

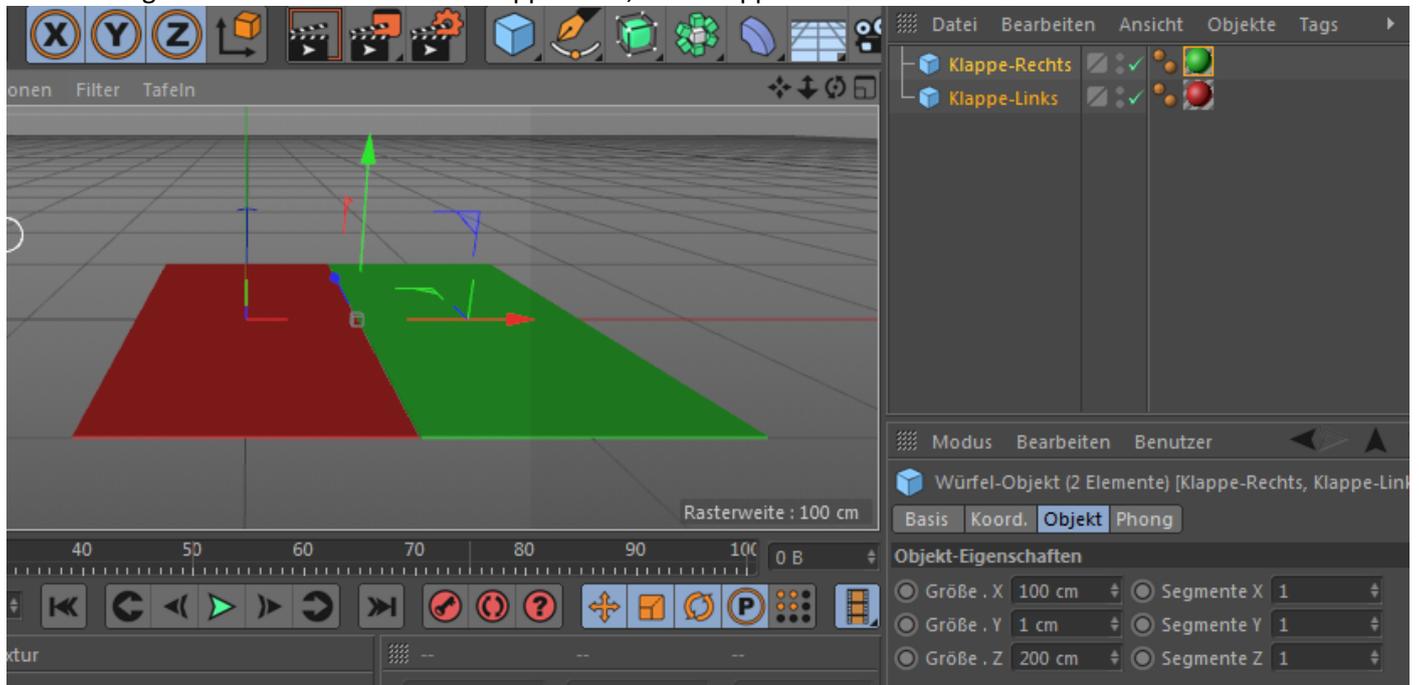
C4D (R17) Radklappen eines Flugzeugs öffnen (mit Espresso)

Wenn Flugzeuge landen, müssen Klappen geöffnet werden, um die Räder ausfahren zu können. Beim Start vollzieht sich das umgedreht.

Erstellen einer Klappe (hier aus einem Würfel):

Würfel mit X=100 cm , Y=1 cm , Z=200cm

Den Würfel duplizieren und nebeneinander platzieren. Der besseren Übersicht wurde ein grünes, bzw. rotes Material zugewiesen und die Würfel in Klappe-Links, bzw. Klappe-Rechts umbenannt.



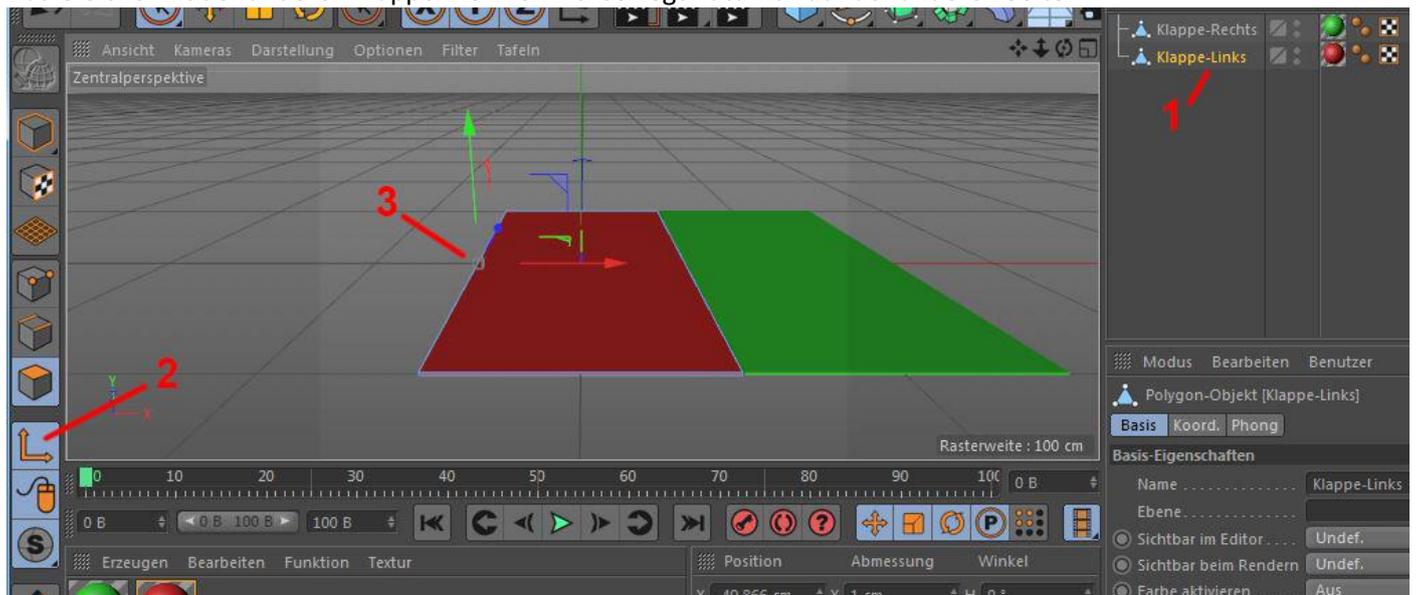
Beide Klappen in ein Polygon-Objekt umwandeln.

Klappe-Links **(1)** markieren.

Achsen bearbeiten Button [Taste L] **(2)** aktivieren.

Den Nullpunkt **(3)** auf die Dreh-Achse setzen.

Das Gleiche mit der anderen Klappe Die Dreh-Achse liegt natürlich auf der anderen Seite.



Ein Null-Objekt **(1)** erzeugen und Umbenennen (hier Klappenkontroller).

Achsen bearbeiten Button [Taste L] aktivieren und den Nullpunkt **(2)** auf die gleiche Dreh-Achse eines der beiden Klappen setzen.

Klappenkontroller Rechtsklick | Cinema 4d Tags | XPresso. Das Icon **(3)** erscheint.

Auf das Icon **(3)** doppelklicken. Der XPresso-Editor öffnet sich.

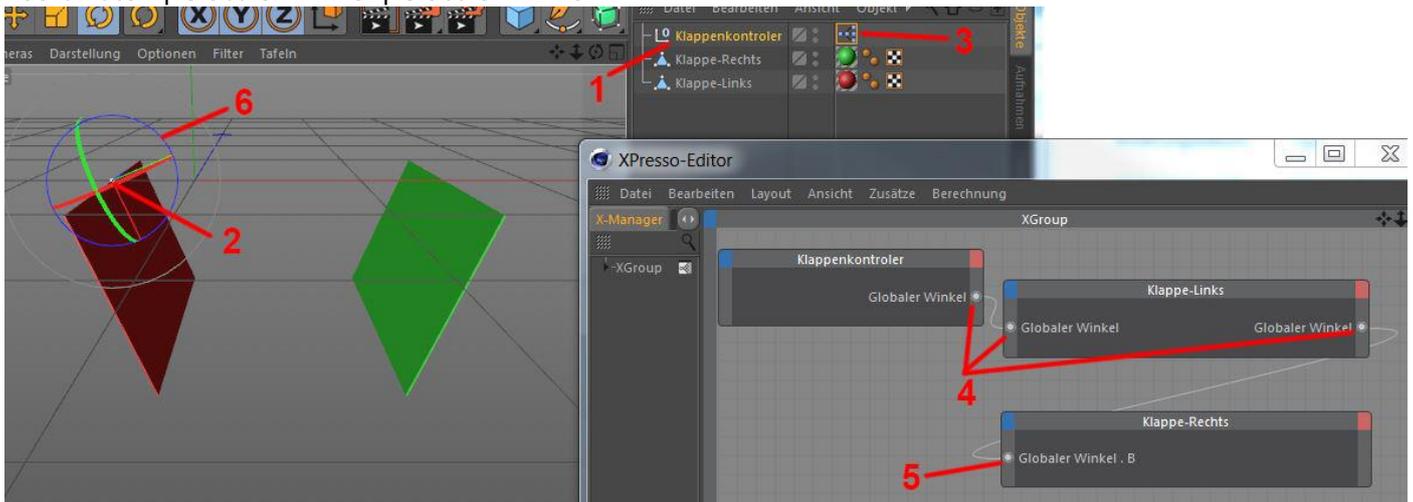
Den Klappenkontroller, Klappe-Links und Klappe-Rechts in das Editorfenster ziehen und etwas ausrichten.

Nacheinander den Aus- bzw. Eingängen **(4)** folgendes zuweisen:

Koordinaten | Globaler Winkel | Globaler Winkel

Dem Eingang **(5)** folgendes zuweisen:

Koordinaten | Globaler Winkel | Globaler Winkel .B



Drehen-Werkzeug [Taste R] auswählen.

Nun das Null-Objekt **(1)** (hier Klappenkontroller) markieren und an dem blauen Kreis **(6)** drehen.

Die Klappen öffnen bzw. schließen sich. Ein Fahrwerk könnte dabei aus- bzw. eingefahren werden.