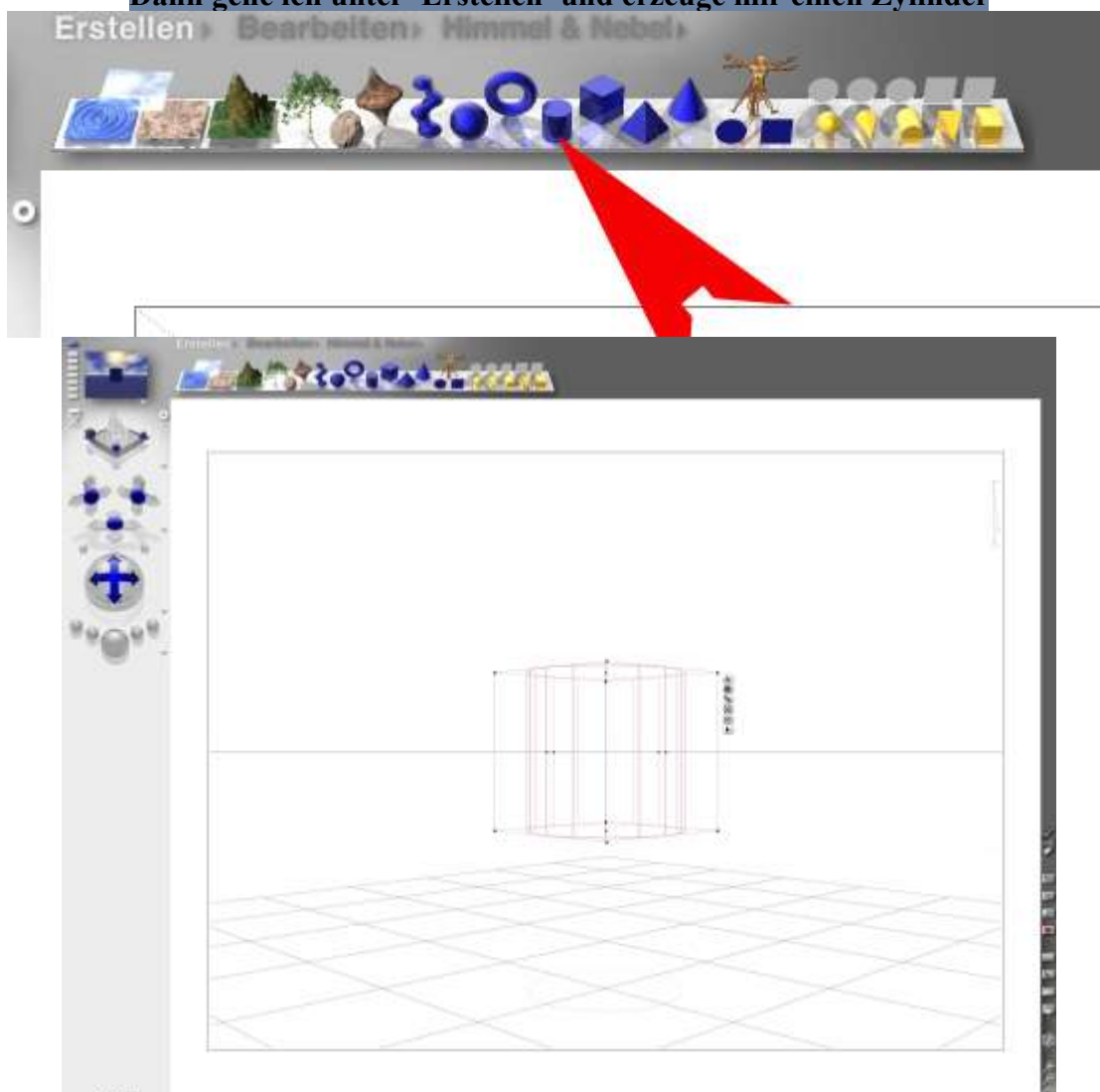


Grablichttutorial

Viele haben sich mit Sicherheit schon gefragt, wie erstell ich unter Bryce Grablichter *gg*

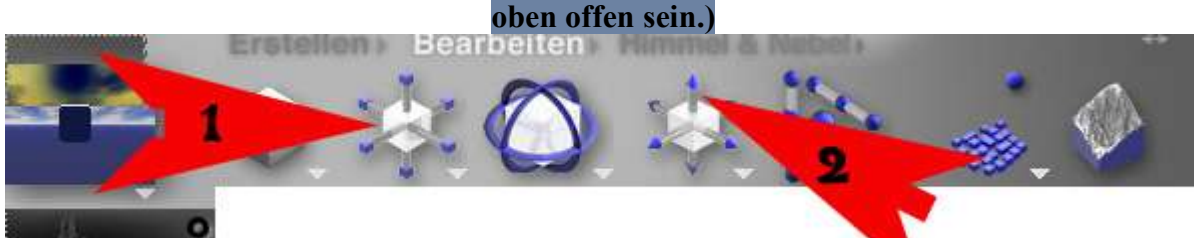
Hier eine Anleitung dazu:

Als erstes öffne ich Corel-Bryce (was denn sonst)
Dann gehe ich unter 'Erstellen' und erzeuge mir einen Zylinder

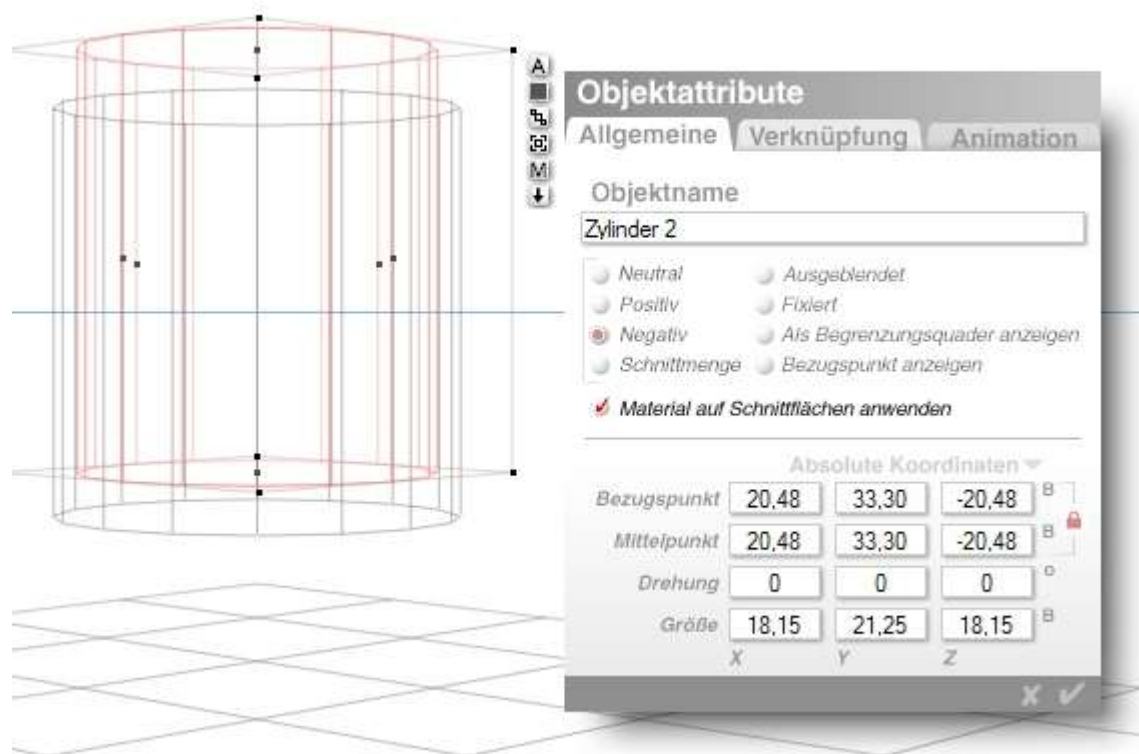


Diesen kopier ich mit Strg-C und Strg-V in sich selbst.

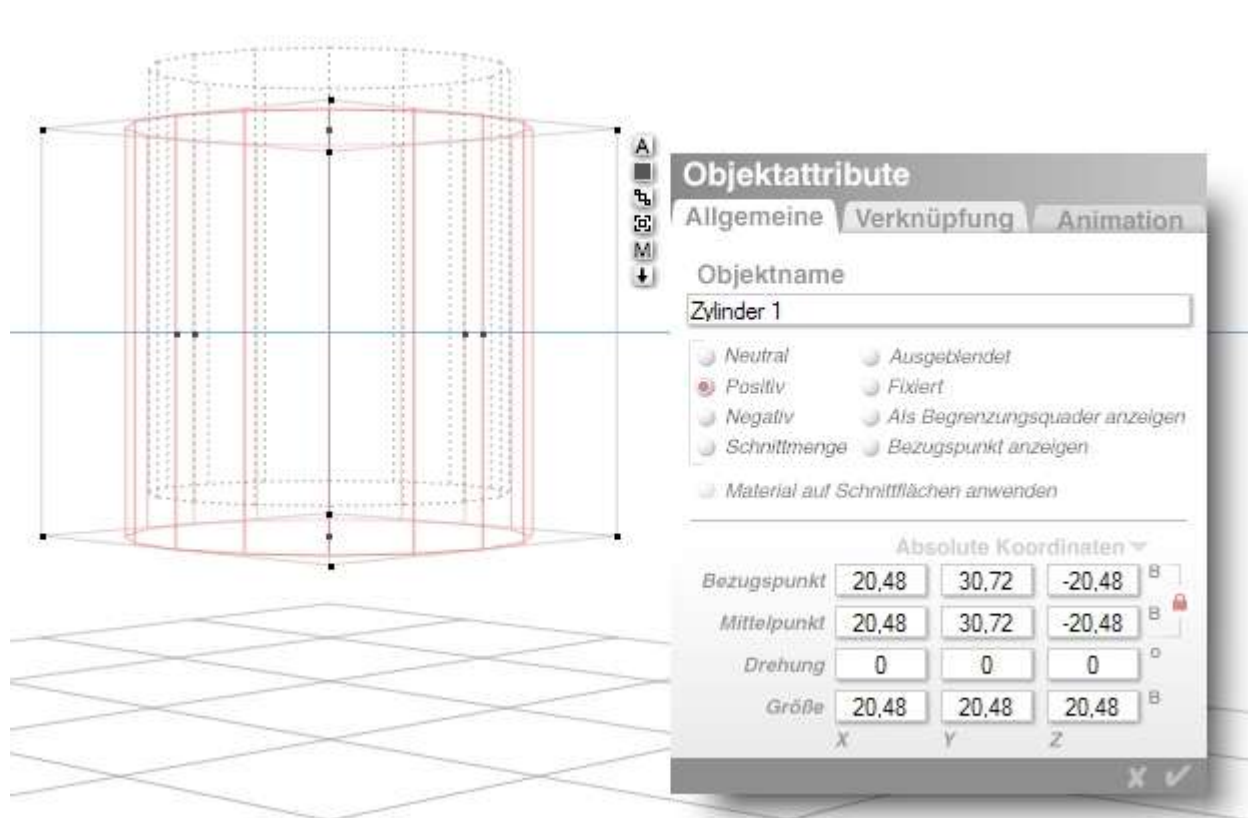
Nun verändere ich die Kopie, indem ich sie etwas kleiner im Durchmesser wie das Original mache (1) und danach etwas nach oben verschiebe, so daß die Oberkante des kleineren Zylinders etwas über die Oberkante des großen Zylinders hervorragt. (Das ganze soll ja oben offen sein.)



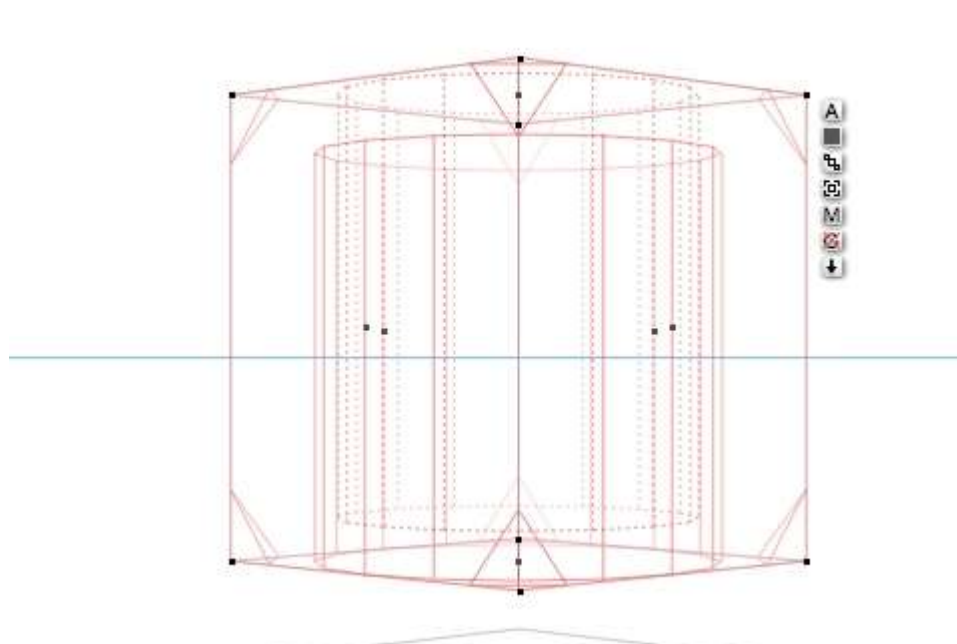
Was dann folgen soll, ist eine Boolesche-Operation. Dazu muss ich den kleinen Zylinder unter A - wie Attribute sagen, daß er ab jetzt 'negativ' ist. (in der Karte 'Allgemeine')



Der große Zylinder muss dann dagegen 'Positiv' sein.



Dann markiere ich beide Zylinder und gruppiere sie. (G)



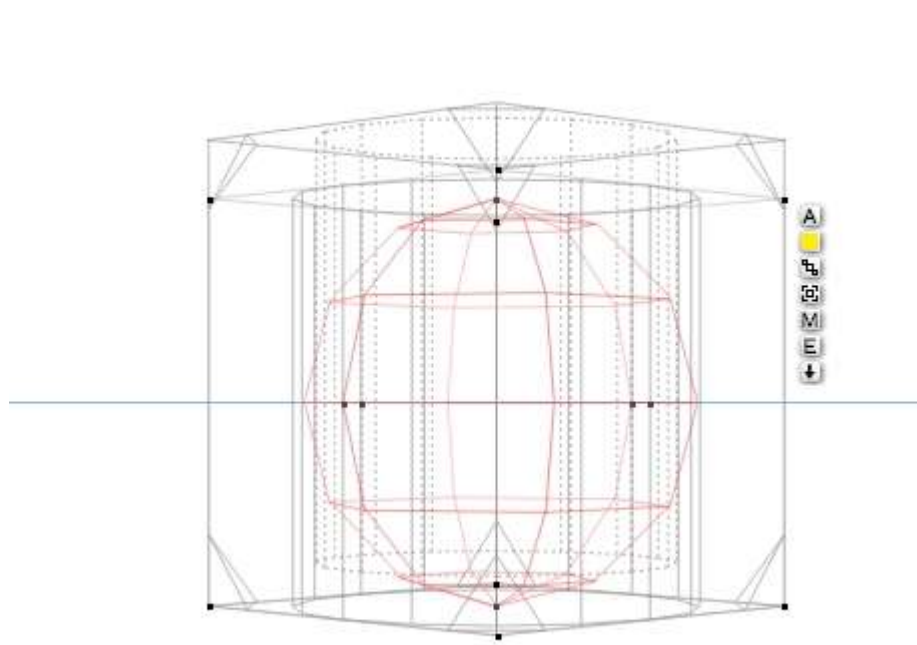
Als nächstes weise ich dem ganzen ein Farbiges Glas als Material zu. Hier rot, weils ja ein Grablicht werden soll. Man kann natürlich, je nach bedarf auch andere Farben benutzen.



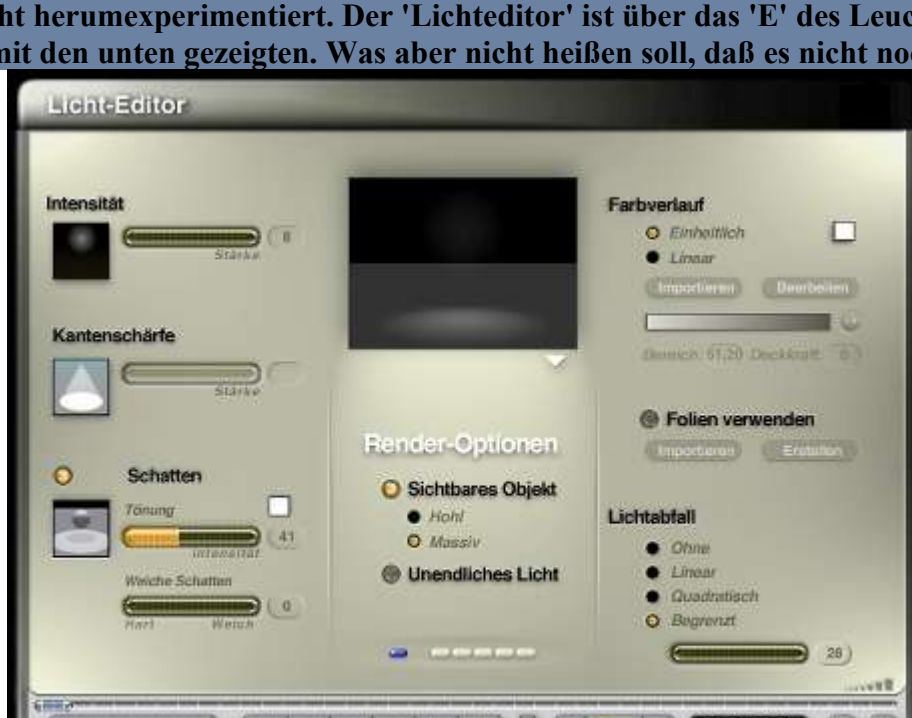
In ein Grablicht gehört natürlich eine Kerze. Dafür hab ich mir einen 'runden Leuchtkörper' erstellt.



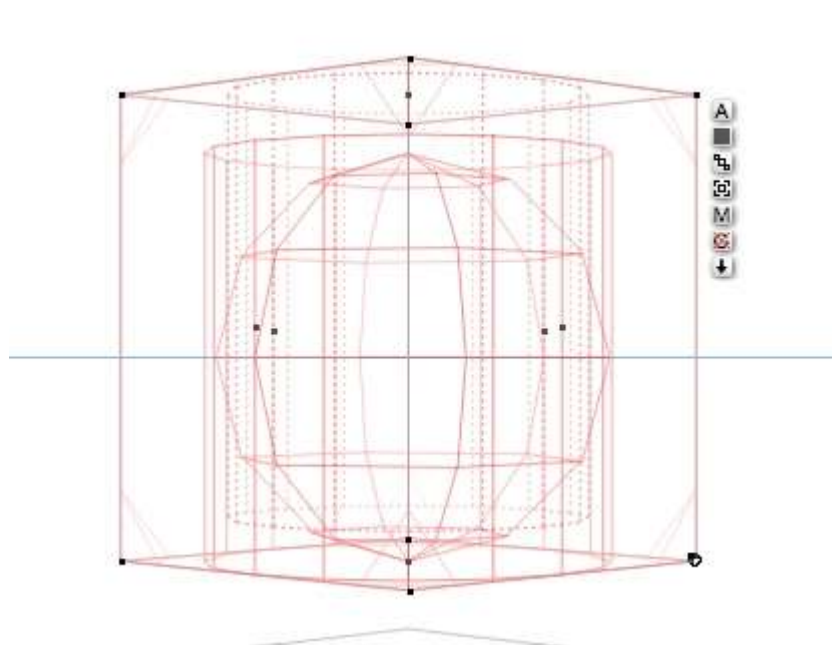
Diesen ins innere des vorher erstellten Körpers gelegt und...



...mit Größe und Licht herumexperimentiert. Der 'Lichteditor' ist über das 'E' des Leuchtkörpers erreichbar.
Die besten Werte hatte ich mit den unten gezeigten. Was aber nicht heißen soll, daß es nicht noch bessere Einstellungen gibt.



Danach das ganze nochmal zu einer Gruppe gemacht (G)...



... an dem dafür vorgesehenen Platz platziert und gerendert



Mit der Umgebungsbeleuchtung kann man auch noch vieles verändern. Mein eigentliches Bild, zu dem ich diese Leuchten erstellt habe ist [hier](#) zu finden.