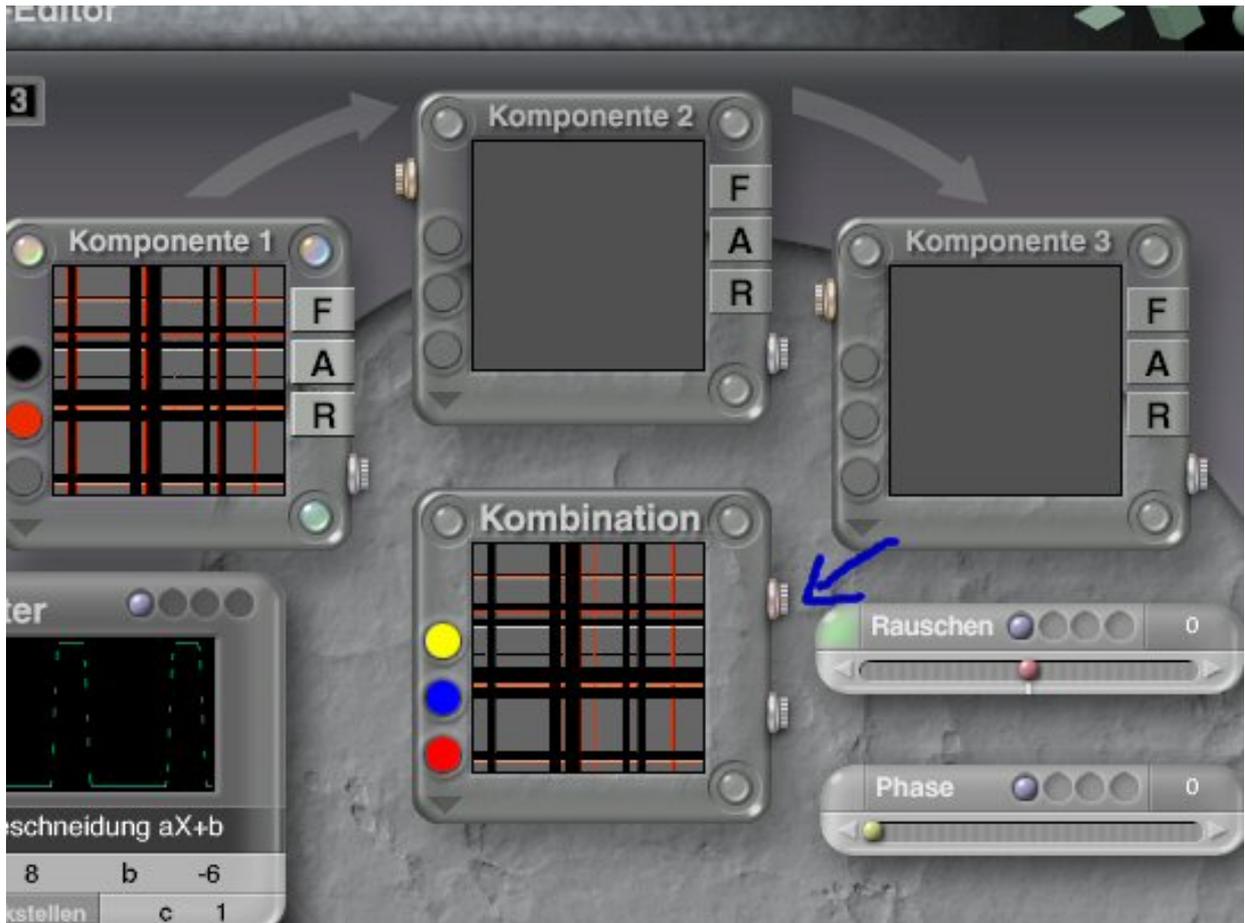


Nun ist die Textur des Würfels dran.

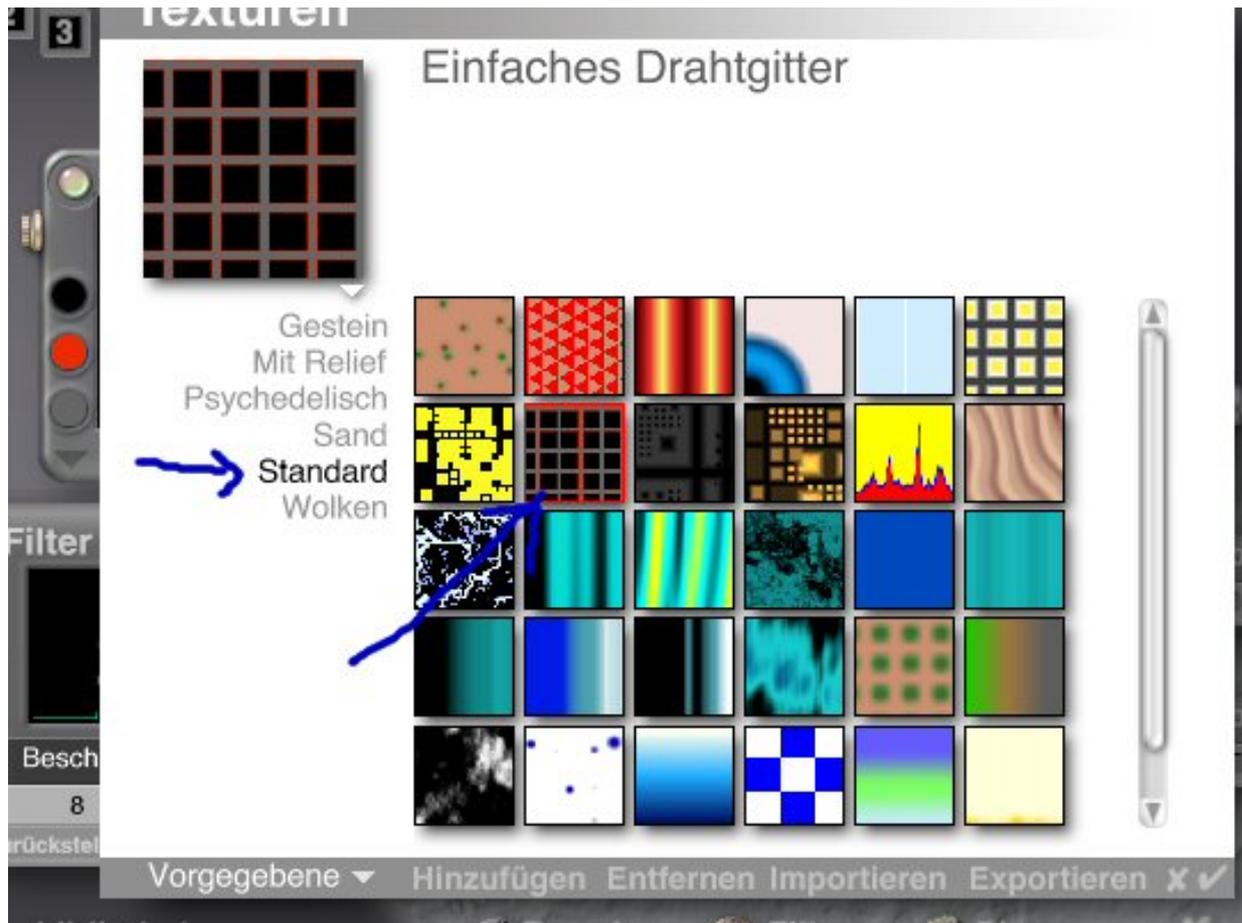
Du klickst im oberen rechten Fenster auf das T (siehe a) und dann auf die rosa Kugel (siehe b)



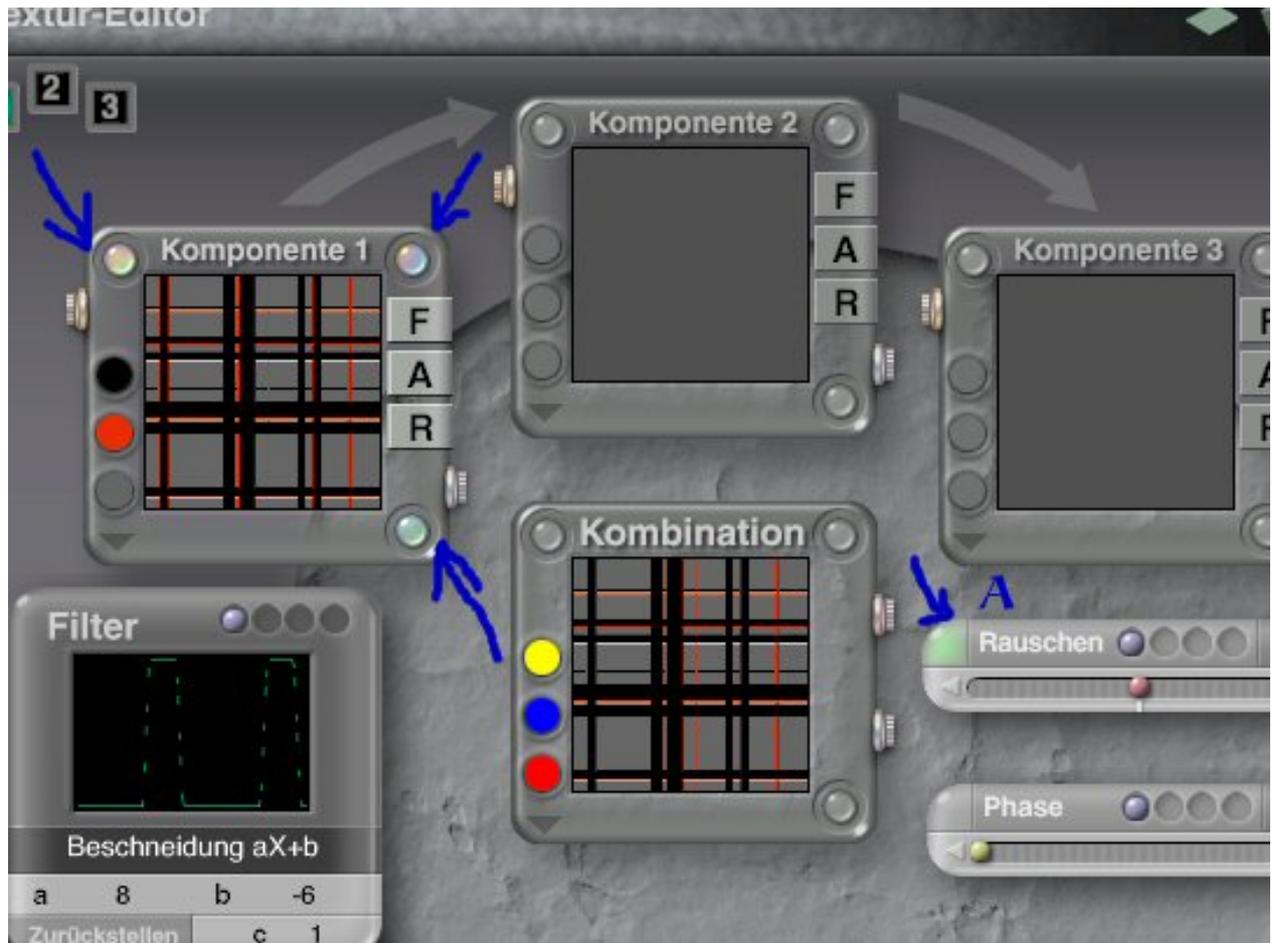
Jetzt bist du im Textureditor. Du siehst erstmal 4 Fenster. Nimm das untere Kombination, an der rechten Seite sind 2 Knöpfe, klicke auf den oberen wo der Pfeil hinzeigt



Jetzt hast du noch mal ein Fenster. Hier suchst du dir die Standardtexturen raus und da das einfache Drahtgitter. Mit Häkchen bestätigen



Nun ist der komplizierte Teil dran, die Textur muss bearbeitet werden, so dass der gewünschte Effekt entsteht. An dem Fenster der 1. Komponente hast du 3 kleine Kugel. Eine für Rauschen, eine für die Phase, eine für den Filter. Klicke auf jede dieser Kugeln, damit die Fenster aktiviert werden. Danach am Rauschen-Fenster links auf die kleine grüne Fläche (A) klicken damit sich das nächste Menü öffnet.



Im nächsten Fenster hast du wieder eine Menge Einstellungen, die sind aber wichtig. Ich habe Ziffern davor geschrieben

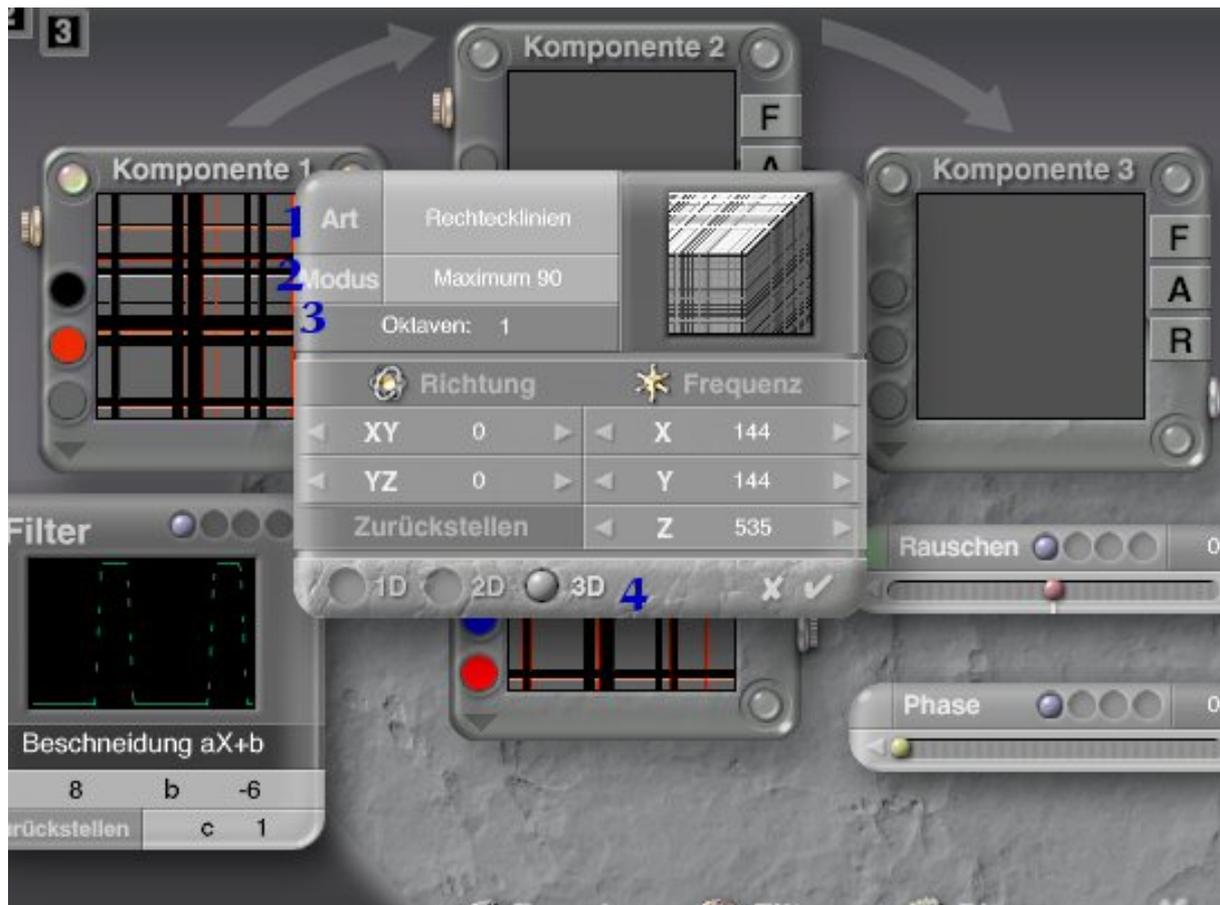
Unter 1) Art -> da klickst du in das hellgraue neben dem Wort und wählst aus der Liste die Rechtecklinien aus.

Unter 2) Modus -> wieder ins hellgraue klicken und Maximum 90 auswählen

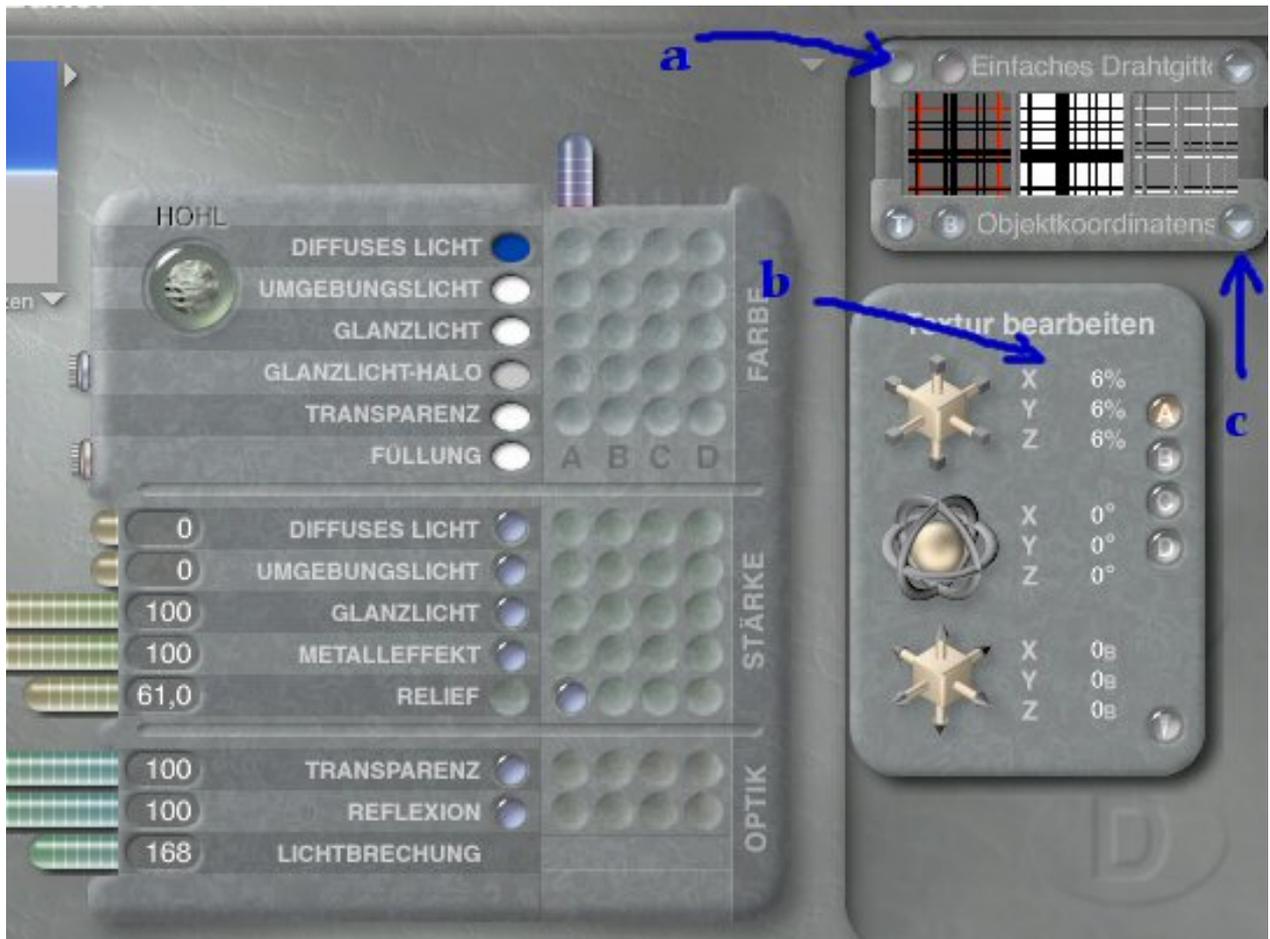
Unter 3) Oktaven -> mit der Maus über die Zahl fahren, es zeigt sich ein Pfeil nach links/rechts. Linke Maustaste drücken und gedrückt lassen, die Maus bewegen, so dass für die Oktave der Zahlenwert 1 geschrieben wird.

Unter 4) ganz wichtig, eine Kugel in 3D setzen, sonst wird der Effekt nicht optimal.

Dann hast du in dem Fenster noch ein paar Einstellungen für Frequenz und Richtung. Unter Frequenz habe ich den Wert für Z erhöht, siehe Screen.



Mit Häkchen bestätigen. Wenn du im Materiaeditor bist, kannst du noch die Textur skalieren und auf Objektkoordinaten einstellen.
unter a) Textur bearbeiten, es öffnet sich das Fenster, da kann unter b) die Textur skaliert werden
unter c) auf den Pfeil klicken und Objektkoordinatensystem auswählen



Je nach dem, wie das jetzt gefällt kann an den Einstellungen rumgeschraubt werden. D.h. Farbe für das Diffuse Licht ändern, Relief mehr oder weniger ev. etwas die Transparenz runter usw., einfach mit den Einstellungen spielen.