

Broadview
www.broadview.com.cn



基础知识之快速入门

基础案例之初级磨炼

提升知识之升级技能

提升案例之高级进阶

CINEMA 4D

新手快速进阶实例教学

商迪 著



中国工信出版集团

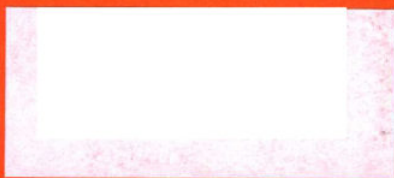


电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

CINEMA 4D

新手快速进阶实例教学

商迪 著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书用案例的形式讲述快速掌握CINEMA 4D常用功能的技巧，以及完成基础作品的制作方法和原理，让初学者在逐渐学会软件基础操作的同时也能完成一个个的小作品。本书分为7章，内容包括购买和安装方法，基本功能介绍，建模基础，灯光、摄像机、材质，运动图形，动力学，综合训练。

本书适合想要快速入门CINEMA 4D的初学者阅读。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

CINEMA 4D 新手快速进阶实例教学 / 商迪著. —北京：电子工业出版社，2020.1
ISBN 978-7-121-37846-1

I. ①C… II. ①商… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字（2019）第252808号

责任编辑：官 杨

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：787×980 1/16 印张：17.5 字数：476千字

版 次：2020年1月第1版

印 次：2020年1月第1次印刷

定 价：108.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888，88258888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：010-51260888-819，faq@phei.com.cn。

本书使用说明

“嗨，大家好，我是本书作者。本书以图文介绍的形式，主要讲解了案例制作的重点细节，以及相关知识的记忆点。另外部分案例配套视频课程（见“读者服务”，获取本书配套素材），目的是让大家从不同角度学习，尝试在新环境下制作多种多样的作品。”

登录 doyoudo 官方网站，搜索“C4D” 查看更多教程。在 doyoudo 学习也可以变成一件有趣、上瘾的事情。



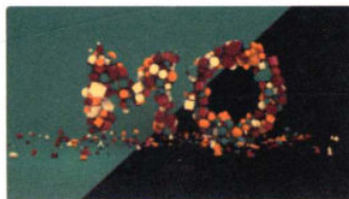
C4D结合实拍制作唯美峡谷LOGO动态

美图



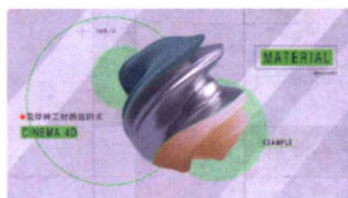
用“黄金分割理论”制作一张 C4D 海报

中图



C4D超自然动力学多元素炫彩文字

中图



C4D材质原理下部：鬼斧神工材质进阶术
【更新完毕】

美图



C4D制作超级嫩萌猫爪杯

美图



C4D出神入化的材质原理-上部

美图



本书配套素材示例如下，获取方式参考“读者服务”。



电视包装动态设计



花朵



建立第一张海报



金属材料练习



毛发动力学



木纹材质练习



柔体动力学



游戏机产品渲染图

读者服务



- 获取本书配套素材
- 获取精选书单推荐
- 获取博文视点学院 20 元优惠券

微信扫码回复：37846

目录

第1章 购买和安装方法

- 1.1 软件购买官网及代理商 2
- 1.2 软件安装方法..... 2
- 1.3 插件和预设安装位置..... 4

第2章 基本功能介绍

- 2.1 快速认识 C4D 6
- 2.2 基础面板 6
- 2.3 制作你的第一张海报 8
 - 2.3.1 创建立方体..... 8
 - 2.3.2 复制元素..... 9
 - 2.3.3 调整元素..... 10
 - 2.3.4 创建材质球..... 12

第3章 建模基础

3.1 C4D建模工具.....	18
3.1.1 了解基础模型.....	18
3.1.2 建模工具.....	20
3.1.3 选择工具.....	28
3.1.4 NURBS建模工具.....	29
3.1.5 曲面建模基本原理.....	37
3.2 基础建模案例.....	41
3.2.1 多边形建模.....	41
3.2.2 NURBS建模.....	61
3.2.3 常用文本模型.....	68

第4章 灯光、摄像机、材质

4.1 初识灯光、摄像机、材质.....	74
4.1.1 灯光.....	74
4.1.2 摄像机.....	75
4.1.3 材质.....	82
4.2 材质详解.....	86
4.2.1 材质属性.....	86
4.2.2 金属材质练习：金箍.....	91
4.2.3 木纹材质练习：象棋.....	99
4.2.4 透明材质练习：玻璃酒杯.....	109

第5章 运动图形

5.1 运动图形基础原理	123
5.2 运动图形综合案例	138
5.2.1 阶梯：克隆、曲线	138
5.2.2 花朵：克隆、二维	143
5.2.3 破碎：三维、效果器	148

第6章 动力学

6.1 运动力学基础原理	156
6.2 运动力学综合案例	175
6.2.1 柔体动力学案例：文字气球	175
6.2.2 毛发动力学案例：毛球	186

第7章 综合训练

7.1 游戏机产品渲染图	197
7.2 电视包装动态设计	218

第1章

购买和安装方法

1.1 软件购买官网及代理商

CINEMA 4D (下文简称 C4D) 的购买方式有两种, 一种是从官网购买, 另一种是从国内代理商购买。

在官网的右上角有可以切换语言的按钮, 选择需要的语言后, 在购买前, 可以先下载试用版本的软件。试用版本的 C4D 有一些功能不可用, 比如不能渲染大尺寸图等。但是足够大家简单了解软件的功能了。之后单击 Buy 按钮, 如图 1-1-1 所示, 就可以跳转到地图页面找到最近的代理商, 或者直接跟官方联系购买。

C4D 的版本分为 Studio 版本 (也就是工作室版本和家庭个人版)。这里建议大家使用工作室版本, 其功能完备一点。



图1-1-1

1.2 软件安装方法

成功购买后, 你会收到一个 U 盘。把 U 盘插到电脑上, 打开它, 双击图 1-1-2 中的 “MAXON-Start” 图标, 开始安装。在安装过程中会要求填写公司或个人信息。之后你会收到一封来自官方的邮件, 邮件中附带

一个激活码用于激活软件，如图 1-1-3 所示。注意，一个激活码只能安装一台机器。

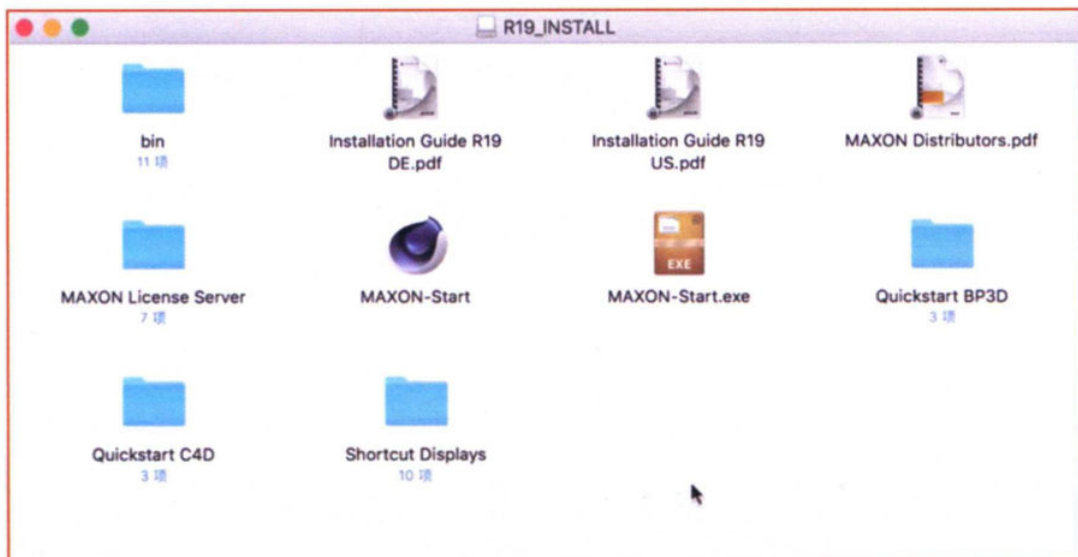


图1-1-2



图1-1-3

安装完成后, C4D 会自动打开全英文界面。接下来就把它切换成中文界面。按下 Ctrl+E 组合键, 打开设置窗口。在语言框里选择 Chinese。关闭并重启软件就可以了。

如果没有语言可以切换, 则说明语言资源包没有安装。在电脑中搜索 Contents → MacOS → MAXON Start。然后在语言包中选择 Chinese 即可。

1.3 插件和预设安装位置

C4D 预设文件的格式为 .lib4d。下载预设文件之后, 只需要在解压了的文件夹中找到 .lib4d 的文件, 并将其复制、粘贴到 MAXON → CINEMA 4D → Library → browser 文件夹里, 重启 C4D 软件就可以了。之后, 我们可以在 C4D 的“窗口→内容浏览器”里找到安装的预设, 如图 1-1-4 所示。



图1-1-4

C4D 的插件安装在 MAXON 文件夹下 plugins 文件夹中。把下载的插件复制、粘贴到该文件中, 重启 C4D, 就可以在插件目录下找到并使用了, 如图 1-1-5 所示。



图1-1-5

提示

在 greyscalegorilla 网站中搜索灯光预设资源。

第2章

基本功能介绍

2.1 快速认识 C4D

按照 1.2 节中的安装方法设置之后, 可以看到中文版的界面。勾选“显示气泡式帮助”“在菜单中显示热键”这两项, 如图 2-1-1 所示。这样当你把鼠标指针放到图标上时, 就可以看到帮助信息, 如图 2-1-2 所示。



图2-1-1



图2-1-2

2.2 基础面板

接下来, 我们看一下 C4D 的界面, 如图 2-2-1 所示。由于命令有很多, 所以不要死记硬背。想不起命

令的时候，想一想它是属于哪个功能区的，在对应的功能区找到命令即可。



图2-2-1

- 标题栏

标题栏是显示当前软件名称的地方。

- 菜单栏

菜单栏中有文件、编辑、创建、选择、工具等。

- 常用工具图标

C4D 中的常用工具都在这里。

- 工作操作窗

对对象的移动、旋转等基础操作都是在这里完成的。通过工作操作窗，我们可以直接看到操作效果。

- 动画时间线

动画时间线是制作动态 K 关键帧的地方。通过 K 关键帧来实现动态作品。通过设置时间的长短可以控制动画的节奏和速度。所有属性的动态都可以在这个地方看到。

- 材质窗口

材质窗口是建立材质球的地方，就像一个篮子，放了不同材质的球。这里的球可以编辑各种属性给模型。这样我们就可以获得完整的效果了。

- 项目栏

项目栏中会显示所有的元素排列,这样就可以很清楚地看到创建了哪些元素,添加了哪些材质及操作标签。

- 属性栏

当选中了某个元素或工具时,属性栏会切换成当前选中的元素或工具的属性。

- 可编辑模式工作栏

在可编辑模式工作栏中包含了对模型进行点、线、面的编辑时所使用的工具。

2.3 制作你的第一张海报

2.3.1 创建立方体

按住鼠标左键选中图 2-3-1 中的立方体图标,此时会出现所有可创建的物体的菜单,这里选择立方体。



图2-3-1

接下来,调节这个立方体的属性。在右下角的属性栏中,我们可以把立方体的圆角设置得圆滑一些。勾选“圆角”选项,调整一下圆角细分的数值,这个值越高,圆角就越圆滑,如图 2-3-2 所示。

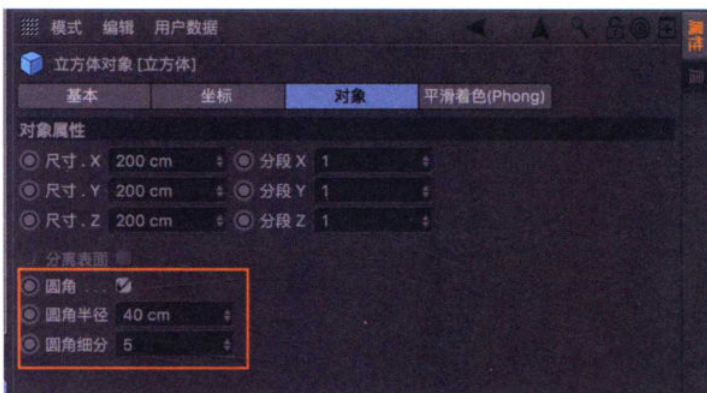


图2-3-2

2.3.2 复制元素

在当前状态下，按下 E 键即可切换移动工具。按住 Ctrl 键（Mac 系统是 Command 键）并用鼠标左键拖动箭头方向，即可复制出多个立方体，如图 2-3-3 所示。

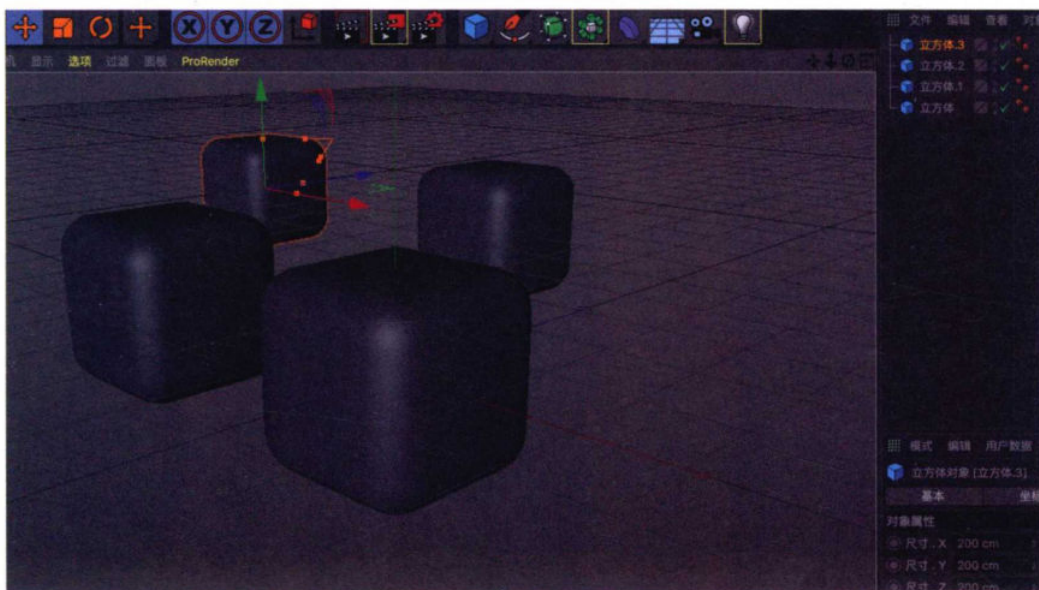


图2-3-3

接着调整镜头角度。调整镜头角度需要三个重要操作。

1. 同时按住 Alt 键 + 鼠标左键，可以旋转视图窗口，找到合适的角度。
2. 同时按住 Alt 键 + 鼠标右键，可以前后推拉视图，找到合适的远近距离。
3. 同时按住 Alt 键 + 鼠标中键，可以位移视图窗口，找到合适的位置。

通过这三个操作，我们可以把视图调整为正视角度的，如图 2-3-4 所示。

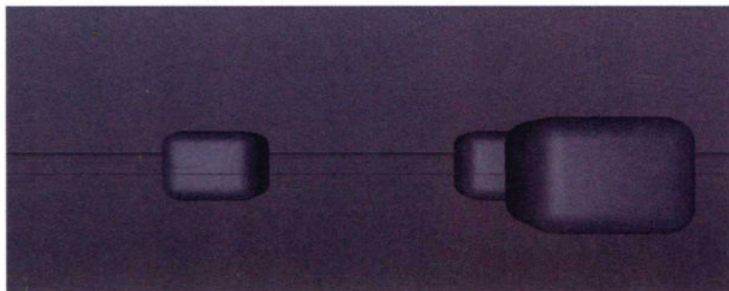


图2-3-4

在当前的正视角度的下，建立地面元素。单击图 2-3-5 中的地面图标，获得地面元素。按下 E 键切换移动工具。在地面元素被选中的情况下，向下（绿色 Y 轴）移动地面位置，使地面不要插入立方体中，如图 2-3-6 所示。