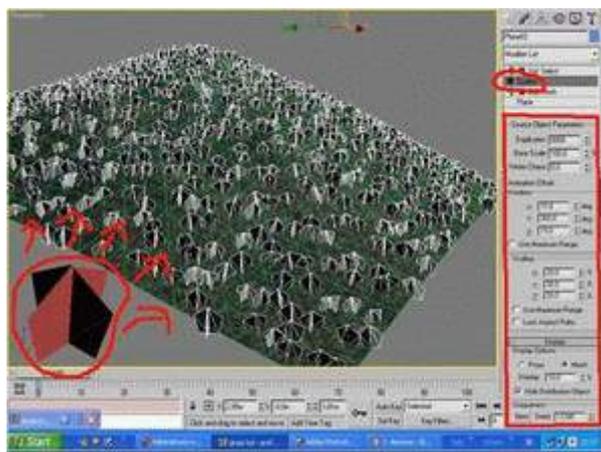
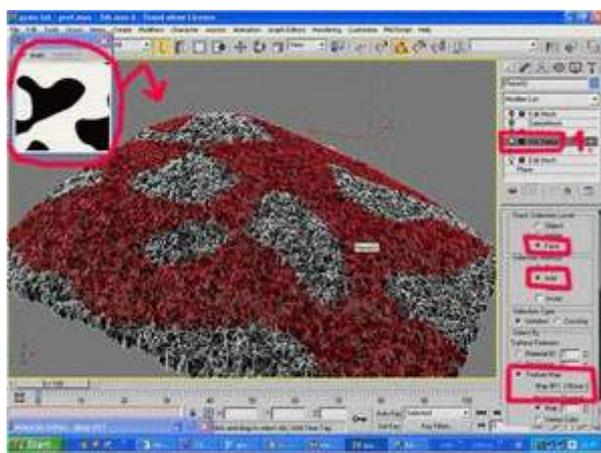




В этом уроке рассматривается один из множества существующих способов создания травяного покрова с помощью очень полезного инструмента Scatter , позволяющего случайным образом располагать объекты по какой-либо поверхности.

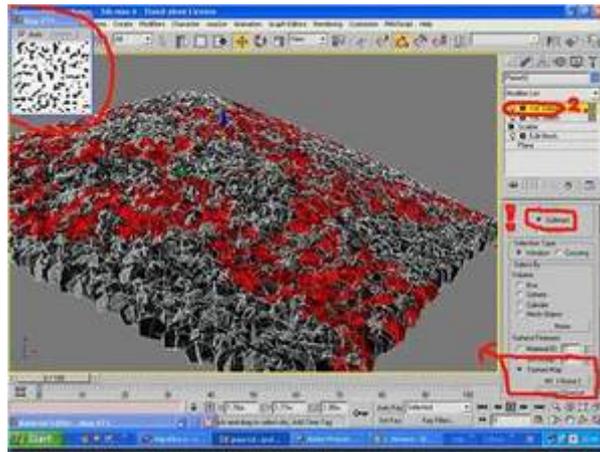


1. В первую очередь необходимо создать плоскость или же какую-то другую поверхность , которая будет служить эмиттером для выращивания травы , а также сделать небольшой объект , представляющий собой четыре перпендикулярно стоящих друг к другу полигона - именно он и будет "распространяться" по земле. Теперь примените инструмент Scatter с необходимым Вам количеством дубликатов - в данном случае это значение составляет 8000 , что соответствует достаточно густому травяному покрову. Дополнительные настройки можно наблюдать на приведенном изображении - отмечу лишь опцию Display , регулирующую степень отображения сгенерированных по поверхности объектов , так как этот параметр желательно использовать динамически , изменяя процентную зависимость от меньших значений к максимальным.

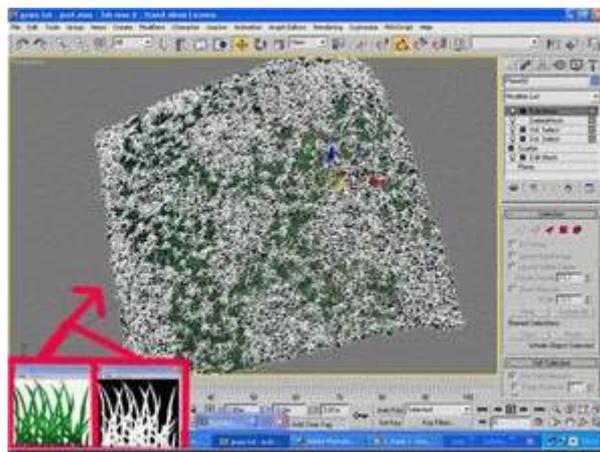


2. Далее перейдите на панель модифицирования , добавьте Vol.Select и выставьте значения так , как это показано на рисунке. В качестве текстуры используйте Noise , либо же какую-то другую подобную карту. Если же у Вас после назначения Texture Map не произошло никаких изменений , значит

необходимо добавить на предыдущий уровень стека UVW Map с типом Plane и соответствующими параметрам плоскости координатами.



3. Опять же примените модификатор Vol.Select. В данном случае роль Texture Map исполняет более мелкая текстура Noise и конечной целью будет вычитание выделенных участков из общего травяного покрова. Заметьте также, что как в предыдущем, так и на приведенном здесь изображении параметр Display в стеке редактирования Scatter установлен на 100%.



4. Примените модификатор Delete Mesh для того, чтобы удалить выделенные полигоны и получить действительно нерегулярное рассеивание травы по поверхности.



5. Теперь, если Вы хотите изменить некоторые детали , добавьте модификатор Edit Mesh а также при необходимости регулируйте параметры текстуры Noise , получая тем самым более красочный результат. И , наконец , теперь нужно добавить непосредственно текстуру травы используя готовое изображение и карту прозрачности , которые можно нарисовать в графическом редакторе Photoshop. Примеры регулирования параметров и использования различных текстурных карт можно видеть на приведенных изображениях – надеюсь , Вы без труда сможете получить такие же результаты.

