

## Creiamo un paesaggio 3d con Bryce

Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 02 Marzo 2012 10:08 - Ultimo aggiornamento Martedì 13 Marzo 2012 10:18

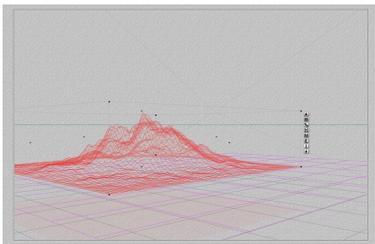
---

### Creiamo un paesaggio sul mare con Bryce

Per imparare a muoverci tra le funzioni di [Bryce](#) creiamo un semplice panorama con acqua, rocce e una barca.



Nella barra superiore selezioniamo la modalità **Create** e premiamo il pulsante **Create water plane**. Con il mouse ingrandiamo e posizioniamo la superficie. In alternativa possiamo premere l'icona con la lettera **A** a fianco dell'oggetto selezionato e lì inserire i parametri numerici. Premiamo quindi **Create terrain** per creare due ali di roccia che ridimensioniamo e posizioniamo.



Con un doppio clic sull'oggetto passiamo in modalità **Edit**.

# Creiamo un paesaggio 3d con Bryce

Scritto da Cristina Bruno

Venerdì 02 Marzo 2012 10:08 - Ultimo aggiornamento Martedì 13 Marzo 2012 10:18



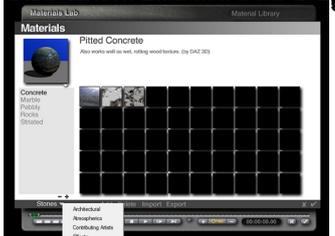
Selezioniamo la sfera e clicchiamo sulla freccia accanto al disegno della sfera per accedere al pannello dei materiali.



Clicchiamo sulla freccia accanto al disegno della sfera per accedere al pannello dei materiali.



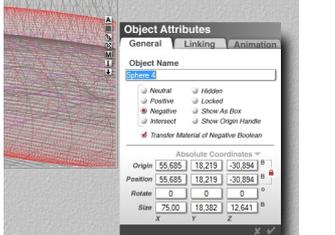
Selezioniamo la tipologia: **Stones** e quindi **Concrete**. Scegliamo la roccia che



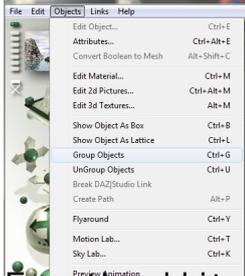
Facilita il processo di scelta la regola di attribuzione **Skys and Fog**



Selezioniamo la regola di attribuzione **Skys and Fog** e clicchiamo sulla freccia accanto al disegno della sfera per accedere al pannello dei materiali.



Selezioniamo entrambi gli oggetti e diamo **Objects/Group objects**.

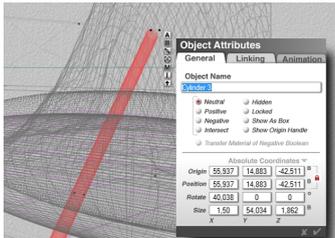


Selezioniamo entrambi gli oggetti e diamo **Objects/Group objects**.

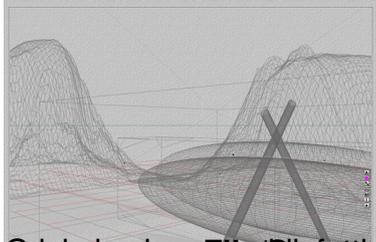
# Creiamo un paesaggio 3d con Bryce

Scritto da Cristina Bruno

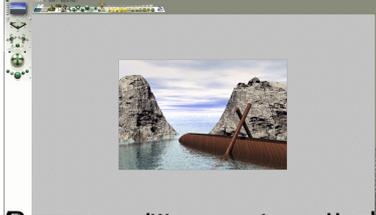
Venerdì 02 Marzo 2012 10:08 - Ultimo aggiornamento Martedì 13 Marzo 2012 10:18



Finalmente, per poter essere istanziate e posizionate per il campo di vista, premiamo il pulsante



Calcolando il File/Scene, premiamo il pulsante di rendering per vedere la scena e infine



Per esportare l'immagine in altri formati grafici scegliamo invece **File/Export Object Export**

