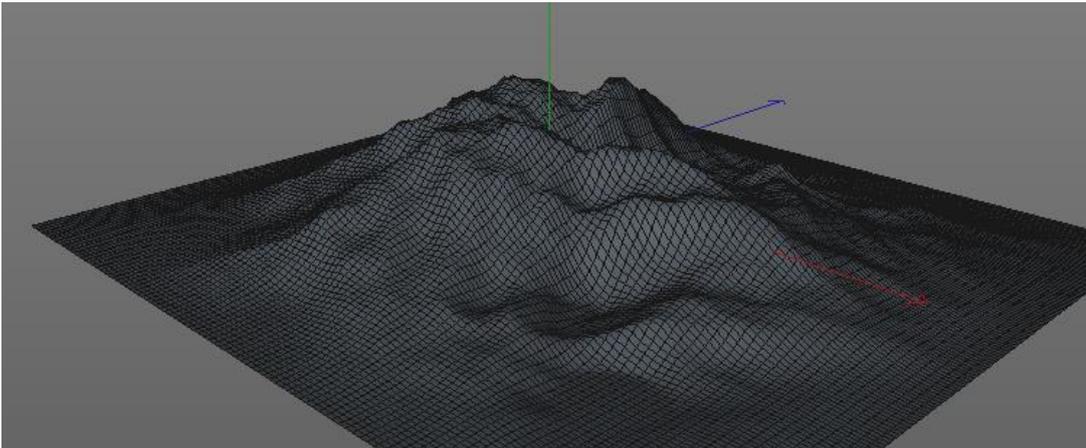
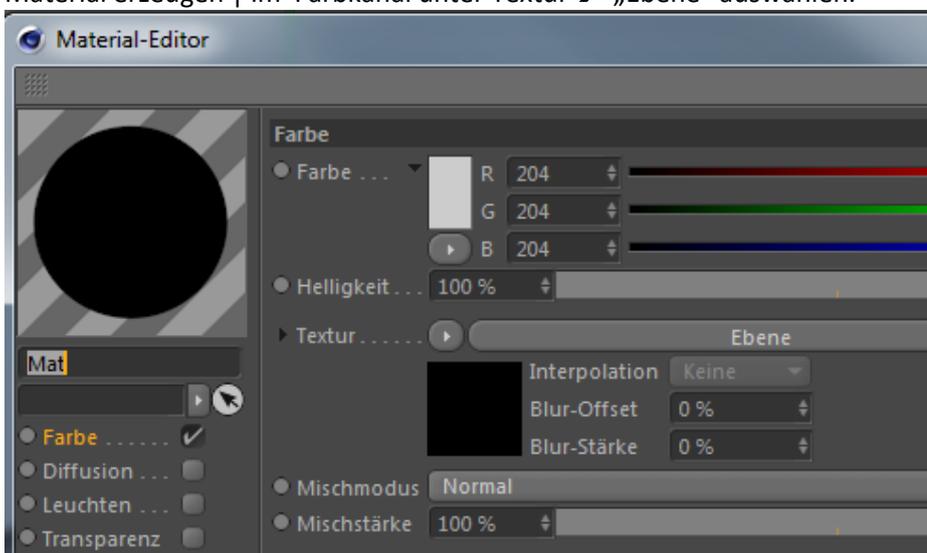


C4D-R14 Berg und Landschaft erstellen

Eine Landschaft in die Scene ziehen und entsprechend modellieren.



Material erzeugen | im Farbkanal unter Textur → „Ebene“ auswählen.

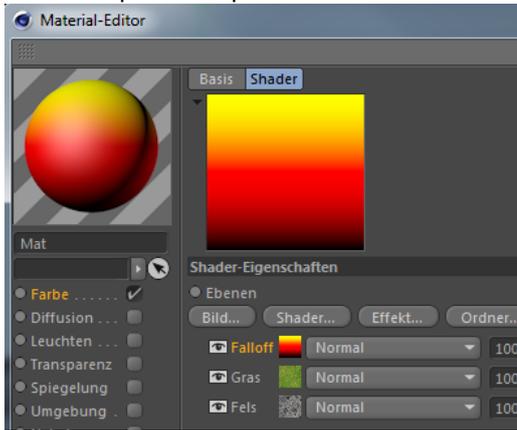


Auf das Wort „Ebene“ einen Doppelklick.

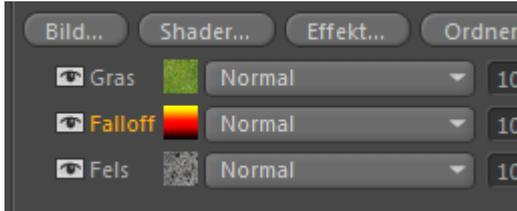
Auf „Bild“ klicken und ein Material nach dem anderen laden.



Shader... | Effekte | Falloff



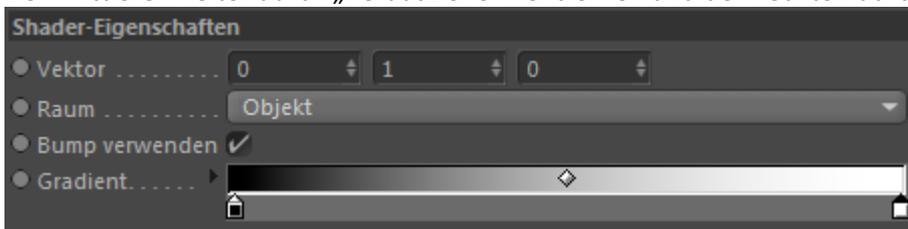
Den Shader zwischen die Texturen schieben



Auf das Shader Symbol klicken

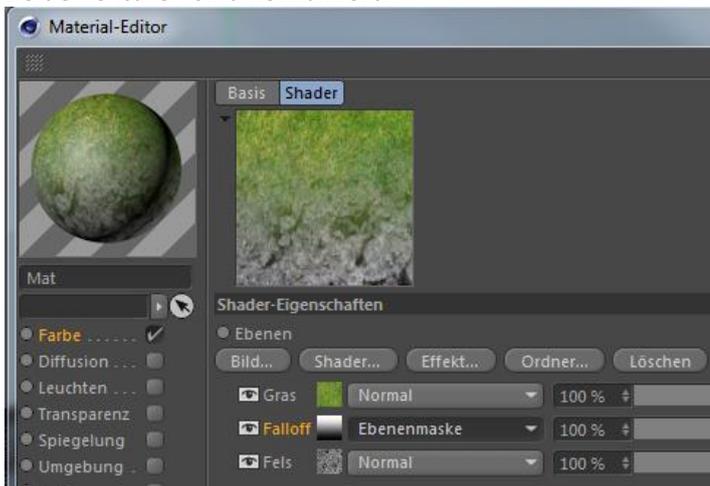


Den mittleren Reiter durch „herausziehen“ entfernen und den rechten durch Doppelklick auf die Farbe Weiß setzen.

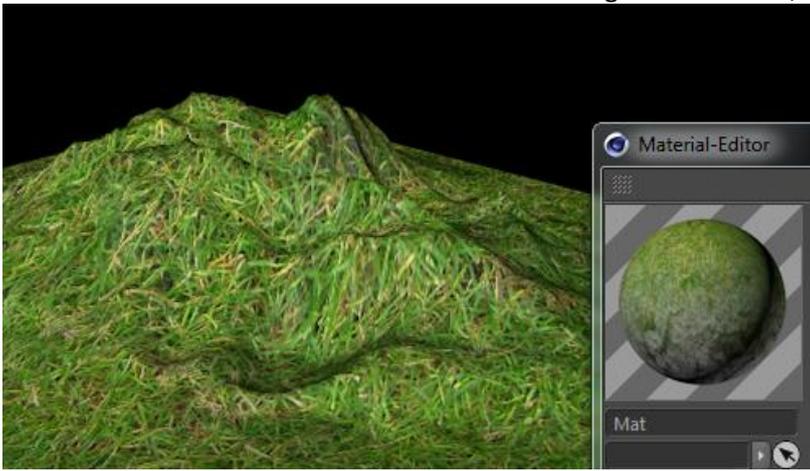


Mit der Taste zurückgehen und den Shader auf „Ebenenmaske“ stellen.

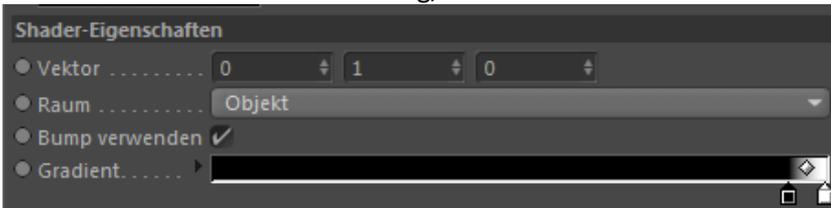
Beide Texturen sind kombiniert.



Das Material zuweisen und Probe-Rendern. Das Ergebnis ist nicht, wie gewünscht.



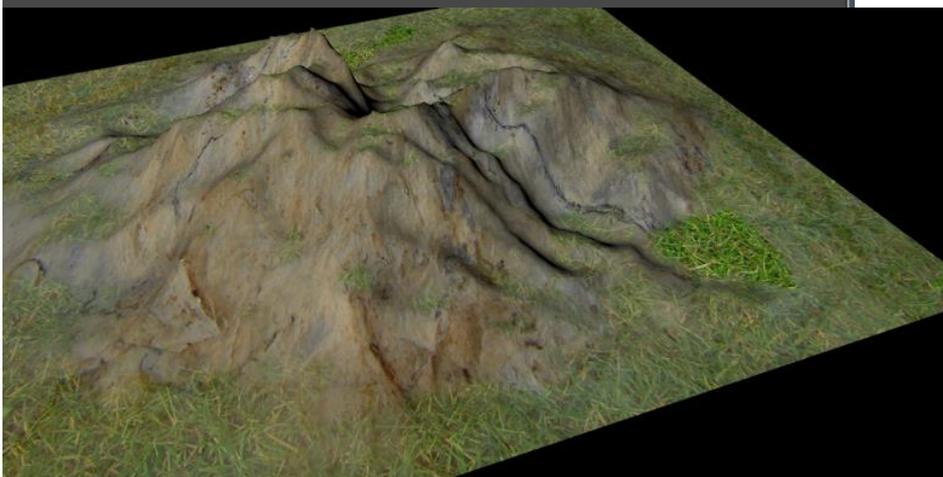
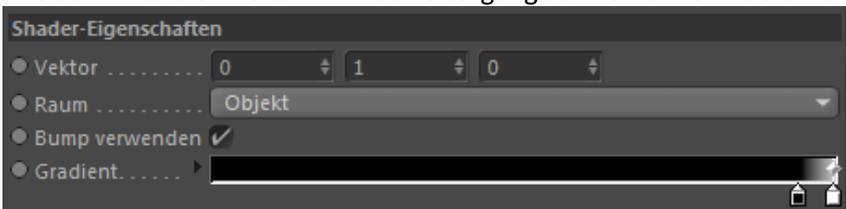
Zum Einstellen der Texturverteilung, den linken Anfasser nach rechts bewegen.



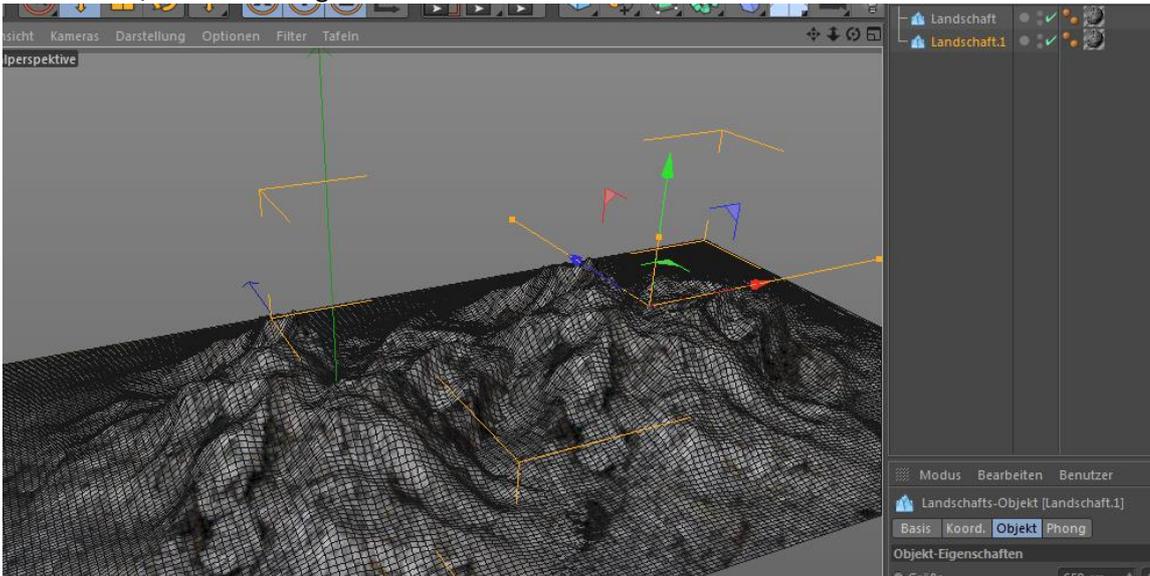
Erneut Probe-Rendern. Das Ergebnis ist nun besser.



Mit dem mittleren Reiter kann der Übergang der Textur verändert werden.

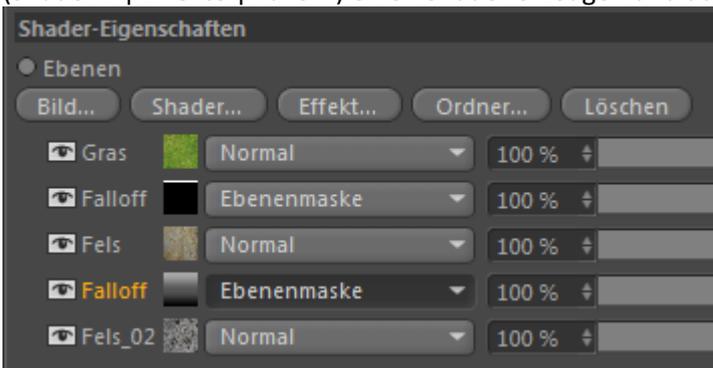


Mit gedrückter STRG-Taste die „Landschaft“ nach unten ziehen (Duplizieren). Die zweite Landschaft je nach Bedarf drehen und/oder den berg höher werden lassen.

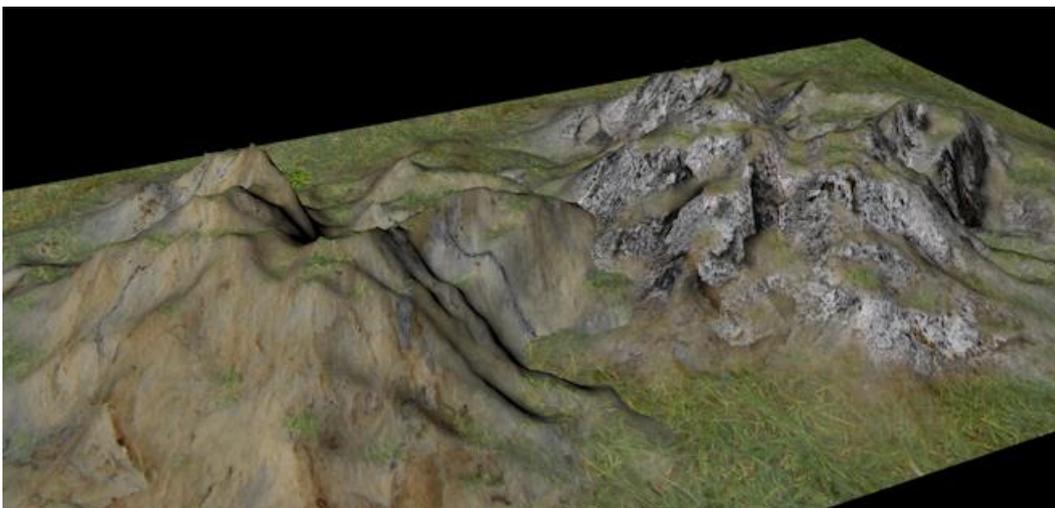


Mit gedrückter STRG-Taste auch das „Material“ duplizieren und dem zweiten Berg zuweisen. Jetzt kann jedes Material für sich bearbeitet werden.

Dem neuen Material eine dritte Textur zuweisen, an die unterste Stelle schieben und wieder mit (Shader... | Effekte | Falloff) einen Shader erzeugen und auf „Ebenenmaske“ einstellen.



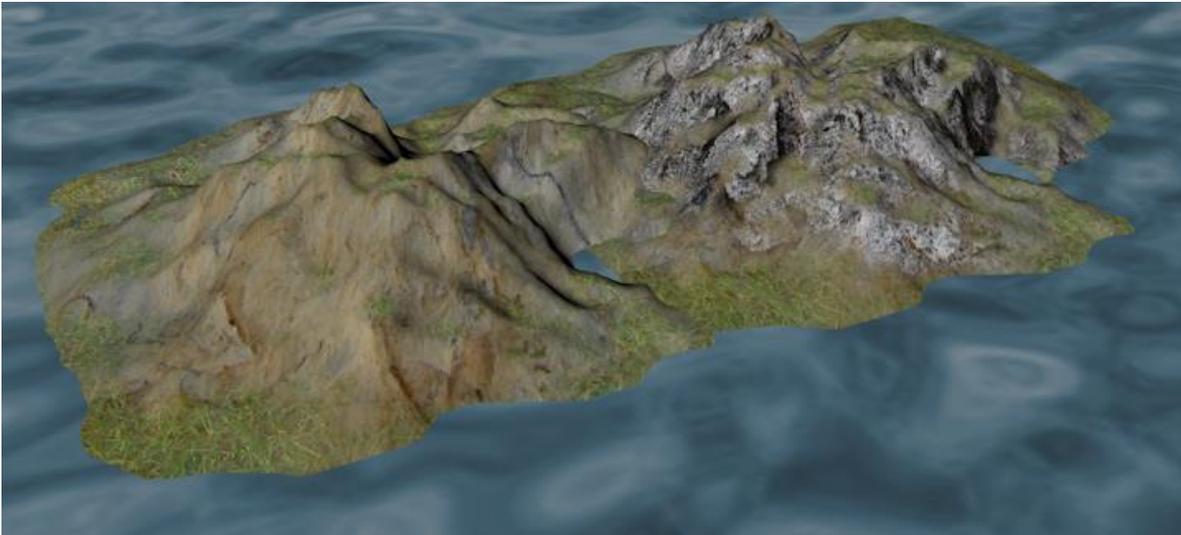
Wieder mit den Shader-Eigenschaften herumspielen, bis das Ergebnis OK ist.



Einen Boden erstellen, mit der Textur „Gras“ versehen und zuweisen. In die richtige Höhe bringen und schon hat man eine Landschaft.



Eine Ebene erstellen, mit der Textur „Wasser“ versehen und zuweisen. In die richtige Höhe bringen und schon hat man eine Insel.



Eine Wasser-Ebene verkleinern. In die richtige Höhe bringen und schon hat man einen See.

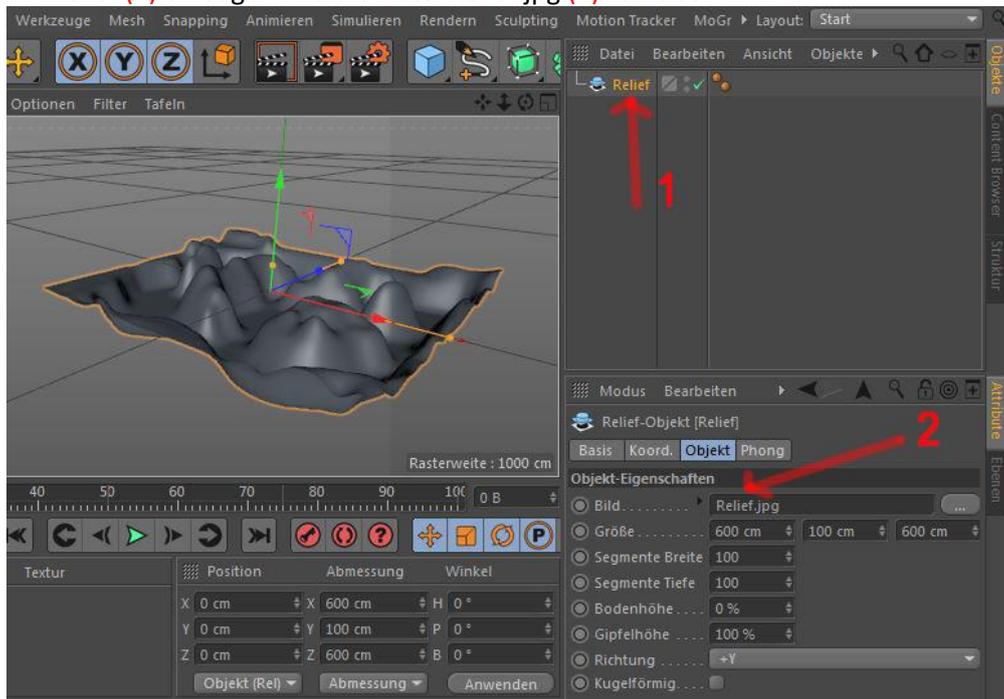


Eine andere Möglichkeit, um eine Landschaft zu erstellen

Mit einem Bildbearbeitungsprogramm ein schwarz-weiß Relief-Bild erzeugen.



Ein Relief (1) erzeugen und die Datei Relief.jpg (2) zuweisen.



Um das Gelände besser zu glätten, können Segmente Breite und Tiefe auf z.B. 200 gestellt werden.

Das Relief in ein Polygon wandeln.

Mesh | Verformen | Magnet

Nun kann die Oberfläche mit dem Magnet angepasst werden.