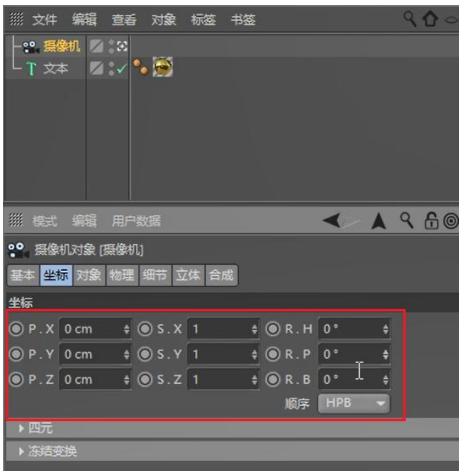
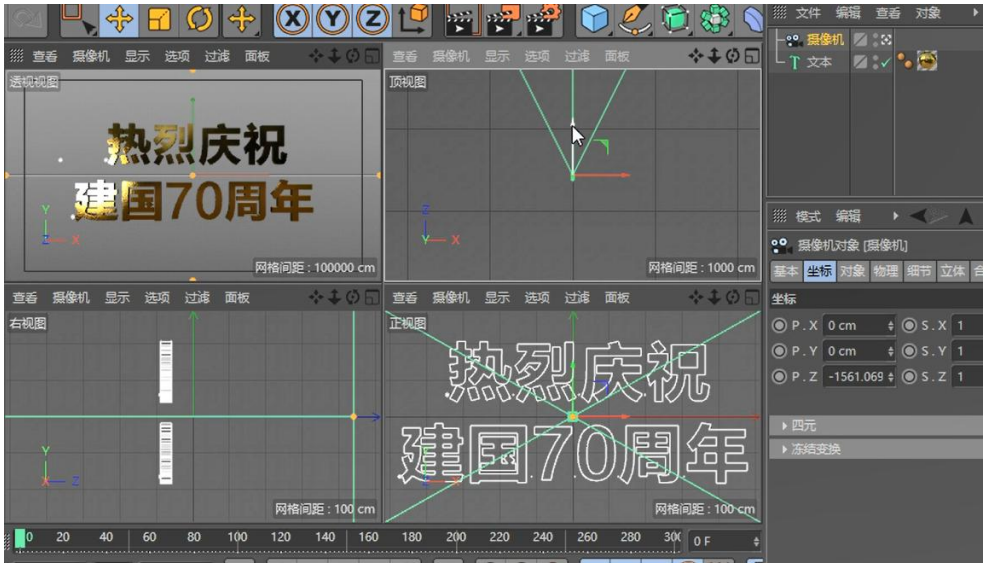
项目二 祖国的庆典

㈠文字动画

1.创建文字，添加摄像机，将摄像机参数归 0。



2.打开四视图，在四视图状态调整摄像机参数，完成摄像机动画的初始状态设置。在 0 帧和 200 帧位置分别点击设置关键帧。

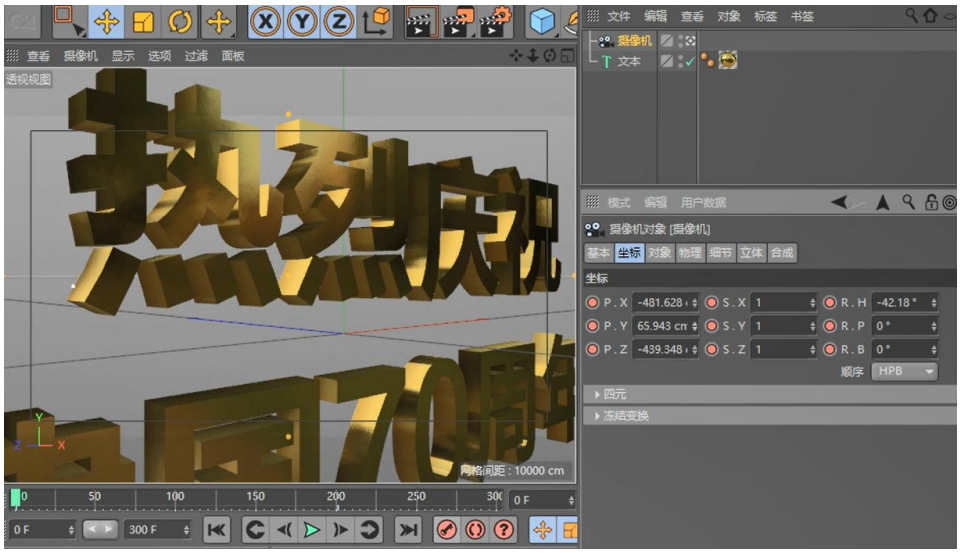


1. 在 0 帧位置，调整摄像机，调整好位置，点击按钮，

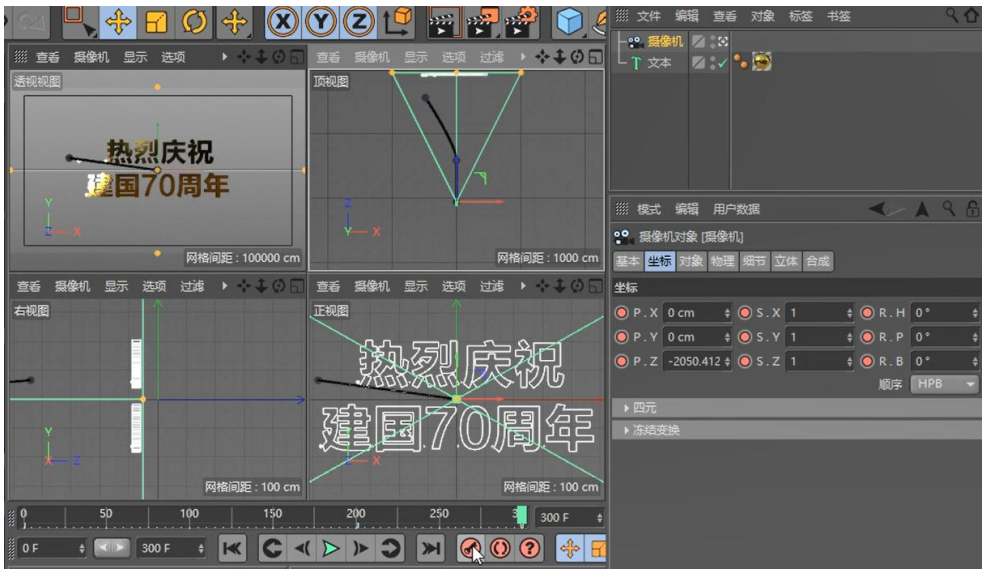
小贴士

鼠标左键点击参数的想上箭头，可以将摄像机参数归 0。

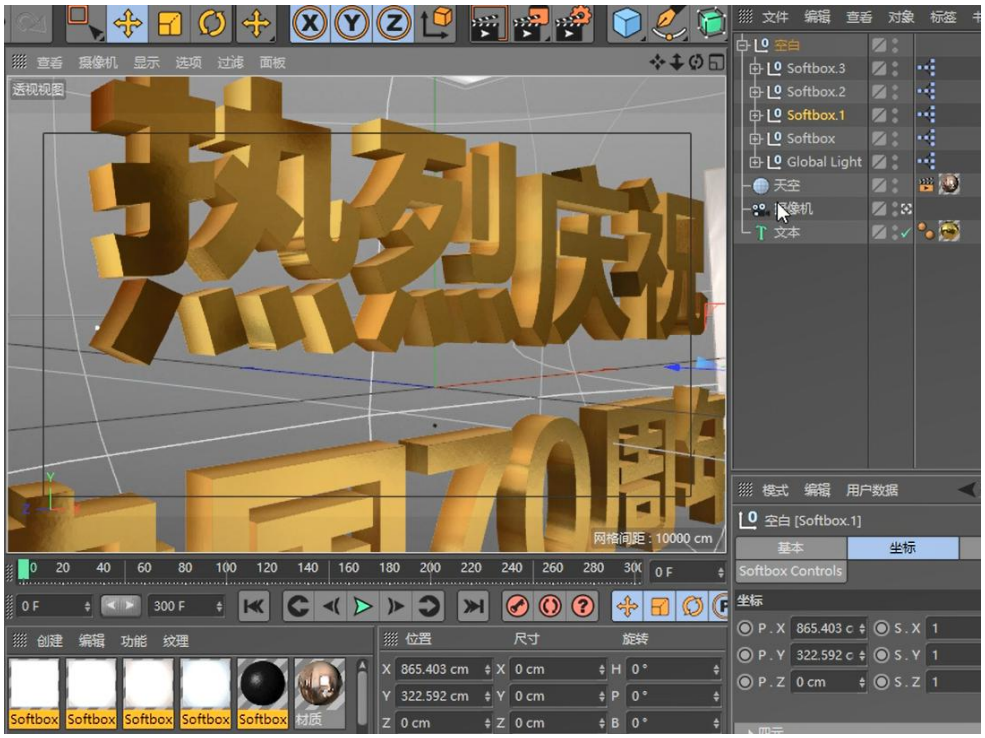
设置关键帧，点击按钮，查看动画。



2. 4.300 帧位置，修改摄像机参数，将文字拉远，点击按钮，设置关键帧，点击按钮，查看动画。

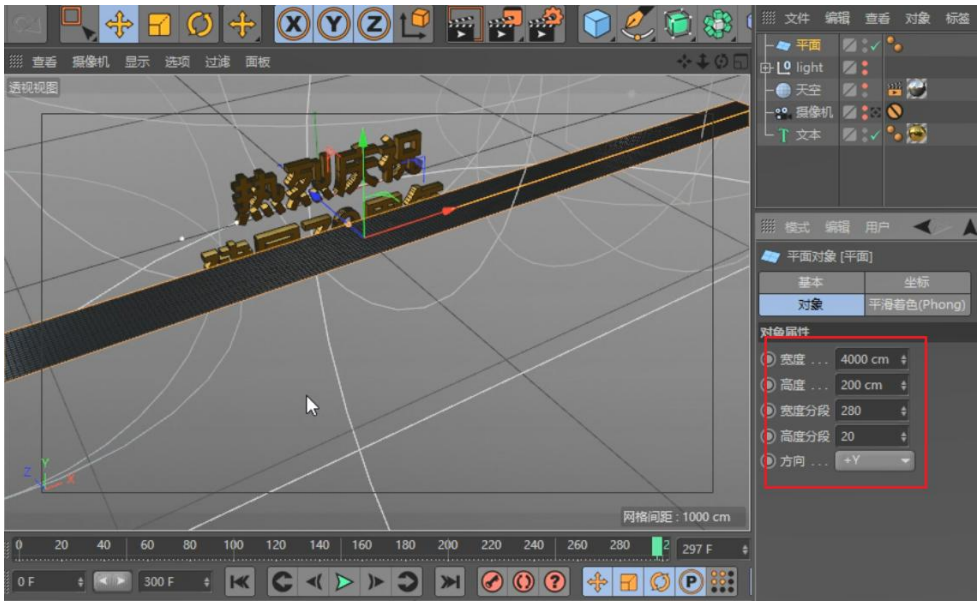


5.用天空和灰猩猩灯光插件结合，给文字进行灯光设置。

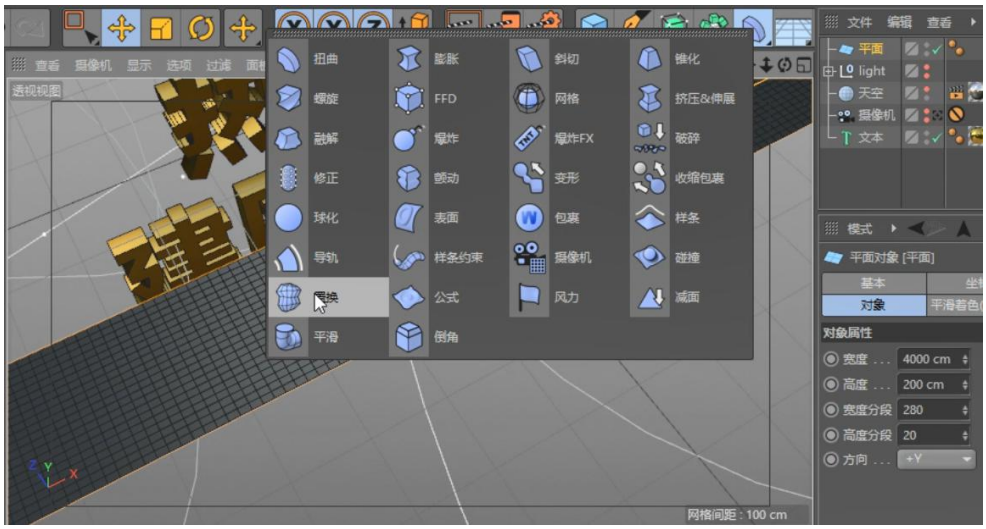


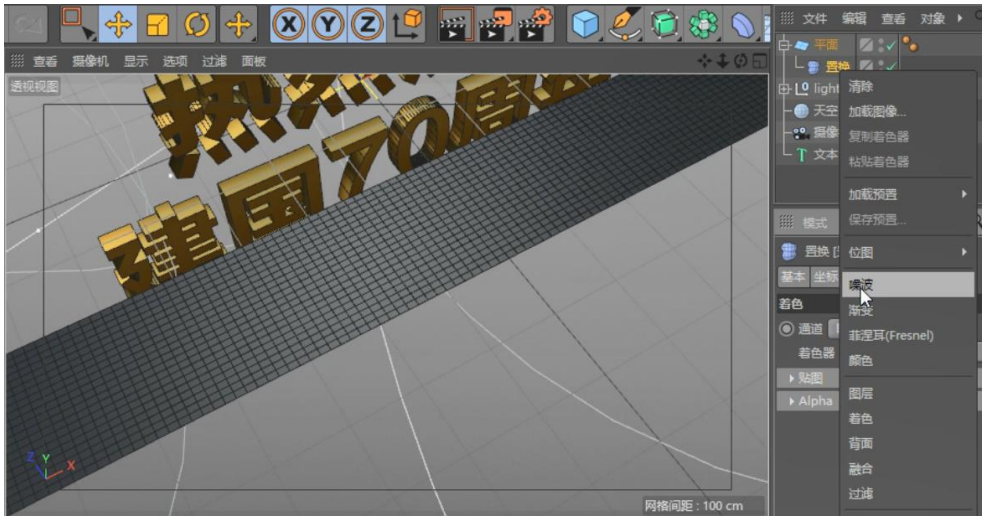
㈡布料——红绸制作

1.新建平面，设置参数如下：

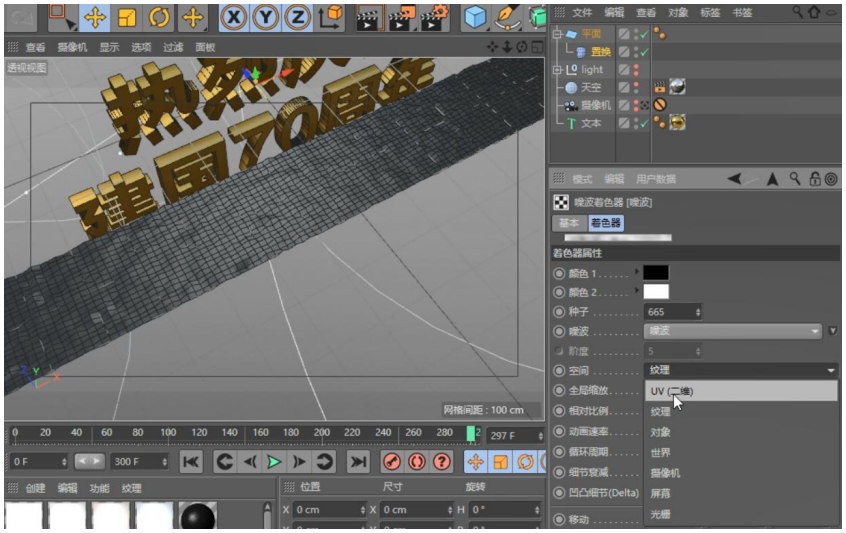


2.布料纹理制作，添加置换效果，选中着色属性，选择噪波效果。



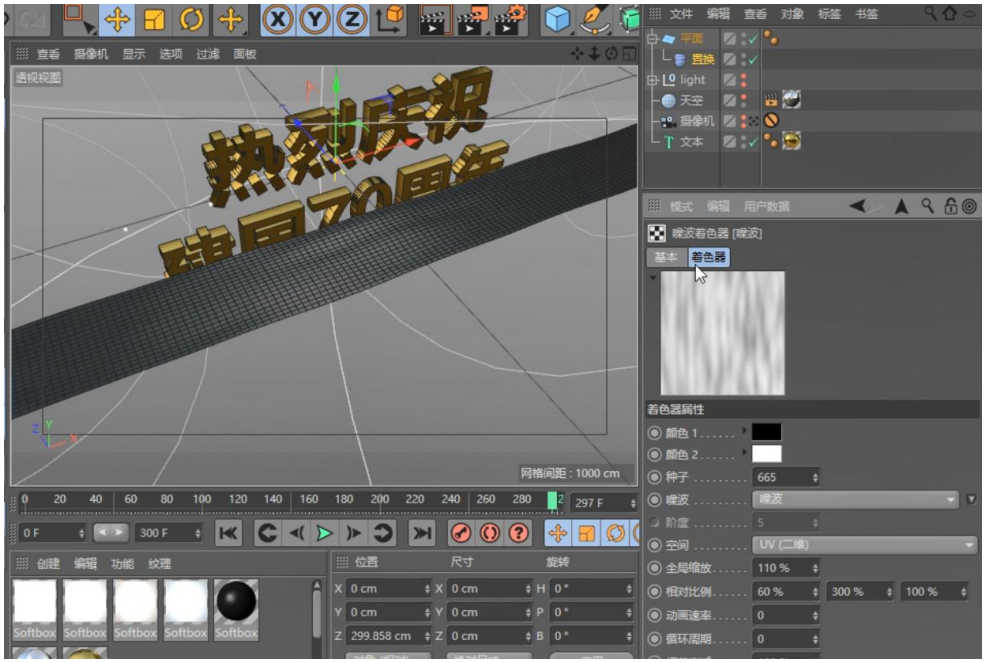


3.将噪波的空间设置改为 UV (二维)模式，设置全局缩放比例和其他参数，初步呈现红绸纹路。

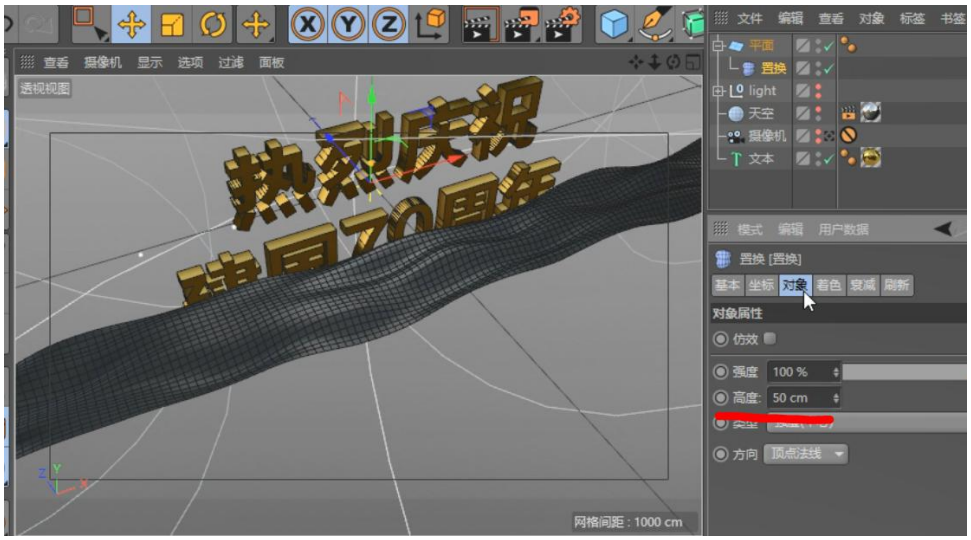


小贴士

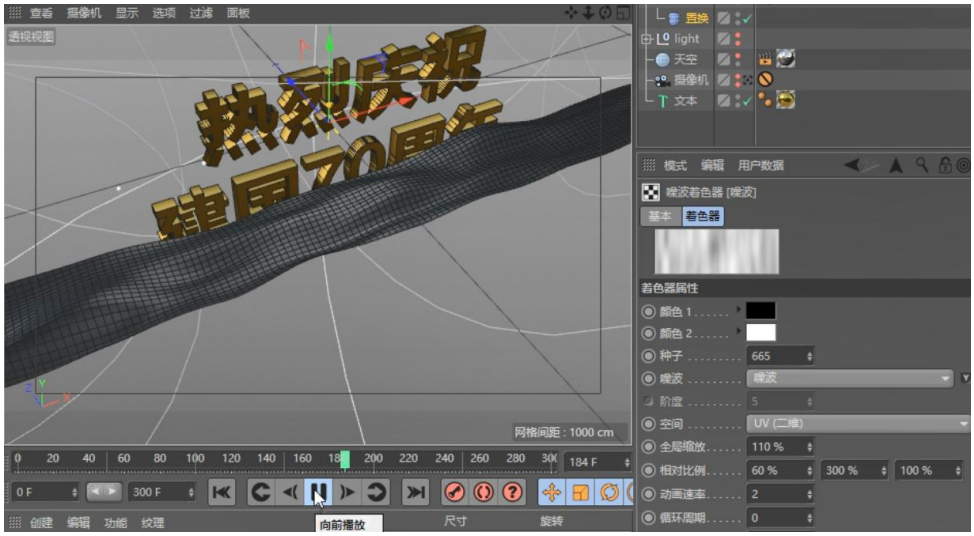
在 C4D 中，图标为蓝色的命令是作为子级；而图标为绿色的命令是父级。



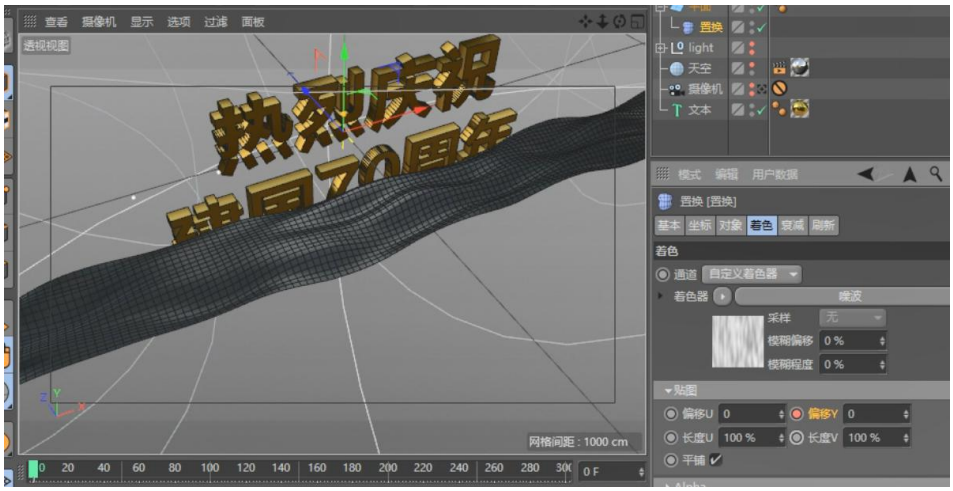
3.调整置换命令的对象属性中的高度为 50，使红绸的波纹效果明显。

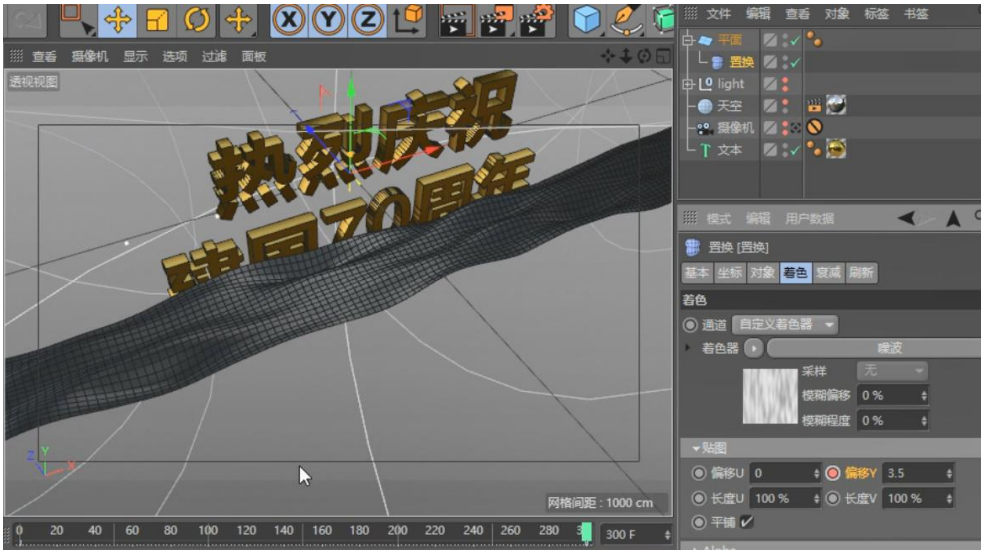


4.修改动画速率参数为 2，布料就会抖动起来。



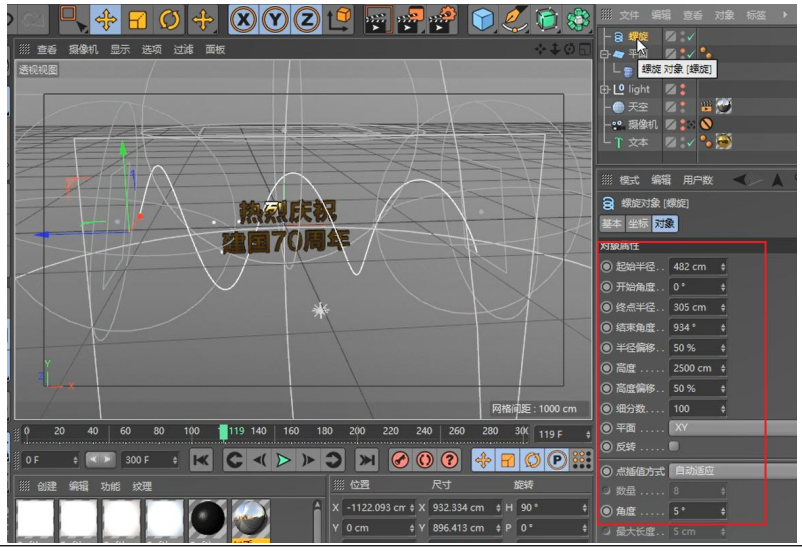
5.调整布料的细节，让它在纵向也有纹理的运动，在 0 帧，将着色属性下贴图的“偏移 Y”设为 0，在 300 帧设为 3.5。



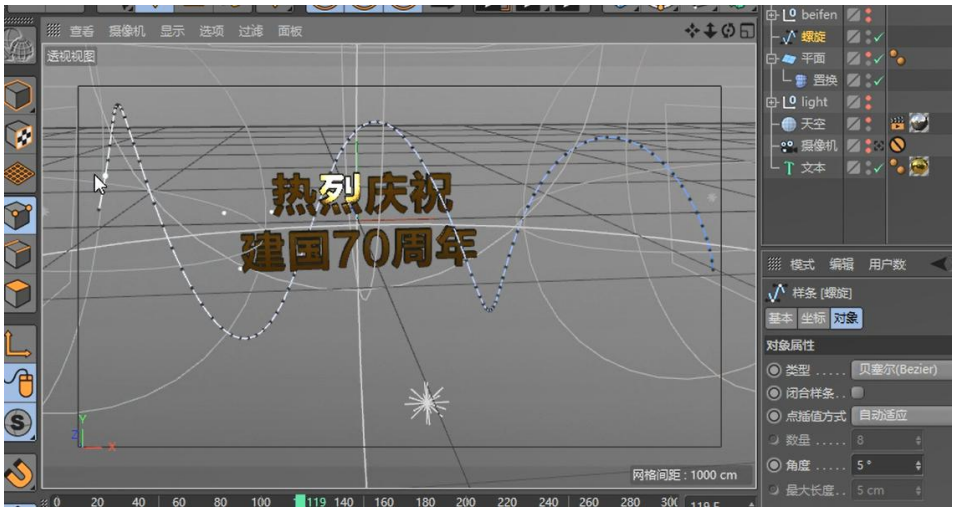


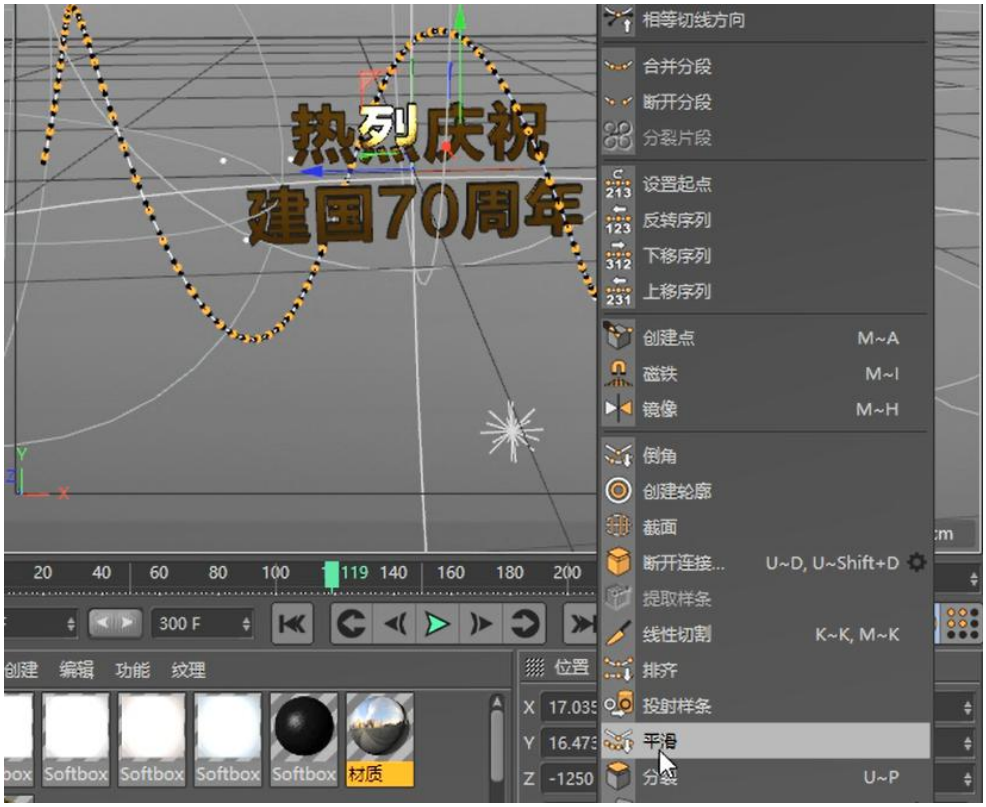
㈢螺旋形制作

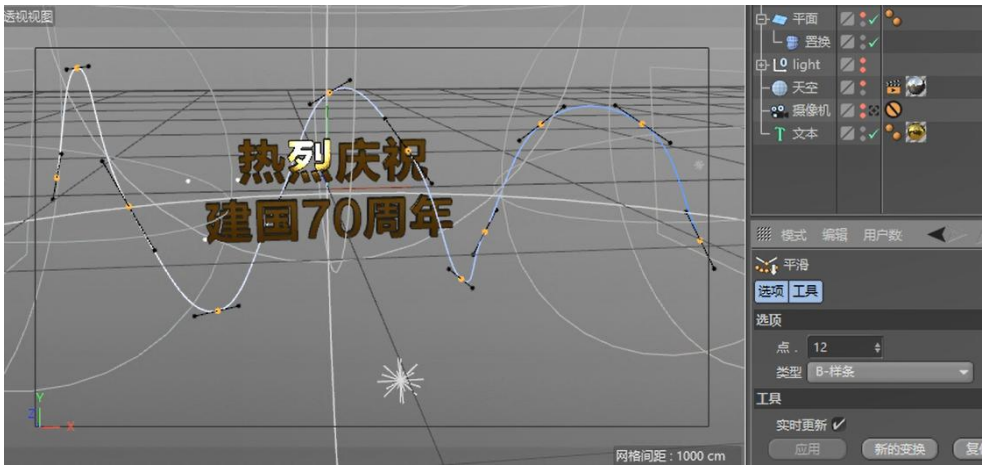
1.新建螺旋线，调整螺旋形围绕文字，参数如下；



2.按“C”键将螺旋形变为可编辑对象，在点模式下选中所有的点，鼠标右键，在菜单中选择“平滑”，设置平滑的参数，优化线条。

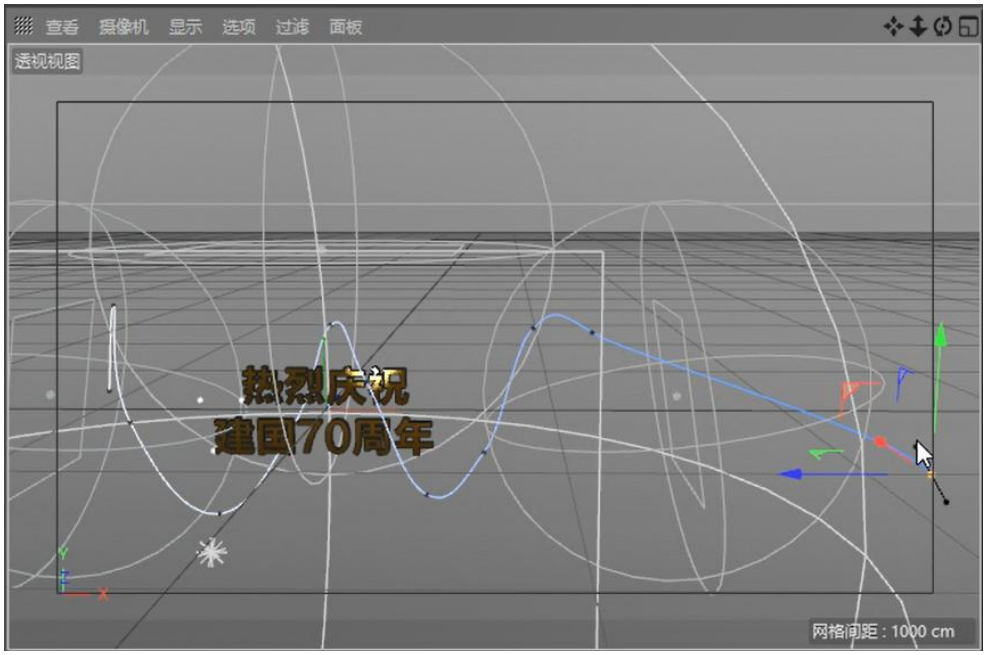






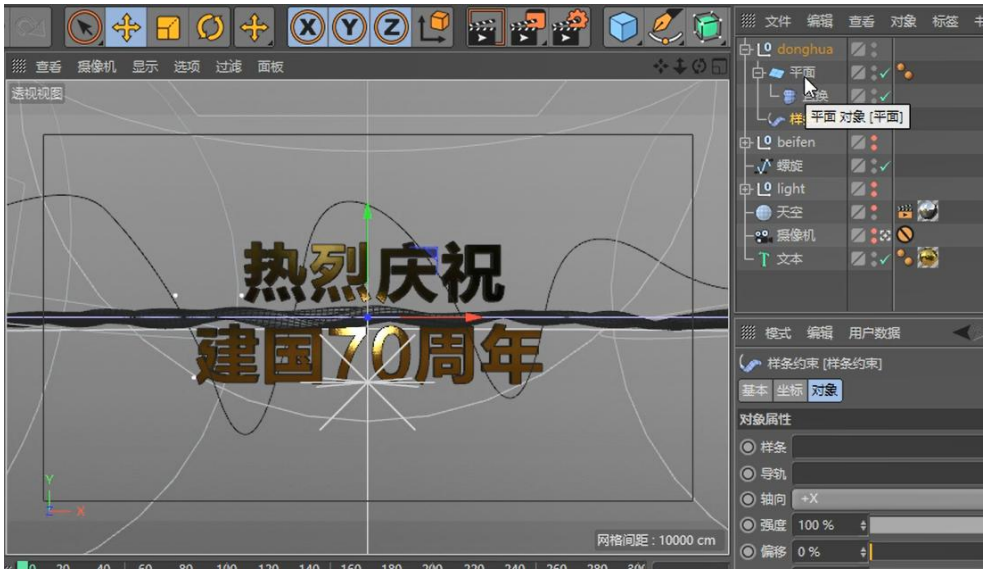
3.修改螺旋线条的对象属性，类型改为“B-样条”，点插值方式改为自然，数值为 100。

4.单个调整线条锚点，呈现不规则效果。

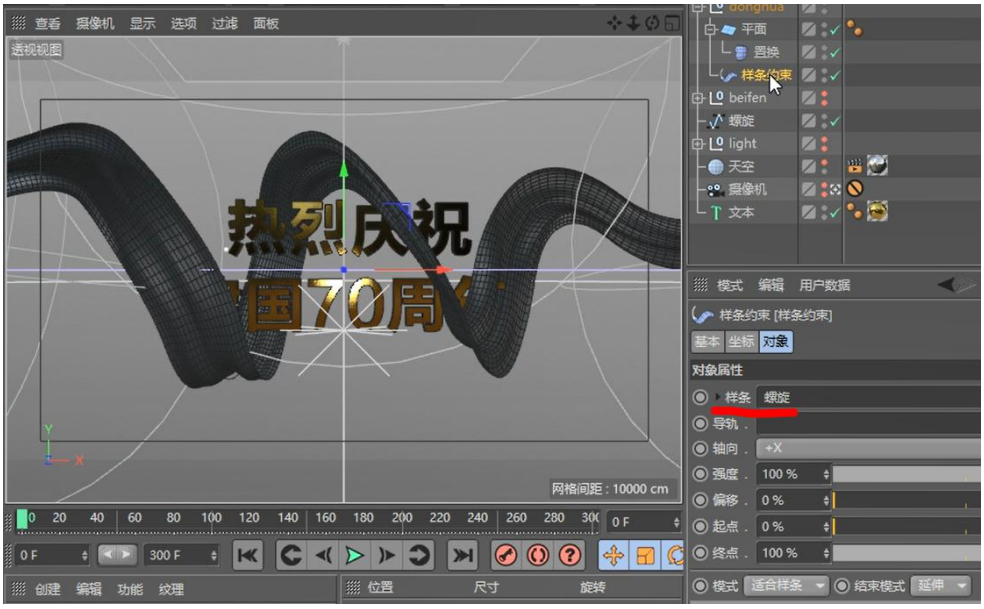


㈣布料——红绸动画制作

1.让布料沿着样条运动，先拖入一个样条约束命令，新建一个空白，将样条约束和布料都拖入这个空白中，命名为“donghua”。



2.将螺旋线条拖入样条约束——对象——样条中，布料就会被螺旋线约束。

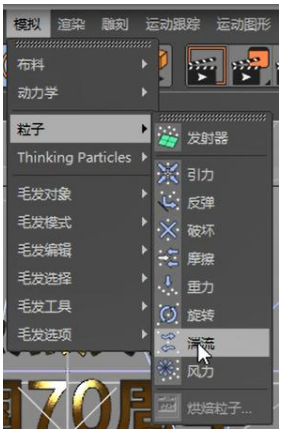


3.让布料沿着螺线线运动，在 0 帧，给样条约束——对象——偏移属性打关键帧，修改数值，让布料在屏幕外，注意将样式改为“保持长度”。

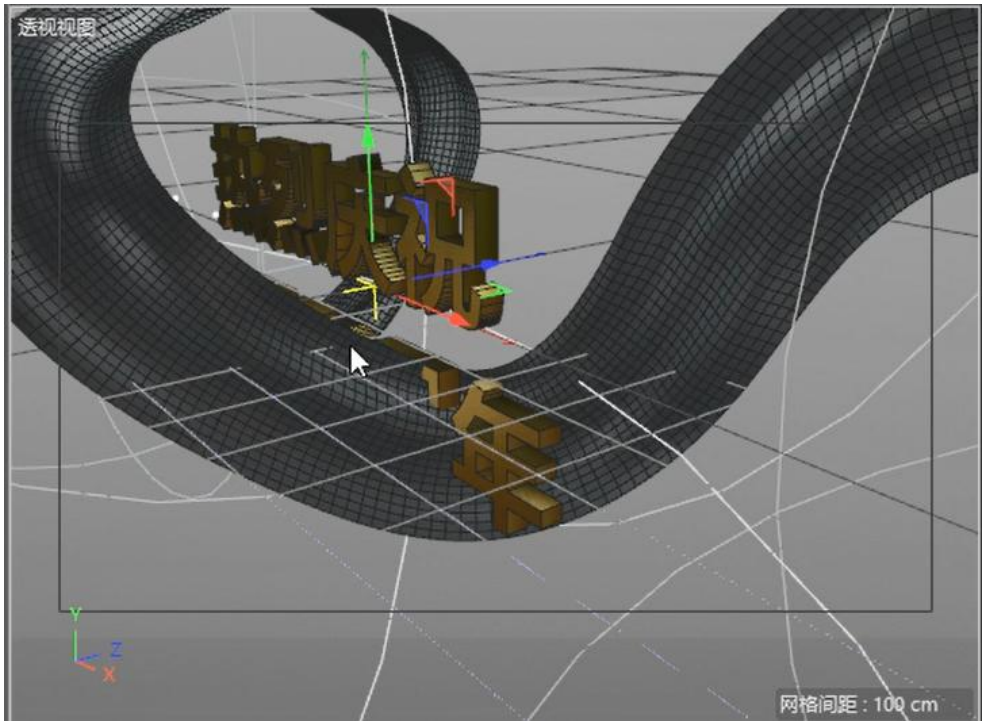
4.在第 300 帧位置，设置偏移的参数，让布料移出屏幕。

5.选中螺旋线，点击右键——毛发标签——样条动力学，受重力影响，布料会下落，这时，设置样条动力学的重力为 0，布料不会下落。

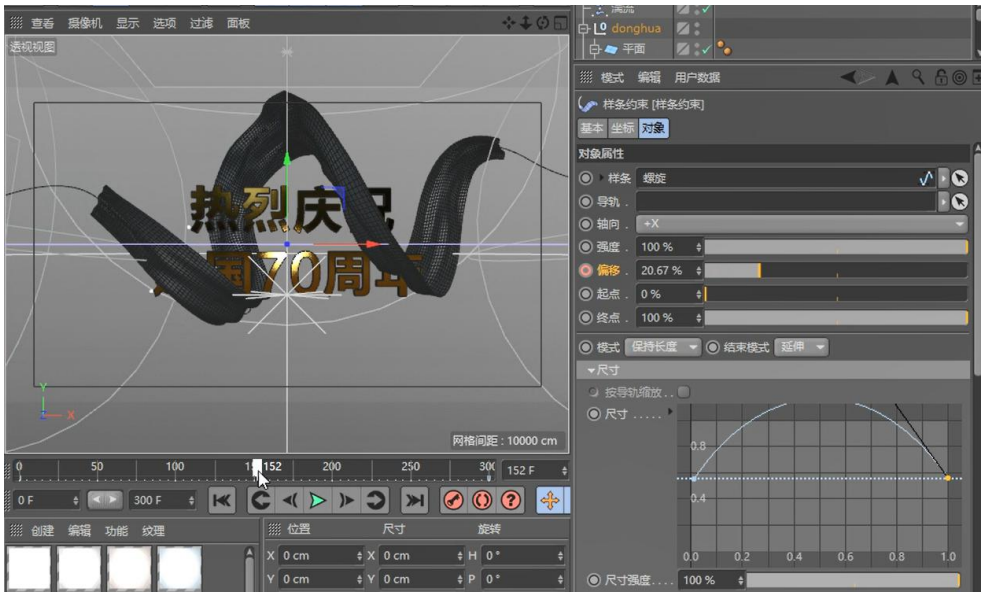
3. 让螺旋线抖动起来，呈现不规则动态运动效果，添加模拟——粒子——湍流，选择样条动力学中“影响”属性，将湍流拖拽到影响位置。将湍流的强度改为 9，增加效果。



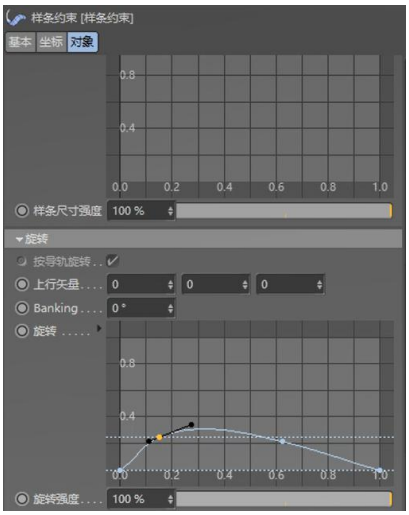
6.调整螺旋形的锚点，防止布料穿插。

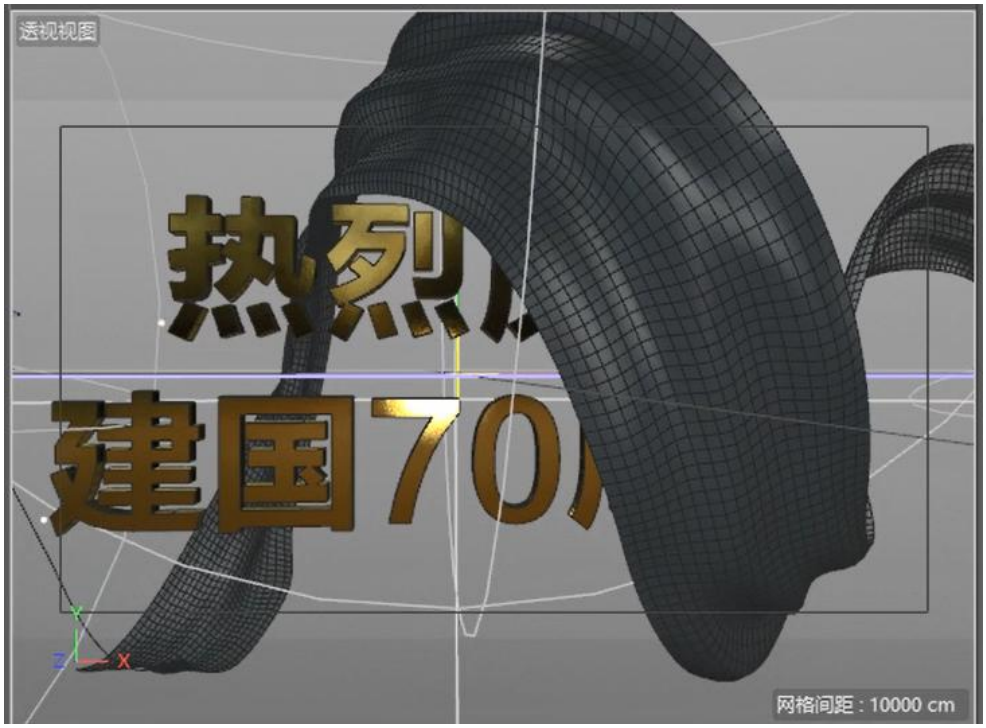


7.选中样条约束，调整对象--尺寸参数如下，让布料呈现不同宽度。



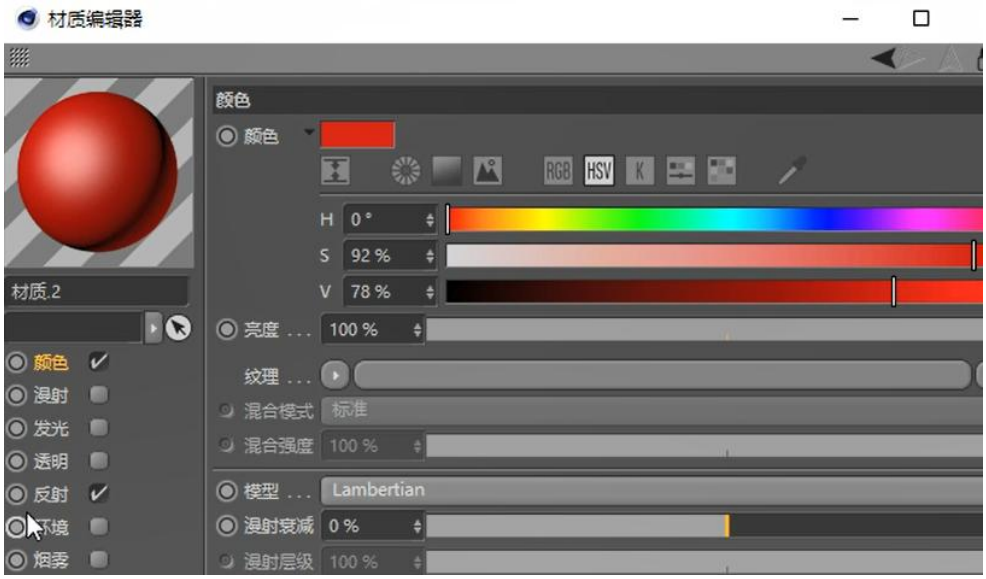
8.再调整旋转参数，改变布料方向，让布料随运动改变方向

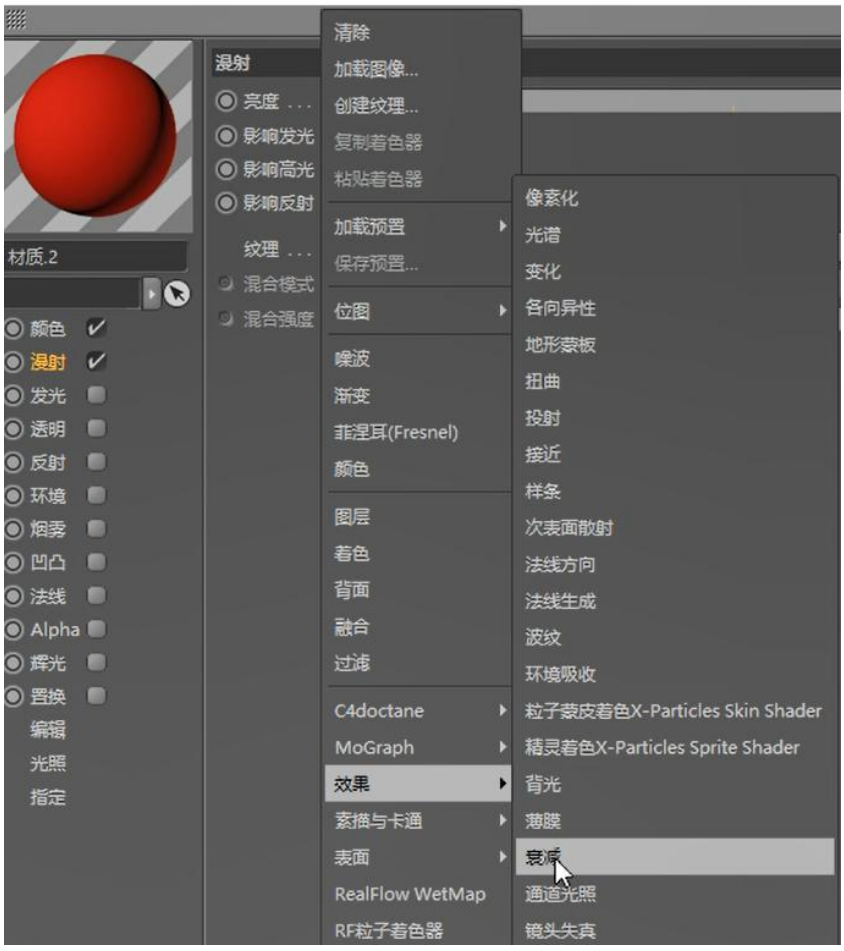


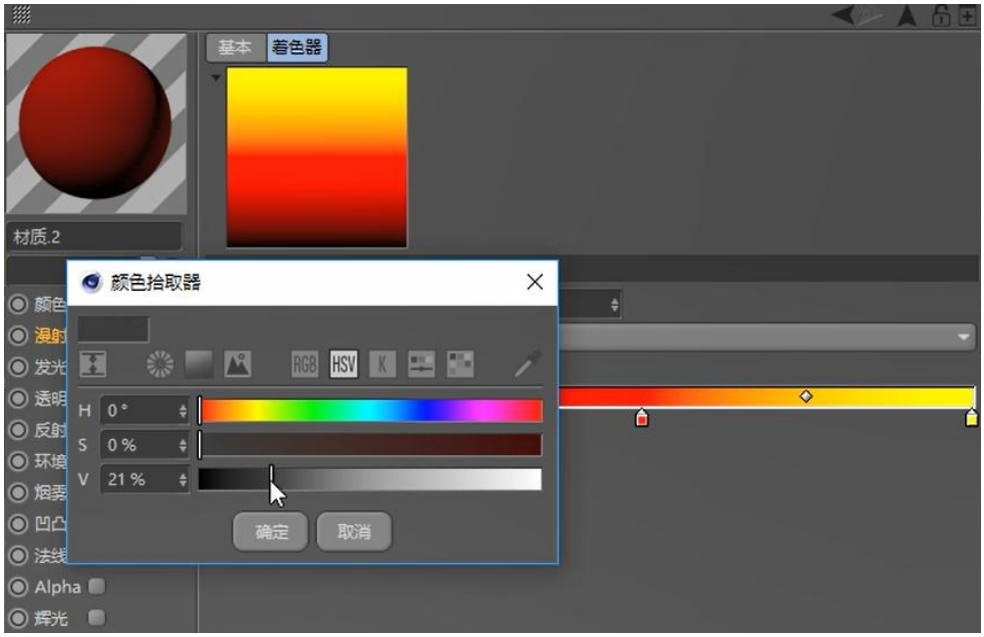


㈤布料——红绸材质制作

1.新建材质，修改颜色为红色；为表现布料纹理，添加漫射，将纹理修改为“衰减”，打开“衰减”，将黑色的亮度调整为 20%；添加凹凸，将纹理修改为“衰减”。

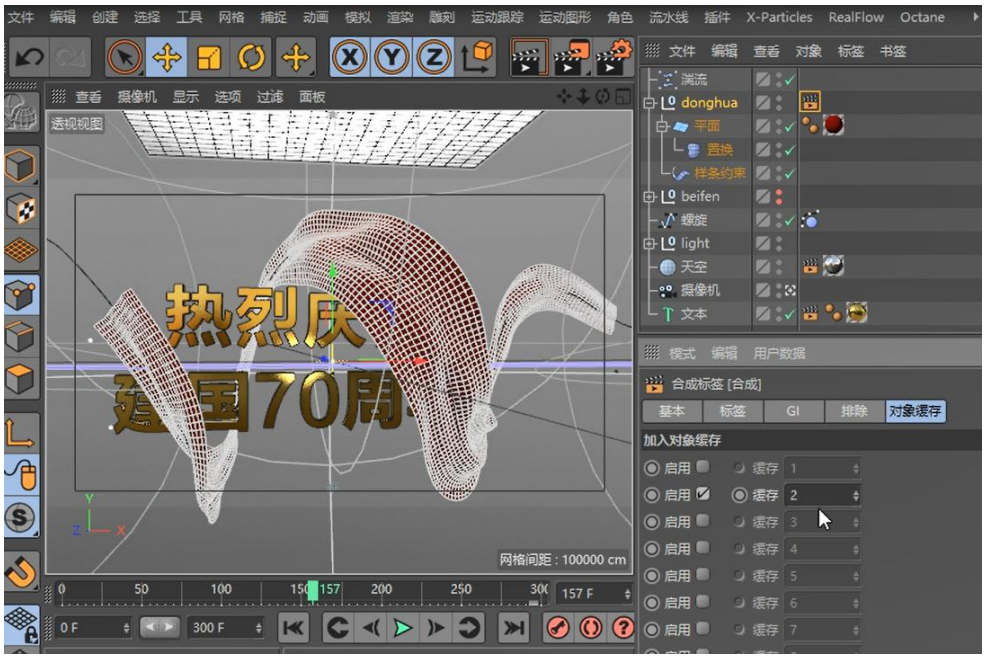

材质编辑器
颜色
颜色
RGB
HSV
K
H 0 °
S 92 %
V 78 %
亮度 . . . 100 %
纹理 . . .
混合模式 标准
混合强度 100 %
模型 . . . Lambertian
漫射衰减 0 %
漫射层级 100 %
材质.2
颜色
漫射
发光
透明
反射
环境
烟雾


材质.2
颜色
漫射
发光
透明
反射
环境
烟雾
凹凸
法线
Alpha
辉光
置换
编辑
光照
指定
漫射
亮度 . . .
影响发光
影响高光
影响反射
纹理 . . .
混合模式
混合强度
清除
加载图像...
创建纹理...
复制着色器
粘贴着色器
加载预置
保存预置...
位图
噪波
渐变
菲涅耳(Fresnel)
颜色
图层
着色
背面
融合
过滤
C4doctane
MoGraph
效果
素描与卡通
表面
RealFlow WetMap
RF粒子着色器
像素化
光谱
变化
各向异性
地形蒙板
扭曲
投射
接近
样条
次表面散射
法线方向
法线生成
波纹
环境吸收
粒子蒙皮着色X-Particles Skin Shader
精灵着色X-Particles Sprite Shader
背光
薄膜
衰减
通道光照
镜头失真



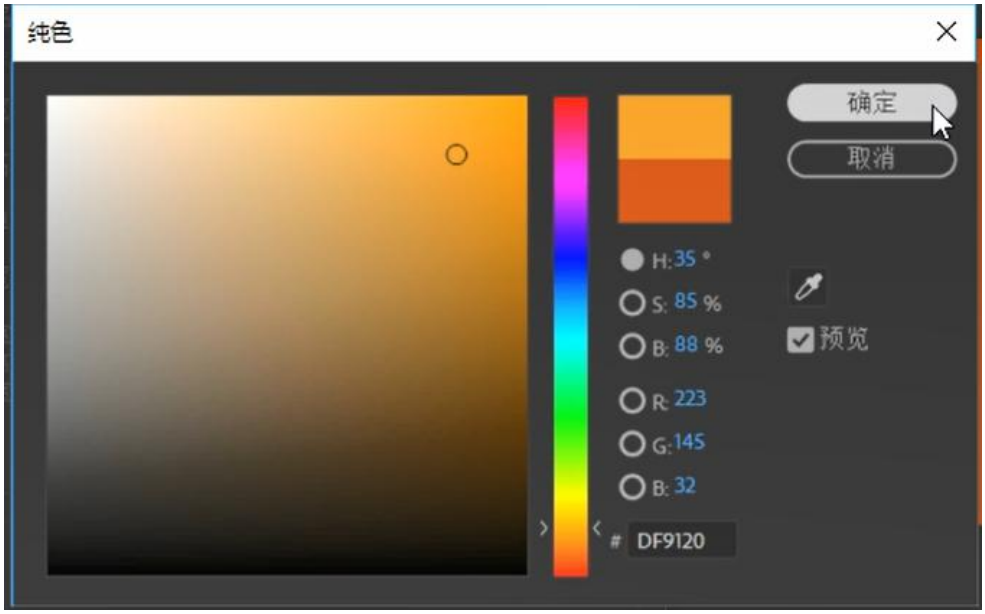
㈥渲染

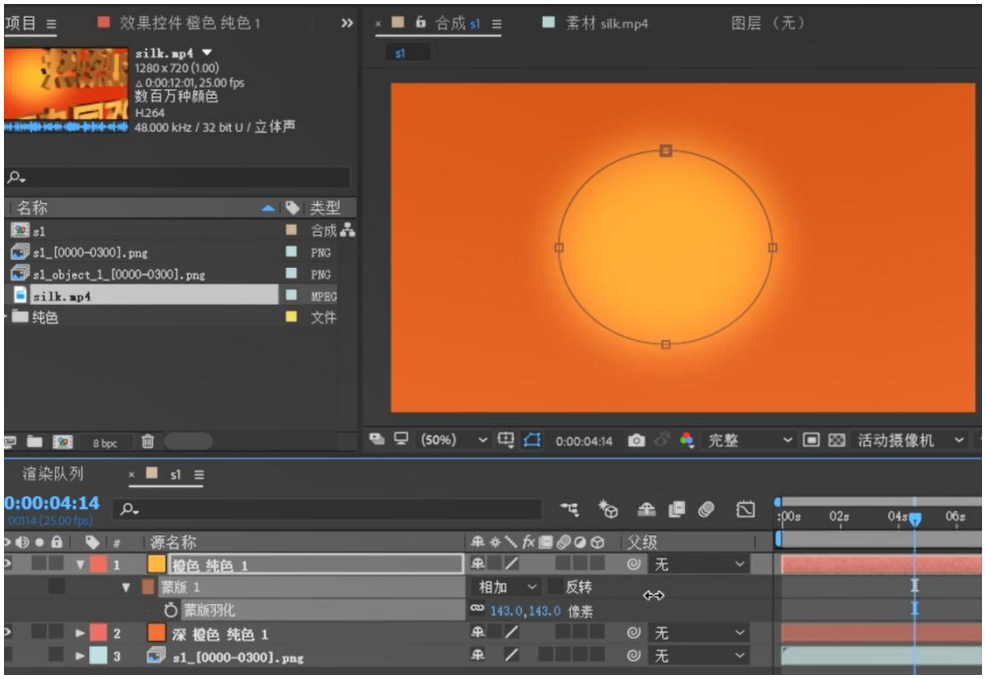
1.将文字设为缓存 1；布料设为缓存 2；输出是设置多通道。

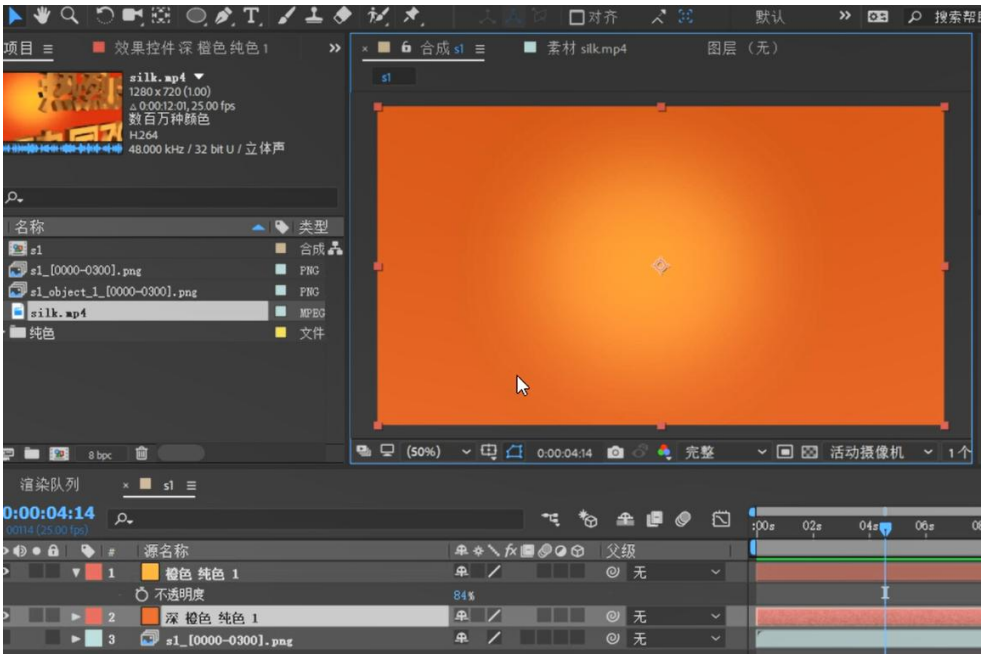
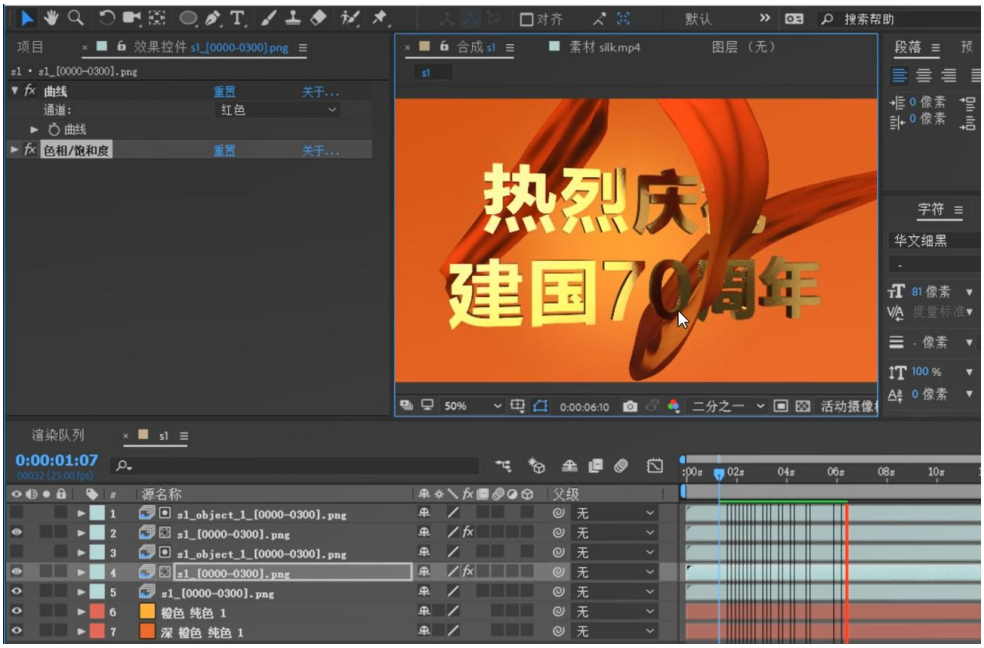


㈦后期

1.新建固态层，设置层颜色，利用遮罩，制作背景。


纯色
确定
取消
H: 35 °
S: 85 %
B: 88 %
R: 223
G: 145
B: 32
DF9120
预览


项目
效果控件 橙色 纯色 1
合成 s1
素材 silk.mp4
图层（无）
silk.mp4
1280 x 720 (1.00)
0:00:12:01, 25.00 fps
数百万种颜色
H.264
48.000 kHz / 32 bit U / 立体声
名称
类型
s1
合成
s1_[0000-0300].png
PNG
s1_object_1_[0000-0300].png
PNG
silk.mp4
MPEG
纯色
文件
(50%)
0:00:04:14
完整
活动摄像机
渲染队列
0:00:04:14
源名称
父级
橙色 纯色 1
无
蒙版 1
相加
反转
蒙版羽化
143.0,143.0 像素
深 橙色 纯色 1
无
s1_[0000-0300].png
无



2.将渲染的素材导入，利用层遮罩，将布料和文字分开进行调整。利用曲线，多次调整布料的亮度。