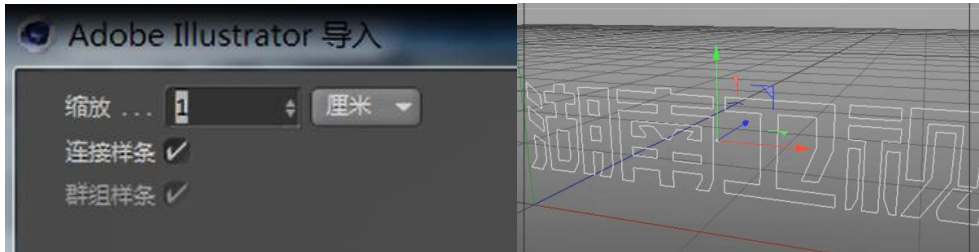
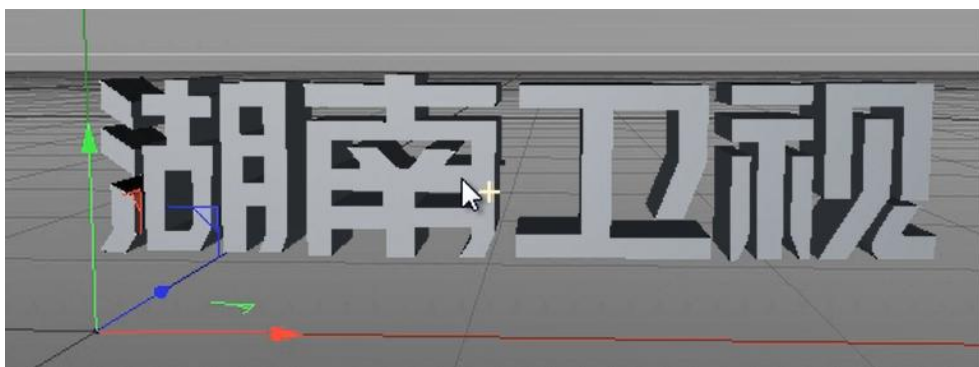
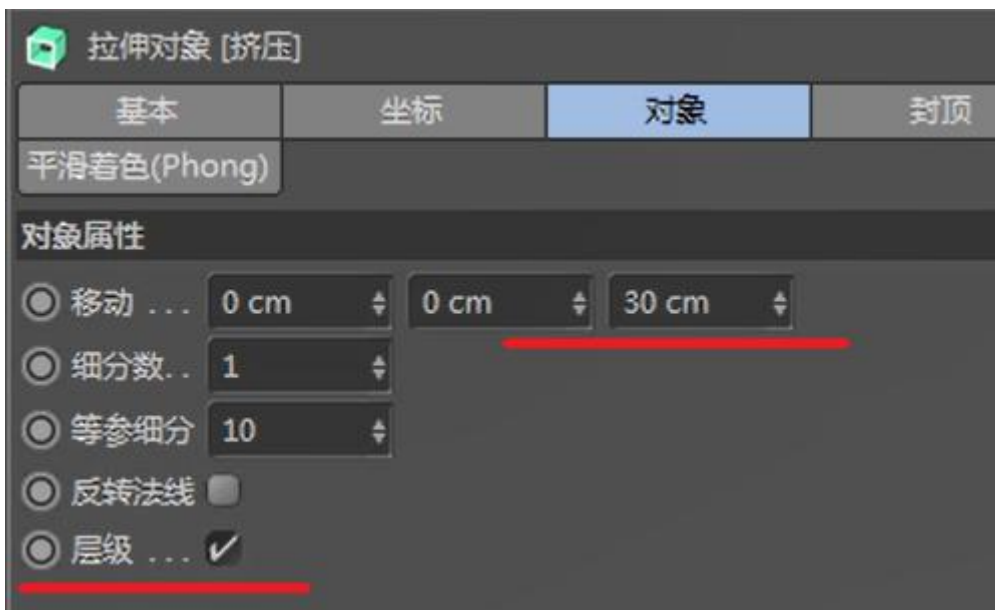


(一)字体制作

1.在 C4D 中导入 AI 文件（在 Photoshop 或 Illustrator 中制作的 ai 文件），。



2.添加挤压，调整挤压参数。



(二)立方体发射效果

1.添加立方体，设置参数。

(键盘 h，可以查看整个视图)



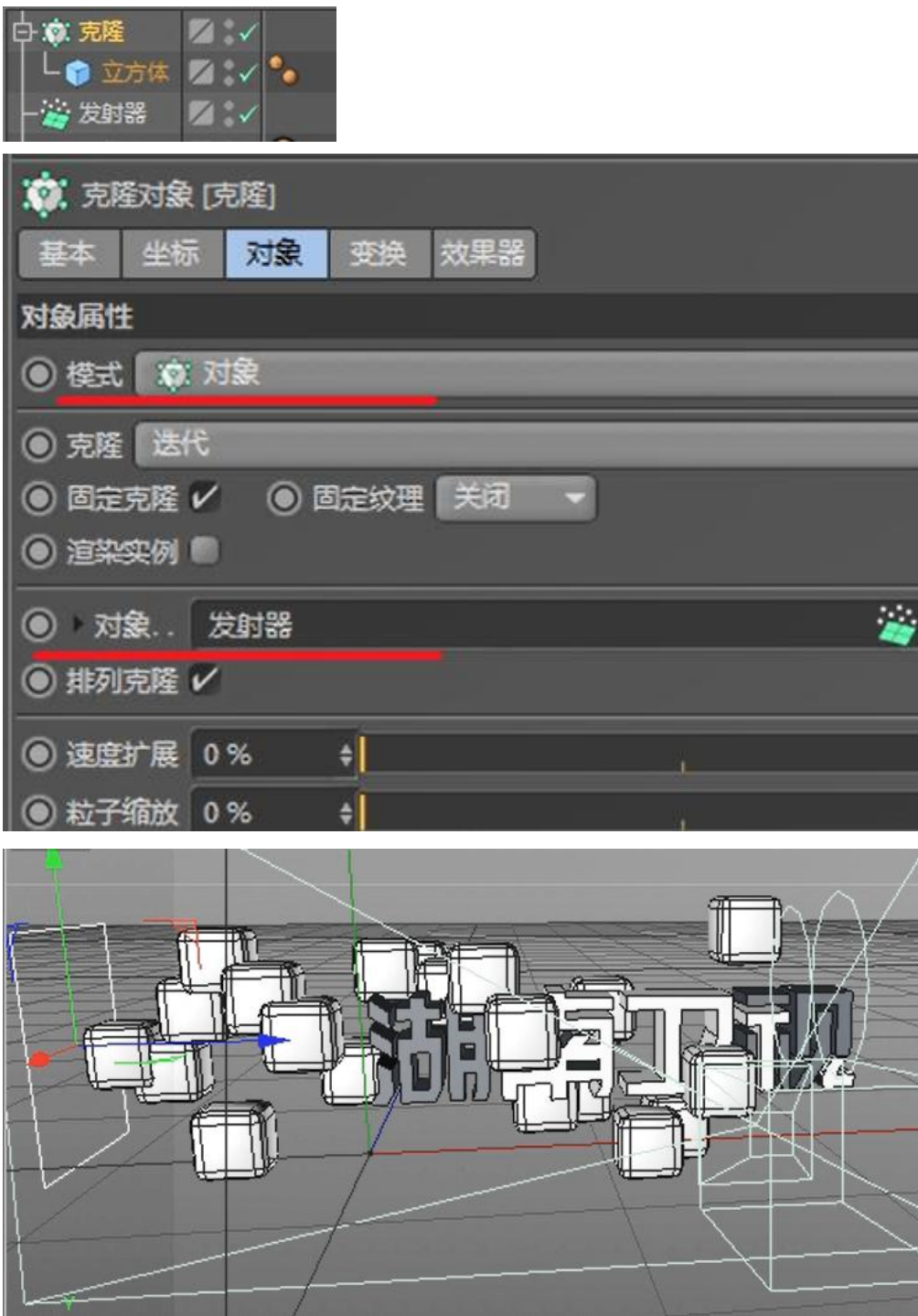
2.添加发射器



3.给立方体添加克隆效果，设置克隆的对象模式为对象，对象选择发射器。



要实现发射立方体效果，需要对立方体进行克隆，通过克隆把发射器和立方体联系起来。



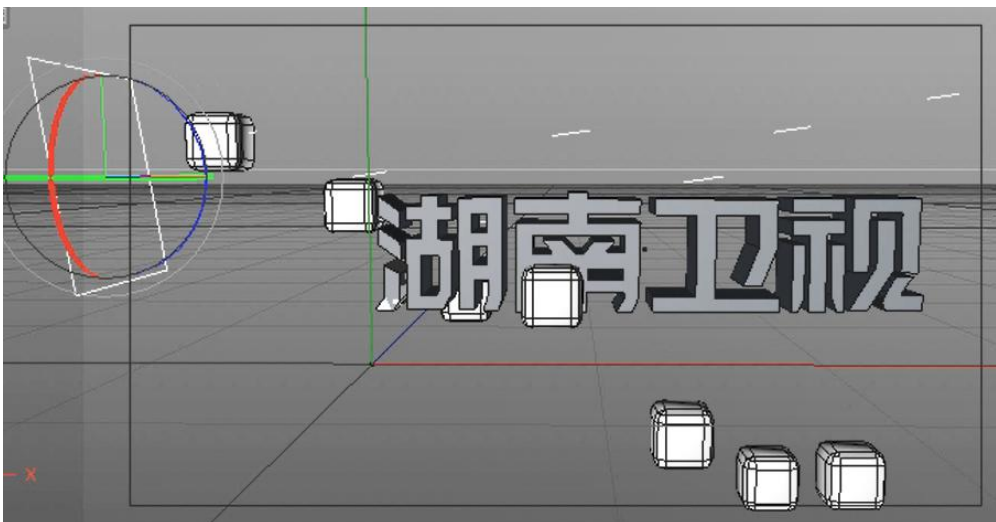
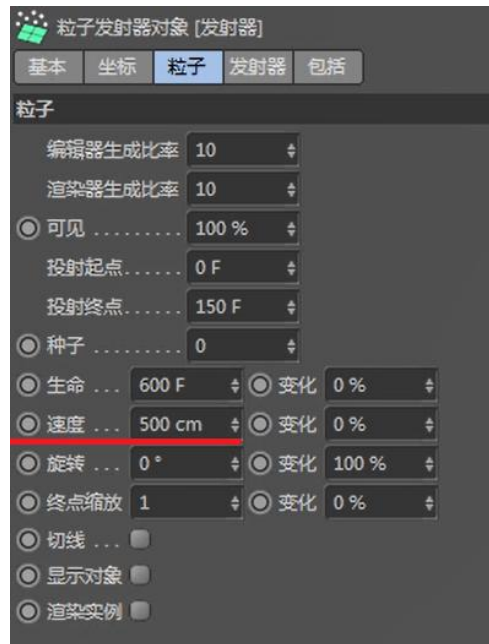
The image shows a 3D software interface. At the top left, a toolbar contains icons for '克隆' (Clone), '立方体' (Cube), and '发射器' (Emitter). Below it, a panel titled '克隆对象 [克隆]' (Clone Object [Clone]) has tabs for '基本' (Basic), '坐标' (Coordinates), '对象' (Object), '变换' (Transform), and '效果器' (Effectors). The '对象' tab is active, showing '对象属性' (Object Properties) with options: '模式' (Mode) set to '对象' (Object), '克隆' (Clone) set to '迭代' (Iterative), '固定克隆' (Fixed Clone) checked, '固定纹理' (Fixed Texture) set to '关闭' (Off), '渲染实例' (Render Instance) unchecked, '对象' (Object) set to '发射器' (Emitter), '排列克隆' (Arrange Clones) checked, '速度扩展' (Speed Expansion) at 0%, and '粒子缩放' (Particle Scaling) at 0%. Below the panel is a 3D viewport showing a scene with several white cubes and a large, stylized Chinese character '湖' (Lake) in the center. The cubes are arranged in a dynamic, scattered pattern, suggesting a simulation.

☞动力学动画

- 1.设置立方体为柔体

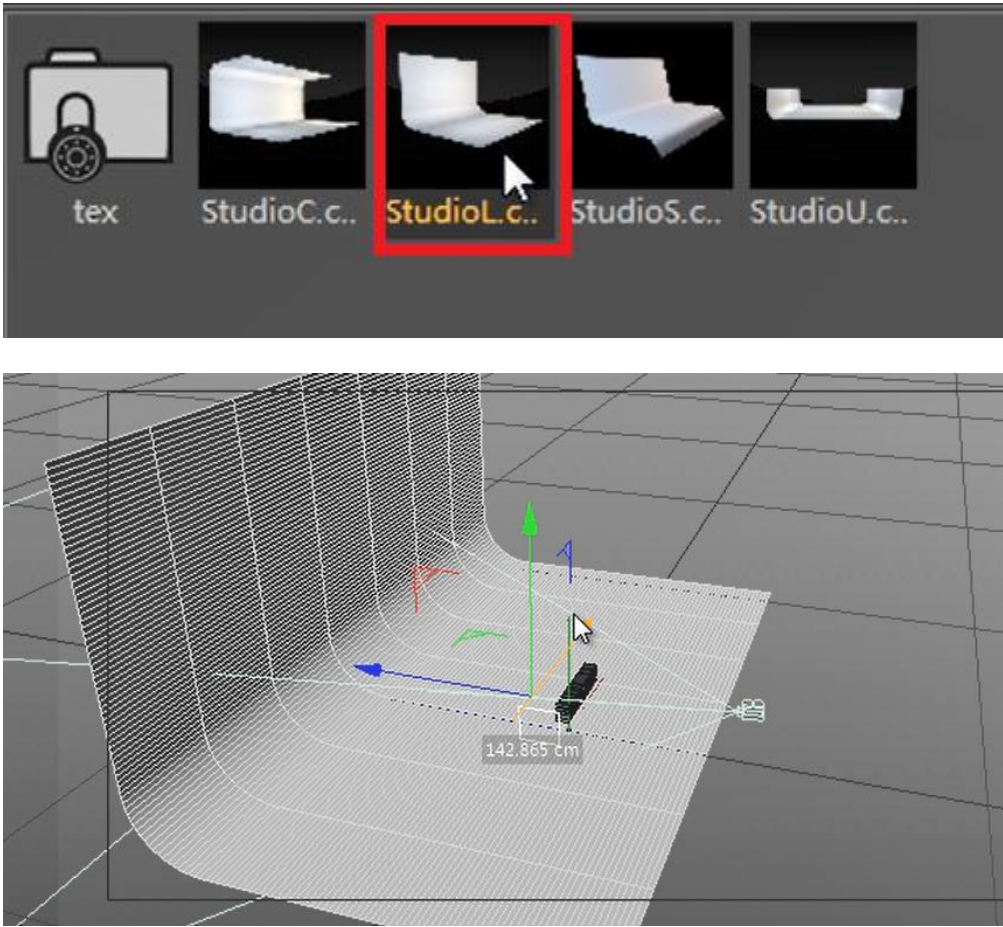


2.提高发射器的速度为 500，避免立方体之间粘连。

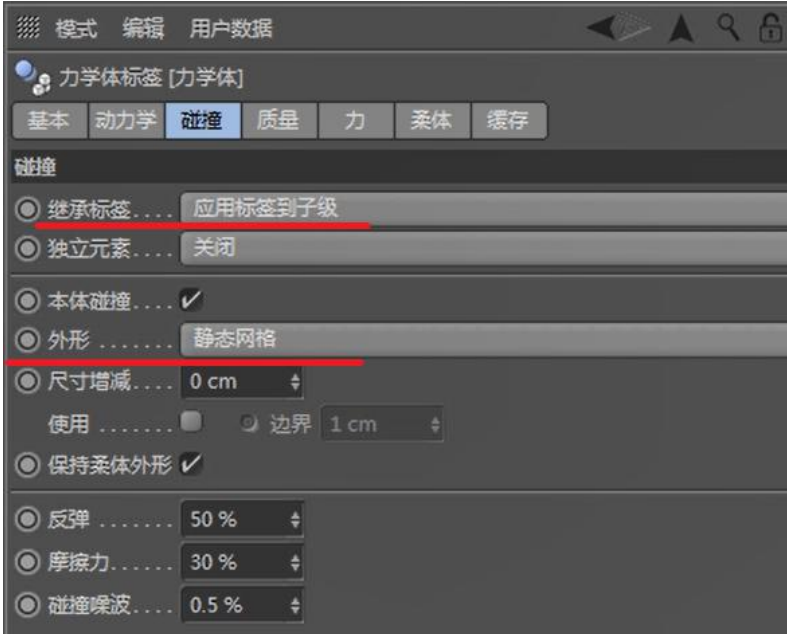


3.场景搭建

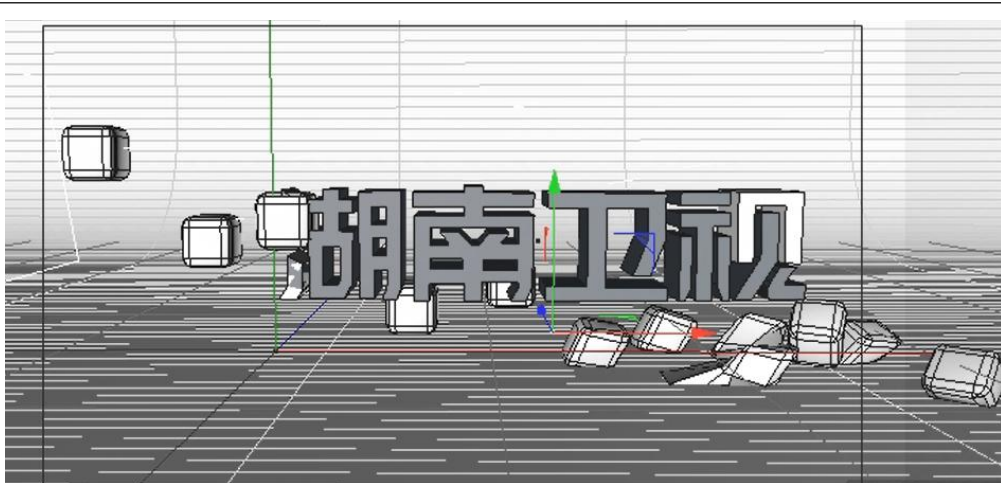
(1)选用灰猩猩插件的 L 背景



(2)将 L 背景设为碰撞体，修改继承标签为“应用标签到子级”。



小贴士
解决立方体落地的粘连问题：立方体的圆角半径设为1。



4.为克隆添加随机效果器，等比缩放设为-0.25。

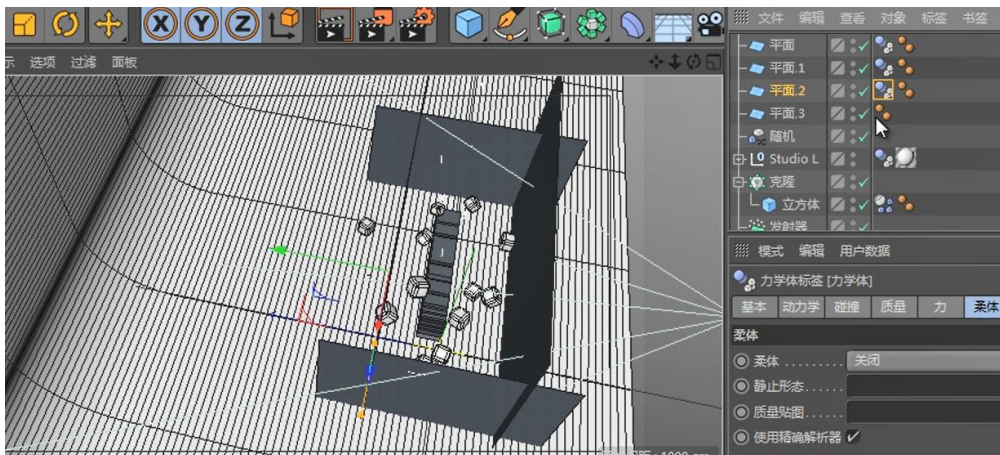


5.制作挡板效果

(1)添加平面，将高度和宽度分段设为 1；



(2)复制 3 个平面，放置在四面，将其设为碰撞体。



(四)文字动画制作

1. 打开菜单--运动图形--文本，输入”打造轻松慢生活”，调整高度为 25，水平间隔为 6。



Mo文本 [文本]

基本	坐标	对象	封顶
全部	网格范围	单词	字母

平滑着色(Phong)

字体 ... 方正光辉特粗简体
Regular

对齐 ... 左

高度 ... 25 cm

水平间隔... 6 cm

垂直间隔... 0 cm

2. 为文字添加简易效果器，勾选等比缩放，缩放改为-1，Y轴旋转为360°。

简易 [简易]

基本	坐标	效果器	参数	变形器	衰减
----	----	-----	----	-----	----

参数

变换

变换模式 相对 变换空间 节点

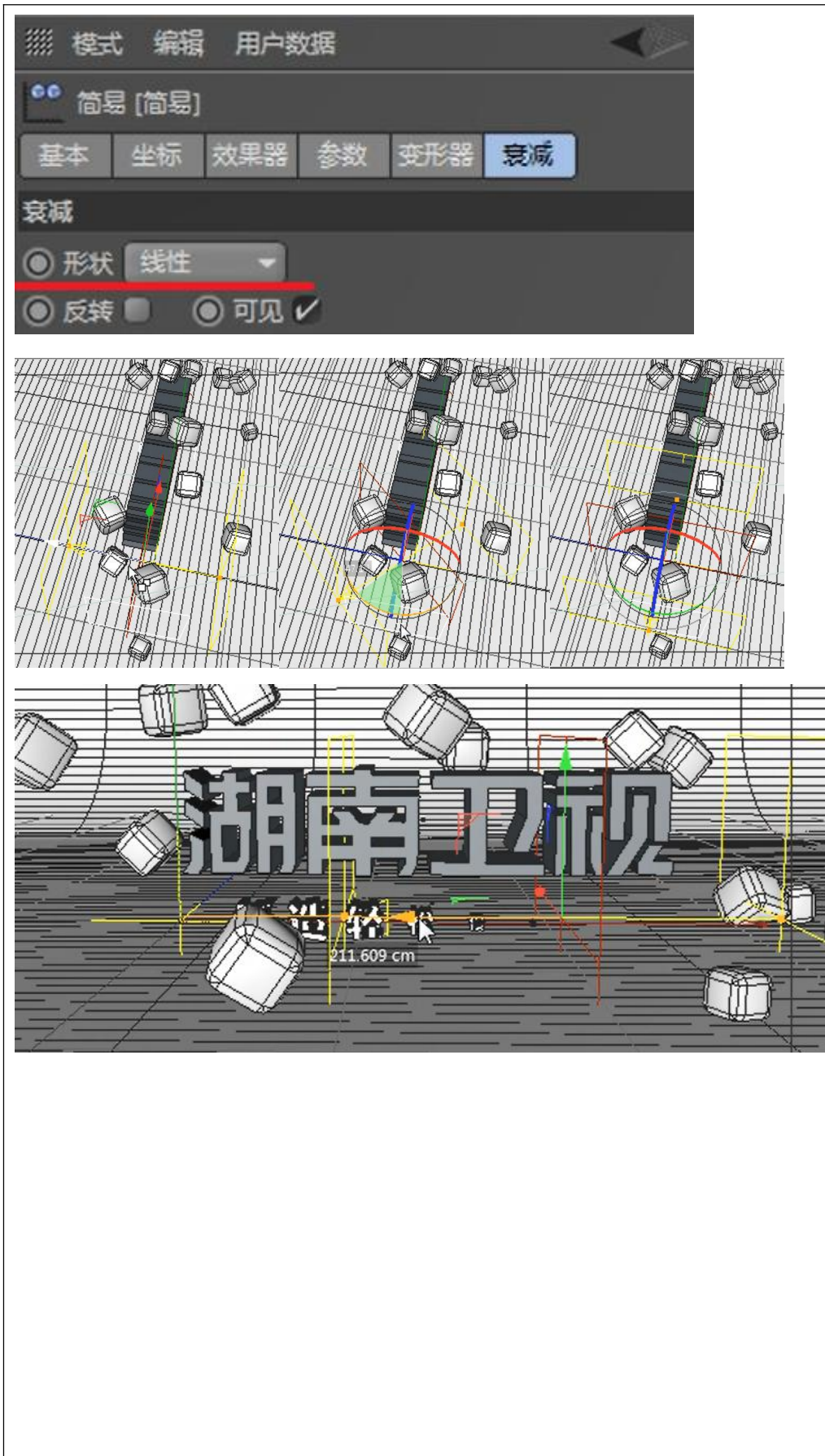
位置 缩放 ... 旋转

缩放 ... -1 R.H 0°

等比缩放 R.P 360°

绝对缩放 R.B 0°

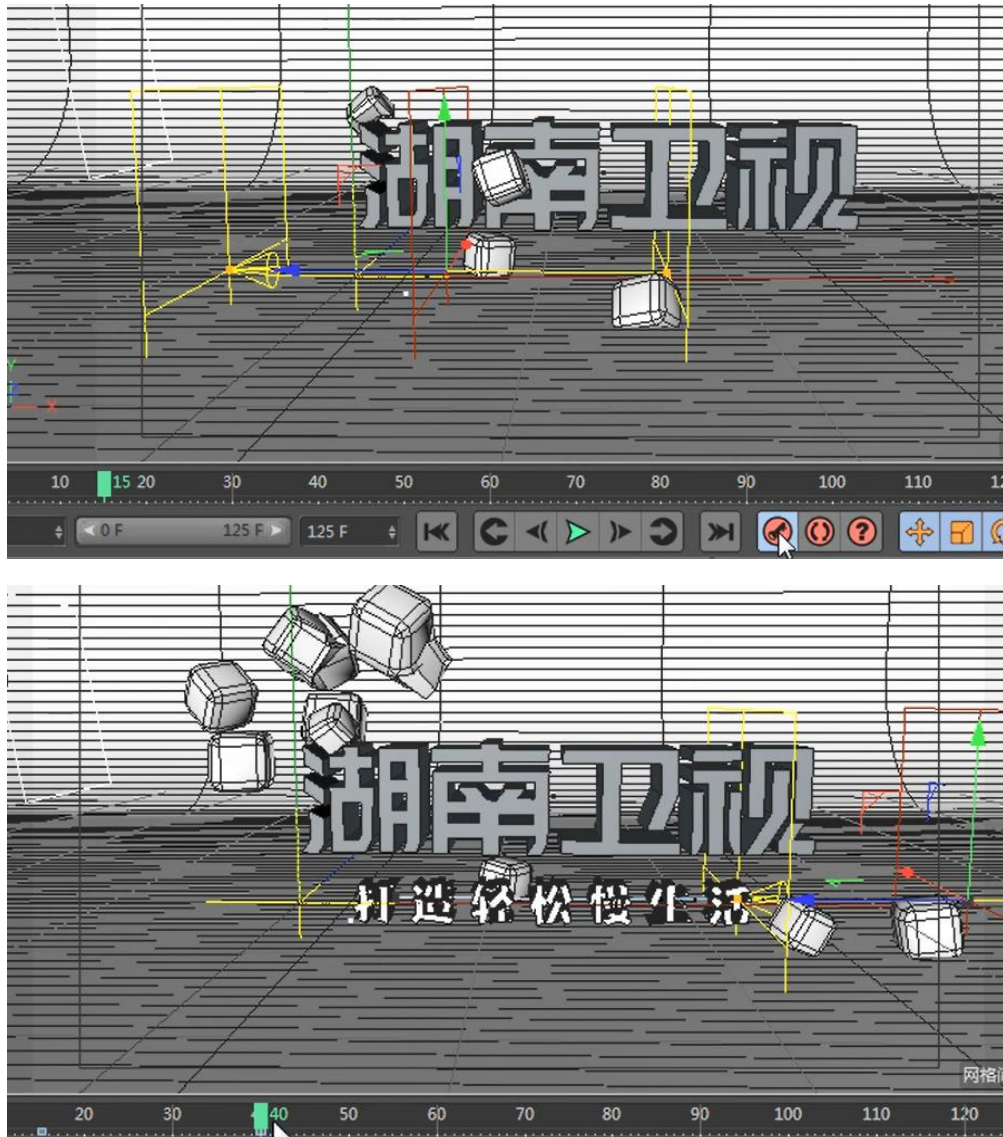
3.将简易效果器的衰减形状设为“线性”，调整效果器的方向。



小贴士

简易效果器的等比缩放-1，结合衰减形状设为“线性”，可以实现从无到有效果。

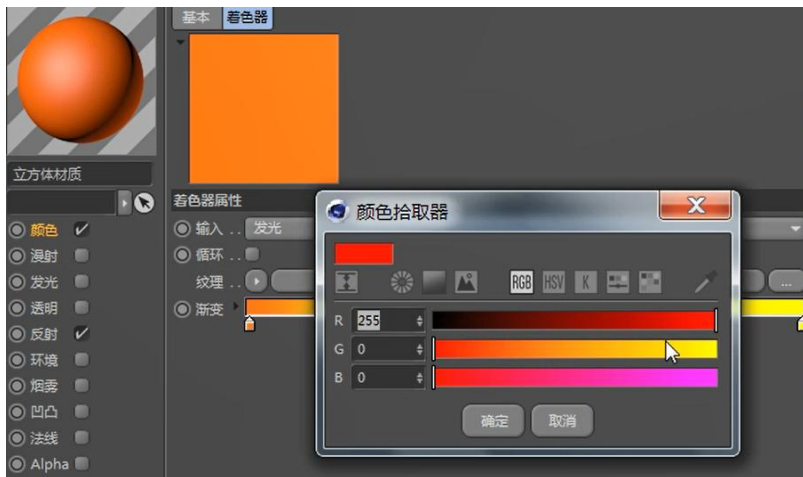
4.在 15 帧和 40 帧位置,移动简易效果器的位置,添加关键帧,完成文字从左到右出现效果。



F9 键可以直接添加关键帧

(五)材质制作、渲染输出

1.新建材质,用着色效果器实现立方体颜色变化。



2.对立方体的柔体进行烘焙。

