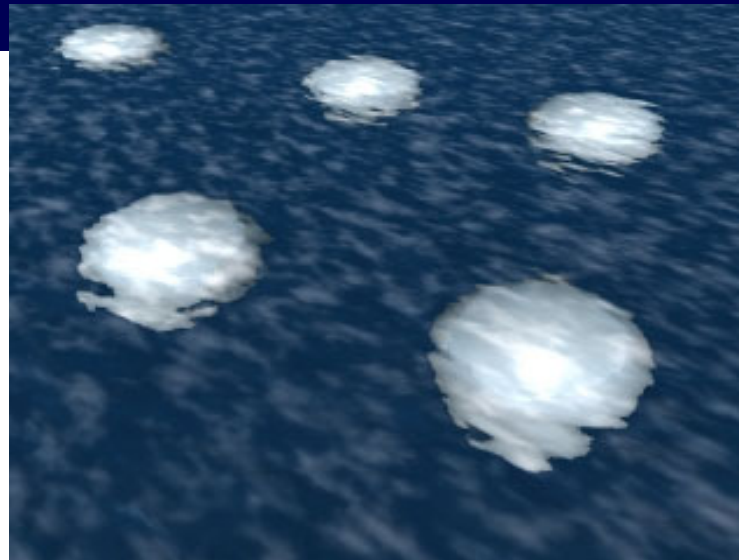


DOSCH DESIGN TUTORIAL**Dosch Textures: Animated Water****Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung**

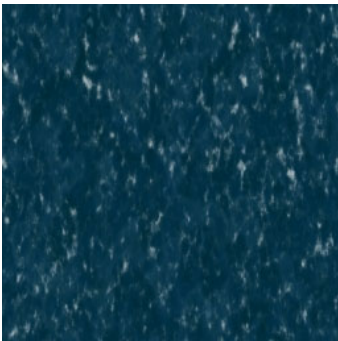
Dieses Tutorial gibt grundsätzliche Anleitungen für den Gebrauch von DT: Animated Water, und erklärt wie die animierten Wassertexturen in Cinema4D and Lightwave eingesetzt werden.

Die Datei-Bezeichnungen

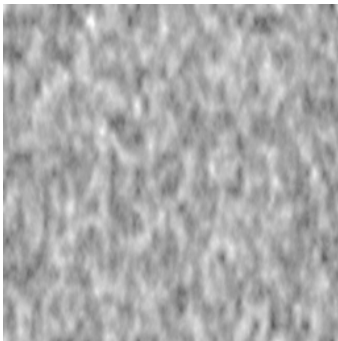
Die Attribut-Buchstaben der Dateien geben immer an, für welchen Material-Layer die Texturen verwendet werden:

z.B. A01**C**_000.jpg - A04**B**_007.jpg - A12**S**_075.jpg

C = Color (Farbe), sorgt für die Farbgebung der Textur



B = Bump-Map (Relief) stellt den Wellengang der Textur dar.



S = Specularity (Glanzlicht / Spiegelung) stellt die Glanzlichter auf der Wasseroberfläche dar, bzw. sorgt für die Reflektion.



Die Texturen

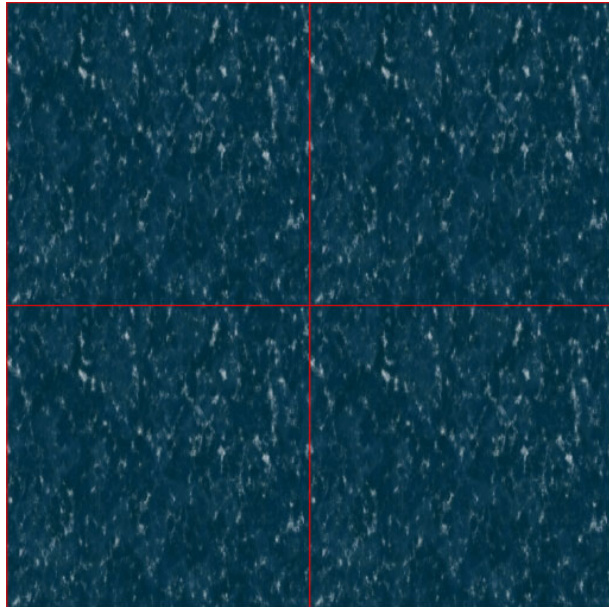
Die Texturen sind

- nahtlos kachelbar und
- unendlich loopfähig.

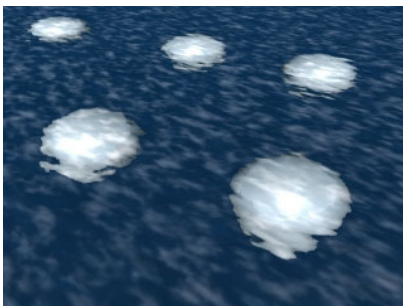
Somit können diese für beliebig lange Animationen eingesetzt werden.

Der Benutzer muss sich nicht um den weiteren Ablauf der Animation kümmern.

Als Größen-Referenz kann man von einer Kachelgröße von ca. 5 x 5 Meter ausgehen. Jedoch hängt die genaue Größe von dem individuellen Einsatz der Texturen ab.



Anmerkung zu den Beispielbildern:



Die in den Bildern verwendeten, im Wasser liegenden weißen Kugeln sind NICHT in den Texturen enthalten.

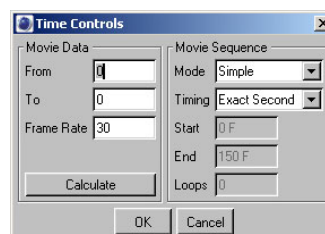
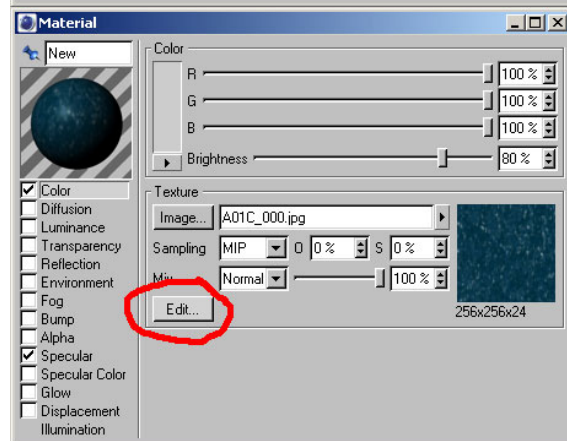
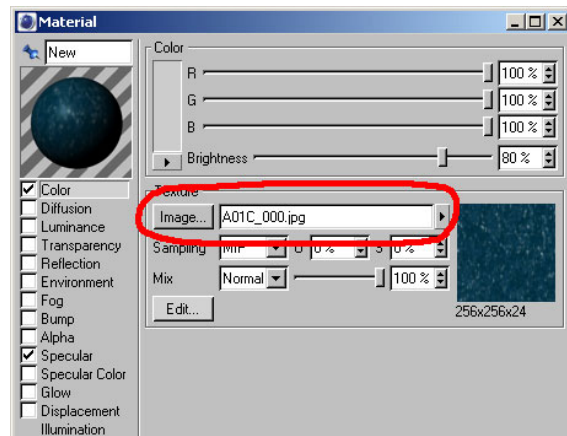
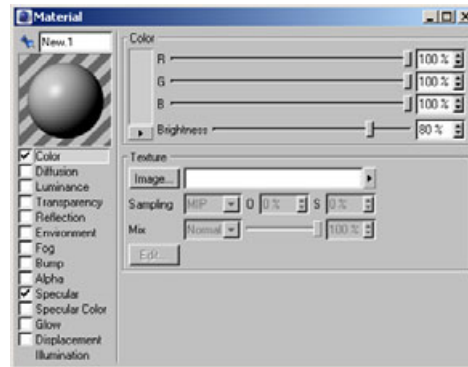
Sie dienen lediglich zur Verdeutlichung des gerenderten Effekts von im Wasser befindlichen Objekten.

Einsatz der Texturen in Cinema4D

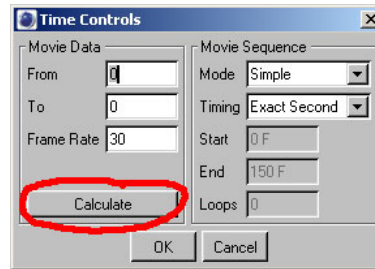
In dem Material-Manager von Cinema4D können Sie einem beliebigen Material die drei Layer-Eigenschaften (Farbe, Relief, Spiegelung) zuweisen.

Hierzu wählen Sie bitte zuerst die Eigenschaft „Farbe“ an, klicken auf die Schaltfläche „Bild“ und wählen das erste Bild der Wasseranimation für den Farbkanal aus, also Bild „A01C_000.jpg“.

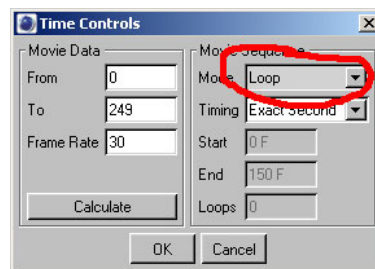
Betätigen Sie nun bitte die Schaltfläche „Bearbeiten“. Es öffnet sich das „Zeit Kontroll Fenster“



Um Cinema4D mitzuteilen dass es sich bei der Textur um eine animierte Text handelt müssen Sie jetzt lediglich auf die Schaltfläche „Berechnen“ klicken – schon erkennt das Programm dass die Animation von Frame 0 bis Frame 249 verläuft.



Da die Wasseranimationen alle zeitlich endlos loopfähig sind, stellen Sie bitte bei „Modus“ der Animation auf „Endlos / Loop“.



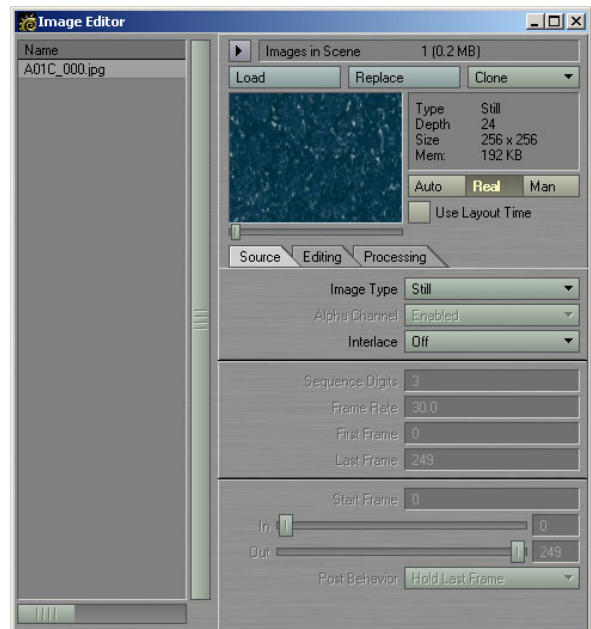
Nun müssen Sie die Zuordnung lediglich noch auf die gleich Weise für „Reflektion“ und „Relief (Bump)“ durchführen – und schon haben Sie eine komplett animierte Wasseroberfläche.

Die Transparenz des Wassers steuern Sie direkt mit Hilfe des Transparenz-Kanals in Cinema4D – hier können Sie nun eine gewünschte Transparenz-Stärke einstellen.

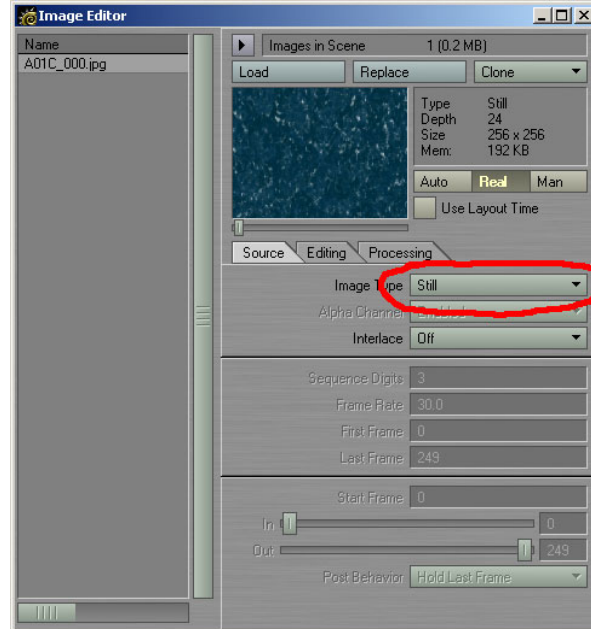
Sobald Sie das Material einer Oberfläche (z.B. Meer, Pool etc.) zugewiesen haben und in Cinema4D eine Animation berechnen, wird sich das Wasser automatisch bewegen.

Einsatz der Texturen in *LightWave*

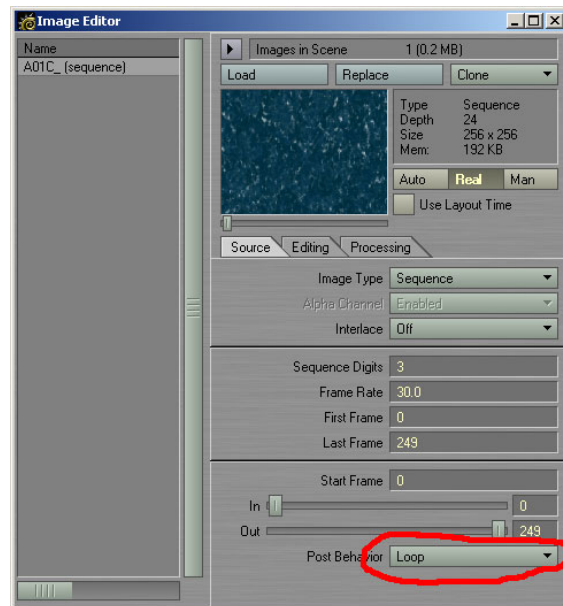
Um die Texturen als Bildsequenzen verwenden zu können müssen Sie lediglich im *Image Editor* das erste Frame der Animation (z.B. A01C_000.jpg) einladen.



Bei „Image Type“ bitte von „Still“ auf „Sequence“ umstellen.



Lightwave erkennt nun automatisch dass es sich um eine Bildsequenz von 250 Frames handelt. Nun müssen Sie nur noch unter „Post Behavior“ auf „Loop“ stellen – und schon wird die Bildsequenz zeitlich endlos abgespielt.



Laden Sie nun wie oben bei Color-Datei A01C_000.jpg beschrieben die Dateien für Bump (B) und Specularity (S). Nach erfolgreichem Ladevorgang sind drei Bildsequenzen in dem Image-Editor zu sehen.

Wechseln Sie nun in den Surface-Editor, weisen dem Material die Bildsequenzen für Color, Specularity und Bump im Textur-Kanal zu und stellen die „Reflectivity“ und „Transparency“ auf den gewünschten Wert.

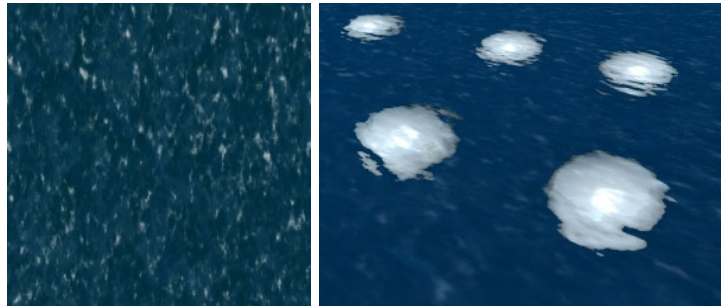
Schon sind alle Einstellungen vorgenommen um die Wasseroberfläche zeitlich unabhängig zu animieren.



Die unterschiedlichen Wasserarten:

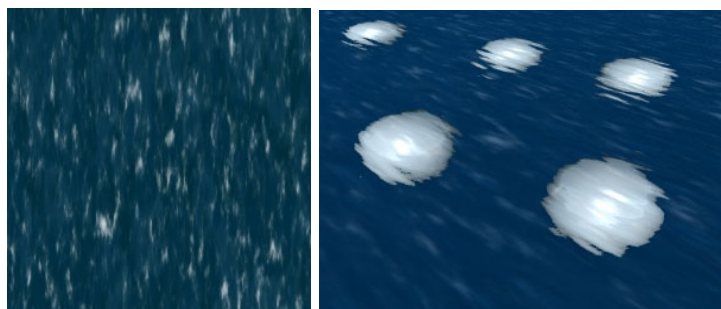
WA01

- ruhiges Wasser
- geringe Fließbewegung
- sehr klar



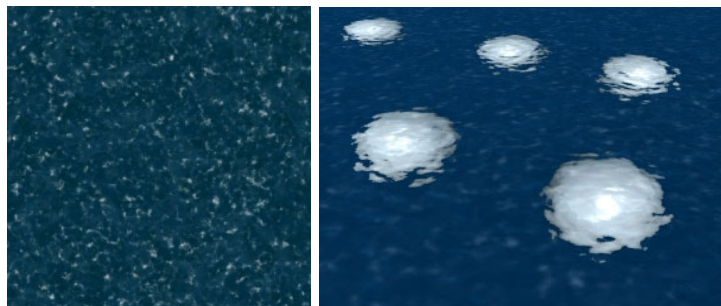
WA02

- Fließbewegung
- sehr klar



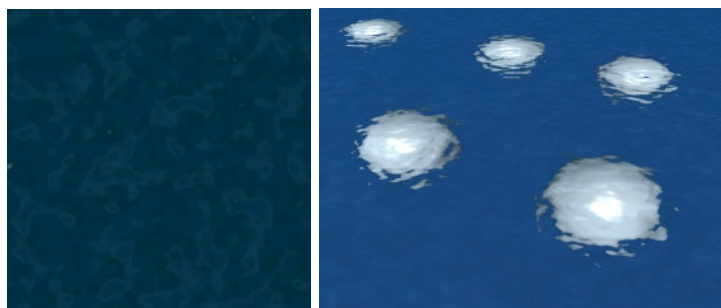
WA03

- geringe Fließbewegung
- ruhig



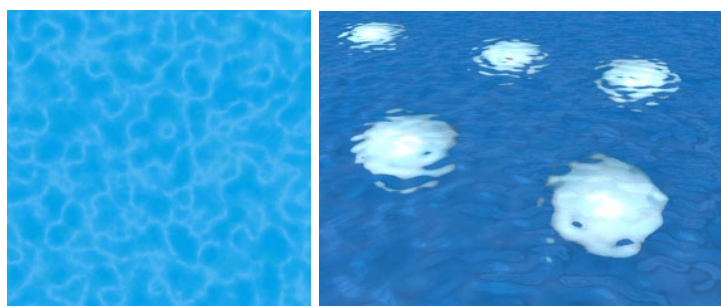
WA04

- Fließbewegung



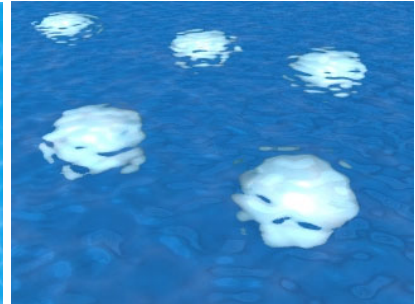
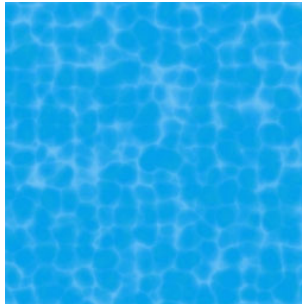
WA05

- stehendes Gewässer
- Pool
- Lichtbrechungen



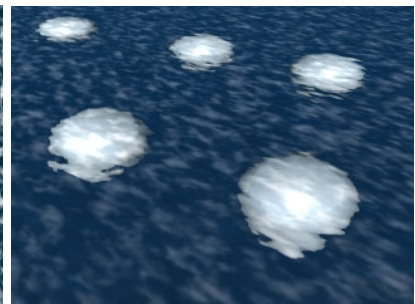
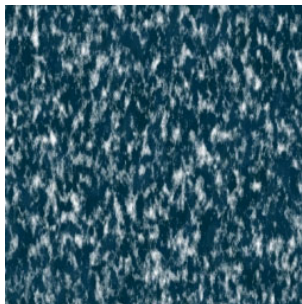
WA06

- stehendes Gewässer
- Pool
- sehr ruhig



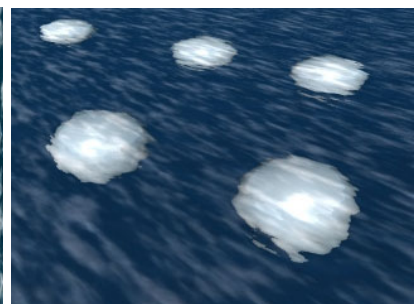
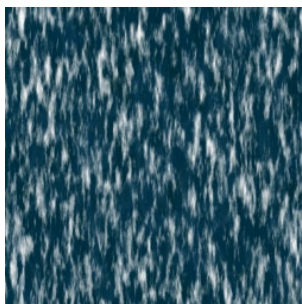
WA07

- sehr tief/dunkel
- Fließbewegung
- leichte Schaumkronen



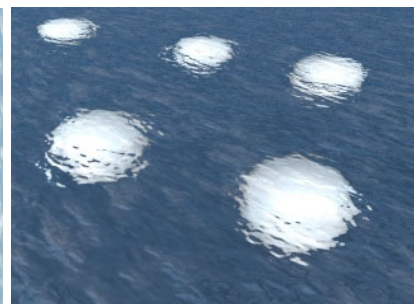
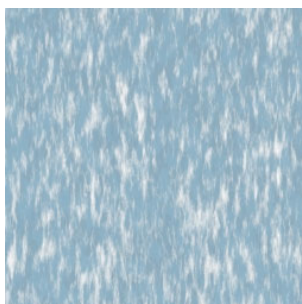
WA08

- sehr tief/dunkel
- Fließbewegung
- leichte Schaumkronen



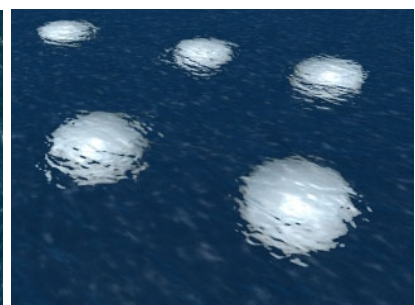
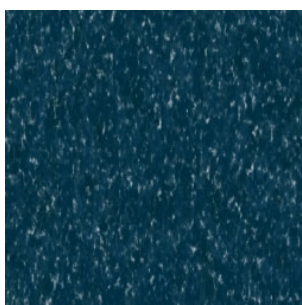
WA09

- sehr starke Fließbewegung
- ideal auch für Wasserfälle
- unruhiges Wasser



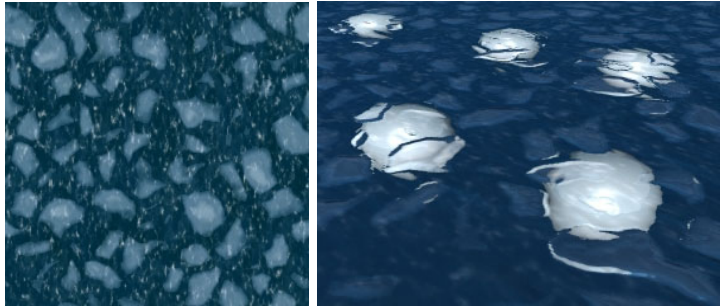
WA10

- langsame Fließbewegung
- sehr tief
- kleine Schaumkronen

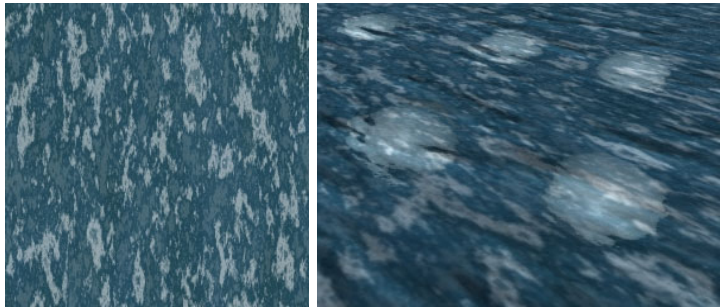


WA11

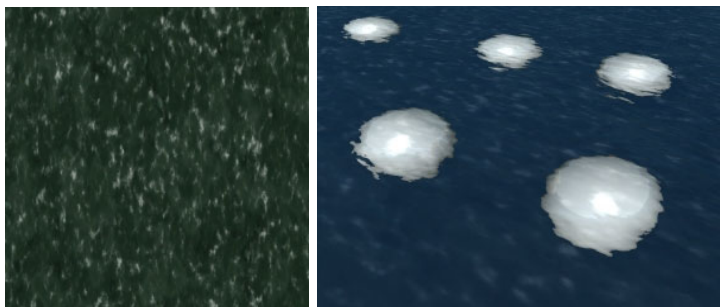
- Eisschollen

**WA12**

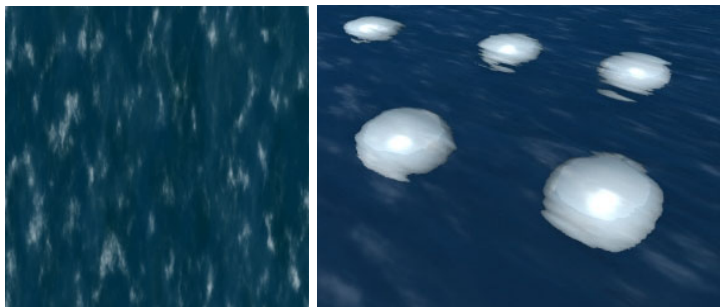
- diagonale Fließbewegung

**WA13**

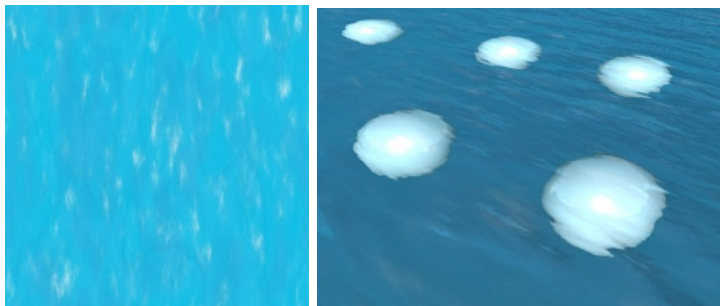
- leichte Fließbewegung
- sehr tief

**WA14**

- leichte Fließbewegung
- sehr tief

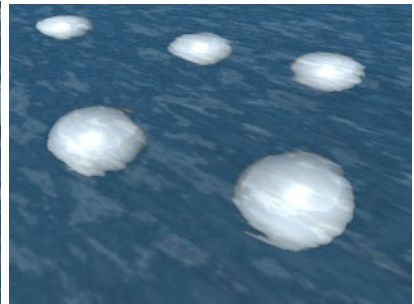
**WA15**

- typisches neutrales Wasser
- leichter Wellengang



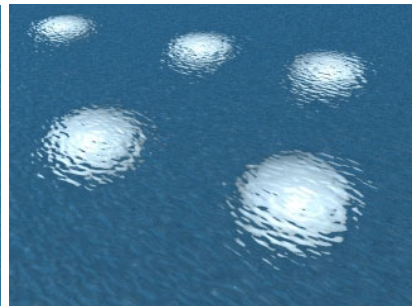
WA16

- leichter Wellengang



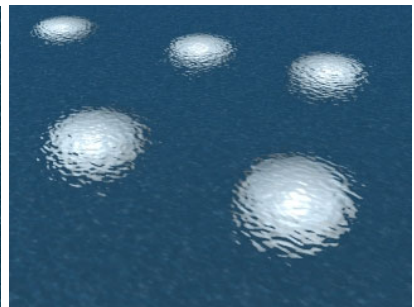
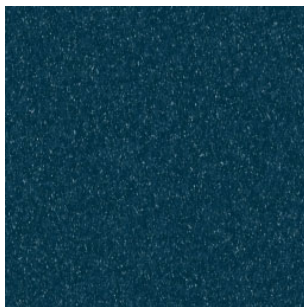
WA17

- grosse Fläche
- leichter Wellengang



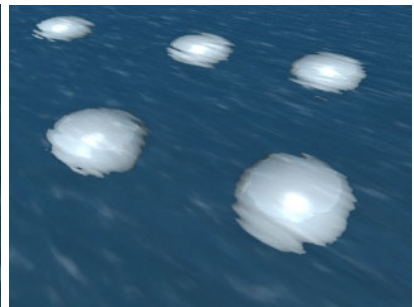
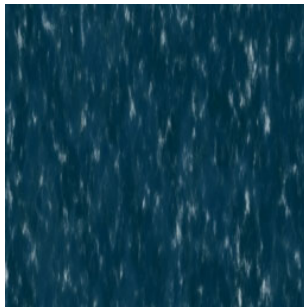
WA18

- grosse Fläche
- sehr tief



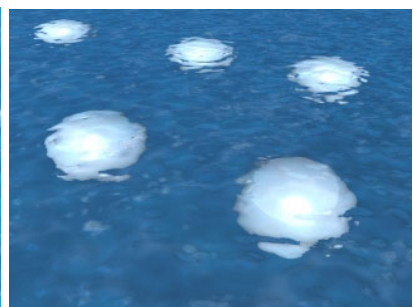
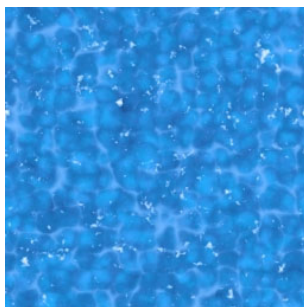
WA19

- Fließbewegung



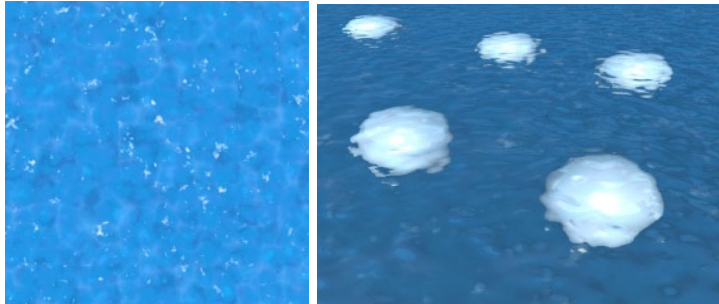
WA20

- Pool
- tief



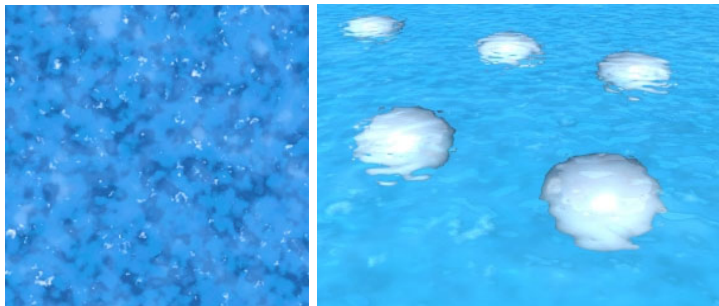
WA21

- Pool
- etwas stärkere Wellen



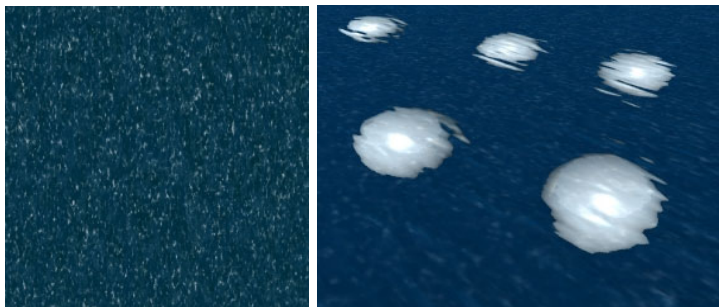
WA22

- Pool
- tropisch hell



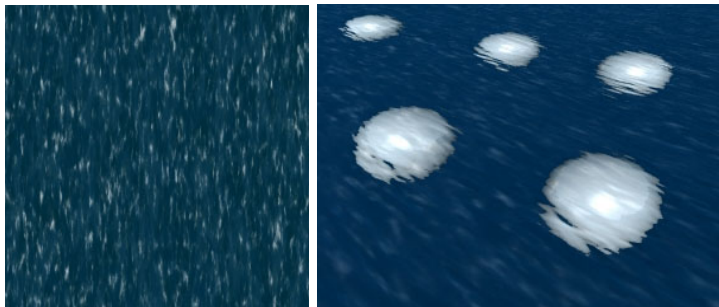
WA23

- sehr ruhig
- tief



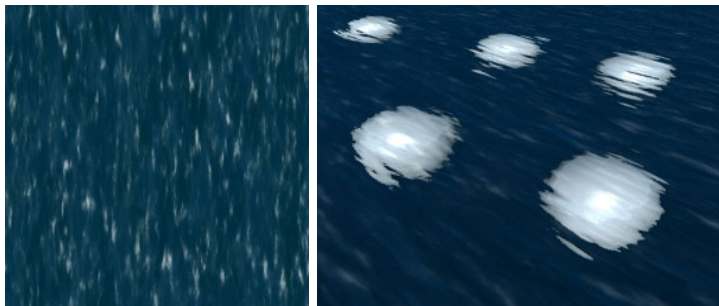
WA24

- leichter Wellengang



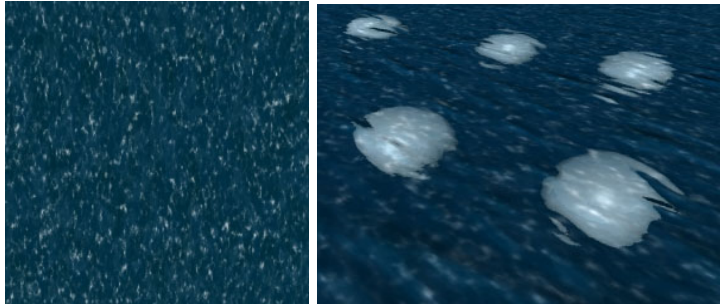
WA25

- leichter Wellengang
- starke Fließbewegung



WA26

- Fließbewegung
- sehr tief
- leichte Schaumkronen



Copyright

Tutorial Nummer <0016-D> ist rechtlich geschützt (Copyright) für Dosch Design GmbH.
Dieses Tutorial darf in seiner kompletten Form weitergegeben werden, bzw. Links darauf gesetzt werden.
Jedoch darf es nicht verändert, abgewandelt oder in Auszügen verbreitet werden.

Autor(en) des Tutorials:
Dosch Design Team

Unternehmensadresse:
Dosch Design GmbH, Gotthard-Schüll-Str. 14, 97828 Marktheidenfeld, Deutschland.
www.doschdesign.com info@doschdesign.com