

BRYCE 5 Mini Anleitung

Wie man biegsame flexible Stangen macht

von **David Brinnen**
September 2005

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

[Beispiel einer gebogenen Stange >](#)



Rechts neben dem «Erstellen» Titel befindet sich ein kleines graues Dreieck. Klicken Sie darauf, um die Objektbibliothek zu öffnen. Suchen Sie in den Pfadobjekten nach dem Kreis. Die Gegenstände der Bibliotheken sind in jeder Bryce Version anders angeordnet. Hier Bryce 5.01 Deutsch. Wählen Sie den Kreis.

Erstellen > Bearbeiten > Himmel & Nebel >

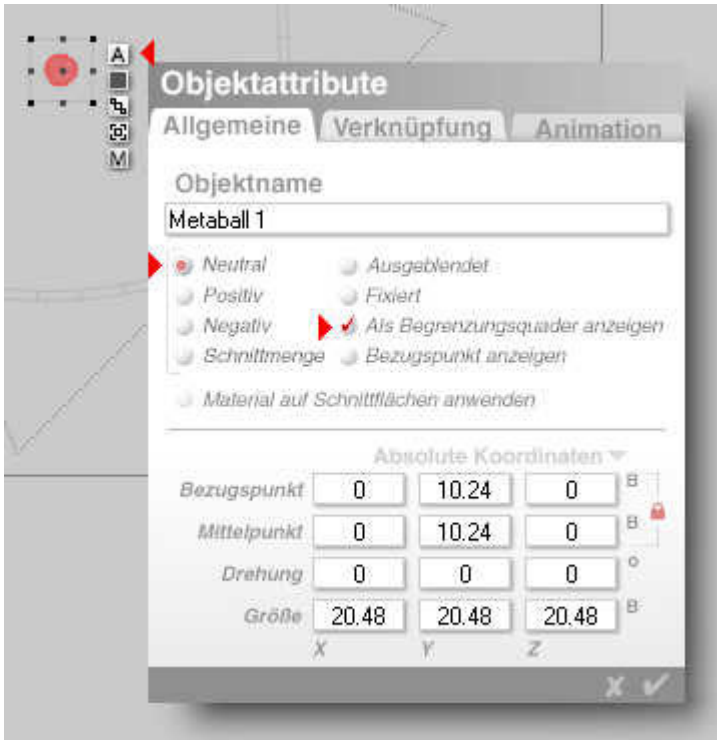
Objekte

Im Kreis
Einfach eine runde Sache

Boolesche Objekte
Bäume
Felsen
Importierte Objekte
Lehrgang
▶ **Pfadobjekte**
Terrains

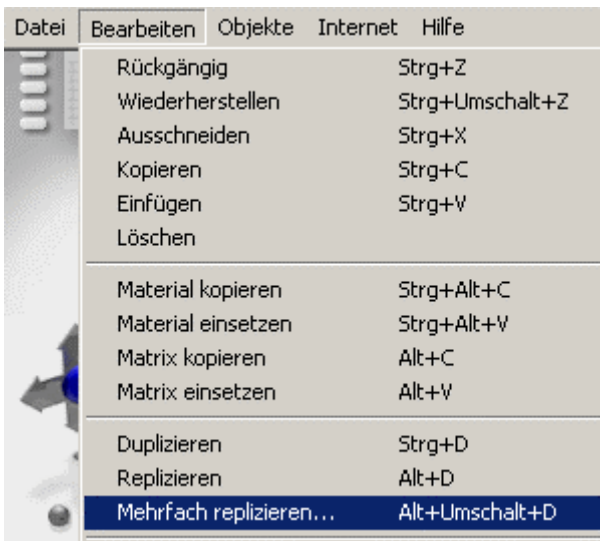
Vorgegebene ▾ Hinzufügen Entfernen Importieren Exportieren X ✓

Sie können natürlich jeden anderen Pfad auswählen. Diese Anleitung benutzt den einfachen Kreis.



Öffnen Sie die Objektattribute und wählen Sie «Als Begrenzungsquader anzeigen». Das wäre nicht notwendig, hilft aber, den Überblick zu behalten – zudem wird die Anzeige beschleunigt.

Beachten Sie, dass dies Metaball 1 ist. Es wird gleich weitere geben.



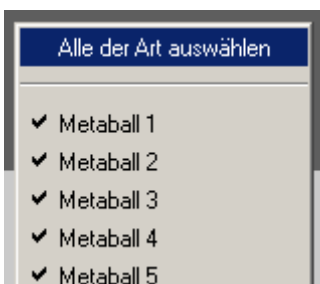
Der gewählte Metaball 1 wird nun mehrfach repliziert.



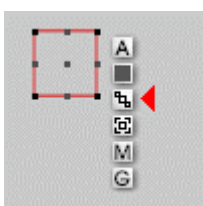
Wir benötigen 101 Metabälle. Einen haben wir bereits, setzen Sie also 100 ein. Es wird kein Versatz benötigt, alle Metabälle werden am selben Ort erscheinen.



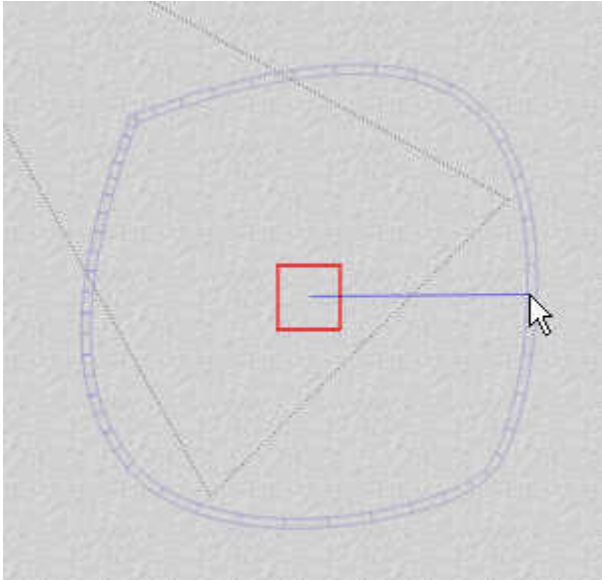
Wählen Sie nun alle 101 Metabälle aus.



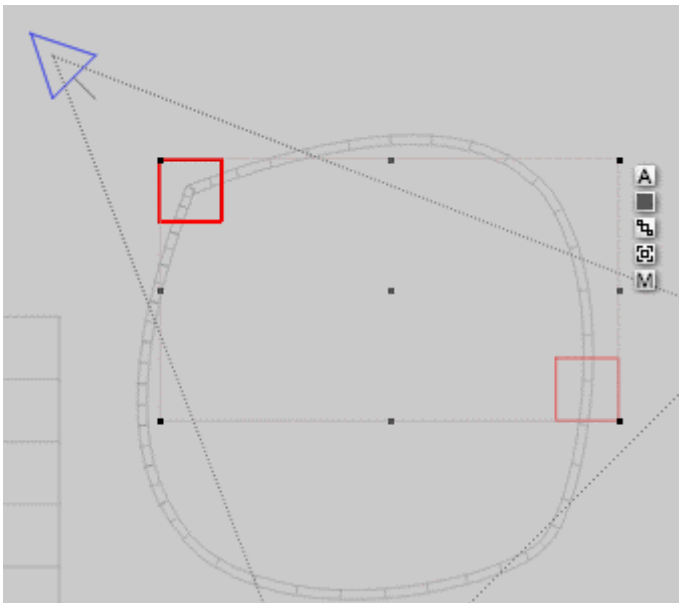
Dazu klicken Sie auf den Eintrag «Alle der Art auswählen», um auf einfache Weise alle 101 Metabälle zu markieren. Die Liste ist sehr lange.



Bewegen Sie die Maus zum Verknüpfungssymbol, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus vom Verknüpfungssymbol an eine beliebige Stelle des Pfades. Wenn die Linie und der Pfad blau werden, lassen Sie die Maustaste los.



Das Bild zeigt, wie die Maus bei gedrückter linker Taste an den Pfad geschoben wurde, sowie die blaue Linie und den blauen Pfad. Wenn dieses Bild erscheint, muss die Maustaste los gelassen werden. Nun sind alle 101 Metaballs mit dem Pfad verbunden.



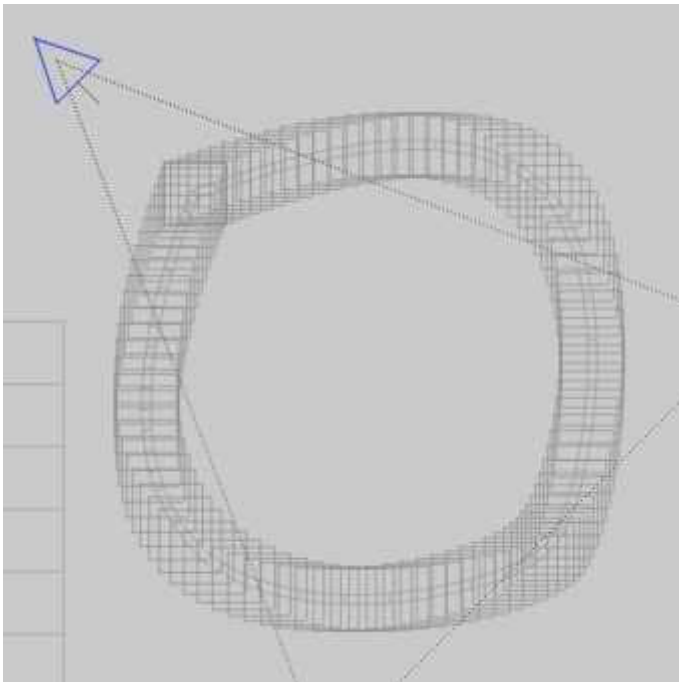
Wenn die Maustaste losgelassen wird, verschiebt sich Metaball 1 an eine neue Stelle. Die Metabälle 2 bis 101 bleiben am selben Ort.



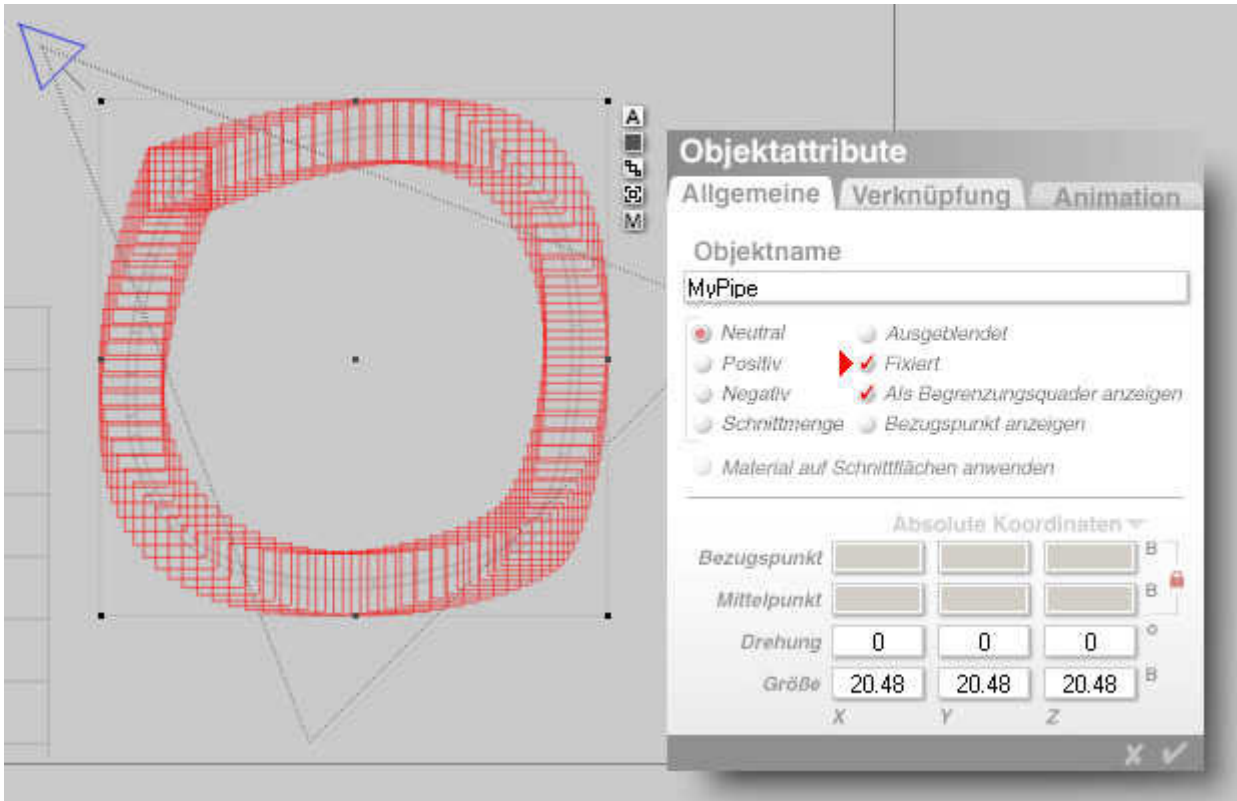
Jetzt folgt die etwas langweilige Arbeit, die Metabälle auf dem Pfad gleichmäßig zu verteilen. Wählen Sie nun Metaball 101 (zu unterst in der Liste), öffnen Sie das Objekt Attribute Fenster und setzen in den Verknüpfungen die Position auf 0. Metaball 101 kommt an die Position 0.

Wählen Sie nun der Reihe nach Metaball 100, 99, 98 ... 3, 2 und schließlich Metaball 1. Als Position geben Sie jeweils in das Feld die Nummer des gewählten Metaballs ein. Das vereinfacht die Sache und falls ein Fehler passiert, ist er schnell gefunden und korrigiert.

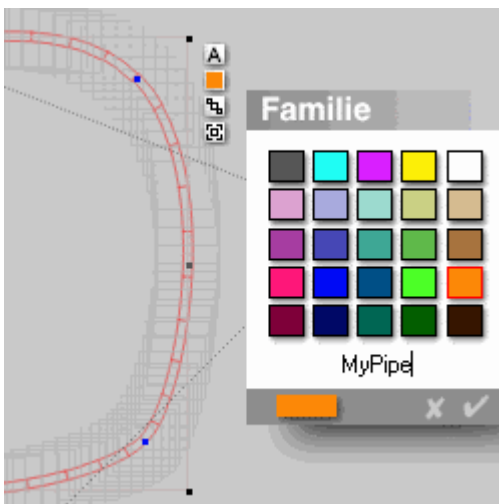
Beispielsweise kommt Metaball 42 auf Position 42, Metaball 23 auf Position 23 und Metaball 5 auf Position 5.



Alle 101 Metabälle sind nun gleichmäßig dem Pfad entlang angeordnet.



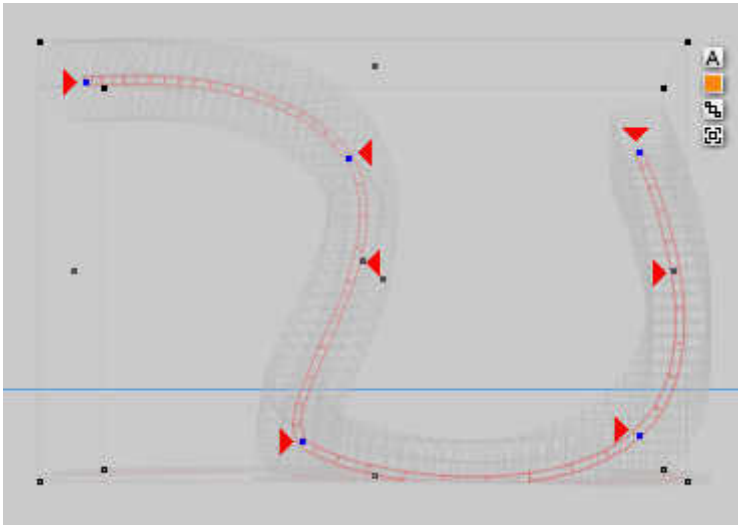
Nun wählt man nochmals alle Metabälle, öffnet den Objekt Attribute Dialog und fixiert die Bälle um zu verhindern, dass sie sich verschieben können.



Öffnen Sie nun den Familien-Dialog und geben den gewählten Metabällen eine Familie. Sie können später sehr einfach ein Material allen Bällen zuordnen.

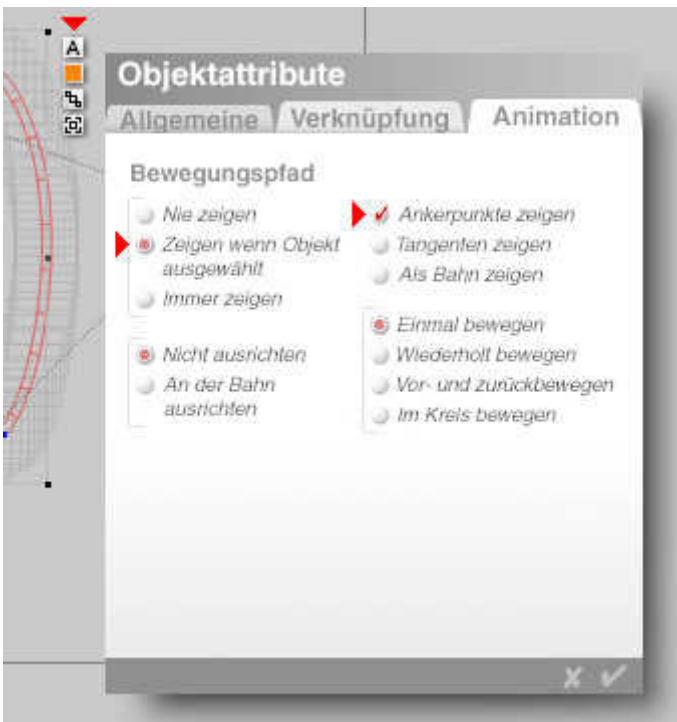
Auch den Pfad sollten Sie einer Familie zuordnen. Vielleicht geben sie ihm ein ähnliche Farbe und den selben Namen. Werden mehrere Flexpipes in einer Szene verwendet, kann jede separat auf einfache Weise ausgewählt und manipuliert werden.

Sie können nun Ihre Flexpipe an einem beliebigen Ort in die Objektbibliothek einfügen. Wenn sowohl der Pfad und alle Metabälle gewählt sind, öffnen Sie die Objekt Bibliothek (siehe oben), wählen ein Thema und klicken auf «Hinzufügen». Geben Sie dem neuen Objekt einen Namen und eine Beschreibung. Damit steht Ihnen Ihr Werk immer wieder zur Verfügung.



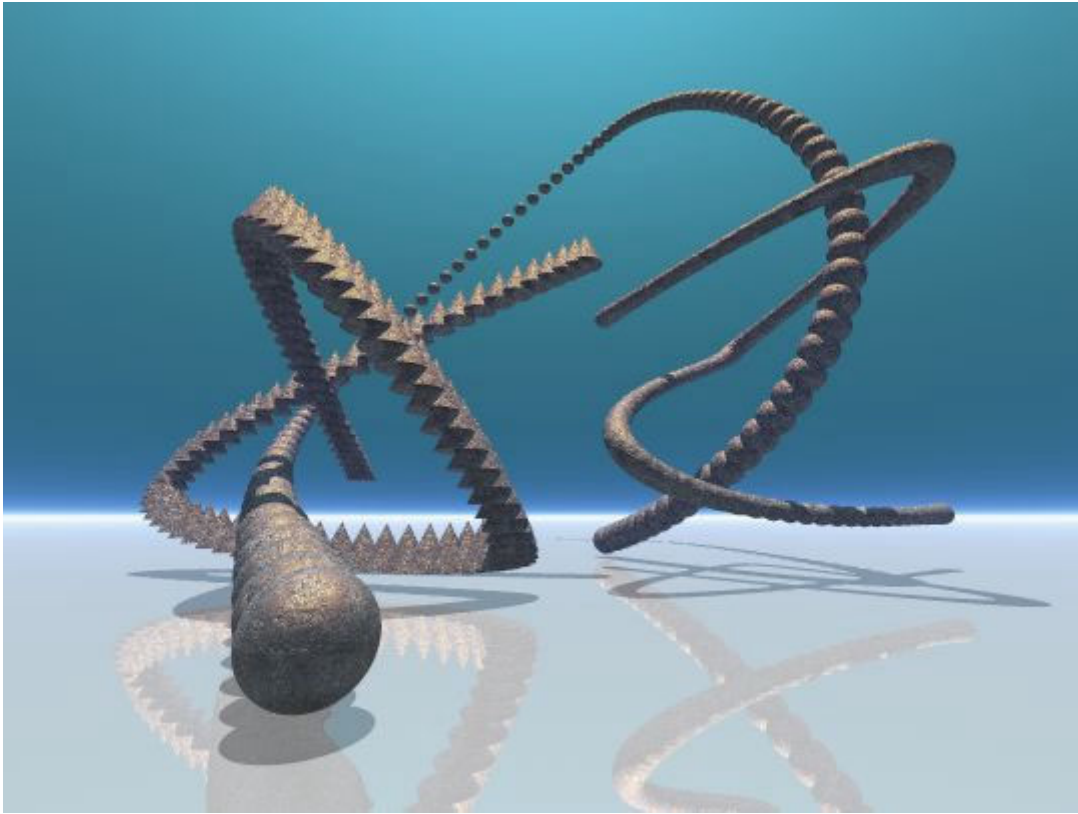
Die biegsame Stange benutzen Sie, indem Sie die blauen Punkte mit der Maus anfassen und mit gedrückter linken Maustaste bewegen. Schalten Sie hierzu in verschiedene Kamera Ansichten um.

Reicht Ihnen die Anzahl beweglicher Punkte nicht aus, fahren Sie mit der Maus and den Ort auf dem Pfad, wo Sie ein neuer Steuerpunkt wollen, drücken die [Alt]-Taste und und klicken mit der Maus. Tun Sie das **bevor** Sie die Metabälle auf dem Pfad verteilen. Tun Sie es später, können sich die Metabälle verschieben.



Der Spaß mit den zusätzlichen Steuerpunkten im Pfad ist nicht dokumentiert, funktioniert aber in Bryce 5 und Bryce 5.5.

Wird das Flexpipe Objekt aus der Objektbibliothek geladen, findet man plötzlich keine Steuerpunkte mehr. Wählen Sie den Pfad und öffnen Sie den Objekt Attribut Dialog. Stellen Sie sicher, dass die beiden gezeigten Optionen unter Animation gewählt sind. Auch wenn Sie die Flexpipe mit diesen gewählten Optionen in der Objektbibliothek gespeichert hatten, gehen sie verloren. Naja, dann schalten Sie diese halt wieder ein, wählen den Pfad ab und wählen ihn erneut. Die Steuerpunkte sind wieder da. Geben Sie der neuen Flexpipe sofort auch eine neue Familie, damit sie von den bereits bestehenden unterschieden werden kann.



Drei Flexpipes. Links wurden die Metaballs in Pyramiden verwandelt. Wie die hintere Flexpipe zeigt, kann man sie nicht unendlich weit auseinander ziehen. Die Metabälle trennen sich.

Dieses Bild soll aufzeigen, dass mit vielen an einen Pfad gebundenen Objekten weitere interessante Objekte geschaffen werden können. Kabel, Figuren, Schlangen, Drachenschwänze, Kabel ...