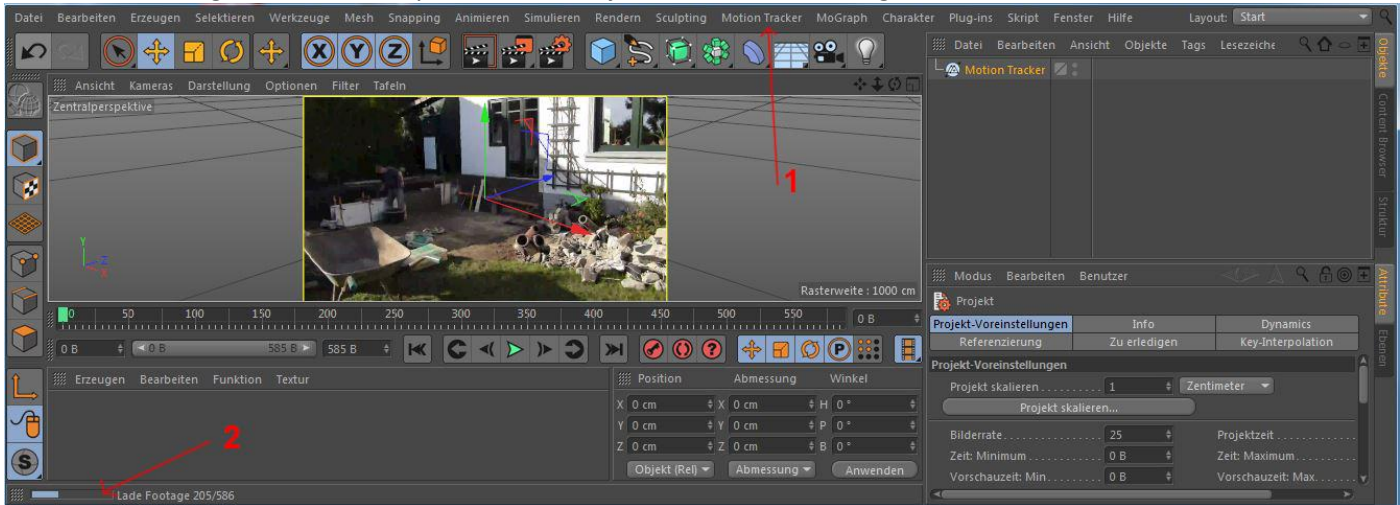


# C4D – R16 Tutorial Tracking

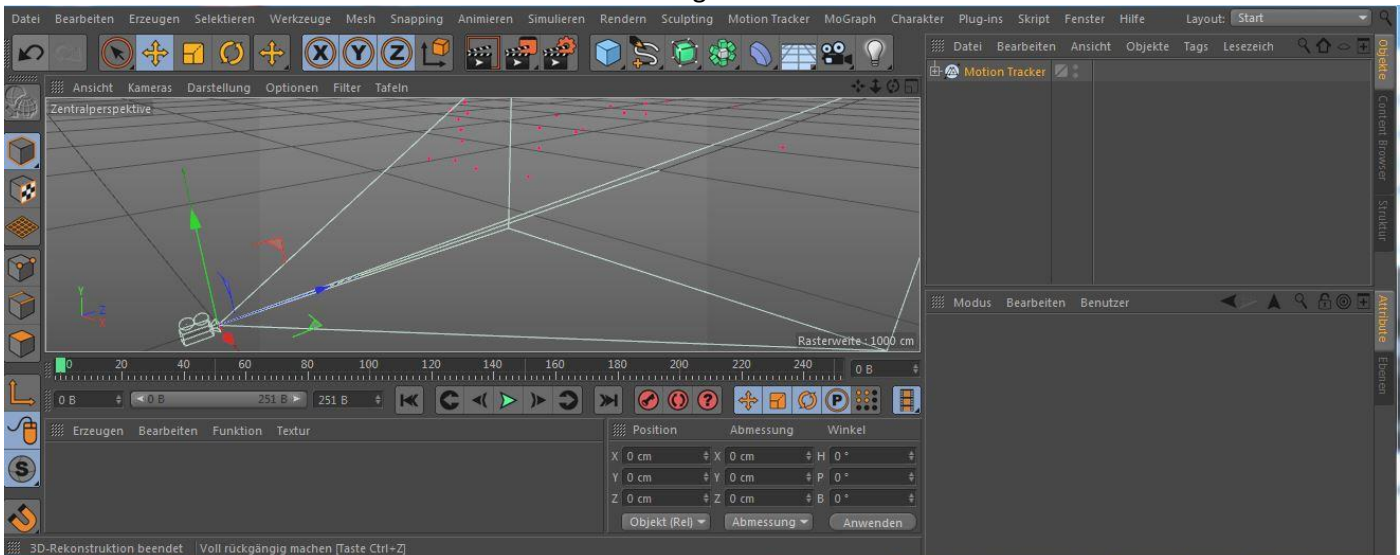
Achtung: nicht alle Clip-Formate lassen sich laden. Hier wurde eine .AVI 720p verwendet.

1: Motion Tracker | Volle Rekonstruktion | Clip auswählen.

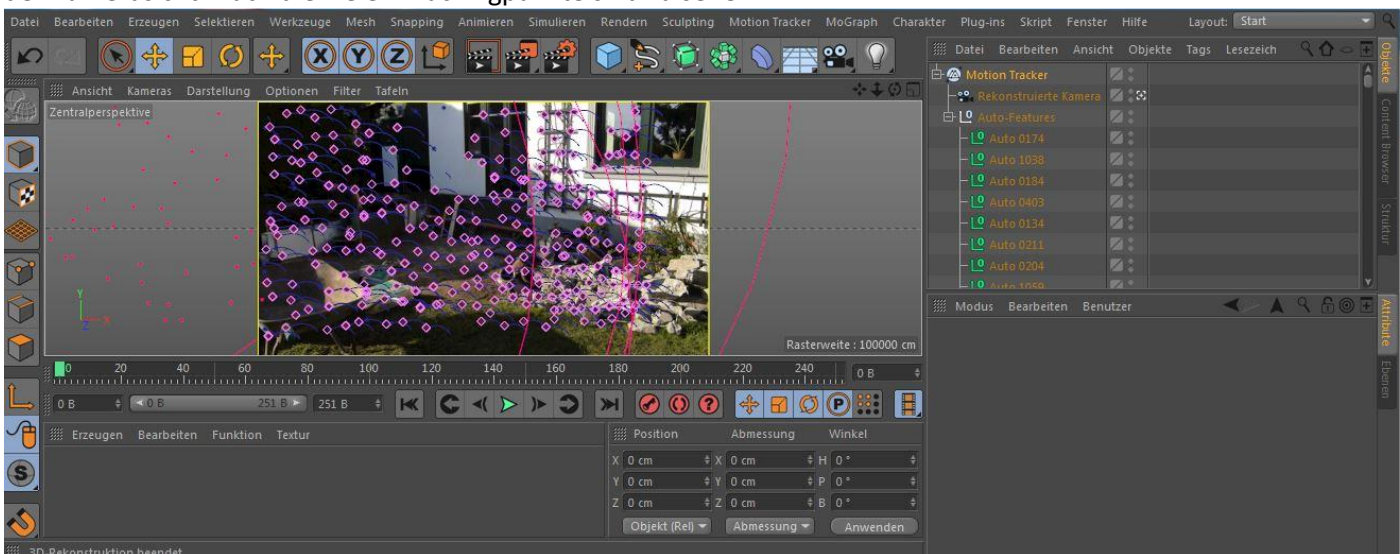
2: Die Datei wird geladen und analysiert. Das kann je nach Größe sehr lange dauern.



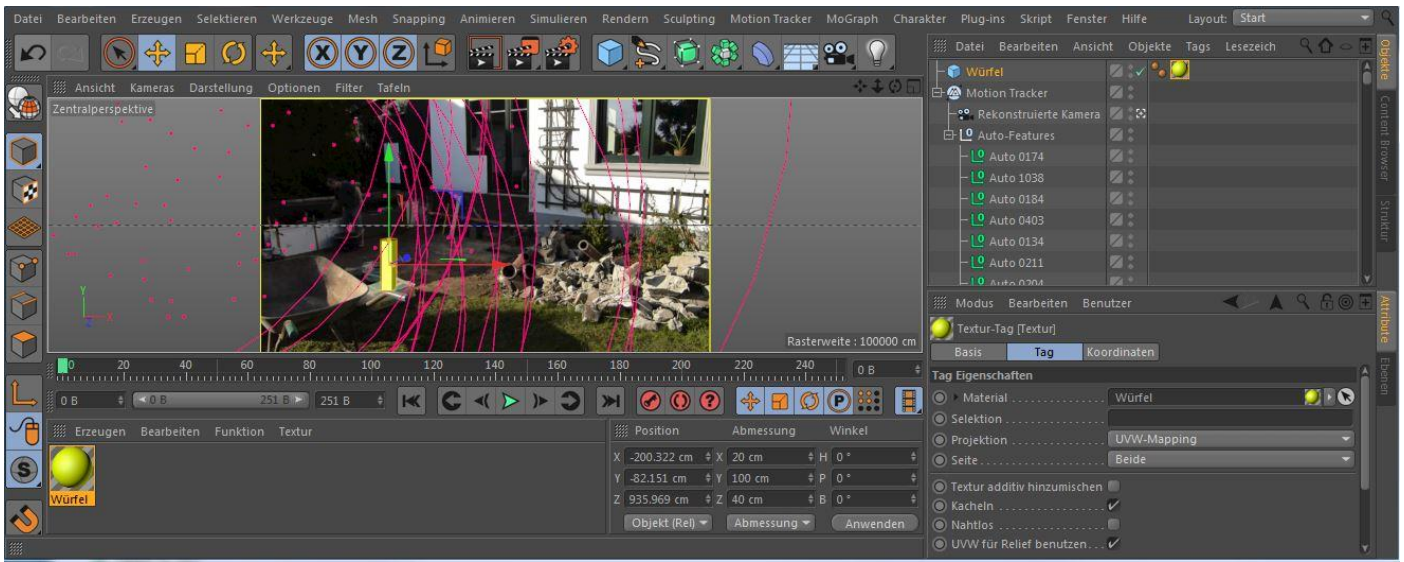
Nach dem Laden sieht man eine Kamera und viele Tracking-Punkte.



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



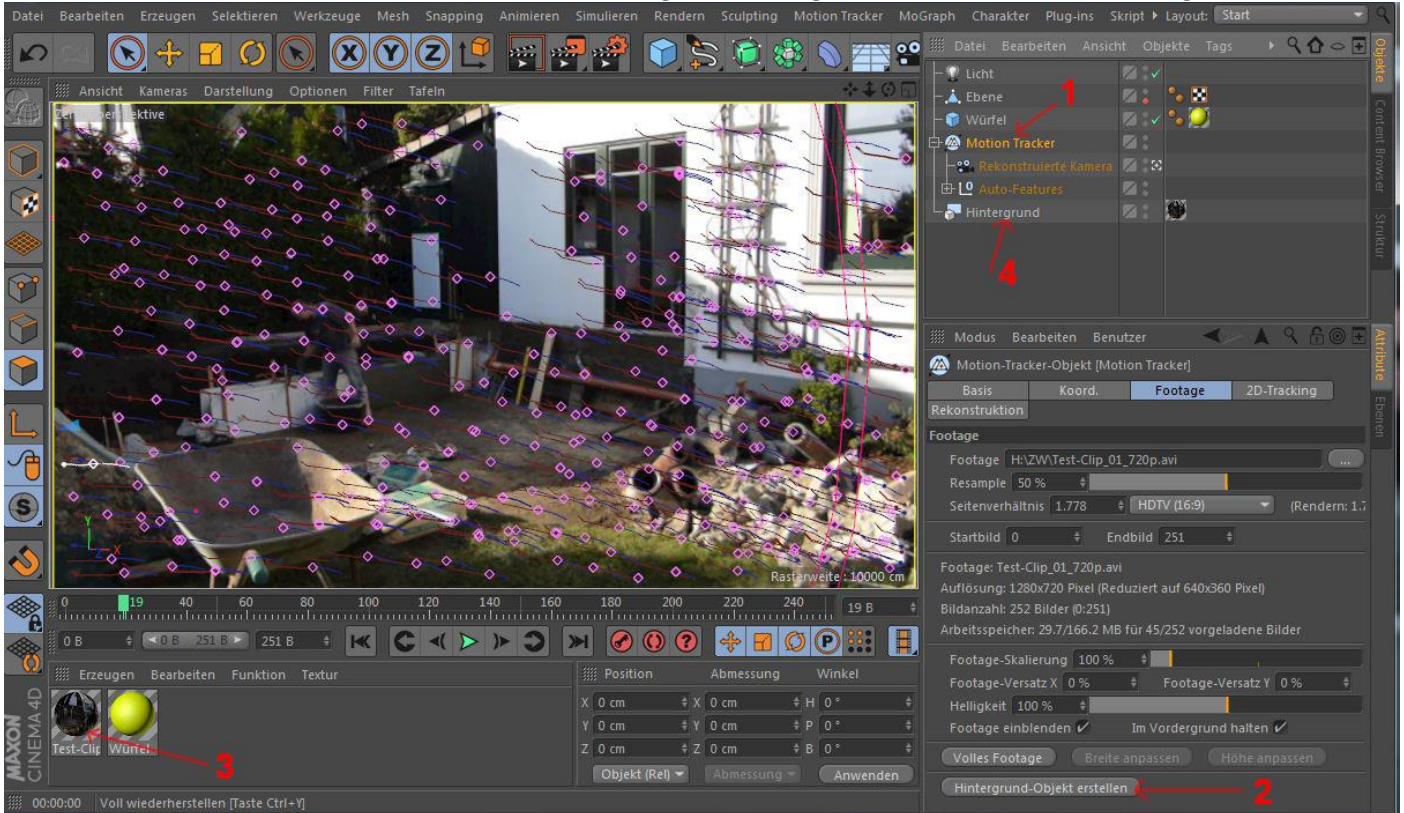
Nun habe ich einen Würfel als Pfahl geformt und ihm wegen der besseren Erkennung ein gelbes Material zugewiesen. Der „Pfahl“ wandert jetzt mit den Clip-Bewegungen mit.



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

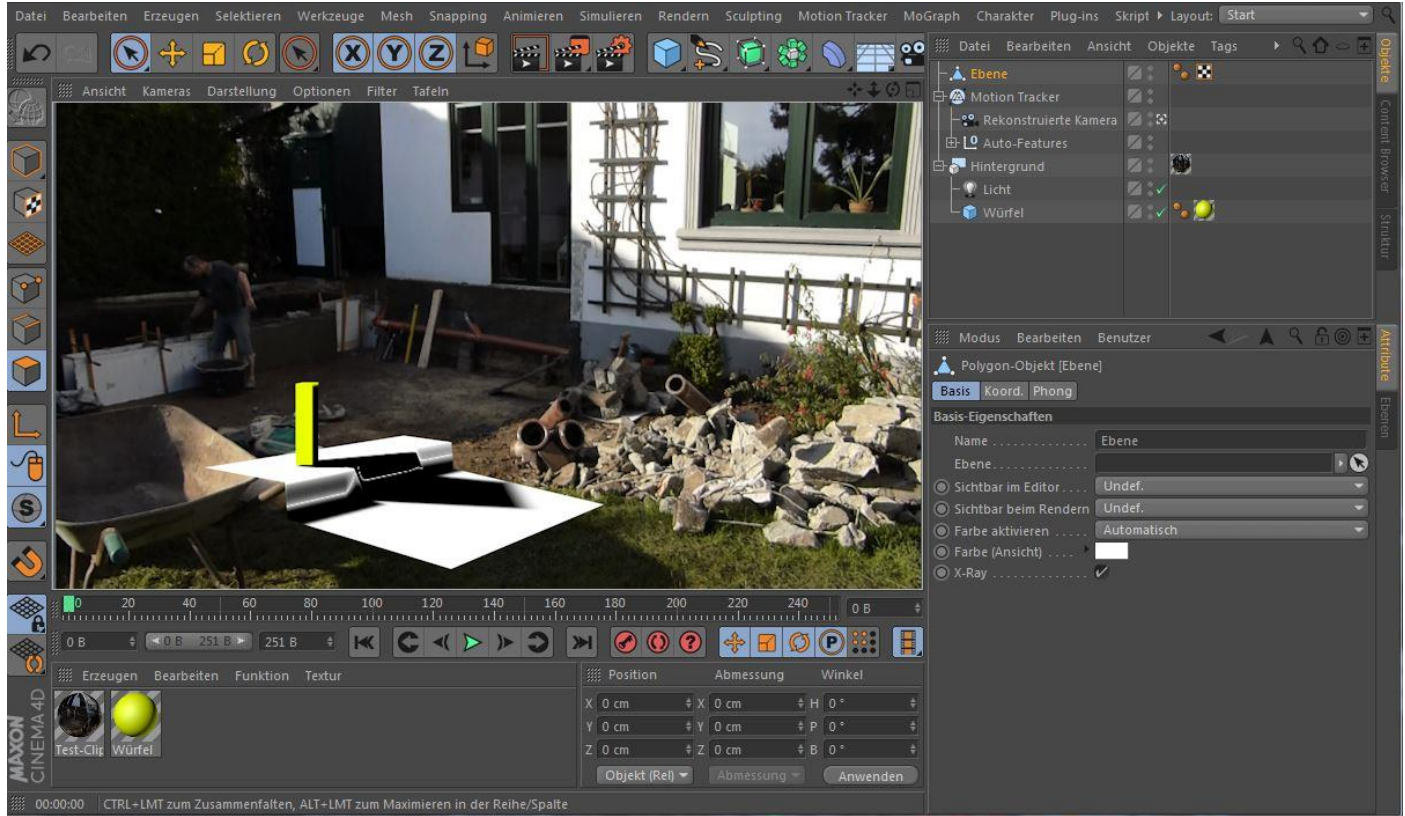
Es werden automatisch das Material (3) und der Hintergrund mit zugewiesenem Material (4) erzeugt.



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

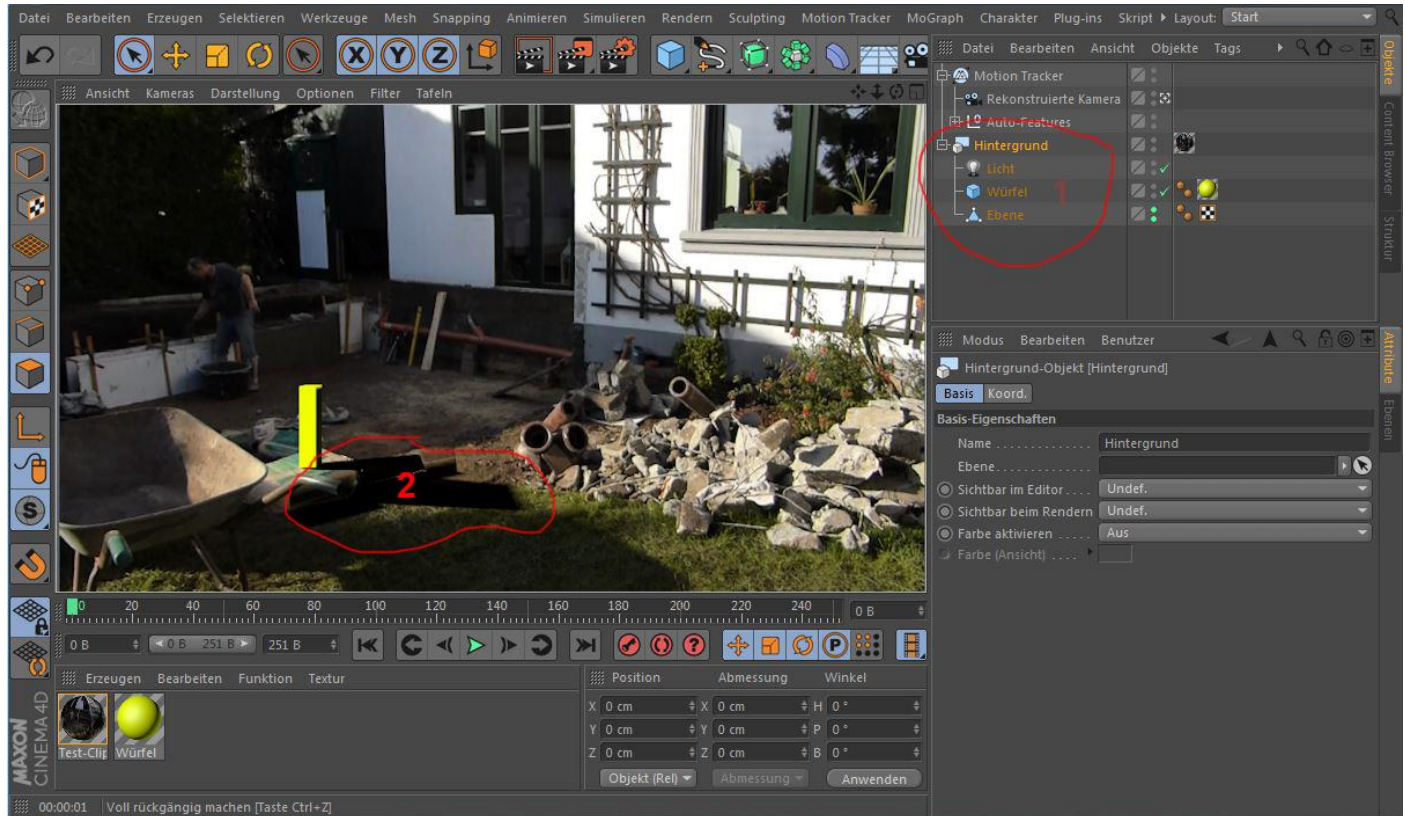
Dazu eine Ebene für den Schattenwurf erstellen und entsprechend anpassen.

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.

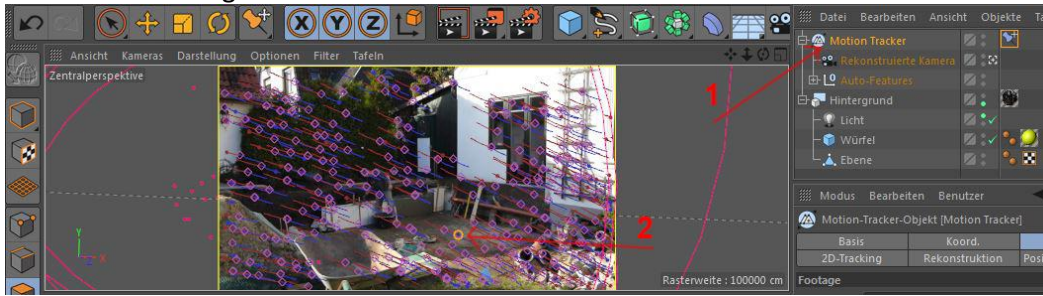


Jetzt noch die Feinarbeit wie z.B. die Ebene besser anpassen und die Schattenfarbe inkl. Intensität einstellen.

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:

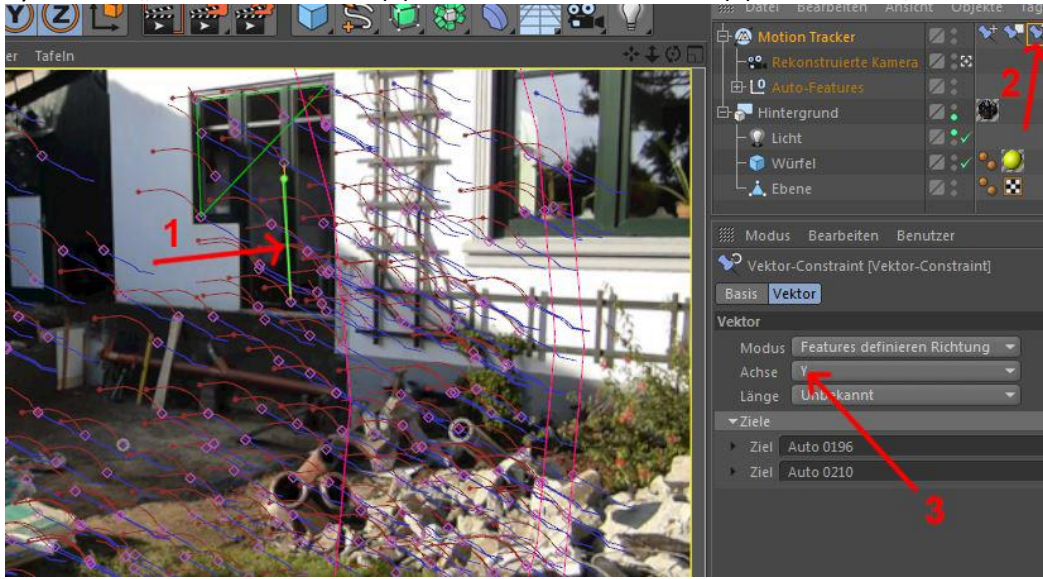
### Positions-Constraint

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.

