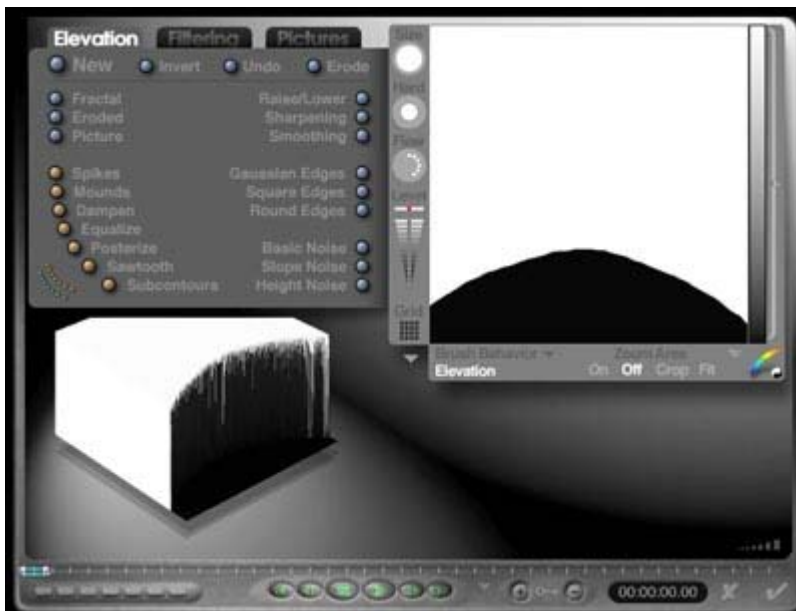




Viele von uns haben schon probiert, aus einem einfachen Terrain einen Wasserfall zu erstellen. Meisten war das Ergebnis nicht das was wir wollten. Aber mit Hilfe der "erode" Funktion wird das Ergebnis annehmbar. Das ist der Effekt den wir erreichen wollen - ein einfaches Terrain als Wasserfall. Nun noch einige Berge, einen Himmel und eine Wasserebene hinzugefügt.

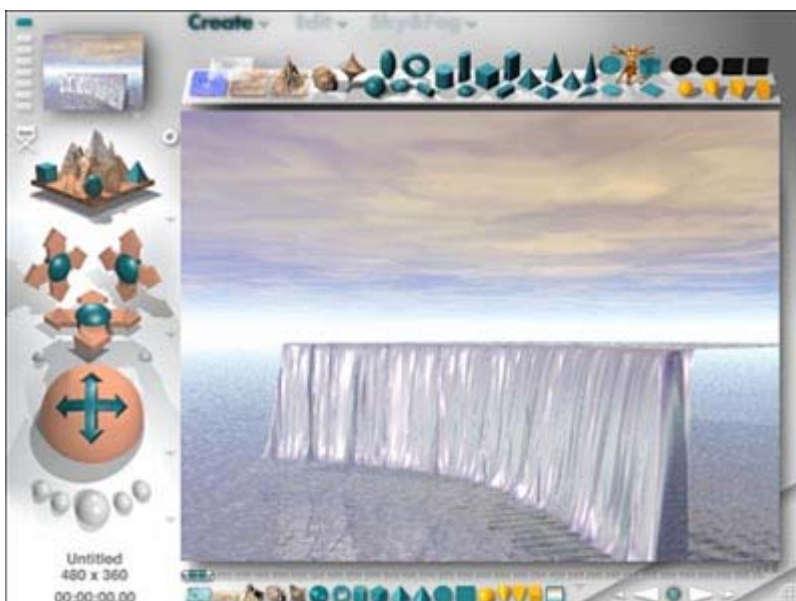


Erstelle ein Terrain. Klicke auf den [E] Knopf für den Terraineditor (terrain editor). Setze das Raster (grid) auf 512 x 512 und klicke auf neu.

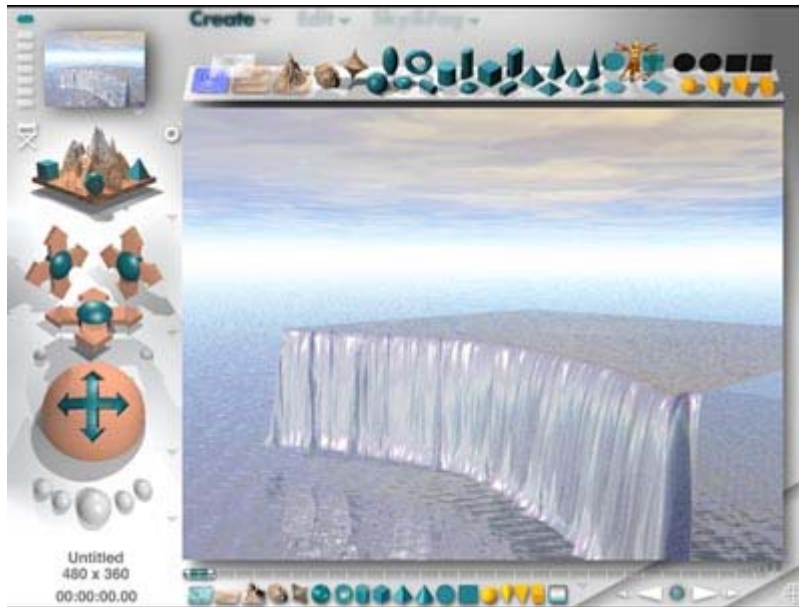
Nun malst du mit einem harten Pinsel eine Figur wie auf der linken Seite. Der Übergang zwischen schwarz und weiß wird am Ende die Kante deines Wasserfalls sein.

Nun klicke einmal auf den Erodierenknopf - das wird die vertikalen Einkerbungen in deinem Wasserfall ergeben.

Nun ziehe das untere Ende der Clippingklammer ein wenig nach oben, bis das meiste schwarz rot geworden ist.



Nun zurück zum Szeneneditor (scene editor). Suche dir eine Wassertextur (ich benutzte reflektierende Wellen (waves of reflection) - die dritte Reihe von oben, das dritte Material von links) und rendere. Deine Szene sollte wie links aussehen.



Drehe die Szene mit dem Kameratrackball ein wenig nach unten, damit du die Oberfläche des Wasserfalls siehst.
Nun umgibst du den Wasserfall mit ein paar Bergen und fügst etwas Nebel hinzu.

Die Position der Sonne beeinflusst die Erscheinung des Wasserfalls dramatisch. Platziere die Sonne so, daß sie direkt auf die Front des Wasserfalls scheint. Das Raster (grid size) des Terrains ist auch sehr wichtig. Ich finde 1024 x 1024 sind zu glatt, 128 x 128 sind ganz gut für kleine Wasserfälle.

[Diese Seite drucken](#)