

Erstellen einer Landschaft wie die folgende in Bryce 5

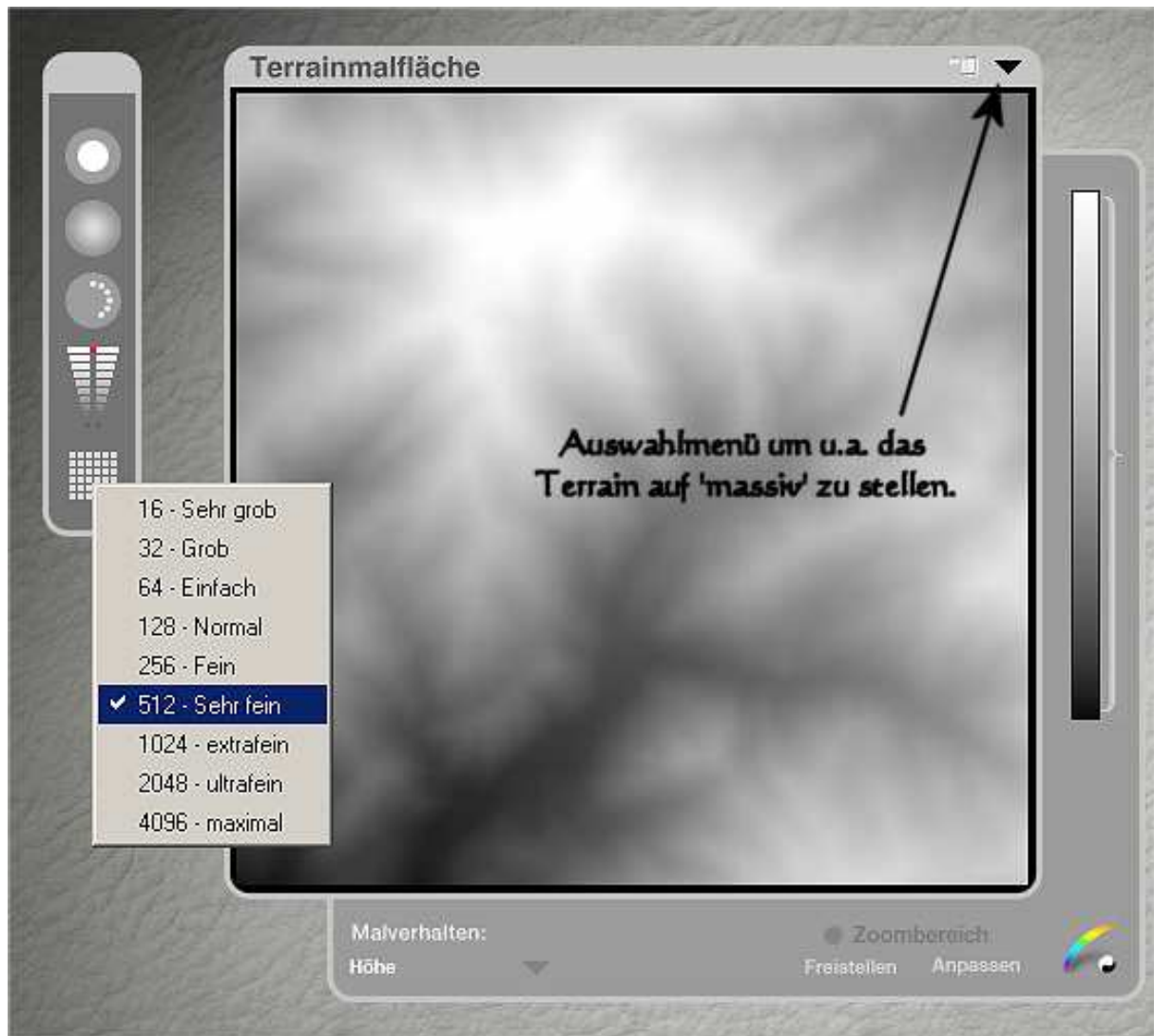


Die Landschaft besteht aus 3 Terrains, die erst einmal identisch waren
Der Weg war folgender:

Aus der Erstellen-Palette (der kleine Pfeil neben 'Erstellen') habe ich unter 'Terrains' 'Abgeschliffener Berg' gewählt.



Jetzt auf das 'E' neben dem ausgewählten Terrain klicken und im folgenden Fenster auf das Gitter ganz links unten. Es öffnet sich eine Liste, in der man auswählen kann, wie detailliert das Terrain dargestellt werden soll. Je feiner, desto besser - aber auch desto größer der Speicherplatz. Ich habe da 512 gewählt.



Der Grund ist, daß ich mit der Kamera ganz nahe an den Berg fahren möchte - und daß mir die Bryce-Berge sonst nicht detailliert genug sind.

Gleich daneben ist die Terrainmalfläche - dort gibt es oben ein schwarzes Dreieck (siehe Pfeil in obigem Bild). Wenn Ihr darauf klickt, öffnet sich eine Liste, in der Ihr 'massives Terrain' auswählt. Bryce erstellt die Terrains erst einmal hohl - damit habt ihr es sozusagen gefüllt.

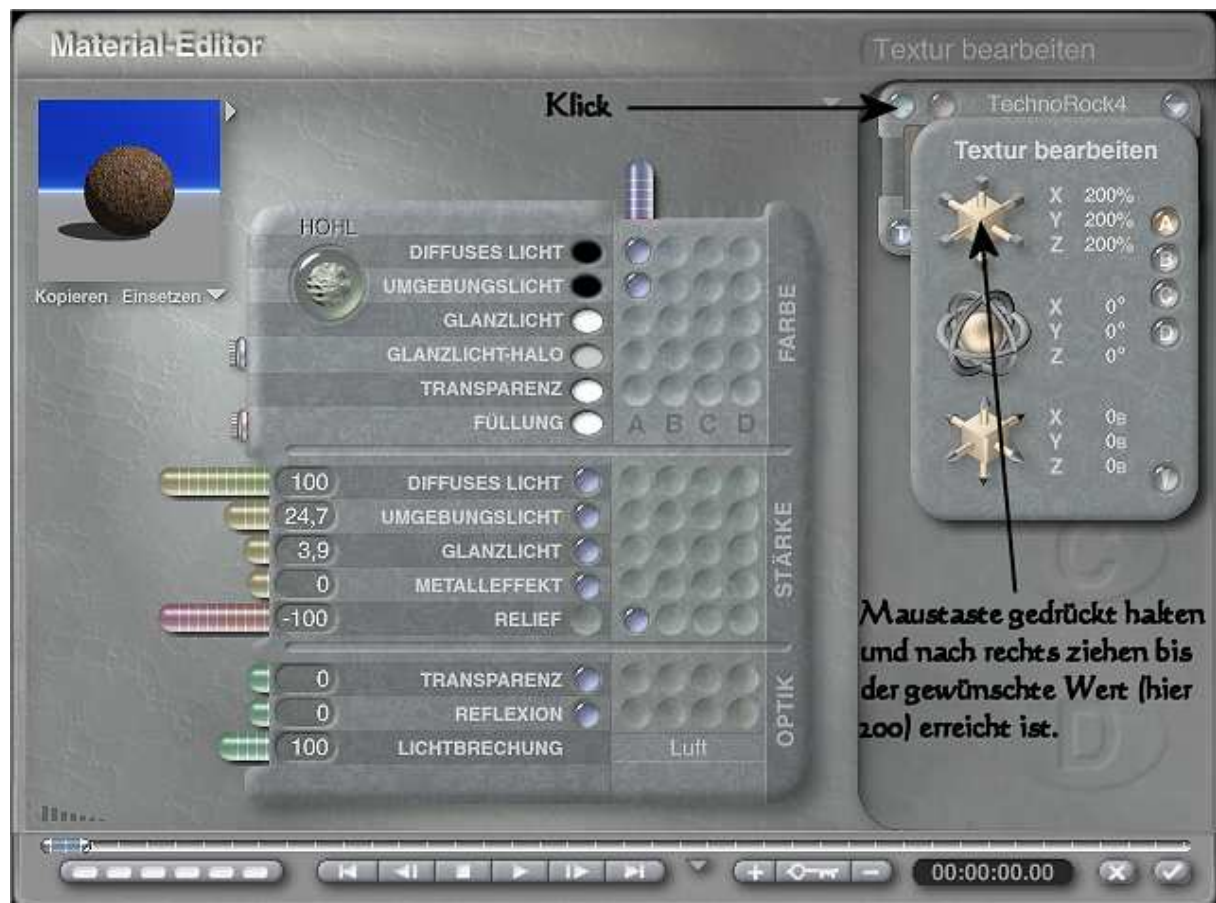


Jetzt noch im Fenster rechts daneben auf 'Erodiert' klicken und mit gedrückter Maustaste nach rechts ziehen. Im Vorschaufenster sieht man eine leicht Änderung, sobald man die Maustaste los lässt. Die Oberfläche bekommt gewissermaßen Riefen.

Klickt auf den Haken rechts unten und sucht anschließend eine schönen Punkt für die Kamera (Terrain vorher heftig vergrößern und aus dem Boden herausziehen, damit man was davon hat).

Dem Terrain jetzt die Oberfläche „Verwitterte Klippen“ aus „Felsen und Steine“ (findet Ihr unter dem kleinen Pfeil neben „Bearbeiten“) geben.

Falls die Textur aufgrund der Nähe zum Betrachter jetzt zu grob wirkt: klickt auf das M neben dem Berg (wenn er markiert ist). Im neuen Fenster seht ihr an der rechten Seite ein 3-teiliges Symbol, in dem sozusagen die Zusammensetzung des Materials erklärt ist. Darüber befinden sich links oben 2 Knöpfe. Klickt auf den linken und es öffnen sich Werkzeuge zur Bearbeitung der Textur. Klickt in das oberste Symbol und zieht die Maus nach rechts = der Wert erhöht sich = die Oberfläche wird verkleinert (ich habe sie von 25 auf 200 geändert).



Klick auf das Häkchen und rendern - der erste Berg sieht zwar noch nicht besonders aus, ist aber fertig.



Nun zu den vermeintlichen Bäumen; das wird etwas schwieriger, weil viel mit ausprobieren verbunden ist.

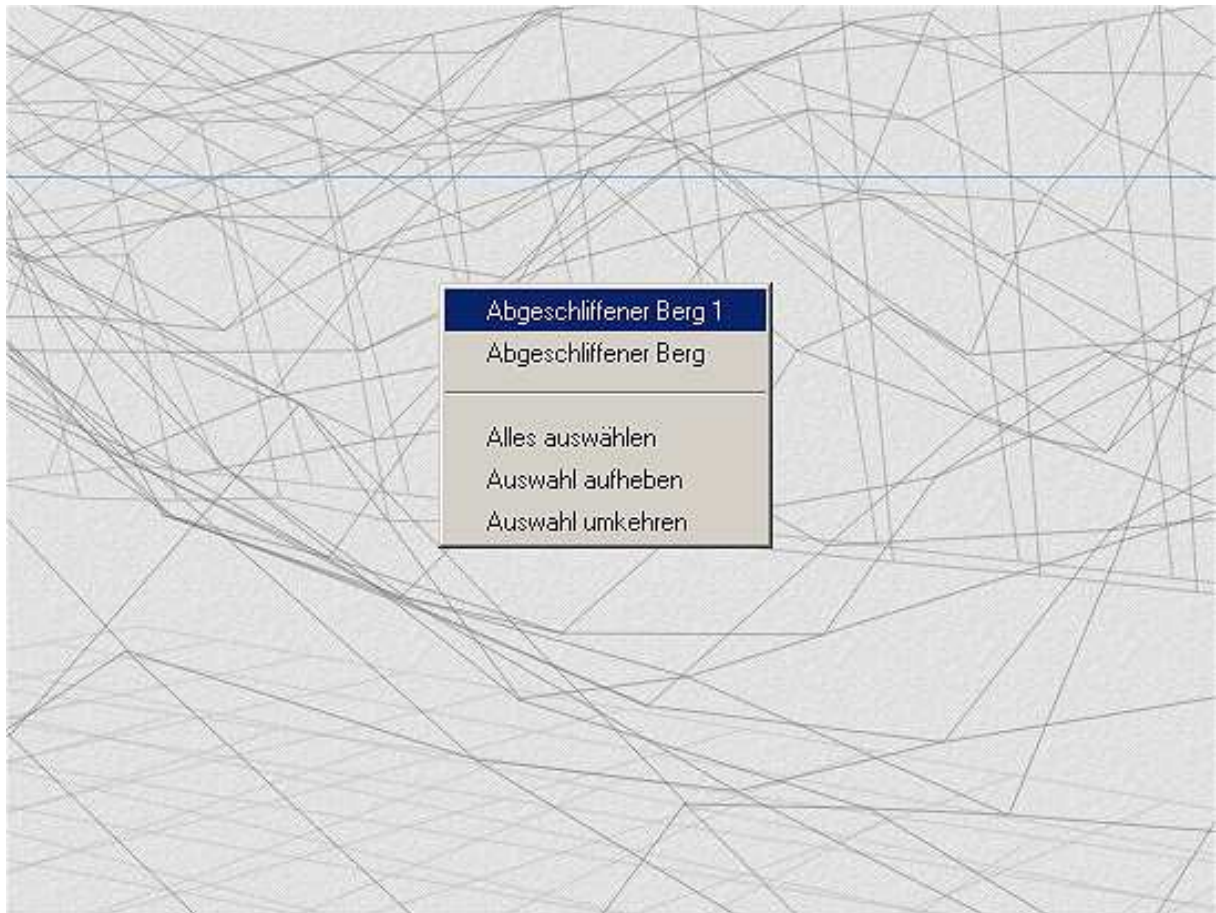
Markiert das Terrain, dann wird es mit Strg C und Strg V kopiert und eingefügt. Jetzt ist das kopierte Terrain markiert - es befindet sich am selben Platz wie das erste. Klickt auf das E neben dem Terrain.

Jedenfalls ist auf diesen Weg das zweite Terrain entstanden, das den Nadelwald simuliert (ich habe auch hier die Textur wie oben beschrieben ein wenig verkleinert und den Wert für Bump erhöht, damit die Oberfläche rauher wird).



Kommen wir zu der Grünfläche...

Dafür markieren wir wieder das erste Terrain (Strg. festhalten und in die Terrains klicken - aus der Liste ' Abgeschliffener Berg' also das ursprüngliche Terrain - auswählen).



Wiederum mit Strg C und Strg V kopieren und die Kopie einfügen.

Jetzt bekommt dieses Terrain erst einmal aus der Materialpalette ' Verschiedenes' das Material ' Laub 2' . Dieses Material wird wiederum im Editor verkleinert (habe beide Vorschauens ist ein gemischtes Material - auf 200 geändert und den Wert für Transparenz um eine Idee hochgesetzt).



Nach Bestätigung der Änderungen wird dieses Terrain jetzt um eine Winzigkeit auf den Betrachter zu (also nach vorne) gezogen. Man muß ganz vorsichtig sein, damit das Terrain das erste nicht überall überdeckt, sondern nur an einigen wenigen Stellen zum Vorschein kommt.

Das Ganze jetzt rendern - wenn die Terrains zu Eurer Zufriedenheit plaziert sind, sollte es das gewesen sein.

Das richtige Setzen der Terrains kann oft zum Geduldspiel ausarten. Wenn Ihr Euch dabei zu sehr verzettelt: Terrain löschen und neu erstellen.

Es handelt sich wieder einmal um ein Beispiel. Geht natürlich auch mit anderen Terrains und anderen Texturen. Schneebedeckte Berge mit Wäldern an den Hängen in Richtung Tal sind so auch machbar. Oder auch das tropische Inselparadies mit Sandstrand (Terrain erzeugen und texturieren, kopieren und vergrößern, platt drücken und auf die passende Höhe absenken. Wie gewünscht texturieren – schon hat man einen Sand- oder Kieselstrand...). Laßt Eure Fantasie spielen.