

C4D-R16 Schatten eines 3D-Objekt auf Hintergrund projizieren

Es soll ein 3D-Objekt (hier ein Spaceship) auf einem Hintergrundbild einen Schatten werfen. Wenn sich das Spaceship bewegt, soll der Schatten natürlich mitgeführt werden.

In C4D einen Hintergrund erzeugen und darauf das Hintergrundbild zuweisen. Hier ein Foto von BoaVista.

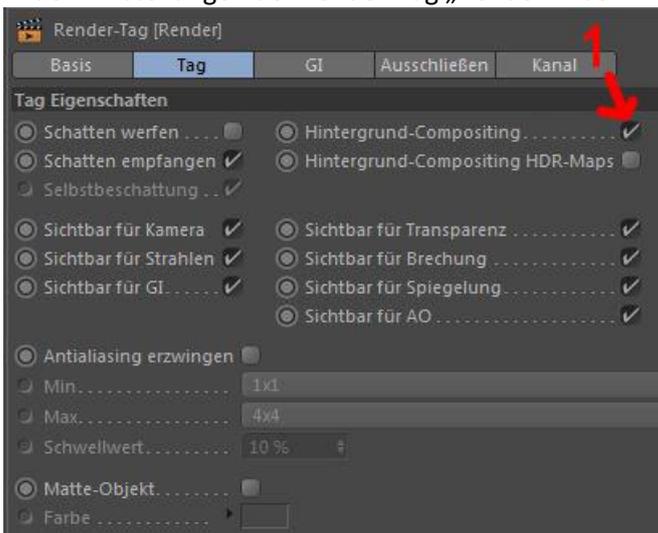
Rechtsklick auf Hintergrund (1) | Cinema 4D Tags | Render

Der Hintergrund erhält den Render-Tag „Render“ (2).

Das Rendertag für Einstellungen markieren.



In den Einstellungen der Render-Tag „Rendern“ bei Hintergrund-Compositing (1) einen Haken setzen.

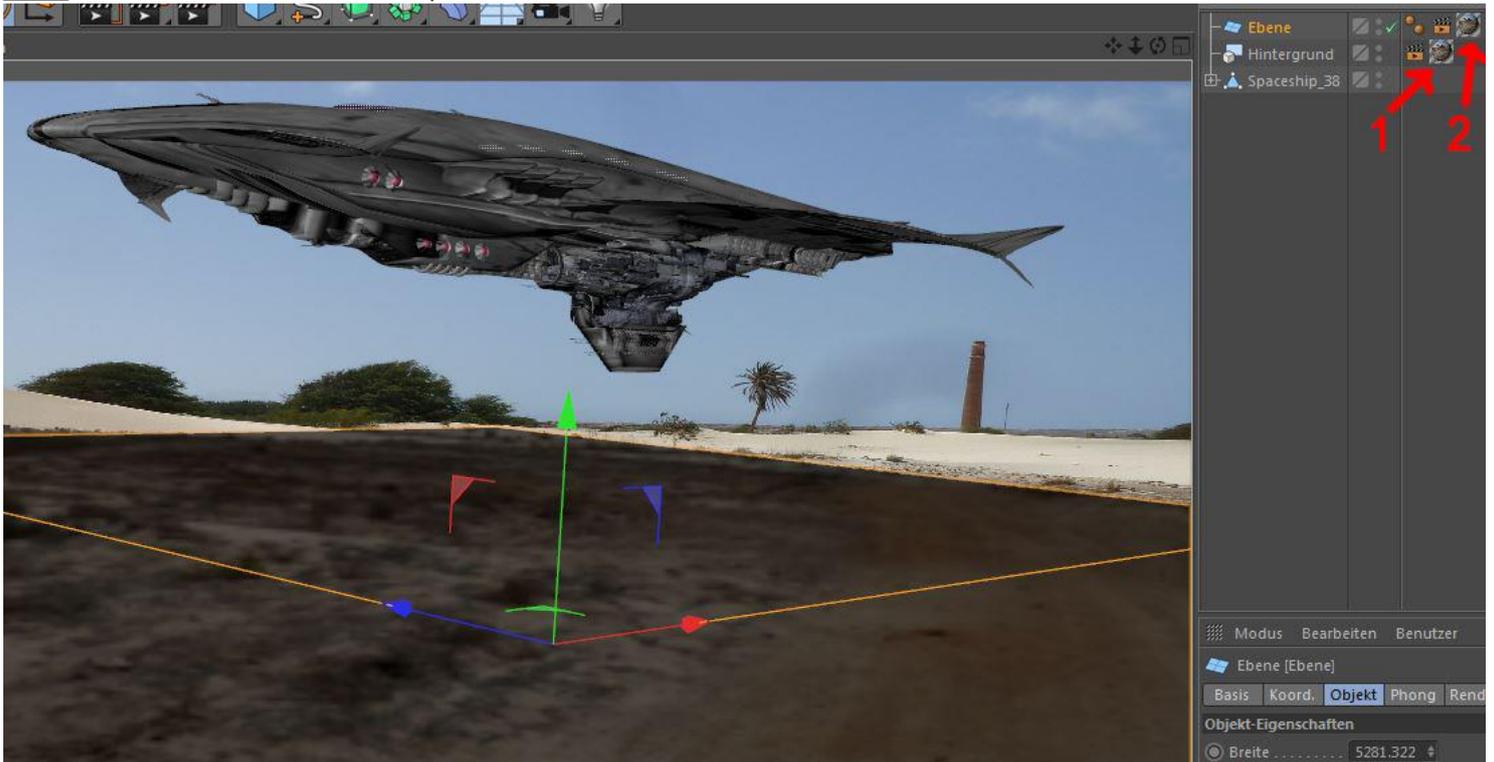


3D-Objekt (hier ein Spaceship) in C4D laden.

Eine Ebene erzeugen und an den Untergrund im Bild anpassen.

Nun das zugewiesene Material vom Hintergrund (1) bei gedrückter STRG-Taste auf die Ebene (2) ziehen, bzw. kopieren.

Nicht das Material aus der Materialpalette nehmen!



Jetzt ein Licht (1) und eventuell weitere Lichter, z.B. für die Aufhellung (2).

Letztendlich soll das Licht einen Schatten (3) in die richtige Richtung werden. Nicht vergessen den Schattenwurf zu aktivieren.

Rendervoreinstellungen tätigen und Rendern.



Nachdem der Typ des Schattenwurf (1) gewählt ist, kann mit den Parametern einiges ausprobiert werden. Hier z.B. Sichtbares Licht auf „Sichtbar“ (2) stellen, oder die Farbe des Lichts (3) ändern.



Hier noch ein weiteres Beispiel, in dem andere Einstellungen am Aufhellungslicht (siehe unten) gewählt wurden.

