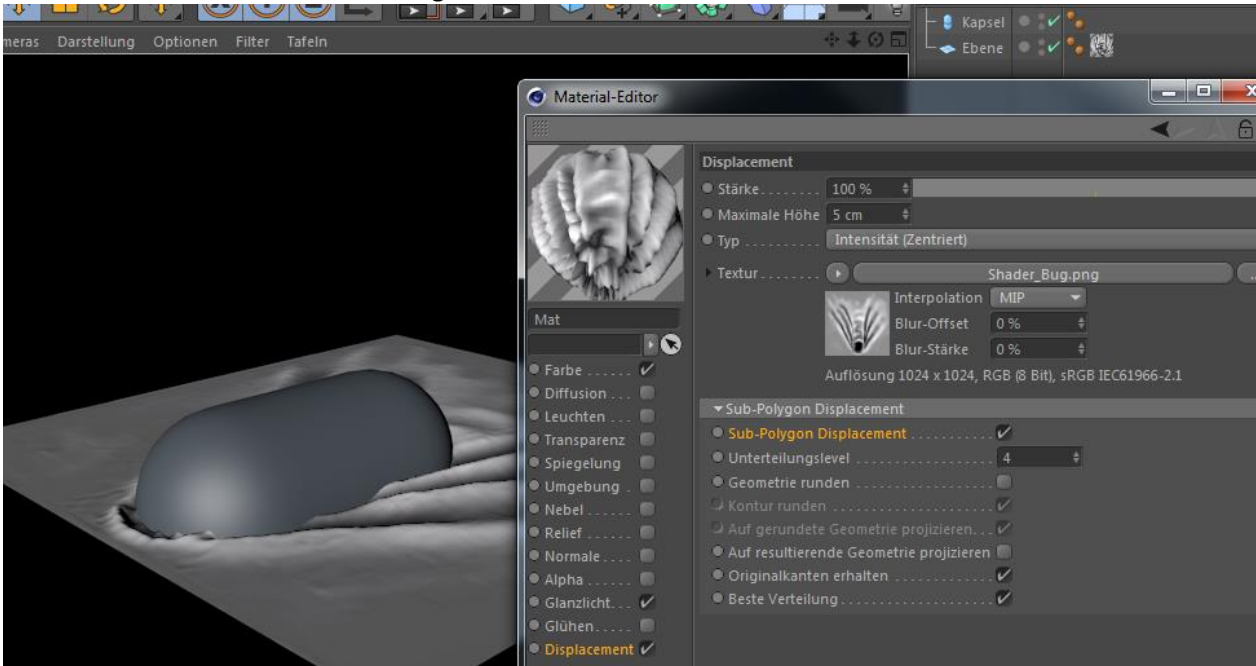


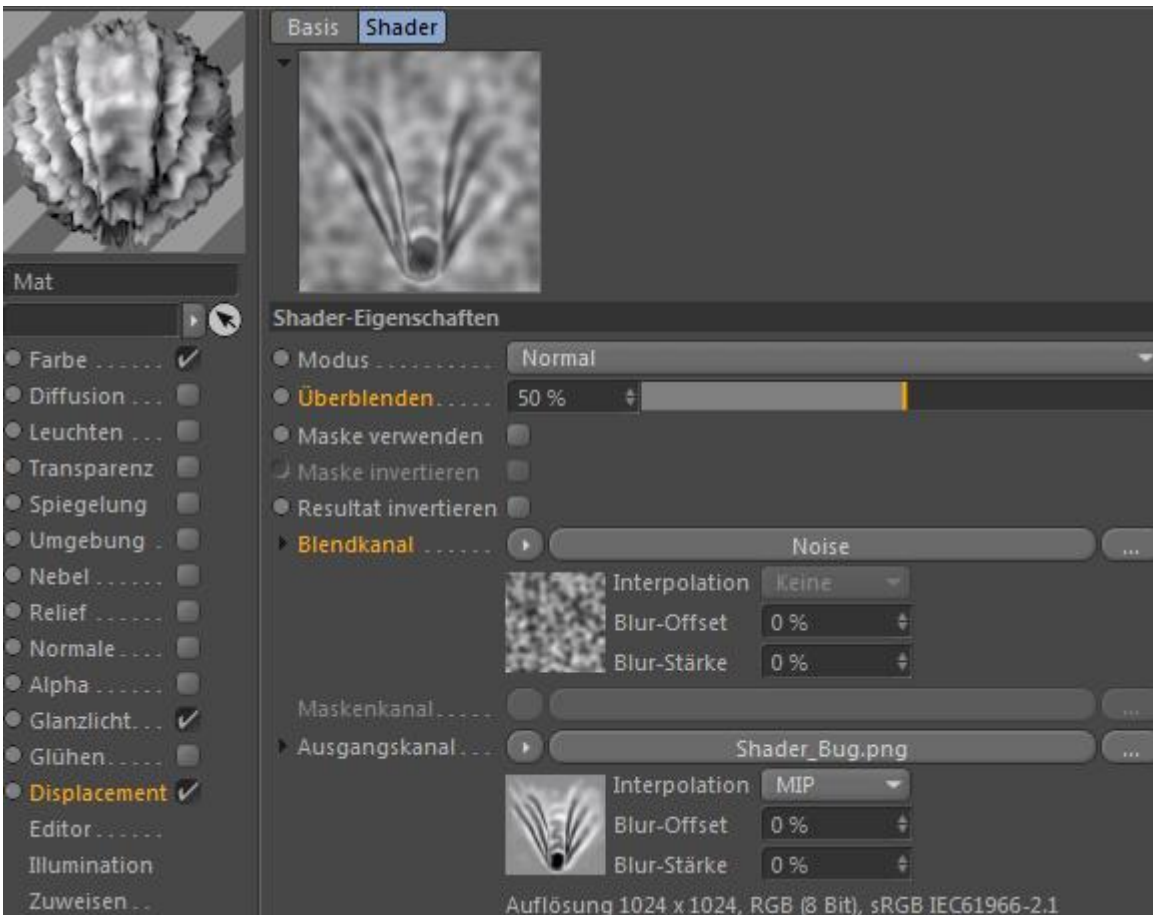
C4D-R14 Bugwellen erzeugen



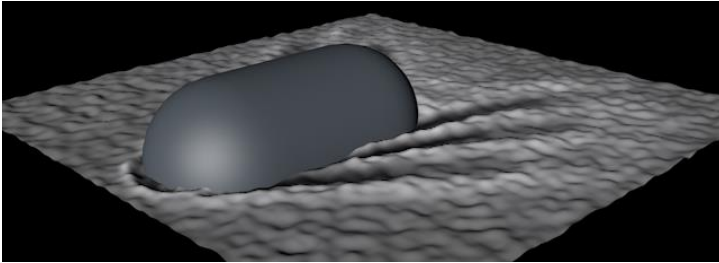
Ebene und Kapsel (als Bootersatz) erzeugen. Die Kapsel 90 Grad drehen.
Neues Material erzeugen und die "Shader-Textur" unter Farbe und Displacement laden.
Die Kapsel in die richtige Position schieben.
Die Textur unter Farbe wieder löschen. Sie wurde nur zum Positionieren der Kapsel benötigt.
Unter Displacement einen Haken bei „Sub-Polygon Displacement“ setzen.
Nach dem Rendern sieht das wie folgt aus:



Unter Displacement | Textur | Fusion
Das Texturbild wird schwarz. Darauf klicken und unter Blendkanal Noise wählen.
Überblenden auf ca. 50% stellen.



Nach dem Rendern sieht das wie folgt aus:

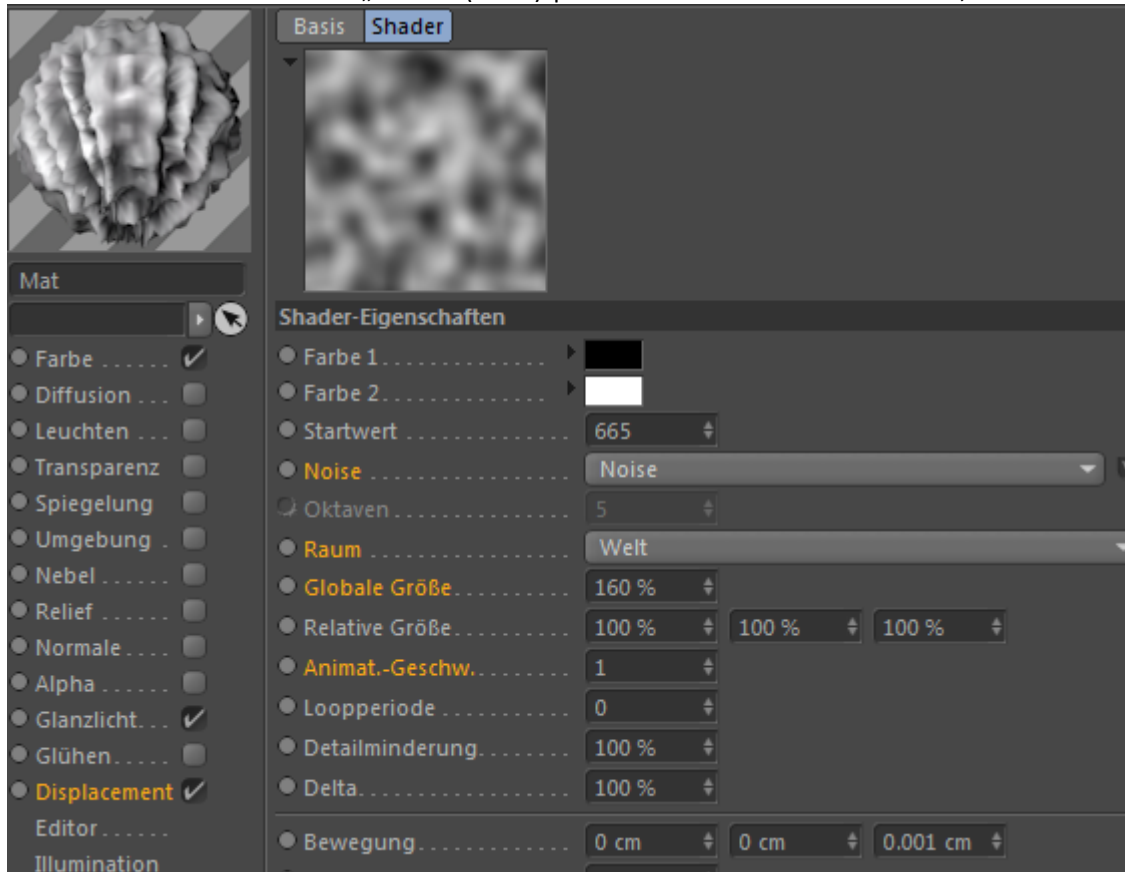


Auf das Wort Noise hinter Überblenden klicken, um die Parameter aufzuklappen.

Dort mit den Parametern herumspielen. Wichtig ist der Parameter „Animat.-Geschw.“.

Unter Raum „Welt“ wählen.

Rechtsklick auf das Bild unter „Shader (oben) | Animieren. Hier kann man sehen, wie die Einstellungen wirken.

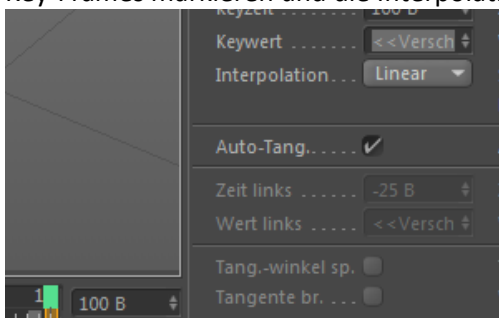


Die Kapsel und die Ebene einem Null-Objekt unterordnen.



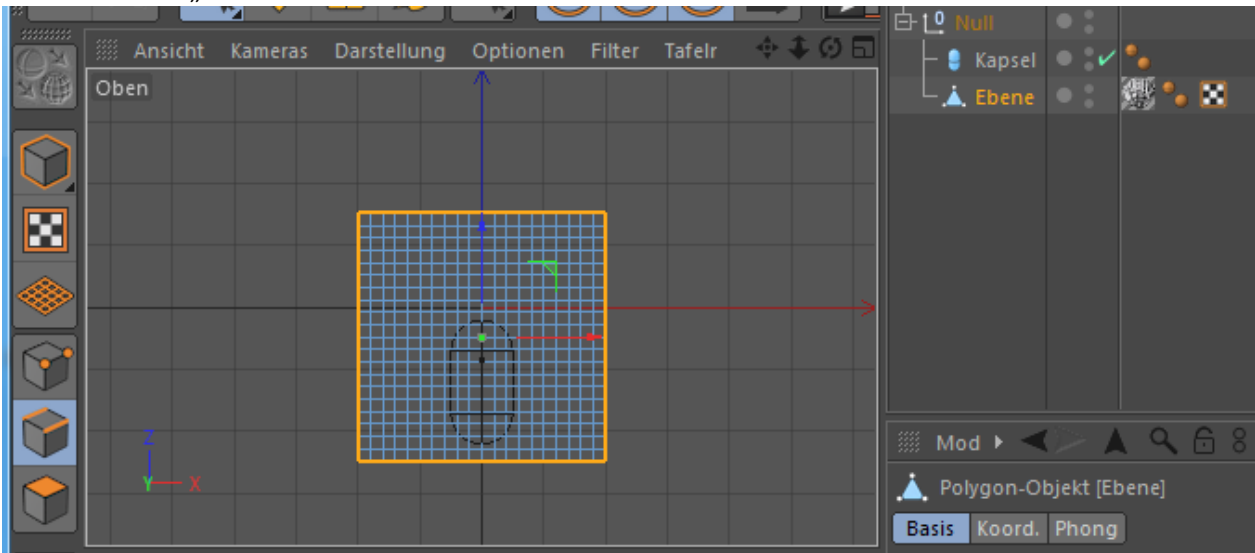
Das Null-Objekt markieren und das Objekt an die Anfangsposition setzen. Einen Key-Frame erzeugen. Dann an die Endposition ziehen und ebenfalls einen Key-Frame setzen. **Das Ganze bewegt sich nun.**

Key-Frames markieren und die Interpolation auf „Linear“ setzen.

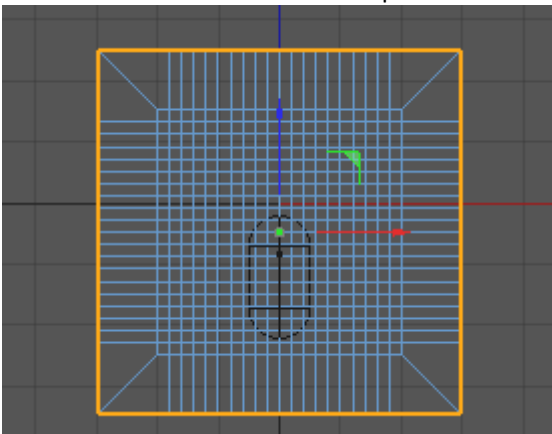


Nun muss die Wasserfläche erweitert werden.

Die Ebene zum Polygon machen, den Kantenmodus wählen und mit dem Auswahltool (Rechteck) die Ränder auswählen. Die „Oben-Ansicht“ auswählen.

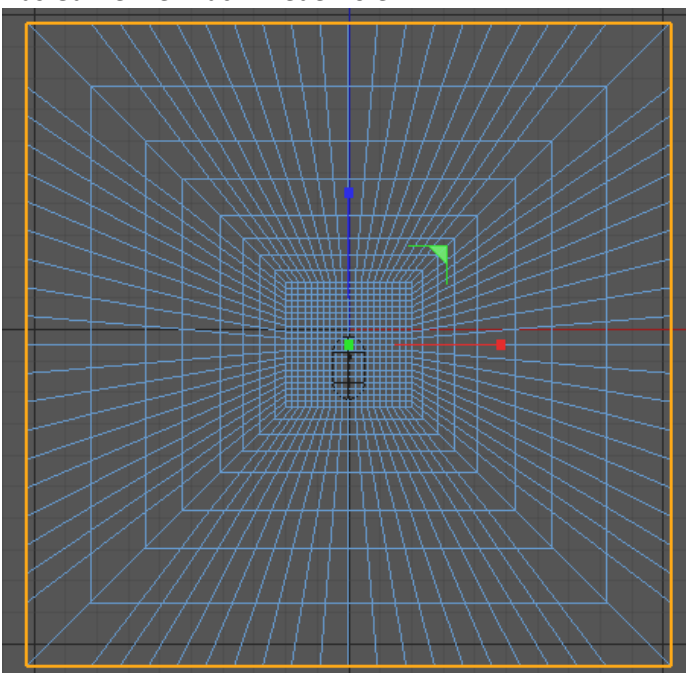


Rechtsklick in die Scenenfläche | Extrudieren



Die Fläche kaum sichtbar mit dem Extrudieren –Werkzeug erweitern, dann mit dem Skalieren-Werkzeug deutlich erweitern.

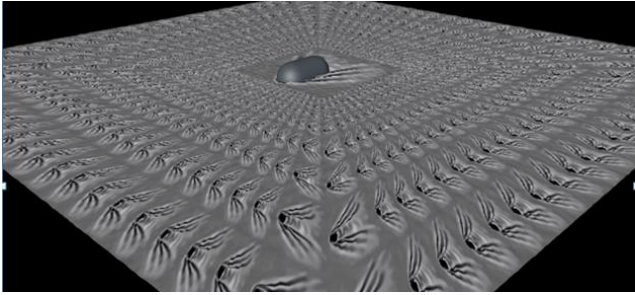
Das Ganze mehrfach wiederholen:



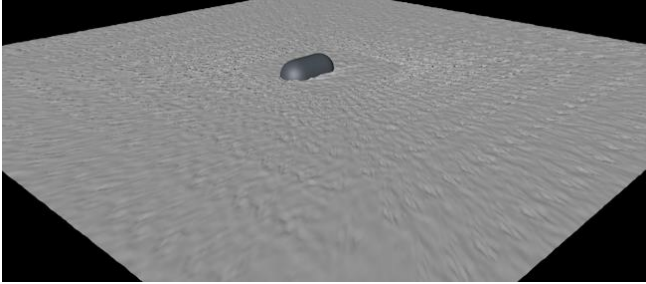
Wieder in die Ansicht „Perspektive“ wechseln.

Nach dem Rendern:

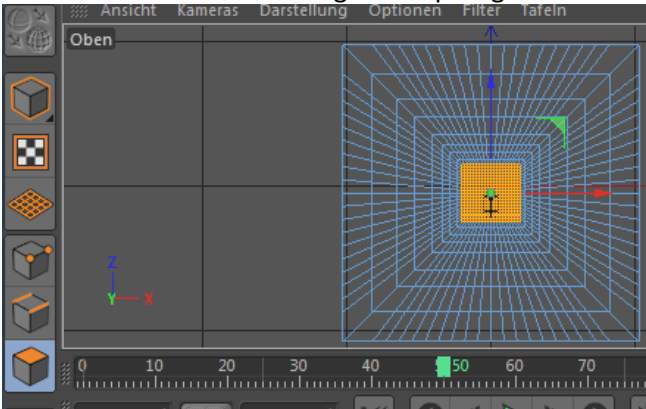
Wenn das so aussieht, ist im Material unter Farbe noch die "Shader-Textur" geladen.



Wenn das so aussieht, ist im Material unter Farbe die "Shader-Textur" nicht mehr geladen, was OK ist. Die Fläche ist aber noch nicht gleichmäßig.



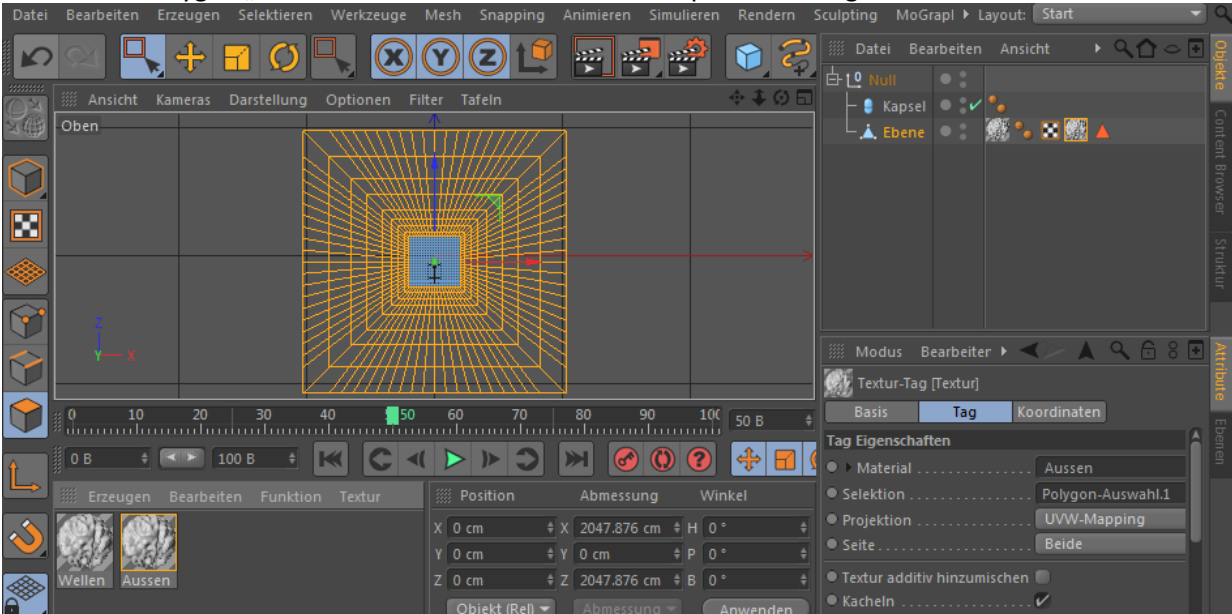
Den Polygon-Modus (links unten) aktivieren.
Mit dem Rechteck-Werkzeug die ursprüngliche Fläche markieren.



Das Material kopieren und umbenennen. (Hier Wellen und Aussen)
Selektieren | Selektion invertieren.

Das neue Material (Aussen) auf das gelbe Gitter schieben.

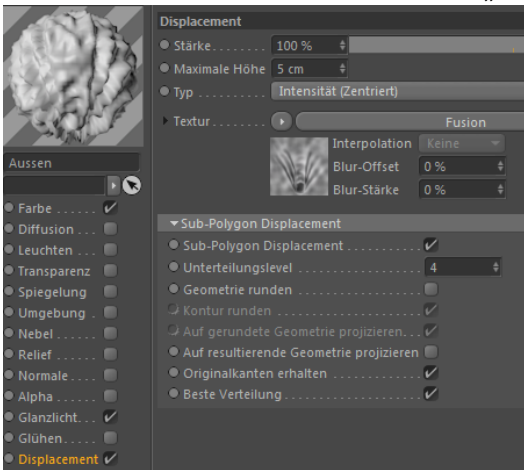
Hinter dem Polygon „Ebene“ erscheint das neue Material plus ein oranges Dreieck.



Das Material (Aussen) in den Materialeeditor laden.

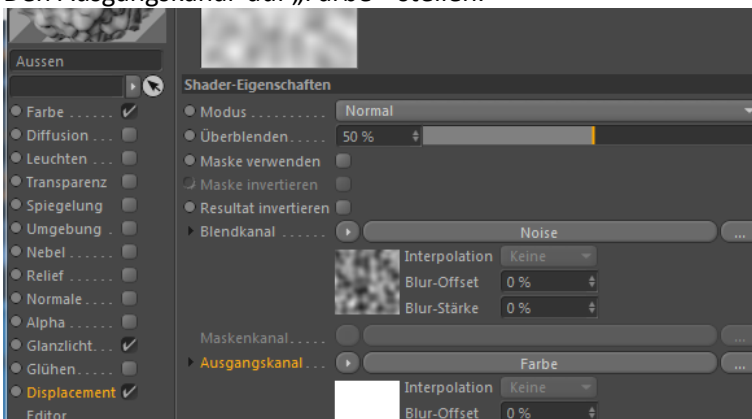
Displacement wählen.

Auf das Bild unter Textur oder das Wort „Fusion“ klicken.



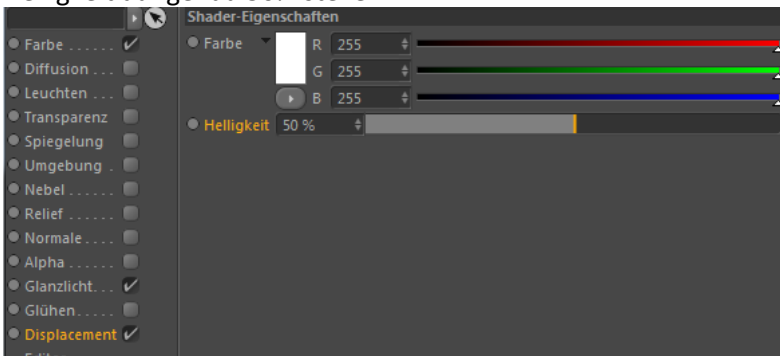
Auf das Bild unten („ Shader-Textur“) klicken.

Den Ausgangskanal auf „Farbe“ stellen.



Auf das Wort „Farbe“ hinter Ausgangskanal klicken.

Helligkeit auf genau 50% stellen.



Beiden Materialien die gleiche Farbe zuweisen. Hier das Ergebnis als Einzelbild.

