C4D – R16 Tutorial Tracking

Achtung: nicht alle Clip-Formate lassen sich laden. Hier wurde eine .AVI 720p verwendet.

1: Motion Tracker | Volle Rekonstruktion | Clip auswählen.

2: Die Datei wird geladen und analysiert. Das kann je nach Größe sehr lange dauern.



Nach dem Laden sieht man eine Kamera und viele Tracking-Punkte.



Nach dem Aufklappen von "Motion Tracker" und Aktivierung der Kamera (Rekonstruierte Kamera) sieht man die Scene aus der Kamerasicht. Auch die vielen Trackingpunkte sind zu sehen.



Nun habe ich einen Würfel als Pfahl geformt und ihm wegen der besseren Erkennung ein gelbes Material zugewiesen. Der "Pfahl" wandert jetzt mit den Clip-Bewegungen mit.

Datei	Bearbeiten Erzeugen Selektieren Werkzeuge Mesh Snapping Animieren Simulieren I	Rendern Sculpting Motion Tr	acker MoGraph Chara	kter Plug-ins Skript Fen		ut: Start
5	O + C Ø + O + O C P - P + P + C O + O + O O C P + P + P + C O + O O O O O O O O O O O O O O O O	🍞 🛸 🔕 🕥	***		sicht Objekte Tags	Lesezeich 🥄 🏠 🗢 🗄 🔐
·····	Maricht Kamarar, Davetallung, Ontionan Eiltar, Tafala		410D	Worfel		0 🐔
	Aristent Kameras Darstending Optionen Friter Taren			E- 🙆 Motion Tracker	23	
				- 📽 Rekonstruierte Kame	ra 🔟 🕄 🕄	
				E- LO Auto-Features	Ø:	
			Į.			
					12:	
					⊠:	
6					2:	
						 ▲ < A < A < E
			Rasterweite : 100000 cm	🏈 Textur-Tag [Textur]		ribute
		180 200 220	240	Basis Tag	toordinaten	
4	* เงินของโอกการโอกว่ายเโอกการโอกการโอกการโอกการโอกว่ายไม่หนึ่งการ	ก้ไม่แบบนี้มีแบบนี้ไม่แบ	uiliuu 08 🗧	Tag Eigenschaften		
	0 B 🔄 🖉 0 B 251 B 🗧 🔣 💭 💭 💭	» 🕜 🛈 🕐 🕂		Material	Würfel	
A		× 🕜 🛈 😨 🔶 \Xi		 Material Selection 		
1	0 B • • 0 B 251 B • K ← ← ► ► ● III Erzeugen Bearbeiten Funktion Textur	Position Abmessur	ng Winkel	 Material Selektion Projektion 	Würfel UVW-Mapping	
	© B ◆ <0 B 251 B ◆ Z51 B ◆ K ◆ < > > ◆ # Erzeugen Bearbeiten Funktion Textur	 ➢ () () () ↔ Ξ ﷺ Position Abmessur X -200.322 cm ↔ X 20 cm 	ng Winkel + H 0 ° +	 Material Selektion Projektion Seite 	Würfel UVW-Mapping Beide	
/ 1 (S)	© B + <0.B 251.B → X C < > > →	 ➢ (○) (○) (⊕) (⊕) ➢ Position Abmessui X -200.322 cm 4 X 20 cm Y -82.151 cm 4 Y 100 cm 	1	 Material Selektion Projektion Seite Textur additiv hinzumisch 	Würfel UVW-Mapping Beide	
<u>_</u> (5)	© B ← <0.B 251.B → X ← < > > → → → → → → → → → → → → → → → → →	Image: Constraint of the state of	O O Image Image<	 Material Selektion Projektion Seite Textur additiv hinzumisch Kachein 	Würfel UVW-Mapping Beide en	
/ - (6) (2)	© 0 B ◆ <0 B 251 B → K ← K ► ► →	Image: Constraint of the state of	Image: Non-Section 1 Image: No	 Material Selektion Projektion Seite Textur additiv hinzumisch Kacheln Nahtios 	Würfel UVW-Mapping Beide en	
/ 1 (6) (2)	© B ◆ <0.B 251.B × 251.B ◆ K ◆ < > > ◆	Image: Constraint of the state of	Image: Winkel Image: Winkel 0 H 0° 4 0 H 0° 4 0 P 0° 4 0 P 0° 4 0 B 0° 4 0 R Anwenden 4	Material Selektion Projektion Seite Textur additiv hinzumisch Kacheln Nahtlos UVW für Relief benutzen	Würfel UVW-Mapping Beide en V	

Beim Rendern bleibt die Scene bis auf die 3D-Objekte schwarz. Es muss noch der Clip auf einen Hintergrund gemappt werden. Das kann man klaschisch tun, oder

- 1: "Motion Tracker" klicken
- 2: "Intergrund erstellen" klicken

Es werden automatisch das Material (3) und der Hintergrund mit zugewiesenem Material (4) erzeugt.

	The searce of th
And Aliantia Annexia Carlos and Aliantia Carlos and Aliantia	A Ebene A Ebene A Ebene A Watch Tracker B A Motion Tracker B A Motion Tracker C S S S S S S S S S S S S S S S S S
	Control Contro
	Modus Bearbeiten Benutzer A A A B B T Motion-Tracker-Objekt (Motion Tracker) Basis Koord. Footage 2D-Tracking
	Rekonstruktion Pootage HVZW/Test-Clip_01_720p.avi m
	Seitenverhältnis 1.778 HDTV (16:9) (Rendern: 1.7 Startbild 0 Endbild 251
	O Collage: Collage: <thcollage:< th=""> <thcollage:< th=""> <thcolla< th=""></thcolla<></thcollage:<></thcollage:<>
Erzeugen Bearbeiten Funktion Textur	ion Abmessung Winkel • X 0 cm • H 0
	+ Y () 0 cm + P () * + Footage einblenden // Im Vordergrund halten // + Z () cm + B () * + + Volles Footage Breite anpassen + t (Rel) * Abmessung * Anwenden + Hintergrund-Objekt erstellen - - + t (Rel) * Abmessung * Anwenden + - - - -

Jetzt sollte noch der Schattenwurf erstellt werden, denn man sieht bei anderen Gegenständen in der Scene ebenfalls Schatten.

Dazu eine Ebene für den Schattenwurf erstellen und entsprechend anpassen.

Zusätzlich muss ein Licht so gesetzt werden, dass es in der richtigen Richtung den Schatten wirft. Nicht vergessen den Schatten im Licht-Menü zu aktivieren.



1: Licht, Würfel (Pfahl) und Ebene dem Hintergrund unterordnen.

2: Nur der Schatten ist zu sehen.



Jetzt noch die Feinarbeit wie z.B. die Ebene besser anpassen und die Schattenfarbe inkl. Intensität einstellen.

Um das Track-Ergebnis zu verbessern, können Constraints (Nebenbedingungen) gesetzt werden. Die gewählten Punkte müssen im gesamten Clip vorhanden sein. Es gibt drei verschiedene Constraints:

Positions-Constraint

Motion Tracker (1) markieren | Motion Tracker | Constraints |Positions-Constraint erstellen | einen Punkt setzen (2), der auf dem Boden liegt.



Vektor-Constraint

Motion Tracker markieren | Motion Tracker | Constraints | Vektor-Constraint erstellen | zwei Punkte setzen (1) | Das Symbol für "Vektor-Constraint"(2) markieren und die Achse (3) auf Y setzen, da die Linie senkrecht ist.



Ebenen-Constraint

Motion Tracker markieren | Motion Tracker | Constraints |Ebenen-Constraint erstellen | drei Punkte setzen (1), die alle auf einer Ebene liegen, z.B. dem Boden oder an einer Wand.

Das Symbol für "Ebenen-Constraint" (2) klicken und unter (3) die Orientierung angeben. Wenn das Dreieck auf dem Boden liegt, muss die "Y-Achse" gewählt werden.

