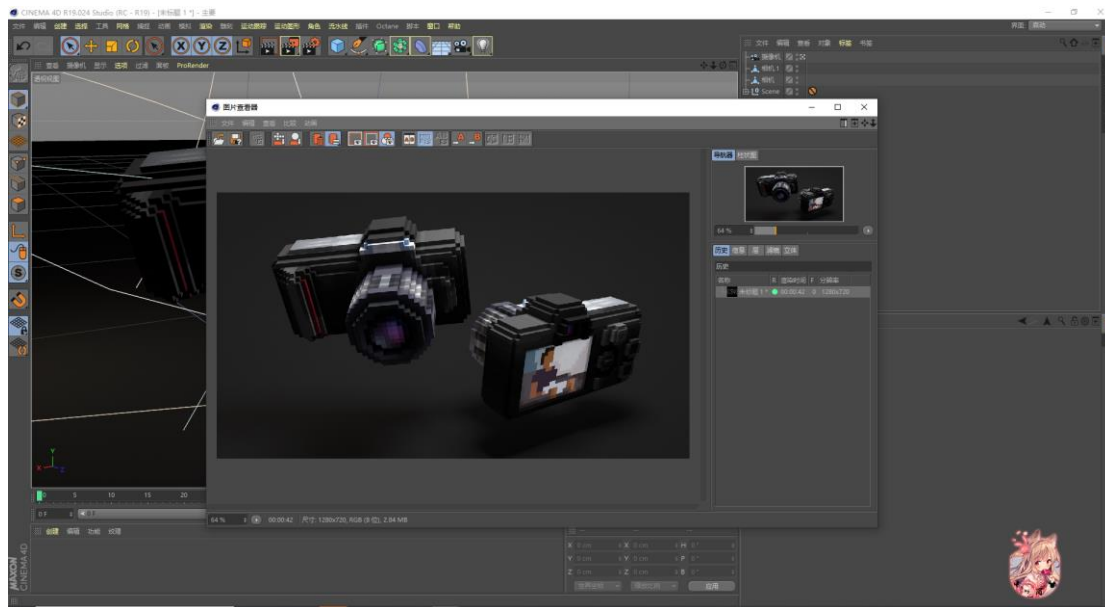


《C4D 兼容高低版本的亲民 Alpha 通道抠图教程》

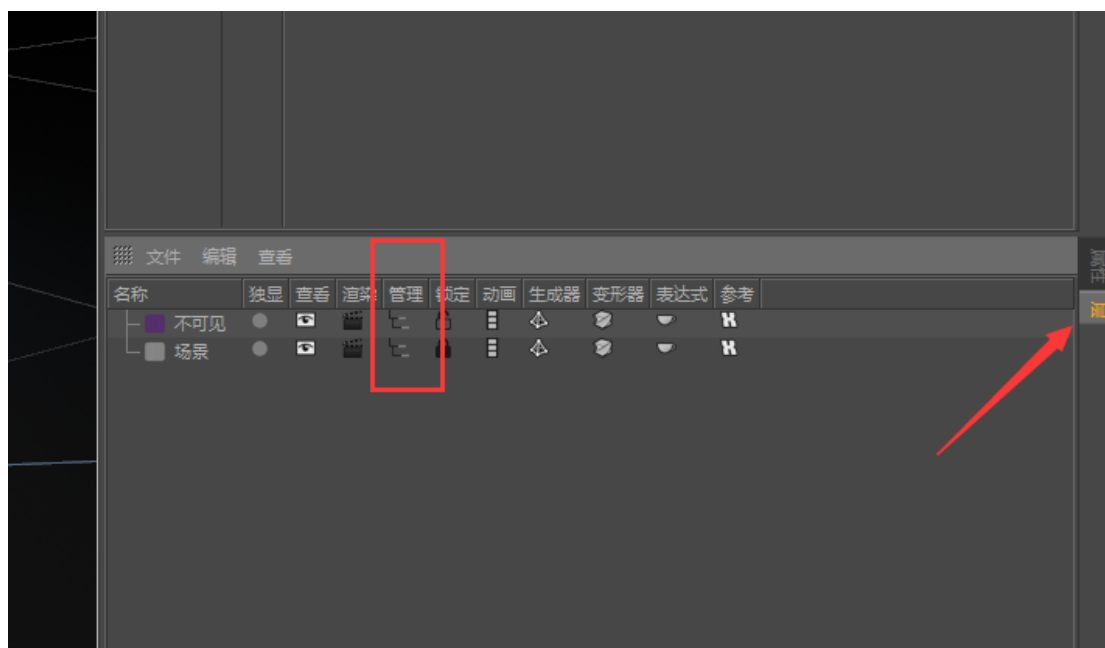
①首先，是你们自己出图



②出图完毕，保存 png 与 C4D 工程文件

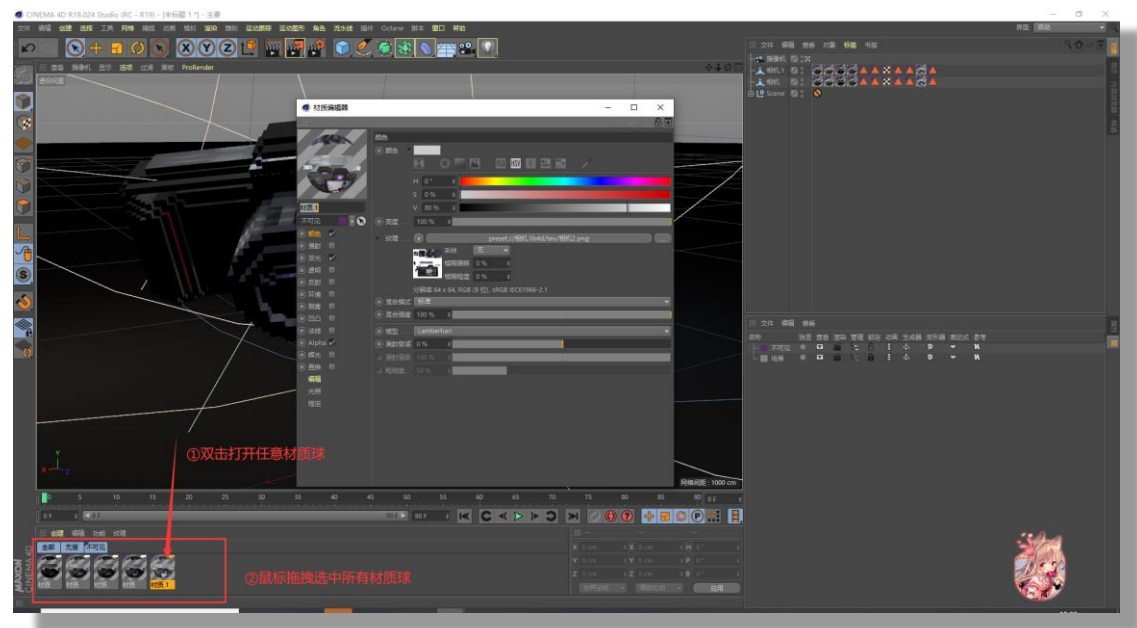
③删除场景内的所有背景效果

④检查是否有不可见的材质



⑤点击【管理】下的选项将所有材质更改为可见

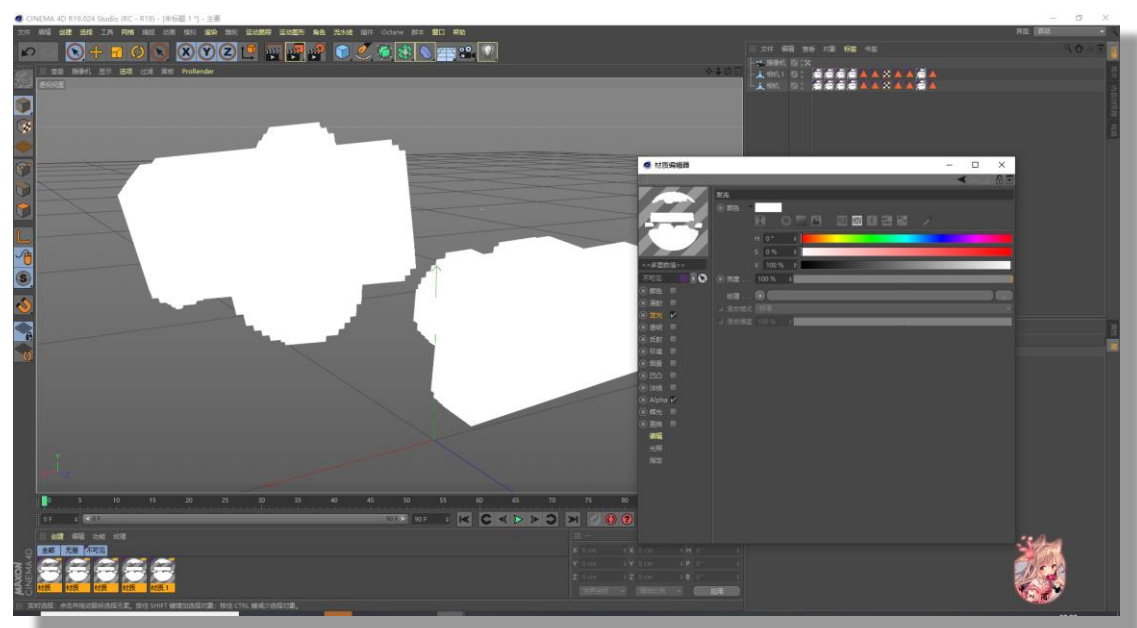
⑥随便双击打开任意材质球，然后选中所有材质



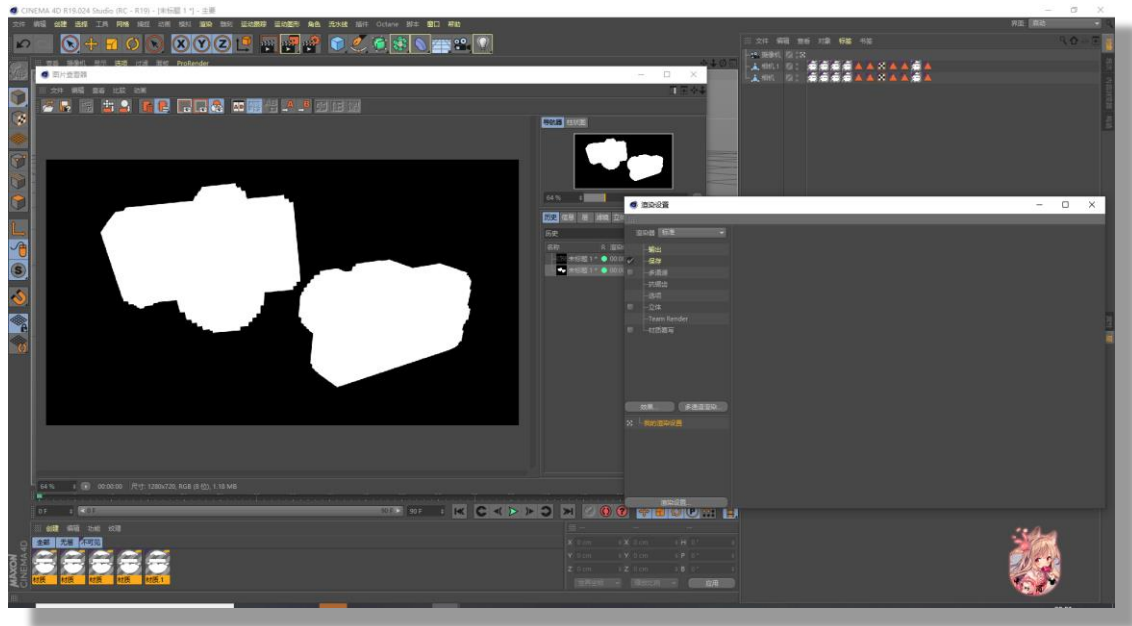
⑦关闭除了 alpha 之外的所有材质（特殊情况可保留透明选项）

然后打开发光材质，调整为纯白色、无图片插入，100%透明度

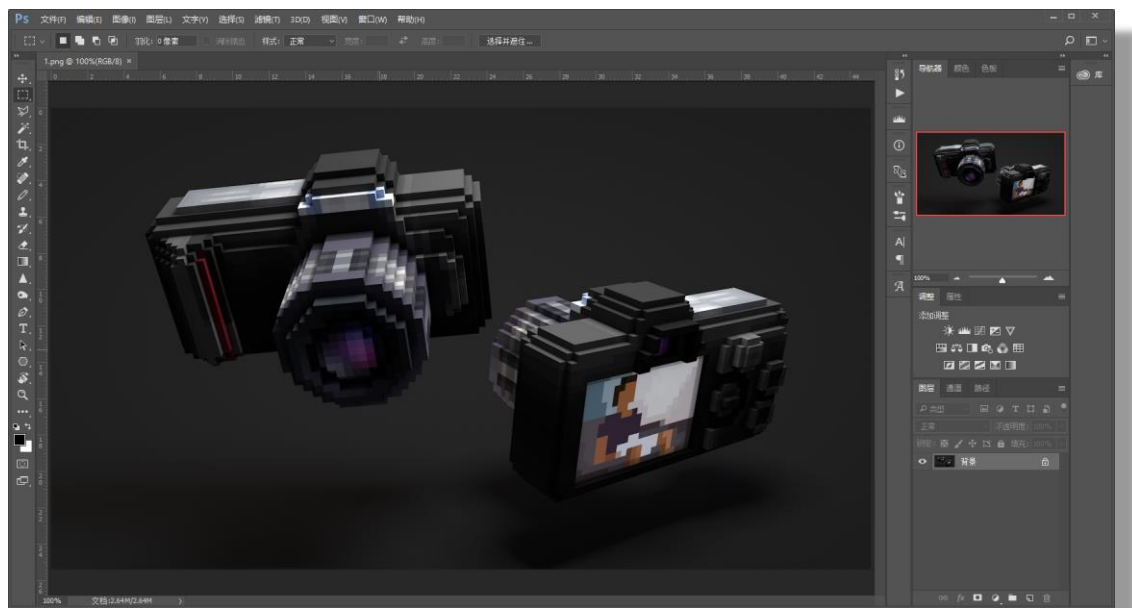
（就算已经是该数值也建议调一遍）



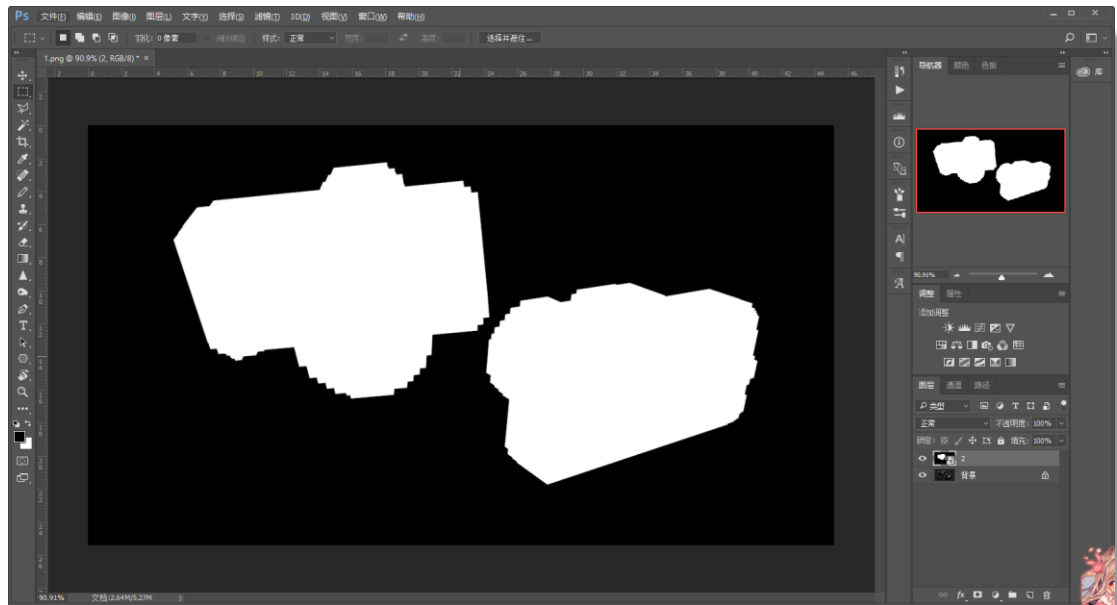
⑧关闭所有渲染设置，开始渲染，保存 png



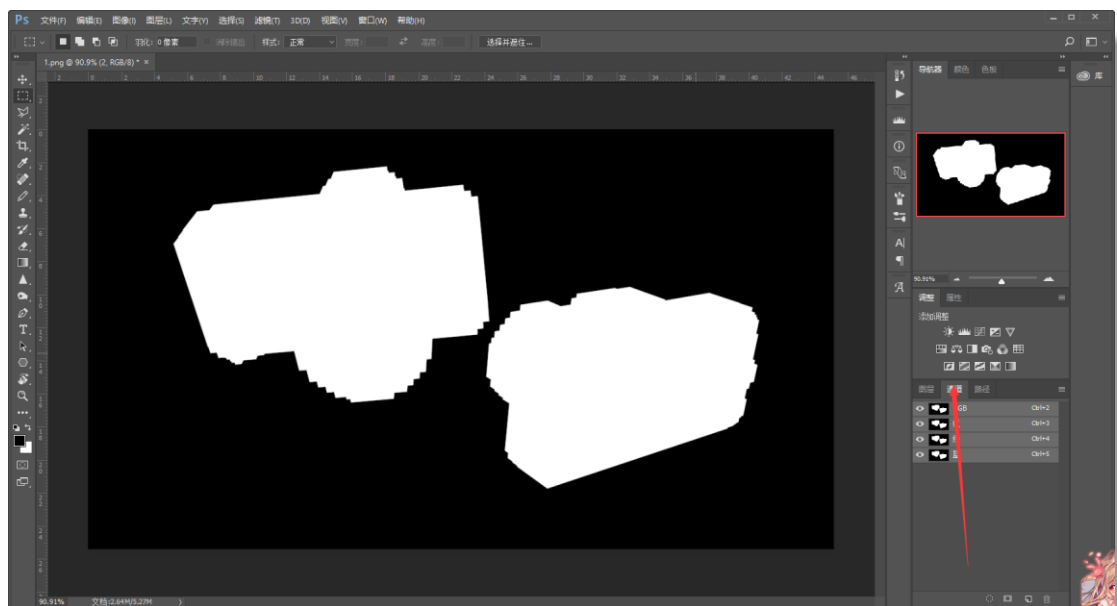
⑨将第一张正常渲染的图片在 PS 内打开



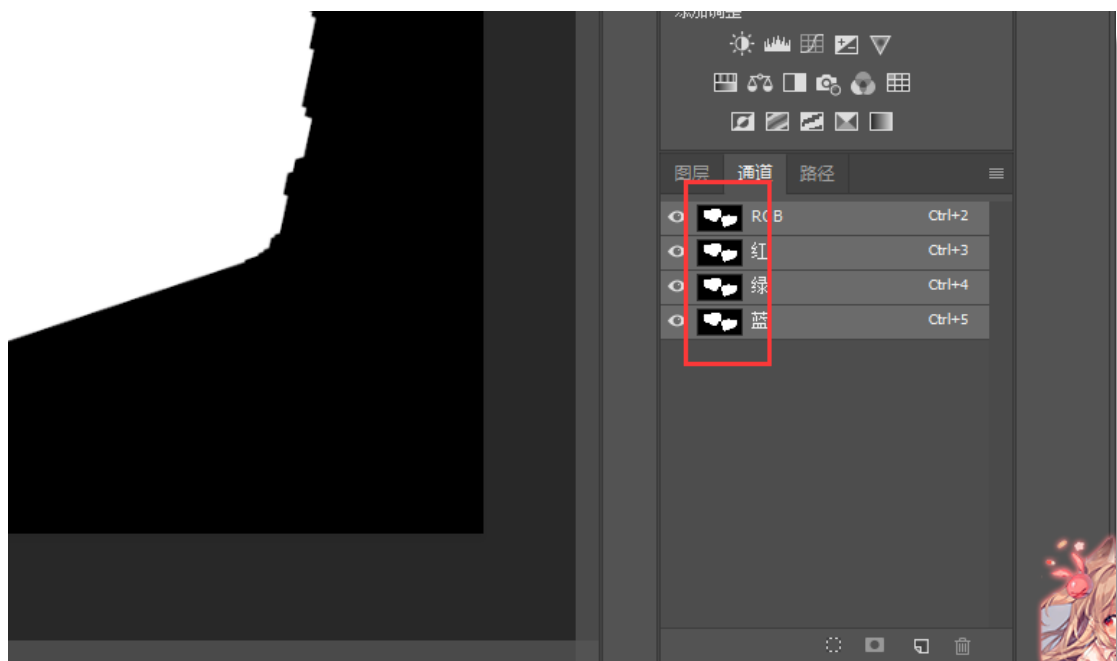
⑩将第二张渲染的黑白色图片覆盖上去



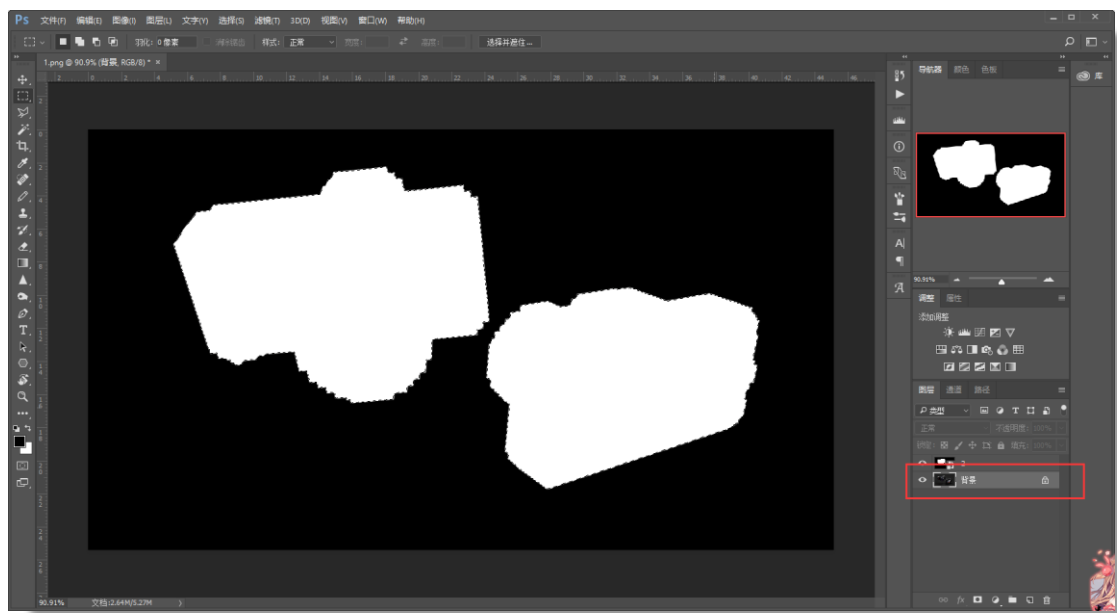
⑪点击右下角【通道】按钮



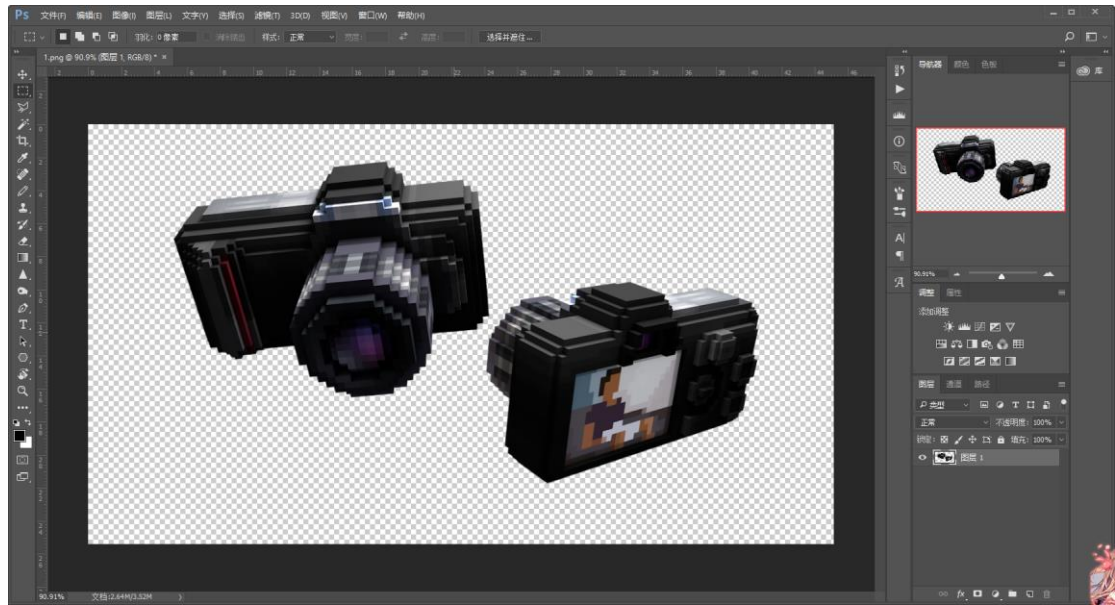
⑫按住 **ctrl**，点击下面任意一张图片的缩略图



⑬现在轮廓已经被选中，回到图层界面，选择第一张背景图层



⑭使用 **ctrl+J**，将图片扣取下来，删除最开始的两张图片



⑮完成

