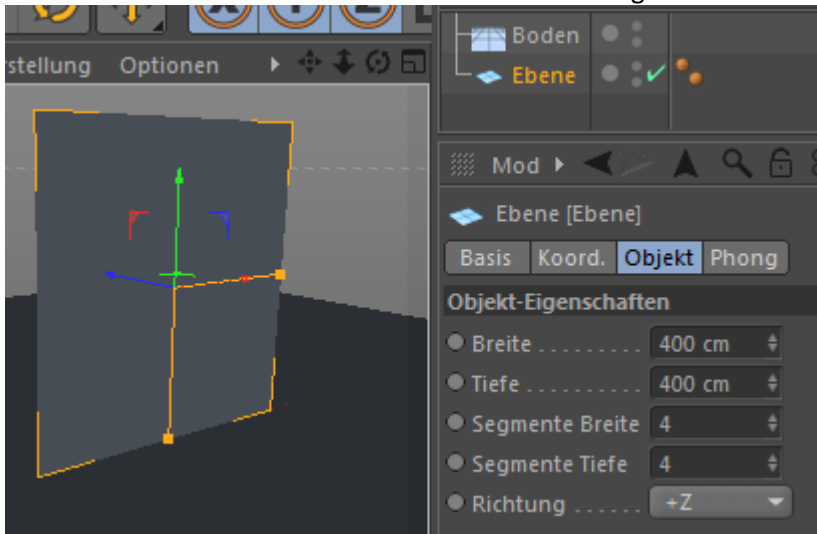


## C4D-R14-TUT Loch in eine Wand sprengen (ohne Plugin)




Einen Boden und eine Ebene erstellen.

Die Ebene auf Richtung +Z setzen, damit sie 90 Grad zum Boden steht. Dann die Ebene noch mit der Kante auf den Boden stellen und die Segmente mit 4 in der Breite und Höhe einstellen.



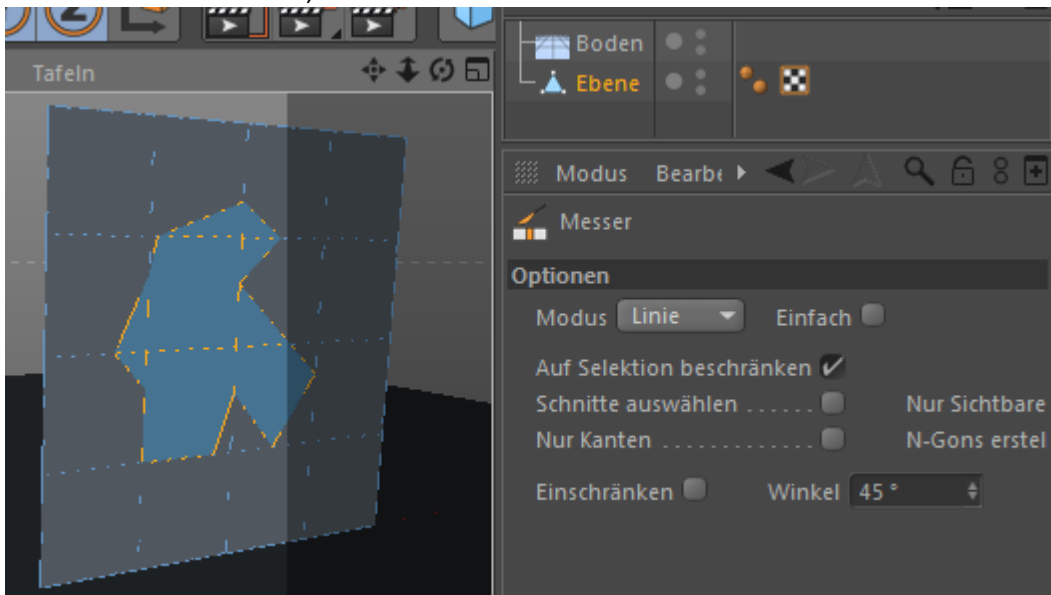
Aus der Ebene ein Polygon-Objekt machen. Dazu dem Button  klicken.


Dann mit dem Button  den Polygon-Bearbeiten Modus einstellen.

Mesch | Erstellen | Messer. → 

Den Haken hinter „Einfach“ entfernen.

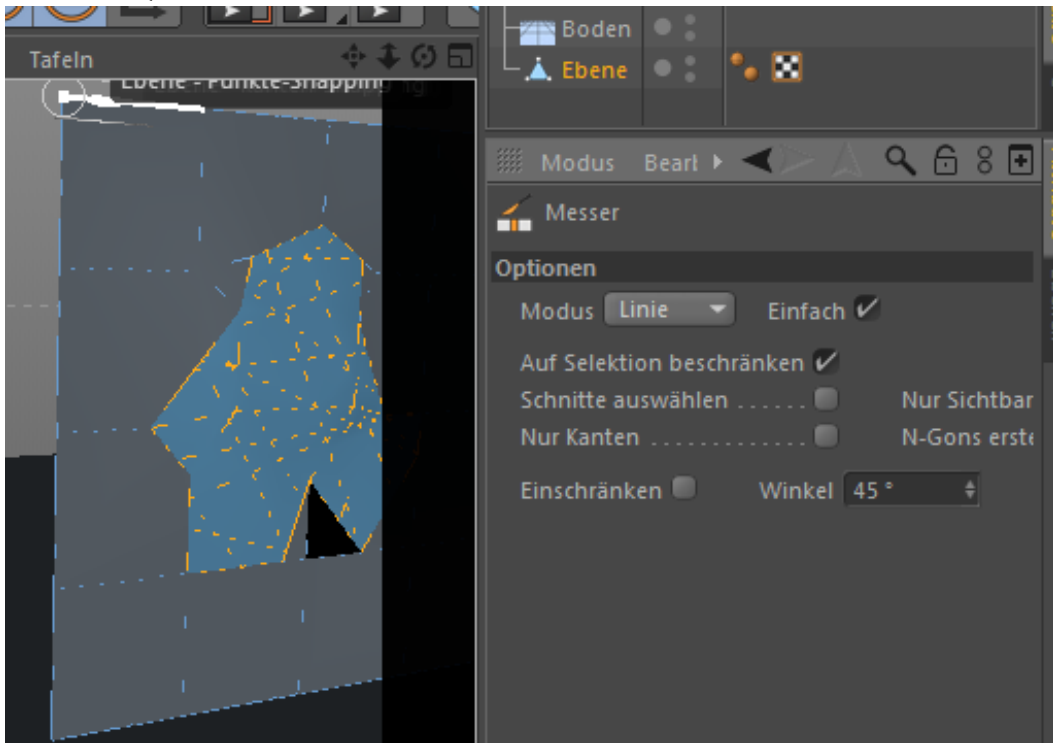
Ein Loch hineinschneiden, das Schneiden mit ESC beenden und mit dem Auswahlwerkzeug markieren.



Mesch | Erstellen | Messer. → 

Den Haken hinter „Einfach“ wieder setzen.

Kreuz und Quer den markierten Bereich schneiden.



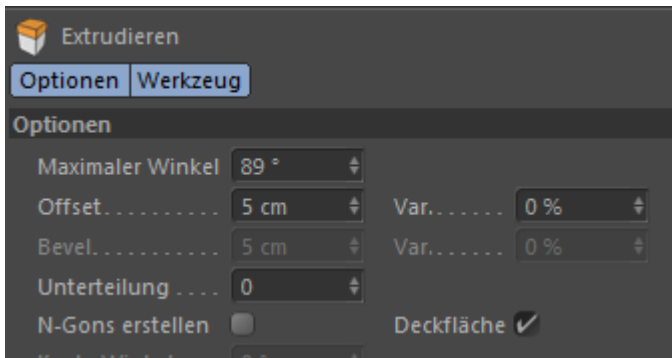
Rechtsklick auf die markierte Fläche | Ablösen | den Haken für Gruppen erhalten entfernen | OK.

Rechtsklick auf die markierte Fläche | Abtrennen.

Es entsteht eine zweite Ebene. Umbenennen in „Wand+Loch“ und „Loch-Füllung“.

Beide Objekte komplett mit STRG+A auswählen und die Taste „d“ für Extrudieren drücken, oder Mesch | Erstellen | Extrudieren.

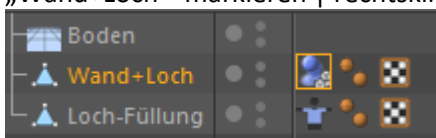
Den Haken hinter Deckfläche setzen.



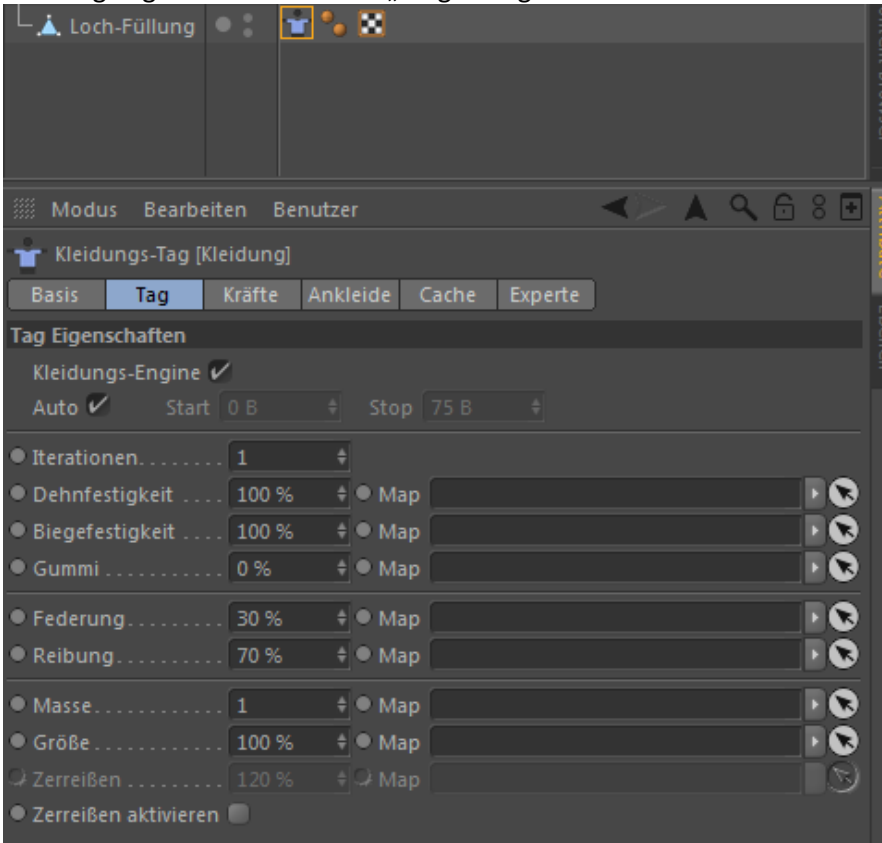
In der Scene mit gedrückter Maustaste etwas nach hinten ziehen. Die Wand wird dicker.

„Loch-Füllung“ markieren | rechtsklick | Simulations-Tag | Kleidung.

„Wand+Loch“ markieren | rechtsklick | Simulations-Tag | Kollisionsobjekt.



Kleidungs-Tag markieren und die „Biegefestigkeit auf 100% stellen.



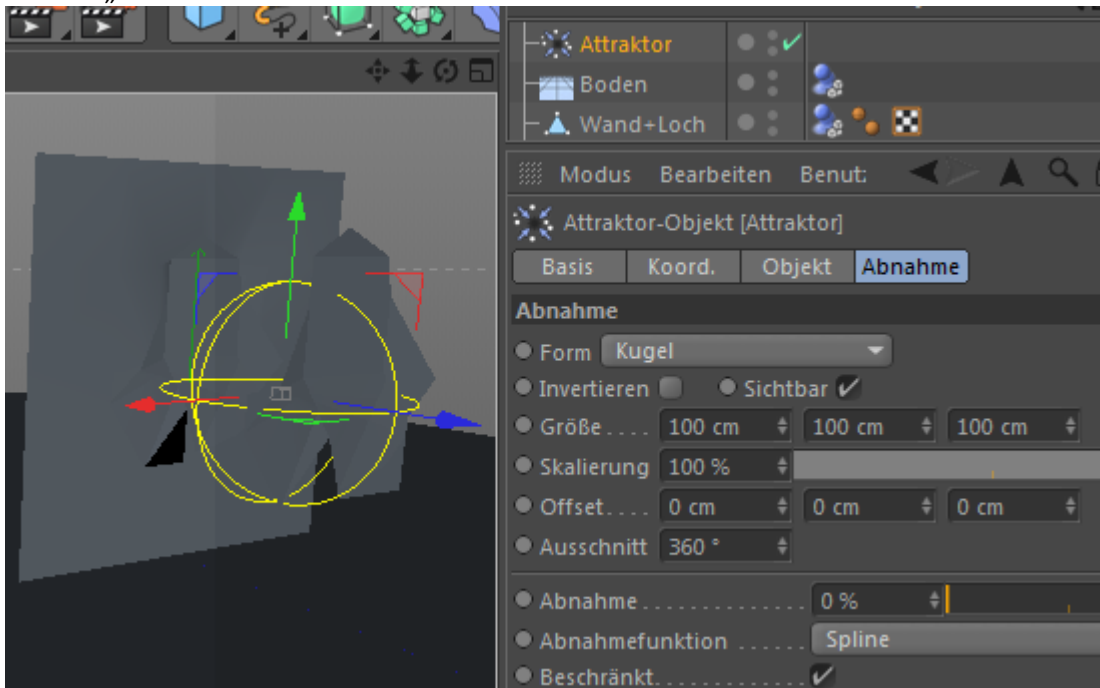
Play-Button drücken. Das „Loch müsste sich jetzt bewegen.

Simulieren | Partikelsystem | Attraktor.

Kleidungs-Tag markieren | „Experte“ markieren | Den Attraktor unten in das Feld „Einschließen“ schieben. Bei „Selbstkollision“ den Haken setzen.



Attraktor markieren | Abnahme | Kugel  
Und die „Abnahme“ auf 0 % einstellen.



Attraktor markieren | Objekt | Mit Stärke und Geschwindigkeitsbegrenzung herumspielen, bis das Ergebnis OK ist.

