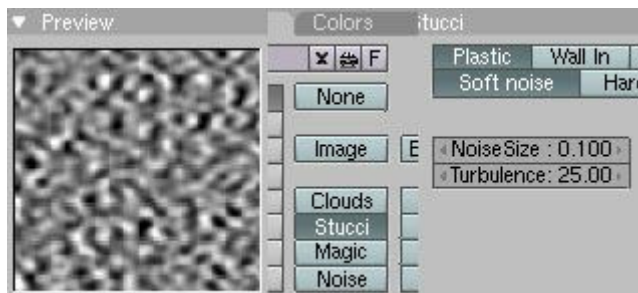
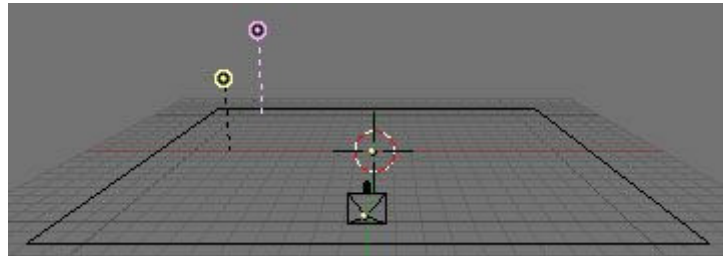


Ozeanausblick (Creating a nice ocean view)

Vincent Stoessel

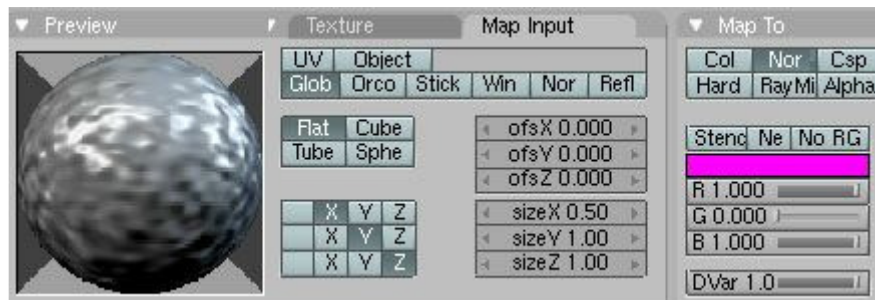


Dieses Tutorial wird euch einen Weg zeigen, wie man einen schönen Ozeanausblick hinkriegt. Wie immer fange ich mit meiner Standardszene an. Zuerst wählt die Fläche aus und geht zu den MaterialButtons (F5). Erzeugt ein neues Material. Dann geht ihr zu den TextureButtons (F6) und erzeugt eine neue Textur.



Aus der Textur macht ihr eine Stuccitextur. Verkleinert den Wert von "NoiseSize" und vergrößert den von "Turbulence", bis ihr eine klare Struktur in der Texturvorschau erkennt.

Der Grund, warum wir eine Stuccitextur verwenden, ist ganz einfach weil sie eine schöne wellige flüssige Bumpmap hergibt. Jetzt gehen wir zurück zu den MaterialButtons und lassen das Material wissen, dass es diese Textur als Bumpmap



verwenden soll und nicht nur als flache sich wiederholende Textur. Auf der rechten Seite seht ihr eine Gruppe Buttons (in der Gruppe "Map To"), die einen Namens "Nor" beinhaltet. Klickt diesen an und schaltet Col ab.

Diese Buttons lassen eine Textur verschiedene Eigenschaften eines Materials beeinflussen. Bumpmaps erhalten ihr dreidimensionales Aussehen, indem sie die "Normalen" eines Objekts beeinflussen, deshalb haben wir Nor aktiviert.

Zwei weitere Dinge sind in diesem Fenster noch zu ändern. In der Gruppe "Map Input" seht ihr eine Reihe von Buttons mit der Aufschrift Glob, Orco, Stick ... etc. Wählt "Glob". Ändert außerdem SizeX unten auf einen Wert zwischen 0.4 und 0.6.



Ihr solltet jetzt so etwas ähnliches rendern können. Jetzt solltet ihr noch die Farbe der Lampen auf ein gelb-orange ändern, um die Farbe der Sonne zu imitieren. Außerdem wechseln wir die Farbe der Fläche auf eine realistischere grünlich-blaue Farbe. Probiert auch verschiedene Einstellungen für den Himmel.

Vielleicht habt ihr jetzt so etwas wie auf dem Bild. Es wäre schön, eine aufgehende Sonne und einen glühenden Horizont in dieses Bild einzubauen, aber das müsst ihr selbst machen oder auf mein nächstes Tutorial warten. Später.

