In C4D einen Würfel erzeugen mit den Segmenten 50 – 50 – 50. Den Würfel (Boden) zusammendrücken (Y-Wert). Den Boden wie gewünscht vergrößern.



Neues Material erzeugen. Farbe | Textur | Farbyerlauf

Material-Editor	-						x
						$\triangleleft > \land$	6 🗉
	Farbe						
	• Farbe 🔻	R	204 \$			<u> </u>	
		G	204 💠			^	
		D B	204 💠			*	
	Helligkeit	100 %	÷				
	▶ Textur			Farbverlaut	i		
Mat			Interpolation				
			Blur-Offset	0% \$			
Diffusion		-	Blur-Stärke	0% \$			
Leuchten	Mischmodus	Norma	1				
• Transparenz	Mischstärke	100 %	÷				

Auf das Wort Farbverlauf klicken.

Den Typ von 2D – U auf 2D – V stellen.

Doppelklick in die Schieberegler-Leiste. Es wird ein neuer Reiter erstellt. Diesen in ca. die Mitte der Zeile stellen. Doppelklick auf die Reiter und für den rechten und linken Reiter ein dunkles Braun wählen. Für die Mitte hellbraun. Turbolenz auf 100% einstellen.



Das Material dem Würfel (Boden) zuweisen.



Würfel markieren und Klicken. Mesch | Verformen | Magnet

(Den Würfel/Boden verformen.)



Mit dem Rechteck-Werkzeug die gesamte "Oberfläche" auswählen.



Simulieren | Hair Objekte | Fell Nach dem Rendern erhält man folgendes:



Fell markieren und Anzahl, Läange und Zufall anpassen.



Fell-Material in den Material-Editor.

Farben einstellen. Doppelklick linker Reiter (Dunkelgrün) rechts (Hellgrün).

Material-Editor					
			<>> △ 6 🗉		
ĥ	Farbe				
	● Farbe →	*			
	Helligkeit 100 %				
	Textur 🕑				
			¢		
Fell Mat	Var: ● H 0 % ‡ ● S 0 %	‡ ● V 0 % ‡			
P 🛛	▶ Wurzeln				
Farbe	▶ Spitzen				
Rücklicht Farbe	▶ Färben				
🔍 Glanzlicht 🖌	▶ Oberfläche				

Nach dem Rendern das Ergebnis:



In C4D-R15 geht das auch einfacher:

Erzeugen | Umgebung | Gras erzeugen

Material-Editor					X
					A & ∃
	Material-Eigens	haften			
	● Farbe →			*	
ALC: NOT THE	Farbtextur				
	Mischstärke		÷		
	Halmlänge	10 cm	÷		
Luke	Halmbreite	2 cm	\$		
	• Dichte	35 %	ŧ		
Allgemein	Dichtetextur				
Zuweisen	• Knicken	55 %	÷		
	Biegen	5 %	÷		
	• Nässe	8 %	÷		