

Snow - Tutorial:

Weiche, schneebedeckte Hügel mit Terragen zu erzeugen ist ganz einfach! Eigentlich braucht man dazu nur einen Layer. Zugegeben, dafür muss ich nicht unbedingt ein Tutorial schreiben, aber da ich weiß, dass es viele Leute gibt, die gerade mit Schnee ihre Probleme haben, zeige ich hier, wie es geht.

Vorbereitung:

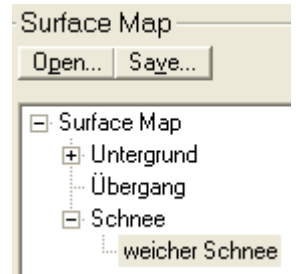
Nachdem du auf deinem Terrain eine schöne Kameraeinstellung gefunden hast, beginnst du mit der Surface. Zuerst machst du den Untergrund. Den kannst du felsig gestalten oder auch mit Gras bedecken oder, oder, oder... Zur Surface allgemein gibt es super [Tutorials](#) bei Terradreams.

Wenn du die Vorbereitungen getroffen hast, können wir mit dem eigentlichen Tutorial beginnen.

Start:

So sieht meine **Surface Map** aus. Die darf natürlich durchaus umfangreicher sein.

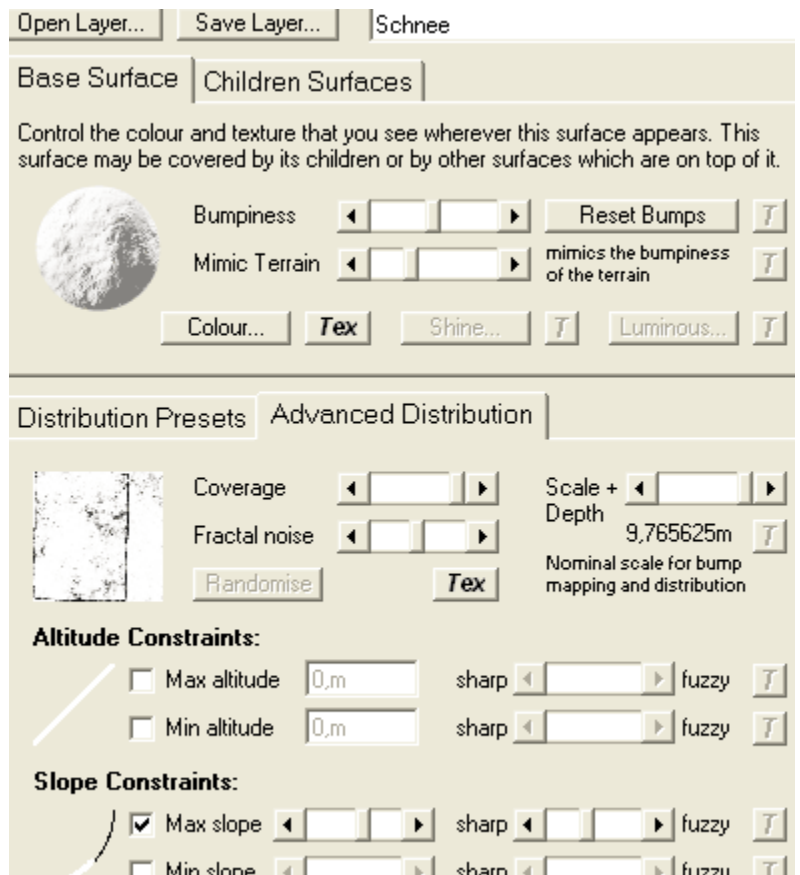
Man sieht: Mein Schnee besteht aus 2 Layer + ein Übergangslayer. Simpel!



Schnee Layer:

Die **Bumpiness** erhöhen wir leicht. Den **Coverage**-Regler schieben wir ganz nach rechts. Dadurch bekommen wir eine schöne grobe Eisschicht. Damit der "Schnee Layer" an einigen Stellen den Untergrund durchschauen lässt, spielen wir mit dem **Max slope**-Regler, bis wir in unserem Coverage-Fenster einige schwarze Stellen bekommen.

Unser Bild sollte jetzt ungefähr [so](#) aussehen.



Weicher Schnee

Layer:

Dies ist der wichtige Layer! Wir legen ihn als "Child Layer" von "Schnee" an.

Jetzt wird es soft.

Einfach den

Bumpiness-Regler

ganz nach links, schon ist der Schnee weich.

Damit man von dem eisigen "Schnee Layer" noch was sehen kann, schieben wir den

Coverage-Regler nicht ganz nach rechts.

Unser Bild sollte jetzt ungefähr [so](#) aussehen.

The screenshot shows the 'weicher Schnee' layer settings. The 'Base Surface' tab is active, displaying a smooth white sphere. The 'Advanced Distribution' tab is also visible. The 'Coverage' slider is set to the right, and the 'Scale + Depth' is 3,753906m. The 'Altitude Constraints' and 'Slope Constraints' sections are visible, with 'Max altitude' and 'Min altitude' set to 0m and 'Max slope' and 'Min slope' set to sharp.

Übergang Layer:

Dieser Layer soll den Übergang zwischen Untergrund und Schnee etwas harmonischer gestalten. Er hat einen steileren **Max slope** als der "Schnee Layer", damit an den Felswänden ein bisschen von diesem Layer zu sehen ist. Um die richtige Einstellung zu finden, habe ich die Farbe auf Rot gestellt. Dadurch sieht man die Einstellungen besser. Wenn man zufrieden ist, kann man die Farbe wieder auf Weiß stellen.

Bild mit falscher Farbe. Man sieht deutlich den rötlichen Schimmer zwischen Felsen und Schnee.

The screenshot shows the 'Übergang' layer settings. The 'Base Surface' tab is active, displaying a textured white sphere. The 'Advanced Distribution' tab is also visible. The 'Coverage' slider is set to the right, and the 'Scale + Depth' is 9,765625m. The 'Altitude Constraints' and 'Slope Constraints' sections are visible, with 'Max slope' checked and 'Min slope' set to sharp.

Bitte beachte die **Hierarchie der Layer**. Die Layer müssen wie in dem Bild oben "Surface Map" angelegt sein! Also die Reihenfolge "Untergrund - Übergang - Schnee".

Für die **Farben** stellen wir unterschiedliche Weißtöne ein. Für den "Schnee Layer" benutze ich 224,224,224; für den "weicher Schnee Layer" benutze ich 232,232,232; den "Übergang Layer" stelle ich 208,208,208 ein. Dadurch wird der Schnee etwas aufgelockert.

Zuletzt muss der "**Scale+Depth**"-Regler erwähnt werden. Besonders für den groben "Schnee Layer" lohnt sich hier verschiedene Einstellungen auszuprobieren. Damit ist der Schnee schon ganz in Ordnung, aber natürlich können ein paar Layer mehr nicht schaden.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Markus