

Informationen zu den beigelegten Basisszenen

© 07/2007 by Dirk Kipper

Um Sie ein wenig bei der Entwicklung eigener Szenen zu unterstützen habe ich zwei einfache Basismodelle dieser Szene vorbereitet und beigelegt. Sie sollen es jedem Interessierten ermöglichen seine eigene Erde oder andere Planeten zu entwickeln.

Die Szene liegt neben einer Version für 3Ds Max 9.0 ebenfalls in einer Version für 3D Studiomax 3.1 vor, damit sie auch von älteren Max Versionen geladen werden kann.

Basisszene mit Licht- und Kamerakreis (3Ds Max 3.1)

Sie enthält bereits eine kleine Animation, Kameras mit den wichtigsten Perspektiven, bewusst sehr einfach gehaltene Basismaterialien und ist mit einem (wie ich es nenne) Licht- und Kamerakreis ausgestattet. Mit ihm sind die entsprechenden Kameras und Lichtquellen so verknüpft, dass sich bei einer Rotation des Kreises die Sonne neu positionieren und damit die Beleuchtung wie gewünscht anpassen lässt.

Da die Tag- und Nachtgleiche in der Szene über einen Lichtabnahmebetrag eingestellt werden kann ist auf diese Weise sichergestellt das die eingestellten Werte immer gleich bleiben. Aus diesem Grund wurde dieses Objekt auch fixiert damit es nicht irrtümlich verschoben oder skaliert, sondern lediglich rotiert werden kann.

Andernfalls würde sich der Übergang des Terminators bei einer Neupositionierung der Sonne ändern und müsste jedes Mal komplett neu eingestellt werden ! Durch den Licht- und Kamerakreis wird aber genau das verhindert und die einmal von ihnen getroffenen Einstellungen bleiben erhalten.

Um die Sonne und damit die Beleuchtung der Szene wie gewünscht einzustellen gehen Sie bitte einfach wie folgt vor.

1. Als Ansicht die gewünschte Kameraansicht einstellen
2. Den Lichtkreis anwählen und rotieren, so wie die Beleuchtung gewünscht wird

Die Kameras für die 100% Tageslichtansicht sowie der Nachtseite bleiben davon jedoch unberührt, da sie mit dem Licht- und Kamerakreis entsprechend verknüpft sind !

Weiterhin lege ich zum Start verkleinerte Mercatorkarten von Visible Earth und die von mir entwickelte Map zur Einstellung der Tag- und Nachtgleiche als Bonus mit dazu. Damit ist es für Sie leichter den Übergang der Tag- und Nachtgleiche einzustellen, obwohl die bereits getroffene Einstellung schon ungefähr hinkommt.

Basisszene mit Licht- und Kamerakreis (3Ds Max 9.0)

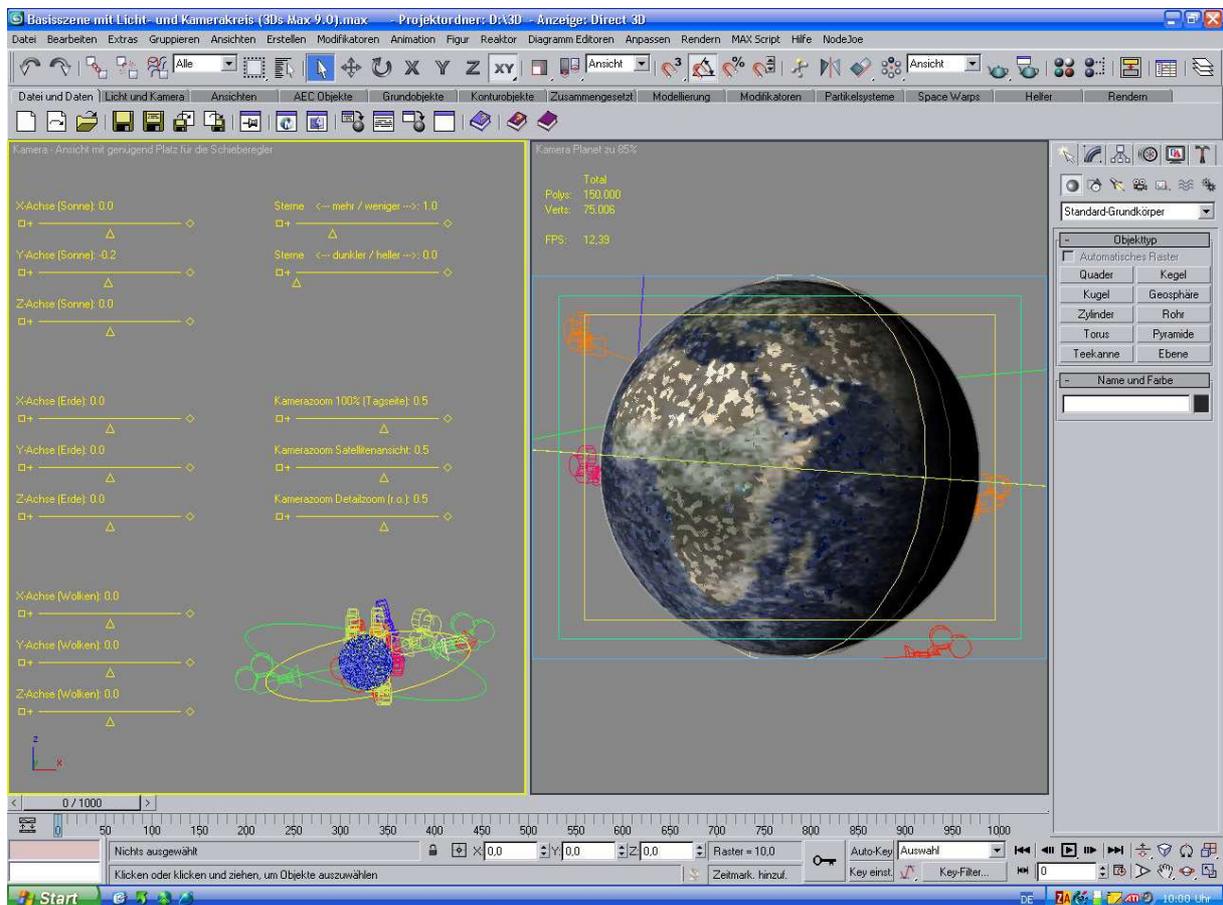
Zusätzlich enthält die Szene für dieser Version mehrere fixierte Schieberegler mit denen sich die wichtigen Parameter schnell manipulieren lassen. Zusätzlich enthält die Szene einen Weltraumhintergrund mit Sternen.

Ist die Szene geladen zeigt sie 2 Fenster die nebeneinander angeordnet sind. Das linke Fenster wurde so eingestellt, dass sofort ein sauberer Überblick über alle vorhandenen Schieberegler möglich ist, ohne das Objekte die Übersicht stören.

Um die Szene und die Beleuchtung einzustellen gehen Sie bitte einfach wie folgt vor.

1. Aktivieren sie das linke Fenster (Rechtsklick in das linke Fenster)
2. Wählen die das Auswählen und Manipulieren Werkzeug (Ist es aktiv werden die Schieberegler in anderen Farben gezeichnet) 
3. Jetzt können die Einstellungen der Schieberegler eingestellt werden. Dazu einfach mit der Maus die kleinen Dreiecke unter den Schieberegler anklicken und den Regler wie gewünscht verschieben.

Damit Änderungen und ihre Auswirkung in der Szene sofort sichtbar werden, wurde das Fenster rechts mit der Einstellung "Glatt + Glanzpunkte" versehen !



Screenshot der geladenen Basisszene mit Licht- und Kamerakreis für 3Ds Max 9.0

4. Sind alle Einstellungen getroffen mit einem Rechtsklick das rechte Fenster aktivieren und das Bild rendern.

Was jetzt allerdings zu einem guten Bild noch fehlt, sind die richtigen Parameter...
Aber die müssen Sie schon selbst herausfinden !

Viel Spaß beim Basteln

DIRK KIPPER