

Vulkane 1

In diesem Tutorial werden erste Grundzüge mit dem Terrain-Editor erklärt.

Berg erstellen:

Erstellen Sie zunächst einen Berg über das entsprechende Symbol. Gehen Sie danach entweder über "Bearbeiten" auf das ganz rechts liegende Terrainatelierymbol oder benutzen Sie das "E" neben Ihrem Berg. Dieses ist das Shortcutsymbol, um direkt in den Editor zu springen. Ihr erstellter Berg wird nun unten links als Vorschau angezeigt.

Berg im Terrain-Editor bearbeiten:

Klicken Sie nun ein-bis zweimal auf die Option "Kuppelförmig", damit der Berg runder wird. Neben dem oberen Fenster, welches Ihren Berg aus der Draufsicht darstellt, befinden sich links die Pinseloptionen. Lassen Sie diese Einstellungen zunächst einfach so stehen, wie sie eingestellt sind. Durch einzelne Klicks setzen Sie nun Schritt für Schritt etwas Masse an den Berg und runden ihn dadurch vorsichtig ab, bis er gänzlich kuppelförmig wird. Das Ergebnis können Sie dabei gleichzeitig in der Vorschau sehen.

Unten links an Ihrem Arbeitsfenster befindet sich ein Schieberegler. Setzen Sie den roten Punkt nach ganz unten. Nun ändern Sie die Pinselgröße in der Option "Größe", welche sich oben rechts neben dem Arbeitsfenster befindet. Stellen Sie den Pinsel so ein, daß er kleiner wird. Durch einzelne Klicks fangen Sie nun in der Mitte des Berges an, schwarze Punkte zu setzen. Diese vertiefen den Berg, wodurch er in der Mitte ausgehöhlt wird.

Unter Umständen muß an einigen Stellen des Berges mit dem weißen Pinsel wieder etwas Masse am Rand korrigiert werden, da der Berg zuwenig Rand besitzt.

Sind Sie mit Ihrem Ergebnis zufrieden, drücken Sie ein - bis zweimal auf die Einstellung "Erodieren", damit der Vulkan realer erscheint. Nachdem der Vulkan nun fertig erstellt wurde, bestätigen Sie dieses, indem Sie auf den kleinen Haken unten rechts klicken.



Der Terrain-Editor mit dem bearbeiteten Berg.



Der gerenderte Berg als Vulkan.



Download

