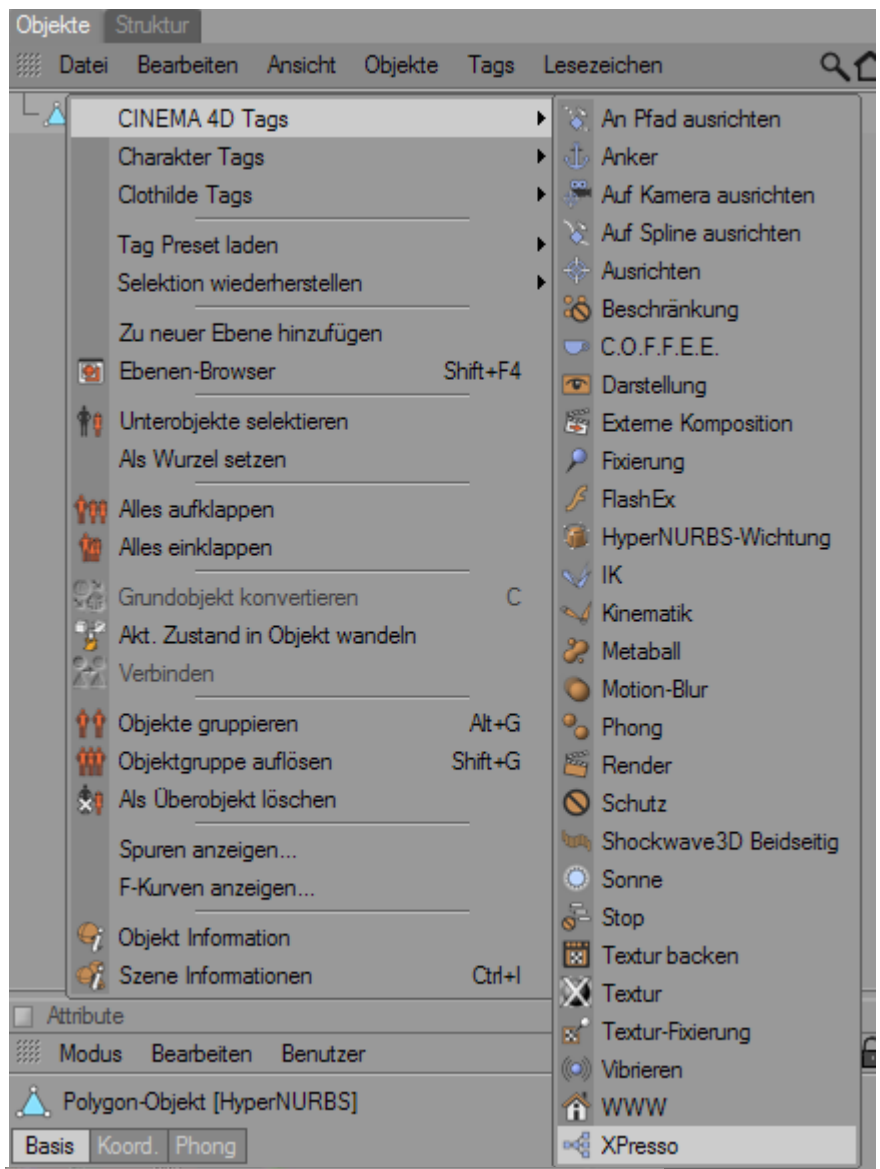


Cinema 4D – Unendliche Drehung mit XPresso

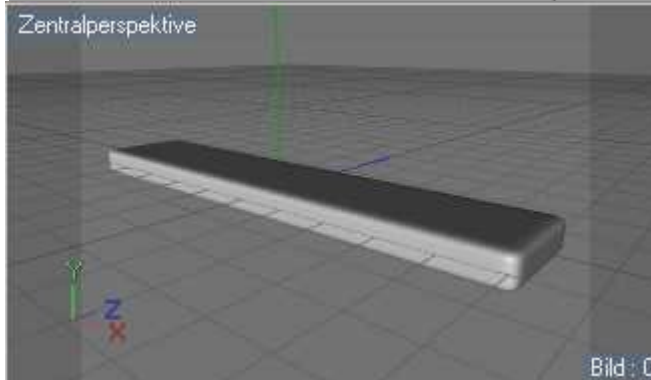
In diesem Tutorial geht es darum Objekte wie z.B. Ventilatoren mit XPresso so zu animieren, das sie sich immer drehen, ohne mühselige Keyframes. Man kann also das Objekt bequem in ein anderes Dokument kopieren, ohne dann neue Keyframes setzen zu müssen, weil die Szene z.B. länger ist. Als erstes weisen Sie dem zu animierenden Objekt ein XPresso-Tag zu (Rechtsklick -> Cinema 4D Tags -> Xpresso [Abb. 01]). Jetzt sollte sich automatisch der XPresso-Editor öffnen. Wenn nicht, kann man ihn auch mit einem Doppelklick auf den XPresso-Tag aufrufen. Jetzt ziehen Sie das zu animierende Objekt in den XPresso-Editor. Da ein einfaches längliches Objekt [Abb. 02], auf einer Ebene rotieren soll, braucht man dazu nur wir H-Winkel Koordinaten. Es gibt bei jedem Objekt eine Eingangsseite (links) und eine Ausgangsseite (rechts). Da die Koordinaten die Einstellungen sind die sich bei der Drehung immer verändern sollen, klicken Sie auf auf das blaue Feld des Objekts im XPresso-Editor und wählen Sie Koordinaten -> Globaler Winkel -> Globaler Winkel . H aus [Abb. 03]. Erstellen Sie danach noch zwei weitere Nodes, in dem Sie einen Rechtsklick auf in leeren Raum des XPresso-Editors machen und dann folgende Nodes auswählen:

1. Neuer Node -> Xpresso -> Allgemein -> Zeit
2. Neuer Node -> Xpresso -> Berechne -> Bereichswandler

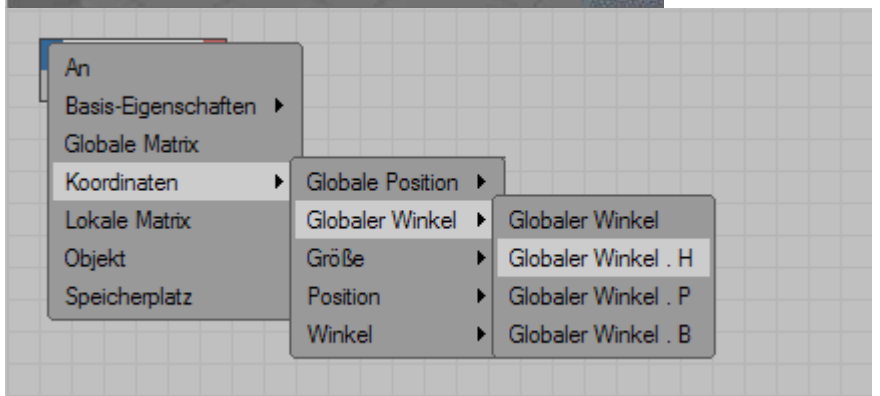
Diese Nodes verbinden Sie nun jeweils von Eingang zu Ausgang [wie in Abbildung 04] indem Sie mit gedrückter Maustaste von einen Punkt zum andern gehen. Die Anordnung der Nodes spielt dabei keine Rolle. Es kommt nur darauf an, dass die Verbindungen der Ein- und Ausgänge korrekt sind. Jetzt bewegt sich das Objekt schon durchgehend. Die Geschwindigkeit können Sie regulieren, in dem Sie auf den Bereichswandler im XPresso-Editor klicken. Im Attribut-Manager sehen Sie nun einige Optionen.



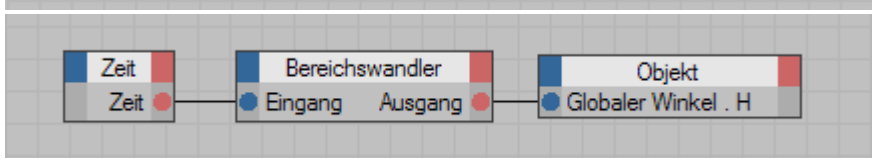
01



02

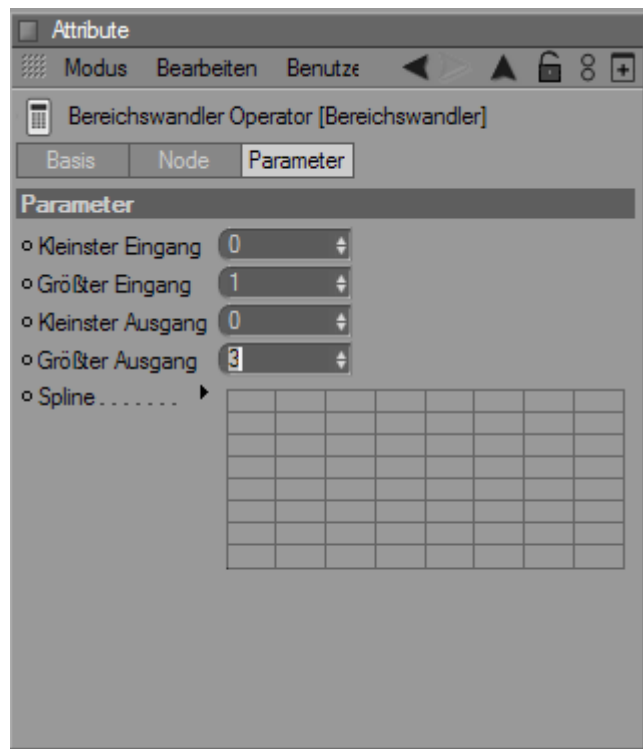


03



04

Im Parameter Tag ist es möglich bei "Größter Eingang" die Geschwindigkeit der Rotation einzustellen [Abbildung 05] indem die dazugehörige Zahl verändert wird. Die Richtung der Rotation bestimmt man indem man negative oder positive Zahlen dort einsetzt. Fertig! Das gleiche kann man natürlich mit allen Winkeln machen.



© 2007-2008 Sebastian Lang

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

