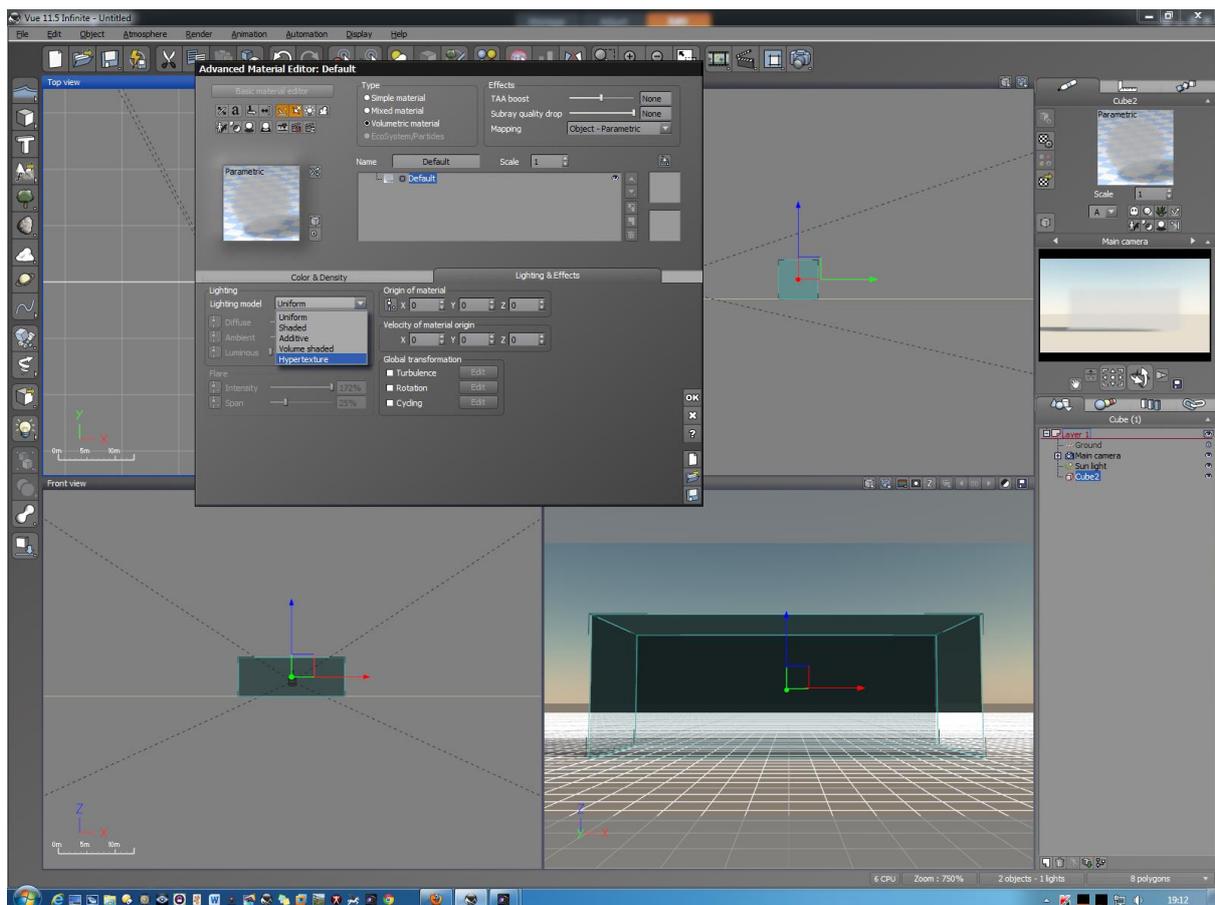


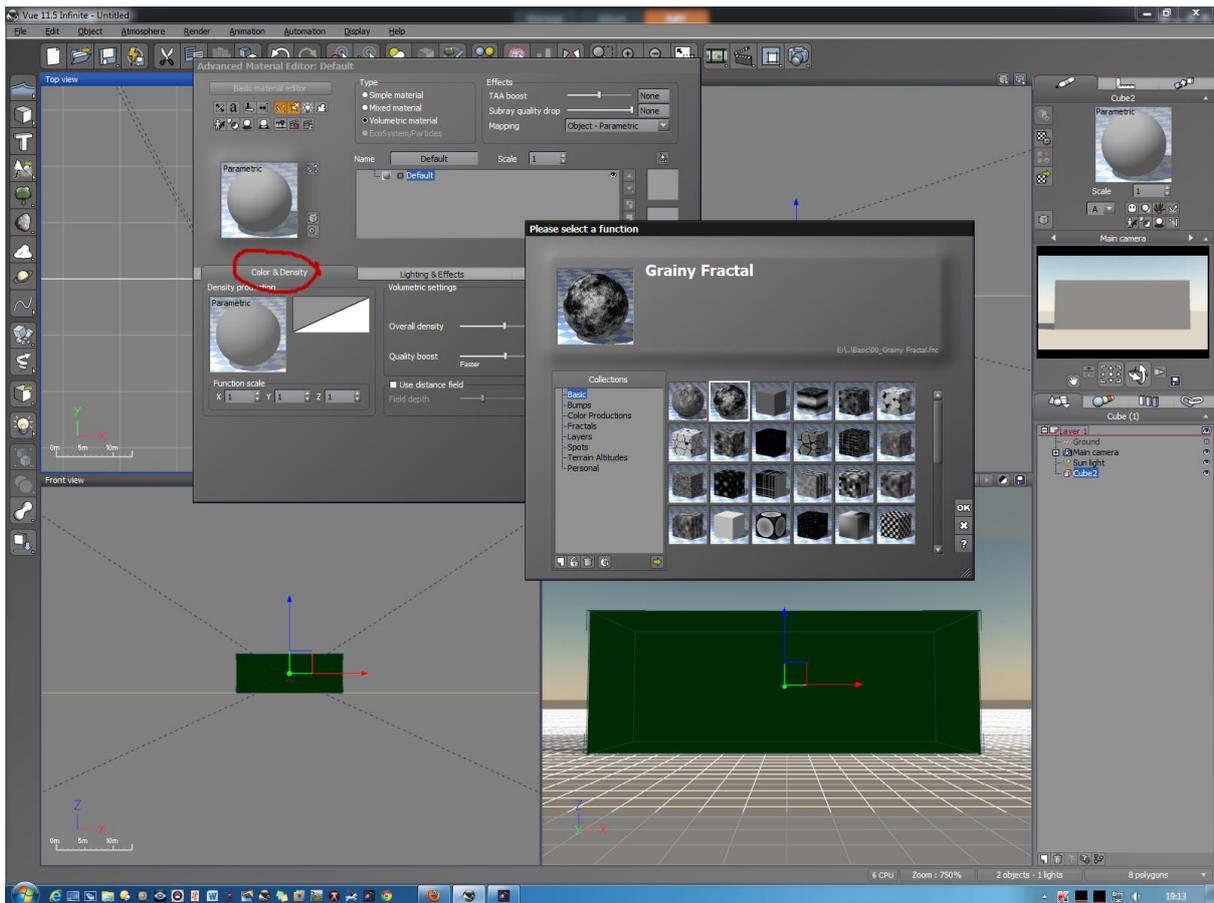
## Tutorial für „geschmolzene Kerne“ durch Hypertexture

Der Anfang ist sehr einfach, einen Würfel einladen aus dem Menu oben links und zu einem Rechteck ziehen.

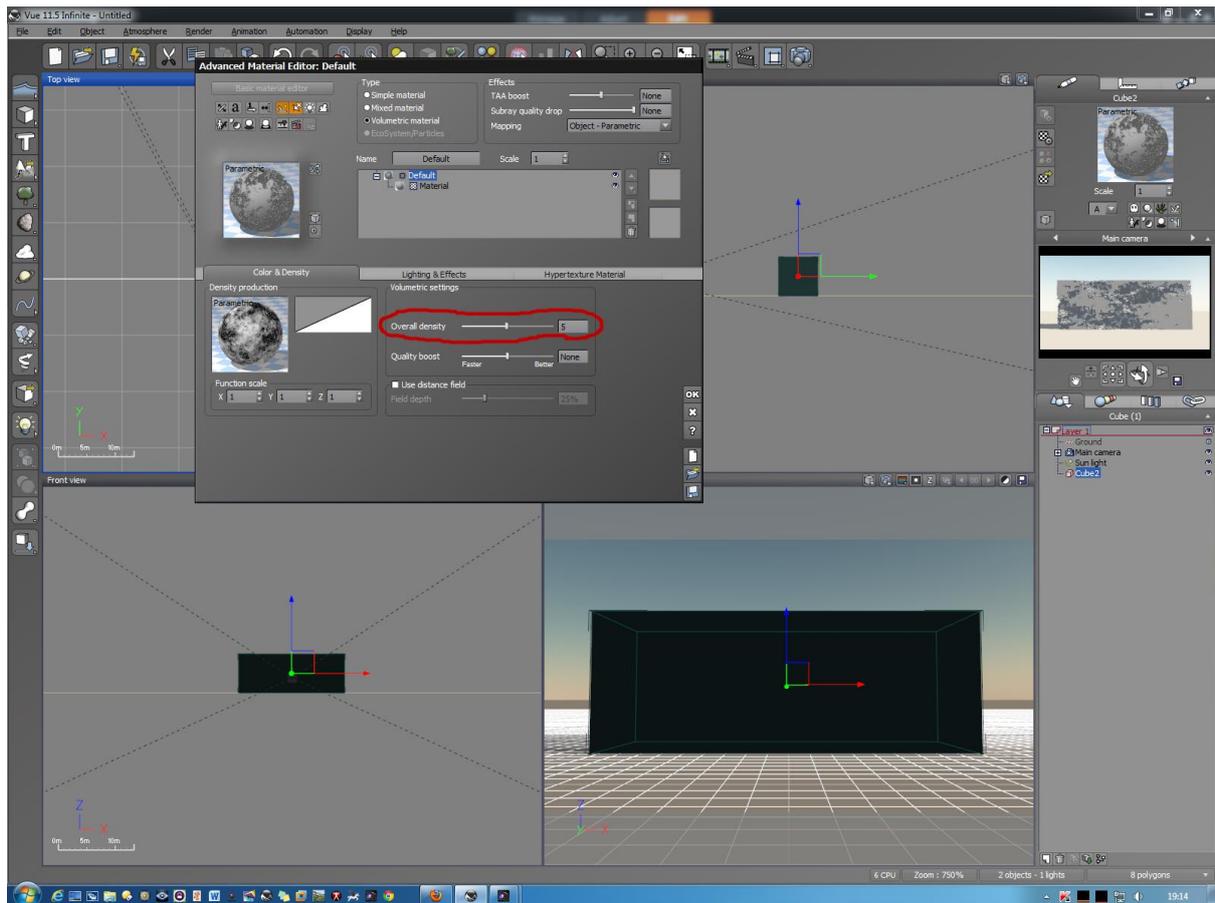
Danach ab in den Materialeditor und das Material auf Volumetrisch ändern und im Licht und Effekte Tab das Material Hypertexture auswählen aus dem Dropdownmenue.



Nun auf dem Farb und Dichte Reiter wechseln und durch einen Doppelklick auf die Dichteproduktion das Funktionsmenue öffnen. Ich habe für das Bild mit der "Reise durch das geschmolzene Herz des Universiums" hier ein körniges Fraktal gewählt aus dem Basis Menue. Natürlich kann man auch mit anderen Fraktalen experimentieren oder sich eigene erstellen. 😊

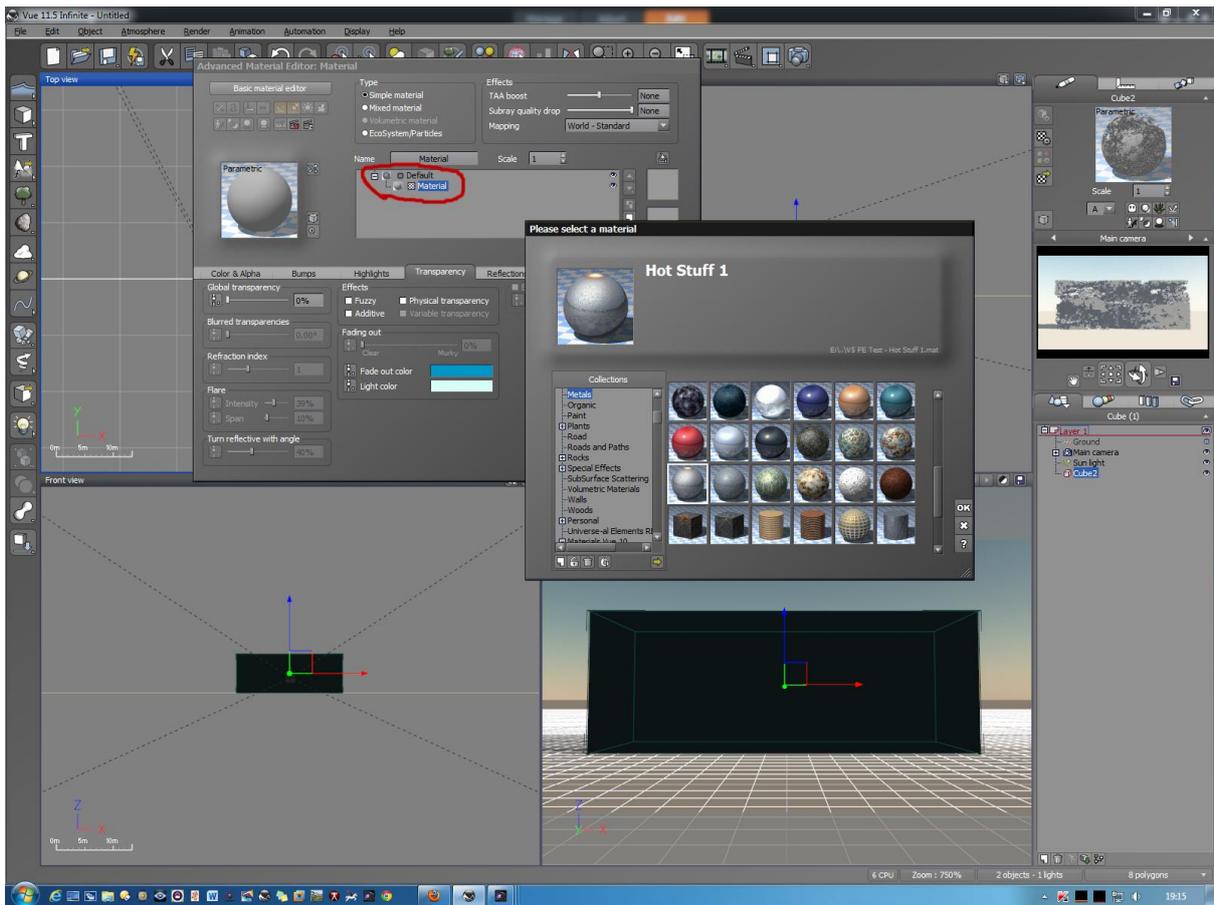


In dem gleichen Reiter kann man nun die Dichte des Hypermaterials nach eigenem Gusto justieren – je kleiner die Zahlen, desto mehr Löcher hat das Material. Auch die Dicke und Grösse des Würfels haben eine Einfluss auf das Resultat und auch hiermit kann man spielen, bis das Resultat gefällt.



Nun kommt der interessanteste Teil 😊

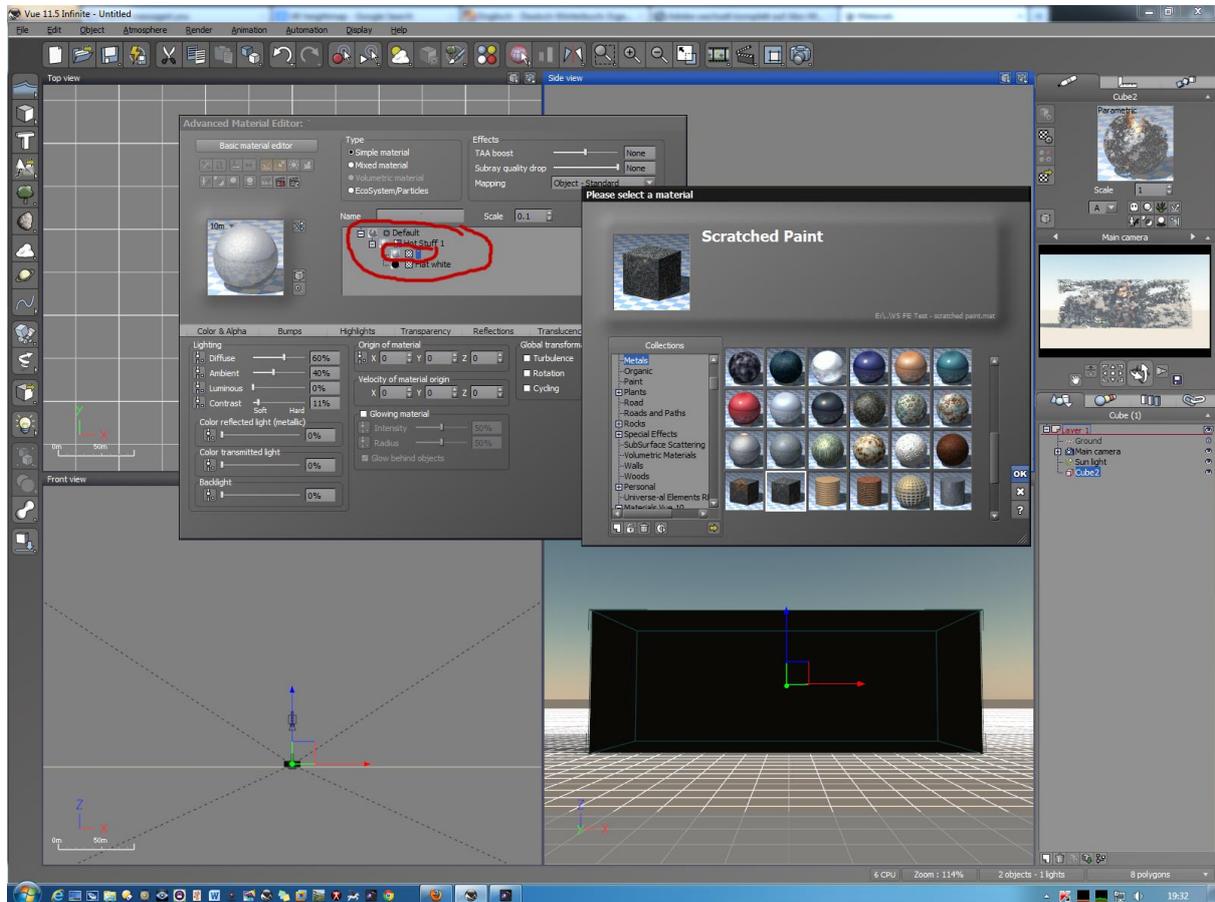
Das Material wird zu etwas anderem als flachem Grau geändert. Vue hat eine riesige Auswahl die man probieren kann und gucken kann, was für ein Resultat dabei entsteht. Ich habe für mein Bild aus dem Metalleordner das Material „Hot Stuff 1“ ausgewählt.



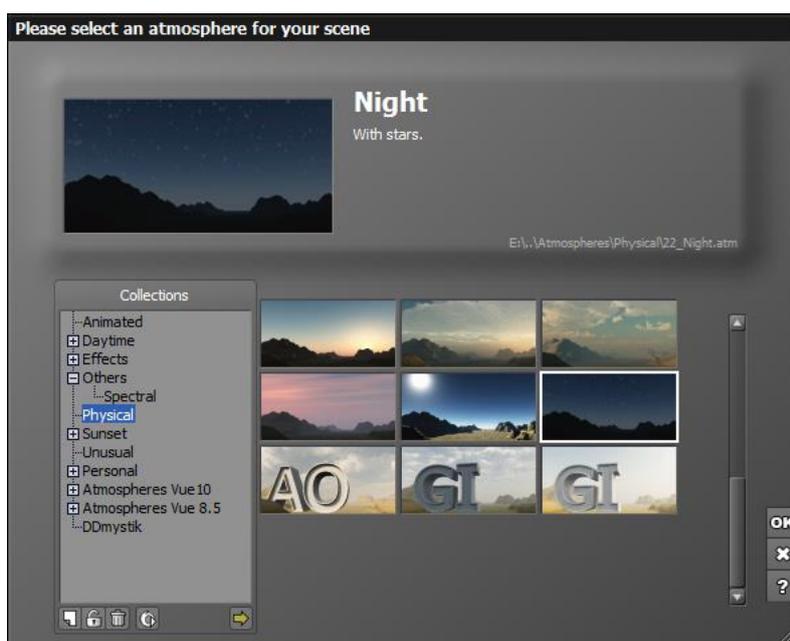
Uns so sieht das Ganze dann bei Tageslicht aus :



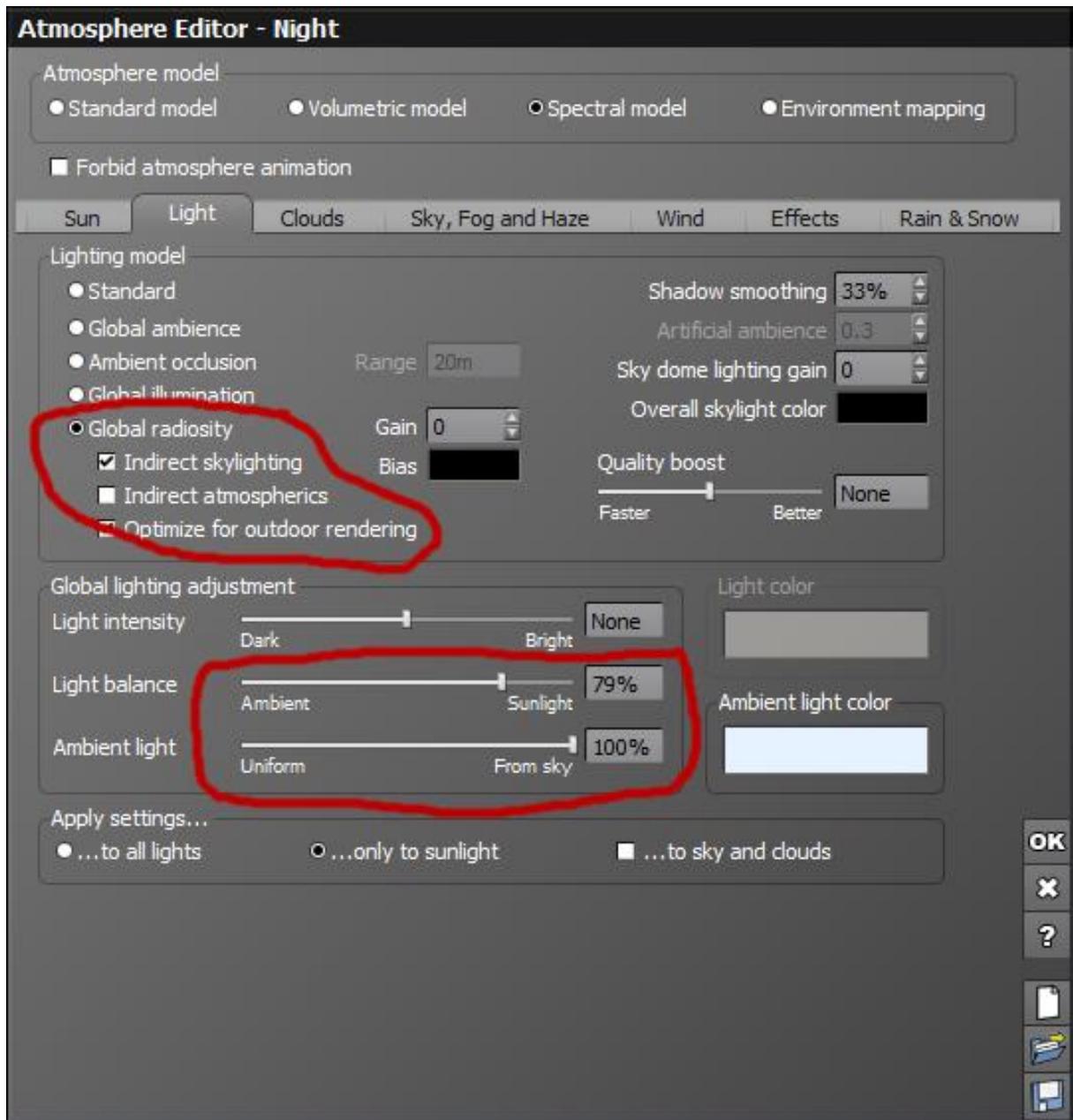
Da mir die Aussenhülle zu hell war habe ich auch diesen Teil des Materials „Hot stuff 1“ geändert und aus dem Sammlung Farbanstriche das Material Scratched Paint ausgewählt.



Nun brauchen wir noch eine Atmosphäre, die das glühende Material besser zur Wirkung kommen lässt – ich habe hier die Sternennacht aus dem Atmosphärenordner Physical ausgewählt als Basis.



Im Screenshot unten sind die Änderungen erkennbar und rot eingrahmt, die ich an dieser Atmosphäre vorgenommen habe um sie mehr weltraummässig erscheinen zu lassen. Das Beleuchtungsmodell wurde von Standard auf Globale Radiosität geändert und die globalen Lichteinstellungen zugunsten von Sonnenlicht in der Lichtbalance und vom Himmel kommend in der Einstellung für das ambiante Licht verschoben.



Nun muss nur noch der Hypertexturewürfel näher an die Kamera verschoben werden und die Renderoptionen für den Postrender wie unten im Screenshot erkennbar geändert werden.☺

Ein paar weitere Würfel in verschiedenen GRössen mit demselben Material ergeben dann einen unterschiedlichen Bildeindruck mit mehr "geschmolzenen Löchern".

