Neuen, leeren Slot im MaterialEditor wählen.

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

Naterial Editor - 2	- Default			
Reflectance		ransmittance		
│ Avg: 100% Max: 100% │ Avg: 0% Max: 0% │ ▶ => ■ ▶ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓				
1 U 25 1 90 1 A K 2.	Default	I III 000 GPS ▼ Standard		
Shader Basic Parameters				
Blipp	-	Wire 2-Sided		
		🗖 Face Map 🔲 Faceted		
- Blinn Basic Parameters				
		Self-Illumination		
Ambient:		- Color 0 ♀ _		
Diffuse:	<u> </u>	On any in 100		
Specular:				
Specular Highlights				
Specular Level: 0 🜲				
Glossiness: 10 💲				
Soften: 0,1 😫				
Eutonded Darameters				
Extended Parameters				
- Maps				
	Amount	Мар		
Ambient Color	100 \$	None		
Diffuse Color	. 100 💲	Map #10 (Gradient Ramp)		
Specular Color .	. 100 💲	None		
Specular Level .	100 \$	None		
	100 -	None		
D Opacitu	100 -	None		
Filter Color	100 -	None		
Bump	.30 🛊	None		
Reflection	100 😫	None		
Refraction	100 💲	None		
Displacement	100 💲	None		
		None		

auf Gradient Ramp ändern.

Material/Map	Browser ?	
	None	
Browse From: Mtl Library Mtl Editor Active Slot Selected Secee New Materials Materials Maps Root Only By Object 2D maps Compositors Color Mods Other All	Bitmap Bitmap Bitmap Bitcks Cellular Checker Combustion Gradient Gradient Ramp Marble Mask Mix Noise Output Petin Marble Planet Reflect/Refract R RGB Multiply R RGB Tint Smoke Speckle Splat Stucco Swirl Thin Wall Refraction Vetex Color Water Wood	Reflectance Transmittance Avg: 100% Max: 100% Avg: 0% Max: 0% Avg: 100% Max: 100% Avg: 0% Max: 0% Image: 100% Max: 100% Image: 100% Max: 100% Image: 100% Max: 100% Max: 100% Max: 100% Image: 100% Max: 100% Max: 100% Image: 100% Max: 100% Max: 100% Max: 100% Max: 100% Image: 100% Max: 100% Ma

🚬 Material Editor - 2 - Default

- 🗆 🗵

Nun erscheinen die Einstellungen für Gradient Ramp.

In meinem Beipiel habe ich folgende Einstellungen getätig:

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 rechtsclick 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 erfoderlich 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.