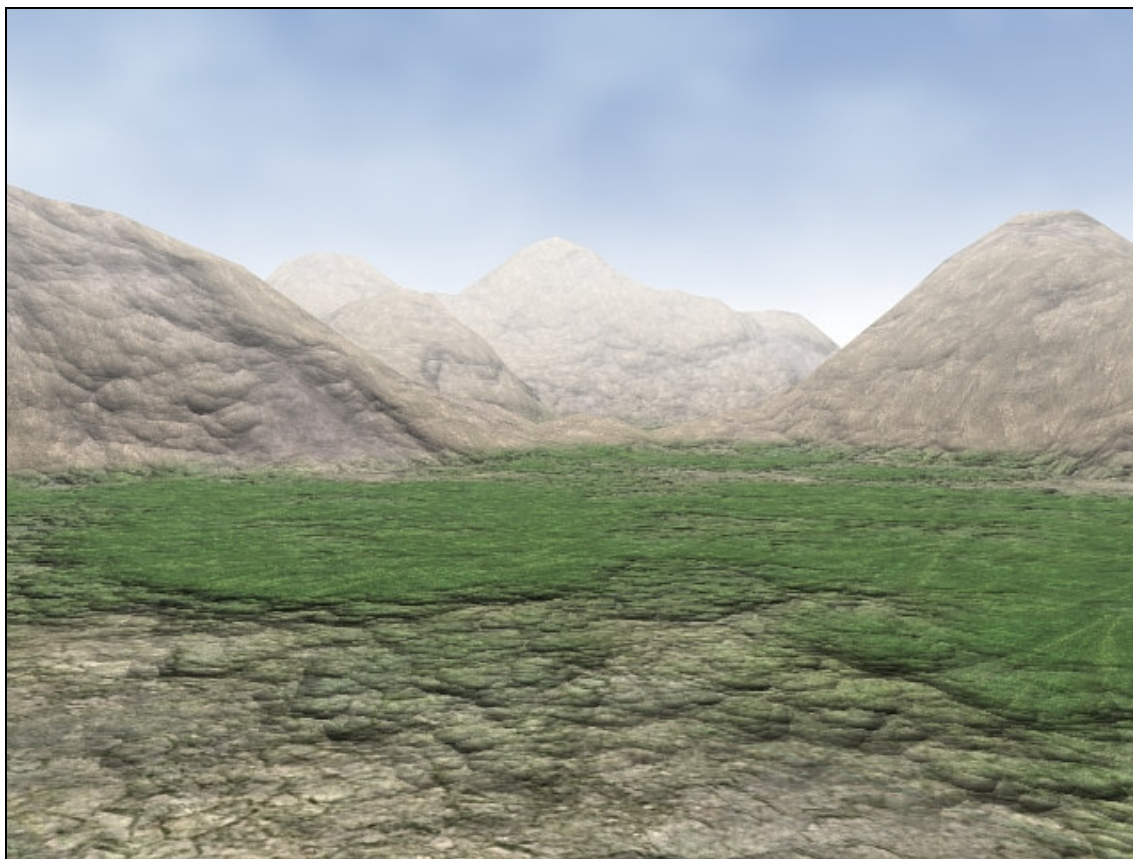


Texturace terénu s využitím materiálu Blend



Předmětem dnešního návodu bude popis postupu texturace terénu pomocí materiálu Blend. Pro model pohoří jsem použil plug-inu **Mountain** od firmy [EffectWare](http://www.effectware.com).

Máte-li vytvořený model hor (např. se čtvercovou základnou), je pro správné oddělení travnaté vrstvy od hornaté třeba vytvořit černobílou masku, kterou později vložíte do složky **Mask** materiálu Blend. Na vytvořený model hor aplikujte modifikátor **UVW Map**.

Masku vytvoříte následujícím způsobem:

- vytvořte rovinu (Plane) co do délky i šířky stejnou jako model hor a vertikálně ji posuňte do bodu, v němž chcete oddělit travnatou vrstvu od hornaté
- rovině přiřadte materiál s bílou difúzní barvou a svítivostí (self-illumination) na 100
- horám taktéž přiřadte materiál, avšak s černou difúzní barvou a stejnou hodnotou svítivosti.
- v Top výřezu scény vyrenderujte a uložte výsledek jako Targa Image, čímž získáte výše zmíněnou černobílou masku pro úroveň přechodu (nazvěte ji např. **trans_level.tga**) - viz obr. 1
- nyní je na řadě tvorba materiálu: v prázdném slotu v materiálu editoru zvolte typ materiálu Blend a do slotu masky vložte soubor **trans_level.tga**

Pro dosažení lepšího efektu při míchání textur jsem použil sadu materiálů [SimbiontMAX](http://www.simbiontmax.com), která umožňuje snadné míchání několika textur a zaručuje velmi slušný vzhled výsledného materiálu.

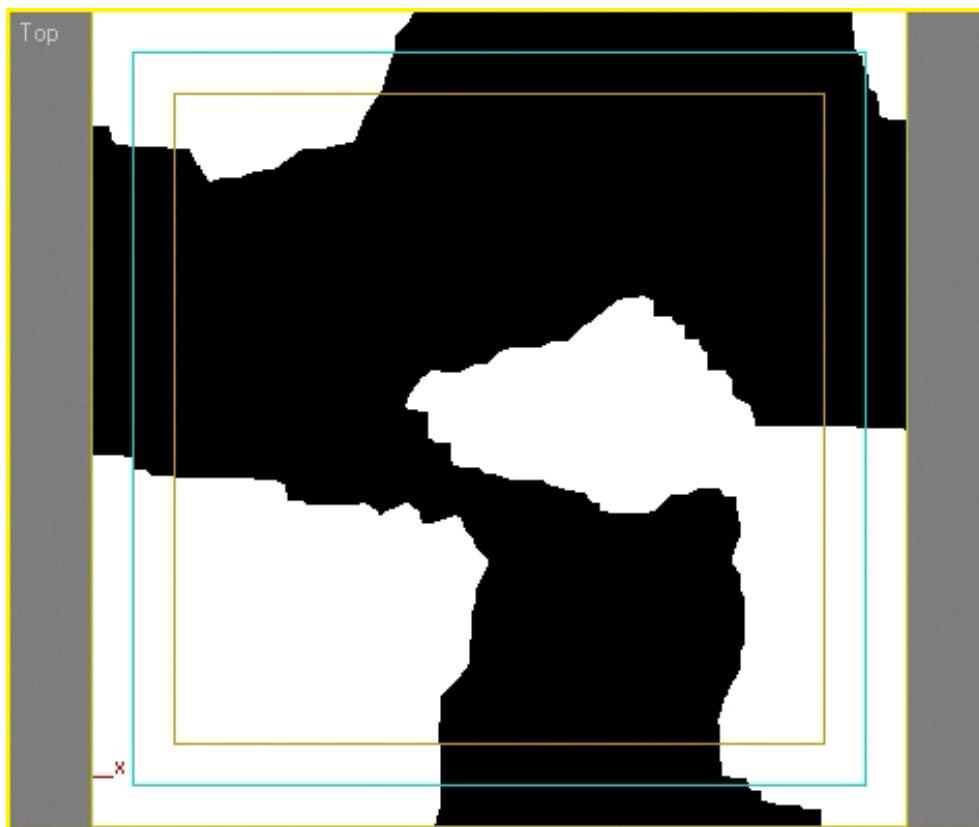
Do slotu prvního materiálu (materiál pro hory) vložte materiál SymbiontMAX (viz obr. 3); všechny potřebné mapy jsou přiloženy k návodu spolu se scénou.

Do slotu druhého materiálu ((materiál pro travnatý povrch) vložte taktéž materiál SymbiontMAX (viz obr. 4).

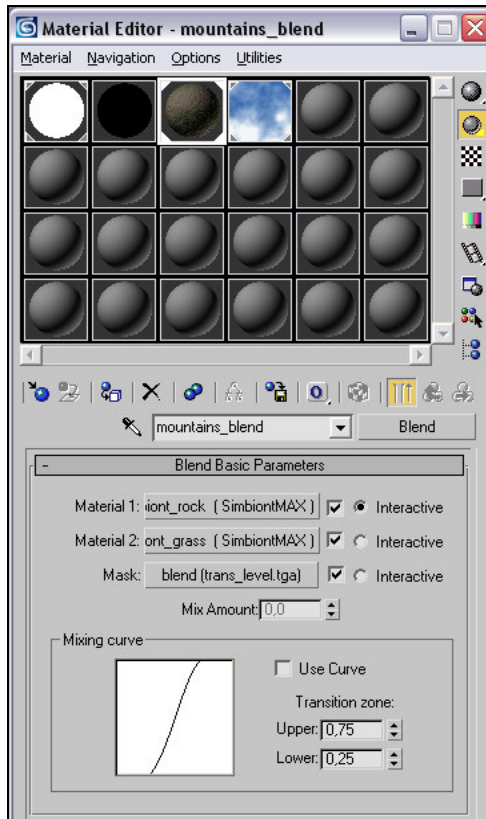
Budete-li chtít vytvořit více přechodů v rámci modelu hor, není v této situaci nic snazšího, než umístit rovinu do bodu nového přechodu vrstev, vytvořit masku, a tu dále aplikovat do příslušného slotu materiálu. Záleží samozřejmě na tom, jakou část hor budeme dále „dělit“ – od toho se odvíjí opětovné aplikování materiálu Blend do slotu pro hory či travnatý povrch.

(Pro lepší názornost aplikování materiálu Blend – viz **obr. 5**, na němž je zobrazena struktura materiálů pomocí **Materiál/Map Editoru** – model byl rozdělen na 3 vrstvy (tráva, skalnatá část a zasněžené vrcholky hor).)

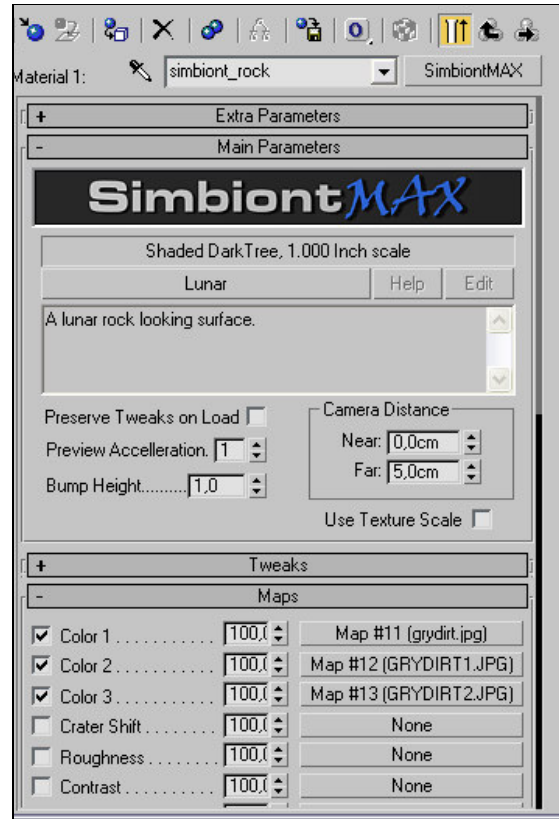
Výsledná scéna (**30mat.max**) s nastavenými parametry je přiložena k návodu.



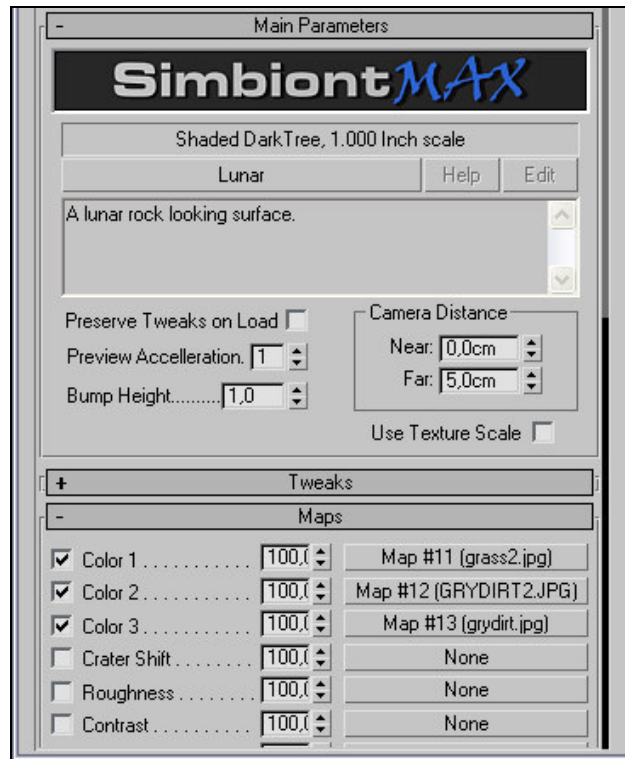
obr. 1



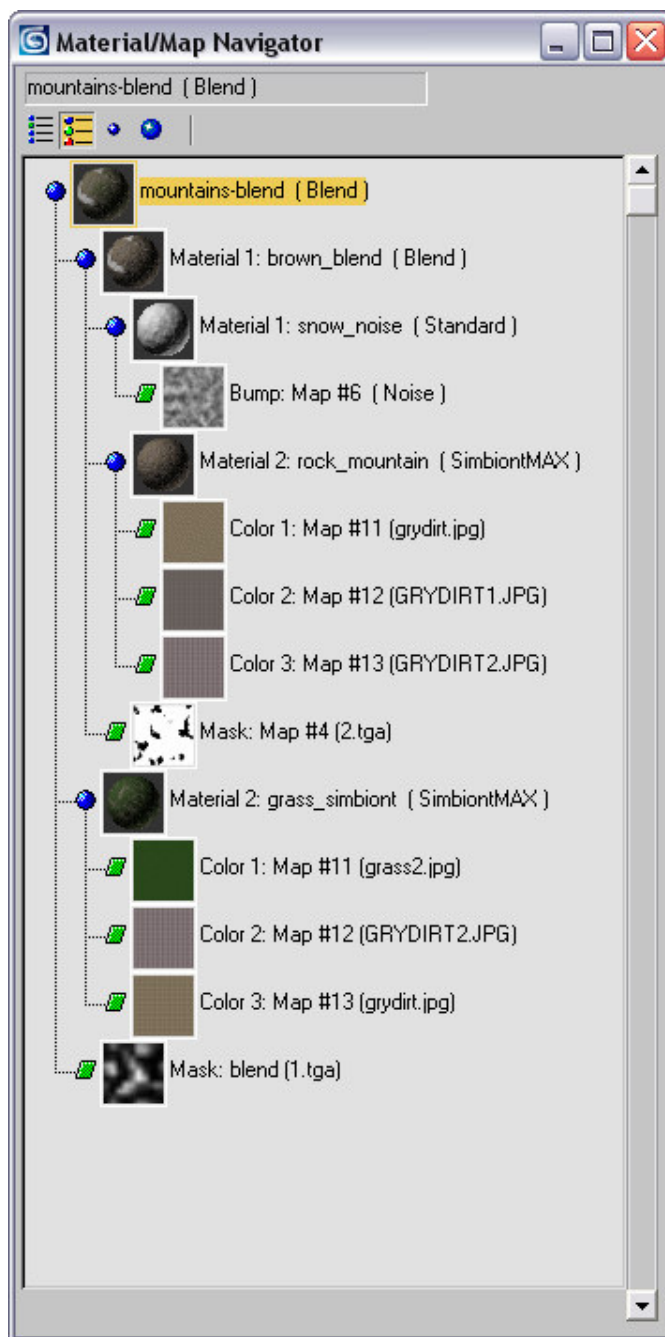
obr. 2



obr. 3



obr. 4



obr. 5