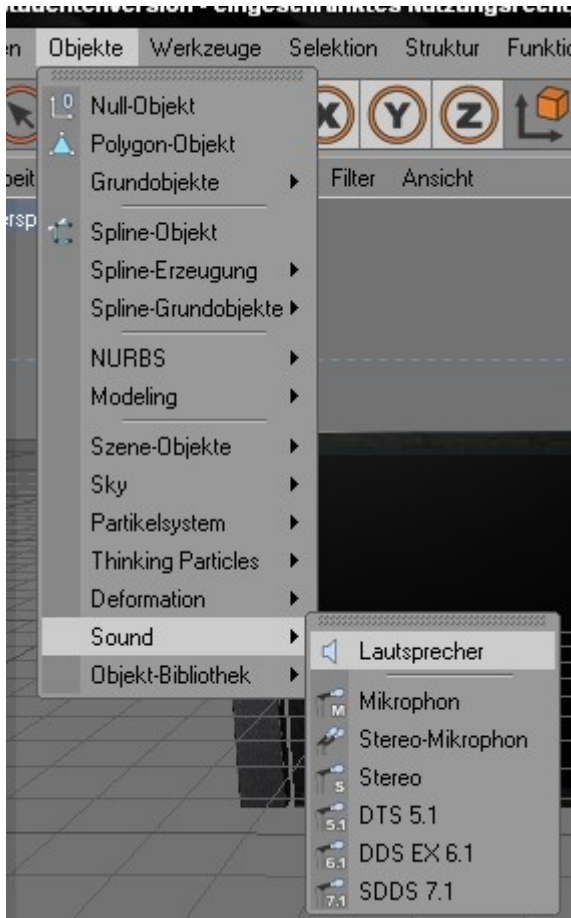


Cinema 4D Tutorial – Sound in Cinema 4D

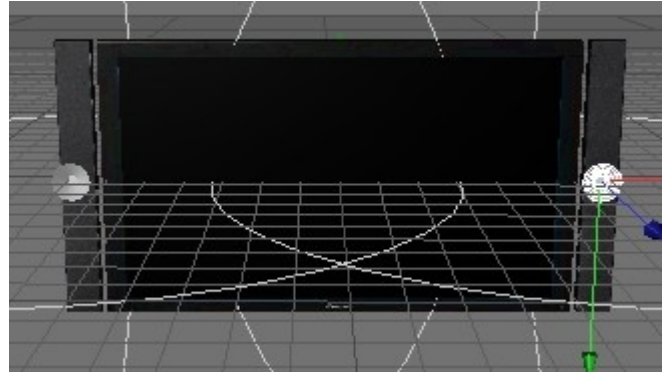
In diesem Tutorial erkläre ich an einem Beispiel, wie man Sound in Cinema 4D integriert.

Ich habe als Beispiel einen Fernseher erstellt. Jetzt geht es darum die Musik genau aus den beiden Lautsprechern des Fernsehers kommen zu lassen.

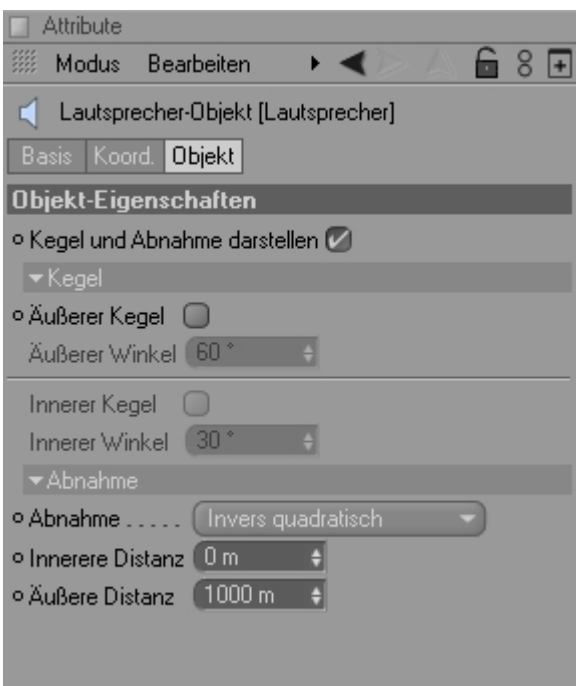
Als erstes erstellen Sie zwei Lautsprecher (die Lautsprecher werden nur im Editor angezeigt)



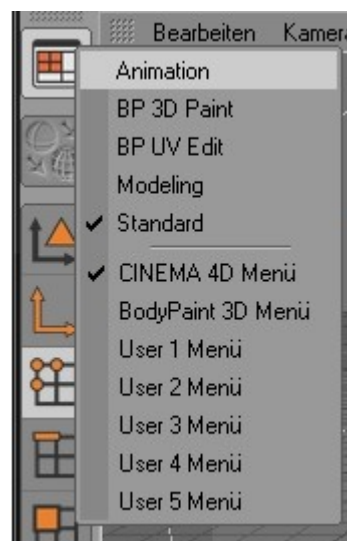
und positionieren diese auf den "echten" Lautsprechern.



Die Kreise um die Lautsprecher zeigen den Radius an in dem der Ton zu hören ist. Diesen können Sie nach dem Klicken auf den Lautsprecher im Objekt-Tag im Attribut-Manager verändern, in dem Sie dem Wert für die äußere Distanz ändern.

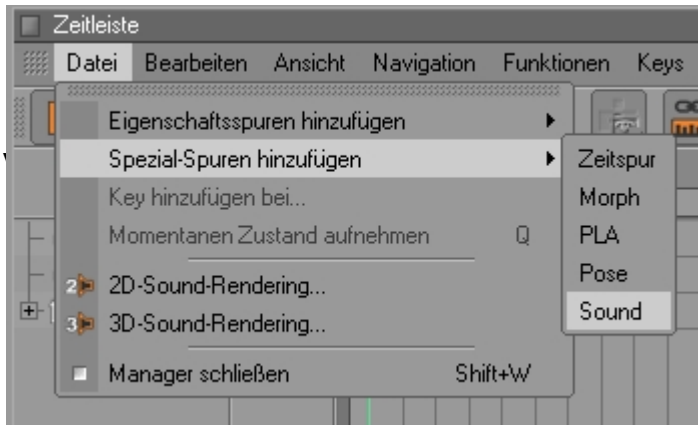


Wechseln Sie jetzt in das Animation-Layout.



Alternativ können Sie auch, da es uns eigentlich nur um das Zeitleiste-Fenster geht, mit Fenster -> Zeitleiste die Zeitleiste als extra Fenster aufrufen.

In der Zeitleiste markieren Sie jetzt beide Lautsprecher und fügen ihnen eine Sound-Spur hinzu.

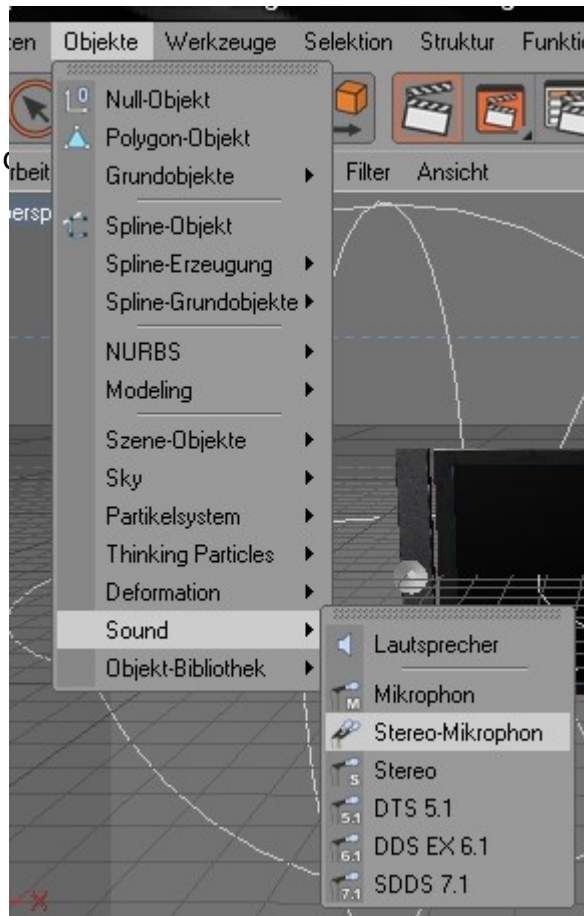


Jetzt können Sie den zwei den Lautsprechern untergeordneten Sound-Spuren jeweils eine Sound-Datei zuordnen. Gehen Sie dazu folgendermaßen:

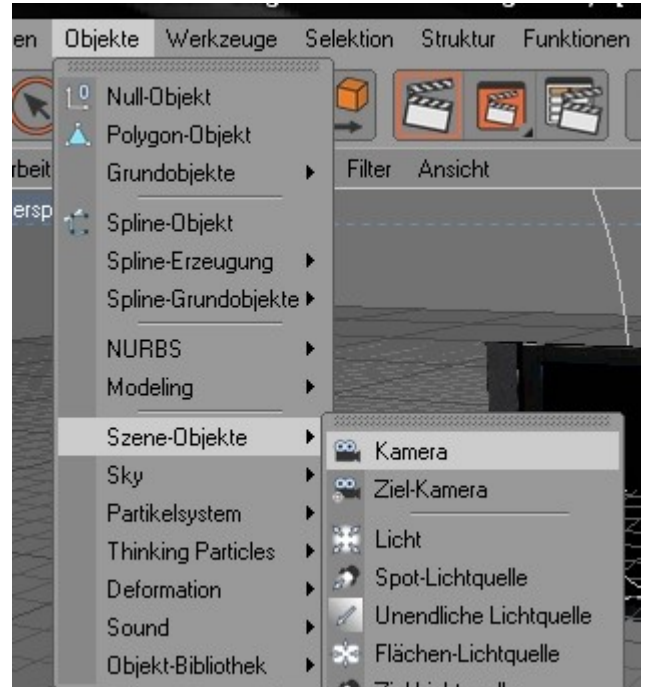
1. Klicken Sie auf eine Sound-Spur
2. Wählen Sie, nach dem klicken auf das „...“-Button, die gewünschte Audio-Datei aus (es muss eine .wav-Datei sein).

Wenn Cinema 4D die Datei verwenden kann, wird der Titel der Datei in dem leeren Fenster hinter „Sound“ im Attribut-Manager angezeigt.

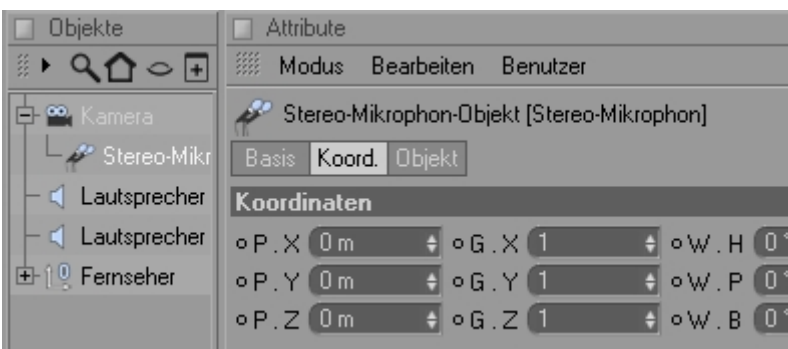
Als nächstes erstellen Sie ein Stereo-Mikrofon.



Das "Mikrofon"-Mikrofon ist eigentlich nicht zu gebrauchen, da man ja Surroundsound haben will wenn man schon Musik in Cinema 4D importiert. Alle Mikrofone (außer dem "Mikrofon"-Mikrofon und "Stereo-Mikrofon"-Mikrofon) geben für jede Position eine einzelne Audio-Datei aus. Das ist aber eigentlich egal da man dann nur statt einer Audiospur entsprechend viele Audio-Spuren in Premiere/Vegas/... machen muss. Im Endeffekt ist man mit einzelnen Audiospuren aber flexibler, da man somit auch individuell Lautstärke und Effekte anpassen kann. Für Kamerafahrten ist es praktisch wenn das Mikrofon immer an der gleichen Stelle unter der Kamera ist, da der Zuschauer die Dinge immer aus der Position, an der die Kamera ist, hören soll. Dazu erstellen Sie erst eine Kamera.



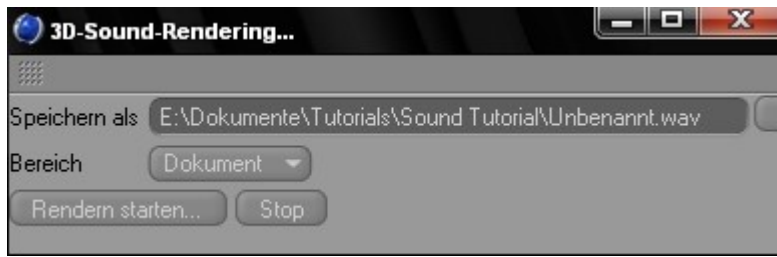
Jetzt ordnen Sie das Mikrofon der Kamera unter. Das Mikrofon befindet sich noch nicht direkt bei der Kamera. Sie müssen erst alle Koordinaten auf 0 setzen.



Egal wohin Sie die Kamera jetzt bewegen: das Stereo-Mikrofon ist immer direkt unter der Kamera. Jetzt eigentlich alles fertig. Das was später links zu hören ist, nimmt das linke Mikrofon auf. Das was rechts zu hören ist, das rechte. Bei den Lautsprechern ist automatisch eine Abnahme eingestellt, das heißt, je näher ein Mikrofon an einem Lautsprecher ist, um so lauter ist der Ton. Ist man aus dem Abnahmeradius ganz draußen, hört man nichts mehr. Nun zum Exportieren als Audiodatei.

Um den Sound zu Exportieren tun Sie folgendes =>

Geben Sie dann den Speicherort an. Den *Bereich* können Sie auf „Dokument“ lassen. Mit einem Klick auf „Rendern starten...“ wird der Ton exportiert.



Ein Soundbeispiel von mir gibt's hier:

<http://files.filefront.com/Beispiel+Stereo+Mikrophonrar;/8093363;/fileinfo.html>

© 2007-2008 Sebastian Lang

<http://www.x2-media.net>