## C4D-R14 Berg und Landschaft erstellen

Eine Landschaft in die Scene ziehen und entsprechend modellieren.





Material erzeugen | im Farbkanal unter Textur → "Ebene" auswählen.

Material-Editor		
	Farbe	
	● Farbe ▼ R 204 ↓ G 204 ↓	
	▶ B 204 +	
	• Helligkeit 100 % +	
	▶ Textur Et	ene
Mat	Interpolation Keine	
• 🕲	Blur-Offset 0 %	\$
• Farbe 🗹	Blur-Stärke 0 %	\$
Diffusion	Mischmodus Normal	
🔍 Transparenz	• Mischstärke 100 % +	

Auf das Wort "Ebene" einen Doppelklick.

Adr das Wort "Ebener einen Dopperkick. Auf "Bild" klicken und ein Material nach dem anderen laden. Material-Editor Mat Mat Farbe Diffusion Leuchten Spiegelung Mat Fels Mormal Mat Fels Normal

## Shader... | Effekte | Falloff



## Den Shader zwischen die Texturen schieben

Bild Shac	jer Effekt (	Ordner
👁 Gras 🎆	Normal	- 10
👁 Falloff 🚃	Normal	- 10
👁 Fels 🎆	Normal	- 10

## Auf das Shader Symbol klicken

Shader-Eigenschaften					
• Vektor	0	\$ 1	<b>\$</b> 0	ŧ	
• Raum	Objekt				-
Bump verwenden					
• Gradient •		٠		<b></b>	
	Ô		â		Ê

Den mittleren Reiter durch "herausziehen" entfernen und den rechten durch Doppelklick auf die Farbe Weis setzen.





zurückgehen und den Shader auf "Ebenenmaske" stellen.

Beide Texturen sind kombiniert.

Mit der Taste



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



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

Shader-Eigenschaften					
• Vektor		\$ 1	÷ 0	ŧ	
• Raum	Objekt				
Bump verwenden	~				
• Gradient •					$\diamond$
					n n

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.

Shader-Eigenschaften					
• Ebenen					
Bild Shader Effekt Ordner Löschen					
🖾 Gras 🛛 🎆	Normal	•	100 %	÷	
Talloff	Ebenenmaske	-	100 %	÷	
🗖 Fels 🎆	Normal	-	100 %	\$	
Talloff	Ebenenmaske	•	100 %	÷	
🗖 Fels_02 🎆	Normal	-	100 %	÷	

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.



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.