

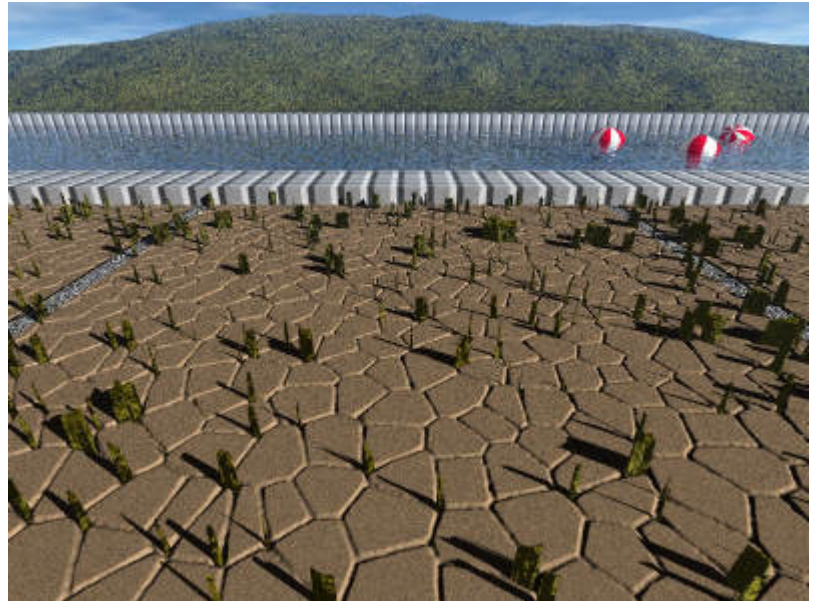
BRYCE 5 Mini Anleitung

Wie man einen verrückten Kachelboden macht

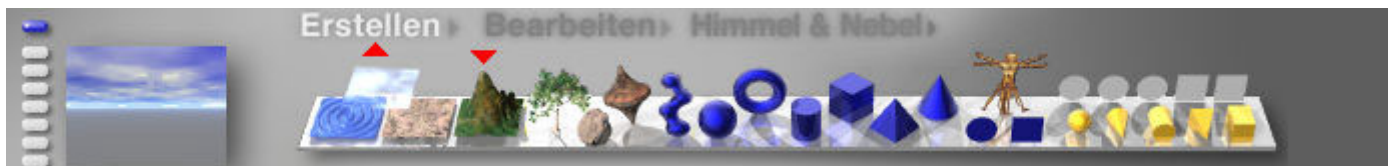
von **David Brinnen**
Februar 2006

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

Unregelmäßiger Kachelboden >



Bryce starten, «Erstellen» auswählen und auf den Berg klicken.



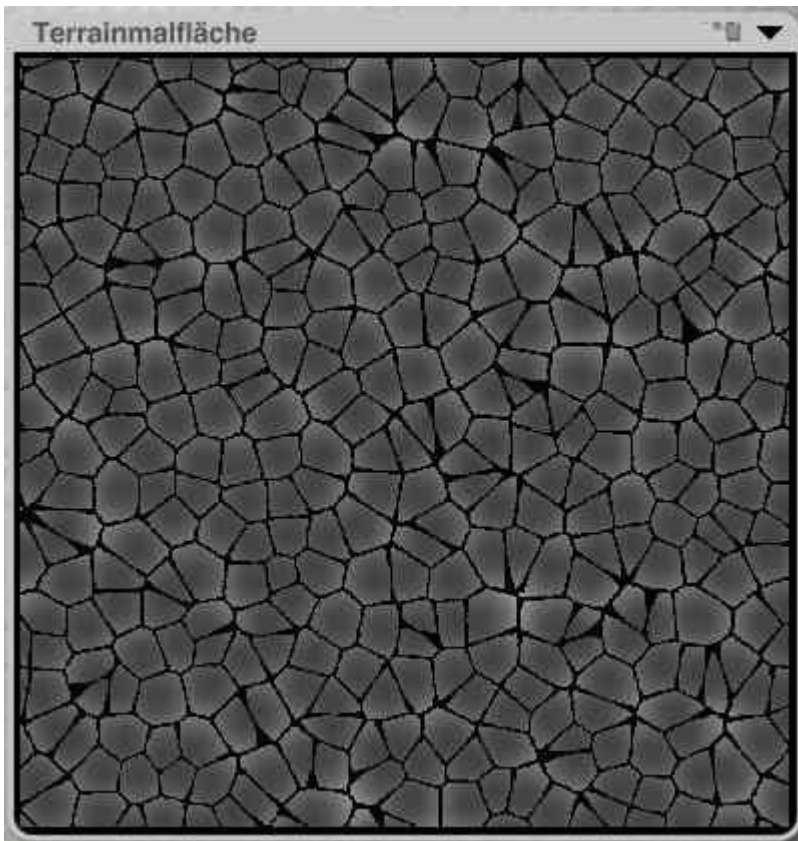
Auf «E» (Edit = bearbeiten) klicken um den Terrain-Editor zu öffnen.



Die standardmäßige Auflösung von «128 - Normal» (Bryce 5.0) bzw. «512 - Sehr fein» (Bryce 5.5) auf «1024 - extrafein» ändern.



Auf den kleinen, weißen Abwärtspfeil neben «Fraktal» klicken und im Drop-Down Menü «Ausgetrockneter Schlamm» (unterster Eintrag) auswählen.



Nun so oft auf «Fraktal» klicken, bis ein feines Muster erscheint. Das Bild links gibt eine Vorstellung. Es wurde nach dem fünften oder sechsten Klick erreicht.



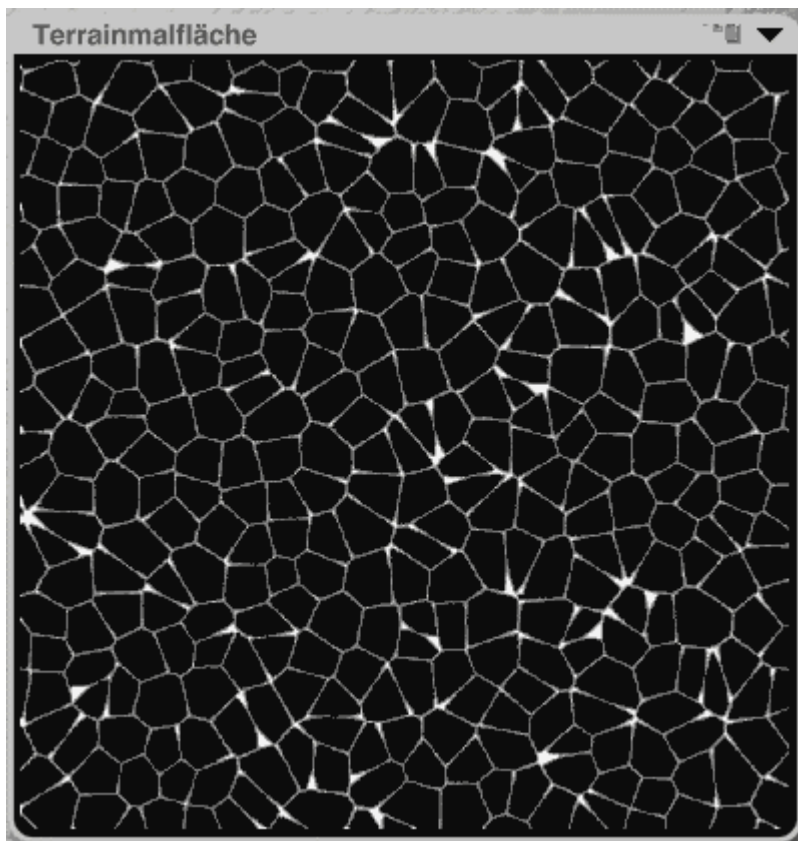
In den Terrain-Bearbeitungswerkzeugen den Reiter «Filtern» anklicken. Den Mauszeiger in das linke Fenster schieben. Das Bild ist ein Histogramm und zeigt in der horizontalen Richtung die Helligkeitsverteilung von Schwarz bis Weiß des Eingabebildes und in der Vertikalen die Helligkeitsverteilung von Schwarz nach Weiß für das gefilterte Bild.

Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Mahlstift. Damit nun eine schmale Fläche zeichnen. Die Funktionsweise findet man am Einfachsten durch Experimentieren heraus. Das Resultat sollte ähnlich aussehen, wie im Bild gezeigt. Dann auf «Anwenden» klicken.



Nun auf den «Steigung» Reiter klicken. Die im Folgenden zu benutzenden Steuerknöpfe sind durch Pfeile markiert.

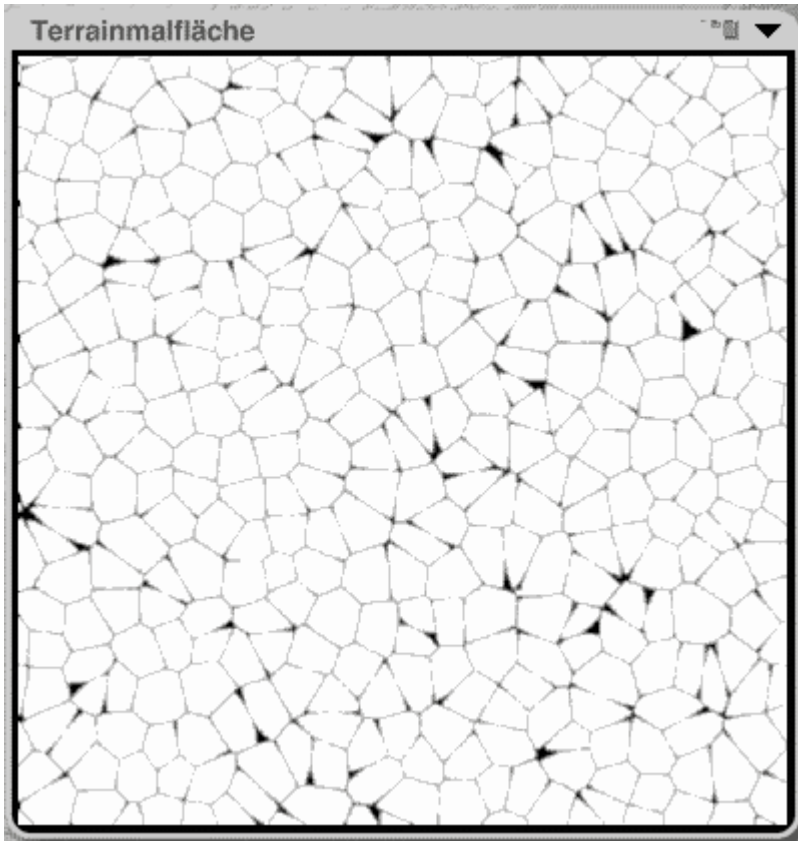
Als Erstes nun auf «Umkehren» klicken, um die hellen mit den dunklen Bildteilen zu vertauschen.



Zwei- bis dreimal auf den «Subkonturen» Knopf klicken, um die hellen Linien zwischen den schwarzen Flächen dünner zu machen.

Gegebenenfalls nochmals auf den Knopf klicken.

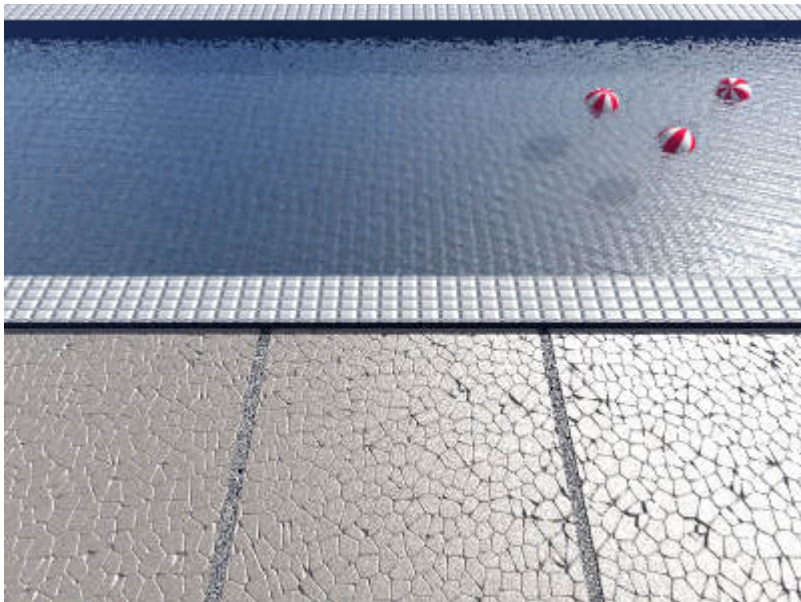
Falls man es zu weit getrieben hat, kann man mit [Strg][z] bzw. [Ctrl][z] wieder einen Schritt zurück. Das Bild links gilt als Orientierungshilfe, was etwa erreicht werden sollte.



Wieder auf «Umkehren» klicken, um zur ursprünglichen Helligkeitsverteilung zu gelangen. Nun sind die Flächen wieder weiß und die Linien schwarz.

Zweimal auf den Knopf «Weichzeichnen» klicken.

Das Terrain annehmen und den Terrain Editor verlassen.



Das Terrain muss nun noch skaliert werden. Im Beispiel links beträgt die Höhe 1% der Seitenlänge, oder 2 Bryce Einheiten. Je nach Tiefe der Spalte ergibt sich ein etwas anderes Aussehen.

Beim Bild zuoberst wurde das Terrain kopiert, Umgekehrt, die Auflösung noch höher gestellt, Höhenrauschen zehn Mal angeklickt und stark überhöht unter die Kacheln geschoben. Nun wachsen Gräser aus den Spalten.

Hier ist der Boden zum Schwimmbad besser gepflegt, es gibt kein Unkraut.