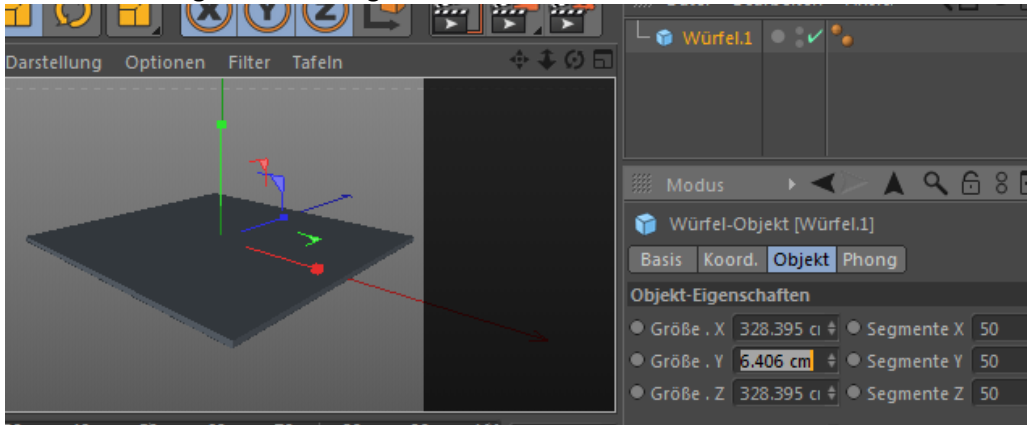


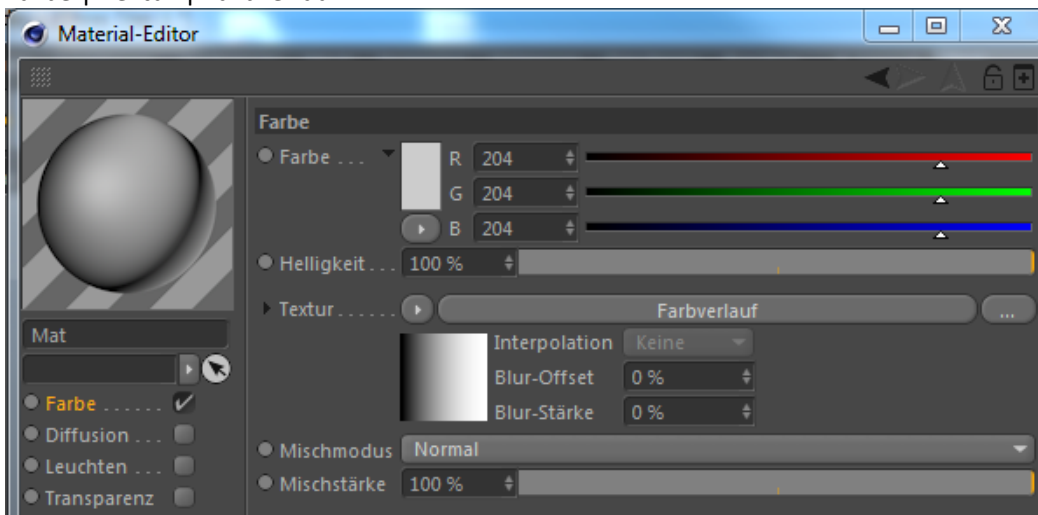
Mit C4D – R14/R15 einen Boden mit Gras erzeugen



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 | Farbverlauf



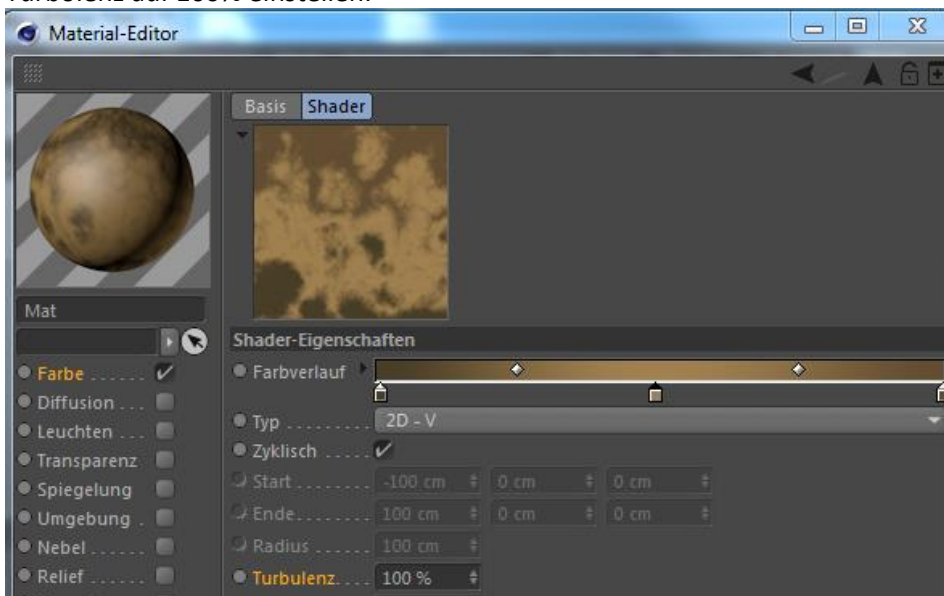
Auf das Wort Farbverlauf klicken.

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.

Turbulenz auf 100% einstellen.

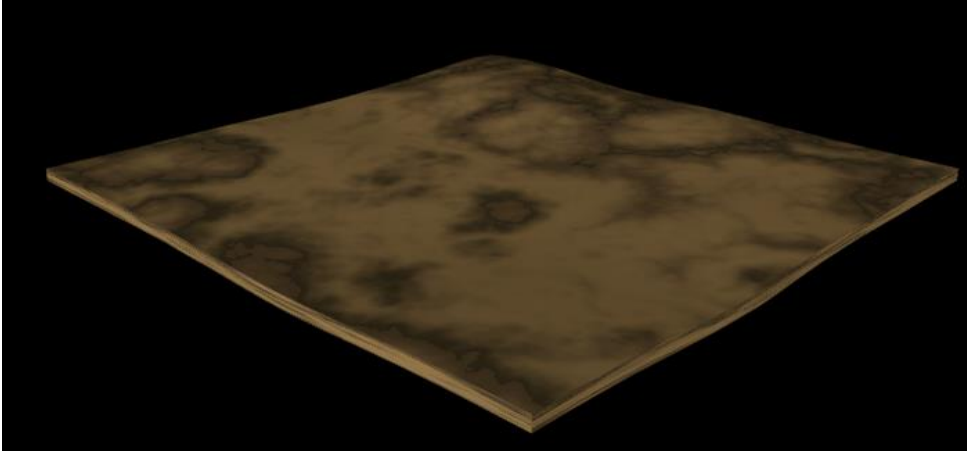


Das Material dem Würfel (Boden) zuweisen.

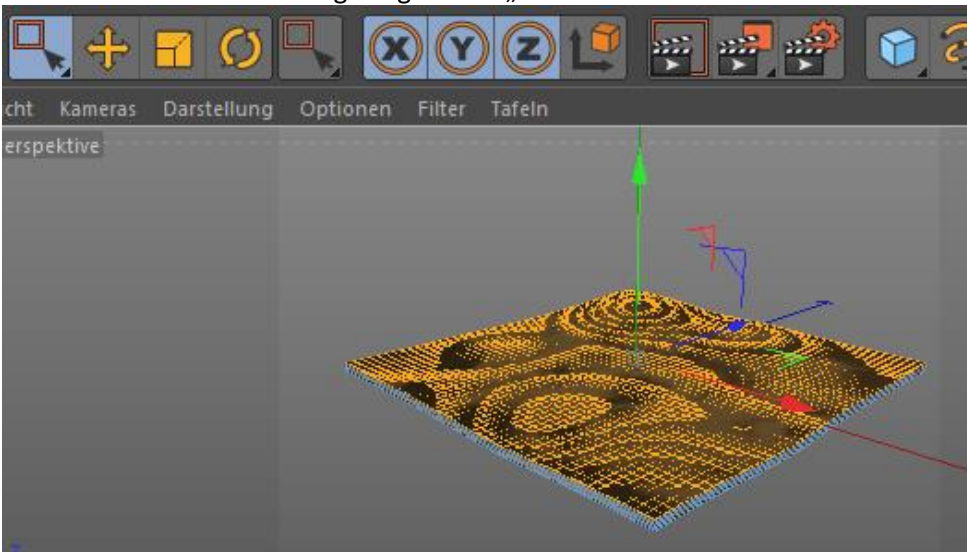


Würfel markieren und  klicken.

Mesch | Verformen | Magnet (Den Würfel/Boden verformen.)



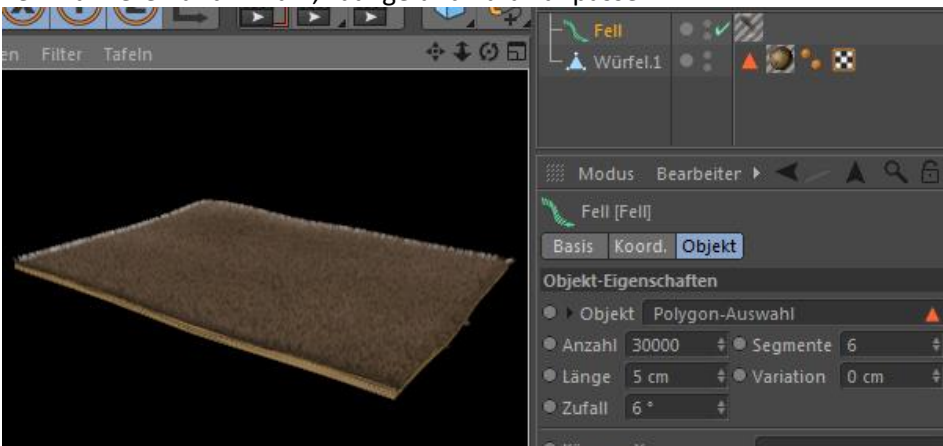
Mit dem Rechteck-Werkzeug die gesamte „Oberfläche“ auswählen.



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

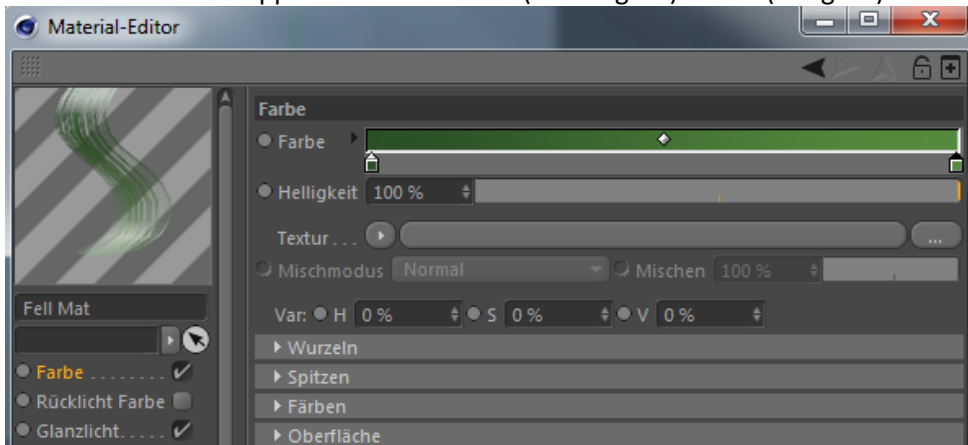


Fell markieren und Anzahl, Länge und Zufall anpassen.



Fell-Material in den Material-Editor.

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



Nach dem Rendern das Ergebnis:



In C4D-R15 geht das auch einfacher:

Erzeugen | Umgebung | Gras erzeugen

