

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 Textauschnitte 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](http://efyriel.bplaced.net)

---

## Einführung in Vue-Pioneer



(Beispielbild)

### Einleitung

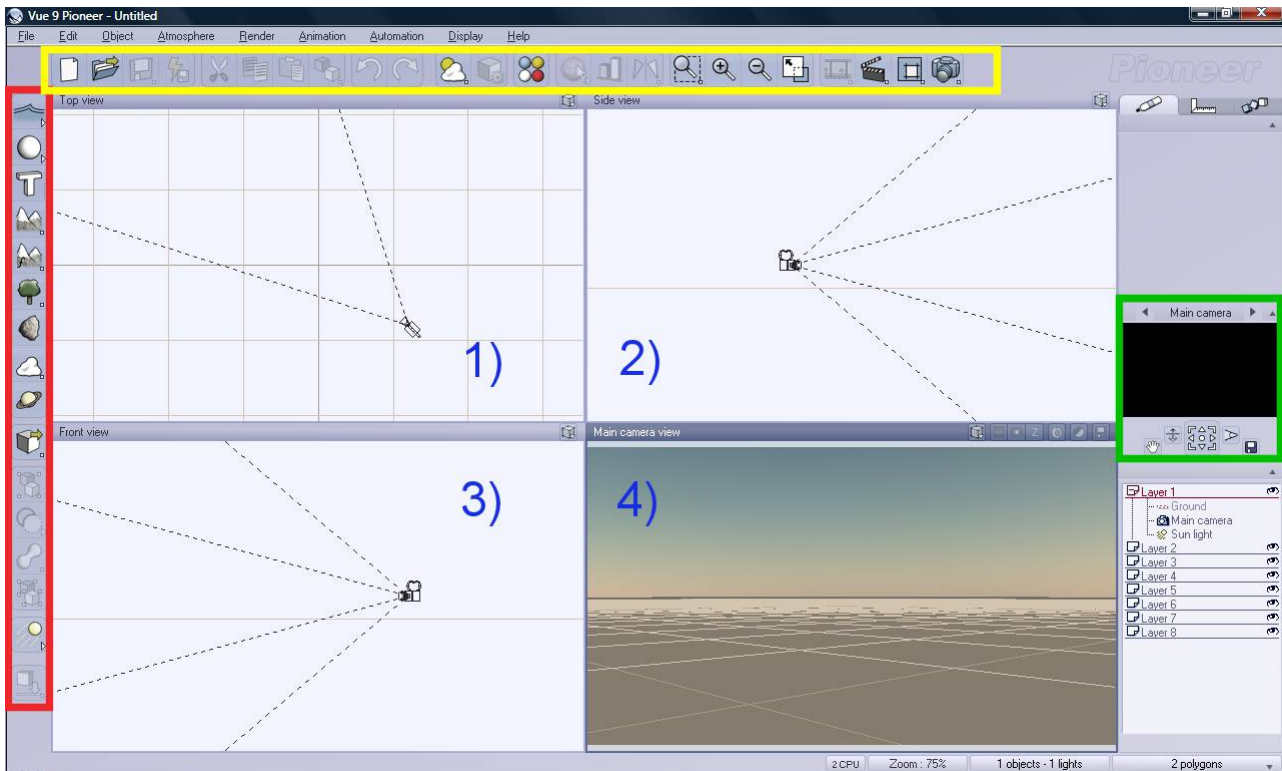
Diese Anleitung gibt eine kurze Übersicht über die Bedienoberfläche in Vue-Pioneer und erklärt wo was zu finden ist.

Vue-Pioneer ist ein kostenloses Programm der Firma 'e-on Software' und wird über die Seite '[cornucopia3d.com](http://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 man erstellt ist ein Logo am unteren, rechten Bildrand (siehe Beispiele).

---

## Oberfläche



Schau dir die Oberfläche von Vue in Ruhe an.

Die leere Fläche auf welcher du deine Landschaft erstellst nenne ich hier Szene.

Du siehst einen 4-geteilten Hauptbereich.

- 1) Zeigt dir deine Szene von oben (noch ist sie leer),
- 2) Zeigt dir deine Szene von der Seite,
- 3) von Vorne und
- 4) in der Perspektive der Kamera.

Über das Menü ganz oben ist wie bei den meisten Programmen mit einem Untermenü versehen, über welches man verschiedene Aktionen ausführen kann.



Dies sind nur die wichtigsten Funktionen zum Einstieg!

File:

- new: öffnet eine neue leere Szene (man kann hier schon einen Himmel auswählen)
- open: öffnet eine gespeicherte Szene (es sind einige Muster von Vue enthalten, eigene Szenen findet man über den kleinen grünen Pfeil im linken Bereich des Fensters.)
- save: speichert
- save as: speichern unter
- options: öffnet die Einstellungen

#### Edit:

- Undo/Redo: macht einen Schritt rückgängig bzw. stellt ihn wieder her

#### Render:

- Render options: Einstellungen zum berechnen lassen
- Render: berechnen lassen

Die gelb markierte Menüzeile (auch hier nur das wichtigste!).

- Über das Blatt ganz links erstellt man eine neue Szene.
- Das Ordnersymbol erlaubt eine gespeicherte Szene zu öffnen (siehe oben unter open).
- Die Diskette dient zum speichern
- Über die gedrehten Pfeile kann man einen Vorgang rückgängig machen bzw. ihn wiederherstellen
- Die Wolke mit der halb dahinter liegenden Sonne öffnet das Atmosphären-Fenster
- Über die unterschiedlichen Lupen kann man die Szene näher holen bzw. weiter entfernen oder an das Fenster anpassen
- Das weiße Quadrat rechts, neben der Kamera gestattet nur einen Ausschnitt der Szene zu rendern (berechnen).
- Die Kamera startet den Berechnungsvorgang des ganzen Bildes (standardmäßig im Feld 4 des Hauptbereiches).



Über die rot markierte **Bedienleiste** lassen sich verschiedene Elemente erstellen.

Von oben nach unten:

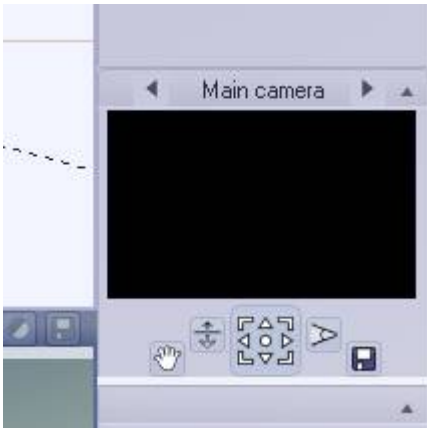
- Die Welle erzeugt eine Wasserplane, das kleine Weiße Dreieck öffnet bei langem drauf klicken ein Untermenü für Eine Erd-Plane oder eine Wolkenschicht.
- Die Kugel erzeugt eine Sphäre, im Untermenü verstecken sich weitere Körper.
- Das T erstellt einen 3D Text, dieser kann im Textfenster bearbeitet werden.
- Die Berge erstellen eben ein Gelände bzw. einen Berg, langes klicken öffnet ein Einstellungsfenster zur Größe.
- Die Berge mit dem f öffnen ein vorgefertigtes Gelände, dazu lang klicken um das Einstellungsfenster zu öffnen.
- Der Baum erstellt die zuletzt ausgewählte Pflanze, langer klick öffnet wieder das Einstellungsfenster.
- Der Felsen erstellt einen eben solchen Felsen.
- Die Wolke erstellt eben Wolken, langer klick führt wieder zu den Einstellungen.
- Beim klick auf den Planet entsteht ein Mond bzw. Planet.

Die nächsten 5 Elemente brauchst du erst mal nicht

- Über die Sonne kreierte man ein Licht, über das Untermenü kann man verschiedene Lichtarten auswählen
- Das letzte Element der Liste setzt markierte Objekte auf den Untergrund.

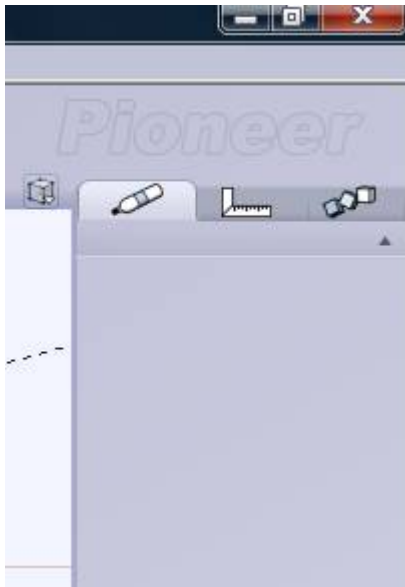
Manche der Elemente werden erst aktiv, wenn sich ein Objekt in der Szene befindet.

Der grün markierte Bereich enthält ein kleines **Vorschaufenster**.

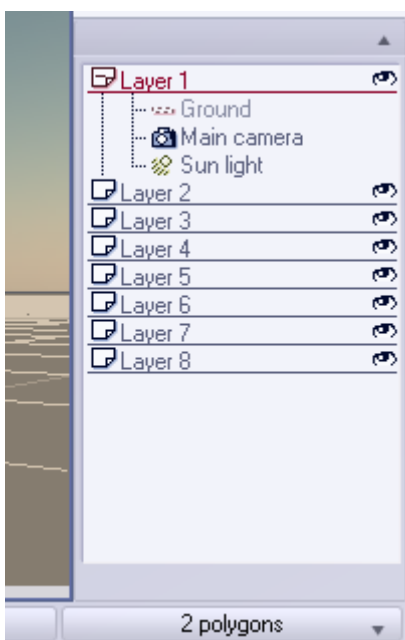


Bei einem Klick auf das Fenster (das schwarze Rechteck im Bild) wird in diesem das Bild der Kamera berechnet. Über dem Fenster kann man die Kamera auswählen aus deren Sicht man berechnen möchte.

Darunter kann man die Kamera verschieben, in der Höhe verstellen, drehen (bei Objekten in der Szene), schwenken und speichern.



Der Bereich im Kasten über dem Vorschaufenster wird erst aktiv wenn sich Objekte in der Szene befinden. Hier sind die **Objekteigenschaften** zu finden. Zu ihm mehr in der nächsten Anleitung.



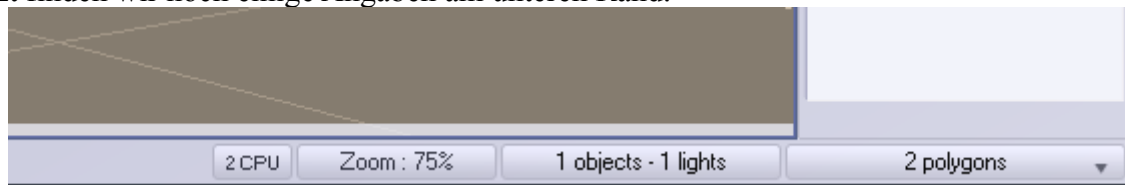
Der Bereich darunter zeigt uns die **Ebenen und Objekte** an.

Hier sind standardmäßig 8 Ebenen angezeigt (Layer 1-8).

Auf der Ebene 1 befinden sich bereits der Untergrund, die Kamera und ein Sonnenlicht.

Verwendet man einen anderen vorgefertigten Himmel kann dies etwas variieren.

Zuletzt finden wir noch einige Angaben am unteren Rand.



Diese Angaben verraten uns etwas über unsere **Einstellungen und enthaltenen Objekte**.  
Momentan befinden sich nur die Standardelemente des Startbildes in der Szene, also 1 Licht und 1 Objekt (die Grundebene). Eben diese werden hier angezeigt.  
Diese Elemente bestehen aus 2 Polygonen, was uns rechts angezeigt wird.

Damit weißt du nun über die wichtigsten Elemente der Bedienoberfläche Bescheid. Weitere Hinweise und Einstellungsmöglichkeiten verraten dir die weiteren Anleitungen.  
Einige Elemente werden erst in bestimmten Situationen aktiv (d.h. Benutzbar).  
Beispielsweise wenn sich ein Objekt in der Szene befindet.

Nun bist du bereit für deine 1. Landschaft.

Gerne kannst du dazu die EvT Einführungs-Anleitung '1. Einfache Landschaft erstellen' verwenden.