

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



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.

Tafeln	Boden ♥ S Line ♥ Sene Sene
	Modus Bearl

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.

Optionen Werkzeu	g				
Optionen					
Maximaler Winkel	89 °	ŧ			
Offset	5 cm	ŧ	Var	0 %	ŧ
Bevel					
Unterteilung	0	ŧ			
N-Gons erstellen			Deckfläche	~	
Kanto Winkol	0.0				

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.



Kleidungsteg markieren und die "Biegefestigkeit auf 100% stellen.

Loch-Füllung 🔍	: • •	×		ontent Browser
🗰 Modus Bearbeite	en Benutze		$\checkmark > \land$	< 6 8 ⊡]
👕 Kleidungs-Tag [Kleidung]				
Basis Tag I	(räfte Ankl	leide Cache Experte		CU T
Tag Eigenschaften				beno
Kleidungs-Engine 🗸				ß
Auto 🗹 🦳 Start				
• Iterationen	1 ‡			
Dehnfestigkeit	100 % 🕴	● Map		• 🕲
Biegefestigkeit	100 % 🕴	• Map		• 🔊
• Gummi	0% \$	• Map		
• Federung	30 % 🕴	• Map		• 😒
• Reibung	70 % 🕴	● Map		• 🔊
• Masse	1 ‡	• Map		• 🕲 •
 Größе	100 % 🕴	• Map		
♀Zerreißen				
Zerreißen aktivieren				

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

Simulieren | Partikelsystem | Attraktor.

Kleidungstag markieren | "Experte" markieren | Den Attaraktor unten in das Feld "Einschließen" schieben. Bei "Selbstkollision" den Haken setzen.

- Xttraktor	• • • •				
- Boden	•: 2	¢			2
– 📥 Wand+Loch	•: 2	<u>e</u> 🍡 🔛			
└_,📥 Loch-Füllung	•: 1	•••			
🎆 Modus Bearbe	iten Be	nut: < 🚬	A 9 1	÷ 8	
👕 Kleidungs-Tag [k	(leidung]				i bute
Basis Tag	Kräfte	Ankleide Cach	ne Expe	rte	
Experte					
• Subsampling	3	ŧ			
Selbstkollision	🗹				
Globale Schnittana	alyse 🔲				
Punktekollision	🗹	• Punkt EPS	1.5 cm	ŧ	
Kantenkollision	🗹	• Kante EPS	1 cm	ŧ	
Polygonkollision.	🗹	Polygon EPS	0.5 cm	ŧ	
Einschließen: A	ttraktor	×			8

Attraktor markieren | Abnahme | Kugel

Und die "Abnahme" auf 0 % einstellen.



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

