

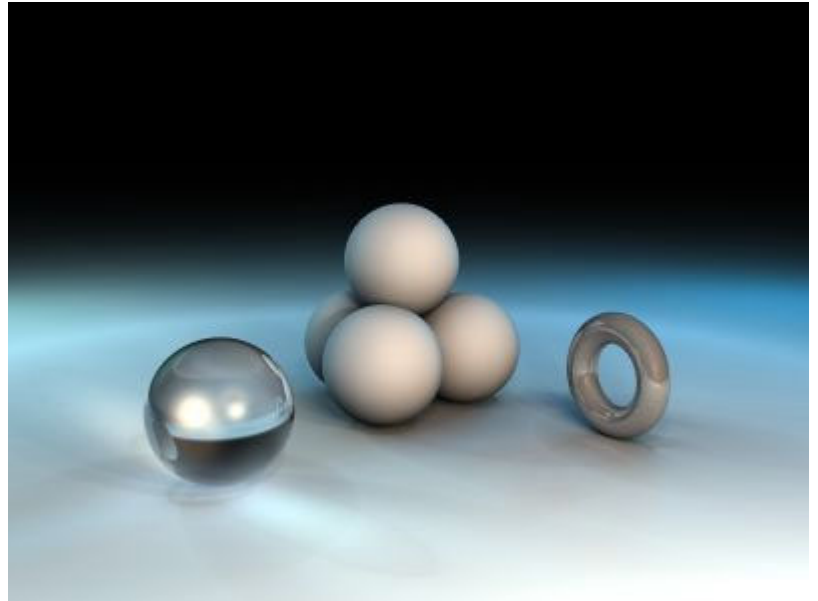
BRYCE 5 Mini Anleitung

Wie man bunte Lichtringe macht

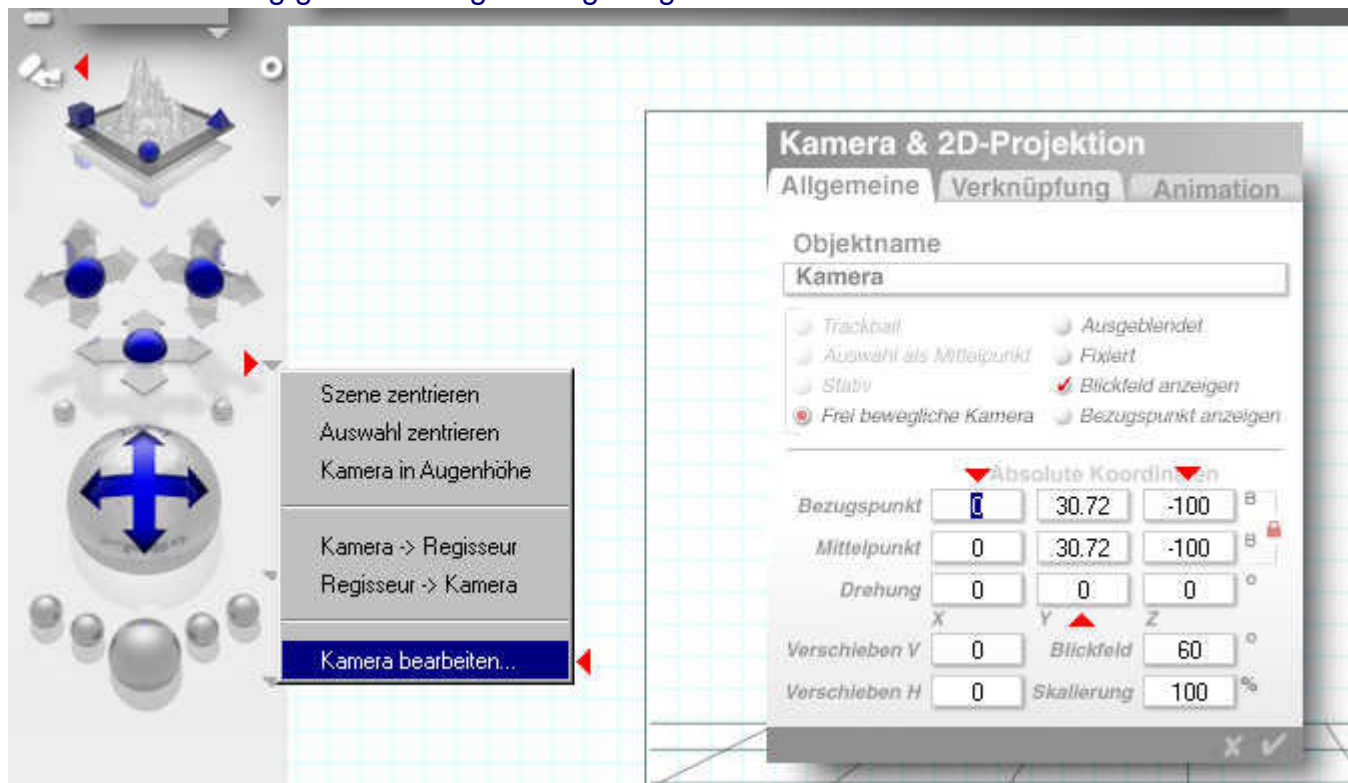
von **David Brinnen**
Juni 2005

Deutsch & HTML Version
von **Hans-Rudolf Wernli**

Beispiel mit farbigen Lichtringen >



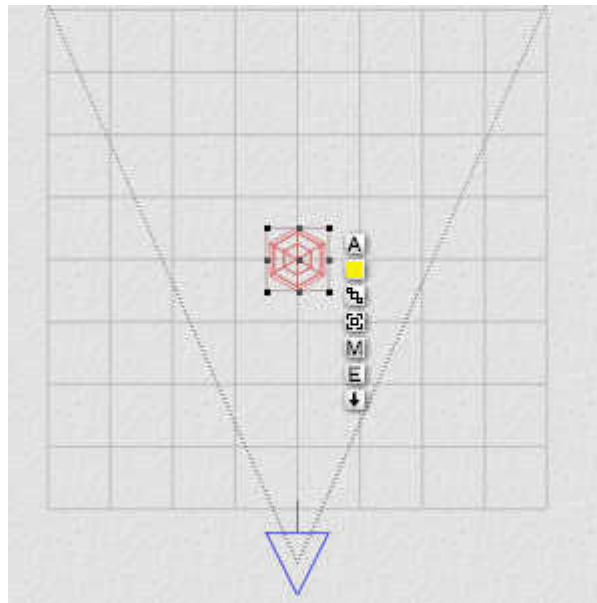
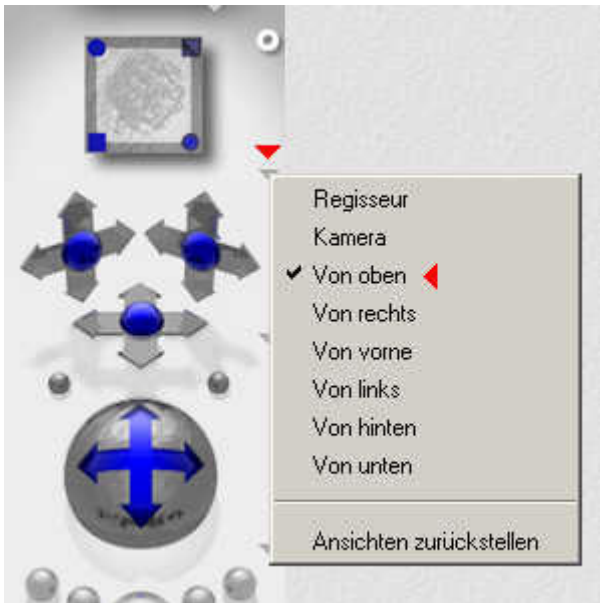
Es ist nicht unbedingt notwendig, die Kamera anderswo hinzustellen, als sie beim Starten von Bryce steht. Die Anleitung geht allerdings vom gezeigten Kamerastandort aus.



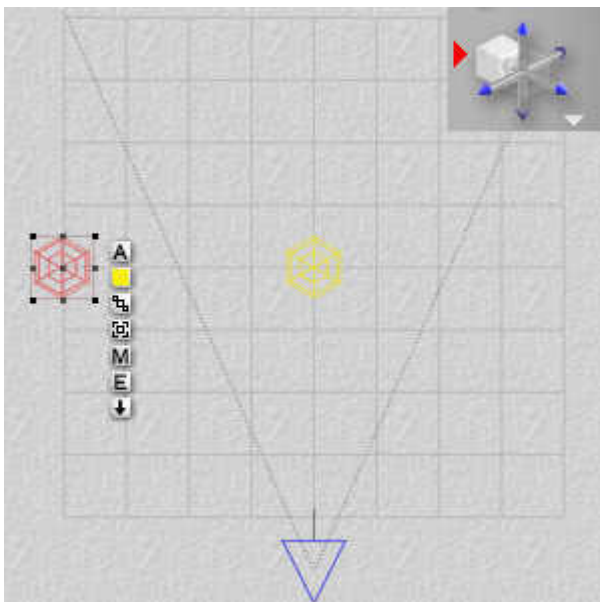
Kamera und Lichtring(e) können anschließ wunschgemäß anders plaziert werden.



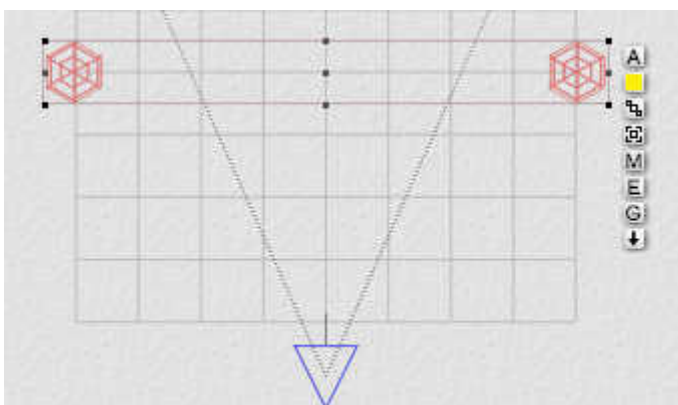
Ein Leuchtkörper erstellen.



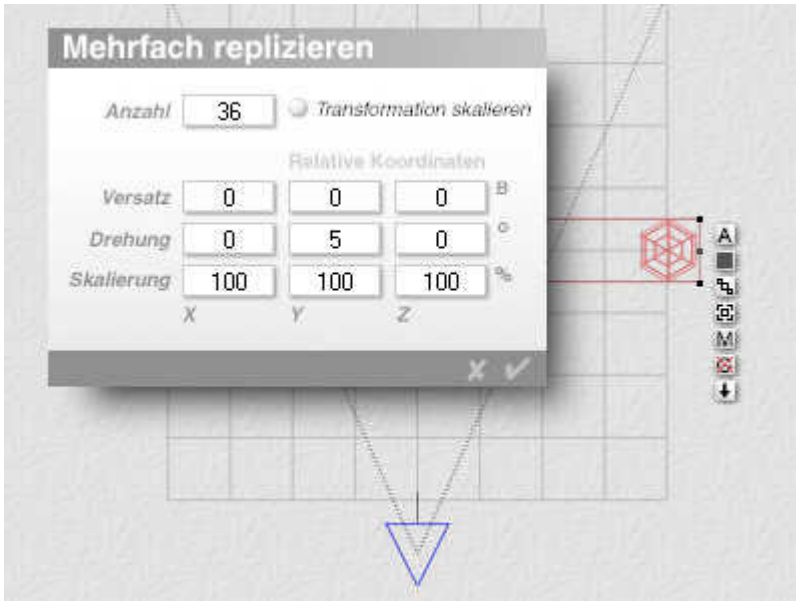
Kamera Ansicht von oben wählen, der Leuchtkörper ist in der Bildmitte.



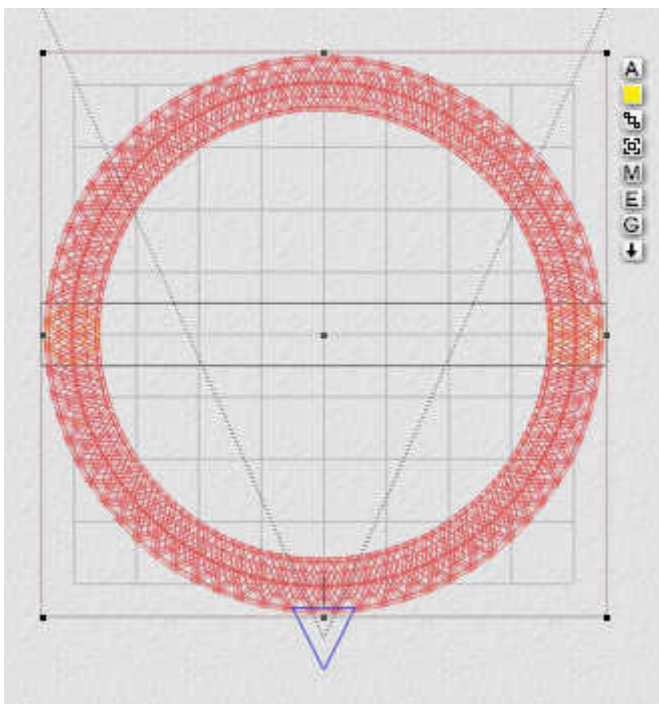
Gewählter Leuchtkörper mittels der Tastenkombination [strg][c] kopieren und [strg][v] einfügen. Nun ist der neue Leuchtkörper ausgewählt. Diesen nun an den Rand schieben (Bearbeiten, X).



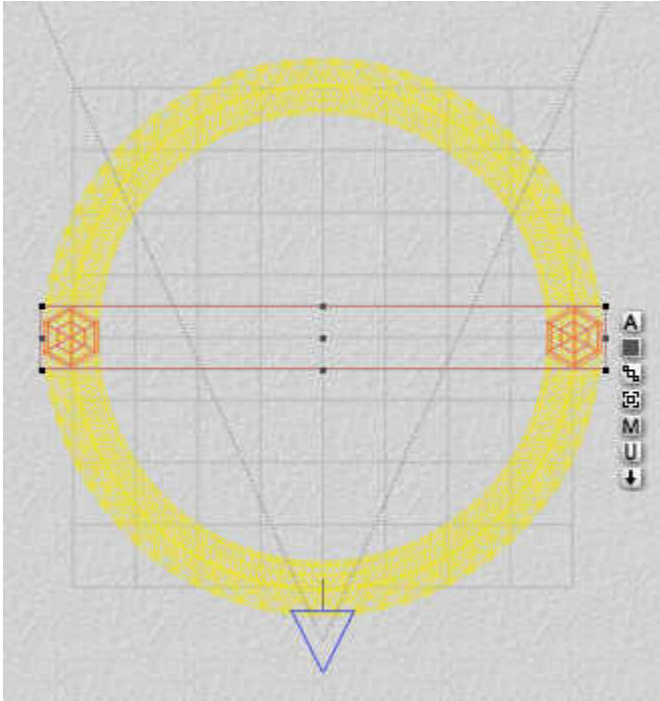
Den ersten Leuchtkörper auswählen und an den anderen Rand des Gitters verschieben und mit dem zweiten gruppieren.



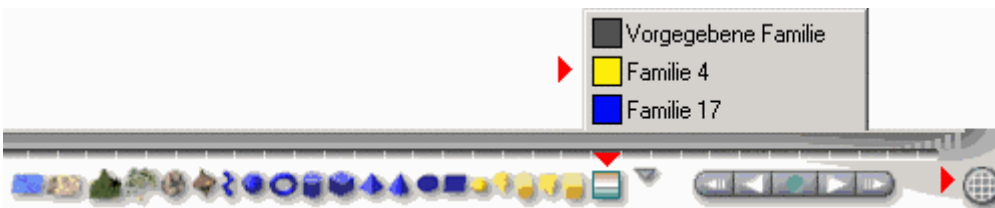
Die gruppierten Leuchtkörper nun mit den gezeigten Werten mehrfach replizieren (Menü Bearbeiten > mehrfach Replizieren oder Tastenkombination [strg][umsch][d]).



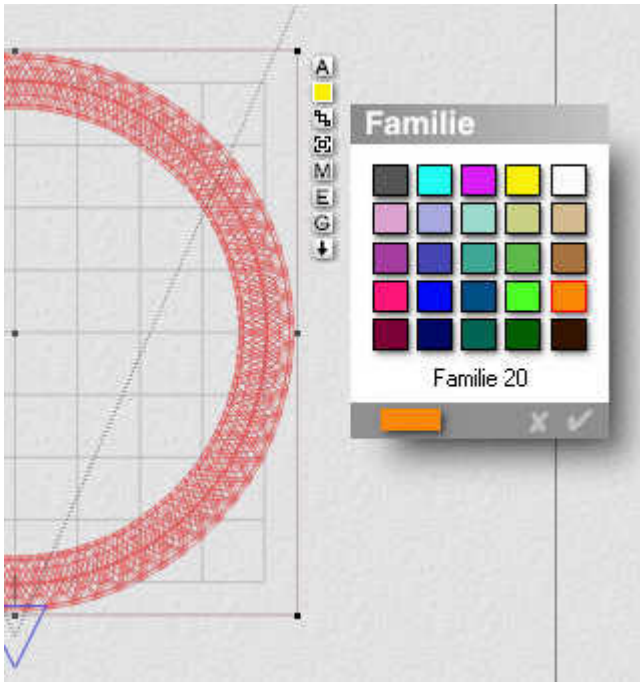
Das Resultat nun un-gruppieren.



Die übrig gebliebene Gruppe auswählen und löschen ([strg][x] oder [löschtaste]). Damit sind die ersten beiden Leuchtkörper entfernt und es bleibt der multi-replizierte Ring als 36 einzelne Leuchtkörper.

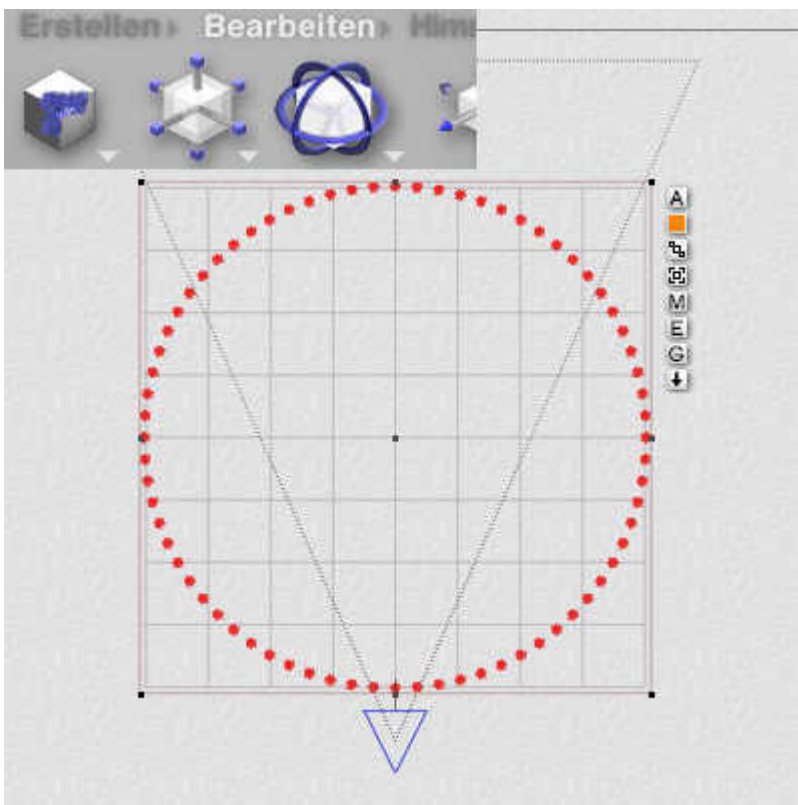


Falls bei Ihnen die gezeigte Leiste am unteren Bryce-Bildschirm nicht sichtbar ist, klicken Sie auf das Gitterobjekt ganz rechts, welches in jedem Fall angezeigt ist. Diese Leiste hilft Ihnen, Objekte zu wählen. Um Familien zu wählen, klicken Sie auf das Regenbogen-Rechteck. Darauf öffnet sich das Fenster für die Familienauswahl. Klicken Sie auf die gelbe Familie und wählen damit alle Leuchtkörper.



Ändern Sie nun die Familie, so dass die Leuchtkörper der orangenen Familie angehören. Dazu klicken Sie auf das gelbe Feld bei den Objekt Attributen.

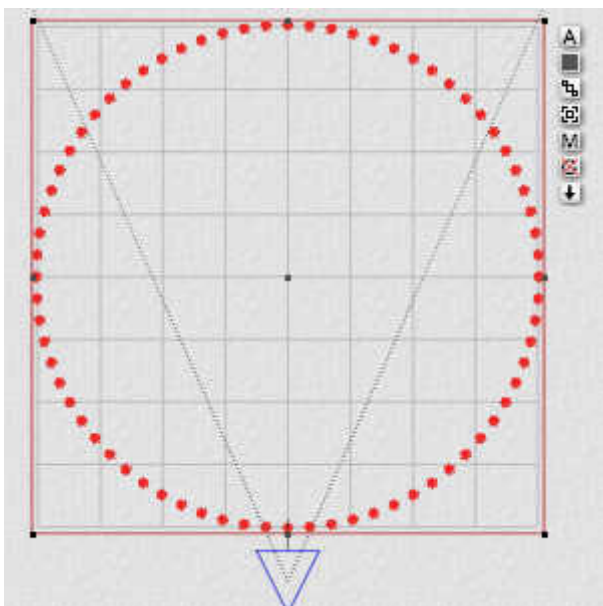
Wir ändern die Familie, weil alle neu erstellten Lichter automatisch der gelben Familie zugeordnet werden. Wir möchten alle Lichter jedes einzelnen Rings auswählen können.



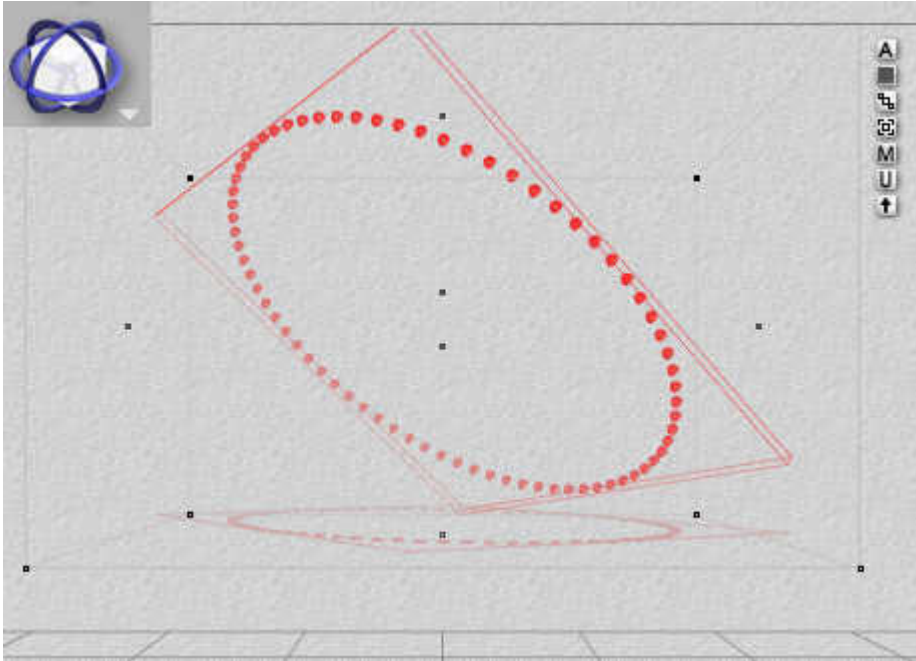
Alle Leuchtkörper sind gewählt, aber nicht gruppiert. Dadurch kann die Größe aller Leuchtkörper gleichzeitig geändert werden, ohne dass sich die Größe des Rings ändert. Skalieren Sie entweder mit dem Werkzeug oder öffnen Sie das Attribut Fenster der Familie und ändern Sie die Größe X/Y/Z von je 20.48 zu je 3.00.



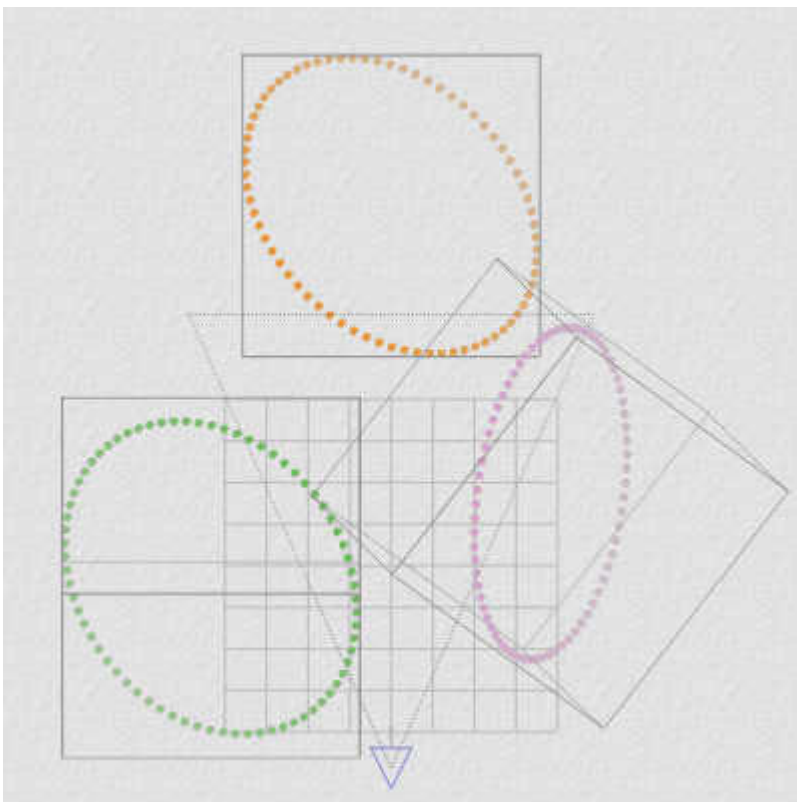
Bei den Objekt Attributen auf «E» klicken und im Licht Editor die Intensität für alle Lichter auf 1 stellen, dann eine Farbe wählen ([alt] klick auf das kleine Fenster öffnet die Farbpalette).



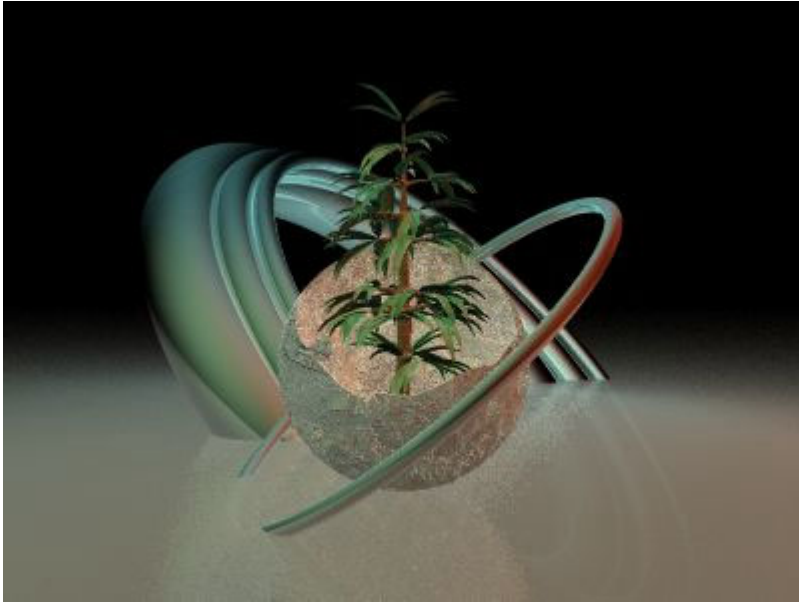
Nun können die Leuchtkörper des Ringes zusammen gruppiert werden.



Mit dem Drehwerkzeug den Ring nach Bedarf drehen. Es braucht etwas Geduld, bis die gewünschte Lage erreicht ist.



Zwei weitere Ringe erstellen. [strg][c] - [strg][v], ungruppieren, neue Familienfarbe wählen und im Licht Editor andere Farbe und Intensität einstellen, wieder gruppieren, verschieben und rotieren.



Nun setzt man einige Gegenstände zwischen die bunten Lichtringe oder gruppiert die Lichtringe um die Objekte um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Das Licht des Himmels kommt höchstwahrscheinlich in die Quere und ein total schwarzer, lichtloser Himmel wird benötigt. Holen Sie sich [pitchblack.bsk](#) als Zip-Datei (7 KB), um den pechschwarzen Himmel in Ihre Himmelsbibliothek einzufügen.

Mit Halbkugeln aus Licht (Lichtdome) ist es sehr aufwändig, verschieden farbige Lichter, die aus verschiedenen Richtungen scheinen, zu erstellen.