

# Pov-Ray część 18

ver. 1.5

Znamy już tak wiele poleceń, że niektórzy tworzą coraz doskonalsze prace. Warto sobie wyobrazić tworzenie np. gór, kanionów itd. Myślenie iż jest to żmudna praca opisująca każdy element krajobrazu jest bardzo mylna. Jest do tego gotowa funkcja do tworzenia tzn. map wysokości. Zobaczmy:

## Mapa wysokości ( `height_field` )

Obiekt `height_field` (mapa wysokości) pobiera plik graficzny z zewnętrznego źródła i w zależności od koloru każdego piksela określa wysokość obiektu w tym punkcie.

Uwaga plik musi być zapisany w formacie \*.tga

---

### Zadanie 1

Pobierz z internetu plik o rozszerzeniu \*.tga i zapisz go w tym samym katalogu gdzie umieszczasz swoje pliki PovRay. Następnie do PovRay przepisz poniższy kod:

```
height_field {
  tga "obraz.tga" // plik który jest pobierany z zewnątrz
  smooth
  pigment { color white } // kolor mapy
  translate <-.5, -.5, -.5>
  scale <17, 1.75, 17>
}
```

### Zadanie 2

Stwórz w Gimp rysunek o wielkości 400x300 , zapisz go pod rozszerzeniem obrazek.tga

Dostosuj swój rysunek, aby uzyskać "Wielki Kanion". Zalej kanion wodą i postaw drzewko na środku.