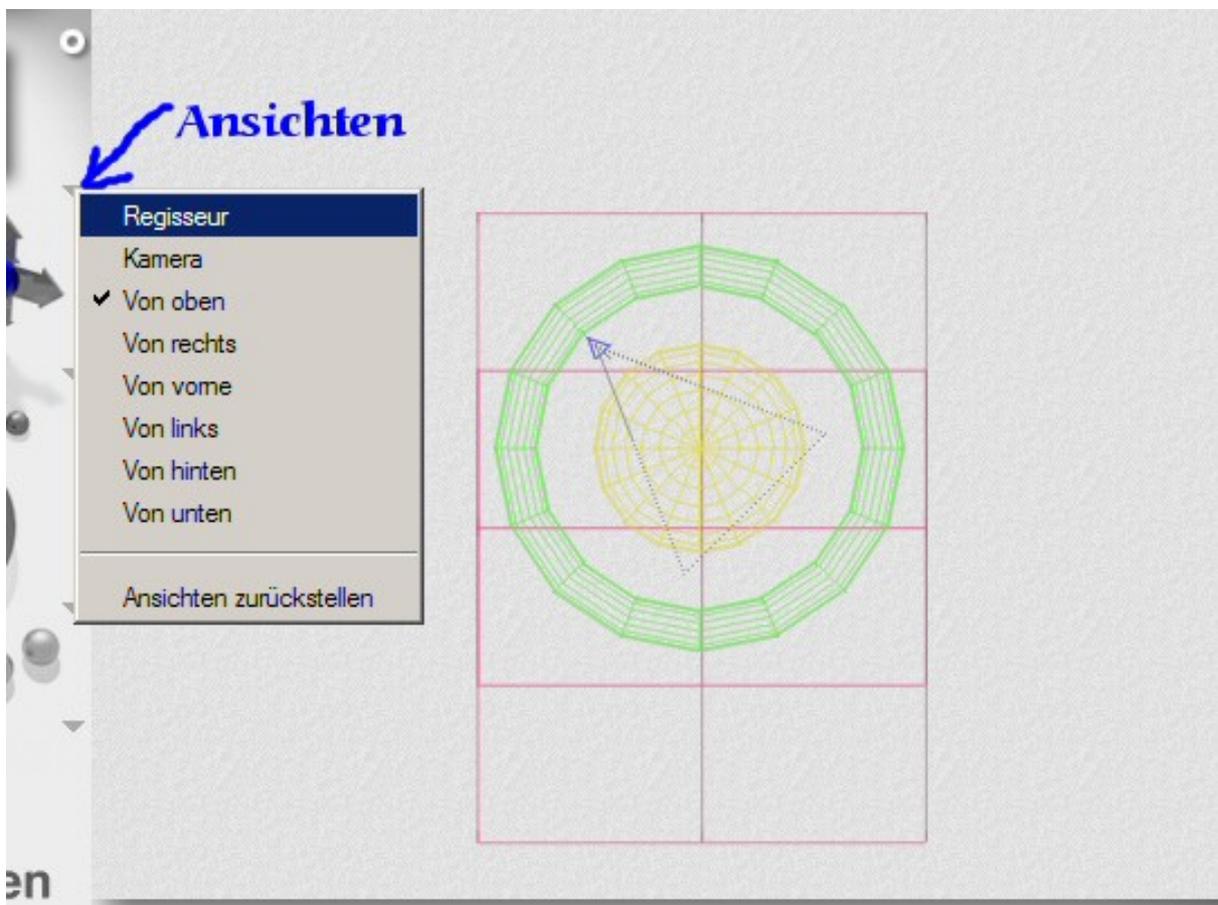


## Tutorial Teil 2

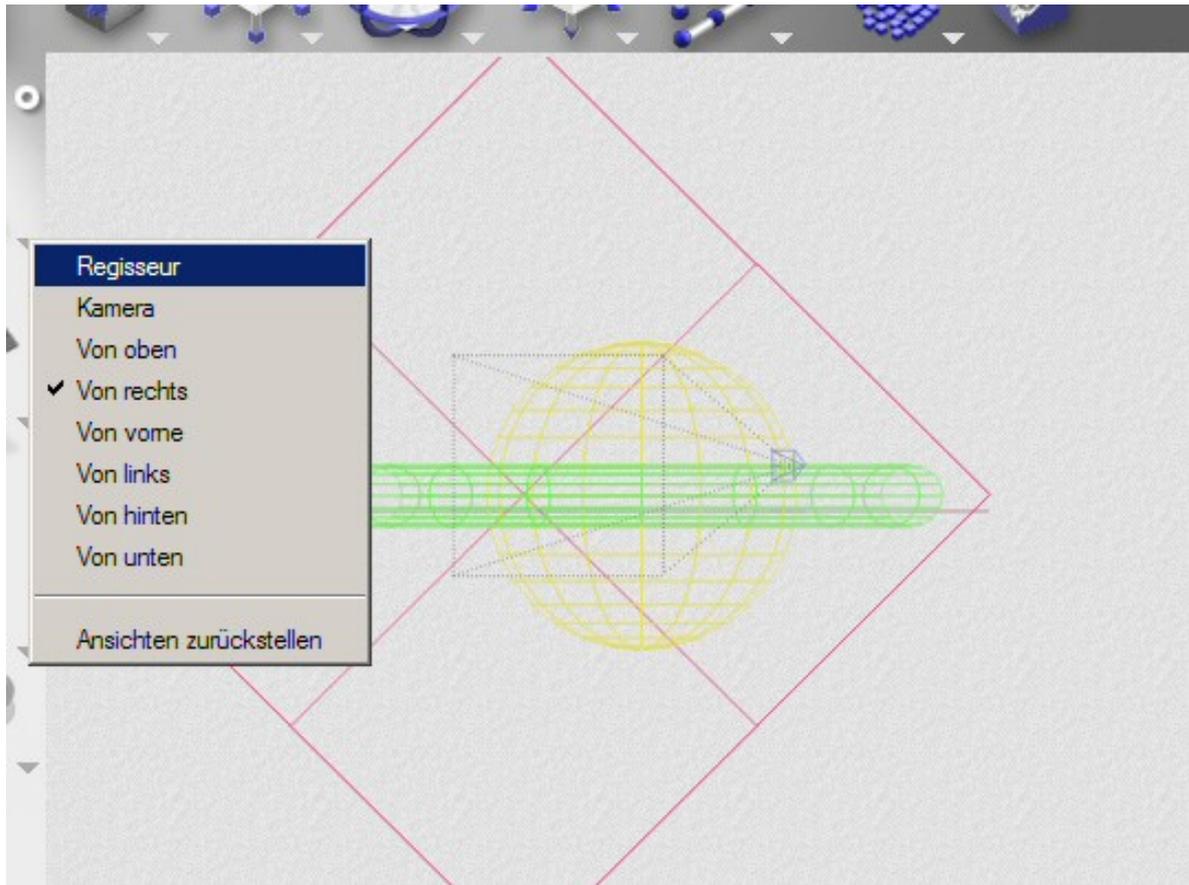
Nun eine Kugel erstellen, diese vergrößern, als Material habe ich "Polierte Bronze" rausgesucht.  
(Transparenz des Mat. auf 8 eingestellt)

Einen Torus erstellen, auf das A neben dem Torus klicken und für die Drehung auf  $x=90$  eingeben.  
Auf das E neben dem markierten Torus klicken und den Radius auf 105 einstellen, den Torus vergrößern. Als Material Poliertes Zinn auswählen, wobei Umgebungslicht, Glanzlicht und Glanzlicht-Halo auf schwarz gestellt werden. (Farbe lässt sich ändern, in dem einfach ins Farbfeld geklickt wird und dann in der Farbpalette eine neue Farbe gewählt wird.)

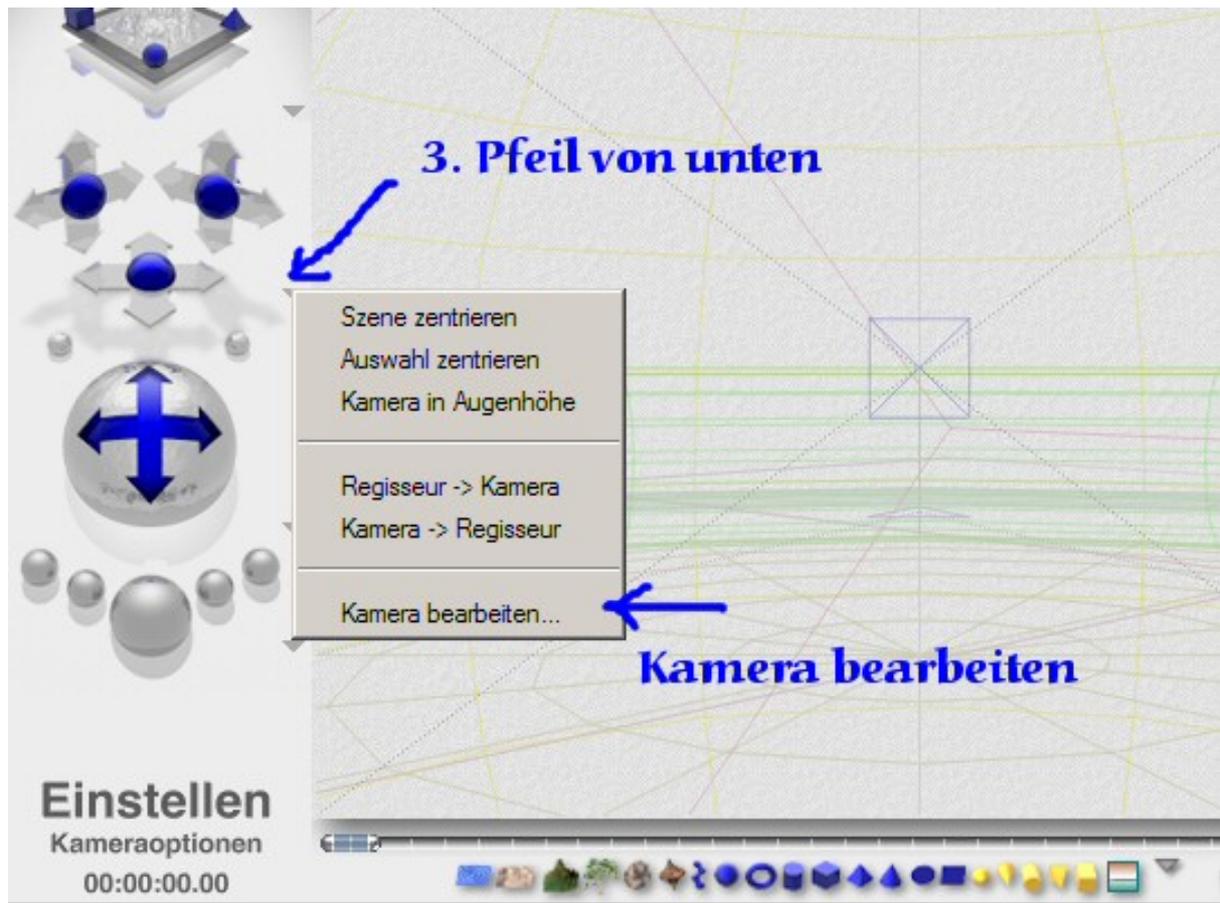
Jetzt in die Ansicht "von oben" wechseln, (Beschreibung siehe Teil 1) oder Taste 2. Die Objekte so positionieren, wie es auf dem Screen zu sehen ist. Die Kamera befindet sich zwischen Torus und Kugel, ev. den Würfel noch markieren und in eine Position verschieben, die dem Screen nahe kommt. (Größe des Torus ist ungefähr  $x,y=404$  und  $z=41$ , Größe der Kugel ungefähr  $x,y,z=207$  -> auf das A neben dem markierten Objekt klicken und die Größe lässt sich ablesen bzw. kann geändert werden.)  
Screen der Ansicht von oben



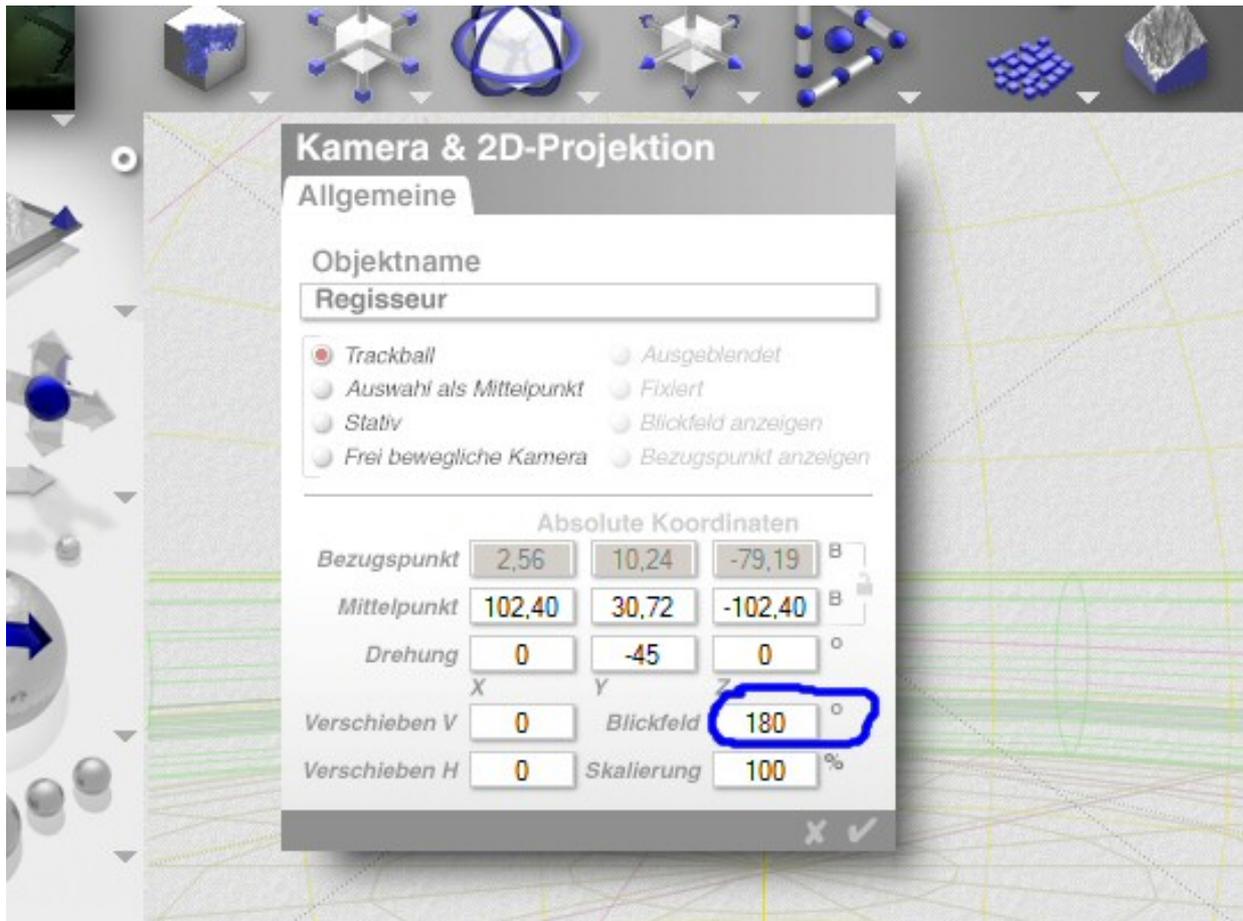
Screen der Ansicht von rechts



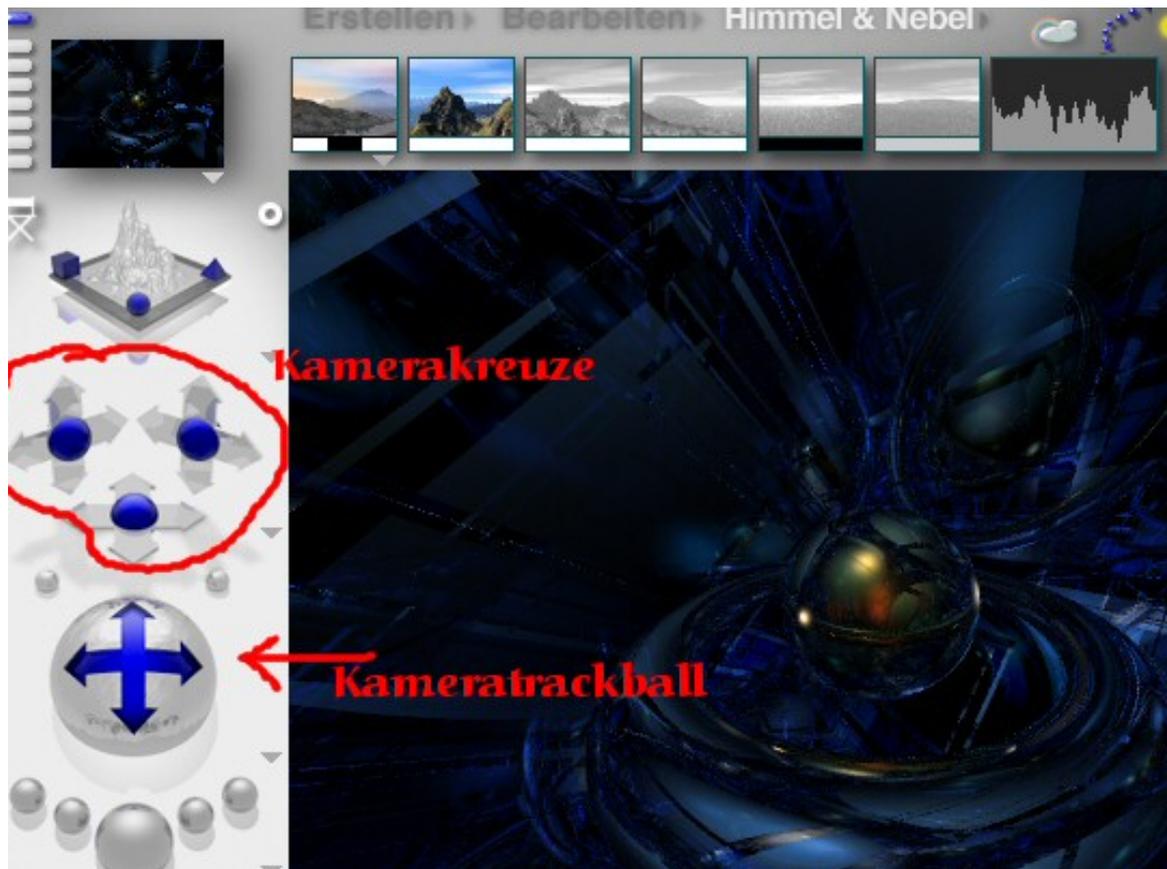
Wieder in die Ansicht "Regisseur" wechseln, wichtig, es muss die Ansicht Regisseur sein!  
Nun wird die Kamera bearbeitet. Am linken Rand des Arbeitsfeldes befinden sich kleine graue Dreiecke oder Pfeile. Den dritten von unten auswählen und auf Kamera bearbeiten gehen.



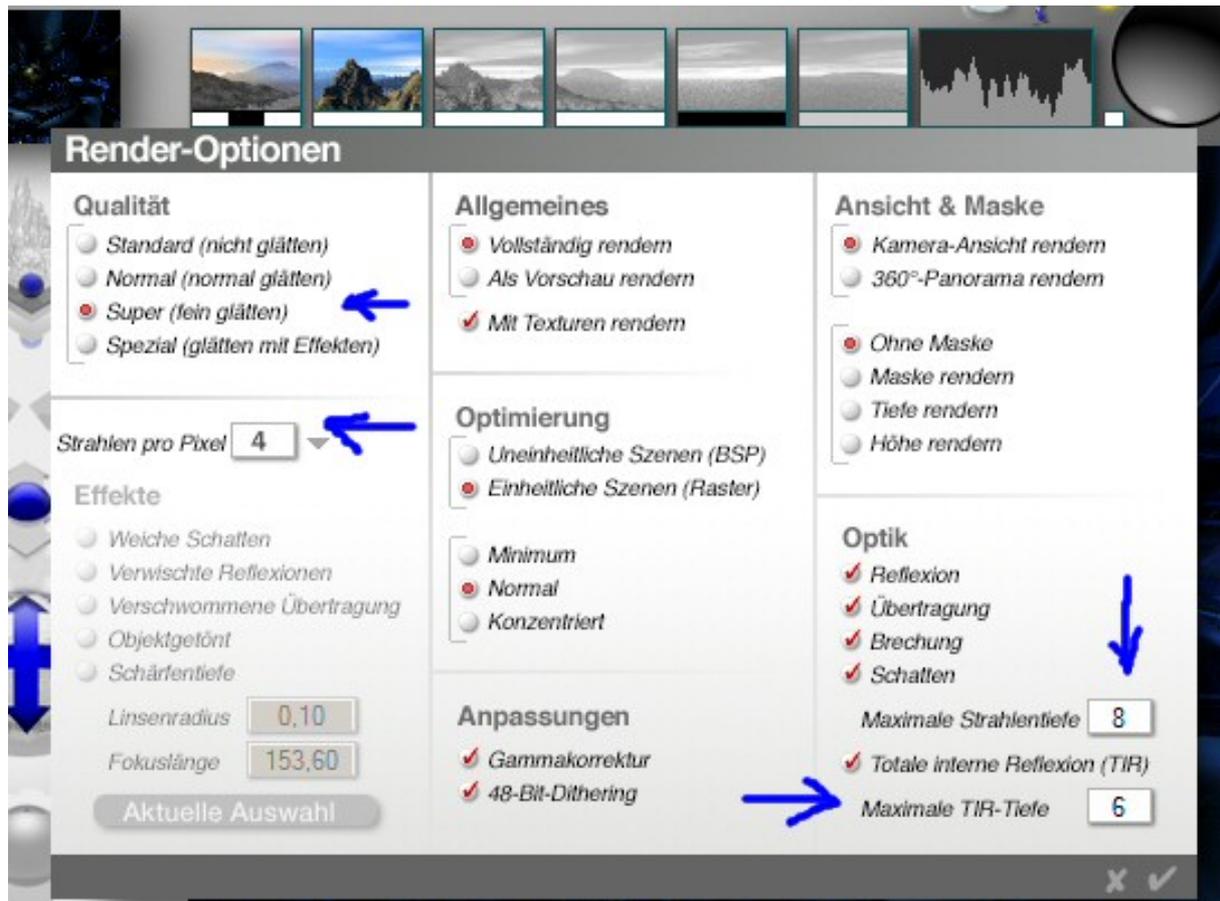
Es öffnet sich ein Fenster, wo die Kameraeinstellungen bearbeitet werden können. In diesem Fenster das Blickfeld auf 180° einstellen.



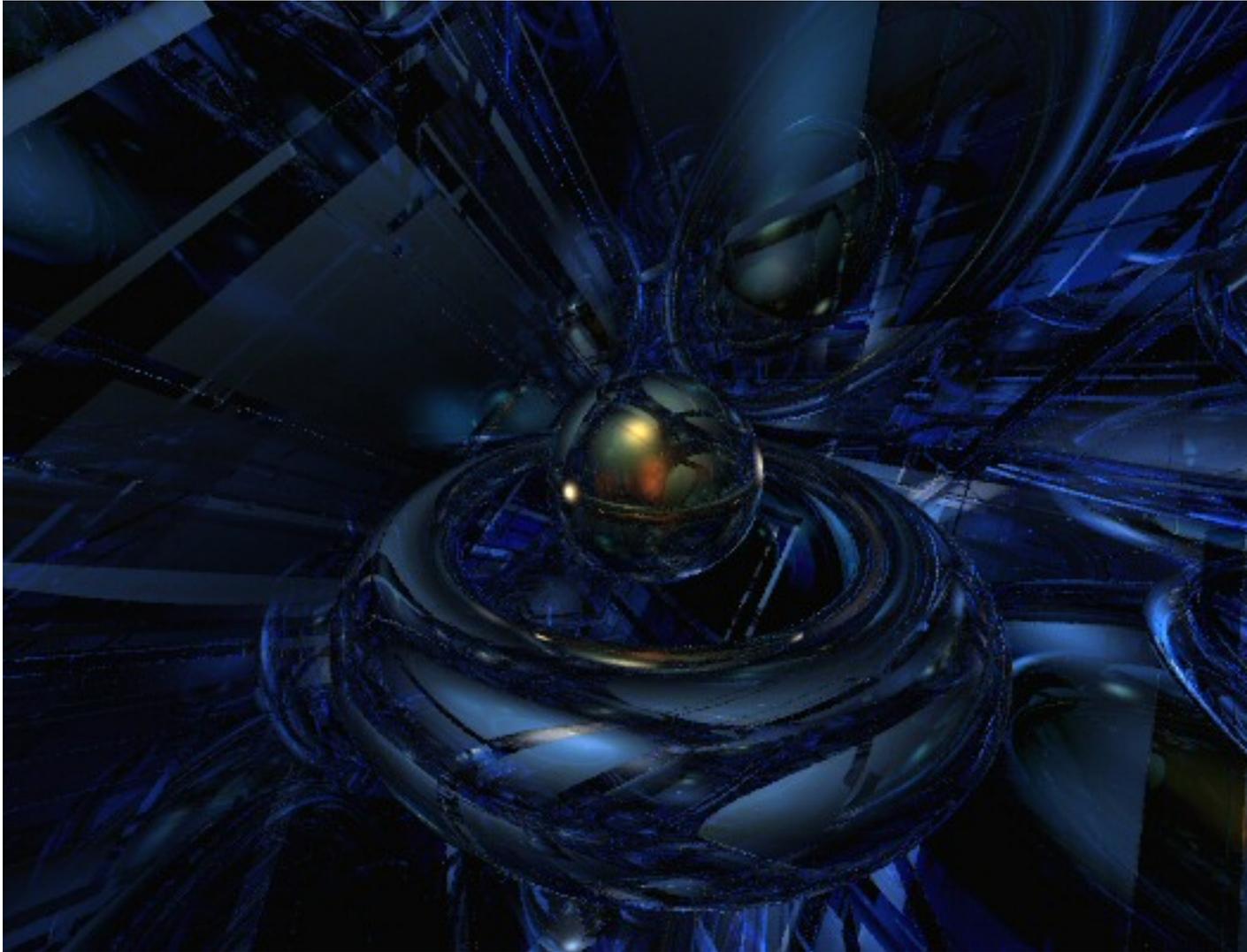
Nun die Kamera über die Kamerakreuze und über den Kameratrackball drehen bis die richtige Einstellung bzw. Position gefunden wird.



Zum Schluss die Renderoptionen festlegen. Für das Beispiel habe ich super fein und 4 Strahlen pro Pixel, die Maximale Strahlentiefe auf 8 und die Totale Innere Reflektion (TIR) auf 6 eingestellt. Ich hatte noch 3 Radiallichter eingefügt, eines in der Kugel (Lichtstärke ca. 80) und zwei zwischen Kugel und Torus (Lichtstärke ca 95 -> einfach auf das E neben dem Radiallicht klicken und oben links die Stärke einstellen)



Zum Abschluss das Bild



Für das Tutorial habe ich die Farbe blau gewählt. Die Textur auf dem äußeren Objekt muss eine 3d-Textur sein und diese nur auf die Bump.

Eine Nachbearbeitung ist hinsichtlich Helligkeits/Kontrastkorrektur notwendig.