


从零开始

安麒 著

CINEMA 4D 快速入门教程

- ✦ 经典案例串联核心知识
- ✦ 详细步骤体现设计思路
- ✦ 视频教学全程辅助理解
- ✦ 设计行业导师倾力推荐

 中国工信出版集团

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

从零开始

安麒 著

CINEMA 4D 快速入门教程



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

从零开始：CINEMA 4D快速入门教程 / 安麒著. —
北京：人民邮电出版社，2020.1
ISBN 978-7-115-52504-8

I. ①从… II. ①安… III. ①三维动画软件—教材
IV. ①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第258816号

内 容 提 要

本书从认识 CINEMA 4D 软件界面开始，以全实例为主线，由浅入深地讲解了三维模型的创建、材质及材质的参数调整、场景及灯光的配置、效果图渲染的相关知识，可以帮助读者快速掌握 CINEMA 4D。

本书分为 6 章。第 1 章讲解了 CINEMA 4D 的核心功能，以及为什么要学习 CINEMA 4D；第 2 章讲解了 CINEMA 4D 的界面知识，特别是界面的两大组成部分——分栏和窗口，同时还讲解了文件与工程的基础知识；第 3 章以 7 种基础几何体练习为例，讲解了 CINEMA 4D 的新建、移动、放大缩小、旋转等基础操作，且每一个几何模型都从点、线、面 3 个方面进行深入解析。第 4 章至第 6 章通过大量循序渐进的案例讲解，使读者可以快速入门，熟练掌握 CINEMA 4D 的核心功能，并且输出优质的效果图。

本书附赠所有案例的素材、源文件及教学视频，便于读者学习使用。

对于初学者来说，本书是一本图文并茂、通俗易懂的学习手册；对于想要快速入门 CINEMA 4D 这款软件，以及快速入门三维设计的学习者和创作者来说，本书是一本很好的参考资料。

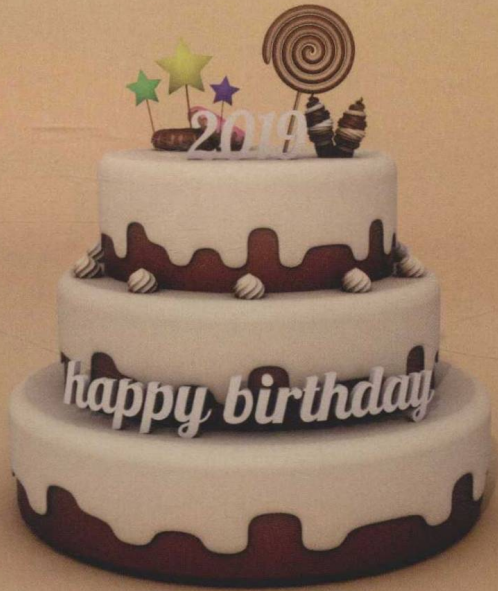
-
- ◆ 著 安 麒
 - 责任编辑 俞 彬
 - 责任印制 马振武

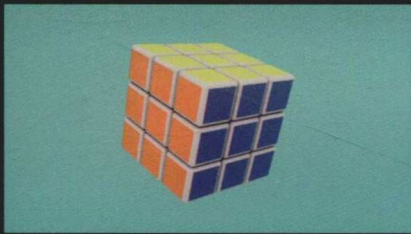
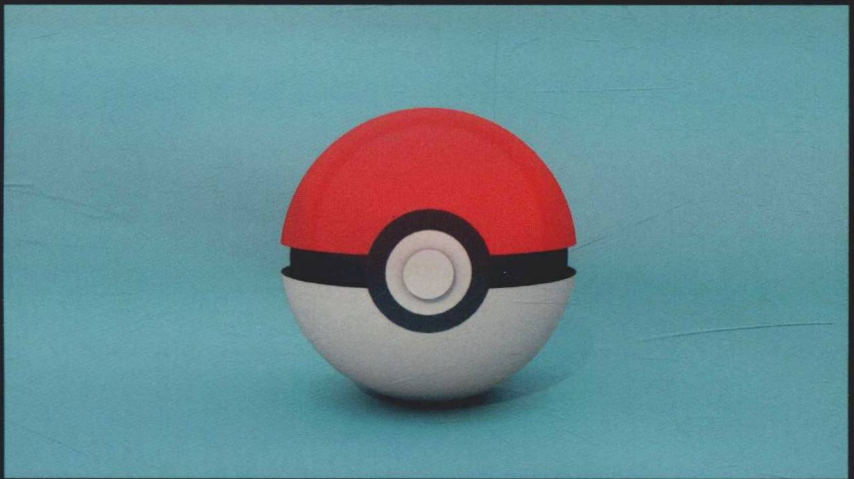
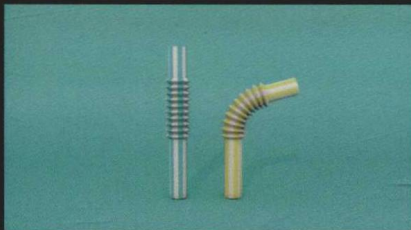
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷

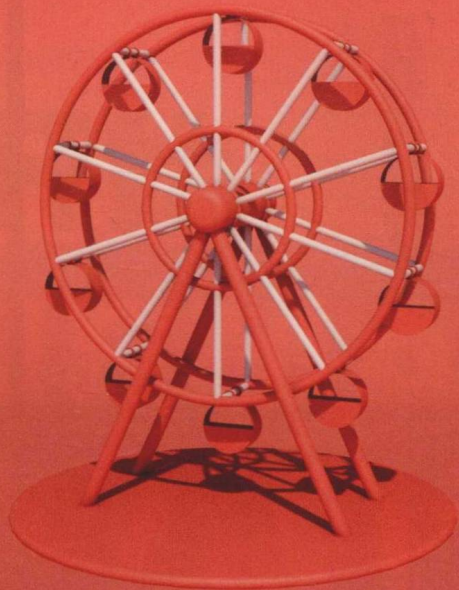
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
 - 印张：19.5 彩插：2
 - 字数：292 千字 2020 年 1 月第 1 版
 - 印数：1—4 000 册 2020 年 1 月北京第 1 次印刷

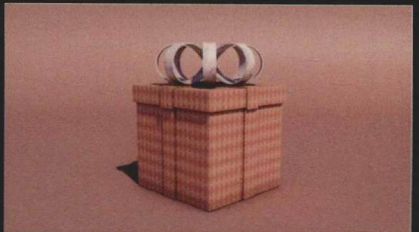
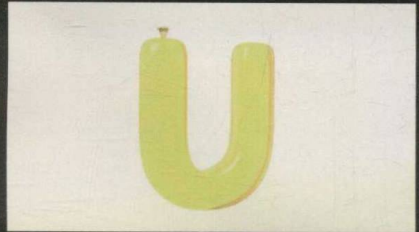
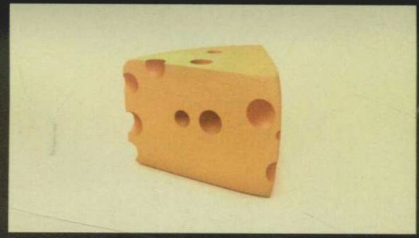
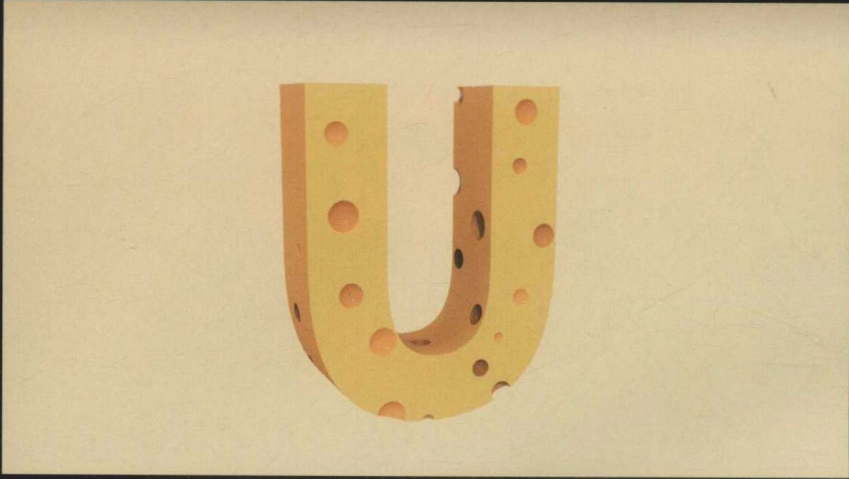
定价：79.80 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315
广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号









第 1 章 初识 CINEMA 4D

- 1.1 什么是 CINEMA 4D 017
- 1.2 CINEMA 4D 的功能 017
- 1.3 为什么选择 CINEMA 4D 020

第 2 章 认识 CINEMA 4D 的软件界面

- 2.1 分栏 023
 - 2.1.1 菜单栏 023
 - 2.1.2 工具栏 024
 - 2.1.3 编辑模式工具栏 025
 - 2.1.4 提示栏 025
- 2.2 窗口 026
 - 2.2.1 视图窗口 026
 - 2.2.2 动画编辑窗口 026
 - 2.2.3 材质窗口 027
 - 2.2.4 坐标窗口 027
 - 2.2.5 对象窗口 028
 - 2.2.6 属性窗口 028
- 2.3 文件基础操作 028
 - 2.3.1 新建文件 029
 - 2.3.2 关闭文件 029
 - 2.3.3 保存文件 030
 - 2.3.4 保存工程 030

第 3 章 7 种基础几何体练习

- 3.1 立方体 032
 - 3.1.1 新建立方体 032
 - 3.1.2 调整立方体 032
 - 3.1.3 移动立方体 034
 - 3.1.4 旋转立方体 034
 - 3.1.5 立方体的点线面 035
- 3.2 圆柱 037
 - 3.2.1 新建圆柱 038
 - 3.2.2 调整圆柱 038
 - 3.2.3 移动圆柱 041
 - 3.2.4 旋转圆柱 042
 - 3.2.5 圆柱的点线面 042
- 3.3 圆盘 045
 - 3.3.1 新建圆盘 045
 - 3.3.2 调整圆盘 045
 - 3.3.3 移动圆盘 048
 - 3.3.4 旋转圆盘 049
 - 3.3.5 圆盘的点线面 049
- 3.4 球体 051
 - 3.4.1 新建球体 052
 - 3.4.2 调整球体 052
 - 3.4.3 移动球体 053
 - 3.4.4 旋转球体 053
 - 3.4.5 球体的点线面 054

3.5 管道 057

3.5.1 新建管道 057

3.5.2 调整管道 058

3.5.3 移动管道 060

3.5.4 旋转管道 061

3.5.5 管道的点线面 062

3.6 胶囊 064

3.6.1 新建胶囊 064

3.6.2 调整胶囊 065

3.6.3 移动胶囊 067

3.6.4 旋转胶囊 067

3.6.5 胶囊的点线面 068

3.7 圆环 070

3.7.1 新建圆环 070

3.7.2 调整圆环 071

3.7.3 移动圆环 073

3.7.4 旋转圆环 073

3.7.5 圆环的点线面 074

第4章 CINEMA 4D 案例实训（初级）

4.1 棒棒糖——球体、圆柱、棋盘 078

4.1.1 糖果的建模 079

4.1.2 糖果棒的建模 079

4.1.3 棒棒糖的渲染 080

4.2 吸管——画笔、细分、旋转、扭曲 086

4.2.1 吸管的建模 087

4.2.2 吸管的渲染 090

4.3 骰子——立方体、球体、布尔 095

4.3.1 骰子的建模 096

4.3.2 点数的建模 096

4.3.3 骰子的渲染 100

4.4 魔方——立方体、倒角、克隆、分裂、继承 104

4.4.1 魔方建模 105

4.4.2 材质的创建 105

4.4.3 魔方块建模 106

4.5 礼盒——立方体、挤压、蔓叶类曲线、矩形、扫描 112

4.5.1 礼盒的建模 113

4.5.2 丝带的建模 115

4.5.3 礼盒的渲染 116

4.6 精灵球——球体、圆柱、布尔、挤压 120

4.6.1 精灵球的建模 121

4.6.2 按钮的建模 122

4.6.3 精灵球的渲染 124

4.7 奶酪——圆柱、球体、克隆、布尔 129

4.7.1 奶酪的建模 130

4.7.2 气孔的建模 131

4.7.3 奶酪的渲染 133

4.8 奶酪字——文本、布尔、克隆、随机、推散 137

4.8.1 奶酪字的建模 138

4.8.2 奶酪字的渲染 140

4.9 奶油字——文本、球体、置换、融球 145

4.9.1 奶油字的建模 146

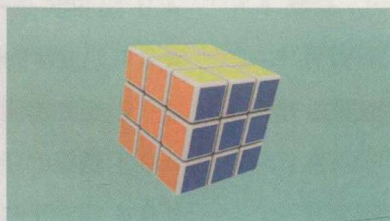
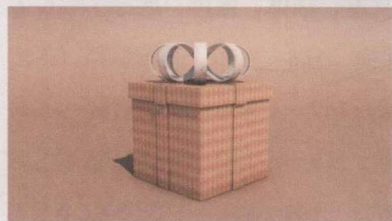
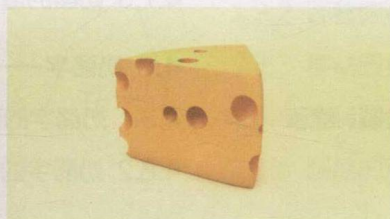
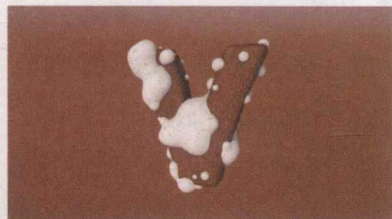
4.9.2 奶油的建模 147

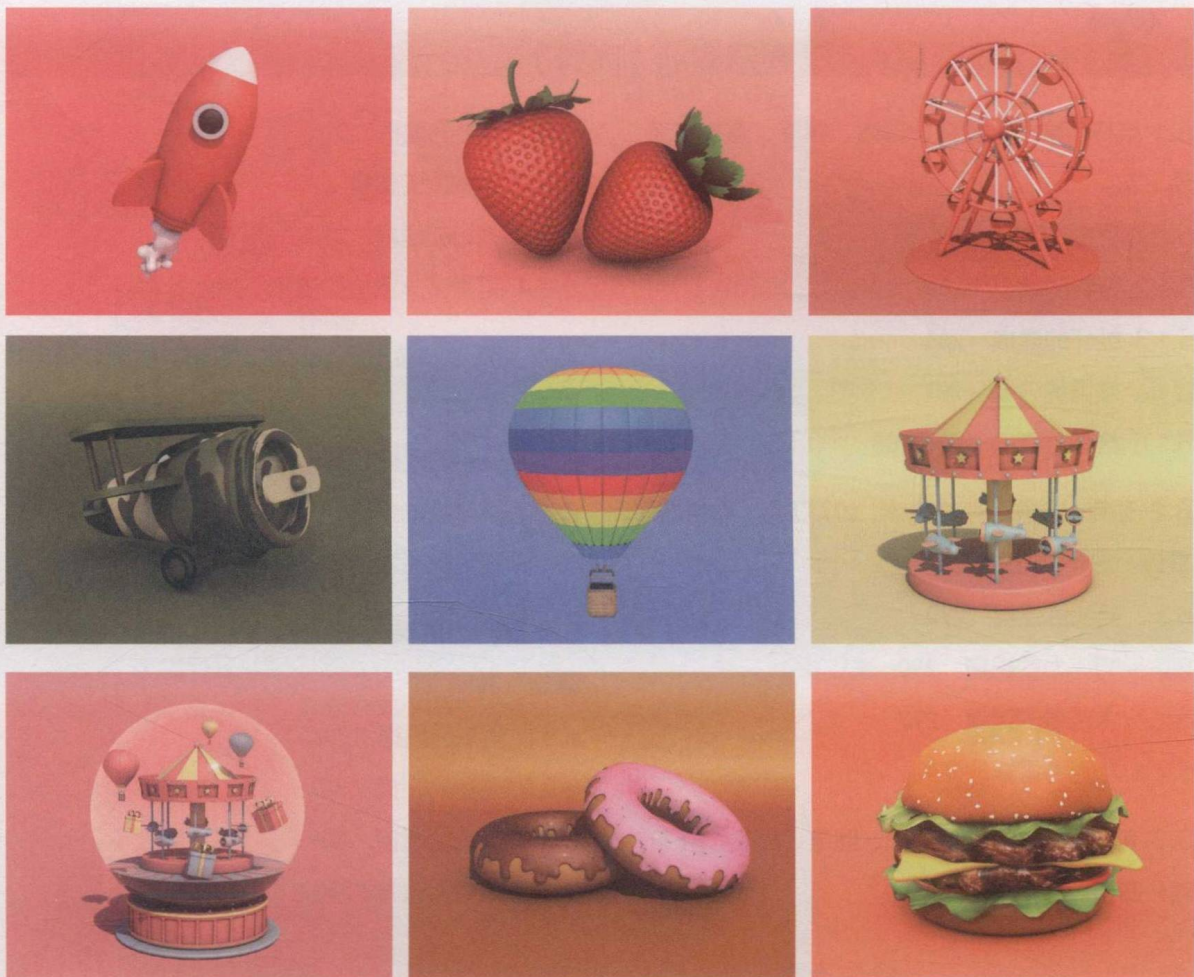
4.9.3 糖果的建模 149

4.9.4 奶油字的渲染 149

第 5 章 CINEMA 4D 案例实训 (中级)

5.1 草莓——球体、锥化、扭曲、克隆 156	5.4 小飞机——圆柱、立方体、锥化、倒角、对称 201
5.1.1 草莓的建模 157	5.4.1 机身的建模 202
5.1.2 草莓籽的建模 160	5.4.2 机头的建模 203
5.1.3 草莓叶的建模 161	5.4.3 轴心的建模 203
5.1.4 草莓的渲染 165	5.4.4 螺旋桨的建模 204
5.2 热气球——球体、扫描、锥化、循环选择 170	5.4.5 机翼的建模 205
5.2.1 热气球的建模 171	5.4.6 支架的建模 206
5.2.2 伞圈的建模 173	5.4.7 驾驶舱的建模 207
5.2.3 绳子的建模 174	5.4.8 机尾的建模 208
5.2.4 底座的建模 176	5.4.9 机轮的建模 209
5.2.5 吊篮的建模 177	5.4.10 小飞机的渲染 211
5.2.6 喷火器的建模 178	5.5 摩天轮——圆环、圆柱、克隆、对称 218
5.2.7 支架的建模 179	5.5.1 轮盘的建模 219
5.2.8 热气球的渲染 180	5.5.2 支架的建模 222
5.3 南瓜灯——球体、循环选择、布料曲面、布尔 186	5.5.3 车厢的建模 223
5.3.1 南瓜灯的建模 187	5.5.4 摩天轮的渲染 225
5.3.2 五官的建模 190	5.6 旋转木马——圆柱、管道、星形、内部挤压、克隆 230
5.3.3 南瓜梗的建模 192	5.6.1 旋转装置的建模 231
5.3.4 南瓜灯的渲染 194	





5.6.2 装饰物的建模 234

5.6.3 飞机的建模 239

5.6.4 旋转木马的渲染 240

5.7 水晶球——圆柱、球体、克隆、内部挤压、挤压 245

5.7.1 旋转装置的建模 246

5.7.2 玻璃的建模 248

5.7.3 装饰物的建模 250

5.7.4 水晶球的渲染 250

5.8 甜甜圈——圆环、胶囊、挤压、雕刻、克隆 254

5.8.1 面包圈的建模 255

5.8.2 巧克力的建模 255

5.8.3 糖果的建模 257

5.9 汉堡——球体、圆盘、倒角、置换、雕刻 265

5.9.1 上层汉堡胚的建模 266

5.9.2 芝麻的建模 268

5.9.3 下层汉堡胚的建模 269

5.9.4 肉饼的建模 270

5.9.5 生菜的建模 270

5.9.6 芝士的建模 271

5.9.7 番茄的建模 272

5.9.8 汉堡的渲染 273

第 6 章 CINEMA 4D 案例实训 (高级)

6.1 纸杯蛋糕——圆柱、球体、螺旋、置换、克隆 284

6.1.1 奶油的建模 285

6.1.2 蛋糕的建模 286

6.1.3 纸杯的建模 286

6.1.4 装饰的建模 287

6.1.5 纸杯蛋糕的渲染 288

6.2 巧克力雪糕——立方体、切刀工具、布料曲面、破碎 289

6.2.1 奶油的建模 290

6.2.2 巧克力的建模 290

6.2.3 雪糕棒的建模 292

6.2.4 巧克力雪糕的渲染 293

6.3 可爱多冰激凌——平面、圆盘、扭曲、FFD、细分曲面 294

6.3.1 蛋卷的建模 295

6.3.2 冰激凌的建模 297

6.3.3 装饰的建模 298

6.3.4 可爱多冰激凌的渲染 299

6.4 甜筒冰激凌——立方体、星形、螺旋、循环切割 301

6.4.1 蛋卷的建模 302

6.4.2 冰激凌的建模 303

6.4.3 甜筒冰激凌的渲染 304

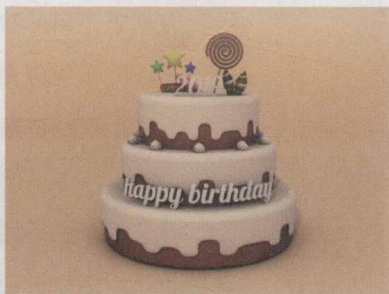
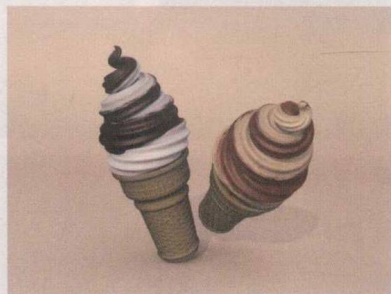
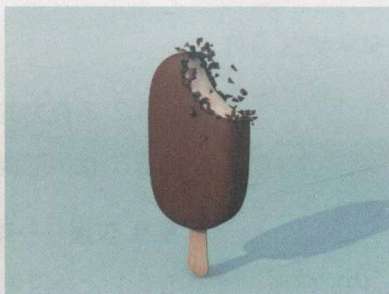
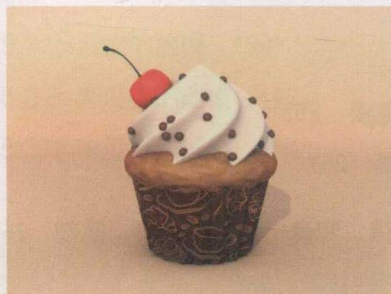
6.5 巧克力蛋糕——圆柱、星形、挤压、放样、螺旋 305

6.5.1 蛋糕的建模 306

6.5.2 奶油的建模 307

6.5.3 装饰的建模 309

6.5.4 巧克力蛋糕的渲染 311



从零开始

安麒 著

CINEMA 4D
快速入门教程

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

从零开始：CINEMA 4D快速入门教程 / 安麒著. —
北京：人民邮电出版社，2020.1
ISBN 978-7-115-52504-8

I. ①从… II. ①安… III. ①三维动画软件—教材
IV. ①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第258816号

内 容 提 要

本书从认识 CINEMA 4D 软件界面开始，以全实例为主线，由浅入深地讲解了三维模型的创建、材质及材质的参数调整、场景及灯光的配置、效果图渲染的相关知识，可以帮助读者快速掌握 CINEMA 4D。

本书分为 6 章。第 1 章讲解了 CINEMA 4D 的核心功能，以及为什么要学习 CINEMA 4D；第 2 章讲解了 CINEMA 4D 的界面知识，特别是界面的两大组成部分——分栏和窗口，同时还讲解了文件与工程的基础知识；第 3 章以 7 种基础几何体练习为例，讲解了 CINEMA 4D 的新建、移动、放大缩小、旋转等基础操作，且每一个几何模型都从点、线、面 3 个方面进行深入解析。第 4 章至第 6 章通过大量循序渐进的案例讲解，使读者可以快速入门，熟练掌握 CINEMA 4D 的核心功能，并且输出优质的效果图。

本书附赠所有案例的素材、源文件及教学视频，便于读者学习使用。

对于初学者来说，本书是一本图文并茂、通俗易懂的学习手册；对于想要快速入门 CINEMA 4D 这款软件，以及快速入门三维设计的学习者和创作者来说，本书是一本很好的参考资料。

◆ 著 安 麒

责任编辑 俞 彬

责任印制 马振武

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092 1/16

印张：19.5

彩插：2

字数：292 千字

2020 年 1 月第 1 版

印数：1—4 000 册

2020 年 1 月北京第 1 次印刷

定价：79.80 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

章瀚文

腾讯天美视觉设计师

“工欲善其事，必先利其器”，软件的探索和学习是一个由浅入深的过程，对于新手来说最大的困惑莫过于学习初期的徘徊阶段，而造成新人止步不前的原因往往在于专业技能、知识沉淀的缺失。作者出于对设计的热爱，近一年来在站酷上大量发布CINEMA 4D教程，并且广受新人好评，相信他的这本书能补足CINEMA 4D新手的知识储备。本书通过丰富的典型案例，让新人快速入门CINEMA 4D这款软件，并能够输出一些效果图，从而在设计这条路上走得更高更远。

张小碗儿

BIGD 联合创始人、设计教学总监

认识安麒，便为他对设计的执着所感动。我经常看他编写的系列教程文章，诚恳而细腻。我们经常建议大家在设计中要不断地多看、多学、多感受。他的这本书不仅可以帮助新人设计师提升CINEMA 4D的技能，同时大家也会感受到作者良好的设计态度和正确的艺术认知，这对于一个设计师来说是很重要的。所以我推荐这本书，诚意之作，值得一看。

aiki007

BIGD 联合创始人、设计总监

在我的印象中，安麒是个积极努力、愿意学新知识的人，他一直在站酷梳理CINEMA 4D教程，并逐渐形成了自己的知识体系。如果你渴望抓住当下的流行趋势，学会国内最受欢迎的三维软件CINEMA 4D，那这本书正适合。通常三维软件不容易上手，但这本书很好地梳理了操作逻辑和设计顺序，能让新人在没有基础的情况下轻松上手。作者本身也是非常负责任的设计师，在教程当中事无巨细，每个细节都交代妥当，这本书是我目前看过的写得最认真的教程，如果你正有学习CINEMA 4D的打算，那这本书是不二之选。

王 晖

开课吧 设计学院院长

CINEMA 4D在当今设计行业属于现象级的当红软件，当平面的展示已经无法满足设计表现的诉求之后，三维逐渐成为了社会审美中不可逆的大趋势。CINEMA 4D正是在这种大趋势下流行起来的，适应设计师学习的轻量级三维设计软件。本书以翔实丰富的实操案例，深入浅出地讲解软件技能知识，通过“STEP BY STEP”的项目拆解方式，系统详细地介绍整个CINEMA 4D的知识。对于新手入门而言，这本书应该是你从零到一进入三维软件世界的启蒙书。

米田

站酷推荐设计师 / 广州美术学院艺术硕士

对于一门知识的入门而言，学会不久的人来讲授可能比长期在这个行业服务的资深专家、教授的教学效果更好。这是一个可能很多人都想象不到的答案，但事实确实就是如此。安麒作为CINEMA 4D这门技能的新人，将他在这段时间内所学的知识学以致用，整理成这本书奉献给后面的初学者，将这些滚烫的新鲜知识以零基础的角度呈现出来。这个角色换成是我，哪怕自己已经掌握CINEMA 4D有5年的时间了，或许也不可能像作者那样将过程记录得那么翔实。因为我已不太理解新人的想法究竟是什么，觉得很多事情理所当然，但是初学者往往就是被这些貌似不起眼的小问题卡住了学习的进度。

雨成

站酷推荐设计师 / 前腾讯设计师 / Cplus 创始人

这是一本非常适合零基础的同学快速上手CINEMA 4D的书，从软件基础到实际案例分析得很细致。互联网设计从2015年的扁平化演变到后来各式各样的三维活动场景，可预见未来三维视觉表现会占相当大的一块。理解三维软件以及相关知识，可以让大家的创造能力和事业都上升到更高的台阶。

墨染

站酷推荐设计师 / 墨染教育创办人

认识安麒蛮久了，之前也是在站酷上看到他发布的CINEMA 4D教程，觉得都很棒，我也转载了好几篇。这次他将经验和技巧全部归纳总结在本书中，本书除了讲述CINEMA 4D软件知识之外，还配备了大量的实操案例，阐述了设计技巧与思路。本书能够带领对CINEMA 4D还是零基础的设计师快速入门，发现CINEMA 4D这片崭新的三维世界。

在受到邀请为本书写推荐序的时候，我花了很长时间组织语言，不是难在遣词造句，而是在想如何更好地为您推荐这本书。

本书不是资深设计师写的，因此案例在艺术形式上仍然会显得有所欠缺，但是这并不代表这本书含金量不够，相反，这可能是最适合初学者自学 CINEMA 4D 的书。为什么？这要从我对作者的认识说起。

作者安麒，以前是我的策划编辑，也就是帮助我出书的人，大学的专业和设计行业并不相关。但是，他在帮助我和其他优秀设计师出书的这段时间，个人是以边学、边排版、边钻研的心态来做这件事，在短短一年的时间里，曾经连 Photoshop 都不知道是什么的少年，变成了一个对任何软件都熟悉的分享者。他的教程备受大众喜欢，原因是内容形式精简，因为他恰好能够将初学者遇到的困难抽丝剥茧并解决掉。这种能力，对于我们这些行业资深设计师来说是很难做到的，因为在行业做久了，早就忘记当初自己遇到的困难是什么，比如一个简单的“C 掉”（即将当前对象转为可编辑对象），对于我们来说这不是最普通的常规操作吗？有什么需要讲解的？而本书就很彻底地讲解清楚了。

我非常佩服作者的一点，是他能从众多的案例中发现问题，经过自己的重新操作、重新编译，转化成更适合初学者学习的内容分享给大家。这个过程看起来简单，但是真实了解以后，就知道这个过程究竟要付出多少。

学习就像登山，先从山底一步步来，付出汗水，最后登上顶峰，这和坐缆车一步到位，只能在顶端看一看就结束相比，你的收获和看到的风景是不同的。

本书的案例几乎涵盖了 CINEMA 4D 所有重要的常用功能，可以作为设计新人进入 CINEMA 4D 领域的第一本书。

BIGD 创始人兼创意总监

Adobe ACA 中国设计委员会理事会员

Adobe 认证交互设计师

站酷十周年十大人气设计师

牛 MO 王

2019 年 10 月