

C4D-R14 Zusammenhängende Objekte in Einzelteile zerlegen

Der Übersicht halber, alle Objekte, die nicht betroffen sind, deaktivieren. Übrig bleibt das Objekt „Hauptrotor“, in dem sich auch noch der hintere Rotor und die vorderen Türen befinden. Es sollen drei Einzelobjekte werden.

Zu zerlegendes Objekt (hier Hauptrotor) markieren.

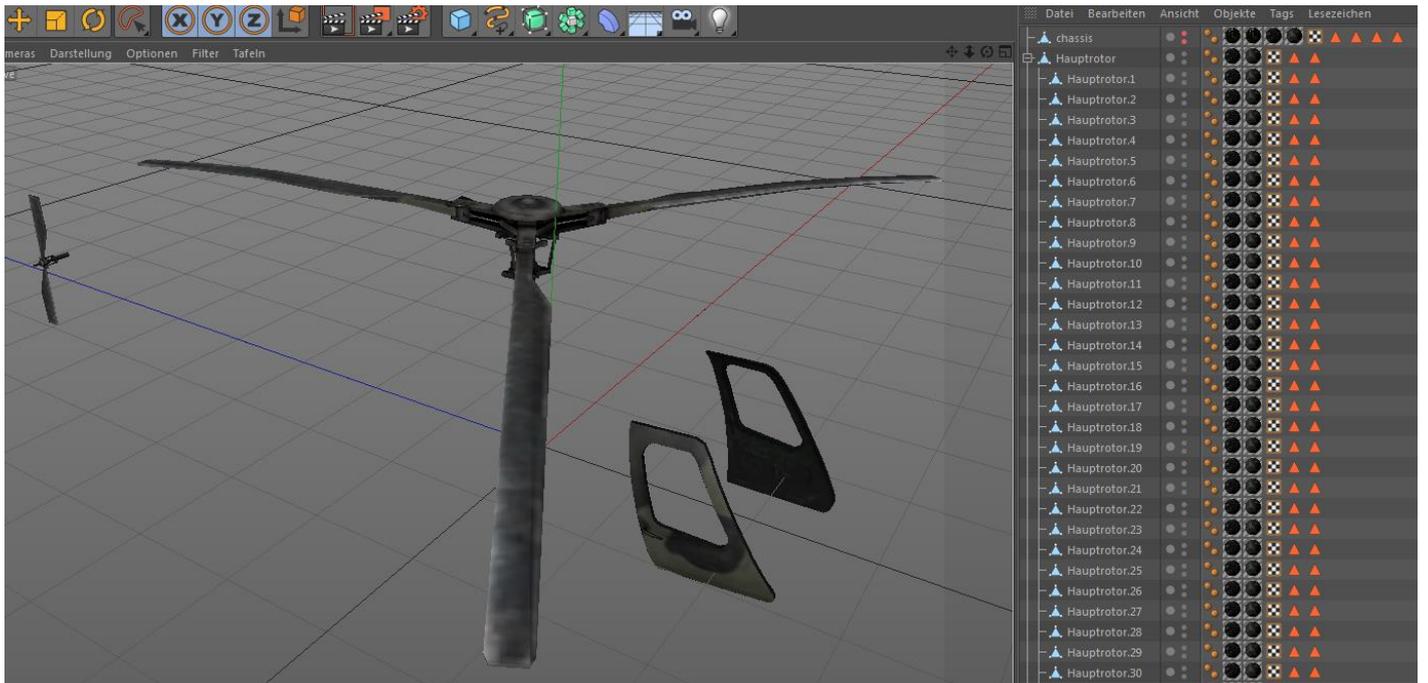


Mesch | Konvertieren | Polyongruppen zu Objekten.



Das Objekt wird in viele Unterobjekte zerlegt (Hauptrotor 1, 2, 3 usw.).

Jetzt alles de-selektieren.

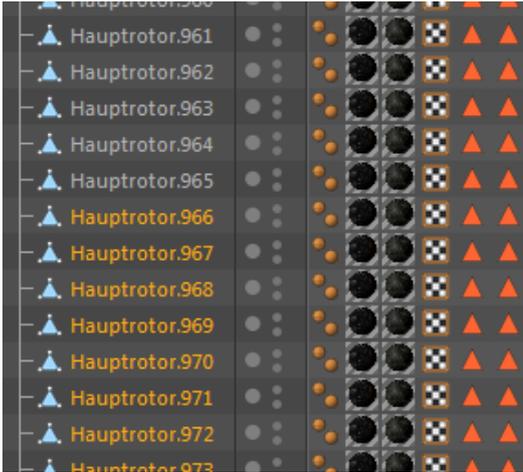


Der hintere Rotor soll ein eigenes Objekt werden.

Erzeugen | Objekt | Leeres Polygon → Umbenennen in „Rotor-hinten“.

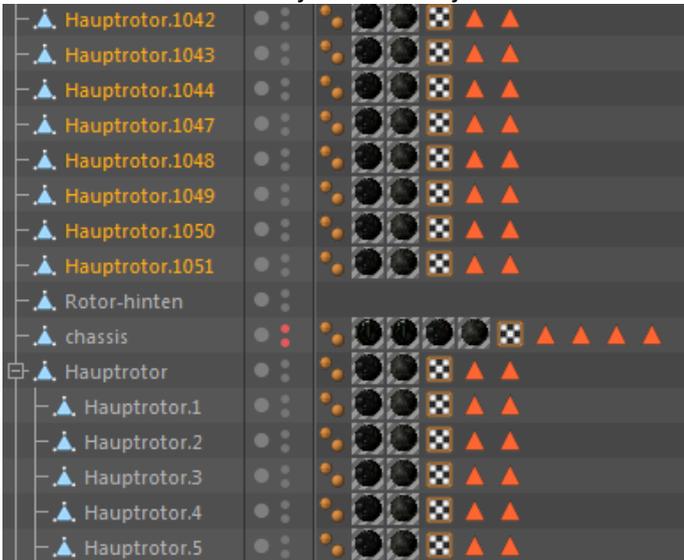
Mit der z.B. Lasso-Selektion den hinteren Rotor selektieren.

Die betreffenden Unterobjekte werden markiert.

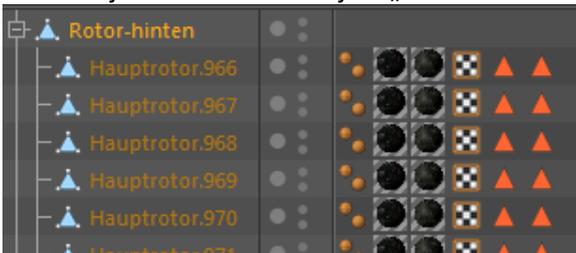


Mit STRG-x ausschneiden und mit STRG-V wieder einfügen.

Die selektierten Unterobjekte stehen jetzt an erster Stelle.



Diese Objekte dann dem Objekt „Rotor-Hinten unterordnen.



Nun sollen noch die vorderen Türen in ein eigenes Objekt gebracht werden.

Erzeugen | Objekt | Leeres Polygon → Umbenennen in „Türen-vorne“.

Mit der z.B. Lasso-Selektion die vorderen Türen selektieren und wie oben beschrieben in das neue Objekt einfügen.

Als Rest bleiben nur noch die Polygone des Haupt-Rotors im Objekt „Hauptrotor“ übrig.



Nun können die Rotoren animiert werden.

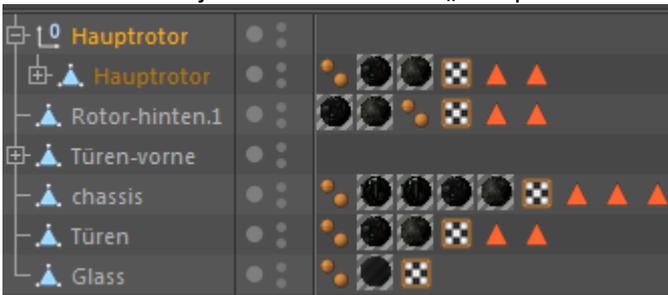
Sollten die Drehachsen nicht an der richtigen Stelle sein, kann das mit einem Null-Objekt korrigiert werden.

Erzeugen | Objekt | Null

Nun das Null-Objekt an die richtige Stelle schieben und das zu drehende Objekt (hier Hauptrotor) dem Null-Objekt unterordnen.



Nun das Null-Objekt umbenennen in „ Hauptrotor“ und markieren.



Bearbeiten | Unterobjekt selektieren.

Objekte | Objekte verbinden + löschen.

Nun hat man wieder ein Polygon-Objekt mit dem Namen „Hauptrotor.1“. Eventuell umbenennen.



Das Gleiche für den „Rotor-hinten“.