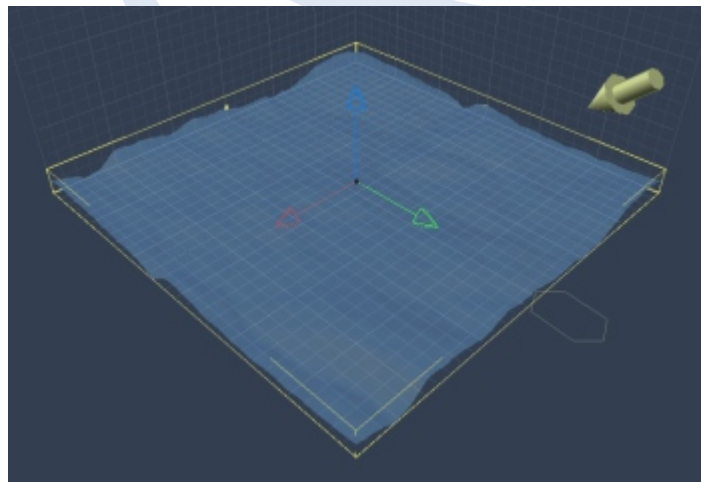




OZEANE ERSTELLEN (NUR PRO)

Die 'Ocean Primitive' (Grundform / -körper -- Ozean) ist eine animierte Primitive, welche Optionen zur Animation von Wellen beinhaltet.



Einen Ozean erstellen:

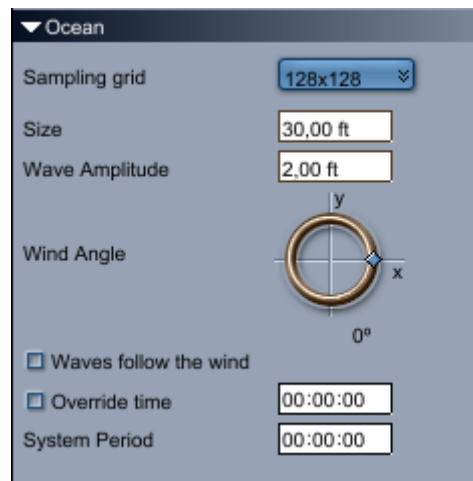
Abhängig von der gewünschten Position des Terrains, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:



- Zum Erstellen eines Ozeans in Standardgröße in der Mitte des Universums, ziehen Sie das **Ocean Tool (Werkzeug Ozean)** in die Hierarchie oder wählen Sie **Insert (Einfügen) > Ocean (Ozean)**.
- Um einen Ozean an einer anderen Position zu erstellen, ziehen Sie das **Werkzeug Ozean** an die gewünschte Position im Szenefenster.

Eigenschaften

Das Register **General (Allgemein)** im Reiter Properties (Eigenschaften) des 'Assemble Room' (Montageraum) zeigt die folgenden Eigenschaften für Ozeane:



Die Einstellungen sind wie folgt:

- **Sampling Grid (Sampling des Gitters):** Bestimmt die Menge an Details, die Sie im Ozean sehen. Kleinere Werte zeigen weniger Details als größere Werte.
- **Size (Größe):** Legt die Länge und die Breite des Ozeans fest (welcher ein Quadrat ist).
- **Wave Amplitude (Wellenamplitude):** Legt die Höhe der Wellen im Ozean fest.
- **Wind Angle (Windrichtung):** Bestimmt die Richtung, aus welcher der Wind weht. Ziehen Sie den Indikator (blau) entlang des Indikators (Ring), um die Richtung zu ändern oder geben Sie einen numerischen Wert zwischen -180° und $+180^\circ$ in das numerische Feld ein.
- **Waves Follow the Wind (Wellen folgen dem Wind):** Aktivieren Sie diese Option, um Wellen zu schaffen, welche auf die Richtung des Windes reagieren.
- **Override Time (Zeit überschreiben):** Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Simulationszeit des Ozeans festlegen. Dies ermöglicht Ihnen, den Ozean mit einer anderen Geschwindigkeit als der von der Szene zu animieren. Andernfalls wird die Szenezeit verwendet.

TIPPI Bei der Animation des Ozeans müssen zur Steuerung der Geschwindigkeit Keyframes erzeugt werden. Stellen Sie bspw. den Zeitzeiger im Sequenzer auf das Ende Ihrer Szene. Aktivieren Sie nun die Option **"Override Time"** und tragen einen Zahlenwert ein. Ein kleiner Zahlenwert, z.B. "1", erzeugt eine langsame Bewegung des Ozeans, hingegen generiert eine höhere Zahl eine schnellere Bewegung des Ozeans.

- **System Period (Systemperiode):** Definiert bei Animation eines Ozeans die Zeitdauer des als Loop bzw. Endlosschleife angelegten Bewegungszyklus. Der Ozean kehrt nach dem von Ihnen angegebenen Zeitraum zu seinem ursprünglichen Startstatus zurück.