

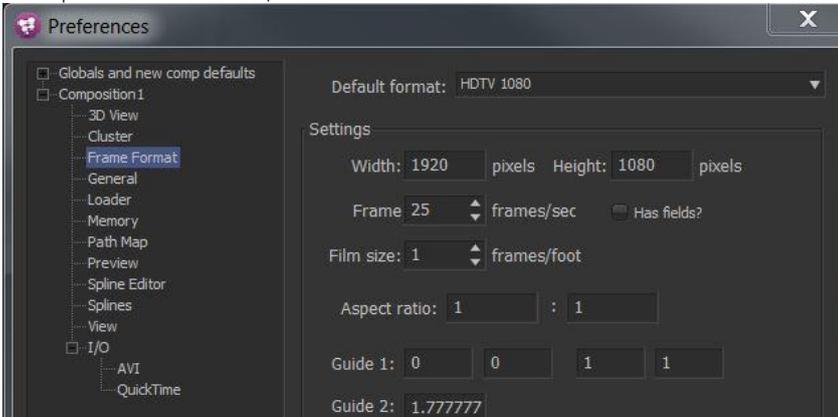
Blackmagic Fusion V7.x fbx-Import

Es wurde ein Dino aus Cinema 4D als fbx-Modell exportiert. Dieses Modell soll in Fusion vor einem Hintergrund dargestellt werden. Eine Animation und Kameraeinstellungen sind nicht Bestandteil dieser Kurzbeschreibung.

Komposition erzeugen:

Fusion Starten und die Kompositionseinstellungen vornehmen.

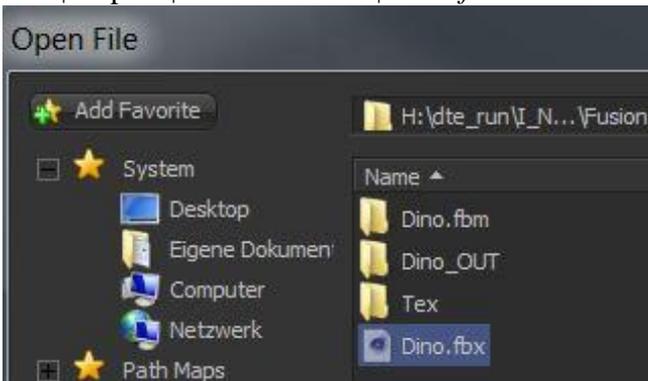
File | Preferences... | Frame Format



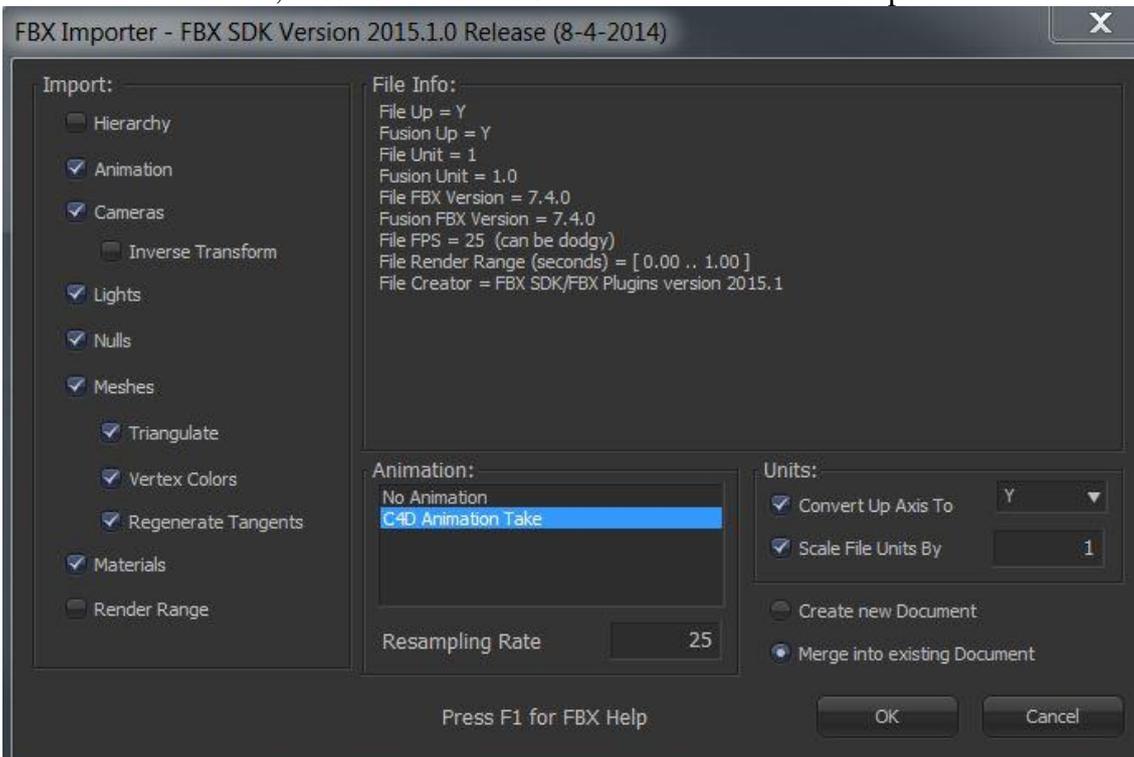
File | Preferences... | General | Haken bei "Auto save" und „Save before render“ setzen.

File | Save As... | *Komp-Name*

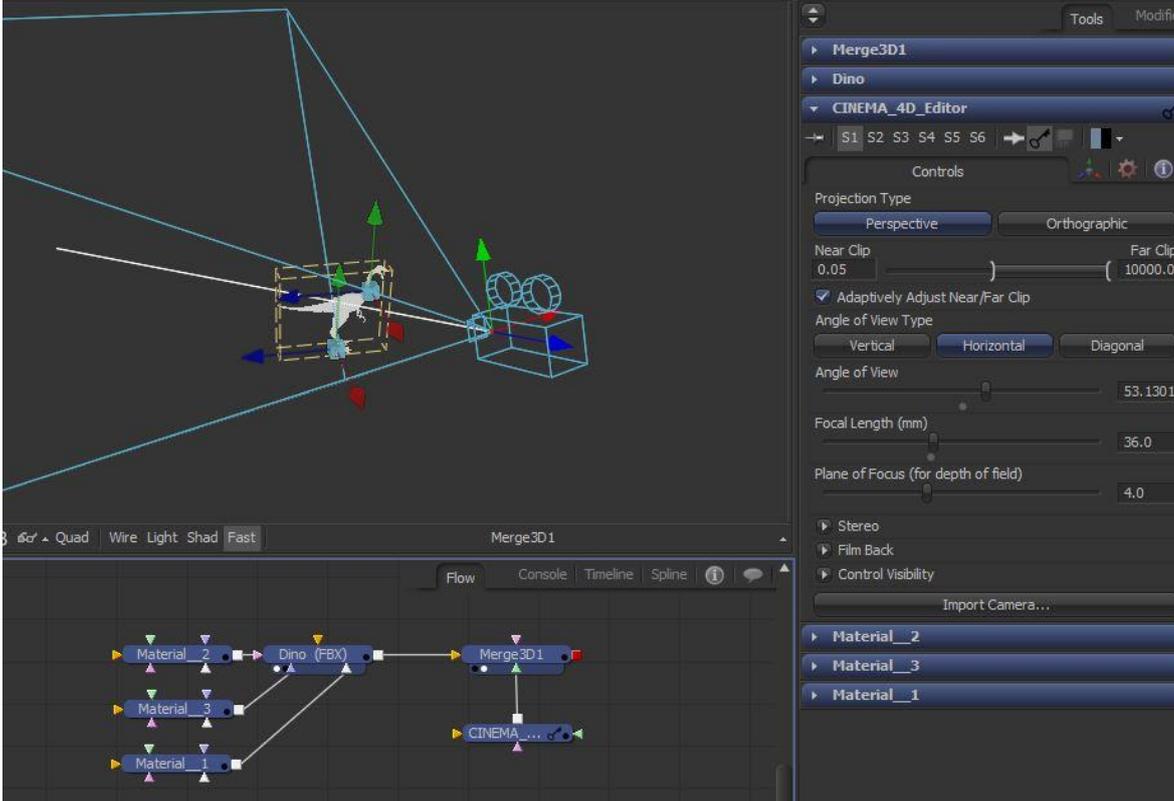
File | Import | FBX-Scene... | *Dino.fbx*



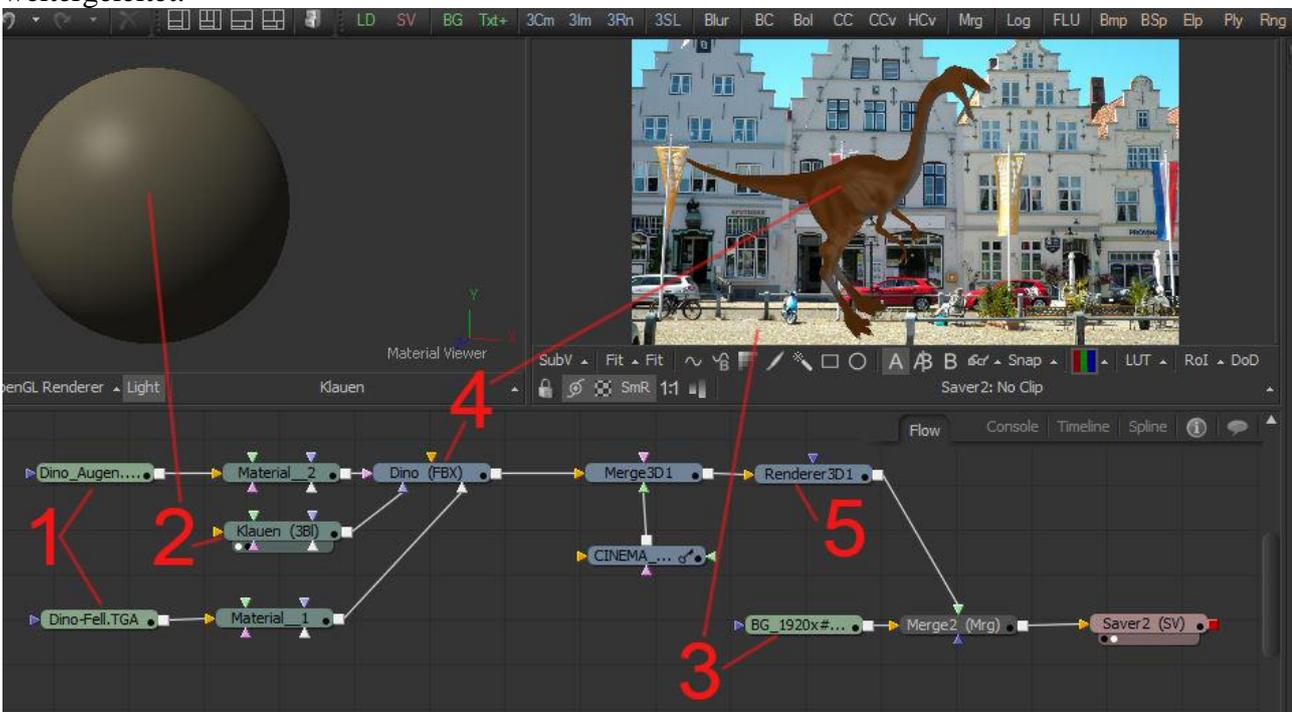
Hier kann man sehen, dass der Dino aus Cinema 4D als fbx-Datei exportiert wurde.



Es werden alle Nodes erstellt. Ich habe lediglich den Node „Dino“ umbenannt. Er hieß beim Import „_Null_“



Den Dino bedecken 3 Materialien. Die Texturen Dino-Augen und Dino-Fell (1). Den Klauen (2) ist lediglich eine Farbe zugewiesen (siehe nächstes Bild). Der Hintergrund (3) wurde über einen Merger hinterlegt. Der Dino (4) war bereits in der Scene. Der Dino wurde über einen 3D-Renderer (5) an den Merger weitergeleitet.



Den Node „Klauen“ markieren und die gewünschte Farbe einstellen.

