

Terraintutorial von 6for9 GrafiX



Willkommen beim Terraintutorial für Anfänger von 6for9 GrafiX.

In diesem Tutorial werden Sie Lernen wie man ganz einfach Landschaften und Berge Erstellen kann.

Es werden Techniken benutzt die Ich selbst auch verwende. Um das Tutorial genau nachvollziehen zu können benötigen Sie vollgende Programme.

1.MED Ab Extraversion

2.Nemesis Terrain Generator Freeware bei <http://countermap.counter-strike.net/Nemesis>

3.Micrografx Picture Publisher 8

Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Programme verwenden.

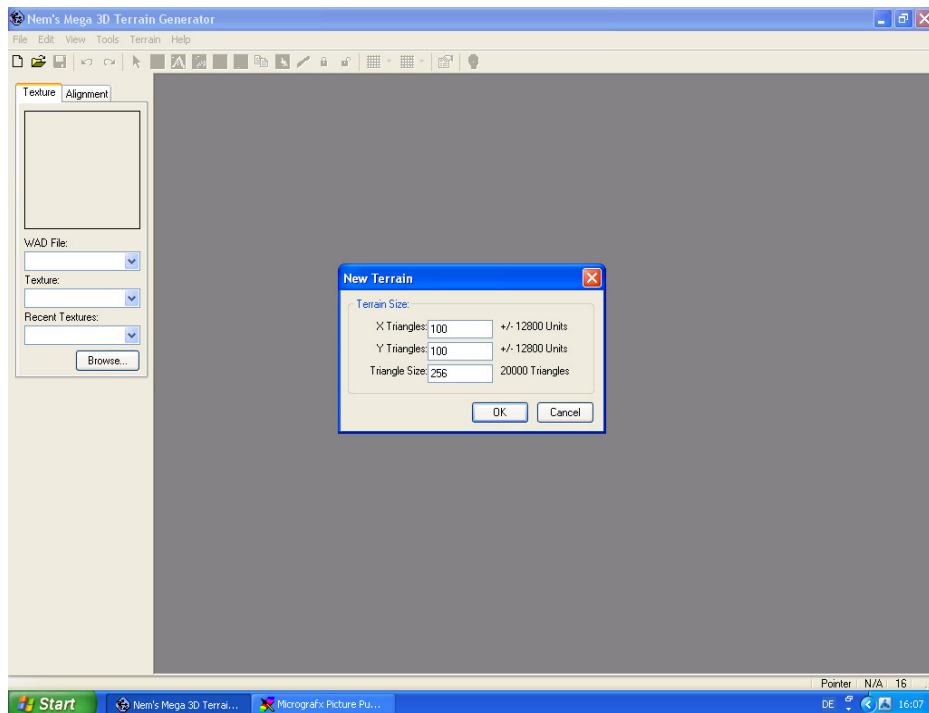
So, lang genug um den heißen Brei geredet jetzt geht's los!

Schritt 1. [Wir bauen Uns einen Berg](#)

Öffnen Sie Den Nemesis Terrain Genarator und starten Sie ein neues Projekt.

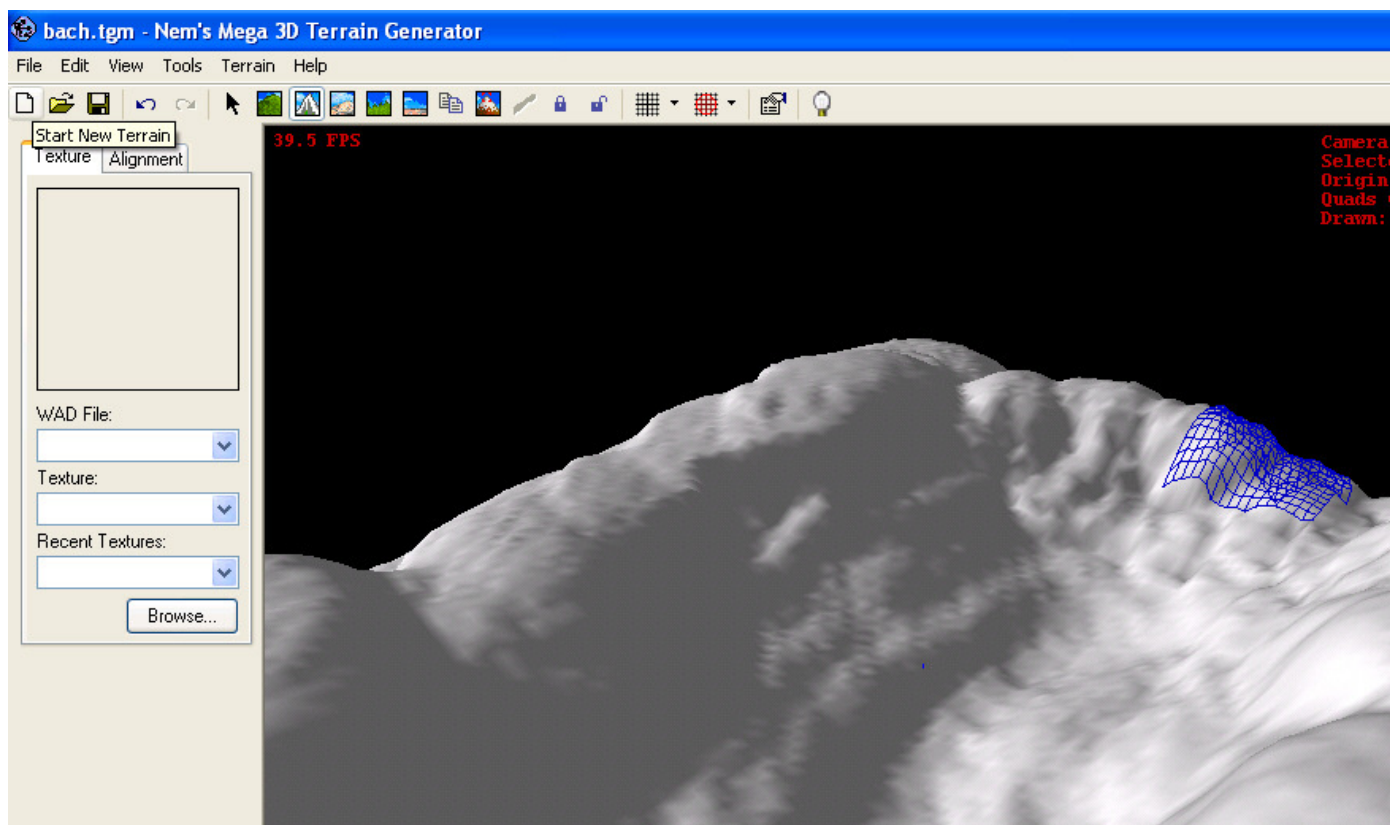
Es wird ein neues Fenster aufgehen wo Sie Einstellungen für die Größe vornehmen können.

Belassen Sie die Einstellungen so wie sie sind, es sollte so aussehen wie auf dem Bild.



Bestätigen Sie die Eingabe mit OK.

So jetzt können Sie nach Herzenslust Ihre Landschaft bauen. Es sollten nicht zu spitze Berge werden! Am Ende sollte es etwa so aussehen wie auf diesem Bild.





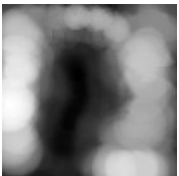
Wenn Sie mit Ihrem Resultat zufrieden sind können Sie es Exportieren.

1. FILE
2. Export
3. Heightmap

Wenn Sie es Exportiert haben, schließen Sie den Terrain Generator und starten Sie Picture Publisher(oder ein Gleichwertiges Programm).

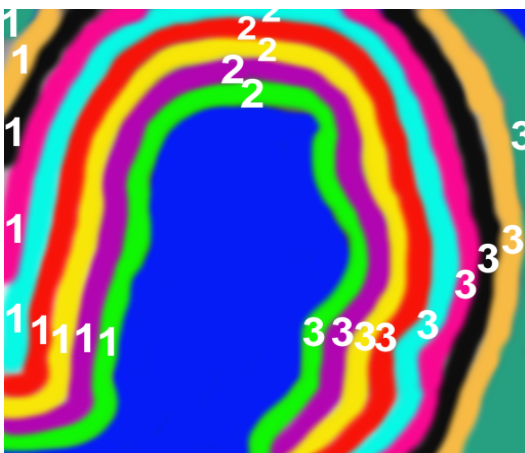
Schritt 2 [Wir bemalen unseren Berg](#)

Öffnen Sie Ihre gerade gespeicherte Heightmap und vergrößern Sie das Bild auf
1024 Pixel X 1024 Pixel



Das schaut dann etwa so aus.

Jetzt werden Sie die Heightmap mit verschiedenen Farben Umrunden und geben dann den Farbringen noch Zahlen siehe Bild

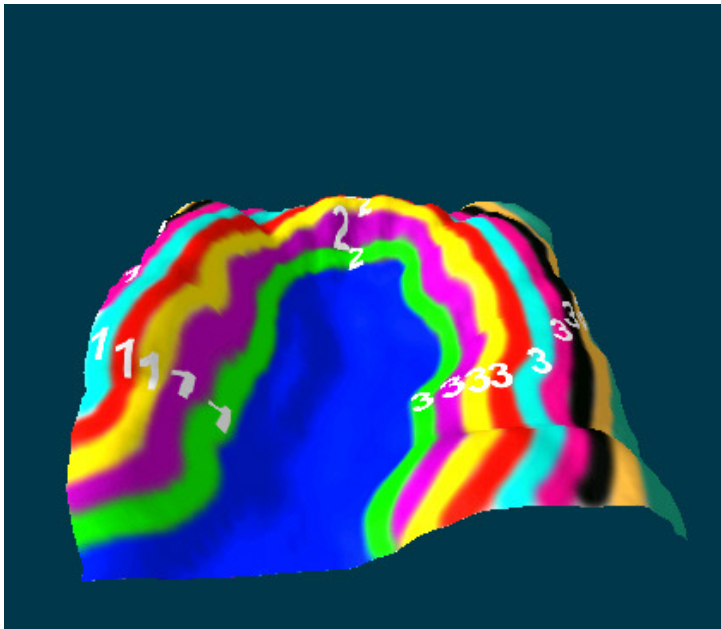


Später können Sie die Texturen besser Auftragen weil Sie sich nach Farben und Zahlen orientieren können.

Jetzt speichern Sie ihr Bild als Bmp Datei.

Jetzt Starten Sie zusätzlich noch MED und öffnen Ihre MAP

1. MED Starten
2. FILE
3. OPEN
4. Jetzt gehen Sie auf Dateityp und wählen Hightmap Image (Bmp,Pcx) aus.
5. Nun können Sie ihre Hightmap öffnen.
6. Gehen Sie auf View und dann auf SKINS.
7. In dem Neuen Fenster Skins gehen Sie auf FILE--> Import---->Skin Image
8. und nun können Sie Ihr Farbbild öffnen das schaut dann etwa so aus.



Durch Die Farbringe kann man besser erkennen welche Höhenunterschiede vorhanden sind die Nummern helfen bei den genauen Positionen.

Ein Beispiel.

Blau ist Eeben, also werden wir später die blaue Farbe mit einer Grastextur übermalen.

Grün ist etwas steiler und bekommt eine Felstextur, mit einem Übergang zur Grastextur usw.

(Dies ist keine Vorgabe Denkt Bitte an die Übergänge sonst sieht es abgehackt aus).

Bei meinem Beispiel sieht es so aus.





Das ist die übermalte Farbtextur

und hier in MED.



So jetzt haben Wir die Grundtextur (schaut noch ein bisschen bescheiden aus :-)

Schritt 3 [Jetzt machen wir weiche Übergänge zwischen den einzelnen texturen](#)

Wir gehen wieder in Picture Publisher und suchen uns eine Grastextur aus und setzen ihre Transparenz auf 50 oder 60 % und übermalen die Übergänge (es werden mehrere Versuche nötig sein bis man es richtig hat).

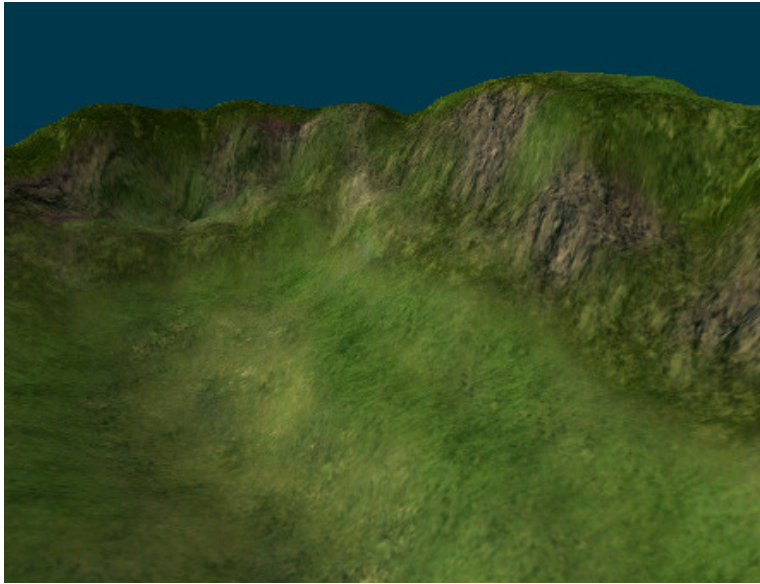
Bei meinem Beispiel schaut es so aus



Die fertige Textur

und in MED

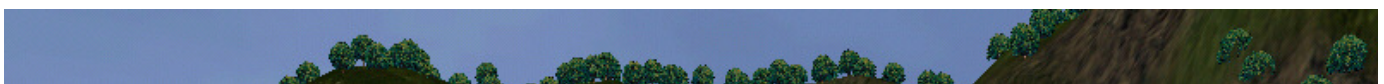
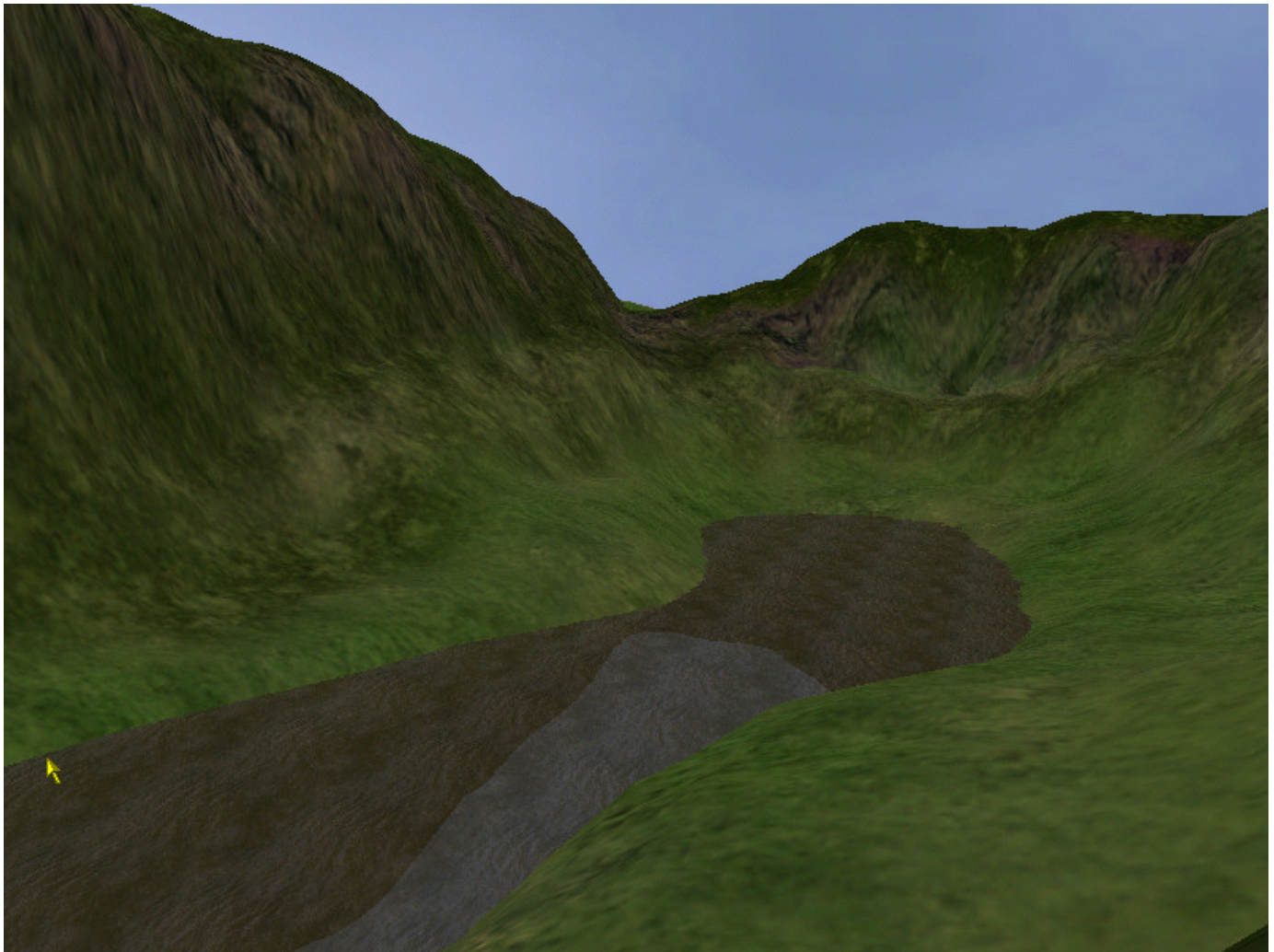


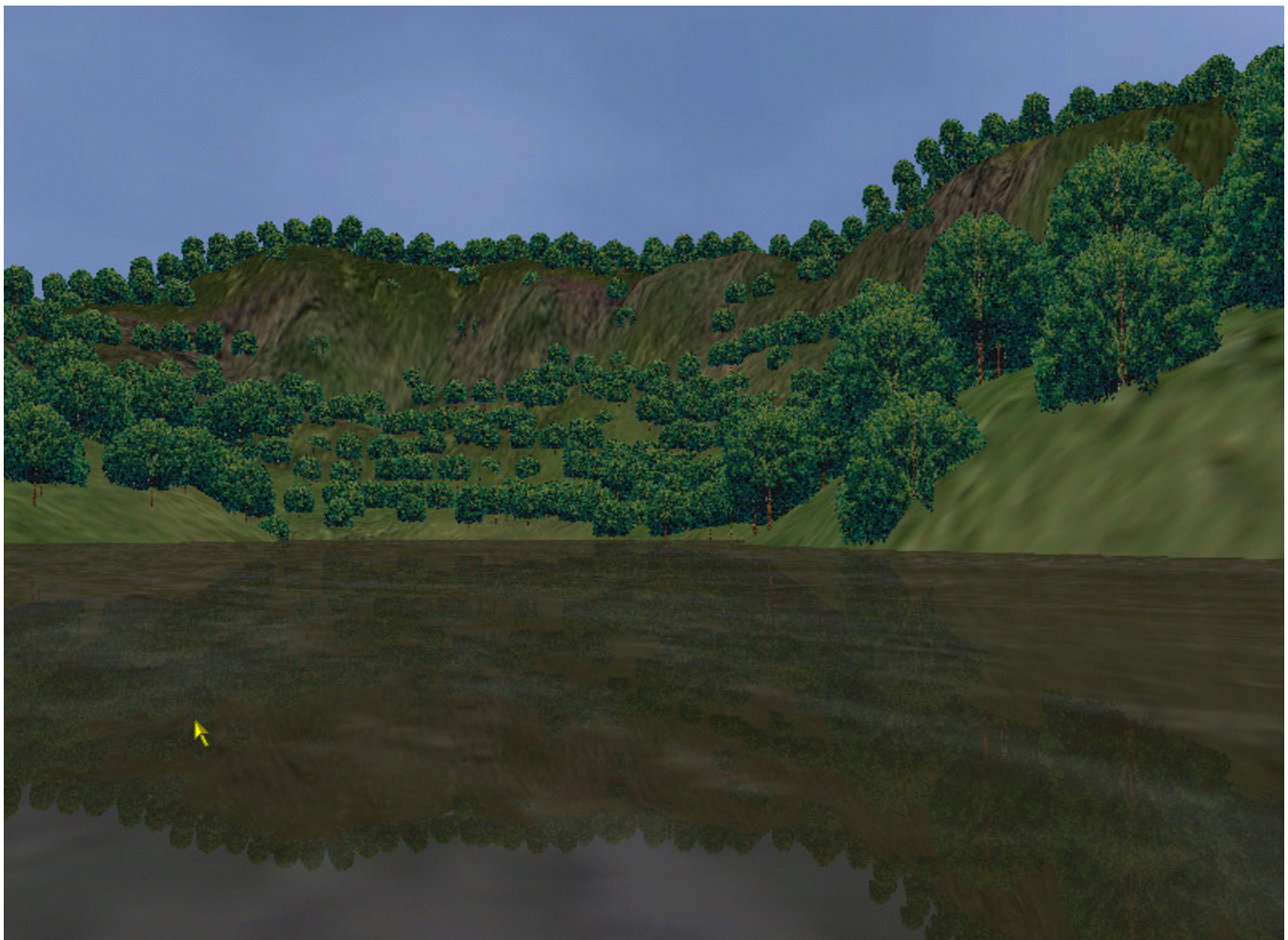


Schaut doch gar nicht mal so schlecht aus oder?

Jetzt gehen Wir in MED noch auf FILE---> Save As----> und dort speichert Ihr es in euren Ordner als HMP Datei.

Soweit so gut jetzt habe ich noch ein paar Bilder aus der Engine mit Bumpmapping auf das Terrain angewendet









So das wars dann auch schon ich hoffe Ihr konntet es nachvollziehen.

Sollte es noch Probleme oder Fragen zu diesem Tutorial geben dann schreibt mir ne [E-mail](#)

Gruß 6for9 Grafix

Mein Dank geht an meine Freundin die so Lieb war und das Tutorial geschrieben hat

Danke Bettina ich liebe Dich.

Text: Bettina.I

Tutorial idee: Steven.S

Terrain: Steven.S

Bäume: Steven.S

Texturen: Bettina.I