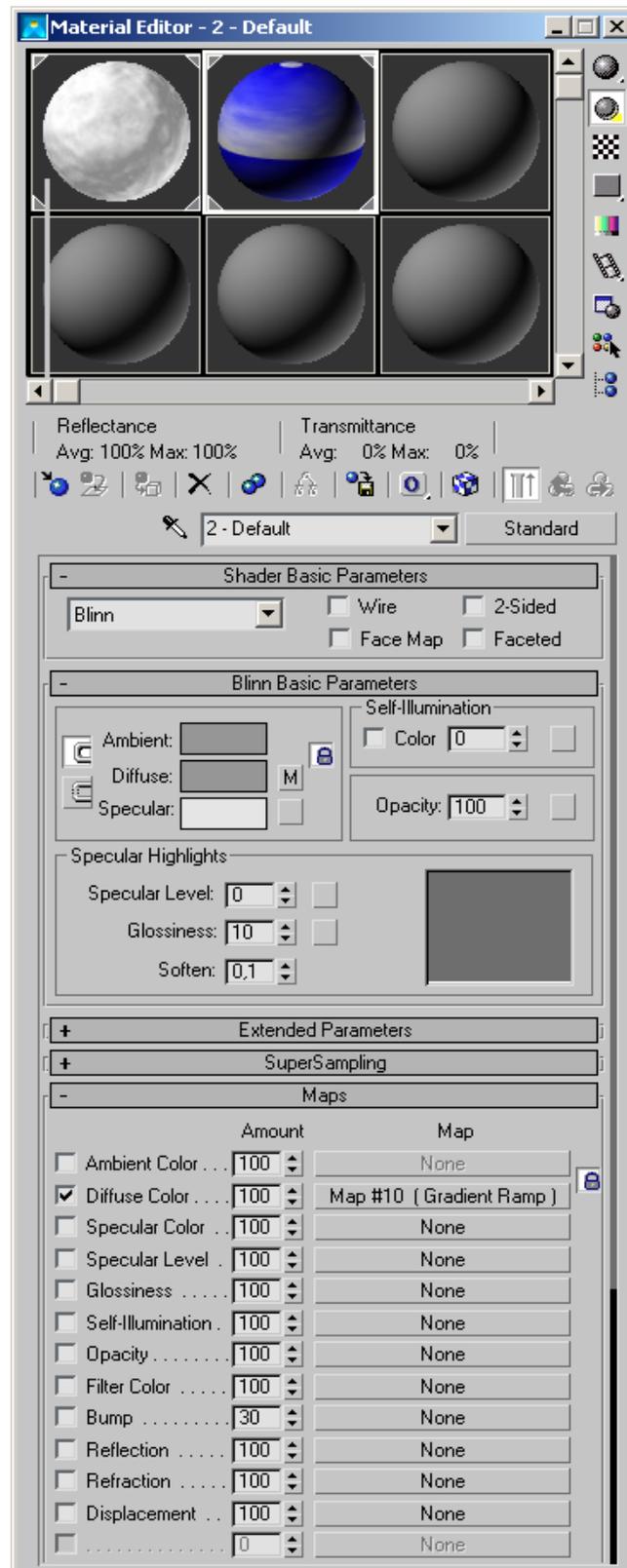
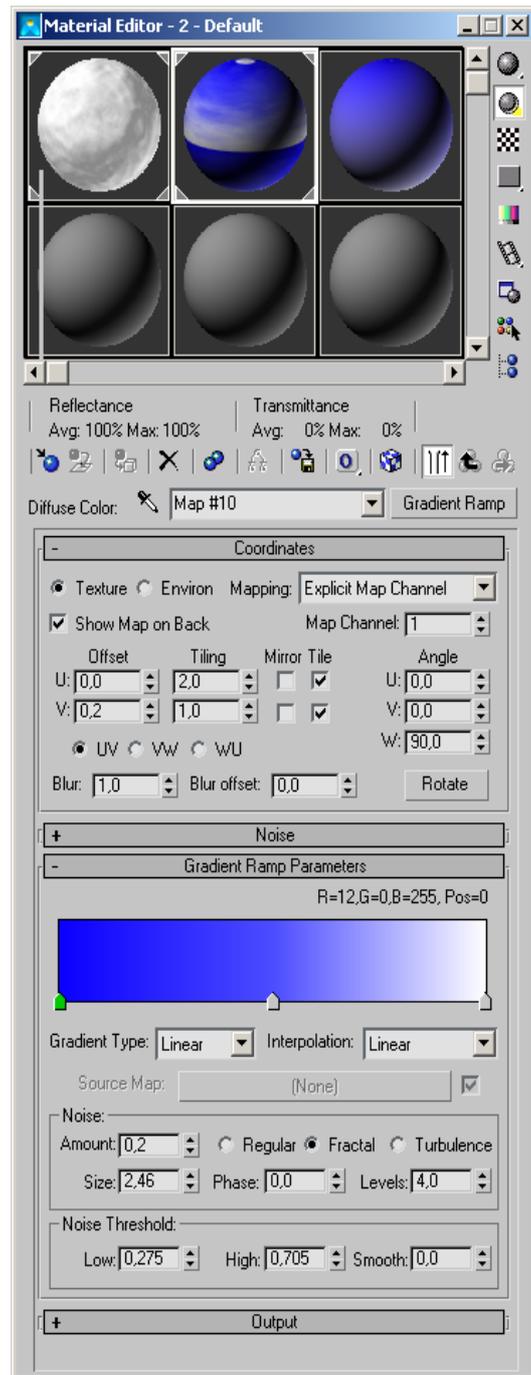
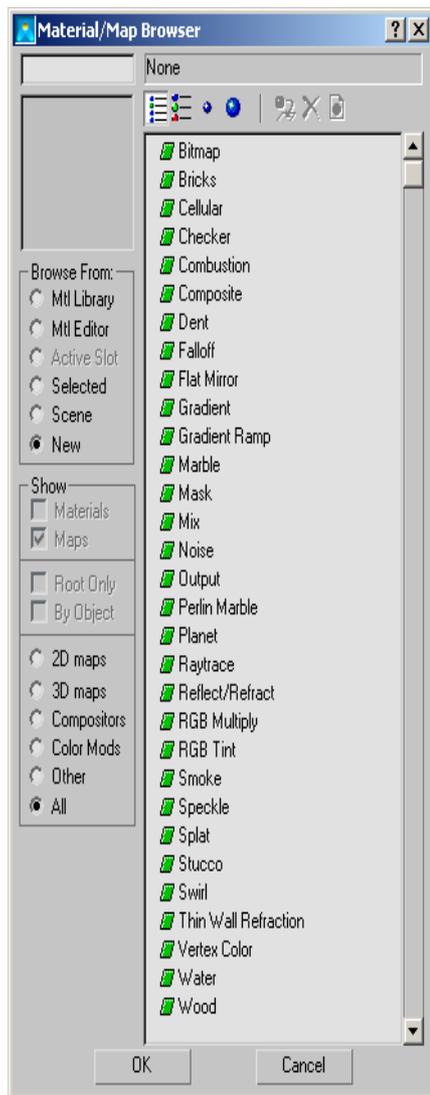


Neuen, leeren Slot im **MaterialEditor** wählen.

Bei den **Maps** im Slot **Diffuse Color** den Map-Typen von **None** (einmal draufklicken)



auf **Gradient Ramp** ändern.



Nun erscheinen die Einstellungen für **Gradient Ramp**.

In meinem Beispiel habe ich folgende Einstellungen getätigt:

Um unterschiedliche Effekte zu erzielen, muss man sich mit den Werten für das **Rauschen (Noise)** spielen und immer wieder Rendern (einzustellende Werte sind dabei **Amount** (Wert) und **Size** (Größe) - diese beiden Werte nehmen den meisten Einfluss auf die Erscheinung des Himmels mit diffus-nebeligen Horizont. Die Farben können mittels rechtsklick auf den Marker und Auswahl von "Eigenschaft" editiert werden. Auf diese Weise ist es auch möglich einen Sonnenuntergang zu erstellen (was allerdings nur bei Einzelbildern klappt, da der Sonnenuntergang(aufgang) nicht rundherum sein Farbenspiel zur Geltung bringen kann). Bei den Koordinaten ist es auch erforderlich den Wert **W** bei den Winkeln auf 90 abzuändern, da sonst der Nebelstreifen gegen den Azimuth gehen würde, was wiederum nicht erwünscht ist.

Mit dem Versatz (ebenfalls bei den Koordinaten) erreicht man, dass der Übergang von der Kachelung unterhalb der Basisebene des Modells zu liegen kommt. Die Kachelung muss auf 2 gestellt werden, wenn man mit einer Kugel arbeitet (mein Beispiel) - arbeitet man mit einer Halbkugel ist dies nicht der Fall.