



Step 1  
step2  
step3

## Step 2:

Jetzt machen wir die Sonne erst mal dunkler.  
**Sunlight Strength auf 1!**

E-Mail  
Homepage

Lighting Conditions

Open... Save... Tip: With the sun close to or below the horizon, try reducing 'Shadow Lightness' and then increasing 'Exposure'

Terrain Casts Shadows

Clouds Cast Shadows

Shadows in Atmosphere

Effects...

Accessories...

Sun Heading -60 Sun Altitude -90

Direct Sunlight | Background Light | Sun's Appearance | Lighting of Atmosphere

Control if and how Sunlight is diminished and reddened by Atmosphere and Clouds.

Specify Sunlight Colour  1% Sunlight Strength  Reset

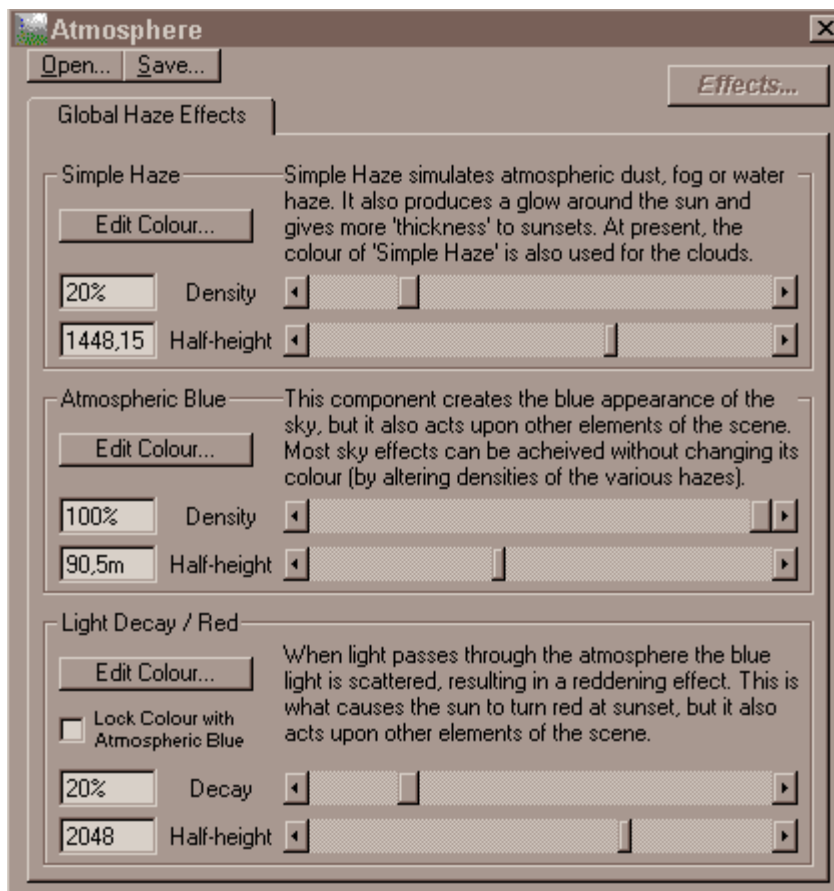
Colour of Sunlight...

100% Effect of Atmosphere

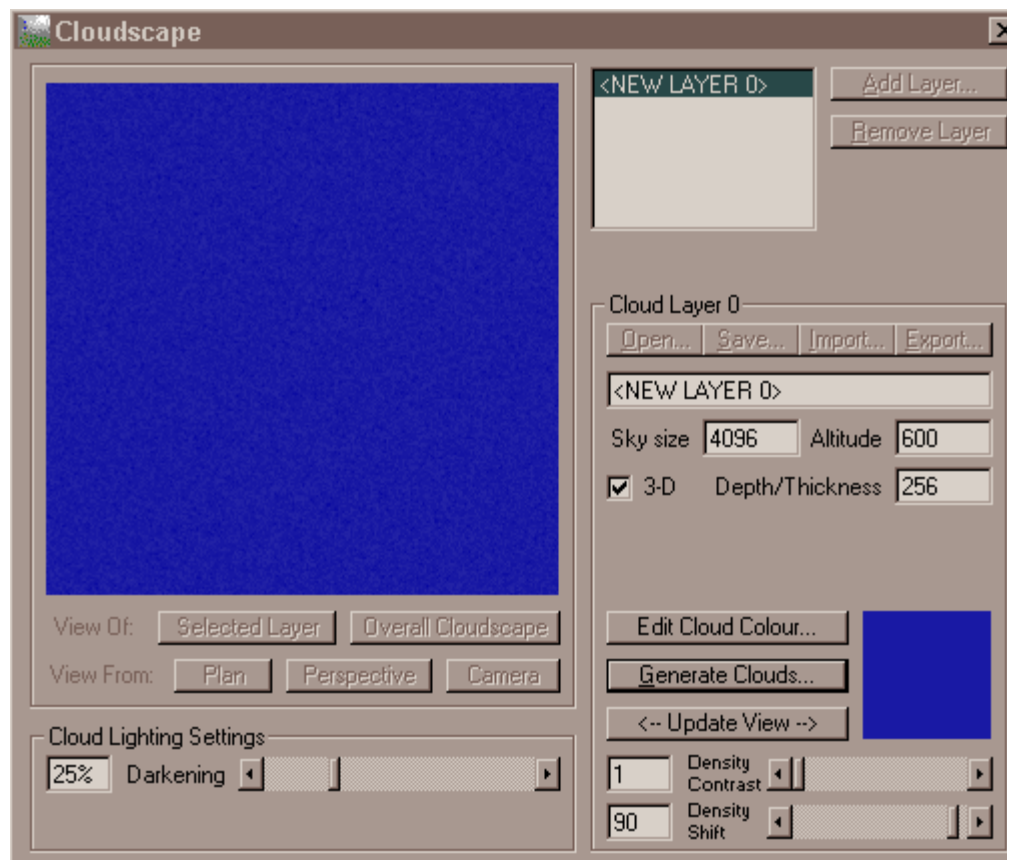
Realistic Sunlight Penetration System  Where cloud-casting not used, use uniform shadow:-

Base Sun Colour...  20% Percent Cloudcover

Als nächstes widmen wir uns der Atmosphäre zu. Damit die Iris abgegrenzt wird benutzen wir **"Atmospheric Blue"**. Die **Density auf 100%** und die **Half-height auf 90.5m!** Die **Farbe stellen wir auf weiß**. Das war das Weiße vom Auge.

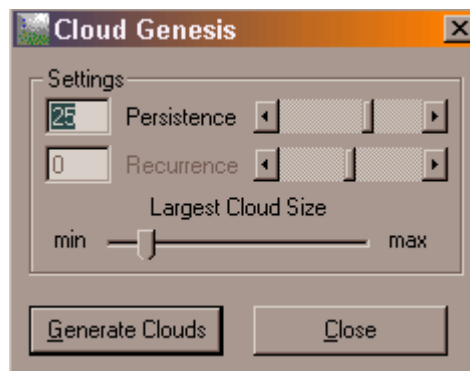


Danach geben wir der Iris ihre Struktur. Dazu benutzen wir die Wolken. Spielt mit den Einstellungen rum! Dadurch verändert sich das Erscheinungsbild der Iris. **Wichtig ist der Schalter "3-D" muss gesetzt sein. Von den anderen Einstellungen solltet ihr euch auch nicht zu weit entfernen.**



Je kleiner die "Cloud Size" desto feiner ist die Iris nachher strukturiert.

So! Jetzt kann man das Auge schon erkennen.



**Step 3**

[[Step 1](#)] [[step2](#)] [[step3](#)]

