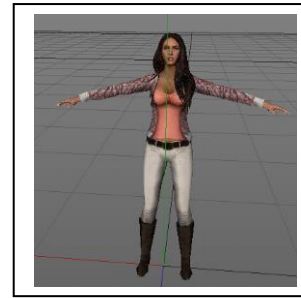
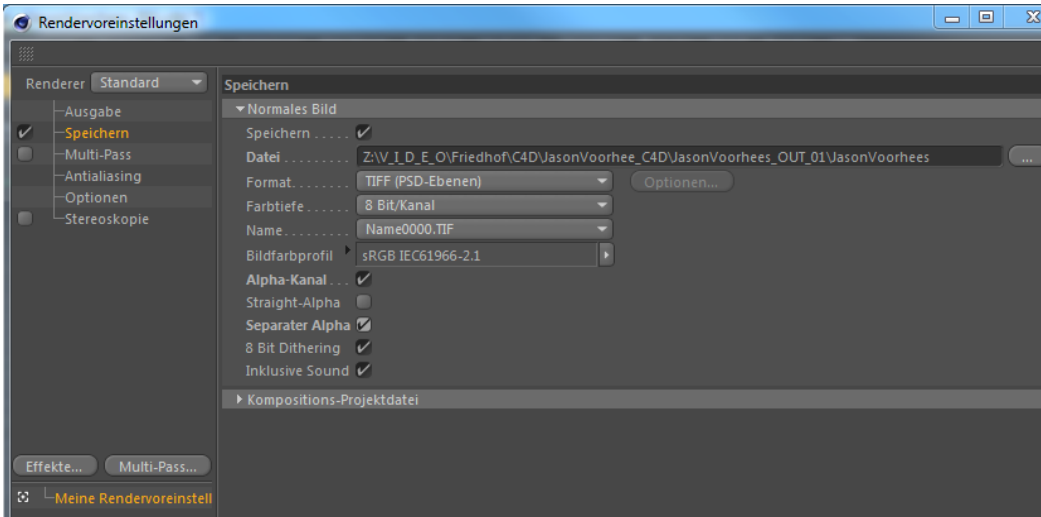



## Vorbereitungen

Modell laden: (hier die Figur „Gabi\_00.c4d“) →

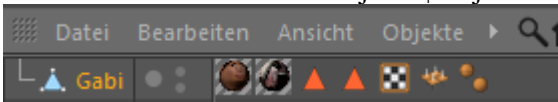


Bildgröße (z.B. 1920x1080) und Ausgabe (z.B. mit Alphakanal) festlegen:  
 Rendern | Rendervoreinstellungen bearbeiten | .....



Die Figur muss ein einziges Polygonobjekt  sein bzw. dazu gemacht werden.  
 Auf Polygon-Button drücken

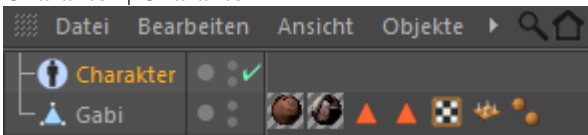
Polygon markieren → Bearbeiten | Unterobjekte selektieren  
 → Objekte | Objekte verbinden+Löschen



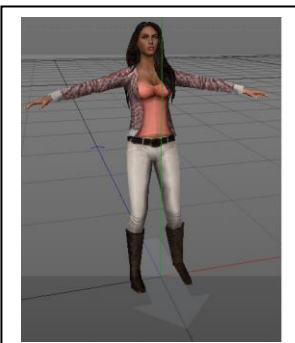
ACHTUNG: aktivieren ==>

## RIG aufbauen

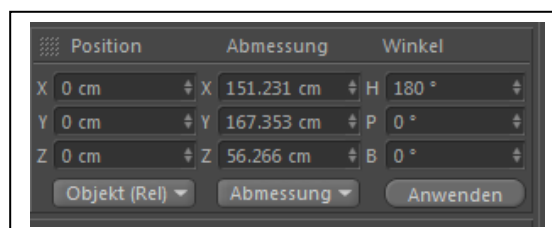
Charakter | Charakter



Nun ist ein Pfeil auf dem Boden zu sehen. Die Figur „Gabi“ muss in Pfeilrichtung positioniert sein.



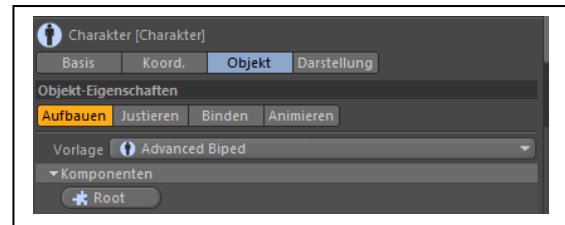
Wenn nicht, über den Winkel (siehe 2. Bild) einstellen.



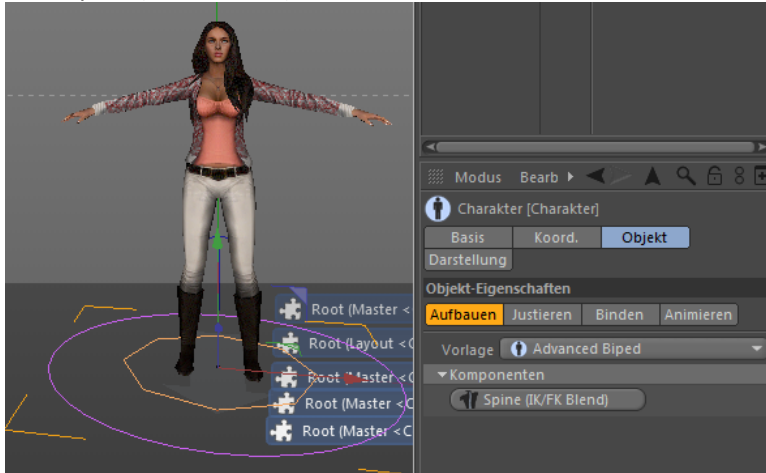
Noch darauf achten das „Kameras | Navigation | Cursor-Modus“ eingestellt ist. (oben links in C4D)

Nun „Charakter“ markieren und unten „Objekt | Aufbauen“ anwählen.

Dann die Vorlage (hier „Advanced Biped“ auswählen.

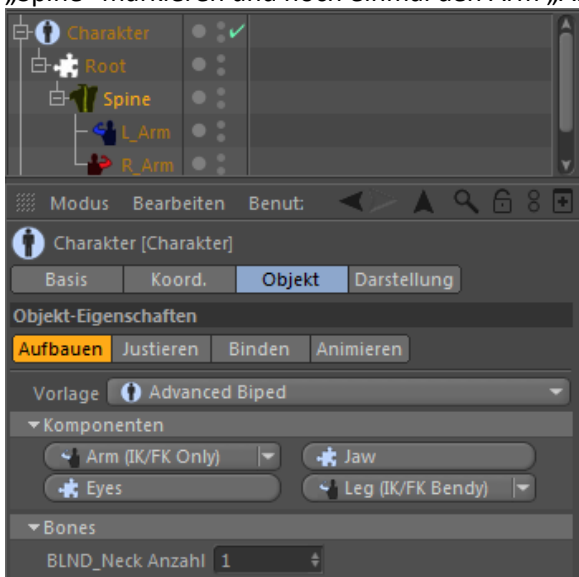


Nun unter „Komponenten“ auf „Root“ klicken.  
Auf „Spine (IK/FK Blend)“ klicken.

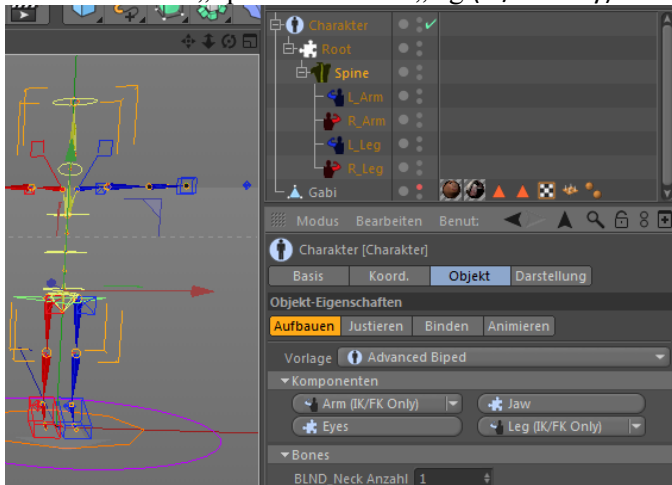


„Spine“ markieren und den Arm (Arm (IK/FK Only) auswählen.

„Spine“ markieren und noch einmal den Arm „Arm (IK/FK Only)“ auswählen.



Mit markiertem „Spine“ zwei Mal „leg (IK/FK Only)“ auswählen.



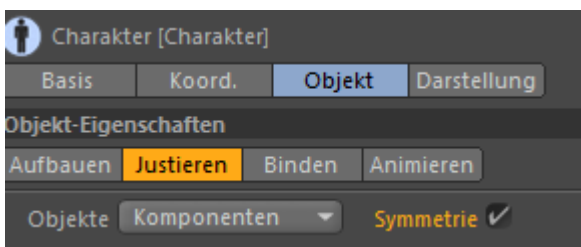
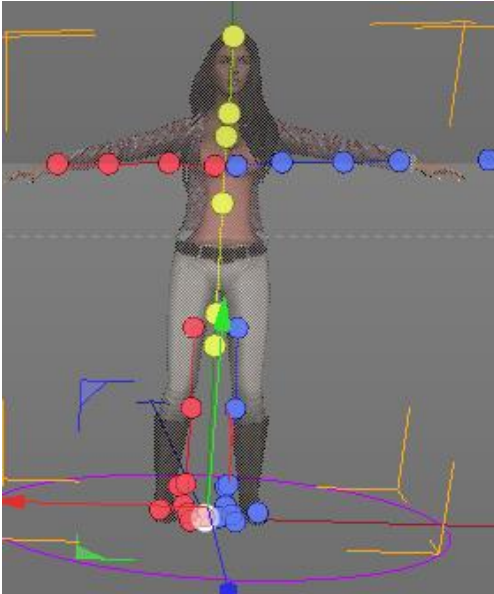
„Gabi“ hat jetzt Arme und Beine. Um es besser sehen zu können, habe ich „Gabi“ ausgelendet.

## Justieren

Jetzt unter „Gabi\_01\_Rigged.c4d“ sichern und eine neuer Version „Gabi\_02\_Rigged-Justiert.c4d“ für die Weiterverarbeitung erstellen.

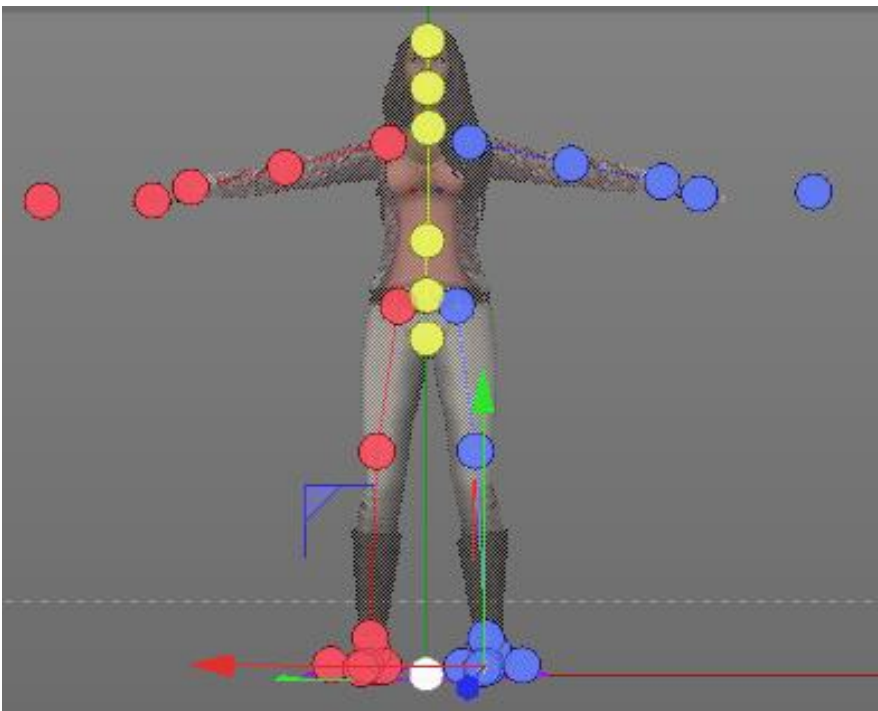
Weiter mit der neuen Version „Gabi\_02\_Rigged-Justiert.c4d“.

Um das Rig an „gabi“ besser anpassen zu können, „Gabi“ markieren, Unter „Basis“ „X-Ray“ anhaken. Gabi wird etwas durchsichtig.



Auf „Justieren“ klicken und „Symetrie“ aktivieren.

Nach dem Justieren:

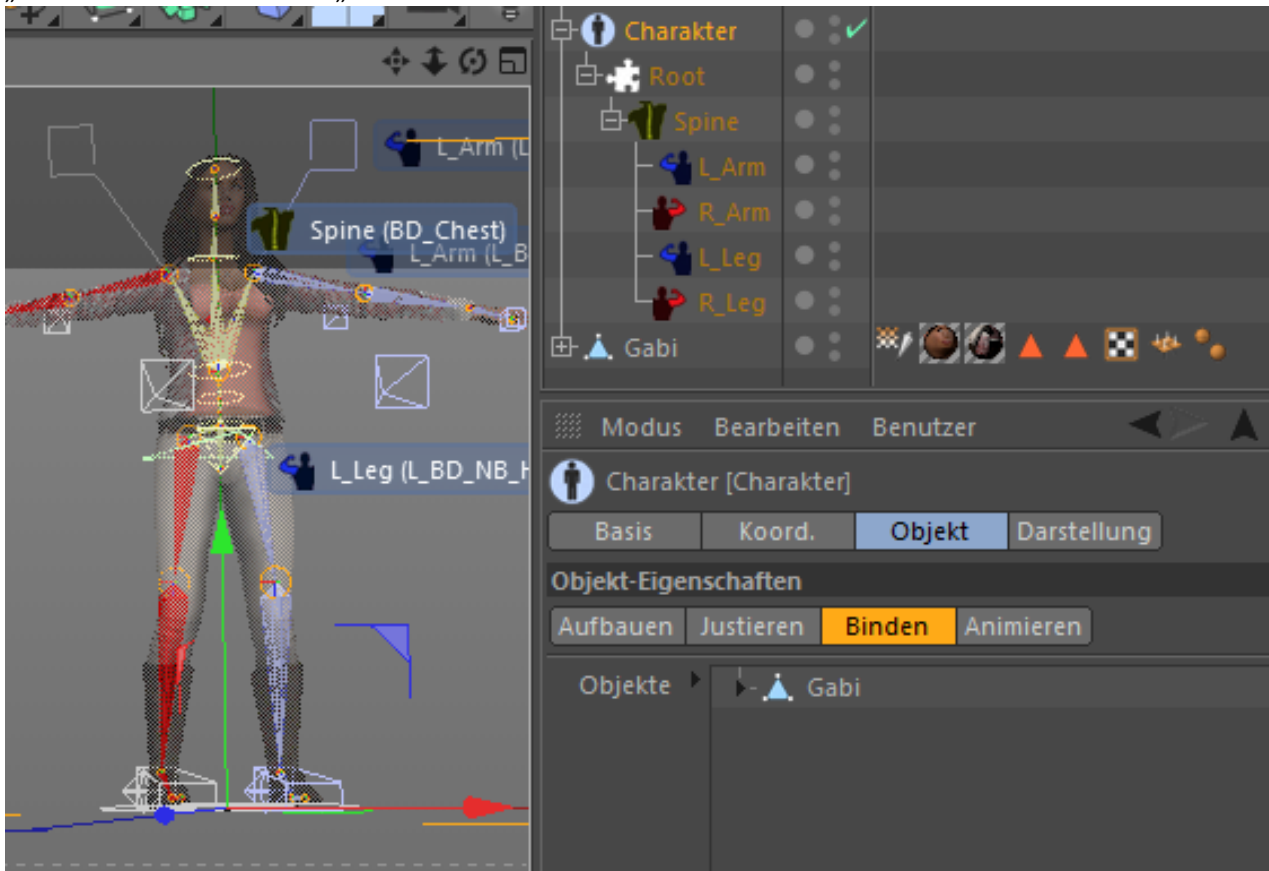


Jetzt „Gabi\_02\_Rigged-Justiert.c4d“ sichern und eine neuer Version „Gabi\_03\_Bind-Gewichtet.c4d“ für die Weiterverarbeitung erstellen.

# Binden

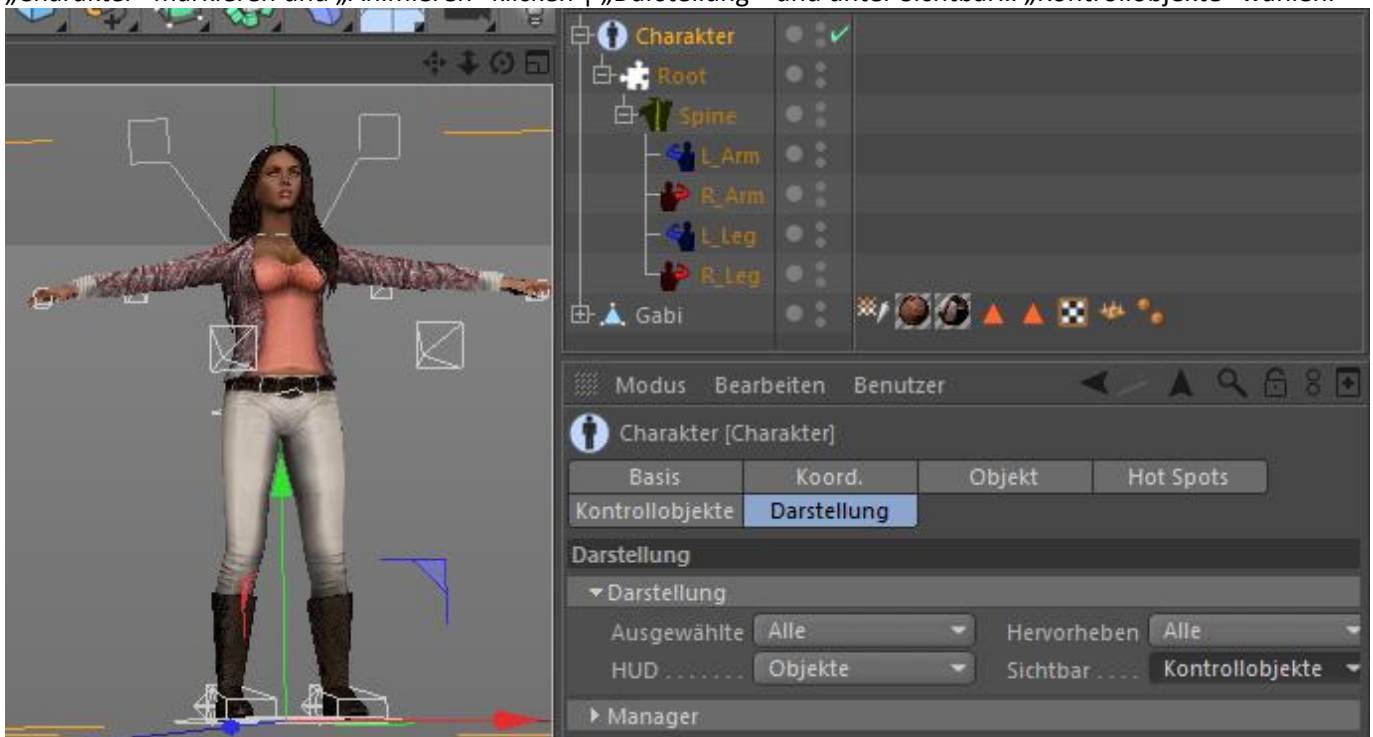
Weiter mit der neuen Version „Gabi\_03\_Bind-Gewichtet.c4d“.

„Charakter“ markieren und „Binden“ klicken:



„Gabi“ wieder besser sehen. Dazu „Gabi“ markieren, unter „Basis“ „X-Ray“ deaktivieren.

„Charakter“ markieren und „Animieren“ klicken | „Darstellung“ und unter Sichtbar... „Kontrollobjekte“ wählen.

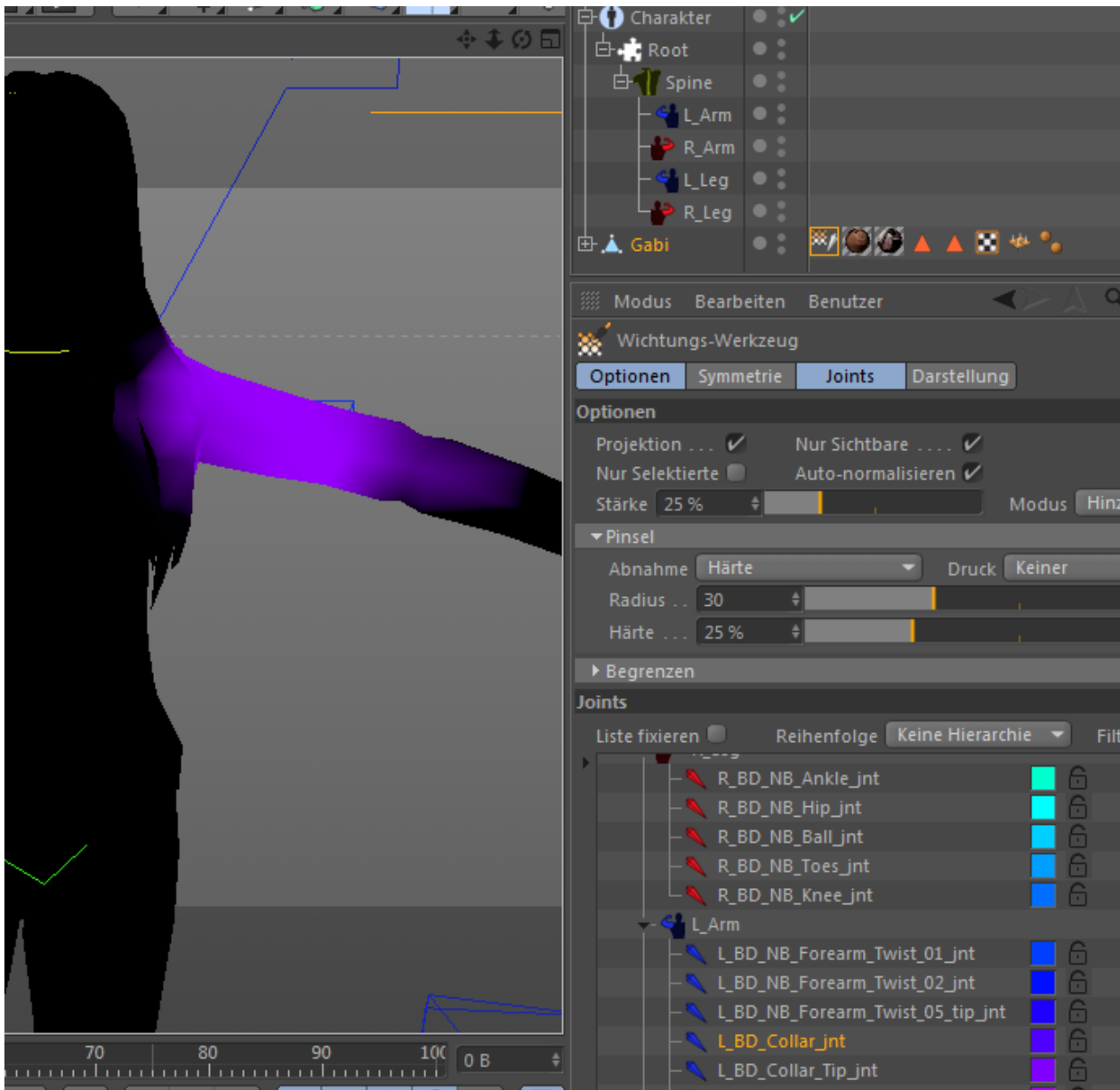


Doppelklick auf die Kontroler und etwas bewegen.

## Wichtung

Mit der Wichtung wird die Stärke der Bindung zwischen RIG-Teilen und den entsprechenden Model-Teilen eingestellt.

Auf das erste Symbol (hinter Gabi) Shift+Doppelklick. Der Wichtungsmanager öffnet sich. Bei einfachem Doppelklick wird der Manager unten angezeigt. Durch klicken auf (hier L\_BD\_Collar\_int) wird der Bereich an der Figur mit dem entsprechenden Farbton angezeigt.

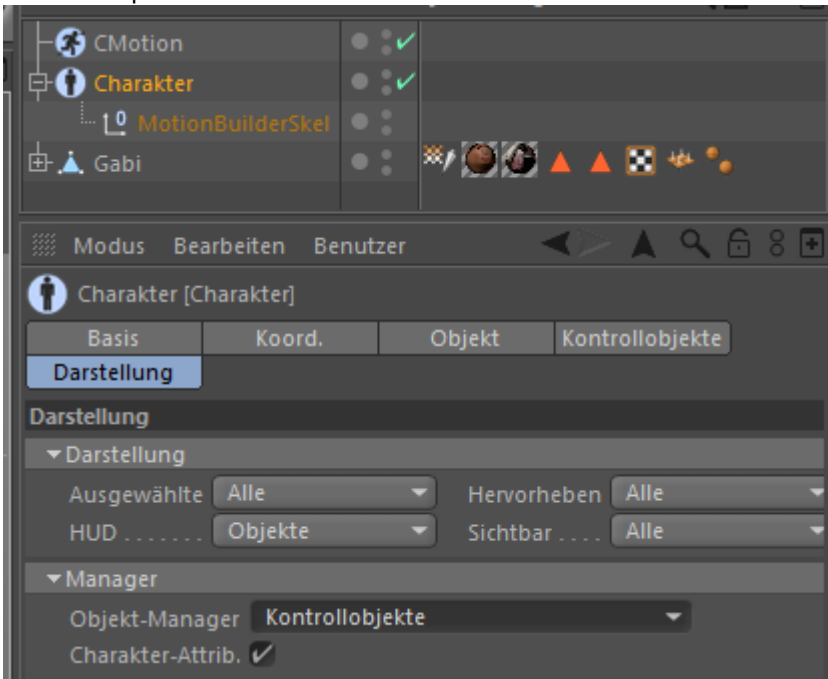


„e“ auf der Tastatur geht wieder in den Bewegungsmodus.

Nun den farbigen Bereich die Gewichtung anpassen. Mit linker Maustaste wird die Gewichtung erweitert und mit linker Maustaste+Shift wird die Gewichtung verringert.

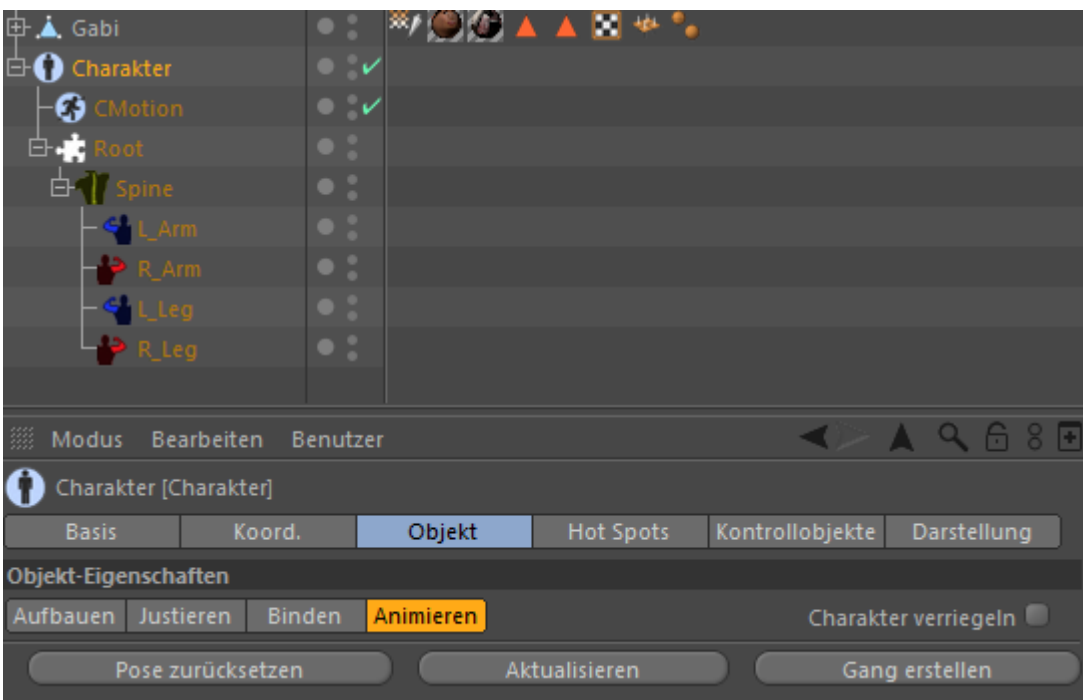
# Animation mit CMotion

Charakter | CMotion



Bei CMotion auf grünen Haken setzen

„Charakter“ markieren und unter „Darstellung | Manager | Kontrollobjekte“ einstellen.



„Charakter“ markieren und „Animieren“ klicken.

Nun kann die Figur an den Kontrollobjekten „angefasst“ und bewegt werden. Wenn etwas nicht richtig bewegt wird, zurück auf „Justieren“ oder an der Gewichtung etwas ändern.

## Filmsequenz erzeugen:

Hintergrund z.B. mit grüner Farbe (GreenScree) erzeugen.

Kamrea erzeugen → Erzeugen | Kamera | Kamera (Kamera markieren)

Die Animation mit Keyframes erzeugen.

ODER: mit CMotion z.B. „Gang erstellen“ wählen, damit sich die Figur erst einmal bewegt.