

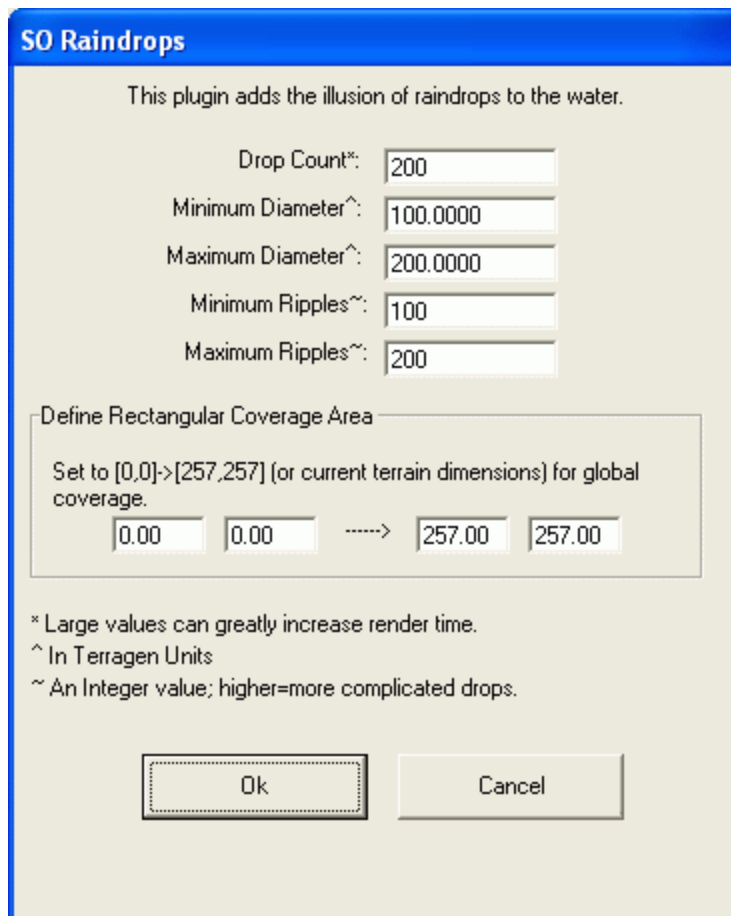
Quick `n bright Waves:

Sanfte Wellen mit Terragen 0.9.19 zu erstellen ist ganz einfach! Ich benutze dazu das SO-Raindrops-Plugin. Vorgesehen ist das Plugin um Wasserkreise die durch Regentropfen entstehen zu erzeugen. Erstellen wir also einfach Wasserkreise die so groß sind wie das ganze Terrain und schon haben wir richtige Wellen.

Bei meinem Beispiel habe ich ein flaches Terrain 257x257 wie Terragen es bei jedem Start bietet. Wir wählen das SO-Raindrops-Plugin aus den Water-Plugins aus. Als erstes definieren wir das Gebiet in dem unsere Wellen berechnet werden sollen. Bei **Define Rectangular Coverage Area** geben wir in Terragenunits an: 1. linke untere X-Koordinate, 2. linke untere Y-Koordinate ---> 3. rechte obere X-Koordinate, 4. rechte obere Y-Koordinate. In meinem Beispiel also das ganze Terrain. Bei großen Terrains ist es ratsam das Gebiet einzuschränken um Rechenzeit zu sparen.

Ganz oben bei **Drop Count** geben wir die Anzahl der Wasserkreise ein. Darunter bei **Minimum Diameter** den kleinsten Durchmesser für die Wasserkreise, dann bei **Maximum Diameter** den größten Durchmesser, jeweils in Terragenunits.

Bei **Minimum Ripples** geben wir die Anzahl der Wellen die jeder Wassertropfen mindestens verursachen soll ein und bei **Maximum Ripples** die maximale Anzahl. Danach quittieren wir die Eingabe mit OK und starten die erste Vorschau.



SO Raindrops

This plugin adds the illusion of raindrops to the water.

Drop Count*: 200

Minimum Diameter[^]: 100.0000

Maximum Diameter[^]: 200.0000

Minimum Ripples[~]: 100

Maximum Ripples[~]: 200

Define Rectangular Coverage Area

Set to [0,0]->[257,257] (or current terrain dimensions) for global coverage.

0.00 0.00 -----> 257.00 257.00

* Large values can greatly increase render time.
^ In Terragen Units
~ An Integer value; higher=more complicated drops.

Ok Cancel

Die Wassertropfen werden zufällig gesetzt! Bei jedem Aufruf der Raindropsoptionen und der Quittierung mit OK werden die Wellenkreise neu platziert und es entsteht ein anderes Wellenbild. D.h. immer wieder probieren wie bei den Wolken. Die Wellen lassen sich leider auch nicht abspeichern. Wenn man das Worldfile neu lädt sind die Wellen wieder zufällig gesetzt!!!

Viel Spaß beim Terragenerieren, Markus