Terragen- Tutorial di Gisella Malagodi

Si tratta di un programma gratuito che permette di creare splendidi paesaggi virtuali, tanto realistici da sembrare quasi delle fotografie.

Al neofita il programma appare inizialmente un po' difficile da comprendere, ma basta qualche sperimentazione per poterlo usare con facilità.



Per prima cosa conviene cliccare su genrate terrain Si aprirà questa nuova finestra:

🞆 Terrain Genesis	×
Method	Settings
Subdivide & Displace II	70 Realism
	50 Smoothing
Action	30 Glaciation
Erase first and generate new terrain Generate features on existing terrain	20 Canyonism 🚺 🕨
Status	Size of Features
Twiddling thumbs	min max
	Perlin Origin x 0, y 0,
Generate Terrain Close	✓ Use random origin each time

Sulla destra ci sono varie opzion, nell'ordine dall'alto al basso:i: realismo, effetto levigato, effetto ghiaccio, effetto canyon. Sarà sufficiente spostare i cursori verso destra per aumentare i singoli effetti. A questo punto occorre cliccare nuovamente su "generate terrain"

Con le impostazioni presenti, il programma ha generato automaticamente quest'immagine:

Rendering Control	2
Image	Camera — O Terrain units – O Metres – x v z (alt)
	Camera Position 3840,m 0,m 205,3m
	Fixed Height Above Surface 🔽 30,m
	Target Position 3840,m 3840,m 175,3m
	Fixed Height Above Surface 🔽 🛛 0,m
	Camera head pitch bank
Render <u>P</u> review	Orientation 0, -0,448 0,
🔽 Land 🔽 Sky	Use Mouse Buttons
Detail	camera's view.
Render Settings	Left button positions the Camera, and
Image Size 640 x 480	Right button positions the Target.
Render Image Animation	Camera Settings
Last Image: <u>View</u> <u>Save</u>	Exposure Zoom

Si può notare che l'immagine del render preview non è per nulla definita. Per ottenere una miglior definizione, occorre spostare tutto verso destra il cursore "Detail".

Analizziamo ora le varie icone che si trovano nella schermata di sinistra



questo strumento serve per creare un rendering con maggiore o minore risoluzione

lo strumento paesaggio serve per intervenire sul paesaggio, modificandone l'elevazione, il <u>colore</u> ecc.

lo strumento acqua serve per creare immagini con acqua e modificarne le caratteristiche



Ora proviamo a intervenire sul nostro paesaggio per apportarvi delle migliorie.

Image Camera Camera Position Fixed Height / Camera Position Fixed Height / Target Position Fixed Height / Render Preview Camera Camera Camera Render Preview Use Mouse Buttons to describe the camera's view. Land Sky Detail Image Size Image Size 640 x 480 Render Image Animation Target Position Exposure	C Terrain units – Metres x y z (alt) 3840,m 0,m 205,3m Above Surface 30,m 3840,m 3840,m 175,3m Above Surface 0,m head pitch bank Size Q Render Settings Quality Options Image Advanced Accuracy (low) Accuracy (high) Atmosphere Cloud Shading

Cliccando su render settings, si apre una finestra, quella che vedete a destra , che permette di ottenere maggior accuratezza nell'atmosfera e maggiori ombre proiettate dalle nubi, con un semplice avanzamento verso destra del cursore. Una volta posizionato il cursore su high (alto), si può passare alla resa dell'immagine, cliccando, nella finestra di sinistra, su "render image"