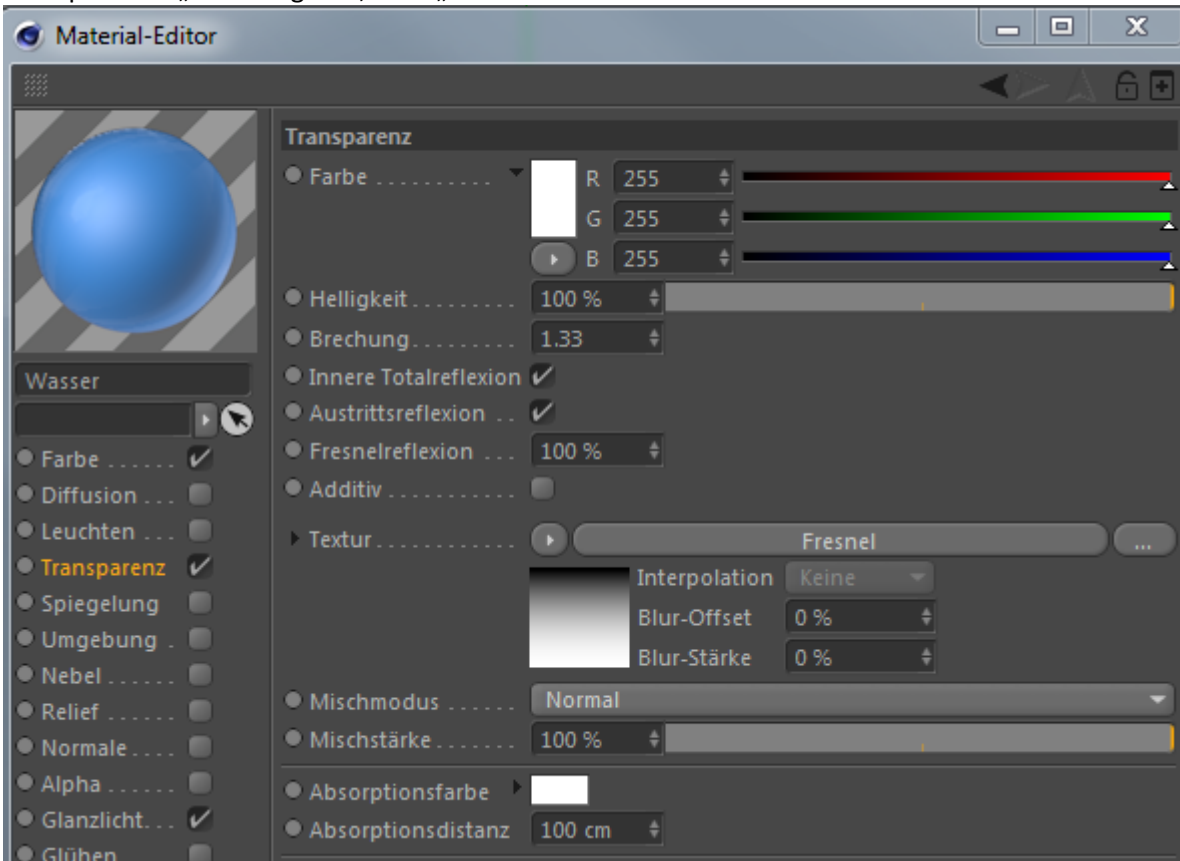


Eine Ebene erstellen.

Eine Textur „Wasser“ erstellen.

Farbe: Blaue Farbe zuweisen.

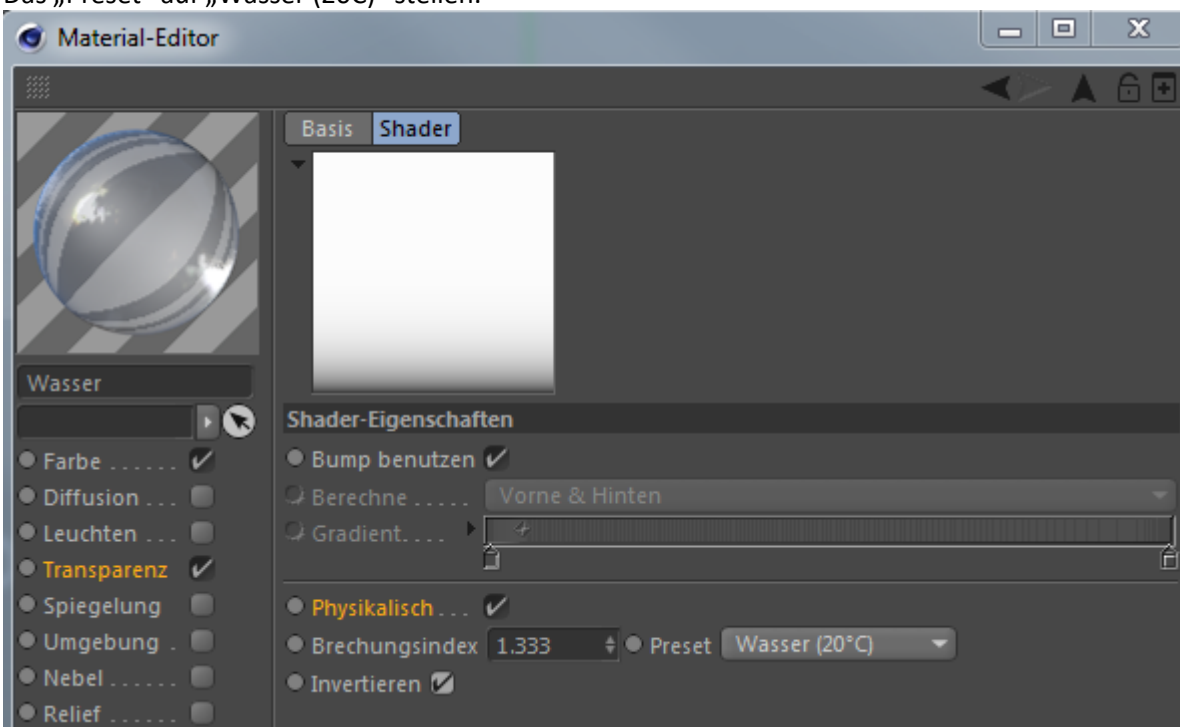
Transparenz:= „Brechung“ = 1,33 --- „Textur“ = Fresnel“



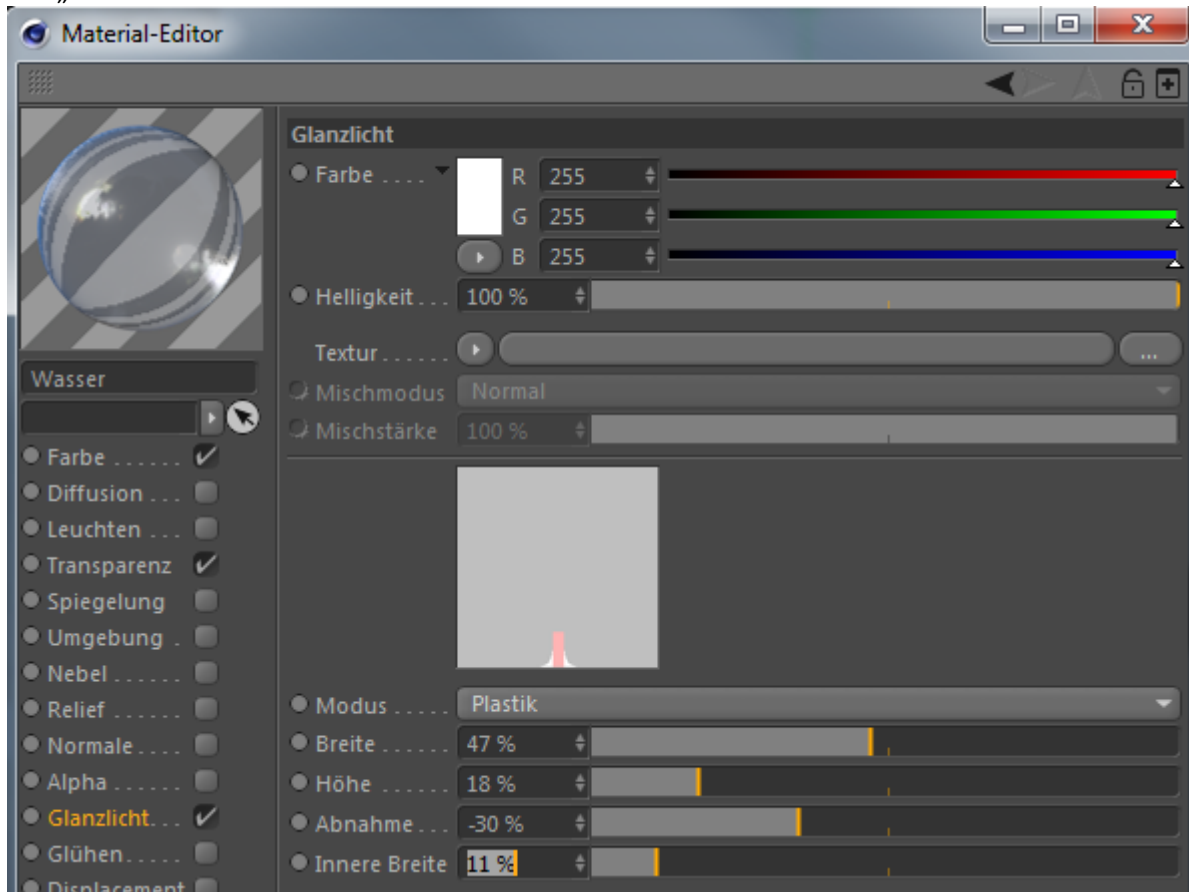
Auf „Fresnel“ einen Doppelklick.

Einen Haken hinter „Physikalisch“ und Invertieren.

Das „Preset“ auf „Wasser (20°C)“ stellen.



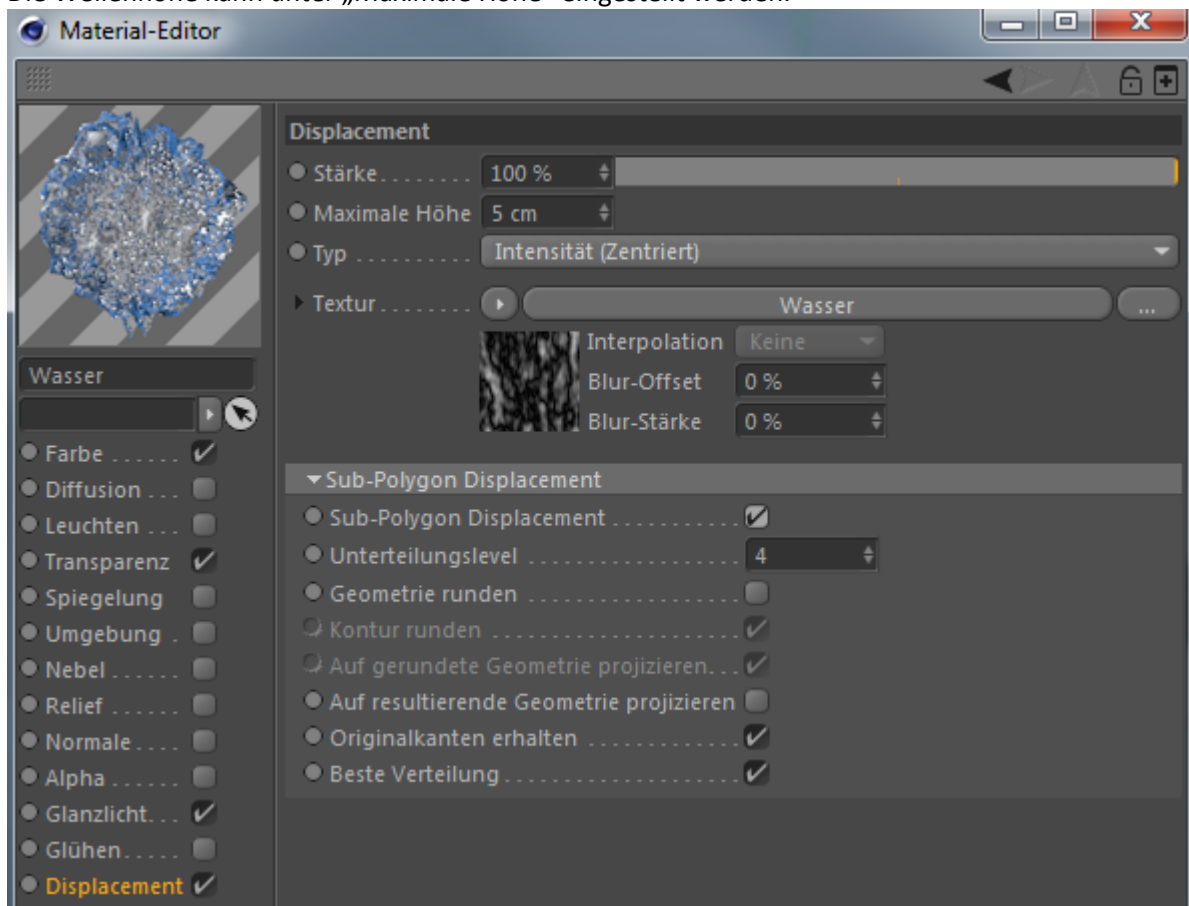
Das „Glanzlicht in etwa so einstellen:



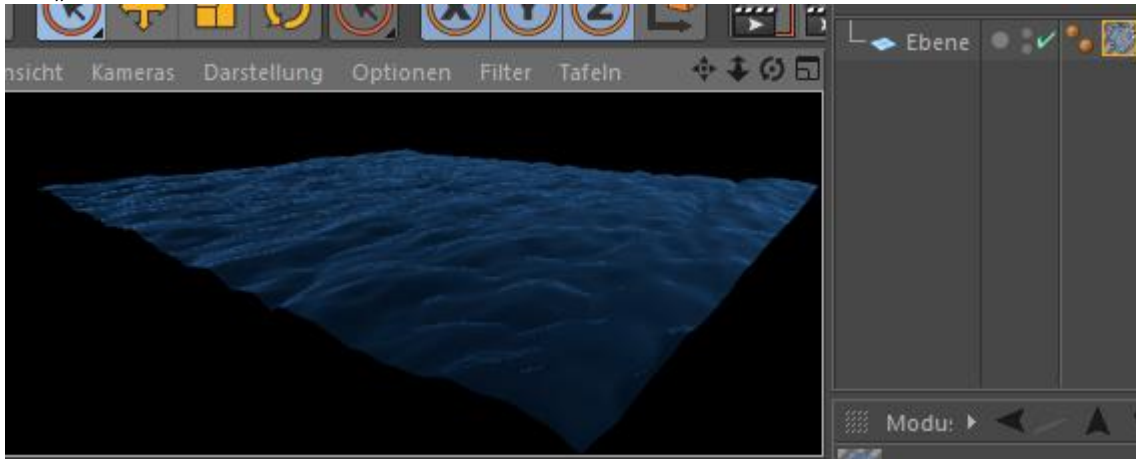
Unter „Displacement“ : Textur | Oberflächen | Wasser

Darauf achten, dass bei „Sub-Polygon- Displacement“ der Haken gesetzt ist.

Die Wellenhöhe kann unter „Maximale Höhe“ eingestellt werden.



Das „Wasser-Material“ der Ebene zuweisen und Rendern:

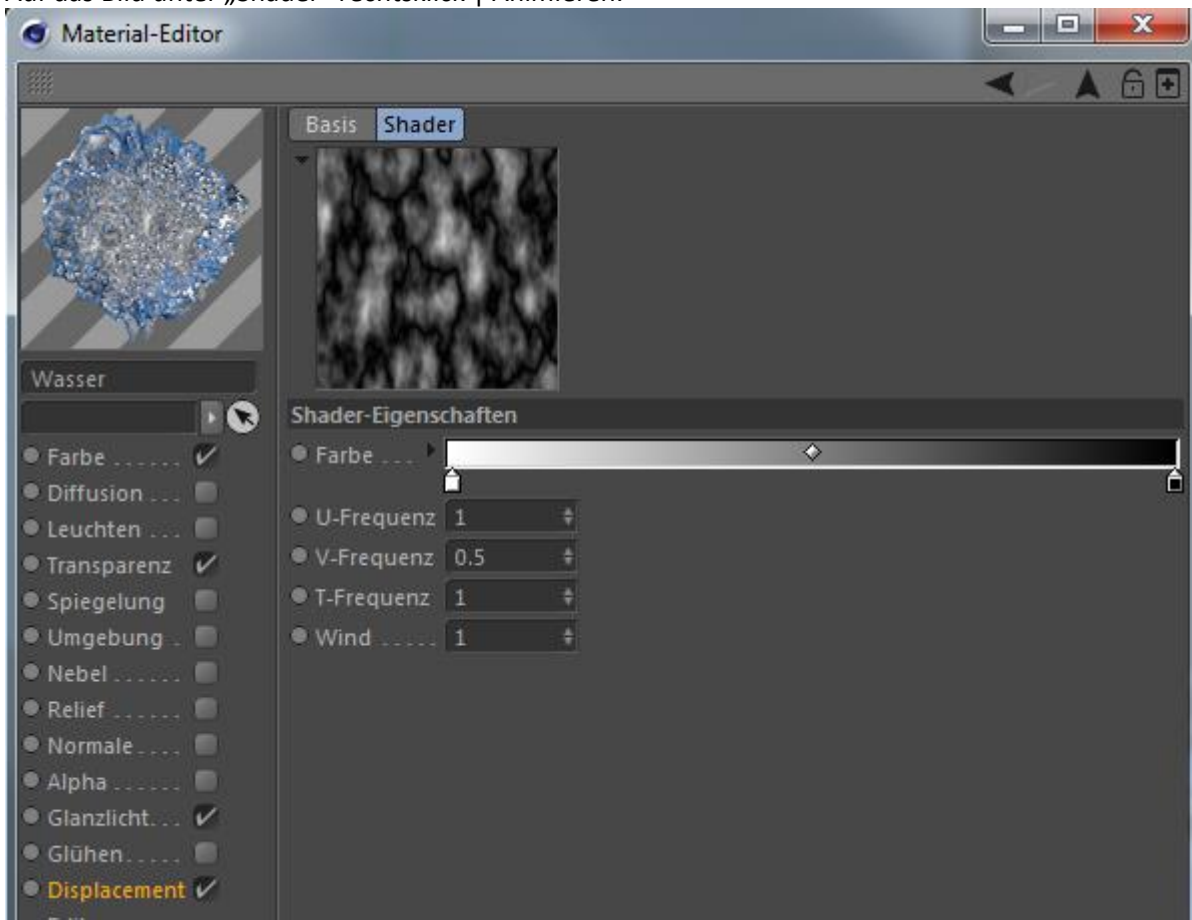


Unter „Displacement“ :

Doppelklick auf „Wasser“

Unter „U-Frequenz“ usw. mit den Parametern rumspielen. U-Frequenz = 0 z.B. für Strandwellen.

Auf das Bild unter „Shader“ rechtsklick | Animieren.



Wenn das Wasser in einen See ist, sieht das besser aus, wenn man statt „Wasser“ „Noise“ zuweist.

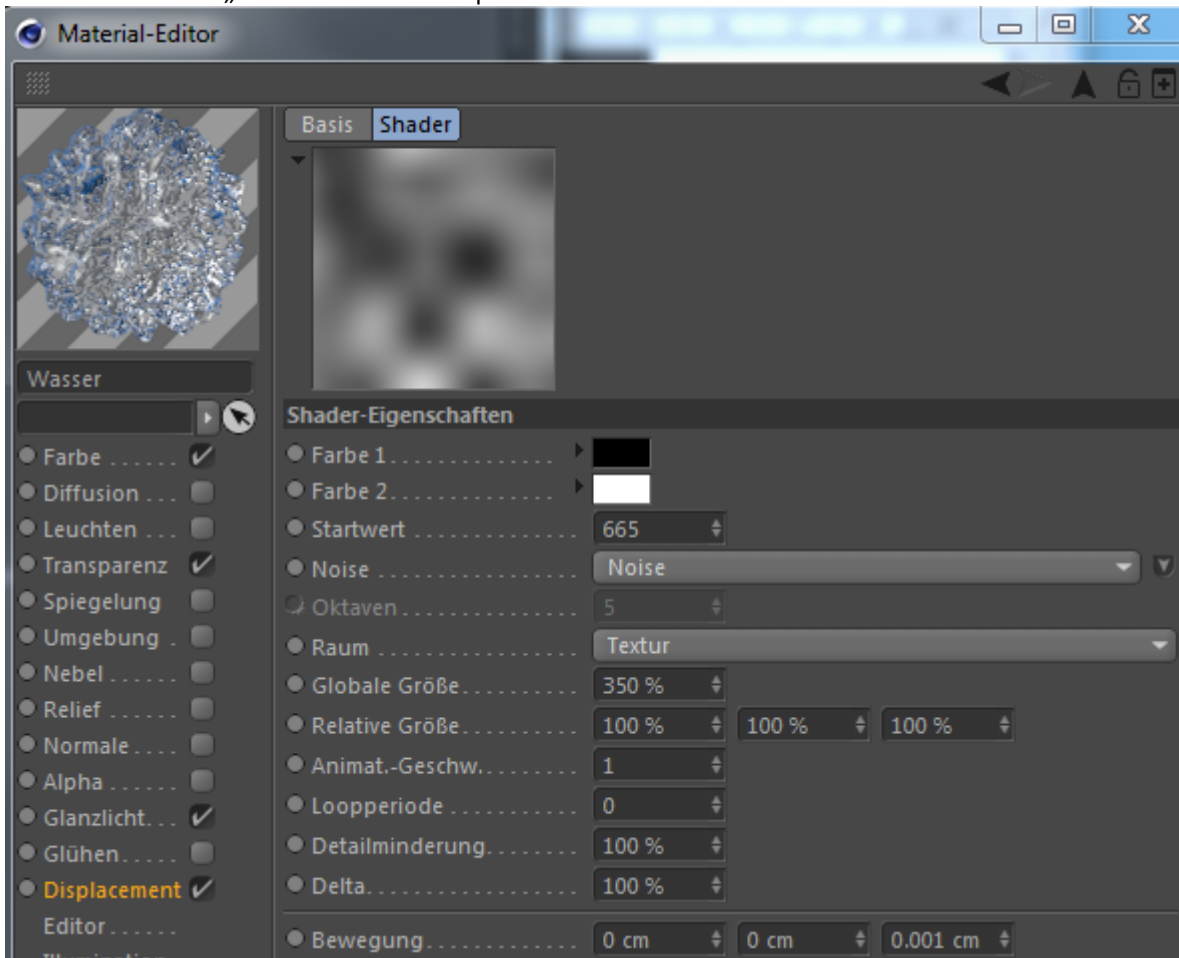
Unter „Displacement“ : Textur | Noise.

Doppelklick auf „Noise“

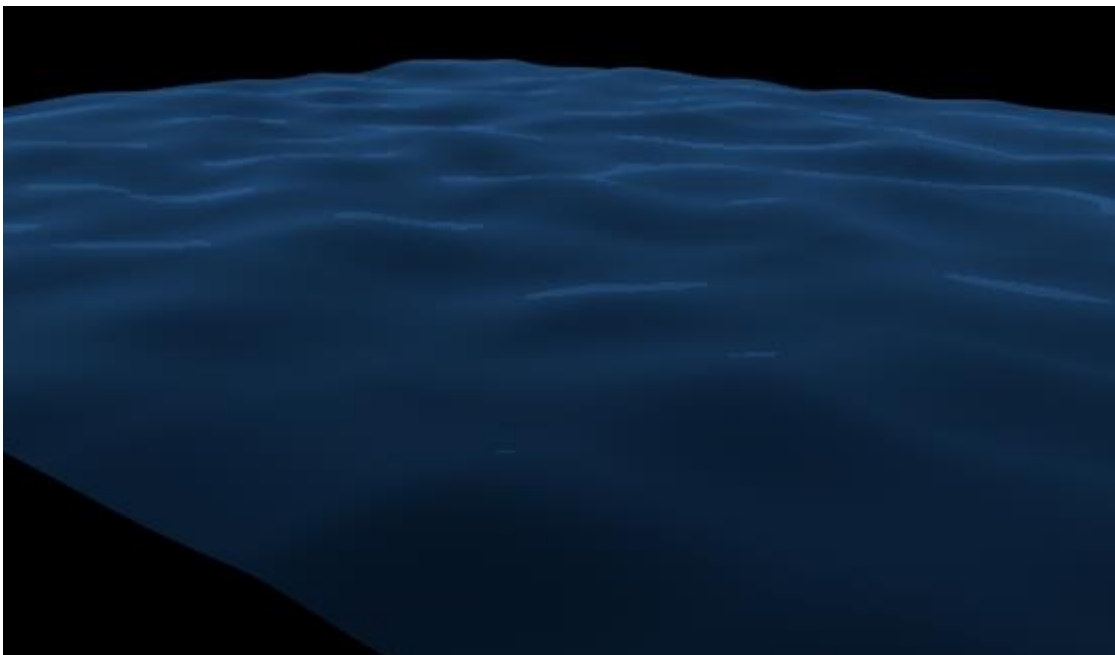
„Globale Größe“ auf 300 – 400 % einstellen.

„Animat.-Geschw.“ auf z.B. 1 setzen.

Auf das Bild unter „Shader“ rechtsklick | Animieren.



Rendern:



Das Wasser ist ruhiger und passt besser zu einem See.

Nun noch Beleuchtung usw.