

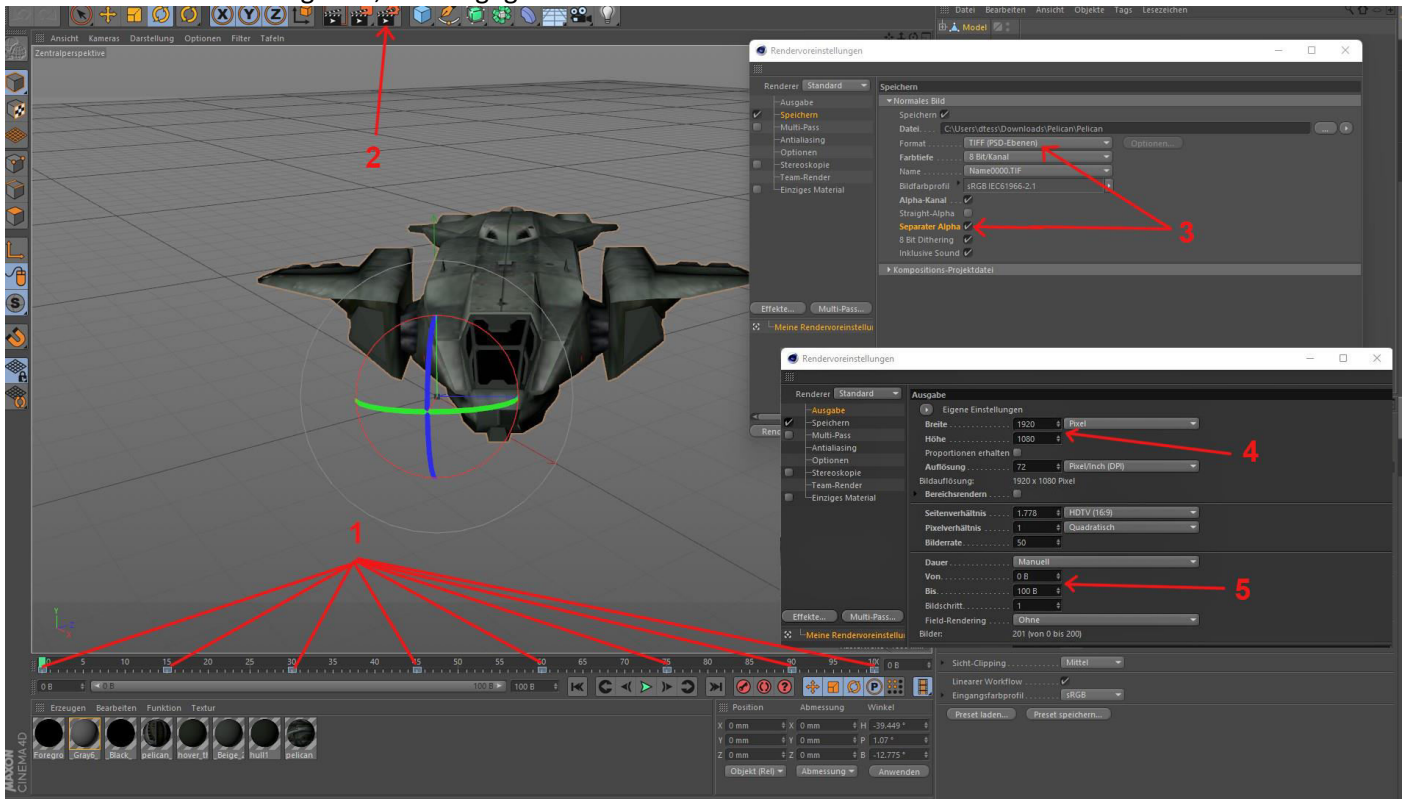


Ein 3D-Objekt in C4D animieren und in Resolve in einen Video-Clip integrieren. Genutzt wird „Magic Mask“ und „Depth Map“.

C4D

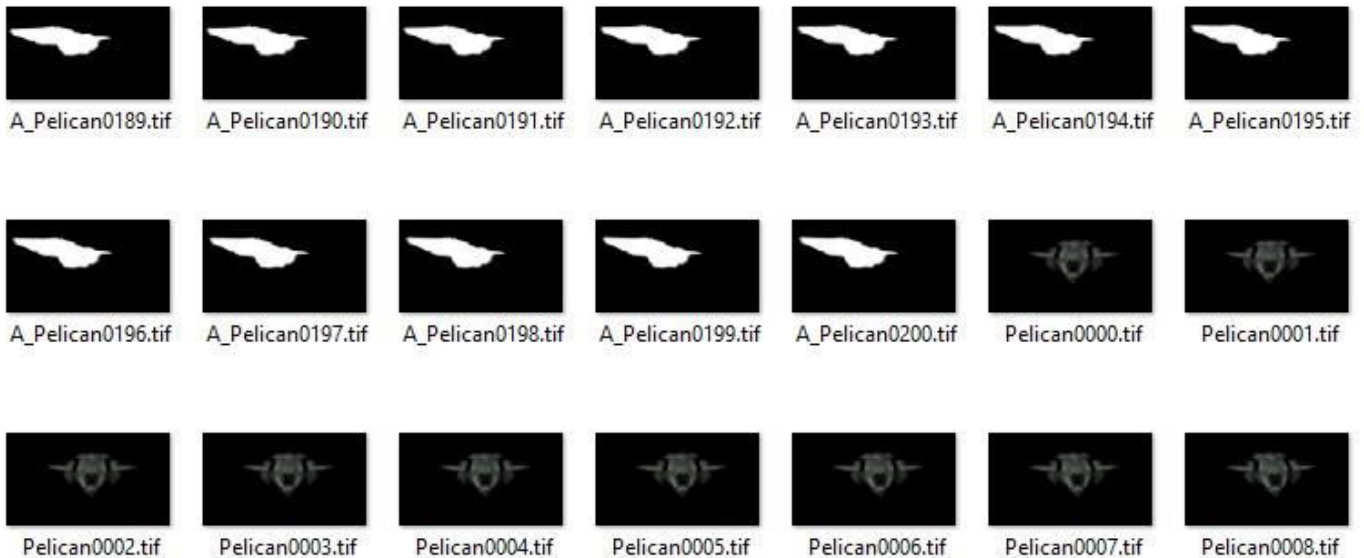
Ein 3D-Objekt in C4D oder Blender usw. inkl. Beleuchtung usw. animieren. Die Sequenz sollte dem späteren Videoclip, in der das Objekt eingefügt werden soll, in der benötigten Länge entsprechen. HINWEIS: Die Frame-Rate beachten.

1. 3D-Objekt bewegen und Key-Frames setzen
2. Rendervoreinstellungen
3. Speichern | Tiff (oder etwas anderes) + Separater Alpha (Funktioniert nicht bei jedem Ausgabeformat)
4. Ausgabe Format angeben. (Hier 1920x1080)
5. Frame von bis angeben, die Ausgegeben werden sollen.



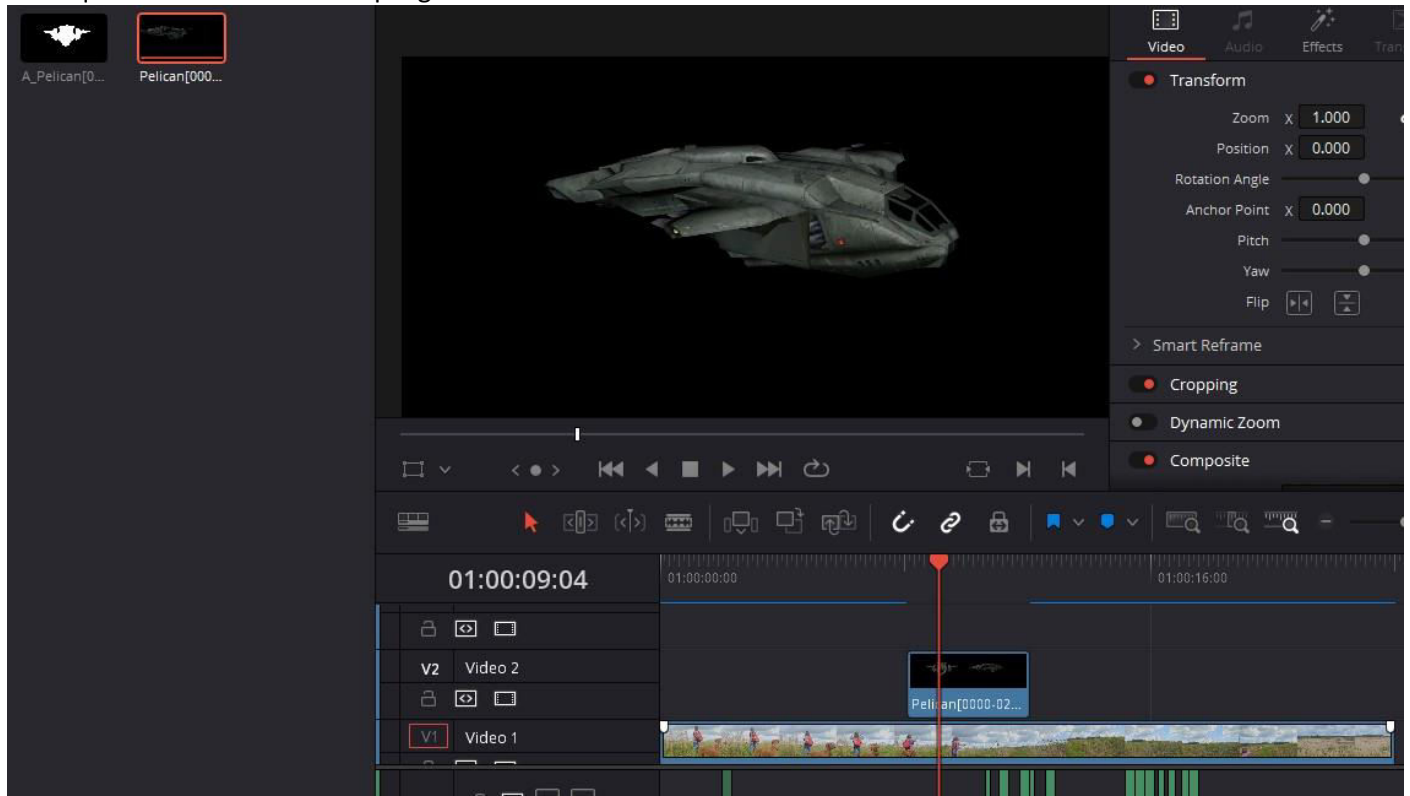
Rendern | Im Bildmanager rendern

Zwei Ausgaben. A\_xxx = Alpha-Kanal (wird hier im Weiteren nicht benötigt) und Die „normale“ Tif-Sequenz.



## Edit-Tab (In Resolve)

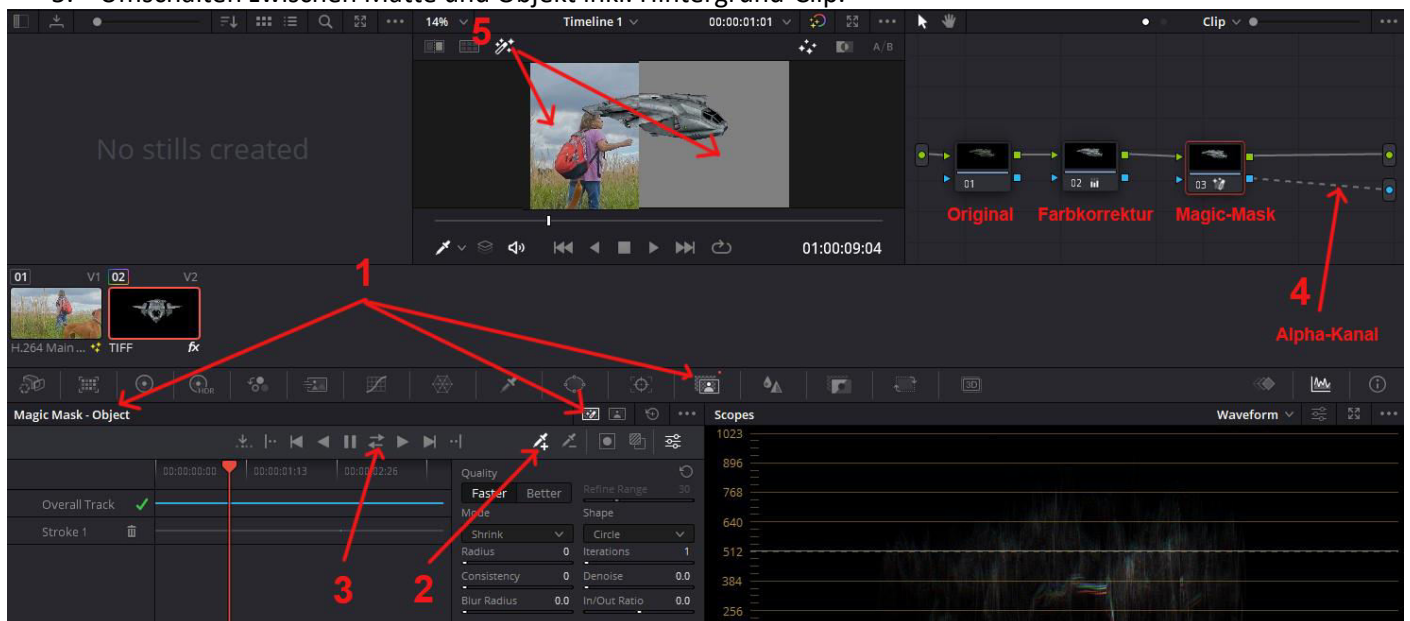
3D-Sequenz über den Video-Clip legen.



## Color-Tab

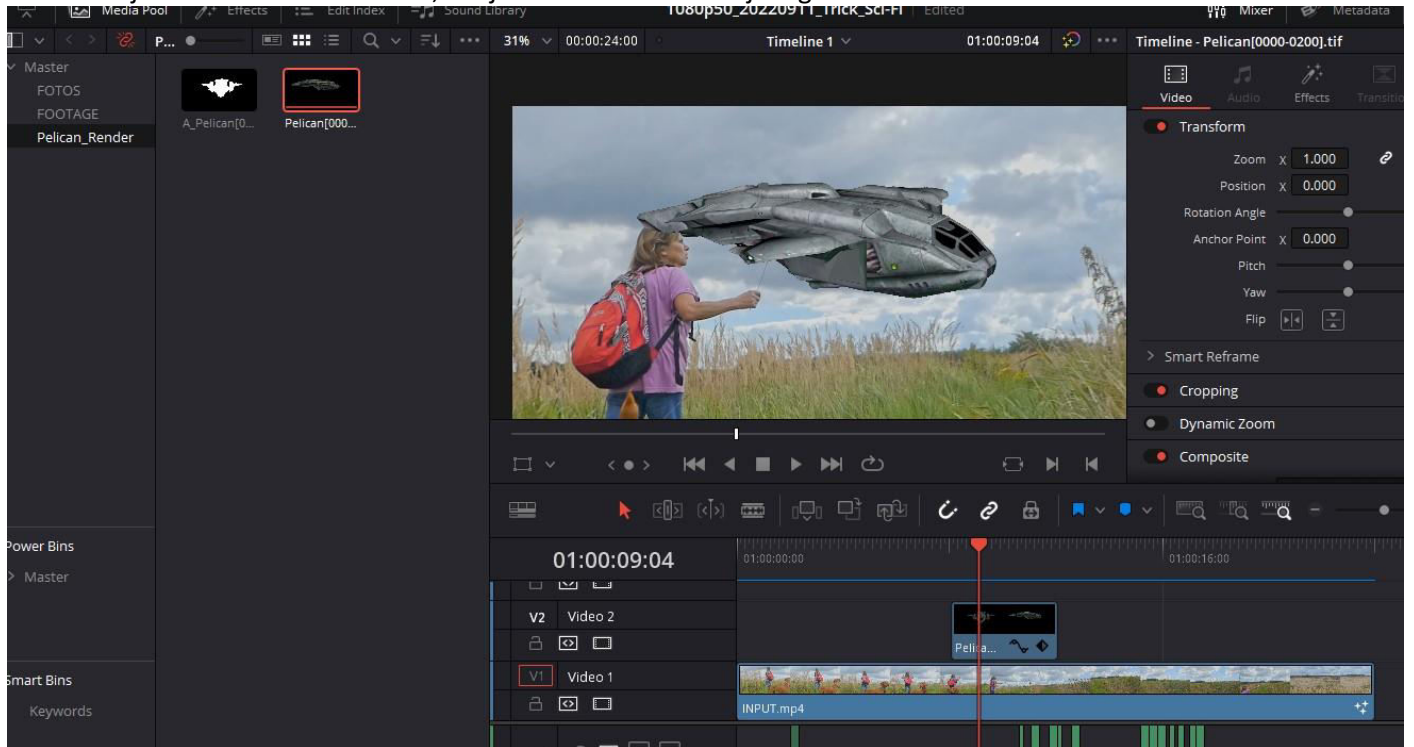
Node für die Magic-Mask aktivieren.

1. Magic-Mask-Tool aufrufen und auf „Object“ stellen.
2. Mit dem Qualifyer das 3D-Objekt markieren.
3. Den Clip vorwärts und rückwärts Tracke.
4. Alpha-Kanal setzen.
5. Umschalten zwischen Matte und Objekt inkl. Hintergrund-Clip.



## Edit-Tab

Das 3D-Objekt überdeckt noch Teile, die jedoch vor das 3D-Objekt gehören.



1. Den Video-Clip über das 3D-Objekt kopieren und darauf die Depth Map anwenden und entsprechend anpassen.
2. Mit dem Haken „Depth Map Preview“ Kann die Map zum Einstellen, oder das Resultat angesehen werden.

