

Texturen

Jeder Anwender verfügt früher oder später über ein paar interessante Texturen, die er gerne in Bryce auf Objekte anwenden würde.

Texturen konvertieren:

Je nach Bryceversion muß zunächst die Textur konvertiert werden. Welche Dateiformate Ihre Version unterstützt können Sie mit dem Bildeditor ausfindig machen. Klicken Sie dazu in der Erstellen-Palette auf das Leonardo-Männchen. Der Editor öffnet sich nun. Über den drei Bildern steht jeweils die Option "Laden". Klicken Sie diese an und schauen Sie unter Dateityp nach, ob Ihr Bildformat für die jeweilige Textur dabei ist.

Ist sie das nicht, nutzen Sie einen Bildkonverter wie ACDSee oder Ihr Bildbearbeitungsprogramm zum Umwandeln in ein passendes Dateiformat. Auch wenn das TIFF-Format platzfressend ist, so behält es dennoch bestens die Bildinformationen bei, weshalb ich es bevorzuge.

Objekte mit neuer Textur verkleiden:

Starten Sie Bryce und erstellen Sie einen Grundkörper wie Kugel oder Quader.

Klicken Sie auf das "M" neben Ihrem Objekt. Sie kommen nun in den Materialeditor. Aktivieren Sie die beiden Kugeln wie im folgenden Bild.



Oben rechts im Texturfeld A wurde nun ein Kästchen geöffnet, welches die Aufschlüsselung Ihrer gewählten Textur anzeigt. Unten rechts befindet sich eine kleine Kugel mit einem "B" für Bild. Klicken Sie diese an. An hoher grenzender Wahrscheinlichkeit sehen Sie nun das Leonardomännchen von Bryce, sofern Sie bisher noch nicht mit dem Bildeditor herumgespielt haben.

Klicken Sie nun auf die rechte untere Kugel für die Option "Bild", danach auf die rechte obere Kugel, wodurch Sie den "Textur- / Bildeditor" laden (siehe folgendes Bild).



Vor Ihnen befinden sich nun drei Rahmen. Gehen Sie auf "Laden" im ersten Rahmen und suchen Sie im Verzeichnisbaum Ihre gewünschte Textur. Ist diese im Fenster sichtbar, klicken Sie links unten am Fenster auf "Kopieren". Gehen Sie nun zum mittleren Rahmen und fügen Sie dort über "Einsetzen" Ihre Kopie in das Fenster. Sollten Sie gefragt werden, ob die gewählten Elemente wirklich entfernt werden sollen, bestätigen Sie dieses immer. Ihre Textur wird nun grünlich erscheinen, da der Alphakanal des Bildes angezeigt wird. Im ganz rechts liegenden Rahmen ist nun Ihre Textur sichtbar. Hinter dem Bild befindet sich unter Umständen ein Kästchenmuster, was aber ganz normal ist.

Klicken Sie nun auf das ganz unten rechts liegende Häkchen. Sie springen nun automatisch in den Materialeditor zurück. Bestätigen Sie auch dort wieder über das Häkchen Ihre Eingabe.

Nun befinden Sie sich wieder in Ihrer gewohnten Arbeitsumgebung. Im Vorschaufenster ist nun Ihr Objekt mit der Textur verkleidet.

Textur in Bibliothek aufnehmen:

Klicken Sie auf "Bearbeiten" und wechseln Sie in die Texturenbibliothek. Im Ordner "Eigene" können Sie nun Ihre neue Textur ablegen, wobei es natürlich in jedem anderen Ordner auch möglich wäre. Gehen Sie dazu auf "Hinzufügen" und geben Sie dem Kind einen Namen. Im Feld darunter können Sie eine Kurzbeschreibung angeben. Bestätigen Sie Ihre Eingaben und die Textur wird augenblicklich in die Palette aufgenommen.

Korrekturen der Textur:

Sollte Ihnen die Textur zu durchsichtig erscheinen, so liegt dieses an hoher grenzender Wahrscheinlichkeit am Alphakanal, bzw. daran, daß Ihr Bild überhaupt keinen besitzt. Um das Problem zu umgehen, gehen Sie wieder in den Materialeditor und von dort in den Bildeditor. Über dem

mittleren Rahmen befinden sich drei Kugeln. Klicken Sie auf die schwarze Kugel. Sie werden gefragt, ob die gewählten Elemente entfernt werden sollen. Bestätigen Sie dieses. Im rechten Fenster befindet sich nun Ihre Textur satt und kräftig.



Download

