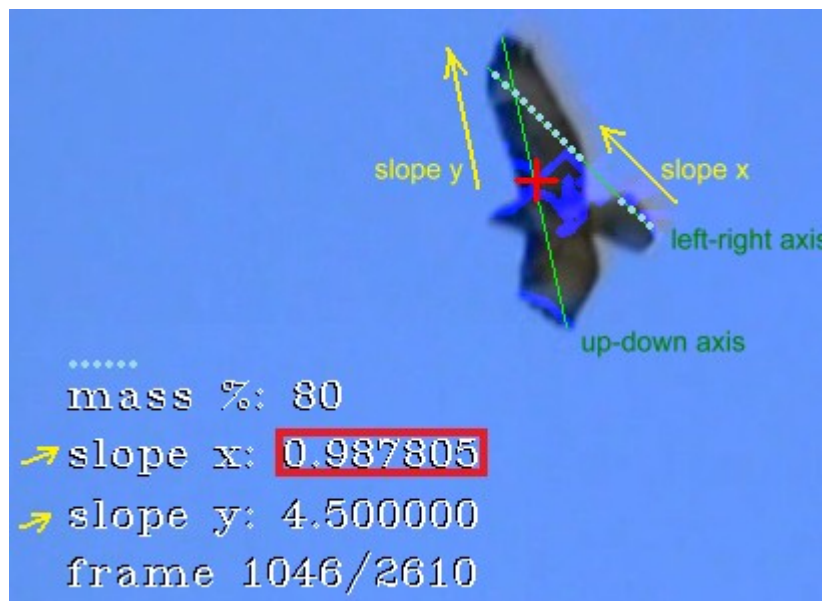


Flügel Schlag Kompensation Anleitung

Die Flügel Schlag Kompensation benutzt zwei verschiedene Methoden, um die Flügelbewegungen eines Vogels zu kompensieren. Methode 1 wird während des gesamten Videos angewendet und wird durch Methode 2 unter benutzerdefinierten Bedingungen ersetzt. Diese Bedingungen lauten:

Masse, Neigung X und Neigung Y. Erklärung: es werden zwei Achsen berechnet welche den linken und rechten Punkt des Objekts verbinden bzw. den obersten und den untersten. Ihre Neigungen (richtiger Steigungen) sind Neigung X bzw. Neigung Y. Die Masse ist die Menge an Vogelmasse auf der Links-Rechtsachse.

Die Standardwerte (Absolutwerte) sind Neigung X=3, Neigung Y=20 und Masse=50. Die tatsächlichen, mathematischen Werte (Steigungsfaktor/ Anteilsfaktor) entsprechen 0,3, 1,2 und 0,5, werden jedoch aus programmiertechnischen Gründen mit 10, 10 bzw. 100 multipliziert. Neigung X ist ein Maximalwert (höchstens Wert) während Neigung Y und Masse Minimumwerte sind (mindestens Werte), d.h. die Steigung der Links-Rechtsachse *darf* - bei den Standardwerten - maximal 0,3 (entspricht 16,7°, bezogen auf die Horizontale), die Steigung der Oben-Untenachse *muß* mindestens 2 (entspricht 63,4°, bez. auf die Horizontale) und der Anteil an Vogelmasse entlang der Links-Rechtsachse *muß* mindestens 0,5 betragen.



Bildbeschreibung: mass= Masse, slope x= Neigung X, left-right axis= Links-Rechtsachse, up-down axis= Oben-Untenachse



In Bild 1 sehen Sie eine Flugphase, in der nur zwei der Bedingungen erfüllt sind: Masse und Neigung Y. Neigung X ist zu groß. Daher wird Methode 1 angewendet (Sie erkennen dies an der Farbe des Fadenkreuzes, welche hier rot ist). In Bild 2 werden alle Bedingungen erfüllt und somit Methode 2 angewendet (gelbes Kreuz).

Wenn Sie ausschließlich Methode 1 verwenden wollen stellen Sie den Masse Parameter auf 120.