

Cinema 4D / 特效制作与电视包装大揭秘

➤ 第5章 数字频道演绎



第5章 数字频道演绎

在目前国内包装变革时期的电视包装领域中,使用 Cinema 4D 软件创作的设计师越来越多,而且 Cinema 4D 使工作流程进度得以提高,制作起来比较迅速、方便,使我们想表达和展现的效果更加绚丽。需要注意的是在该案例里面涉及到的相关参数设置并不是固定的,可以根据情况适当修改,希望大家发挥自己的想象,拓展思维,如图 5-1 所示。



图5-1 最终效果

5.1 创建镜头一

5.1.1 模型的创建

① 启动 Cinema 4D 软件,在创建场景之前首先设置自动保存路径,按快捷键 Ctrl+E 打开软件参数设置,找到 File (文件) 的参数选项,勾选 Auto-Save(自动保存)选项,默认 5 分钟保存一次即可,在 Save to (保存到) 设置保存到本机的路径,如图 5-2 所示。

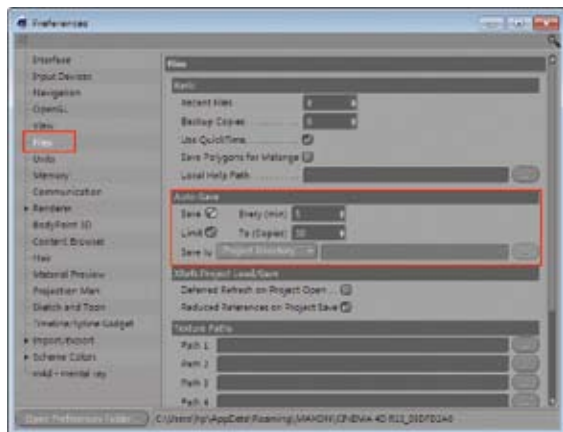


图5-2 保存路径设置

② 在工具栏中选择样条曲线类型为 Bezier(贝塞尔),切换到 Font(前)视图,在前视图中绘制曲线,将模型的大概轮廓勾勒出来,如图 5-3 所示。

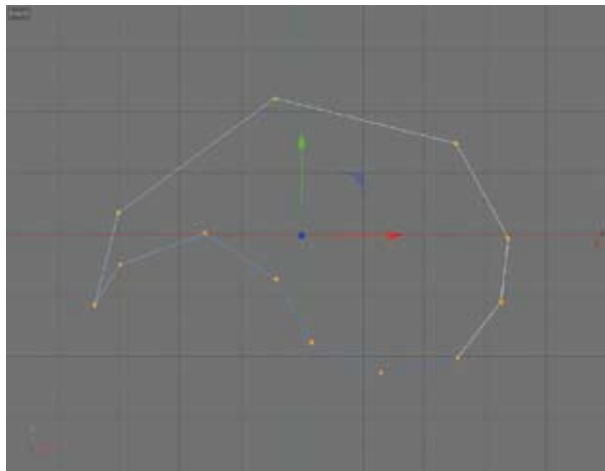


图5-3 绘制图形

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

③ 曲线勾勒完毕后，在左边的工具栏选择编辑模式为点模式，选择相应的点右击 Soft Interpolation(柔性差值) 选项，此时选择移动工具调节点的贝塞尔手柄，如图 5-4 所示。

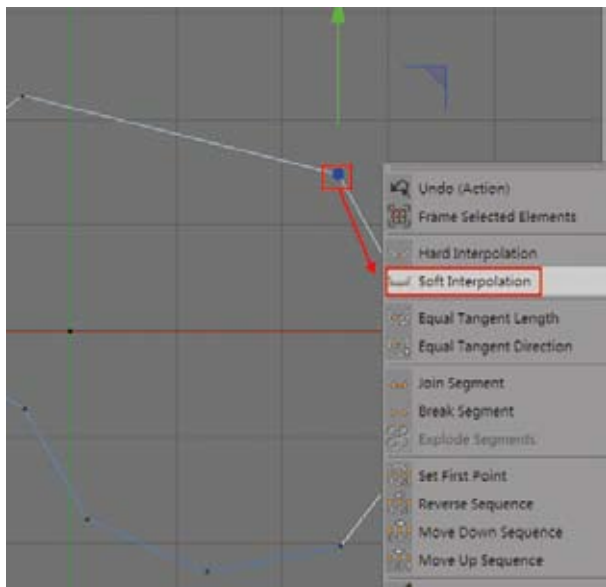


图5-4 切换顶点编辑类型

④ 依次选择相应的样条曲线上的点模式并进行调节，直至两个线段之间的连接点平滑，如图 5-5 所示。

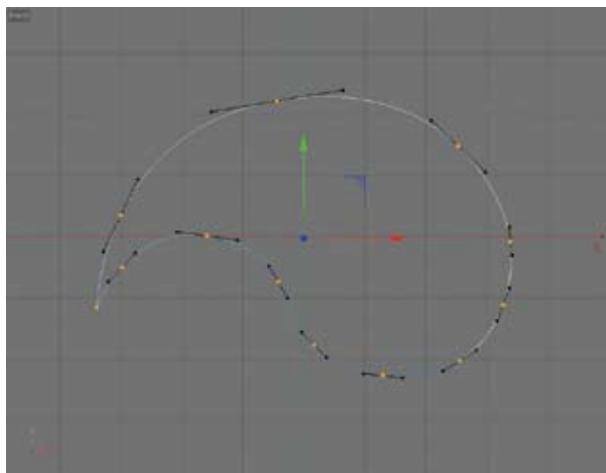


图5-5 编辑图形弧度细节

注意：在调节过程中如遇到需要加入点的情况，可以按Ctrl键单击拖曳，在调节贝塞尔手柄的过程中有时候需要只调节一侧的手柄，此时可以按住Shift键单击拖曳进行适当调节。

⑤ 样条曲线整体调节完毕之后，接下来需要做的是增加厚度，将样条曲线生成一个立体的模型。

在工具栏中选择 Extrude NURBS (挤压 NURBS)，在对象管理器中会看到增加的命令，将样条曲线拖入 Extrude NURBS (挤压 NURBS) 的子级别下方，执行挤压命令，默认厚度为 20cm，在其参数属性面板中将 Object (对象) 中的 Movement (移动) 数值更改为 0, 0, 6，如图 5-6 所示。

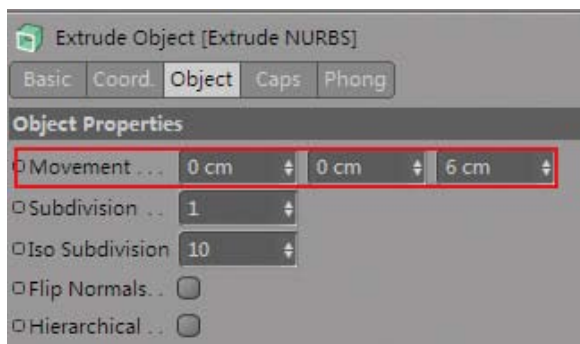


图5-6 使用挤出修改

⑥ 切换到 Caps (封顶) 选项，Start(顶端) 更改为 Fillet Cap(圆角封顶)，End(末端) 更改为 Fillet Cap(圆角封顶)，两者的 Steps(步幅) 和 Radius(半径) 都为 3，如图 5-7 所示。

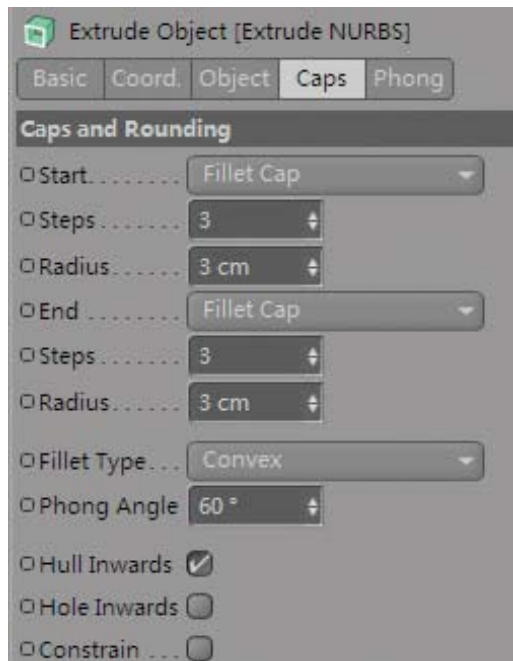


图5-7 设置修改命令参数

第5章 数字频道演绎

⑦ 更改 Type(类型) 为 Quadrangles (四边形), 勾选 Regular Grid(标准网格) 选项, 更改 Width (宽度) 为 25, 如图 5-8 所示。

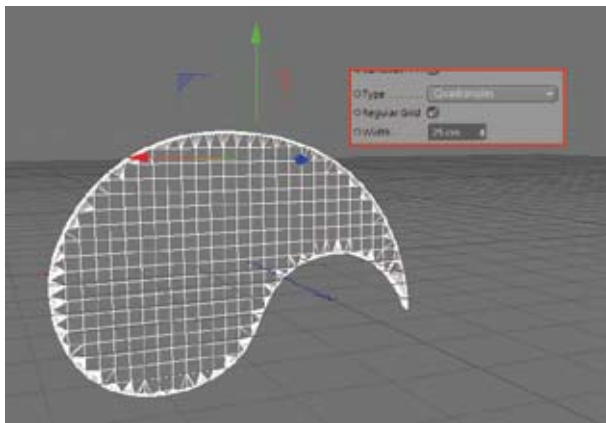


图5-8 网格分布类型设置

⑧ 在工具栏当中创建 Bend (弯曲), 移动调整弯曲命令的合适位置, 在对象属性管理器中调整 Bend(弯曲) 的长宽高参数及弯曲强度参数, 选择 Bend (弯曲) 和模型对象, 按快捷键 Alt+G 打组, 如图 5-9 所示。

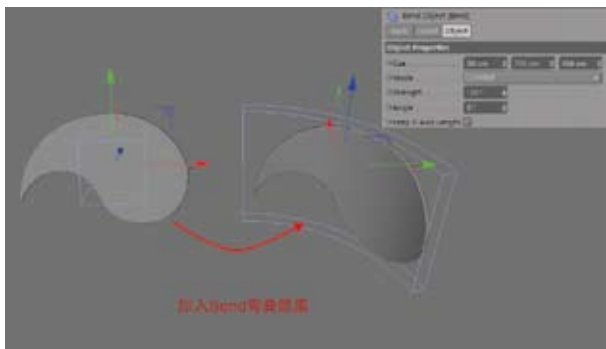


图5-9 应用弯曲命令

注意: 使用弯曲命令控制物体有两种方法, 一是将 Bend (弯曲) 拖曳到模型的子级别对象下方, 弯曲命令可以直接控制模型; 二是在没有层级关系下选择两者按快捷键 ALT+G 打组, 弯曲命令也可控制同一组下的物体。Bend (弯曲) 的属性参数仅供参考, 根据创建的场景大小, 不同参数会有些许改变。注意弯曲的位置和大小要匹配模型, 这样有利于后面的调节操作。如果遇到弯曲方向出现错误, 需要按 R 键切换到旋转工具, 旋转弯曲到合适的角度, 这点需要注意。

⑨ 在场景中创建一个 Bend (弯曲), 调整位置放置在模型的中心位置, 将其拖入之前成组的层中, 如图 5-10 所示。

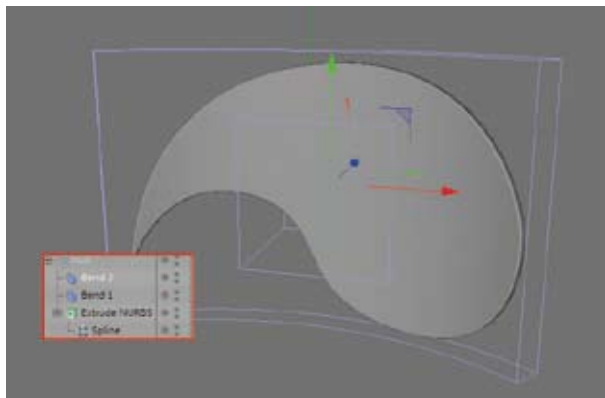


图5-10 使用弯曲修改

⑩ 调整新创建的 Bend(弯曲) 属性, 调整方式如图 5-11 所示。

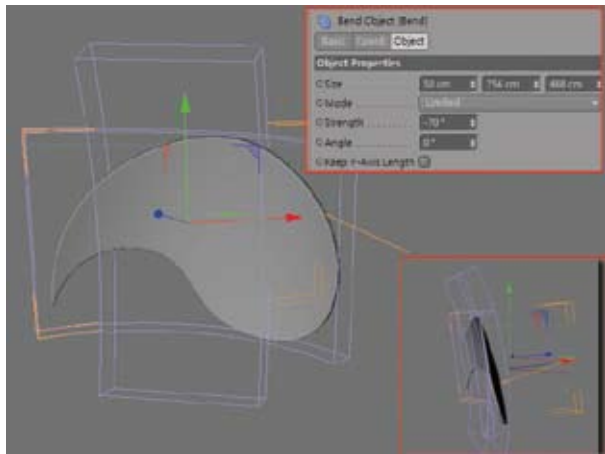


图5-11 控制弯曲弧度

注: 增加两个 Bend(弯曲) 的目的是让模型物体在同一个方向上有一个弧度, 这样让模型看起来更动感, 形态上更丰富些。

⑪ 接下来在 MoGraph (运动图形) 中增加 Clone (克隆) 效果对象, 在对象管理器中选择之前创建的组作为 Clone (克隆) 对象的子级别, 增加之后克隆对象效果会对组产生影响, Clone (克隆)

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

选项的 Count (数量) 默认是为 3, 在这里更改为 1, 其他参数保持默认即可, 如图 5-12 所示。

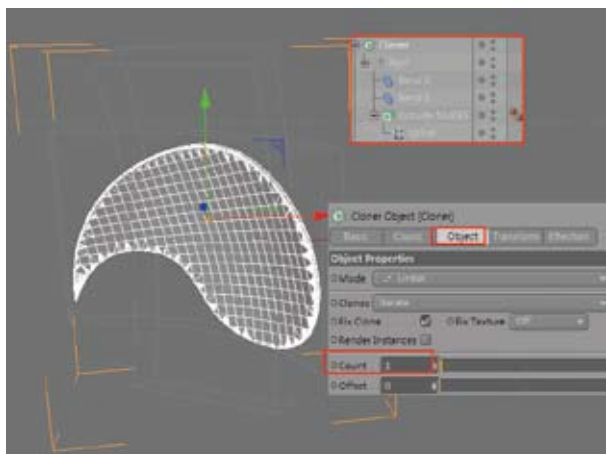


图5-12 克隆复制三维元素

12 为了方便控制达到想要的效果, 在 MoGraph(运动图形) 中再次创建增加一个 Clone (克隆), 然后将之前所创建的 Cloner 1(克隆 1) 作为新克隆对象的子级别对象, 选择 Cloner 2 (克隆 2), 在属性管理器面板中选中 Object (对象) 选项, 更改 Mode(模式) 为 Radial (放射), Count(数量) 为 8, Radius(半径) 为 634, 切换到 Transform(变换) 属性面板, 更改其 R 坐标 (R.H: 0, R.P: 120, R.B: -80), 如图 5-13 所示。



图5-13 克隆修改参数设置

13 为了方便观察, 在对象管理器中选择 Bend (弯曲) 变形的显示框, 依次单击其对象管理器的两个点, 双击更改为红色点即可, 如图 5-14 所示。

注: 按Alt键配合左键操作, 可以同时取消显示和渲染的属性点。

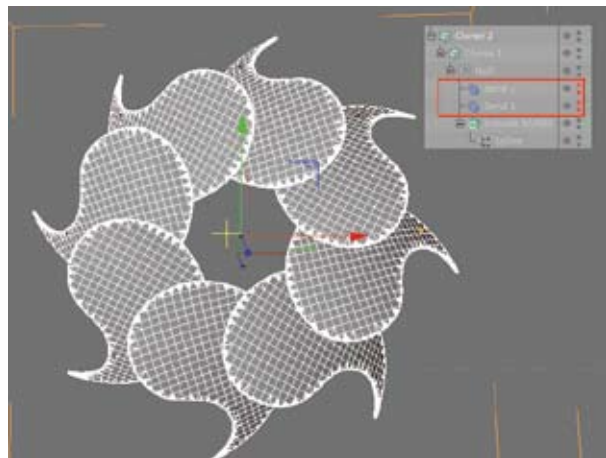


图5-14 观察克隆后效果

14 在对象管理器中选中 Clone2 (克隆 2), 并在 MoGraph (运动图形) 中增加 Plain(简易) 效果器, 在 Clone2(克隆 2) 对象属性面板的 Effector(效果器) 中会发现 Plain(简易效果器) 已经添加进来了, 如图 5-15 所示。

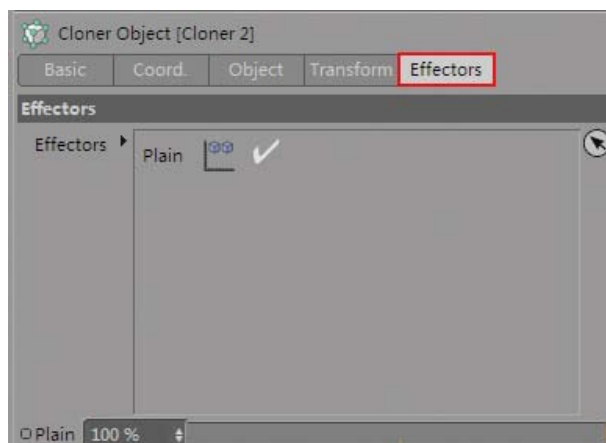


图5-15 使用简易效果器

第5章 数字频道演绎

⑮ 调节 Plain(简易效果器) 中的参数, 在对象属性栏中调整 Parameter(参数) 选项中 Positon(位置) 的 P.X 为 116, P.Y 为 0, P.Z 为 0。Rotation(旋转) R.H 为 0, R.P 为 37, R.B 为 0, 如图 5-16 所示。

注: 以上参数的调节并不是固定的数值, 可以根据所创建的场景大小更改其中的数值, 效果满意即可。

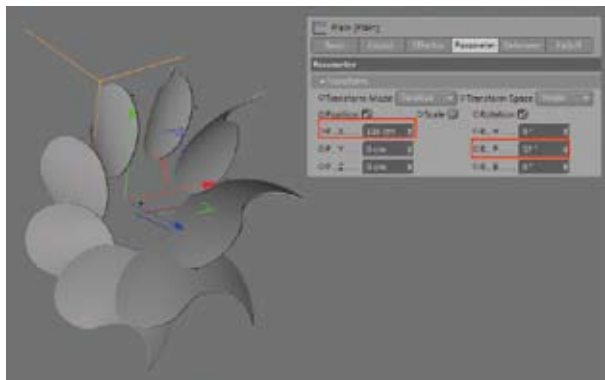


图5-16 调节模型状态

5.1.2 动画调节

在调节场景动画之前需要提醒的是, 在这里提供一种调节方式, 在 Cinema 4D 中同样一个效果可以有两种或三种以上的调节方法。在本案例中将介绍到 Clone (克隆) 和 Plain (简易) 配合使用进行调节动画, 不单单是在本案例中提醒大家使用克隆和效果器的配合使用制作动画, 在实际应用操作中 Clone (克隆) 经常配合 Effector(效果器) 一起使用。大家要学会发散思维, 利用该知识点在实际项目中灵活运用并拓展相关知识点。

① 首先, 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置, 在对象管理器中选择 Clone2 (克隆 2) 对象, 单击对象属性面板中的 Object (对象) 选项, 在 End Angle(结束角度) 中输入 300, 右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧) 命令, 如图 5-17 所示。



图5-17 添加动画关键帧

注意: 在 Cinema 4D 中增加关键帧有多种方式, 第一种, 在时间线上的自动关键帧可以记录; 第二种是在相关属性上右击会发现设置动画的相关命令, 第三种也是经常使用的, 在实际操作中, 对于需要设置关键帧的命令属性调整好参数, 可以按 Ctrl 键单击, 设置关键帧。

② 拖动时间线滑块到第 30 帧的位置, 更改 End Angle(结束角度) 为 360, 再次右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe (增加关键帧) 命令。切换到 Transform (变换) 选项面板, 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置, 更改变换选项中的 R.H 为 -30, R.P 为 120, R.B 为 0, 右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧) 命令, 在第 0 帧的位置增加关键帧, 再次拖动时间线滑块到第 25 帧的位置, 更改 R.H 为 0, R.P 为 120, R.B 为 -80, 如图 5-18 所示。

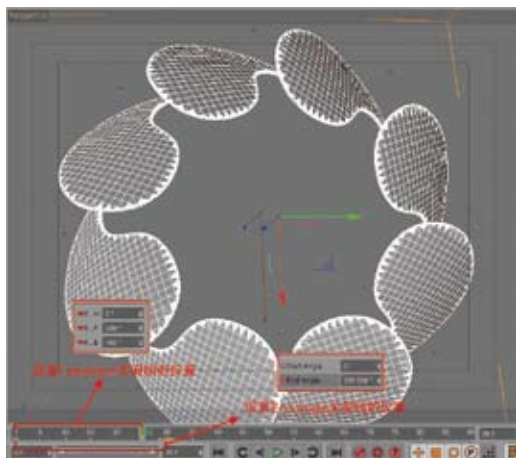


图5-18 调节关键帧

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

③ 在对象管理器中选择 Plain (简易), 接下来设置该效果器的参数动画。拖动时间线滑块到第 15 帧的位置, 将 Plain(简易) 效果器属性管理面板中的 Parameter(参数) 更改 R.H 为 37, R.P 为 37, 右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe (增加关键帧) 命令, 选择 R.H 和 R.P 都设置关键帧, 拖动时间线滑块到第 25 帧的位置, 设置 R.H 为 0 和 R.P 为 49, 右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe (增加关键帧) 命令, 如图 5-19 所示。



图5-19 增加关键帧

④ 在对象管理器中选择 Clone2(克隆 2), 在其对象属性管理器的 Object(对象) 中输入 700, 将时间线滑块拖动到第 0 帧的位置, 按 Ctrl 键单击增加关键帧。拖动时间线滑块到第 20 帧, 输入 580, 增加关键帧。拖动时间线滑块到第 45 帧的位置, 输入 700, 按 Ctrl 键单击增加关键帧, 如图 5-20 所示。

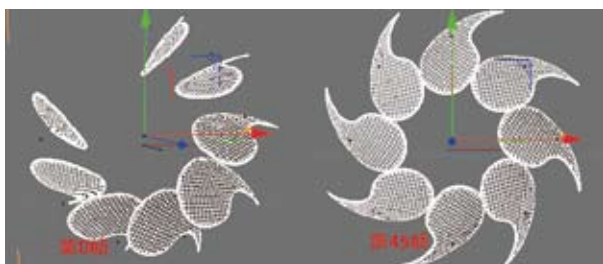


图5-20 动画效果

5.1.3 创建摄像机动画

① 在工具栏中选择并创建 Camera(摄像机), 调整摄像机的摆放方式, 因为镜头的运动是逆向运动, 如图 5-21 所示。

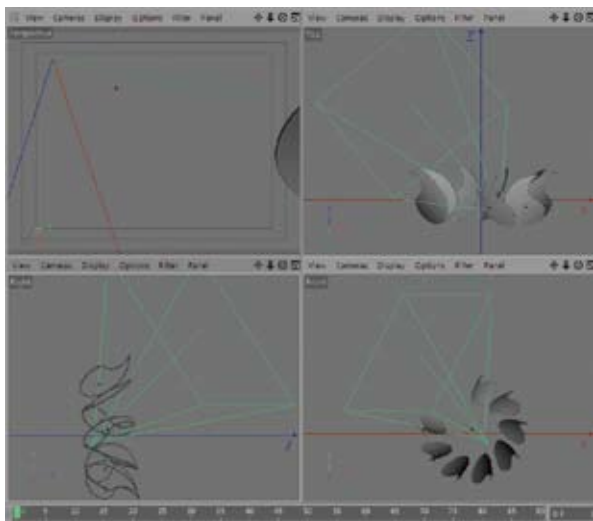


图5-21 创建取景摄影机

② 拖动时间线滑块到第 0 帧的位置, 在摄像机属性面板中更改位置坐标的参数 (P.X : 204.842, P.Y : -79.156, P.Z : -138.635), 右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧) 命令, 在摄像机的旋转坐标上更改 (R.H:39.087, R.P: 39.106, R.B : -90), 如图 5-22 所示。

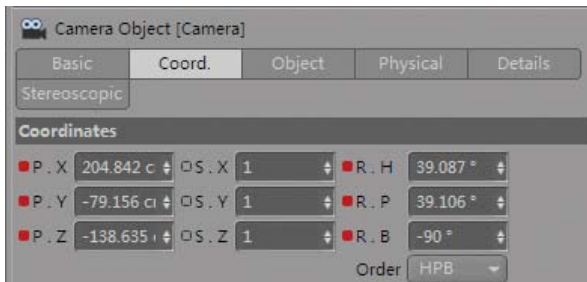


图5-22 记录摄像机动画

第5章 数字频道演绎

③ 拖动时间线滑块到第 25 帧的位置, 在摄像机属性面板中更改位置坐标的参数 (P.X : 282.452, P.Y : -312.601, P.Z : -1527.038), 右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe (增加关键帧) 命令, 在摄像机的旋转坐标上更改 (R.H:9.948, R.P : 11.605, R.B : -90), 然后增加关键帧, 如图 5-23 所示。

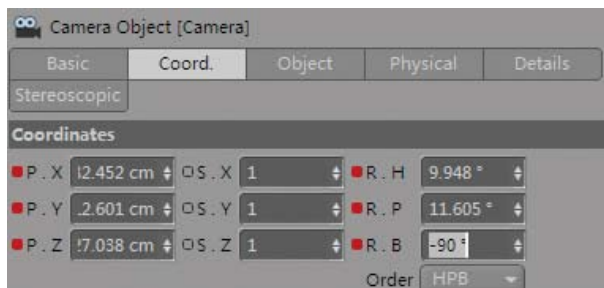


图5-23 摄像机动画参数设置

④ 拖动时间线滑块到第 90 帧的位置, 在摄像机属性面板中更改位置坐标的参数 (P.X : 41.875, P.Y : 31.072, P.Z : -4926.905), 右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧) 命令, 在摄像机的旋转坐标上更改 (R.H : 0, R.P : 0, R.B : -90), 然后增加关键帧, 如图 5-24 所示。

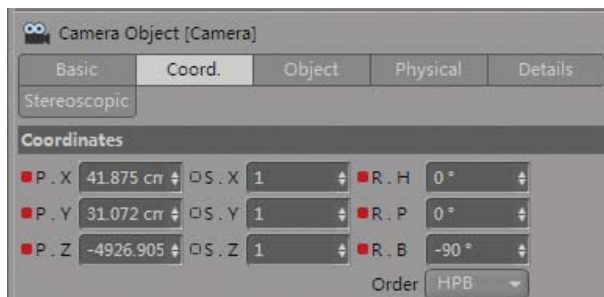


图5-24 完成摄影机动画记录

⑤ 摄像机路径设置参考, 如图 5-25 ~ 图 5-27 所示。

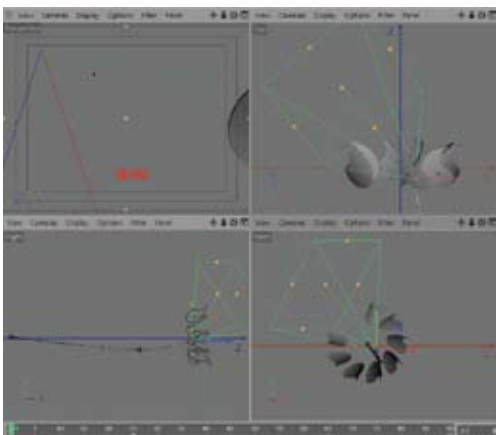


图5-25 第0帧摄像机位置

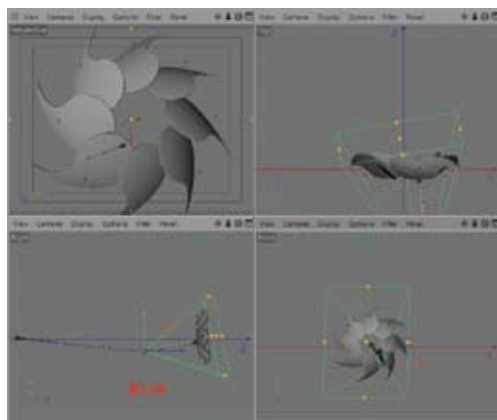


图5-26 第25帧摄像机位置

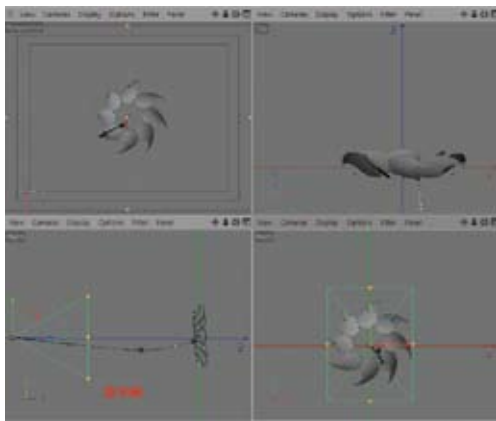


图5-27 第90帧摄像机位置

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

5.1.4 模型材质调节

① 在材质编辑器中双击空白面板处，即可增加一个新的材质球，双击新创建的材质球，打开材质编辑窗口，在 Color(颜色) 通道中的 Texture(纹理) 通道，单击小三角展开隐藏的编辑属性，增加 Gradient(渐变) 通道，如图 5-28 所示。

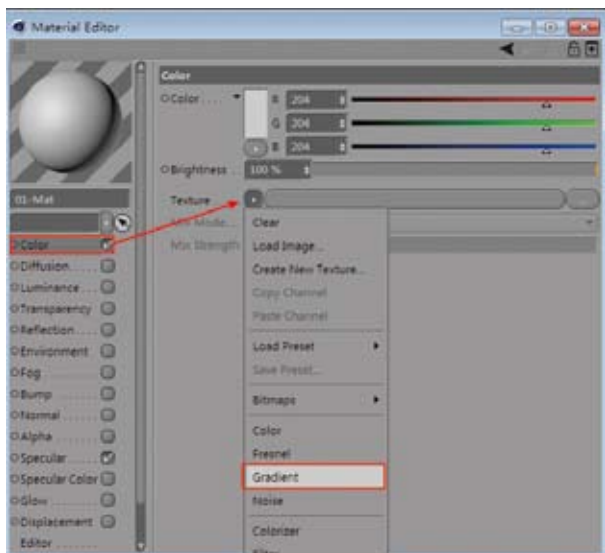


图5-28 创建材质并赋予纹理贴图

② 在 Texture(纹理) 通道中单击 Gradient(渐变) 进入其子层级，双击第一个滑块设置颜色 (R: 255, G: 0, B: 229), 如图 5-29 所示。

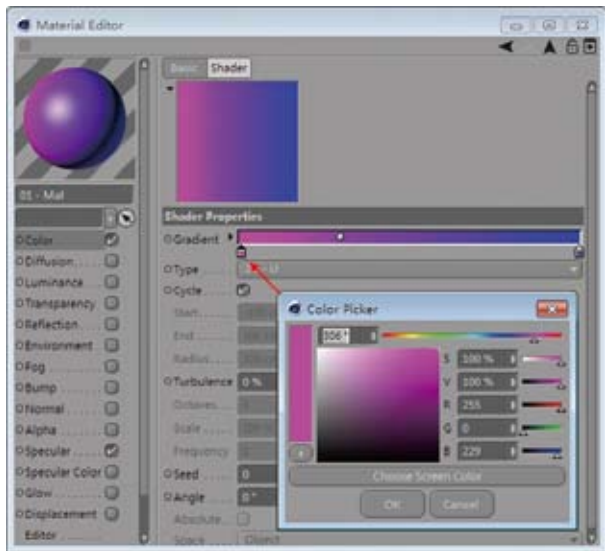


图5-29 调节材质渐变颜色

③ 设置第二个滑块的颜色 (R: 72, G: 0, B: 255), 如图 5-30 所示。

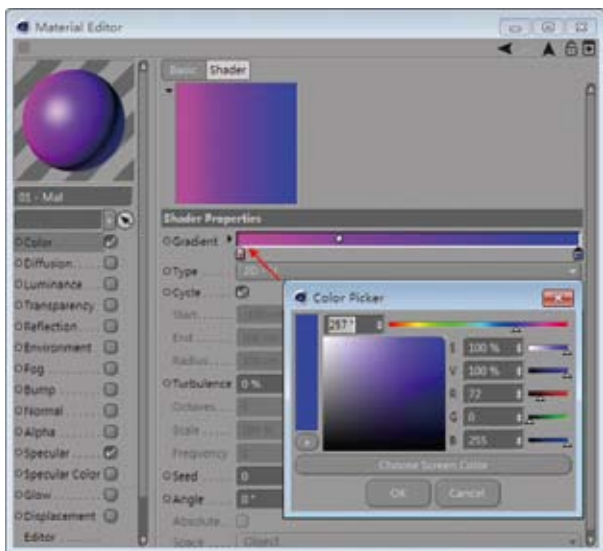


图5-30 过渡颜色调节

④ 勾选 Reflection (反射) 通道，在 Texture(纹理) 通道中增加 Fresnel(菲涅尔)。调整 Fresnel(菲涅尔) 的 Brightness (强度) 为 33，调整 Mix Strength (混合强度) 为 57，如图 5-31 和图 5-32 所示。

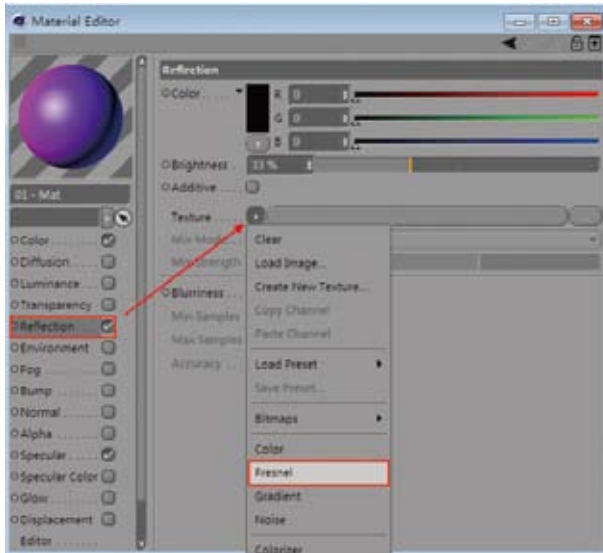


图5-31 开启菲涅尔反射作用

第5章 数字频道演绎

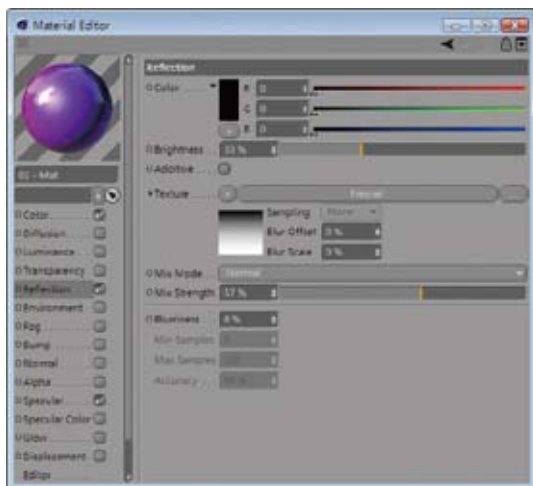


图5-32 调节反射参数

⑤ 调节完毕后关闭 Material Editor (材质编辑) 窗口, 选中创建好的材质单击拖曳赋予对象管理器中的物体, 如图 5-33 所示。

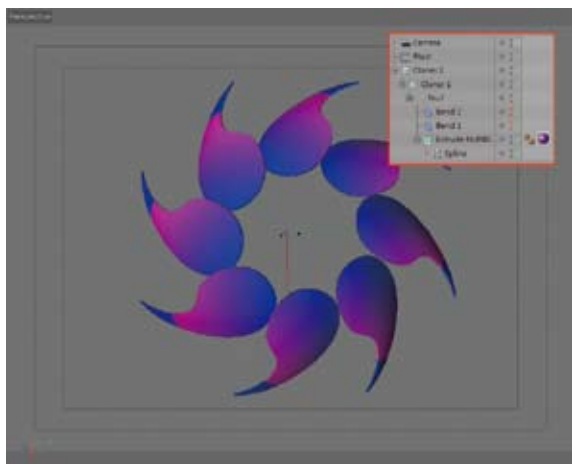


图5-33 赋予模型材质

⑥ 赋予材质后, 按快捷键 Shift+R 进行渲染测试, 发现材质并未和物体匹配, 如图 5-34 所示。

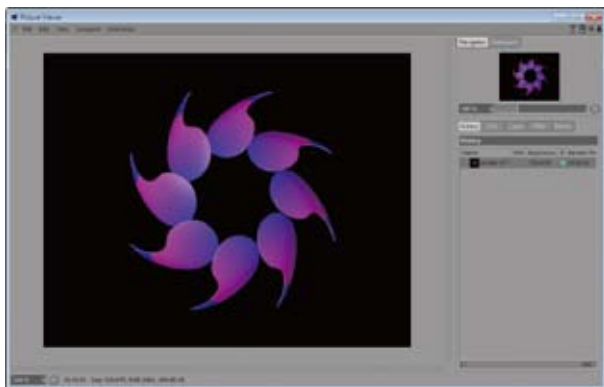


图5-34 测试材质效果

⑦ 在对象管理器中的标签栏单击材质标签, 单击材质编辑属性面板中的 Tag (标签), 在 Projection(投射) 下拉列表中选择 Flat(平直) 选项, 更改 Length U 为 276, 更改 Tiles U 为 0.362, 如图 5-35 所示。

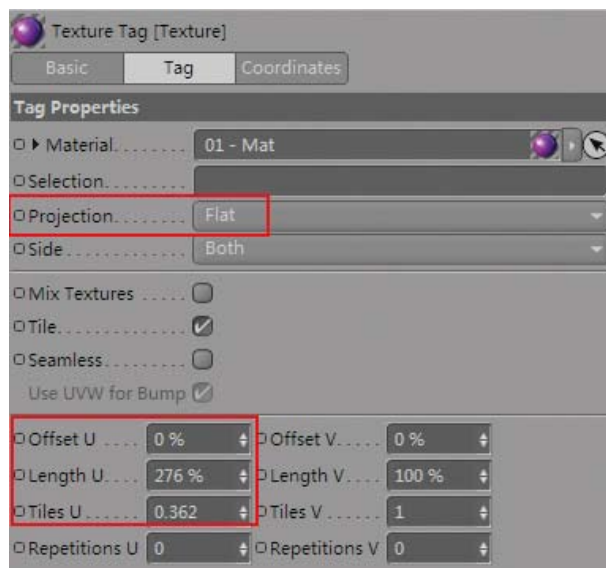


图5-35 材质坐标调节

⑧ 在左边的工具栏中开启 Use Texture Axis mode(使用纹理坐标编辑模式), 切换到缩放工具模式, 调整合适的材质分布, 如图 5-36 所示。

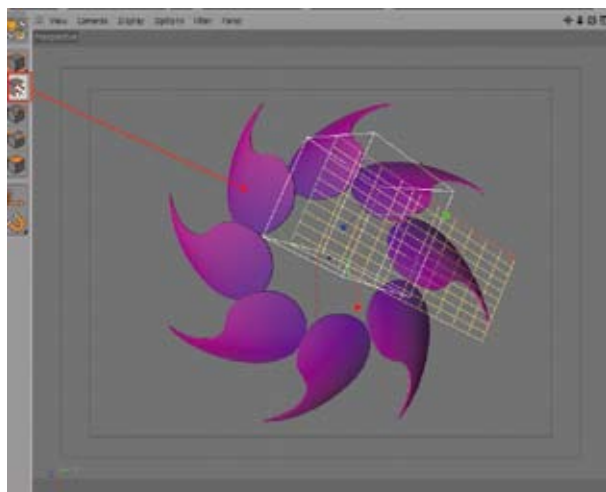


图5-36 贴图坐标编辑

5.1.5 添加场景环境与灯光

① 首先在 Content Browser (内容浏览器) > Presets (预置) 内找到 Greyscalegorilla HDRi lightKit Pro1.5, 如图 5-37 所示。

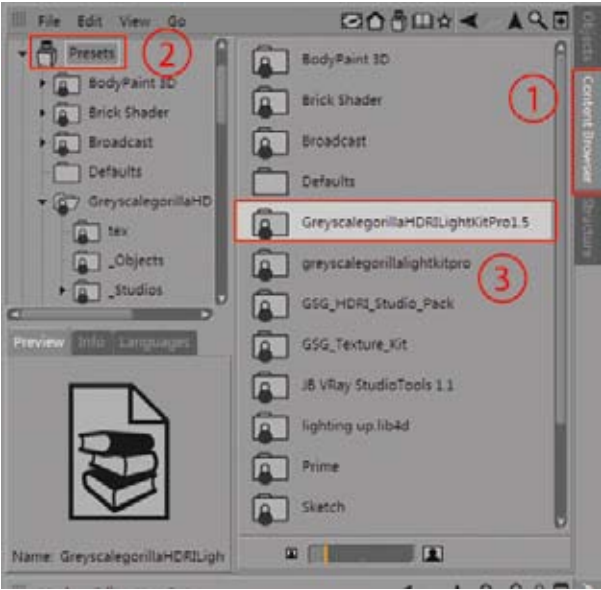


图5-37 内容浏览器

② 双击打开文件包, 其中已经预置好了很多关于各种灯光的类型, 在众多灯光类型中查找到名称为 OverHead Softbox 的灯光预置, 双击该预置, 对象管理器中会出现一个灯光预置对象, 如图 5-38 所示。

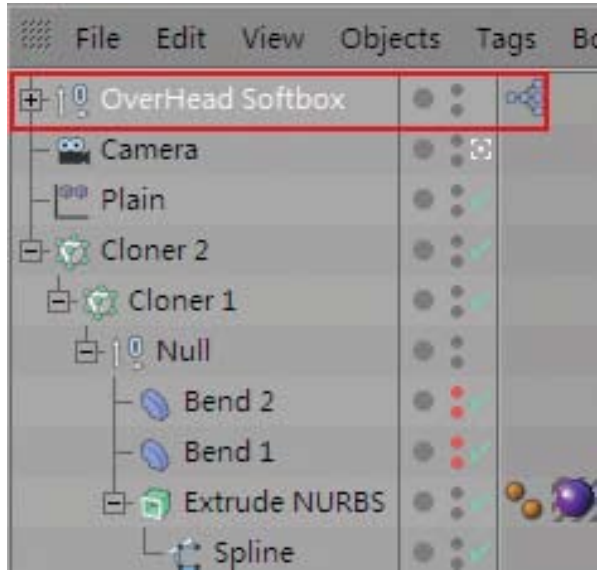


图5-38 灯光预置应用

③ 在对象管理器中选择 OverHead Softbox, 在对象属性面板中会出现该灯光预置的相关属性, 调整 Brightness (强度) 为 30, 如图 5-39 所示。

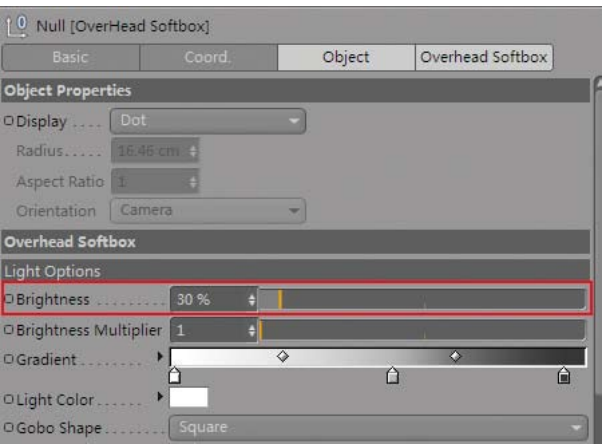


图5-39 灯光强度调节

④ 再次复制两个 OverHead Softbox 灯光预置, 调整不同位置, 如图 5-40 所示。

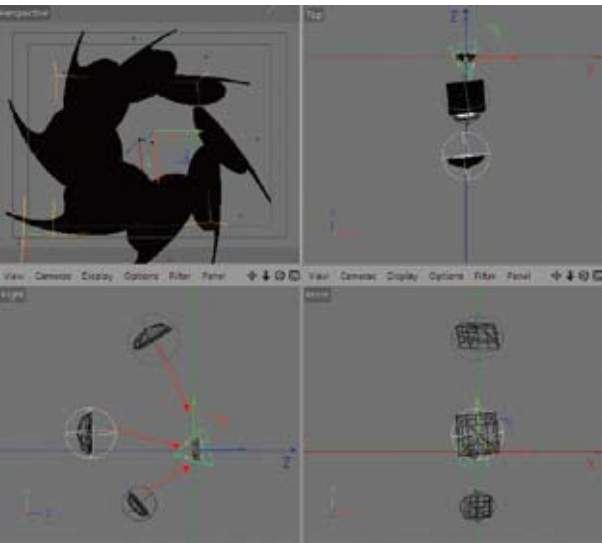


图5-40 灯光位置调节

第5章 数字频道演绎

⑤ 回到 Content Browser (内容浏览器) >Presets(预置) 内, 找到 GSG HDR Studio _ Pack>HDR Sky 环境贴图, 如图 5-41 所示。

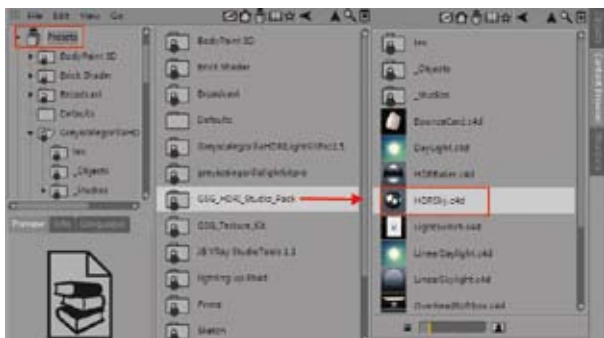


图5-41 环境预置应用

⑥ 双击 HDRSky 即可在对象管理器中显示, 在其对象属性面板中的 HDR File 可以重新自定义一张 HDRI 贴图, 使用贴图影响场景中物体材质的环境反射, 如图 5-42 所示。

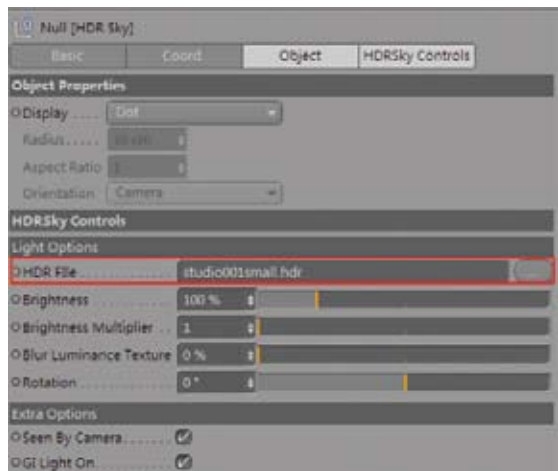


图5-42 环境预置参数设置

⑦ 创建 HDRSky 完成后, 该环境属性的贴图不适合这个场景, 所以需要重新定义 HDRI, 在材质编辑器中可以看到 HDRSky 产生的两个材质球。双击任意一个材质球, 也可以在其材质编辑属性的 Luminance(发光) 通道中自定义 HDRI 环境贴图类型, 如图 5-43 和图 5-44 所示。



图5-43 材质球预览

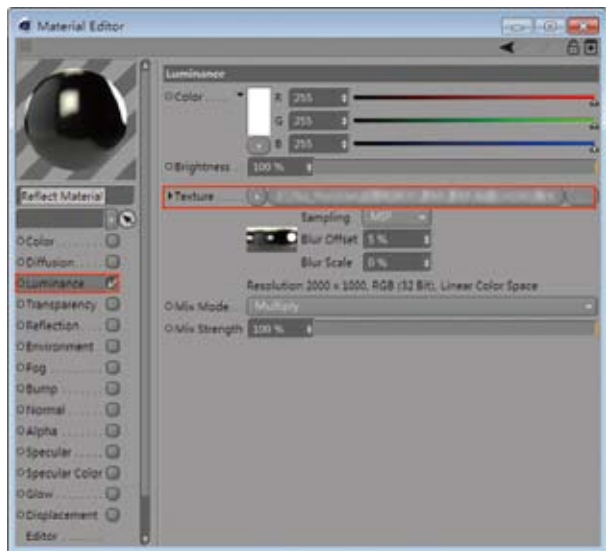


图5-44 发光贴图控制

5.2 创建镜头二

5.2.1 元素模型制作

① 按快捷键 Ctrl+N 新建一个场景, 导入之前完成的花瓣 (光盘附带), 在对象管理器中执行 File(文件)>Merge Objects(合并) 命令, 将工程查找找到并合并进来, 如图 5-45 所示。

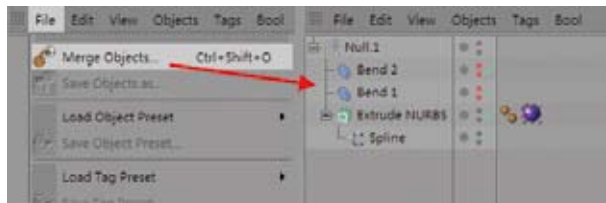


图5-45 合并模型

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

② 导入完成之后在 MoGraph (运动图形) 中创建 Clone(克隆) 对象, 将其作为克隆的子级别对象, 选中 Clone(克隆), 在其对象属性面板中的 Mode(模式) 更改为 Radial(放射), Count(数量) 更改为 3, 如图 5-46 所示。

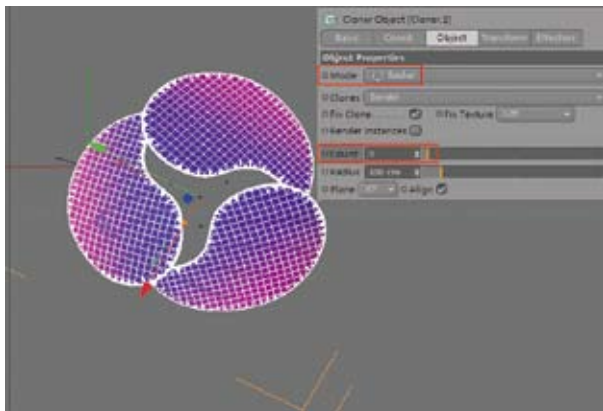


图5-46 克隆模型

③ 虽然增加了 Clone(克隆) 对象, 也将克隆对象的模式更改为放射状了, 但如果克隆物体并没有呈放射状或不是一个规则环形的状态, 如图 5-47 所示。

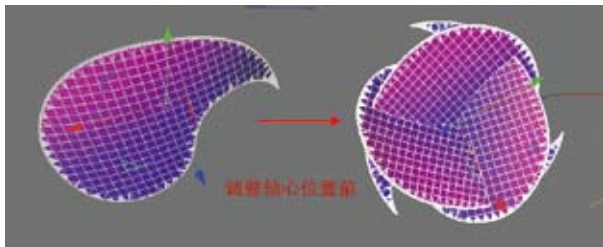


图5-47 调整轴心位置前的效果

④ 此时需要调整其轴心位置, 首先在最左边的工具栏单击  按钮, 调整轴心到合适的位置, 确保克隆后产生的效果是正确的, 如图 5-48 所示。

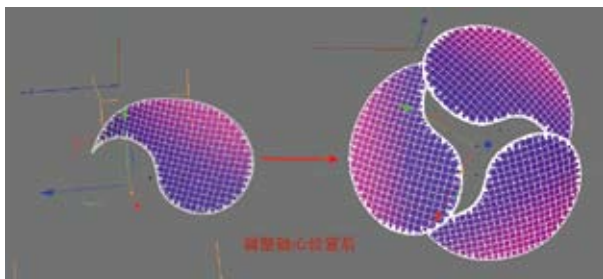


图5-48 调整轴心位置后效果

5.2.2 动画调节

① 在主菜单栏中的 MoGraph (运动图形) 中创建 Random(随机) 效果器, 在对象管理器中选择 Cloner(克隆), 切换到 Effectors (效果器) 属性面板中, 单击 Random (随机) 不放, 拖曳至 Effectors (效果器) 中, 如图 5-49 所示。

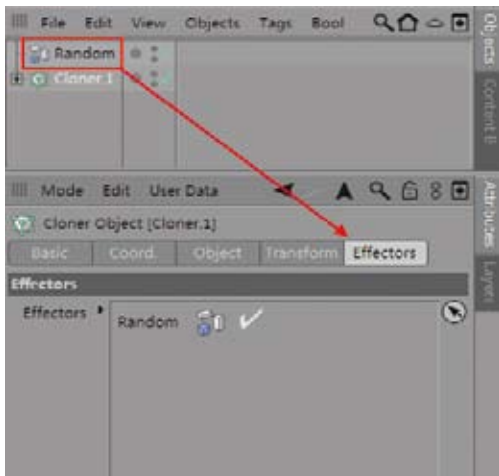


图5-49 效果器应用

第5章 数字频道演绎

注：如果在对象管理器中已经选择了Clone（克隆）对象，也就是说克隆对象处于选中的状态，然后在Mograph(运动图形)中添加相应的效果器，其效果器会自动添加在Clone(克隆)对象的Effects（效果器）属性面板中。

② 在对象管理器中选择 Random(随机) 效果器，切换到属性管理面板，将 Falloff(衰减) 中的 Shape(形状) 更改为 Linear(线性)，Size(尺寸) XYZ 轴向均设置为 947.371，如图 5-50 所示。

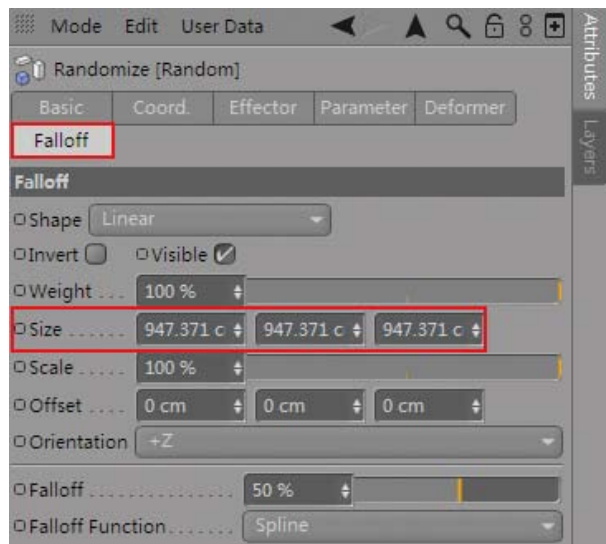


图5-50 尺寸参数设置

③ 调整 Random(随机) 效果器衰减形状的位置，如图 5-51 所示。

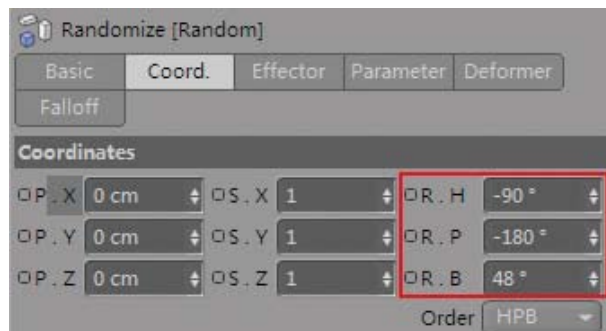


图5-51 位置参数调节

④ 放置在场景对象物体的中心位置，参考如图 5-52 所示。

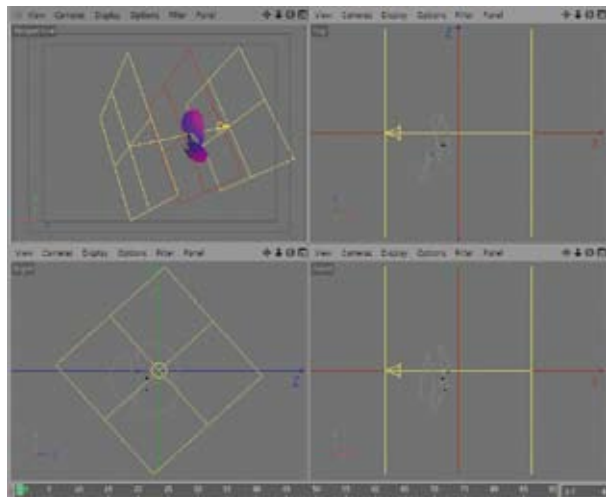


图5-52 空间位置调节

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

⑤ 时间线上的帧数保持默认 90 帧即可，将时间线滑块拖到第 0 帧的位置，在 Random(随机) 效果器对象属性面板中的 Coord(坐标)P. 设置值为 0，按 Ctrl 键单击拖曳增加关键帧，如图 5-53 所示。

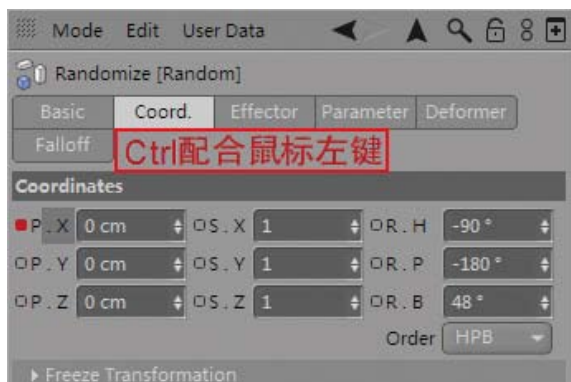


图5-53 快速记录关键帧

⑥ 将时间线滑块拖到第 30 帧的位置，更改 Coord(坐标)P.X 数值为 888，如图 5-54 所示。

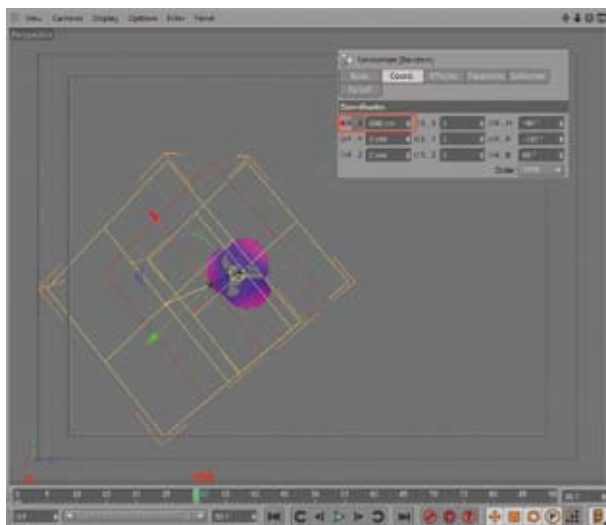


图5-54 记录关键帧动画

⑦ 再次创建一个克隆物体，并命名为 Cloner 2，创建方法参考之前所介绍的方式。在对象管理器中选择 Cloner 2，然后在 Mograph(运动图形) 中添加 Random(随机) 效果器，将之前所创建的 Cloner 1 和 Cloner 2 按快捷键 Alt+G 打成一个组，并重新命名为 Objects，将两个 Random(随机) 效果器同样按快捷键 Alt+G 键打组并重新命名为 Effects，如图 5-55 所示。



图5-55 打组管理元素

注：快捷键 Alt+G 在 Cinema 4D 实际操作过程中经常用来对项目工程进行分类分组，这样浏览器更容易识别项目类型，要养成对场景对象分类分组的制作习惯。

⑧ 在对象管理器中选择 Random 2(随机)，在其属性面板中，调整 Parameter(参数)>Transform(变换) 的 P.Z 轴向数值为 2000，并将对象物体移动到 X 轴向，如图 5-56 所示。

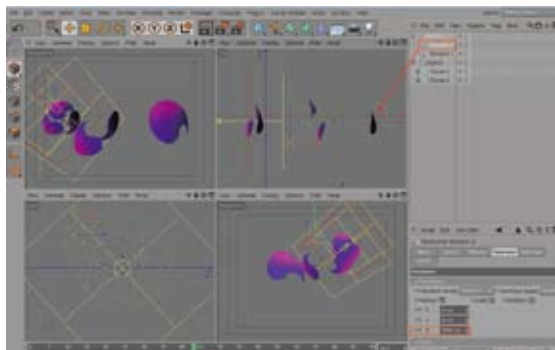


图5-56 设置空间位置

⑨ 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置，在对象管理器中选择 Cloner 2，调整其属性面板中的 Transform(变换)R.B 为 0，右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧) 命令，如图 5-57 所示。

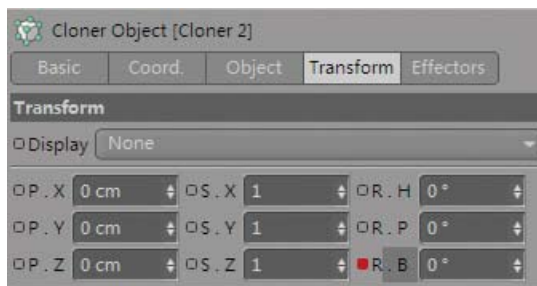


图5-57 记录关键帧

第5章 数字频道演绎

⑩ 拖动时间线滑块到第 90 帧的位置，将其属性面板中的 Transform（变换）R.B 更改为 -60，右击执行 Animation（动画）>Add Keyframe（增加关键帧）命令，如图 5-58 所示。

注：请参照配套光盘中所提供的 Camera_2-4 工程文件。

⑪ 再创建一个克隆对象，创建方式请参考上述操作过程，Mode（模式）为放射，Count（数量）为 3，Radius（半径）为 270，并重命名为 Cloner 3，如图 5-59 所示。

⑫ 创建完成克隆对象完成后，配合之前所创建的场沿着 X 轴向搭建。新创建的 Cloner 3，如图 5-60 所示。

⑬ 将时间线滑块拖到第 40 帧的位置，在 Radius（半径）为 270 的属性上右击执行 Animation（动画）>Add Keyframe（增加关键帧）命令，如图 5-61 所示。

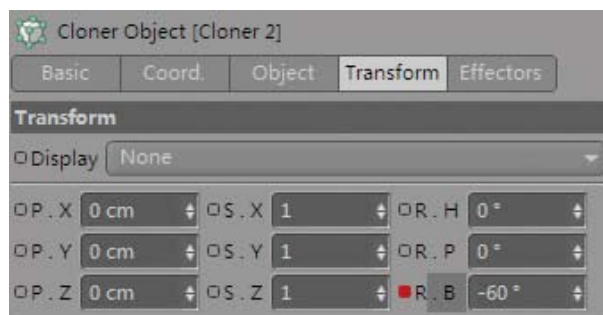


图5-58 增加关键帧

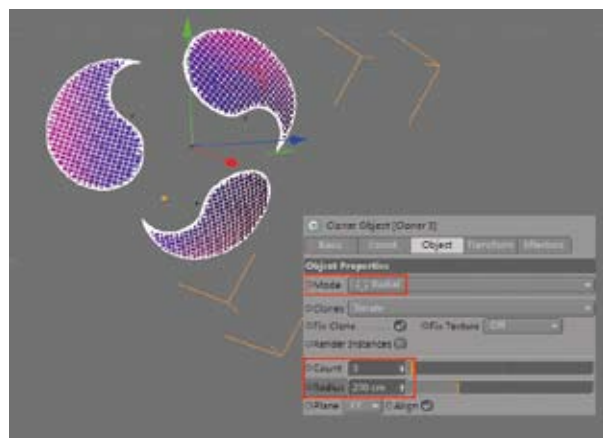


图5-59 克隆其他元素模型

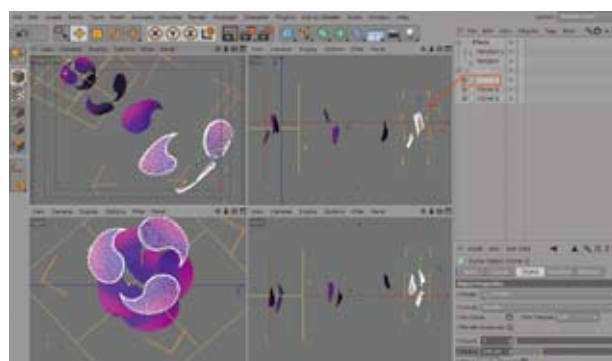


图5-60 控制克隆运动范围

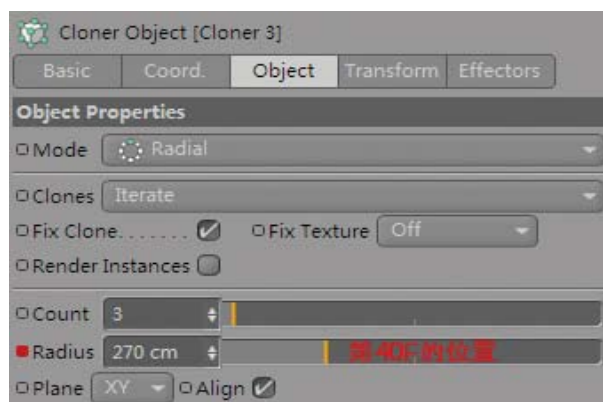


图5-61 记录参数动画

⑭ 拖动时间线滑块到第 60 帧的位置，将 Radius (半径) 更改为 100，右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-62 所示。

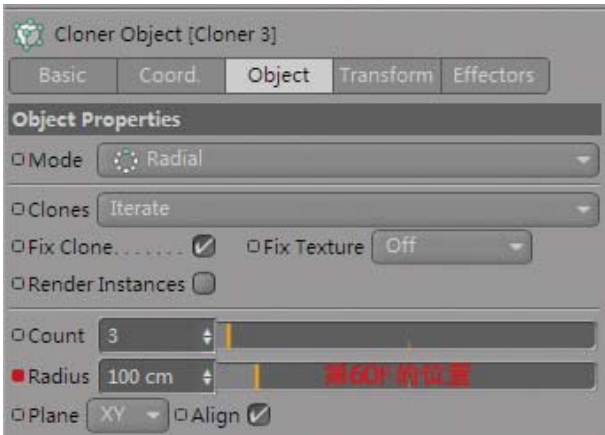


图5-62 记录位置变化参数信息

⑮ 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置，在 Cloner 3 的 Coord (坐标) 中设置 R.H 为 -90，R.P 为 -2，R.B 为 60，在 R.B 旋转坐标上右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-63 所示。



图5-63 增加关键帧信息

⑯ 将时间线滑块拖到第 90 帧的位置，将 R.B 旋转坐标数值更改为 150，右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-64 所示。



图5-64 完成关键帧记录

注：请参照配套光盘中所提供的 Camera_2-5 工程文件。

5.2.3 创建摄像机动画

① 在本案例中摄像机是从场景对象中像隧道一样穿梭，这样从视觉上会产生一种纵深感。摄像机动画参数设置，如图 5-65 所示。



图5-65 摄影机动画记录

第5章 数字频道演绎

② 摄像机路设置径参考，如图 5-66 ~ 图 5-68 所示。

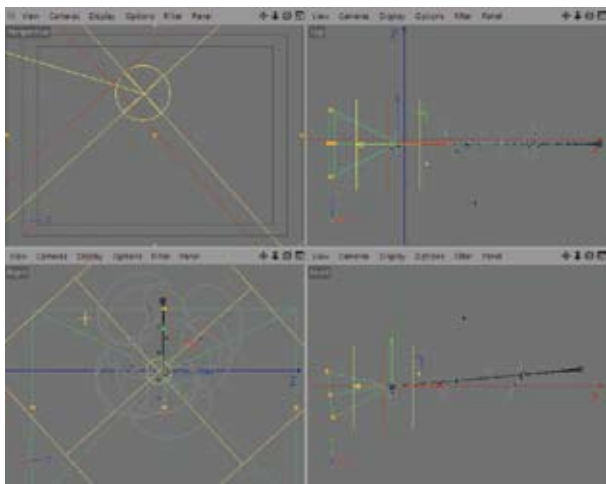


图5-66 第0帧的位置

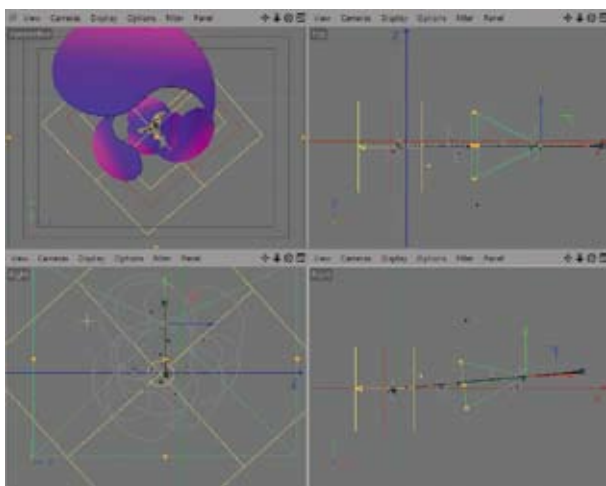


图5-67 第50帧的位置

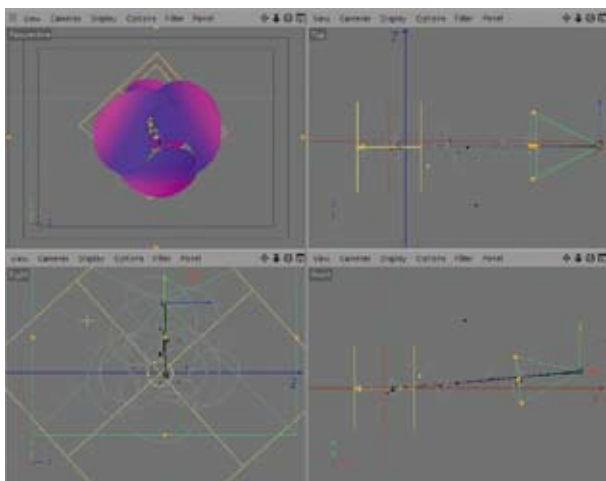


图5-68 第90帧的位置

5.2.4 添加场景环境

① 在 Content Browser (内容浏览器) > Presets(预置)内，找到 Greyscalegorilla lightKigt Pro1.5.li4d > OverHead Softbox，双击添加到对象管理器中，在其属相面板中调整 Brightness (强度) 为 50，Width (宽度) 为 3000，如图 5-69 所示。

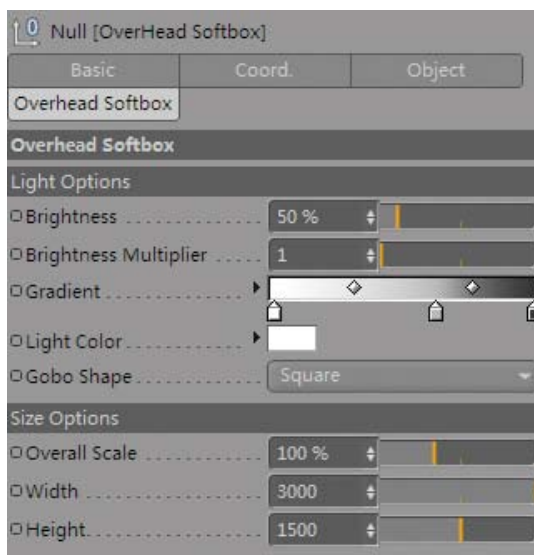


图5-69 OverHead Softbox灯光应用

② 选中 OverHead Softbox，按 Ctrl 键单击拖曳复制 3 个，此时对象管理器中已经有 4 个 OverHead Softbox 灯光，调整每一个灯光的位置，如图 5-70 所示。

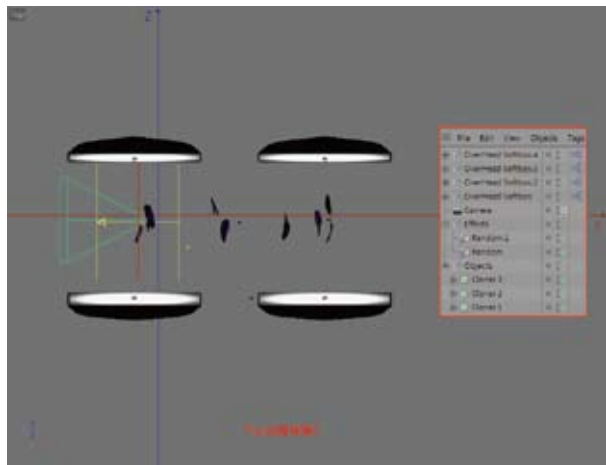


图5-70 复制灯光并调节位置

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

③ 在对象管理器中再复制两个 OverHead Softbox 灯光，调整 Brightness（强度）为 80，Width（宽度）为 1500，调整灯光在场景中的位置，如图 5-71 所示。

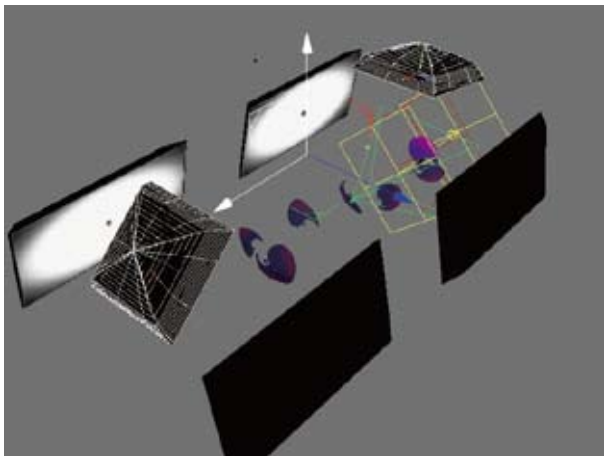


图5-71 灯光的分布

④ 在对象管理器中选中所有的 OverHead Softbox，在属性面板中取消勾选 Visibility Options（可见选项）> Seen By Camera（对摄像机可见）选项，如图 5-72 所示。

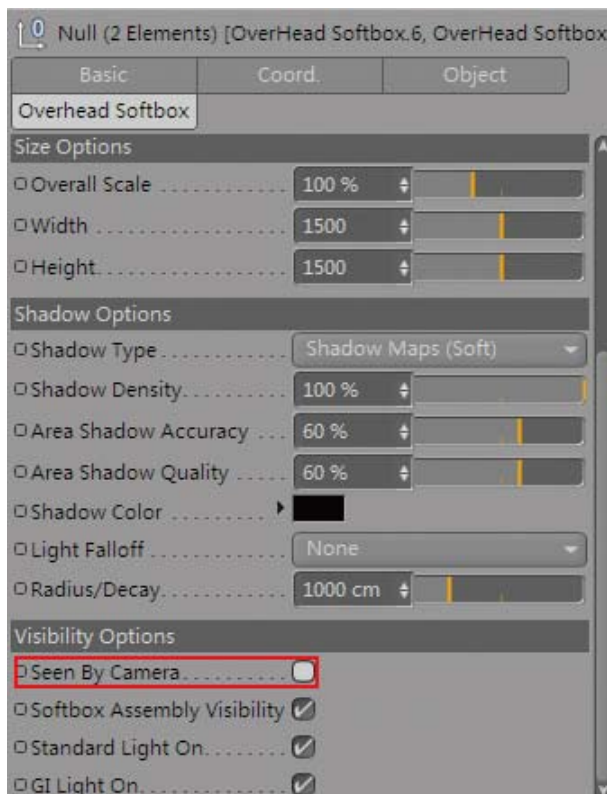


图5-72 摄像机可见属性设置

注：取消勾选 Visibility Options（可见选项）> Seen By Camera（对摄像机可见）选项，在渲染测试效果时这些灯光都是不可见的，也就是渲染不出来的。

⑤ 在视图中创建一个 Disc（圆盘）几何形体，半径为 220，重命名为“反光板”。切换到材质编辑器，新建一个材质（按快捷键 Ctrl+N），重命名为“反光板材质”，双击材质打开材质编辑，取消勾选 Color（颜色）通道和 Specular（高光）通道，勾选 Luminance（发光）选项，如图 5-73 所示。

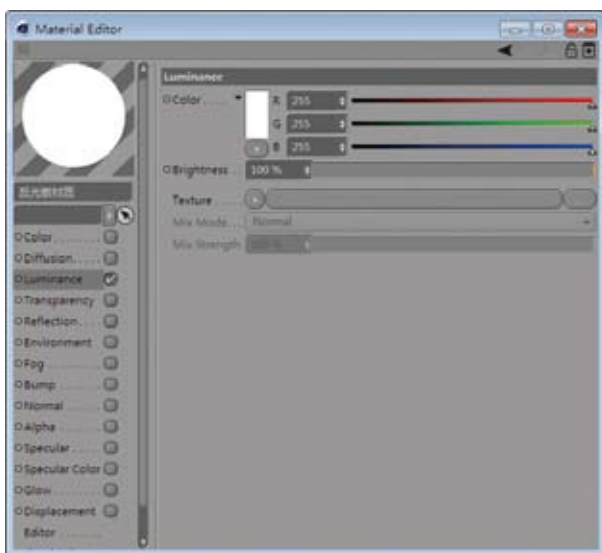


图5-73 反光板制作

⑥ 将材质赋予对象管理器中的 Disc（圆盘）。再复制出 5 个 Disc（圆盘），分别调整每个圆盘不同的位置，Disc（圆盘）对克隆物体起到很好的反射作用，如图 5-74 所示。

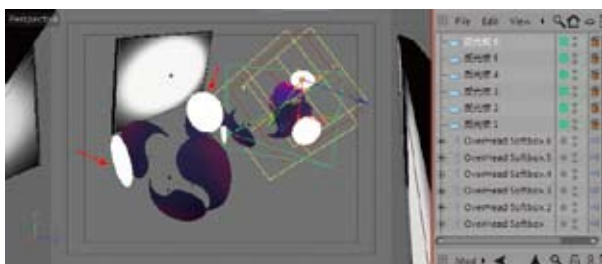


图5-74 场景反光板摆放

第5章 数字频道演绎

⑦ 在对象管理器中选中所有的 Disc (圆盘), 右击执行 Cinema 4D Tags (标签) > Compositing (合成标签) 命令, 增加之后再选中所有的 Compositing (合成标签), 如图 5-75 所示。

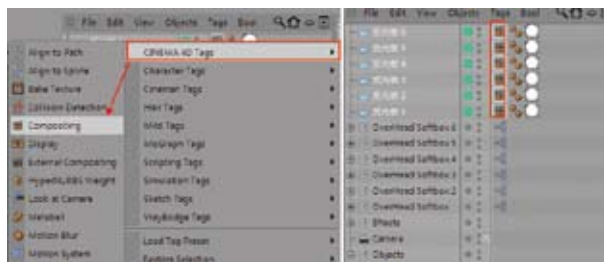


图5-75 为反光板添加合成标签

⑧ 在属性面板中取消勾选 Visibility Options (可见选项) > Seen By Camera (对摄像机可见) 选项, 如图 5-76 所示。



图5-76 取消对摄像机可见

⑨ 在 Perspective (透视图) 中按快捷键 Ctrl+R, 测试渲染图像, 如图 5-77 和图 5-78 所示。

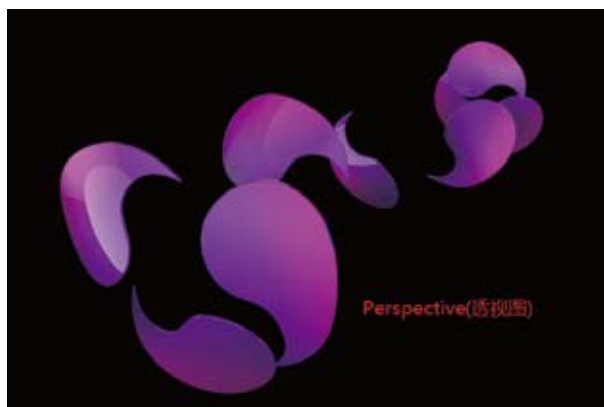


图5-77 侧方向渲染效果



图5-78 正方向渲染效果

5.3 创建镜头三

5.3.1 元素模型制作

① 执行 Create(创建)>Object(对象)>Sphere(球体)命令,在对象属性管理器中更改 Radius(半径)为 208, Segments(分段)为 32,如图 5-79 所示。

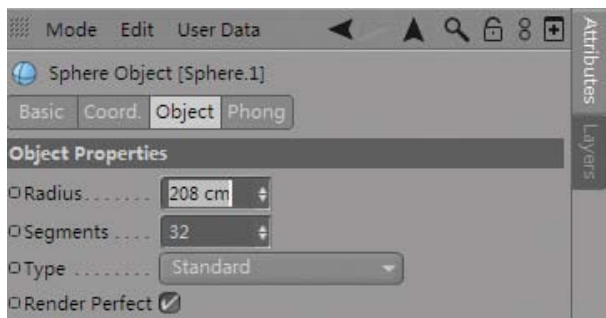


图5-79 创建球体

② 按 C 键,将球体转换为可编辑多边形,执行 Create(创建)>Deformer(变形器)>Twist(螺旋)命令,将 Twist(螺旋)作为 Sphere(球体)的子级别对象,调整 Twist(螺旋)对象属性栏中的参数, Size(尺寸)三个轴向的参数均更改为 480, Angle(角度)为 -90,如图 5-80 所示。

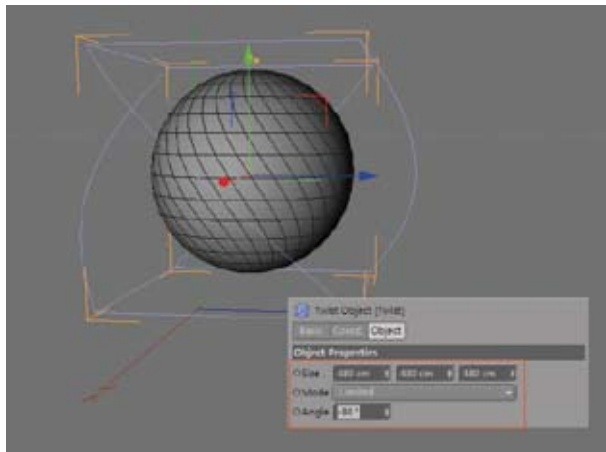


图5-80 螺旋修改应用

③ 选中对象管理器中的模型物体,右击执行 Current State to Object(当前状态转对象)命令,对象管理器中会出现一个以原始物体为名称的、独

立出来的对象物体,删除之前所创建的 Sphere(球体),保留执行过 Current State to Object(当前状态转对象)命令的物体,如图 5-81 所示。

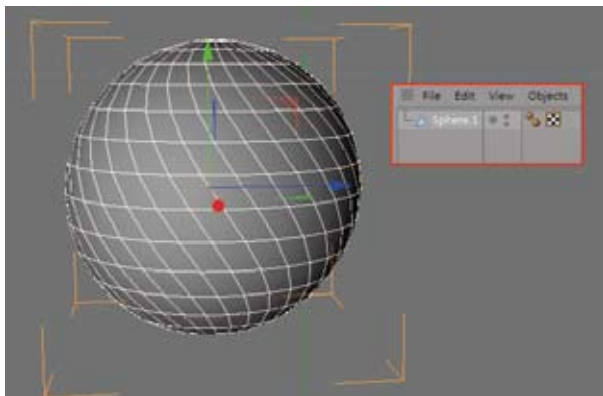


图5-81 转换物体为多边形

④ 在最左边的工具栏中切换到 Use Poly mode(使用面编辑模式),选择 Live Selection(实时选择)工具,选择一部分模型上的面,如图 5-82 所示。

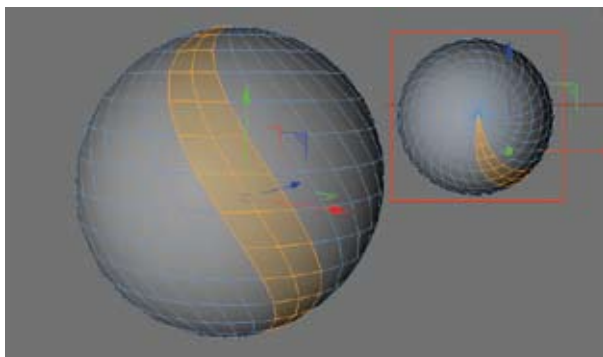


图5-82 多边形选择

⑤ 按分离的快捷键 U+P,将选择的面从物体上分离出来,保留分离的面,删除其他多余的面,如图 5-83 所示。

第5章 数字频道演绎

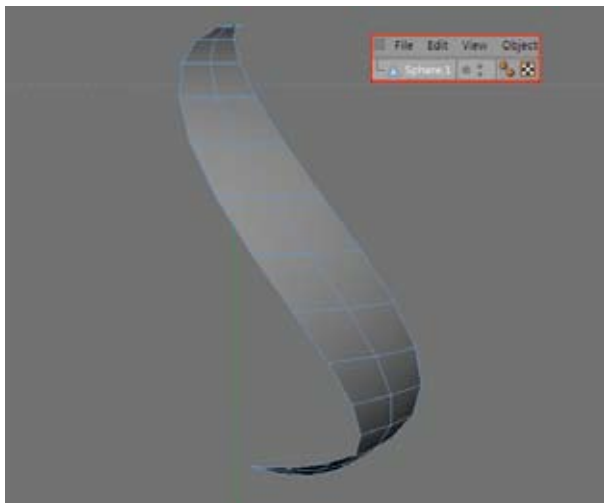


图5-83 分离选取的多边形

⑥ 使用 Use Poly mode(使用面编辑模式), 按快捷键 Ctrl+A 全选物体的所有面, 按 D 键, 切换到 Extrude (挤压) 命令, 在挤压属性面板中勾选 Create Caps(创建封顶) 选项, Offset(偏移) 值为 5.8, 单击 Apply(应用) 按钮执行命令, 如图 5-84 所示。

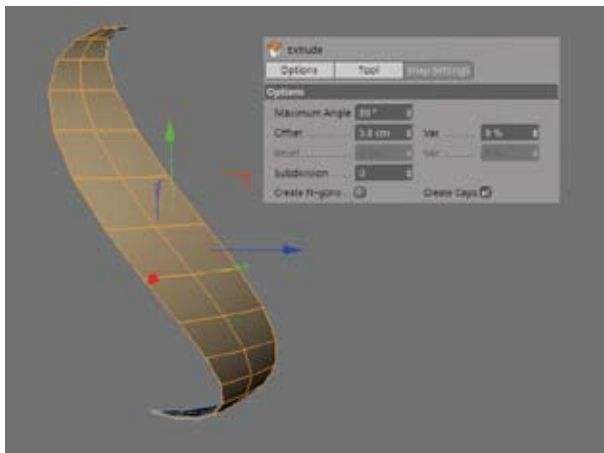


图5-84 挤压修改应用

⑦ 按快捷键 U>L, 切换到 Loop Selection (循环边选择), 选择物体的两侧边循环, 按快捷键 M+S 切换到 Bevel(倒角), 将选择的循环边倒角操作, 更改 Bevel(倒角) 参数属性面板的 Inner Offset(内部偏移) 为 2.08, 单击 Apply(应用) 按钮, 如图 5-85 所示。

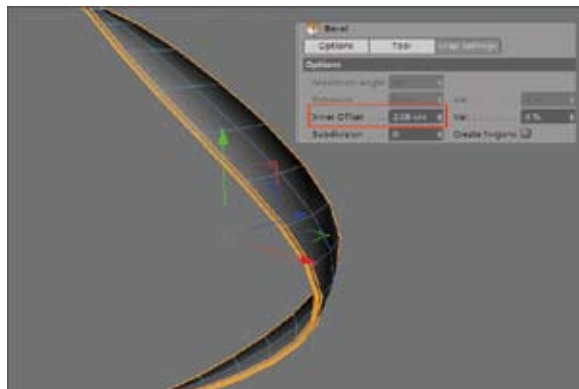


图5-85 倒角修改应用

⑧ 在对象管理器中添加 HyperNURBS (平滑细分), 将模型物体作为其子级别, 如图 5-86 所示。

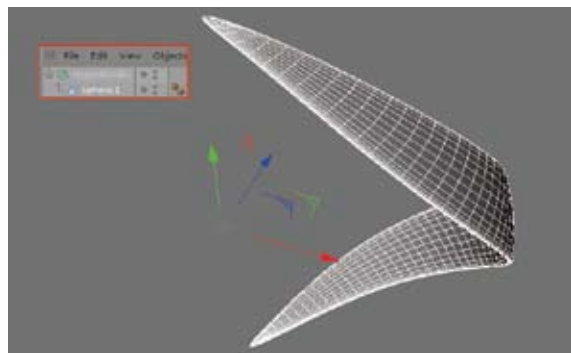


图5-86 平滑细分修改应用

⑨ 选中对象管理器中的 HyperNURBS (平滑细分), 按住 Alt 键, 在 MoGraph (运动图形) 中执行 Clone(克隆) 对象命令, 此时 HyperNURBS (平滑细分) 自动作为 Clone(克隆) 对象命令的子级别对象。将 Clone (克隆) 对象属性面板中的 Count(数量) 更改为 12, 如图 5-87 所示。

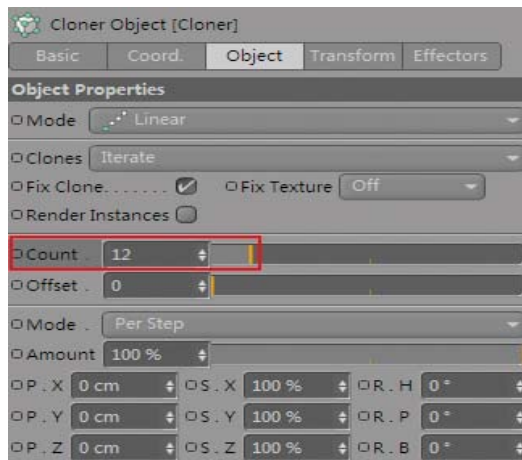


图5-87 克隆模型

5.3.2 模型材质调节

① 材质的调节方式和前面所介绍的相同，在此就不再重复讲解，主要是对颜色与反射的控制，如图 5-88 所示。

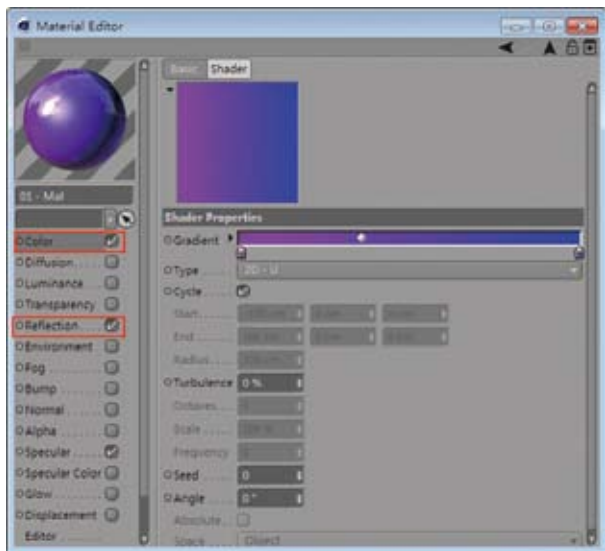


图5-88 材质编辑效果

② 渲染测试制作完成的元素模型材质效果，如图 5-89 所示。



图5-89 模型渲染效果

5.3.3 创建模型动画

① 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置，在 Object (对象) 中设置 R.H (旋转 .H) 轴向更改为 -0.5° ，右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-90 所示。

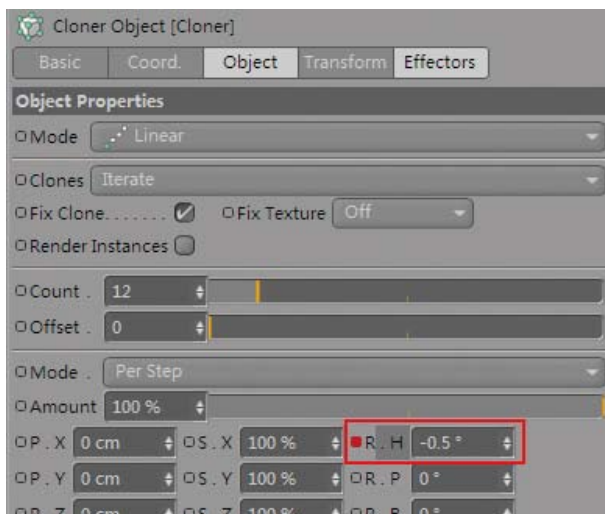


图5-90 记录旋转动画帧

② 将时间线滑块拖到第 65 帧的位置，将其 R.H (旋转 .H) 轴向更改为 30° ，右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-91 所示。

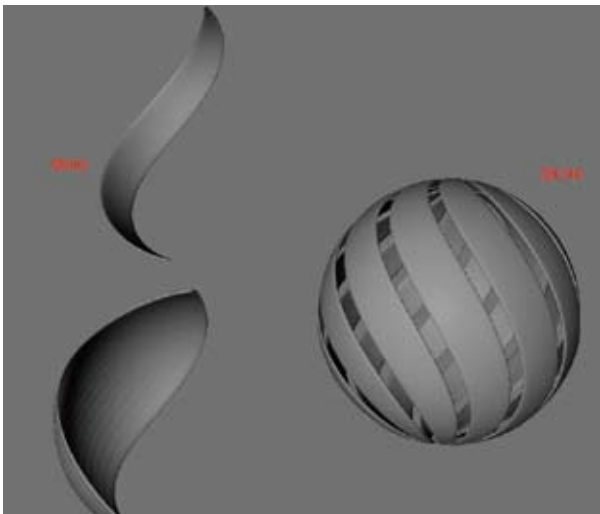


图5-91 模型动画测试效果

第5章 数字频道演绎

③ 在对象管理器中选中的 Clone(克隆) 对象, 在 MoGraph(运动图形) 中添加 Step(步幅效果器), 在 Parameter(参数) 中勾选 Position(位置) 选项并更改 P.X 为 30, 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置, Scale(缩放) 的 S.X 和 S.Z 均调整为 0, 右击执行 Animation(动画) > Add Keyframe(增加关键帧) 命令, 如图 5-92 所示。

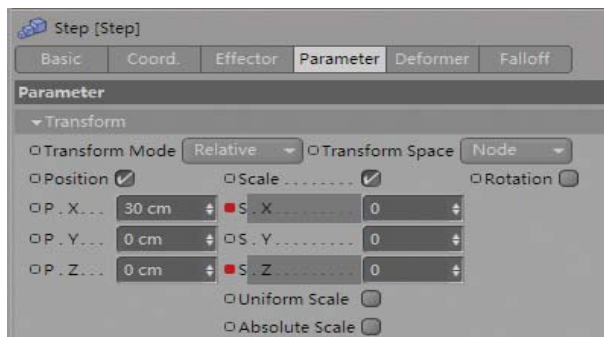


图5-92 增加关键帧

④ 将时间线滑块拖到第 10 帧的位置, 将 Scale(缩放) 的 S.X 和 S.Z 均调整为 0.5, 右击执行 Animation(动画) > Add Keyframe(增加关键帧) 命令, 如图 5-93 所示。

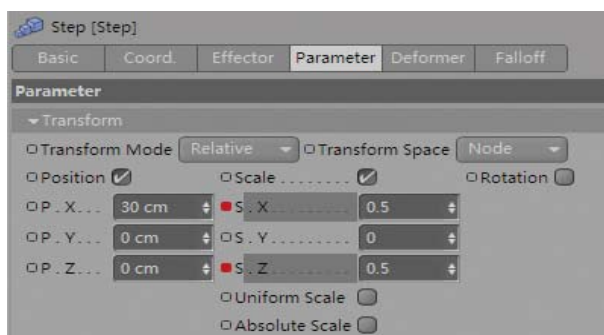


图5-93 完善动画记录

⑤ 将时间线滑块拖到第 20 帧的位置, 将 Scale(缩放) 的 S.X 和 S.Z 均调整为 0, 右击执行 Animation(动画) > Add Keyframe(增加关键帧) 命令, 完成动画记录的效果如图 5-94 所示。

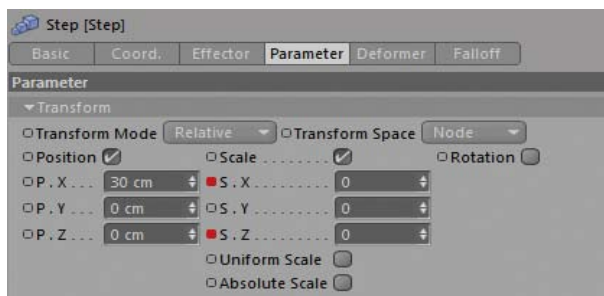


图5-94 增加关键帧

5.3.4 创建摄像机动画

① 在对象管理器中创建 Camera(摄像机) 并重命名为 Camera 01, 单击摄像机的  按钮, 摄像机位置参考, 如图 5-95 所示。

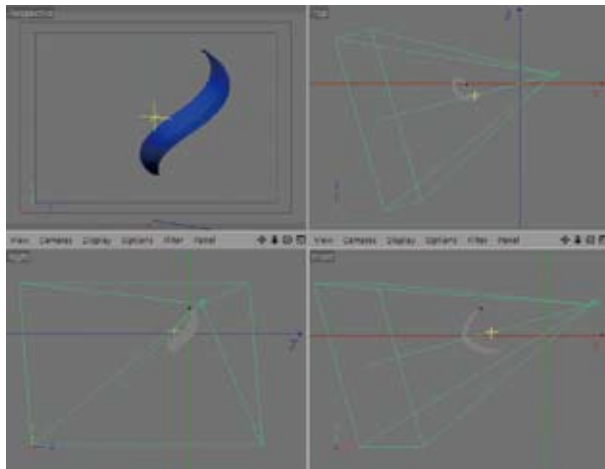


图5-95 创像摄像机

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

② 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置，在 Coord(坐标) 中设置 P.X/P.Y/P.Z 的轴向，右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧) 命令，如图 5-96 所示。

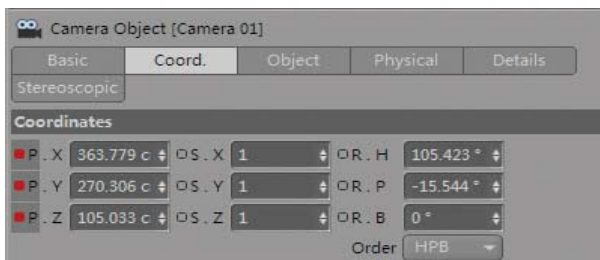


图5-96 记录关键帧信息

③ 将时间线滑块拖到第 24 帧的位置，在 Coord(坐标) 中设置 P.X/P.Y/P.Z 的轴向，右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧) 命令，如图 5-97 所示。

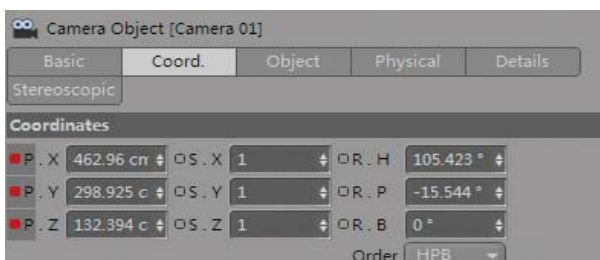


图5-97 增加关键帧

④ 摄像机 01 运动轨迹，如图 5-98 所示。

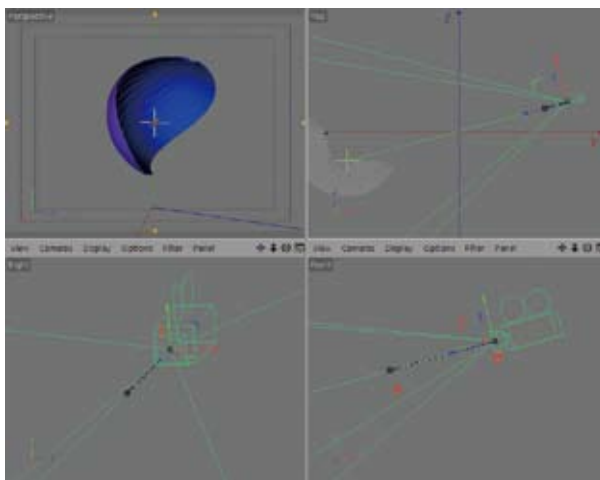


图5-98 摄影机01运动轨迹

⑤ 在对象管理器中创建 Camera(摄像机) 并重命名为 Camera 02，单击摄像机的  按钮，摄像机位置参考，如图 5-99 所示。

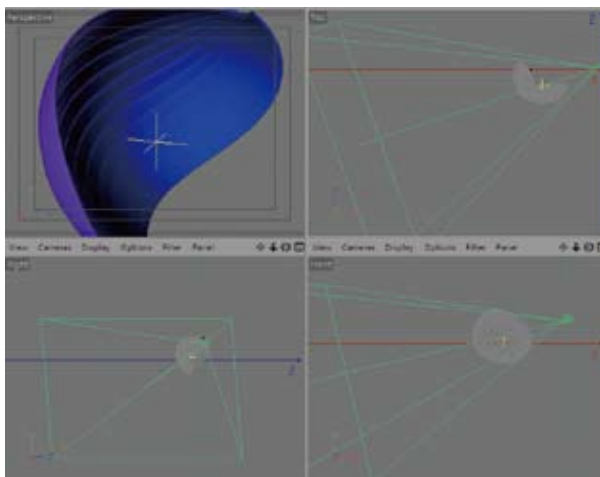


图5-99 摄像机起始位置

第5章 数字频道演绎

⑥ 将时间线滑块拖到第 20 帧的位置，在 Coord(坐标) 中设置 P.X/P.Y/P.Z 轴向，右击执行 Animation (动画) >Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-100 所示。

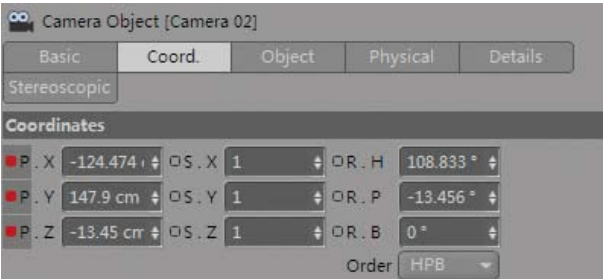


图5-100 摄像机第20帧的位置

⑦ 将时间线滑块拖到第 90 帧的位置，在 Coord(坐标) 中设置 P.X/P.Y/P.Z 轴向，右击执行 Animation (动画) >Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-101 所示。

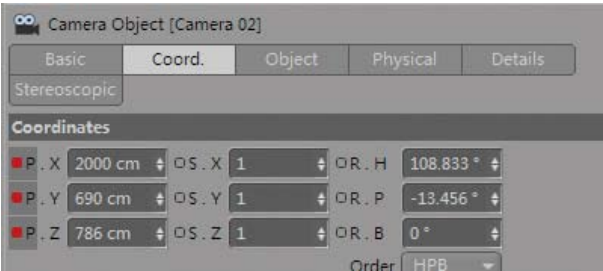


图5-101 摄像机第90帧的位置

⑧ Camera02 摄像机运动轨迹，如图 5-102 所示。

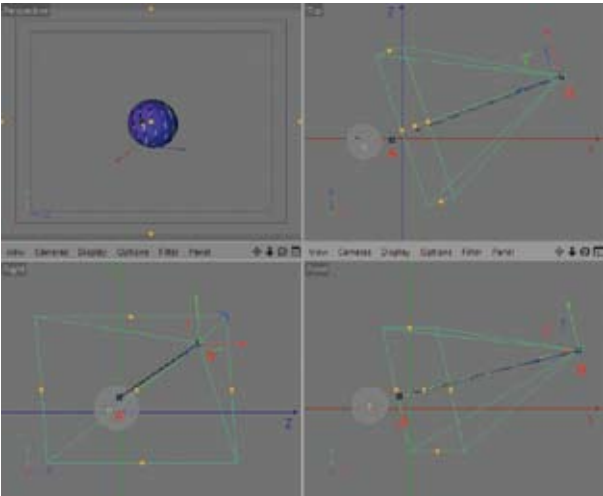


图5-102 摄影机02运动轨迹

5.3.5 创建舞台

① 在主菜单中执行 Create (创建) >Environment (环境) >Stage(舞台) 命令，如图 5-103 所示。

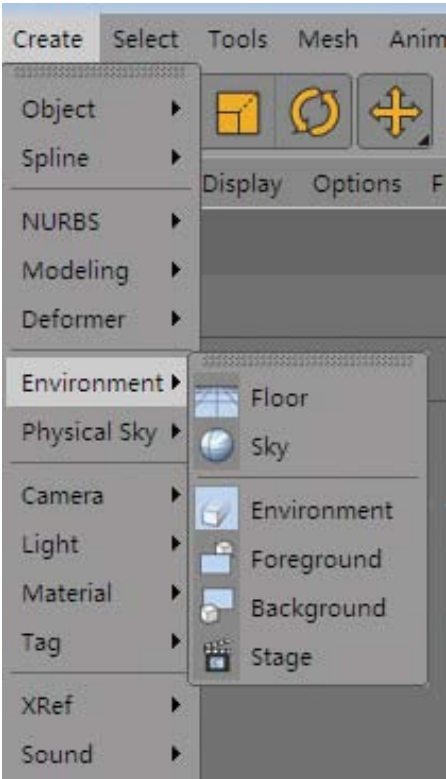


图5-103 创建环境舞台

注：在对象管理器中的Stage(舞台)主要起到控制摄像机镜头的切换，多个镜头之间的转换。

② Stage(舞台) 属性面板中重要的一点就是 Object(对象) 选项，对于 Stage(舞台) 的操作都是在该属性上操作完成的，如图 5-104 所示。

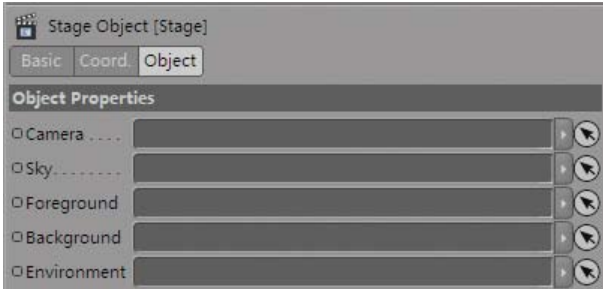


图5-104 舞台参数设置

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

③ 接下来需要用到 Stage(舞台)中的 Camera(摄像机)选项。将对象管理器中的 Camera 01 拖到 Stage(舞台)中的 Camera 选项中,然后将动画滑块拖到 Camera 01 关键帧起始帧的位置,选择 Stage(舞台),将 Camera 01 拖入 Stage(舞台)中的 Camera(摄像机)选项,右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧)命令,如图 5-105 所示。

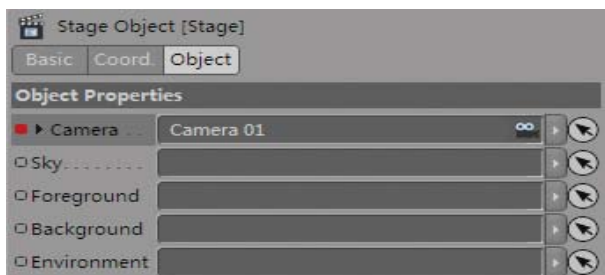


图5-105 创建舞台动画

④ 将时间线滑块拖到第 20 帧的位置,选择对象管理器当中的 Stage(舞台),然后将 Camera 02 拖入在 Camera 选项中,右击执行 Animation(动画)>Add Keyframe(增加关键帧)命令,如图 5-106 所示。

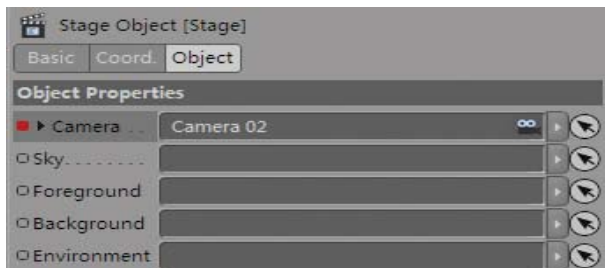


图5-106 增加舞台动画关键帧

⑤ 单击时间线上的播放按钮播放测试,如图 5-107 和图 5-108 所示。

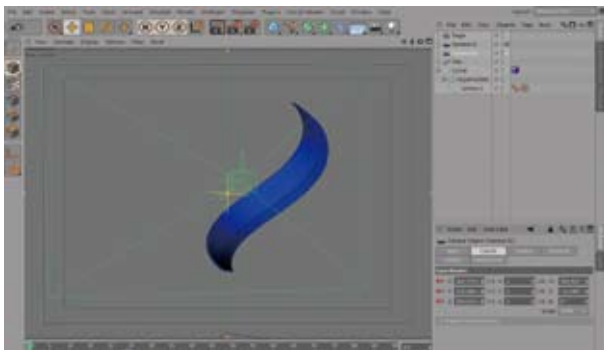


图5-107 第0帧预览

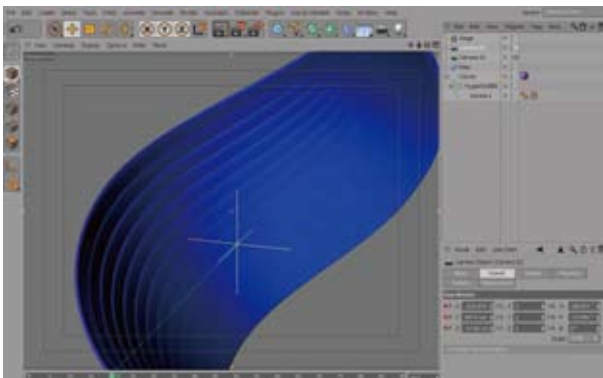


图5-108 第20帧预览

⑥ 在主菜单栏中执行 Create(创建)>Object(对象)>Disc(圆盘)命令,将圆盘的 Disc(半径)调整为 22373,范围调整得大一些,放置在对象物体的上方,如图 5-109 所示。

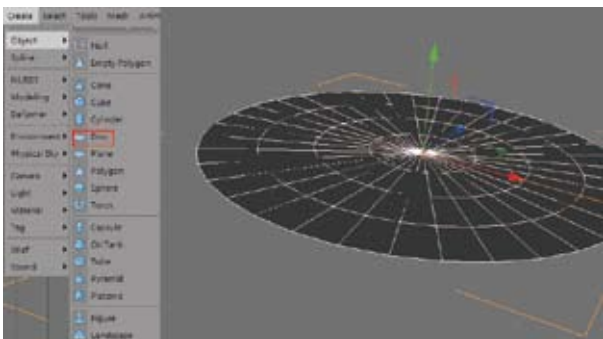


图5-109 创建反光板模型

⑦ 在材质编辑器中,按快捷键 Ctrl+N 创建一个普通材质,双击打开材质编辑窗口,勾选 Luminance(发光)选项,如图 5-110 所示。

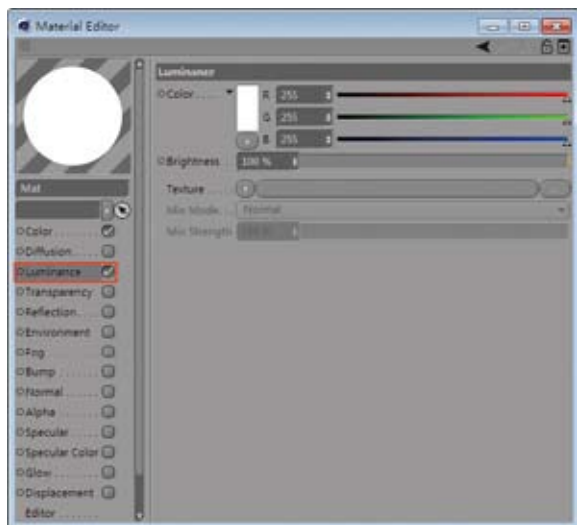


图5-110 反光板材质调节

第5章 数字频道演绎

⑧ 选中对象管理器中的 Disc(圆盘), 右击执行 Cinema 4D Tags(标签)>Compositing(合成) 命令, 取消 Seen by Camera(对摄像机可见) 选项的勾选, 如图 5-111 所示。

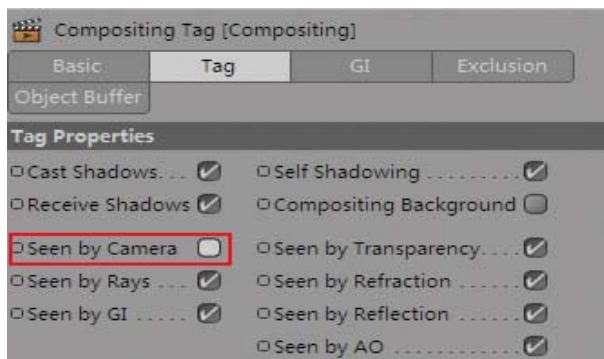


图5-111 摄像机可见设置

5.3.6 渲染设置

① 按快捷键 Ctrl+B 或在工具中单击 Edit Render Settings(编辑渲染设置) 图标, 会弹出 Render Settings(渲染设置) 窗口, 在 Output(输出) 中设置制式为 PAL D1/DV, 宽、高为 720、576, Frame Rate(帧频) 为 25, Frame Range(帧范围) 为 All Frames(全部帧), 如图 5-112 所示。

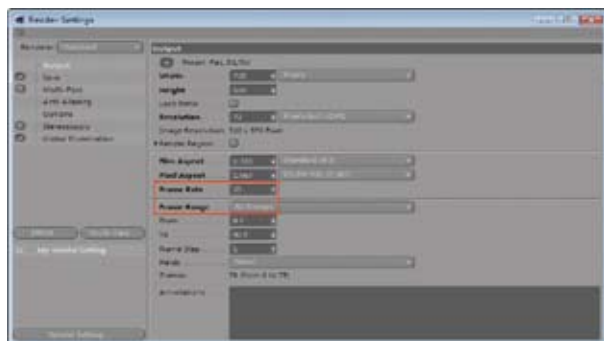


图5-112 渲染输出设置

② 在 Save(保存) 中的 File(文件) 中设置保存渲染文件路径, Format(格式化) 为 QuickTime Movie 格式, 勾选 Alpha Channel(Alpha 通道) 选项。在 Compositing Project File(合成方案) 中勾选 Save(保存) 选项, Target Application(目标程序) 为 After Effects, 勾选 Include 3D Data(包括 3D 数据) 选项, 如图 5-113 所示。

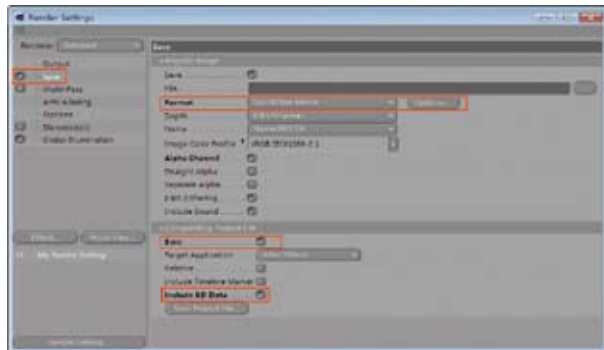


图5-113 合成方案参数设置

③ 单击后面的 Options(选项), 设置 QuickTime Movie 的压缩设置, 压缩类型选择“动画”, 每秒帧数更改为 25, 如图 5-114 所示。



图5-114 输出压缩设置

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

注: Cinema 4D和Aften Effect的输出合成方案, 在使用Aften Effect与Cinema 4D结合使用前, 需要先将Cinema 4D和Aften Effect的plugin复制粘贴到Aften Effect的plugin中, 其插件可以在MAXON官方网站下载到, 同时也可以Cinema 4D安装程序中找到(路径: X:\Program Files\MAXON\Cinema 4D R13\Exchange Plugins\aftereffects)。

④ 按快捷键 Ctrl+R 或 Shift+R 渲染测试效果, 如图 5-115 所示。

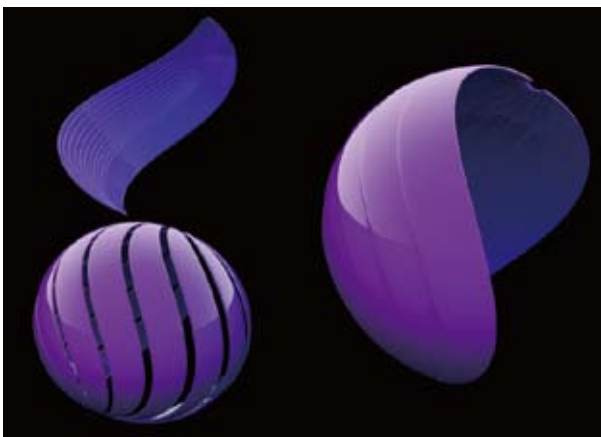


图5-115 模型元素渲染效果

5.4 创建定版

5.4.1 定版模型制作

① 打开配套光盘中的“案例源文件”\“第5章”\“数字频道-工程”\“定版”\“LOGO-初始”文件。隐藏场景中显示的文字, 目前在场景中只显示 LOGO, 如图 5-116 所示。

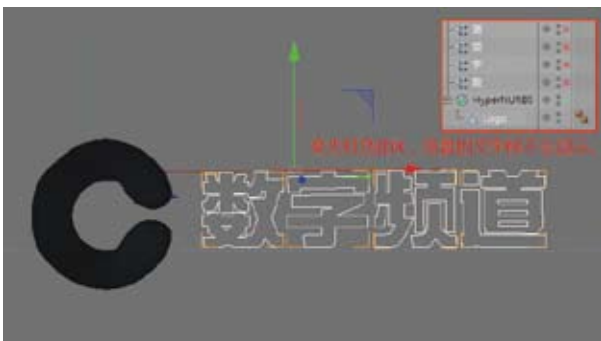


图5-116 文字创建

② 在 MoGraph (运动图形) 中单击并创建 Clone (克隆) 对象, 将 Logo 作为 Clone(克隆) 的子对象级别, 更改 Count(数量) 为 1, 如图 5-117 所示。

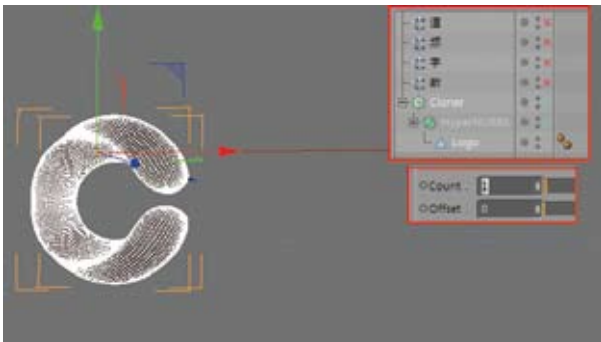


图5-117 控制克隆数量

第5章 数字频道演绎

③ 在 MoGraph (运动图形) 中选择并创建 Plain (简易), 将 Parameter (参数) 中的 Position (位置) P.Y 更改为 0, 将 Falloff (衰减) 中的 Shape (形状) 更改为 Linear (线性), 其他数值保持默认, 在其 Cood (坐标) 中更改 R.H 为 90, 如图 5-118 所示。

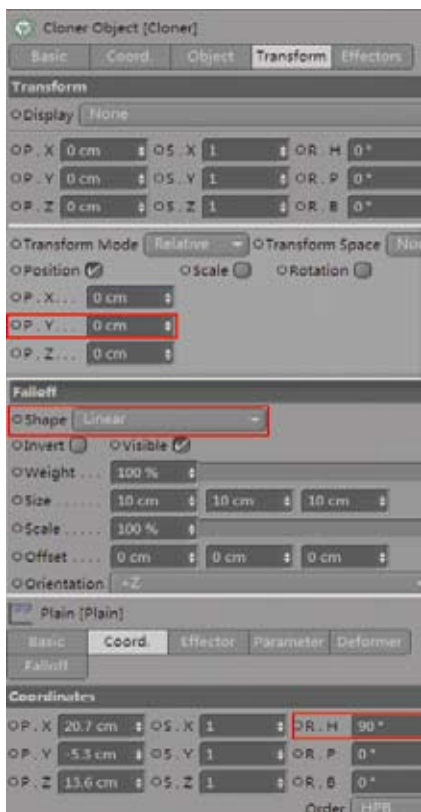


图5-118 克隆参数设置

④ 将 Plain (简易) 移动到 Logo 的位置, 将滑块拖到第 0 帧的位置, 如图 5-119 所示。

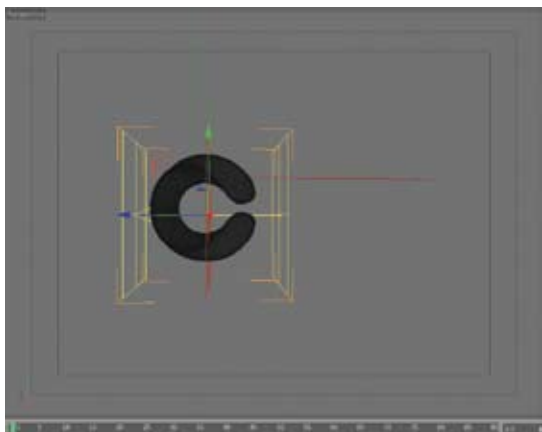


图5-119 简易修改位置调节

⑤ 更改 Plain (简易) 属性选项中的 Rotation (旋转) R.H 为 0, R.P 为 -25, 右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令, 如图 5-120 所示。

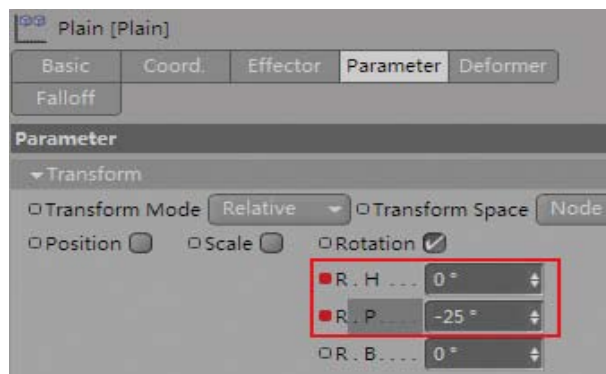


图5-120 记录动画关键帧

⑥ 将时间线滑块拖到第 30 帧的位置, 在 Rotation (旋转) 中设置 R.H 为 -360, R.P 为 0, 右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令, 如图 5-121 所示。

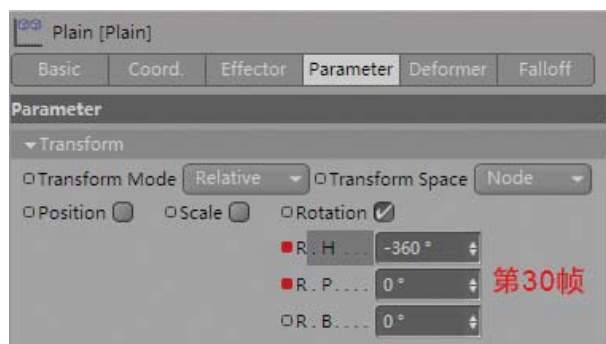


图5-121 增加动画关键帧

⑦ 在 MoGraph (运动图形) 中创建 Random (随机) 效果器, 将其拖入 Clone (克隆) 属性的 Effectors (效果器) 面板中, 如图 5-122 所示。

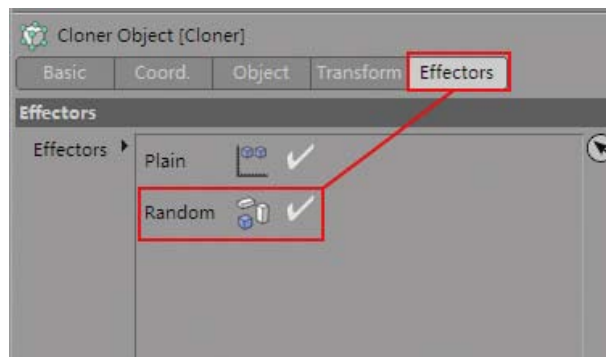


图5-122 应用随机效果器

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

⑧ 将时间线滑块拖到第 0 帧的位置，在 Random(随机) 的 Position(位置) 中设置 P.X 为 0，P.Z 为 0，右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-123 所示。

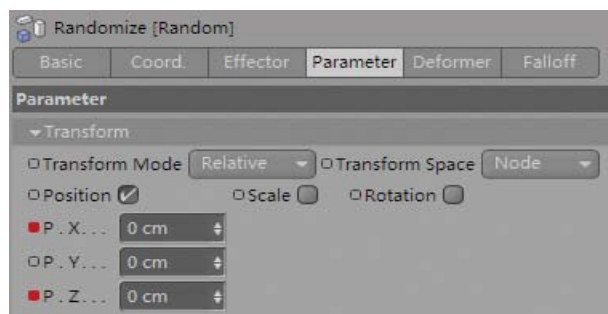


图5-123 记录动画关键帧

⑨ 将时间线滑块拖到第 40 帧的位置，在 Random(随机) 的 Position(位置) 中设置 P.X 为 10，P.Z 为 40，右击执行 Animation (动画) > Add Keyframe (增加关键帧) 命令，如图 5-124 所示。

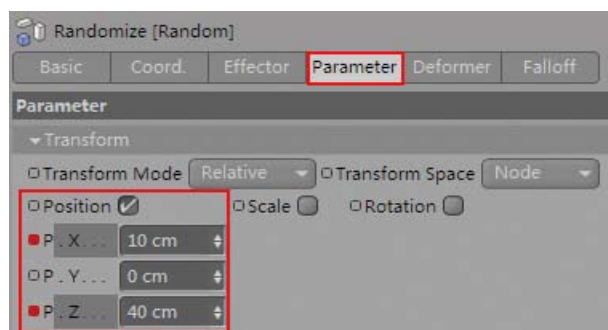


图5-124 增加动画关键帧

⑩ 播放动画测试，如图 5-125 所示。

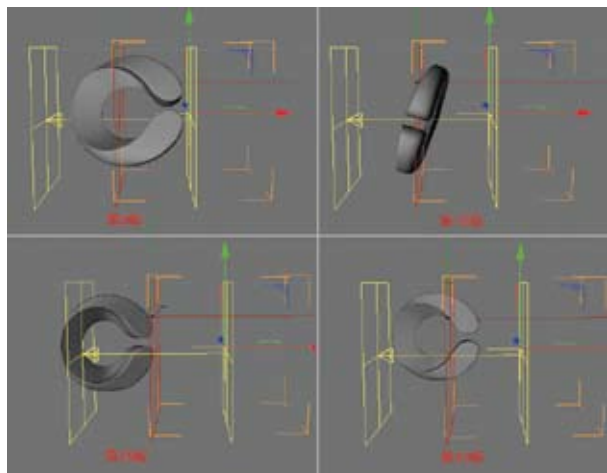


图5-125 动画预览

⑪ 按快捷键 Alt+G 将上述命令打组，如图 5-126 所示。



图5-126 打组管理元素

⑫ 将之前所隐藏的定版字显示，给每个文字添加 Extrude NURBS(挤压 NURBS)，如图 5-127 所示。

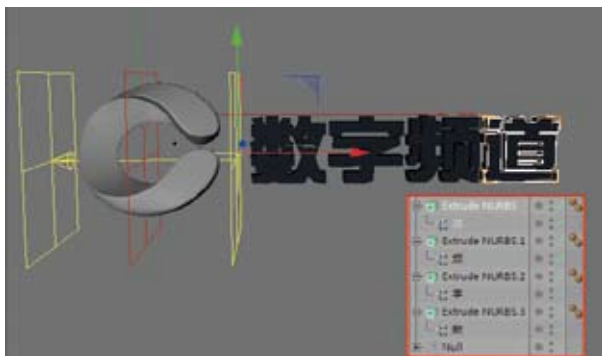


图5-127 挤压制作三维文字

⑬ 在 Extrude NURBS (挤压 NURBS) 属性的 Caps (封顶) 中更改 Start(顶端) 为 Fillet Cap(封顶)，End(末端) 为 Fillet Cap (末端)，两者的 Steps(步幅) 更改为 2，Radius(半径) 更改为 0.029，如图 5-128 所示。

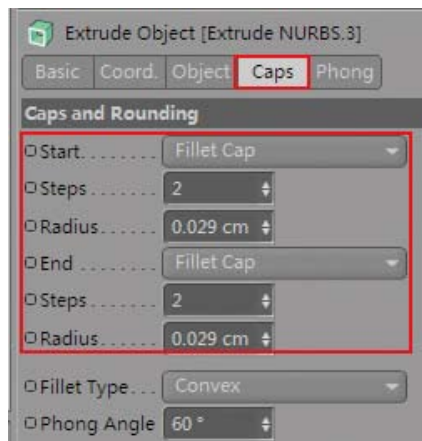


图5-128 修改命令参数设置

第5章 数字频道演绎

④ 在主菜单的 MoGraph (运动图形) 中创建 Fracture (分裂) 效果器, 将之前所挤压出的定版文字拖入其子级别下, 在 Fracture (分裂) 的 Object (对象) 中, 将 Mode (模式) 更改为 Explode Segments & Connect (分裂片段 & 连接), 如图 5-129 所示。

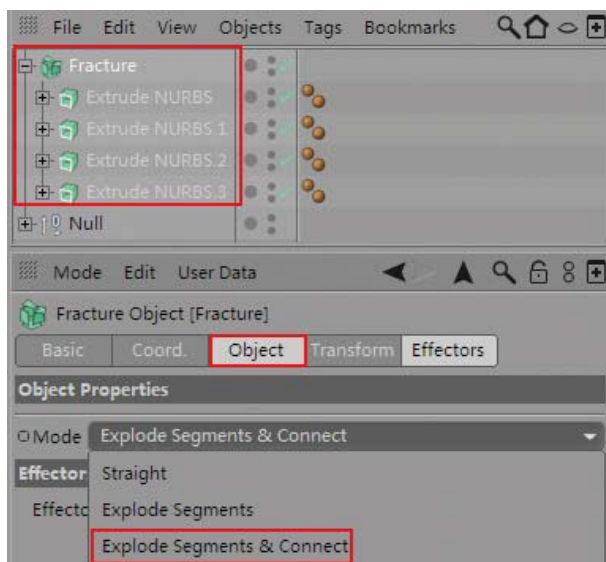


图5-129 分裂效果器应用

⑤ 在 MoGraph (运动图形) 中创建 Plain (简易) 效果器, 将 Plain (简易) 效果器拖入 Fracture (分裂) 的 Effectors (效果器) 选项中, 如图 5-130 所示。

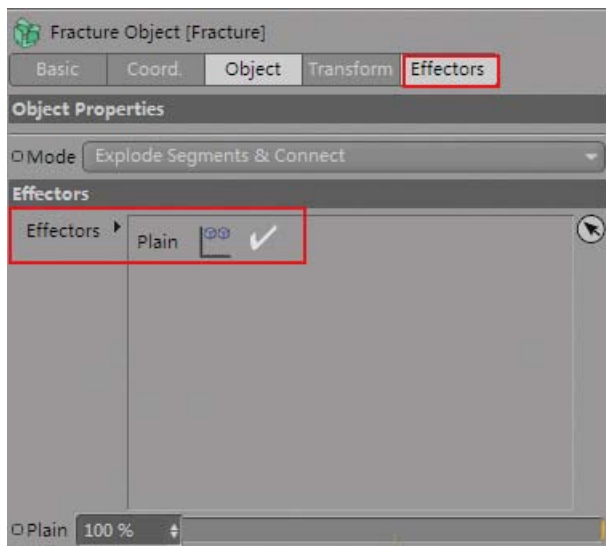


图5-130 简易效果器应用

⑥ 在 Falloff (衰减) 属性中更改 Shape (形状) 为 Linear (线性), 如图 5-131 所示。

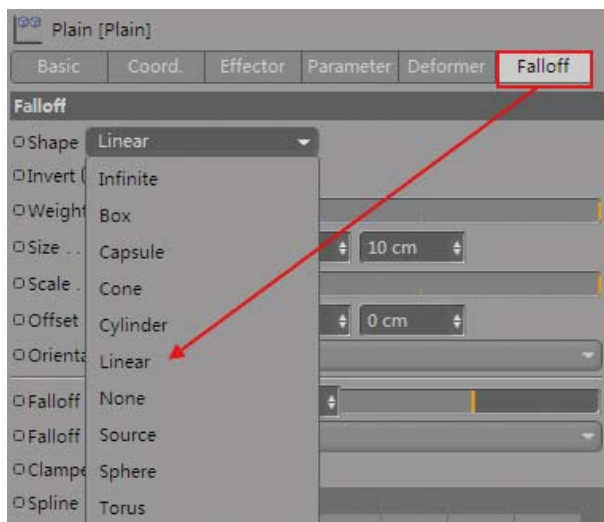


图5-131 衰减参数设置

⑦ 更改 Plain (简易) Coord (坐标) R.H 旋转轴向为 90, 属性中 Position (位置) P.Y 为 -65, 将时间线滑块拖到第 25 帧的位置, 切换 Plain (简易) 效果器的面板到 Coord (坐标), 将 P.X 坐标更改数值 2.263, 按住 Ctrl 键单击增加关键帧, 如图 5-132 所示。

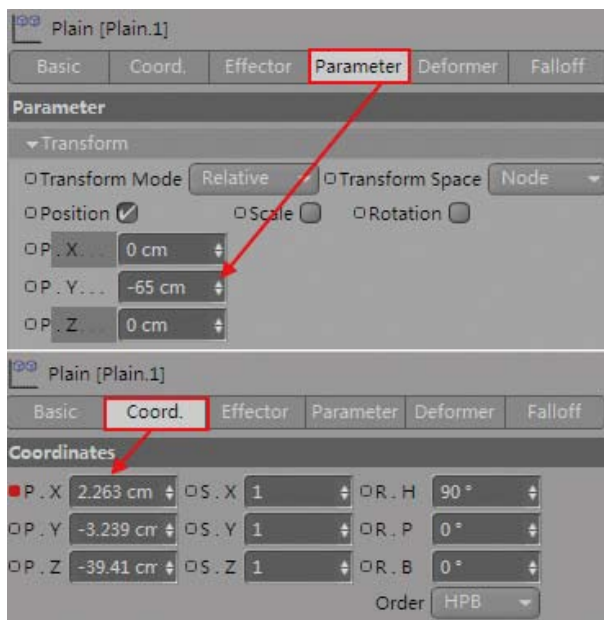


图5-132 记录动画关键帧

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

⑱ 将时间线滑块拖到第 47 帧，在 Coord(坐标) 中设置 P.X 为 54.24，按 Ctrl 键单击增加关键帧，如图 5-133 所示。

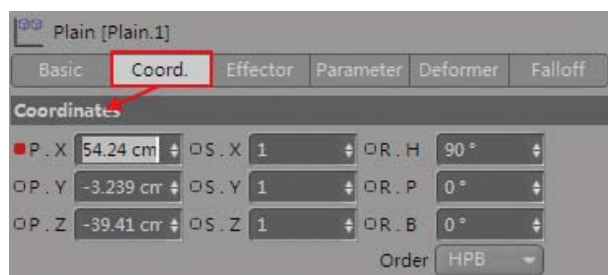


图5-133 增加动画关键帧

⑲ 拖动时间线滑块查看动画，如图 5-134 所示。

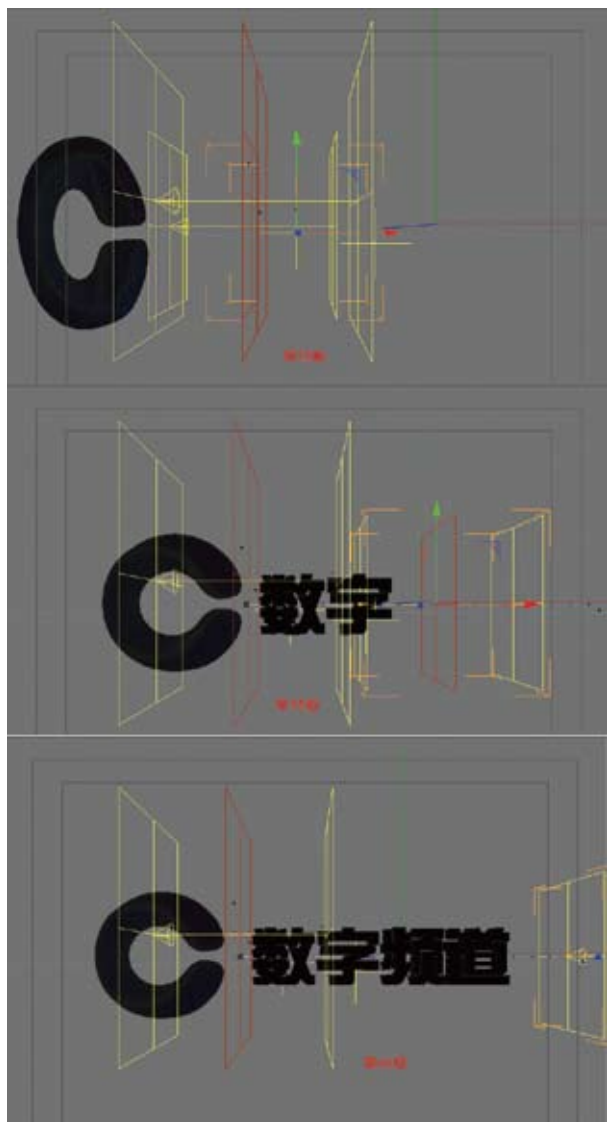


图5-134 动画预览效果

5.4.2 摄像机动画调节

① 在工具菜单栏中创建一个 Camera(摄像机)，将时间线滑块拖到第 0 帧的位置，调整摄像机到合适的位置，如图 5-135 所示。

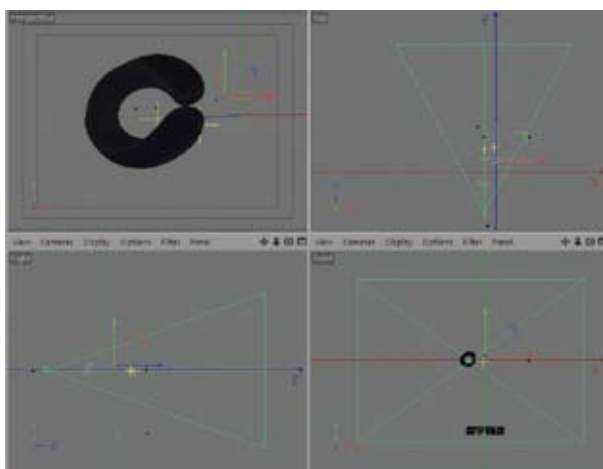


图5-135 创建摄像机

② 在第 0 帧的位置，切换到 Camera (摄像机) 中，在 Coord (坐标) 轴向上增加 3 个轴向的关键帧，如图 5-136 所示。

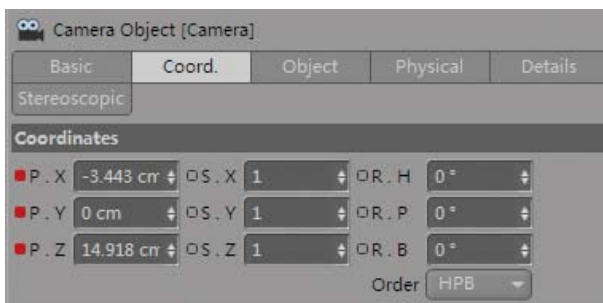


图5-136 记录摄像机动画

③ 将时间线滑块拖到第 50 帧的位置，同样在 Coord (坐标) 轴向上增加 3 个轴向的关键帧，如图 5-137 所示。

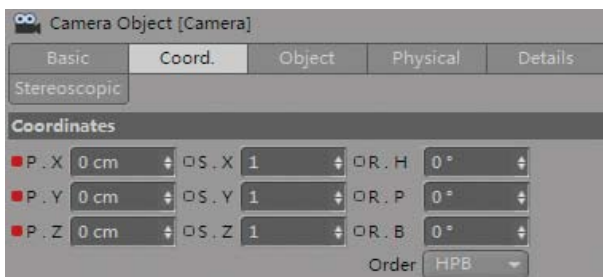


图5-137 增加记录动画关键帧

第5章 数字频道演绎

④ 摄像机运动轨迹, 如图 5-138 所示。

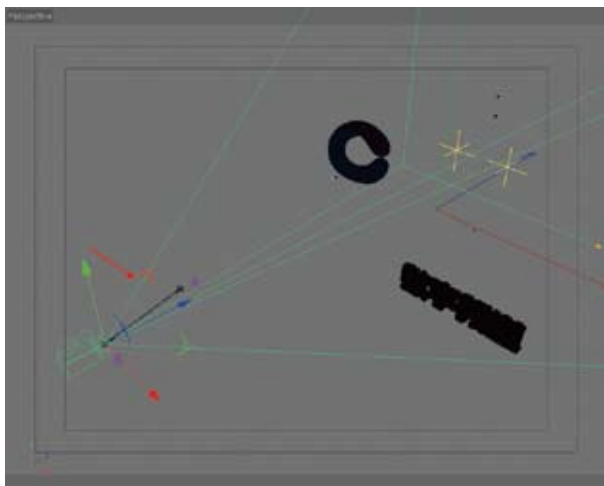


图5-138 摄像机运动轨迹

⑤ 在工具栏中创建一个 Light, 调整灯光的 Intensity (强度) 为 60, 在 MoGraph (运动图形) 中创建一个 Cloner (克隆), 将灯光作为其子级别对象, 更改 Cloner (克隆) 的 Object (对象) 中的 Mode (模式) 为 Grid Array (放射), 更改 Count (数量) 为 X.2, Y.2, Z.2。调整 Size (尺寸) 的数值, 让灯光在场景中分布的范围大一些, 如图 5-139 所示。

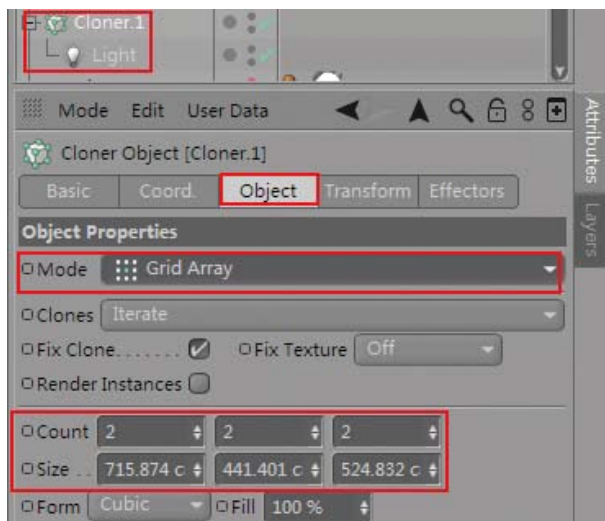


图5-139 克隆复制灯光

5.4.3 创建Logo材质

① 在材质编辑器中按快捷键 Ctrl+N 增加一个新材质并命名为 LOGO01, 双击打开材质编辑面板, 在 Color (颜色) 通道中更改 RGB 分别为 0、174、255, 如图 5-140 所示。

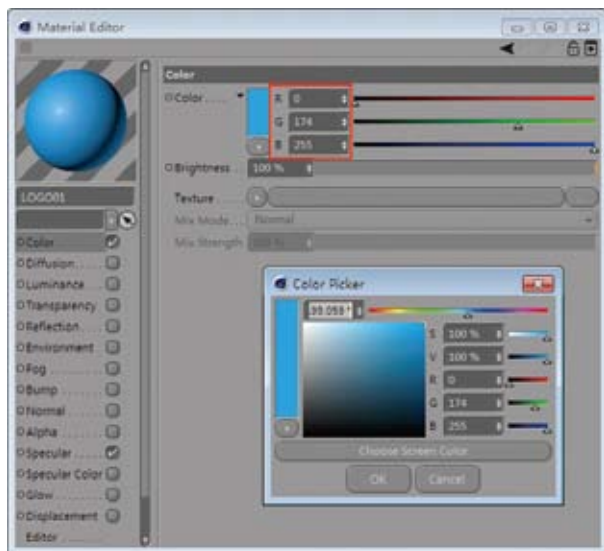


图5-140 Logo材质调节

② 勾选 Reflection (反射) 通道, 增加 Fresnel (菲涅尔), 调整 Brightness (强度) 为 45, 如图 5-141 所示。

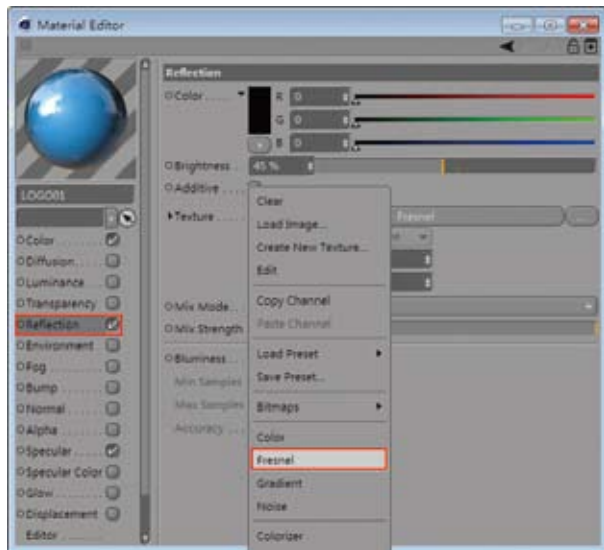


图5-141 反射效果调节

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

③ 再创建一个材质，命名为 LOGO2，在 Color(颜色) 通道中，增加 Gradient(渐变)，RGB 色块值分别为 128、0、72 和 133、0、160，右击复制 Color(颜色) 通道的属性，到 Luminance(发光) 材质通道上粘贴，在 Reflection(反射) 通道中增加 Fresnel(菲涅尔)，调整 Brightness(强度)，如图 5-142 所示。

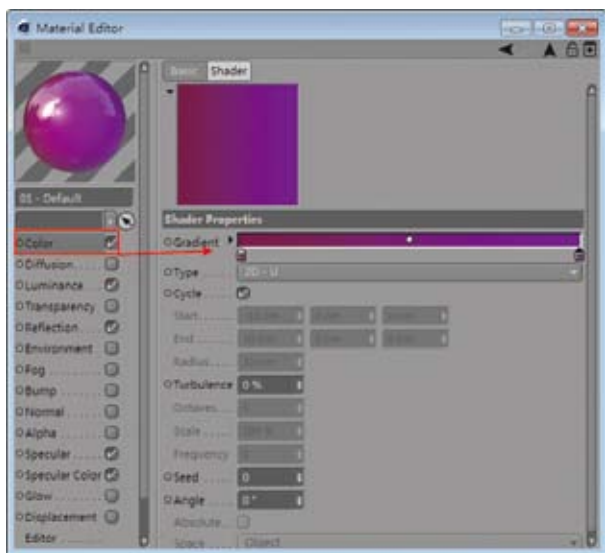


图5-142 材质颜色调节

④ 创建反光板及反光板的材质，再次按快捷键 Ctrl+N 新建一个材质球，双击打开材质编辑窗口，取消勾选 Color(颜色) 和 Specular(高光) 的通道，勾选 Luminance(发光) 的通道，创建完毕赋予之前创建的反光板，如图 5-143 所示。

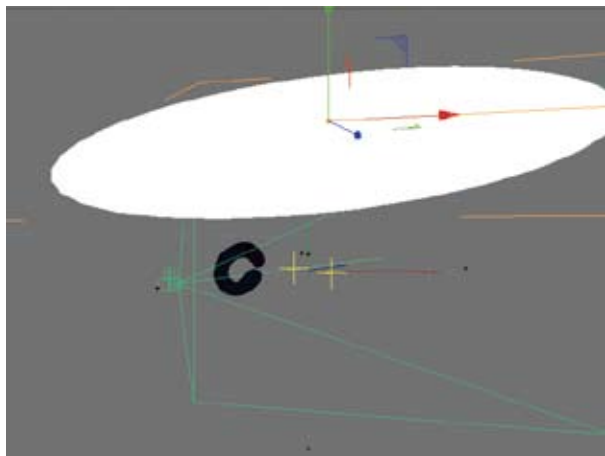


图5-143 反光板在透视图中的位置

⑤ 创建定版文字的反光板，使用 Bezier(贝塞尔) 在前视图勾勒出文字反光板的形状，增加一个 Loft NURBS(放样 NURBS)，将其增加出一个体积，右击执行 Cinema 4D Tag(标签) > Compositing Tag(合成标签) 命令，如图 5-144 所示。

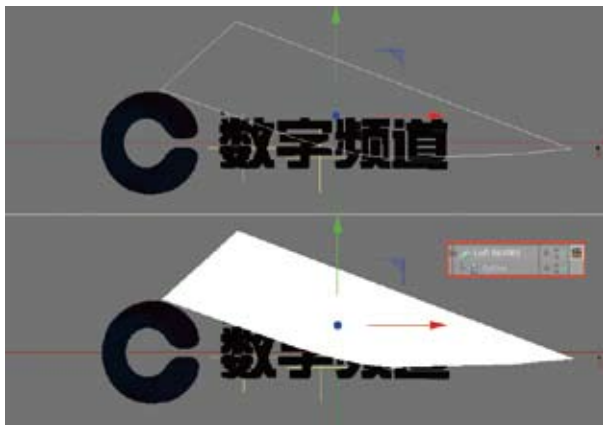


图5-144 反光板控制

5.5 渲染设置

① 按快捷键 Ctrl+D，设置工程属性，在打开的 Project(项目设置) 中，将 FPS(帧率) 更改为 25，如图 5-145 所示。

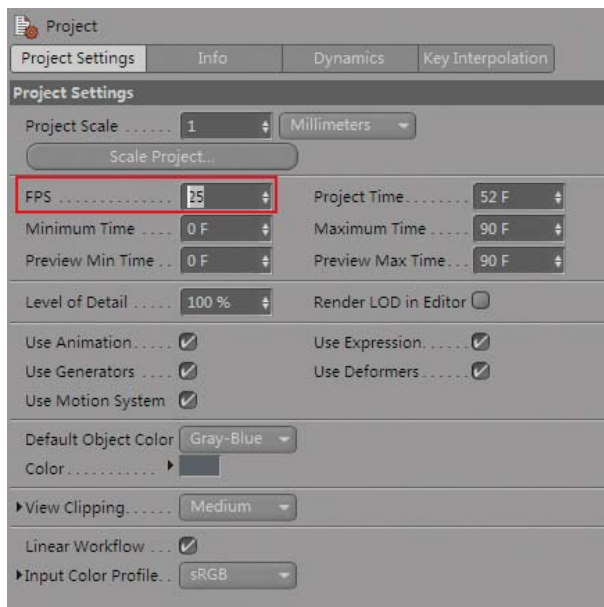


图5-145 项目帧率设置

第5章 数字频道演绎

② 按快捷键 Ctrl+B 或在工具栏中单击 Edit Render Settings(编辑渲染设置) 的图标, 弹出 Render Settings(渲染设置) 窗口, 在 Output(输出) 中设置制式为 PAL D1/DV, 宽、高为 720、576, Frame Rate(帧频) 为 25, Frame Range(帧范围) 为 All Frames(全部帧), 如图 5-146 所示。

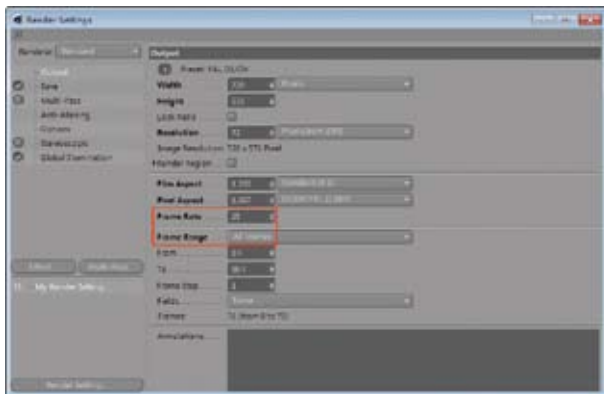


图5-146 输出类型设置

③ 在 Save(保存) 的 File(文件) 中设置保存渲染文件路径, 在 Format(格式化) 中设置为 QuickTime Movie 格式, 勾选 Alpha Channel(Alpha 通道)。在 Compositing Project File(合成方案) 中勾选 Save(保存), Target Application(目标程序) 为 After Effects, 勾选 Include 3D Data(包括 3D 数据), 如图 5-147 所示。

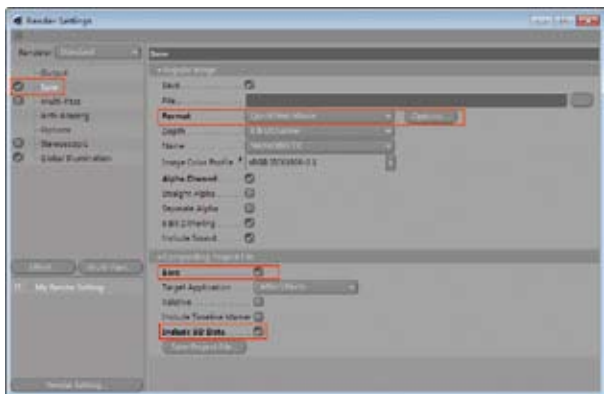


图5-147 文件输出设置

④ 单击后面的 Options(选项) 按钮, 设置 QuickTime Movie 的压缩设置, 压缩类型选择“动画”, 每秒帧数更改为 25, 如图 5-148 所示。



图5-148 动画压缩设置

⑤ 渲染查看, 如图 5-149 所示。

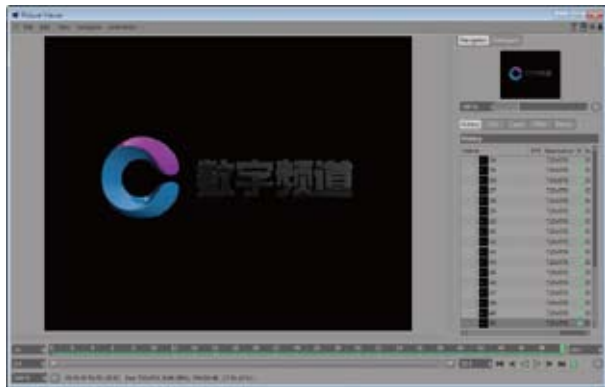


图5-149 渲染动画序列文件

5.6 定版合成

① 启动 Adobe After Effects 软件, 按快捷键 Ctrl+N 新建一个合成窗口, 如图 5-150 所示。

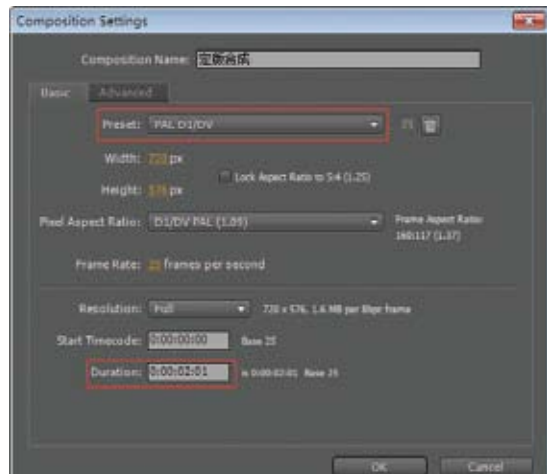


图5-150 创建合成

Cinema 4D 特效制作与电视包装大揭秘

② 执行 File(文件)>Import(导入)>File(文件)命令, 导入之前所渲染的定版镜头, 了解合成的过程, 如图 5-151 所示。

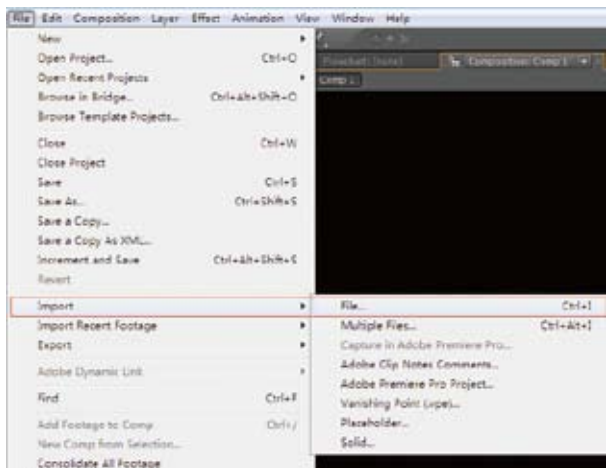


图5-151 导入素材文件

③ 按快捷键 Ctrl+Y 创建一个新的固态层, 并命名为“背景”, 如图 5-152 所示。

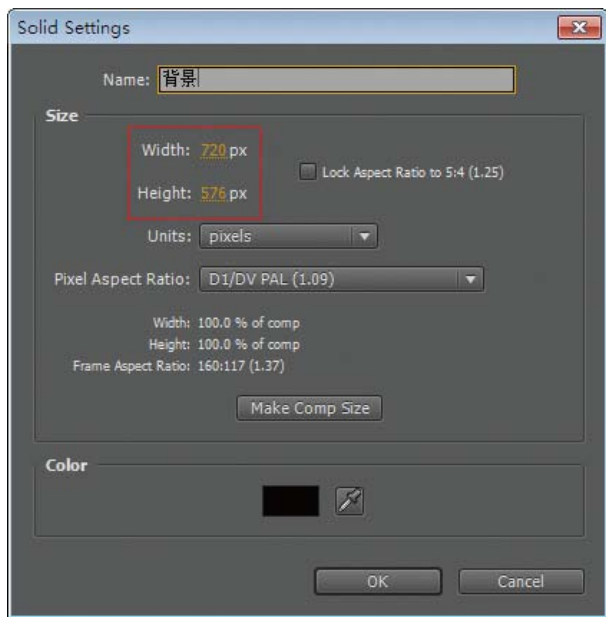


图5-152 创建背景层

④ 在特效栏中输入 Ramp, 双击该特效, 如图 5-153 所示。

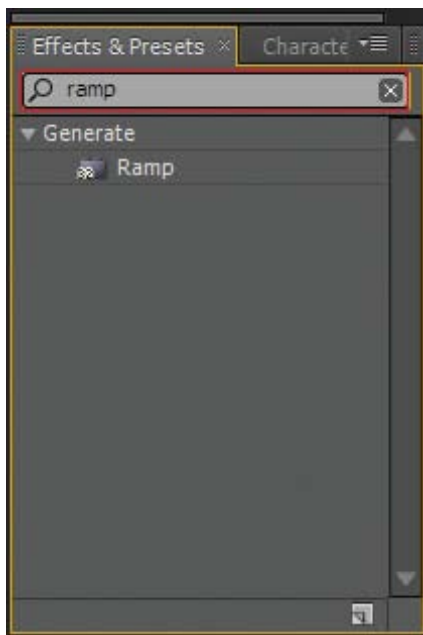


图5-153 Ramp特效应用

⑤ 更改 Ramp Shape 为 Radial Ramp, 如图 5-154 所示。

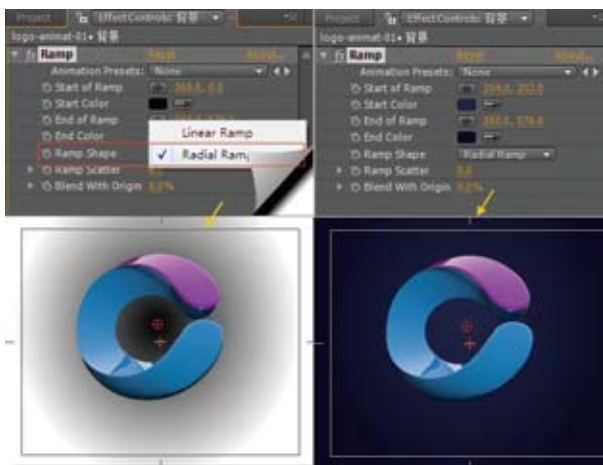


图5-154 环境过渡效果控制

⑥ 在时间线上复制一层素材并更改素材名称为 logo-animat-02, 在 Effects&Presets 面板中输入 Curves, 双击该特效添加, 调整曲线。在 Effects&Presets 输入 Fast Blur, 双击添加, 调整 Blurriness 的数值为 10, 按 T 键将素材图层的透明属性更改为 50, 再次添加运动模糊特效 RSMB3.X, 如图 5-155 所示。

第5章 数字频道演绎



图5-155 图像明暗调节

⑦ 按快捷键 Ctrl+D 将素材再复制一层，重命名为 logo-animat-03，将 Curves 和 Fast Blur 按 Delete 键删除，保留运动模糊特效 RSMB3.X，更改图层叠加模式为 Screen，按 T 键将图层透明属性调整为 30。再将 logo-animat-03 复制两次，叠加模式为 Screen，透明度为 100，如图 5-156 所示。



图5-156 定版合成效果

⑧ 通过合成后直接渲染完成制作，通过后期合成制作，最终完成的案例分镜头效果，如图 5-157 所示。



图5-157 最终完成效果

5.7 本章小结

通过对整体案例的制作流程讲解，了解 Cinema 4D 在针对包装中的元素制作技巧，从而掌握高效、快捷的制作技术，在短时间内完成高质量的动画与渲染。在本章的案例中，充分发挥了 Cinema 4D 在动画和渲染的优势，可以高效完成多镜头的一次性渲染，并且利用克隆功能可以非常方便地控制场景中较多元素的动画效果。