

Dies ist eine Anleitung der Künstlerin und Autorin Efyriel von Tierstein (kurz: EvT)

Die Anleitung ist nur für den privaten Gebrauch gedacht und EvT übernimmt keine Garantien dafür, dass eine Arbeit nach dieser Anleitung auch gelingt. Die Abbildungen sind nur zur Verwendung innerhalb dieser Anleitung, das Ausschneiden und Kopieren ist nicht gestattet. Das Urheberrecht der Kunstwerke verbleibt bei EvT und die Nutzung ist nur innerhalb dieser Anleitung erlaubt. Der Text und auch Textausschnitte dürfen nicht kopiert und anderweitig verwendet werden. Die Anleitung darf nur mit Genehmigung der Künstlerin auf anderen Seiten angeboten werden. Die Darstellung der Benutzeroberfläche, Grafiken, Schaltflächen usw. wurden über ein Abfotografieren des Bildschirms (Screenshot) erstellt und nur in der Anleitung verwendet um die Funktionen leichter erklären zu können. Die Rechte verbleiben natürlich bei 'e-on Software' bzw. 'cornucopia3d'. Dieser Text so wie die Urheberrechtsvermerke dürfen nicht entfernt werden! Mehr über die Künstlerin und ihre Werke erfährst du unter: efyriel.bplaced.net

Einführung in Vue-Pioneer

1. einfache Landschaft erstellen

Einleitung

Diese Anleitung gibt eine kurze Übersicht über die Bedienoberfläche in Vue-Pioneer und erklärt wo was zu finden ist.

Vue-Pioneer ist ein kostenloses Programm der Firma 'e-on Software' und wird über die Seite 'cornucopia3d.com' vertrieben. Mit Vue lassen sich 3D generierte Landschaften erstellen. Dazu gibt es jede Menge Gegenstände zu kaufen, wie beispielsweise Pflanzen, Tiere, Gebäude und vieles mehr.

Vue-Pioneer ist die kostenlose Version des Programms, welche aber auch schon viele Möglichkeiten bietet. Es darf nur für den Privatgebrauch eingesetzt werden und auf jedem Bild das mein erstellt ist ein Logo am unteren, rechten Bildrand (siehe Beispiele).

Diese Anleitung basiert auf den Kenntnissen der 1. EvT Anleitung zur Einführung in Vue-Pioneer und verwendet die dortigen Begriffe.

Achtung das Speichern ist nach jedem erfolgten Schritt sinnvoll wird aber nicht extra erwähnt!

Gehe dazu auf 'File', 'Save as' und speichere unter einem passenden Namen (Beispiel: 1. Landschaft)

Danach kannst du die Tastenkombination Strg+S verwenden oder auf die Diskette in der Menüleiste klicken. Gespeichertes befindet sich dann unter 'Eigene Dateien' in dem Ordner 'e-on Software', 'Vue9' unter 'pictures' (es kann auch ein anderer Speicherort ausgewählt werden).

Arbeitsschritte

1. Der Beginn

Öffne Vue-Pioneer und mache dich noch einmal kurz mit dem Aussehen der Bedienoberfläche vertraut. Oben findest du Menüelemente, links die Bedienleiste zum Erstellen von Objekten und rechts findest du oben die Objekteigenschaften, das kleine Vorschauenfenster mit Kameraeinstellungen und darunter die Ebenen- und Objektverwaltung.

Klicke nun auf das Papiersymbol in der Menüleiste.



Es öffnet sich ein Fenster in welchem du einen fertigen Himmel auswählen kannst in welchem sich auch schon Lichter befinden.

Vorgegeben ist die Einstellung 'Default', ohne Wolken und mit einfacher Beleuchtung. Durch anklicken kannst du auch eine andere Atmosphäre wählen. Über das Auswahlmenü links kannst du auch von einfachen Tageseinstellungen auf 'Bad Weather' (schlechtes Wetter) umstellen.

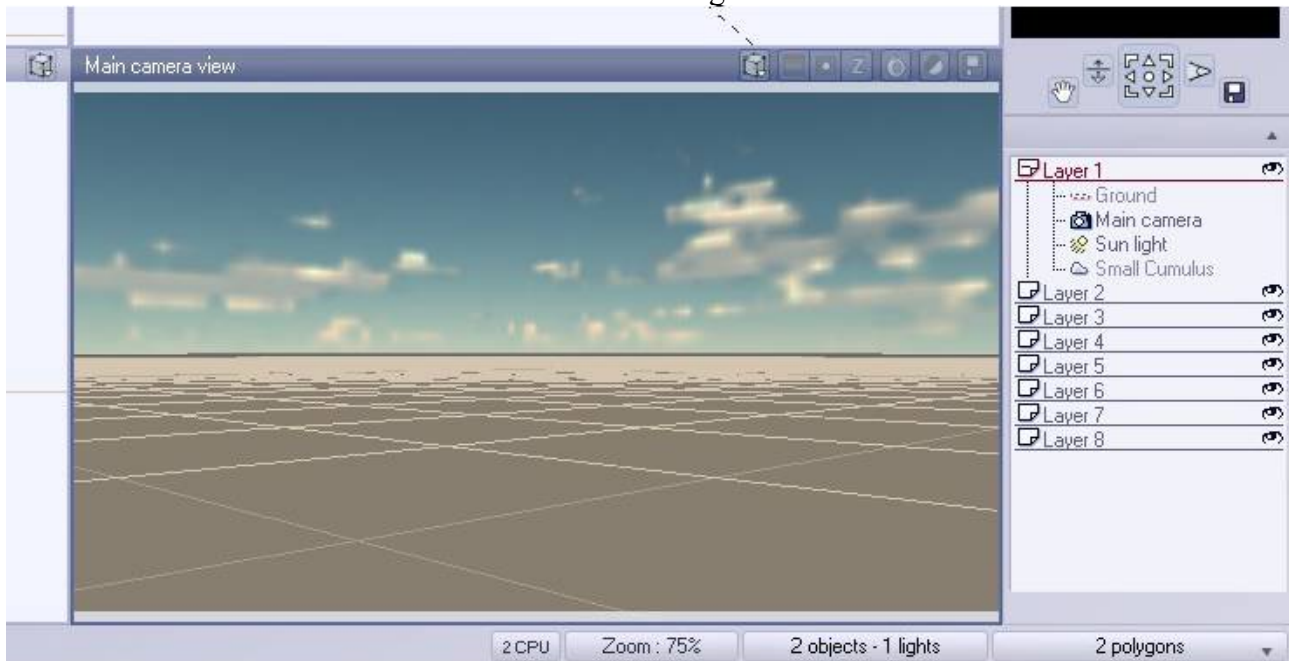
Es werden dir die dort vorhandenen fertigen Einstellungen angezeigt.

Ebenso kannst du aus den weiteren angebotenen Atmosphären/Himmeln wie Sonnenuntergänge, fantastische Atmosphären usw. auswählen. Diese können später weiter verändert werden.

Es gibt auch einige der Szenen, die erst käuflich erworben werden müssen, diese sind mit dem cornucopia3d-Symbol markiert.

Wähle nun unter 'Daytime', 'Spectral Sunshine' die Einstellung 'High Altitude' aus (4. Reihe von oben). Bestätige dann indem du auf OK klickst.

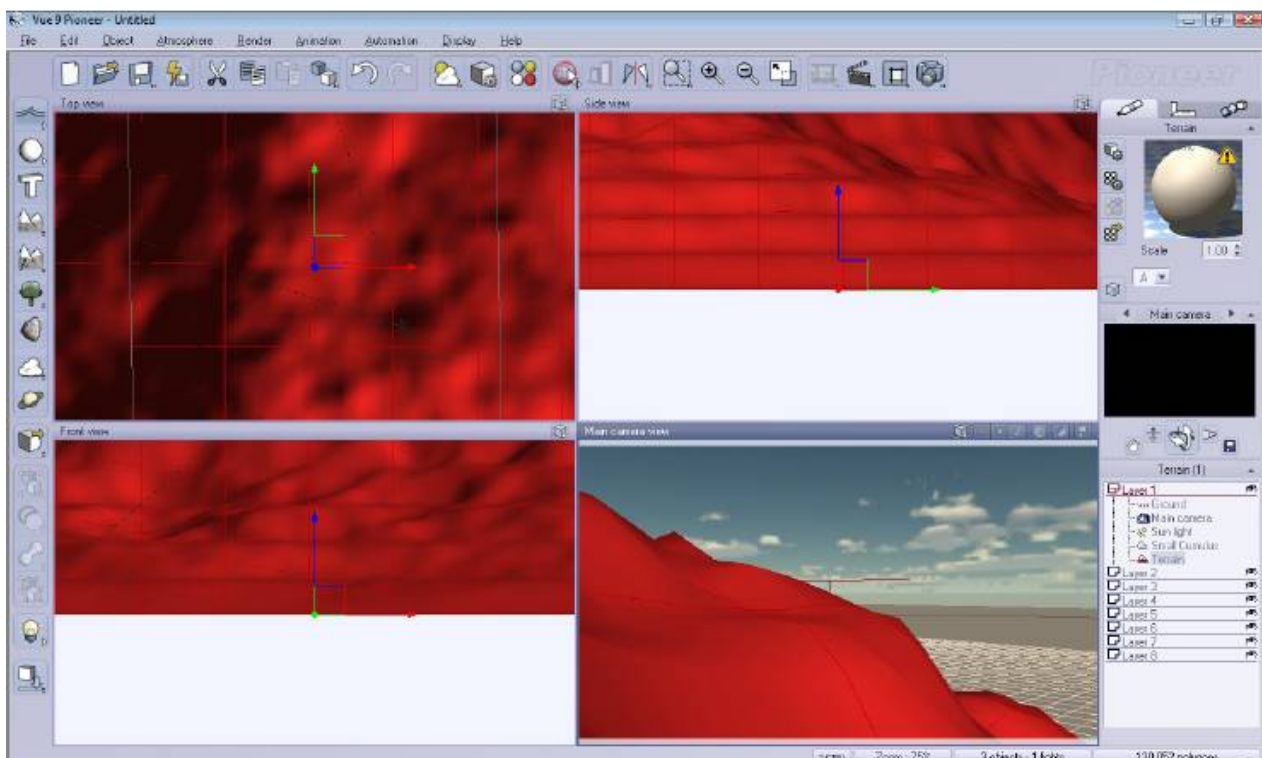
In deinem Fenster der Kameraansicht erscheint nun folgendes Bild:



In der Ebenen- und Objektverwaltung wird dir nun auch das Objekt 'Small Cumulus' angezeigt. Dies sind die Cumuluswolken am Himmel.

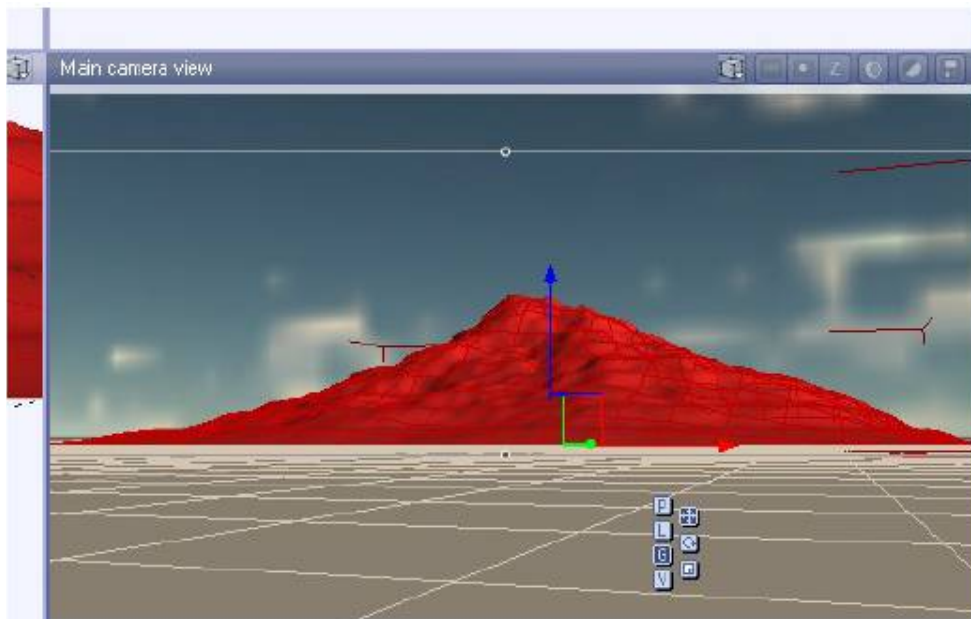
2. Berg/Landschaft generieren

Nun erstellst du über das Berg-Symbol in der Bedienleiste einen Berg. Dazu einfach auf den kleinen Berg klicken. Dieser sieht jedes mal anders aus, da Vue ihn jedes mal neu generiert. Das sieht nun so aus:



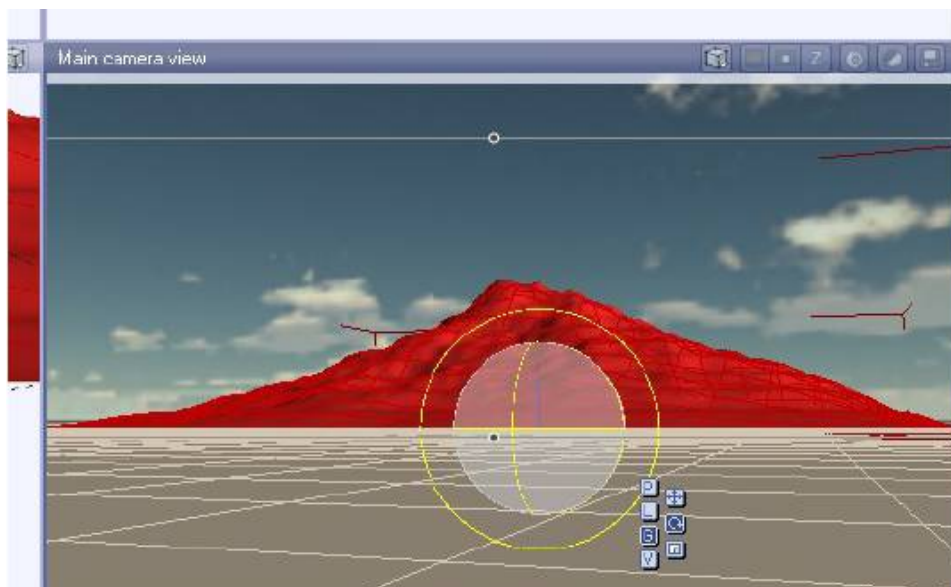
Der Berg ist rot und in Polygonen dargestellt (die Linien die über deinen Berg laufen). Rot ist er da er ausgewählt ist. Wenn du deine Bedienoberfläche anschaust stellst du fest, dass sich einige Bereiche verändert haben. In der Menüleiste oben sind nun mehr Symbole aktiv, ebenso auf der Bedienleiste. Rechts wird dir nun das Feld mit den Objekteigenschaften angezeigt. Diese kannst du dir gleich näher ansehen. In der Objektverwaltung wird dir dein Berg als 'Terrain' angezeigt und die Anzahl der vorhandenen Polygone ist von 2 auf eine wesentlich höhere Zahl gestiegen.

Um den ganzen Berg sehen zu können drehst du entweder dein Mausrad nach unten oder schiebst den Berg im Fenster mit der Sichtweise von oben (Sichtfenster 1 im Hauptbereich, 'Top view' nach oben). Mit gedrückter rechter Maustaste kannst du das Sichtfeld verschieben mit dem Mausrad die Ansicht verkleinern oder vergrößern. Verändere deine Ansicht so lange, bis du den ganzen Berg in der Kameraansicht sehen kannst.



Betrachte nun einmal die aufgetauchten Schaltflächen und das Koordinatensystem. Über das Koordinatensystem kannst du den Berg nach oben, unten, links, rechts und in den Raum hinein bzw. hinaus schieben (probiere es ruhig einmal aus).

Um den Berg drehen zu können schälst du über die Schaltfläche mit dem kleinen Pfeil der im Kreis zeigt (siehe Bild links) das Bedienelement um. Das sieht dann so aus:



Indem du die gelben Kreise anfasst und bewegst kannst du nun deinen Berg drehen (probiere es ruhig mal aus).



Über die Schaltfläche mit den kleinen Quadraten kannst du das Bedienelement umschalten um die Größe des Berges zu verändern.

Um die weiteren Schaltflächen mit den Buchstaben kümmern wir uns erstmal nicht weiter.



Solltest du nun alles total verschoben, und verdreht haben kannst du das ganze so lange rückgängig machen, bis es wieder wie zuvor aussieht. Dazu klickst du einfach auf die Schaltfläche 'rückgängig machen' in der Menüleiste

3. Dem Berg eine Textur geben

Da du sicher nicht nur einen grauen Berg möchtest soll er eine Textur bekommen. Jetzt kommt der Bereich 'Objekteigenschaften' über dem Vorschauenfenster rechts zum Einsatz.

So sieht dieser nun aus:



Um eine Textur auszuwählen klickst du die hier rot markierte Schaltfläche mit dem kleinen grünen Pfeil darauf an.

Es öffnet sich das Materialfenster:



Hier hast du jede Menge Auswahl zu Texturen (schau dir ruhig erstmal an was es da alles gibt). Gehe nun auf 'Material Layer', wähle dort 'Fast Rock Gray-Beige' aus (3 Reihe) und bestätige mit OK.

Nun sieht das Feld mit den Objekteigenschaften so aus:



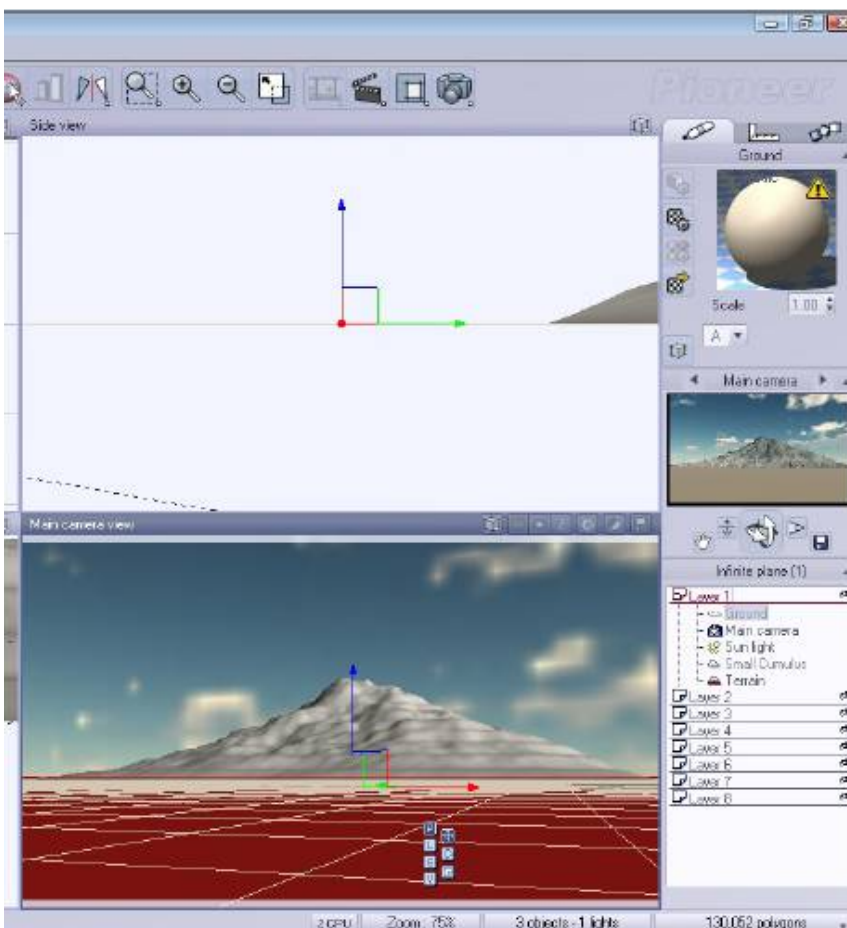
Es wird dir deine ausgewählte Textur auf der Kugel angezeigt. Nun kannst du dir das Ganze mal im kleinen Vorschaufenster ansehen (einfach auf die schwarze Fläche klicken):



Nun stört dich sicher das der Berg einfach aus einer Sandfarbenen Fläche aufragt. Das soll sich doch gleich ändern.

4. Eine flache Landschaft erstellen (Plane)

Nun wählst du über die Objektverwaltung das Objekt 'Ground' aus.



Der Grund ist nun ausgewählt (er wird rot dargestellt).

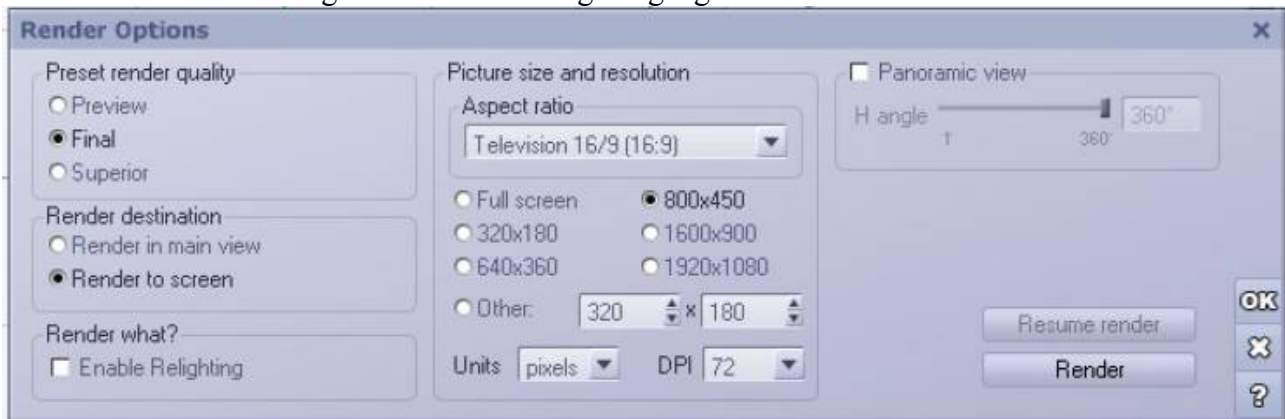
Gehe wieder in das Texturauswahlfenster und wähle dort unter 'Material Layers' das 'Simple Grass' aus. Bestätige mit OK.

Wenn du nun wieder im Vorschaubild renderst siehst du das dein Berg nun in deiner Wiesenlandschaft steht.

5. Berechnen (Rendern)

Nun kannst du deinen Bildausschnitt noch beliebig verändern, bis er dir gefällt. Dazu kannst du den Berg drehen, verschieben und die Kamera anpassen, wie ich es schon beschrieben habe. Wenn du einen Ausschnitt gefunden hast, der dir gefällt kannst du ihn berechnen lassen.

Dazu gehst du zuerst auf 'Render' in der Menüleiste und öffnest dort die 'Render Options'. Dort kann man nun Einstellungen zum Berechnungsvorgang vornehmen.



Preset render quality: legt die Berechnungsqualität fest, stelle hier auf 'Final'.

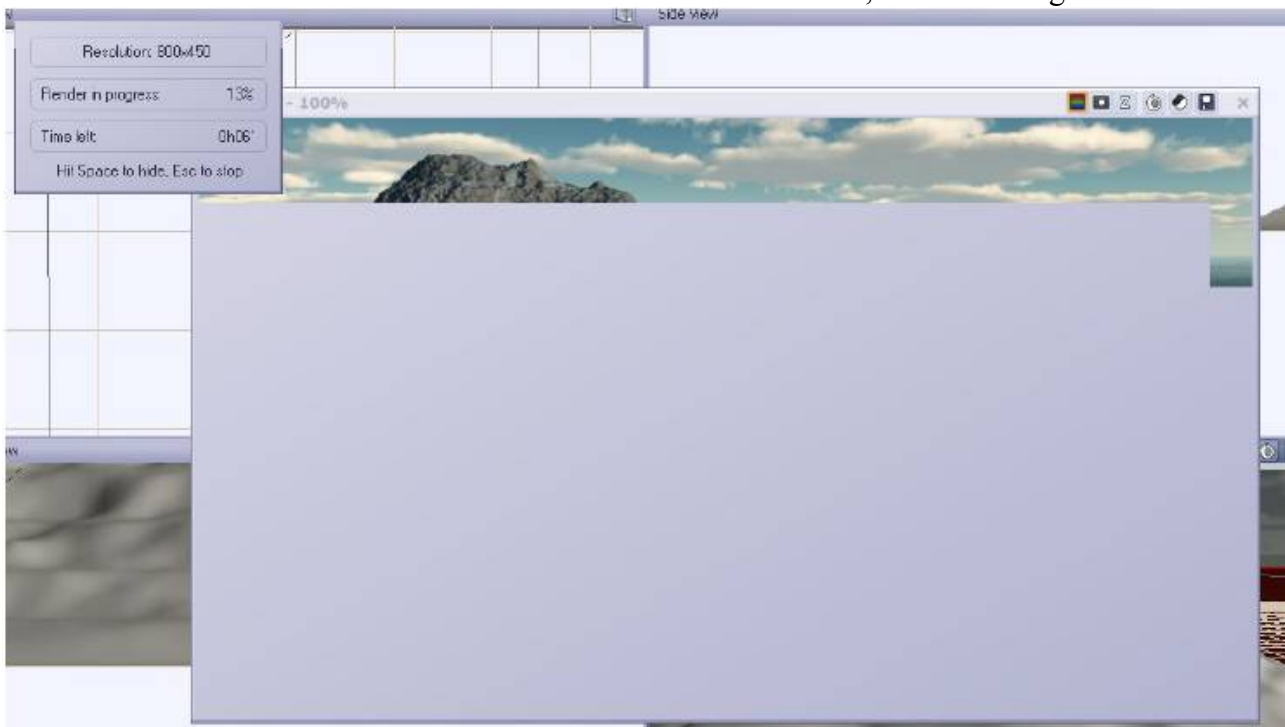
Render destination: legt fest wo die Berechnung angezeigt werde soll, wähle hier 'Render to screen'

Picture size and resolution: legt Format und Größe fest, stelle hier die Größe auf 800x450

Alle anderen Einstellungen kannst du später noch testen, klicke auf Render.

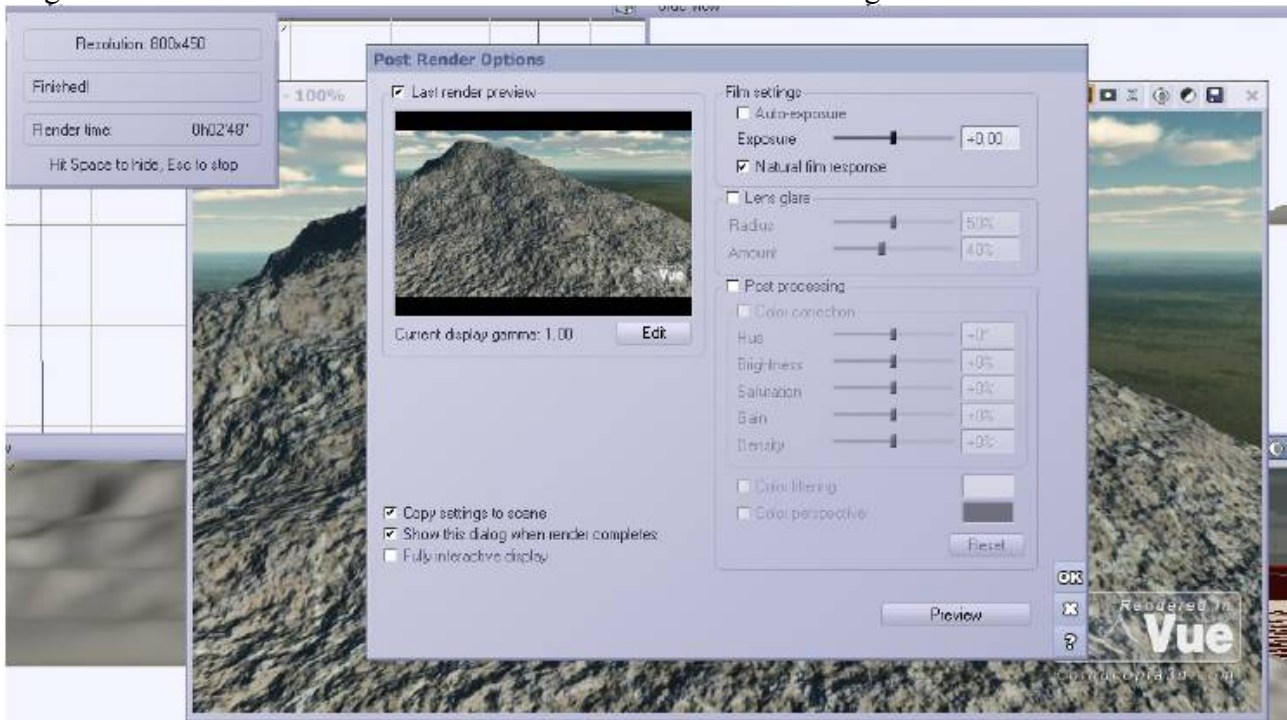
Info: für alle weiteren Berechnungsvorgänge dieses Bildes brauchst du nicht unbedingt die Optionen einstellen, diese bleiben auf den Einstellungen die du nun vorgenommen hast.

Es öffnet sich nun ein Fenster in welchem dein Bild berechnet wird, das kann einige Zeit dauern.

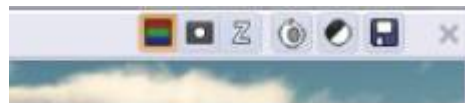


In den kleinen, grauen Fensterchen links wird dir angezeigt wie weit der Berechnungsprozess fortgeschritten ist, mit Esc kannst du das ganze abbrechen.

Wenn das Bild fertig berechnet ist öffnet sich ein neues Fenster, in welchem weitere Einstellungen vorgenommen werden können. Belasse diese so wie sie sind und sage OK.



Nun willst du dein Bild speichern, klicke dazu einfach auf die kleine Diskette am oberen Rand des Berechnungsfensters:



Wähle den Speicherort aus und gib dem Bild einen Namen, fertig ist dein 1. Landschaftsbild in Vue.



Die weiteren Anleitungen helfen dir Vue besser kennen zu lernen und besondere Szenen zu schaffen. Viel Spaß wünscht EvT!