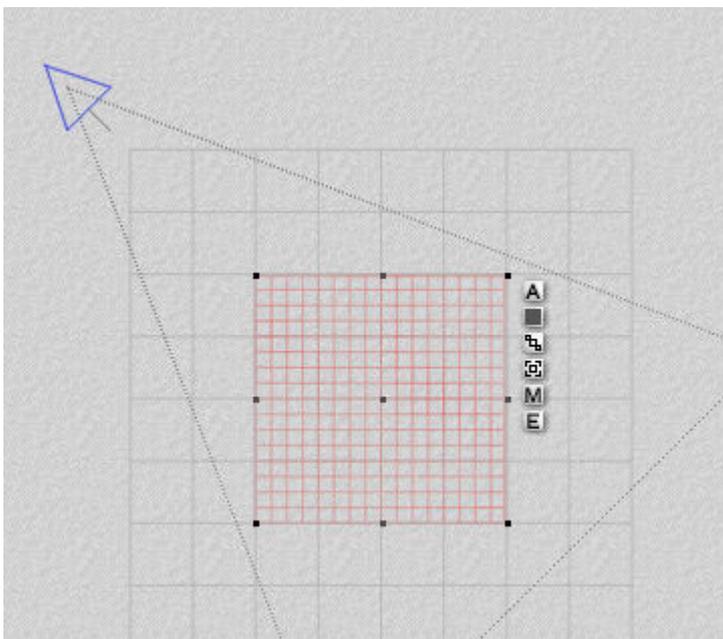
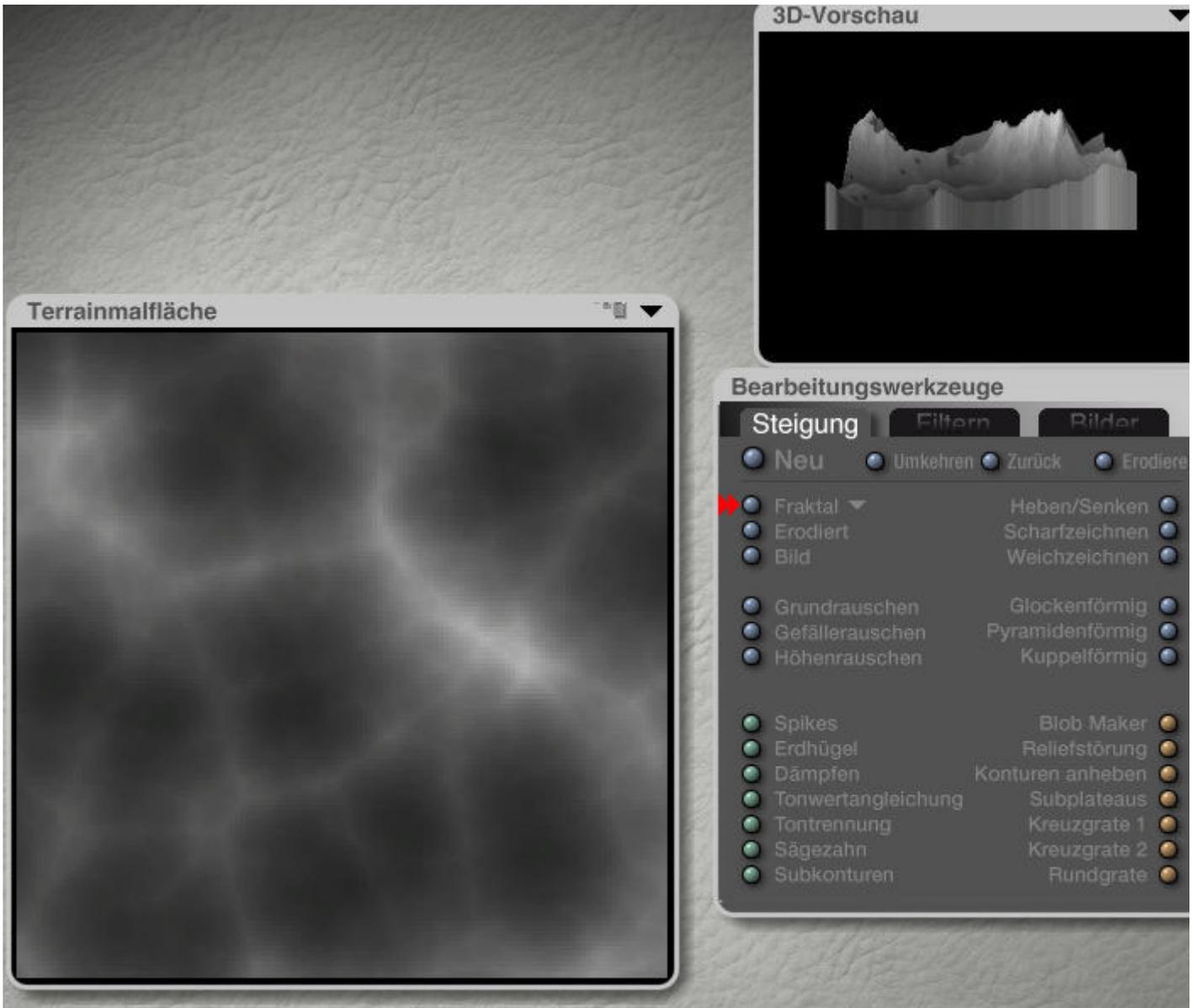






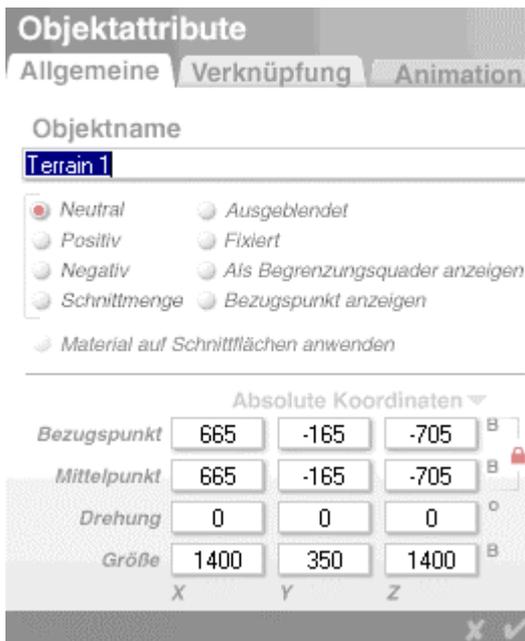
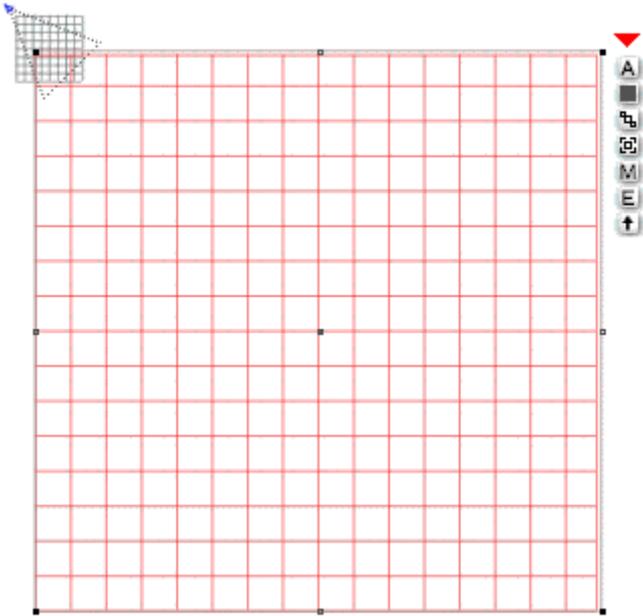
Aus dem «Fraktal» Pulldown «Mordor» auswählen.

Auf den «Fraktal» klicken, bis ein ähnliches Terrain erscheint, wie unten gezeigt. Man kann hunderte Male darauf klicken ohne dass sich das Terrain wiederholt.

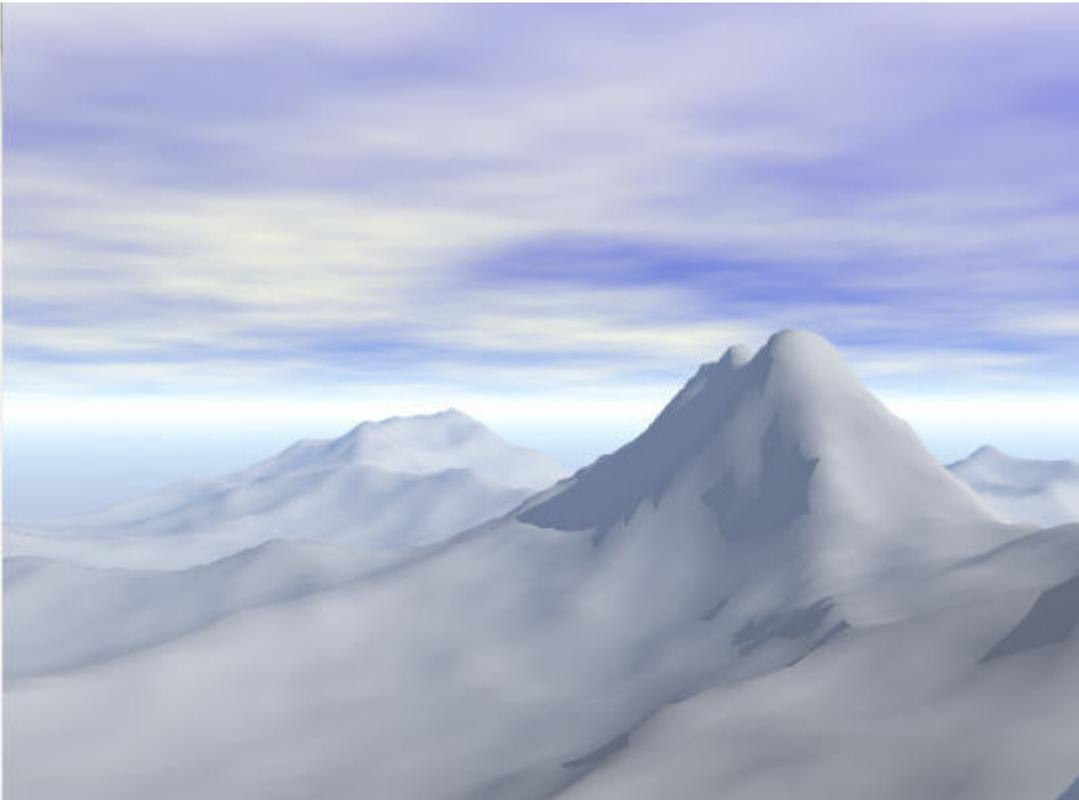


Kamera Sicht «Von Oben» wählen, 5 Mal auszoomen und an einer Ecke das markierte Terrain ziehen, bis es etwa die im nächsten Bild gezeigte Größe hat.

Man kann auch auf «A» (Attribut) klicken und die Werte für das Terrain numerisch eingeben.



Hier sind die vorläufigen numerischen Werte für das Terrain gezeigt.

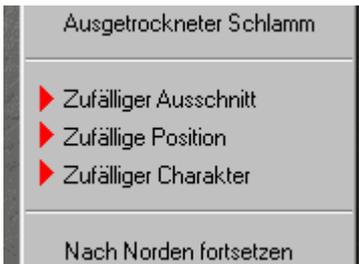


Durch die Vergrößerung der Terrains liegt es unter der Grundlinie und wird durch Anklicken des Aufwärtspfeils auf die richtige Höhe gebracht (von -165.00 auf 175.00 im Beispiel).

Kamea in allen Achsen verschieben, bis eine Position erreicht ist, welche jener des gerenderten Bildes ähnlich sieht..



Terrain markieren und Terrain Editor öffnen. Die standardmäßige Auflösung von «128 - Normal» auf «1024 - extrafein» ändern.



**Sehr wichtig:** Im Fraktal Dropdown die drei angewählten Optionen «Zufälliger Ausschnitt», «Zufällige Position» sowie «Zufälliger Charakter» abwählen. Anschließend den Fraktal Knopf anklicken. Dadurch wird das selbe Terrain in höherer Auflösung neu generiert. Das kann einige Sekunden dauern.



Der Unterschied in der Auflösung ist offensichtlich. Das Terrain wirkt echter auf diese Weise.



Terrain mit tiefer Auflösung mit Material, einer Wasserebene und einem interessanteren Himmel. Obwohl das verwendete Material sehr aufwändig ist, wirkt die Landschaft nicht gut. Wären noch Spitzen benutzt worden, sähen diese wie Pyramiden aus.

Bryce Dateigröße = 100%; Render Zeit = 100%.



Hoch aufgelöstes Terrain mit gleichem Material, wie links, gleicher Wasserebene und gleichem Himmel. Es wirkt natürlicher. Wären noch Spitzen benutzt worden, würden diese auch so aussehen. Das kommt allerdings zu einem Preis, die Quelldatei wird beträchtlich größer und die Renderzeit erhöht sich etwas.

Bryce Dateigröße = 1300%; Render Zeit = 136%.