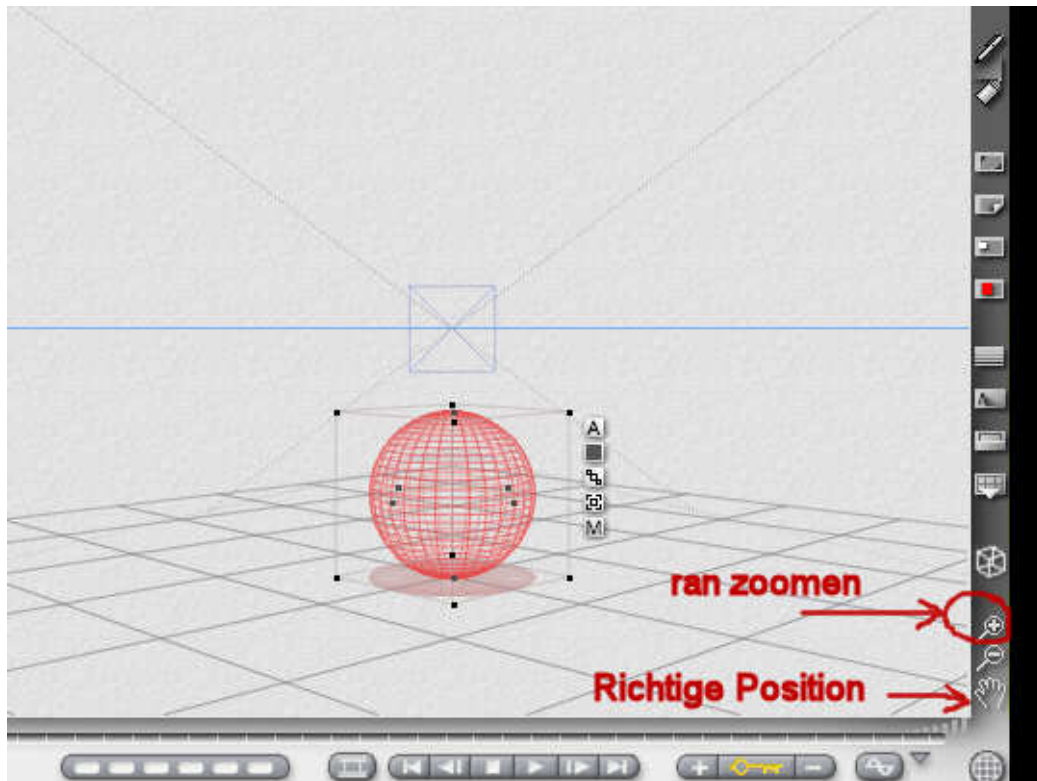


Wassertropfen auf einer Kugel

In Bryce eine Kugel erstellen, als Material habe ich „Polierte Bronze“ gewählt. Die Kugel an der Position belassen, auch die Größe nicht ändern. Das Bild ranzoomen und in die richtige Höhe bringen.

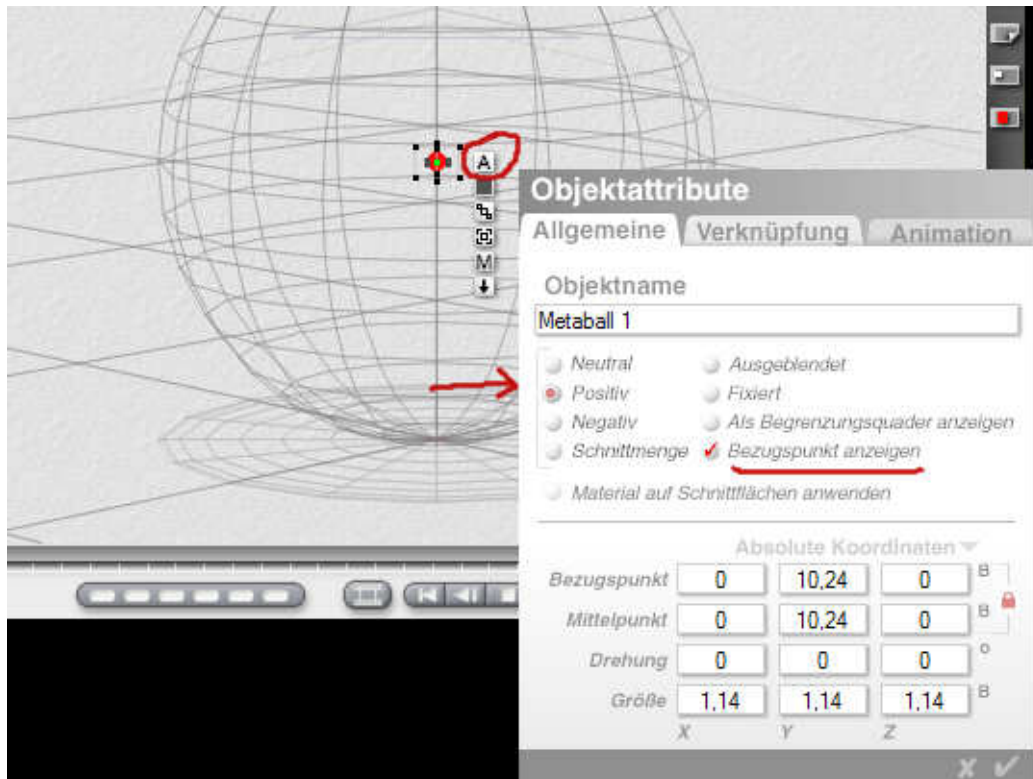


Einen Metaball erstellen und als Material aus der Rubrik „Glas“ das „Wasser“ wählen.



Maxime, Tutorial: Wassertropfen auf einer Kugel

Den Metaball skalieren, also kleiner machen, so wie man es sich wünscht.
Auf das „A“ neben dem markierten Metaball klicken und ein Häkchen vor „Bezugspunkt anzeigen“ setzen. (Im Screen ist auch zu sehen, dass der Metaball eine Größe von 1,14 auf x,y,z hat.)

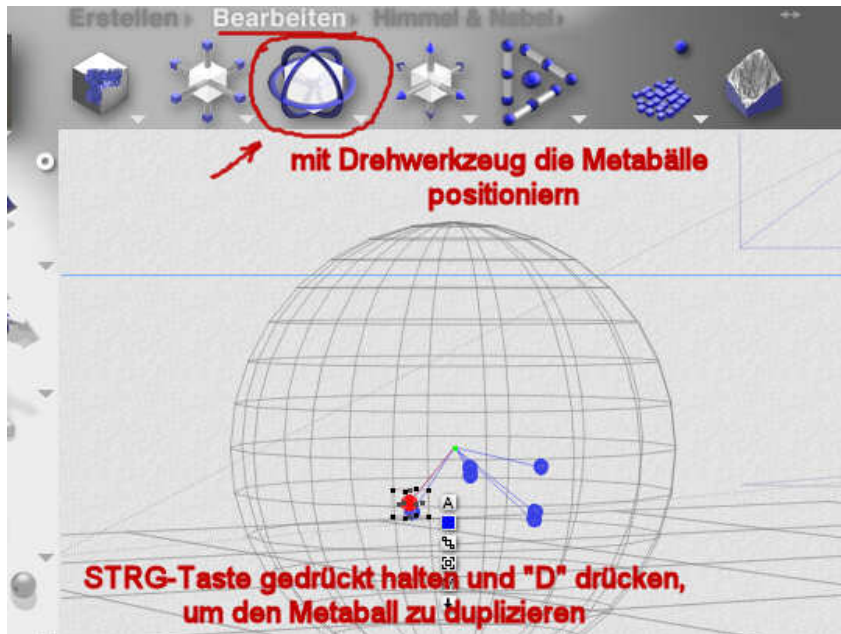


Nun wird der kleine Metaball soweit verschoben, bis er zur Hälfte den Rand der Kugel überschreitet, dazu Leertaste gedrückt halten, um den Bezugspunkt an der Originalposition zu belassen und zweimal auf die Pfeiltaste drücken.



Maxime, Tutorial: Wassertropfen auf einer Kugel

Jetzt den Metaball nur noch duplizieren (STRG+ D) und drehen (mit dem Drehwerkzeug), wieder duplizieren und drehen usw.....



Mit Metabällen kann man gut verlaufende Tropfen darstellen...

(Für das Beispiel habe ich 3 verschieden große Metabälle erstellt, Größe 1,2; 0,9; 0,6

also 1. Metaball $x,y,z = 1,2$

2. Metaball $x,y,z = 0,9$

3. Metaball $x,y,z = 0,6$)

