

C4D 简明教程

V1.0

*@LonelyBag
Edite by LATEX*

2019 年 6 月 13 日

目录

第一章 基本操作	1
第二章 使用场景	3
2.1 插入背景图	3
2.2 贴图	4
2.2.1 环境	4
2.2.2 反射材质	4
2.3 渲染	7
2.4 扫描	7

第一章 基本操作

- 更改分辨率：打开渲染器设置，Ctrl + B
- 旋转视图：按住 Alt + 鼠标
- 新建材质：双击材质栏
- 新增材料属性：双击材质球
- 赋予材料：将材质球拖放至几何体上
- 旋转：R 键
- 缩放：T 键
- 按住 Shift 调节，以 10 为单位
- 按住 Alt 调节，以 0.1 位单位
- 单击右键，复位
- 线条着色：N + B
- 连接对象并删除
- 按住 ctrl 键进行选择是消除
- 按住 ctrl 键拖拽中键是改变选择范围
- 循环选择，选择一圈点，U + L
- 按住 ctrl 进行拖拽
- 内部挤压，i 键
- 挤压，D 键
- 切刀工具，k 键，在平面视图操作
- 两个面相接的地方如果点没有相连，那么需要优化

- 焊接两个点， M-Q
- 断开一条线， 先切刀， 然后右键选择断开连接
- 调用弹出菜单， V
- 显示材质颜色， 点击 shift+V， 查看-纹理
- 删除多余点， 选中-消除
-

第二章 使用场景

2.1 插入背景图

- 将视图转换为平面视图，比如：正视图
- 打开视窗属性：Shift + V
- 点击按钮选择图片

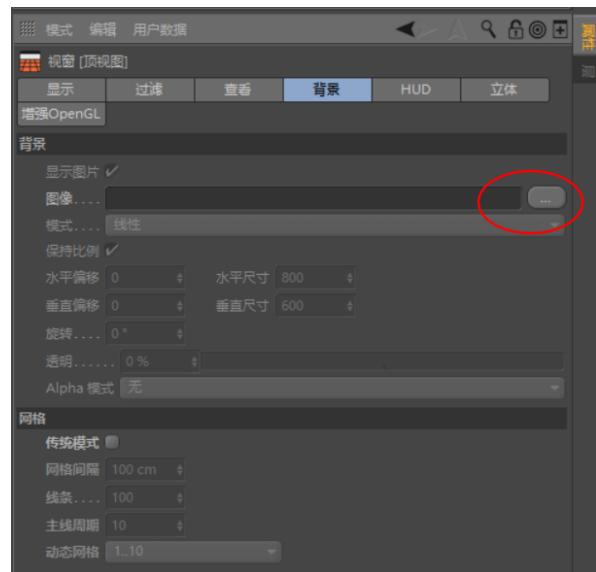


图 2.1: 选择图片

- 调节透明度、尺寸等

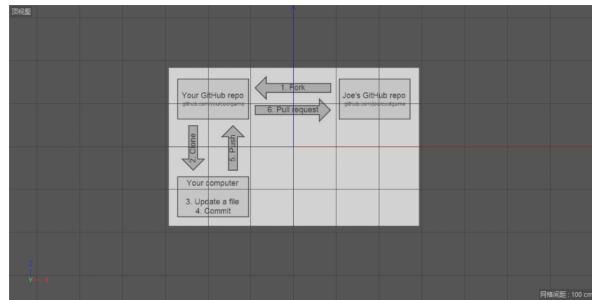


图 2.2: 选择图片

2.2 贴图

2.2.1 环境

- 添加材质
- 仅打开发光属性

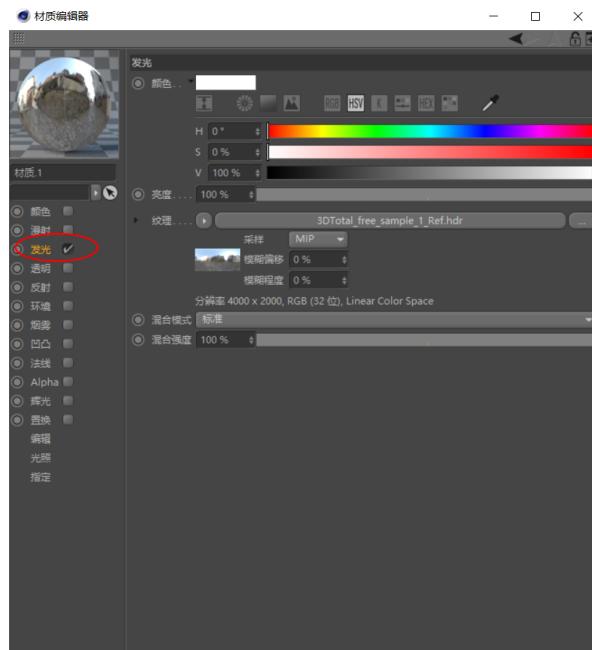


图 2.3: 发光属性设置

2.2.2 反射材质

- 添加颜色（是一种底色）

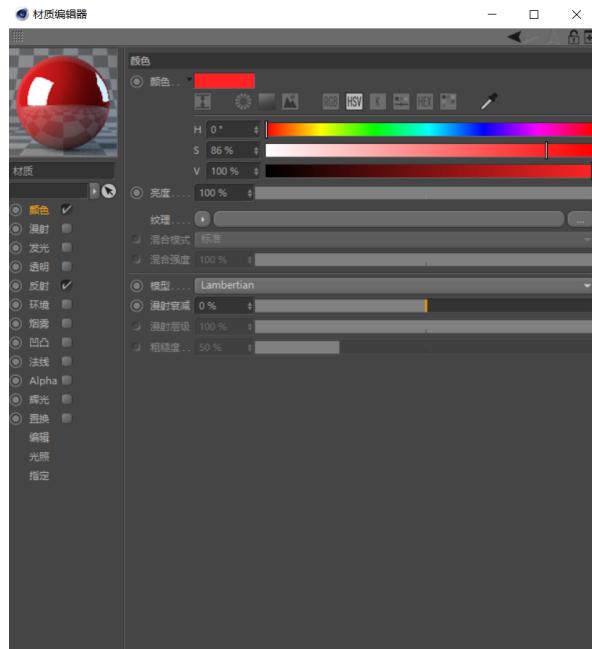


图 2.4: 颜色属性

- 添加反射-层¹

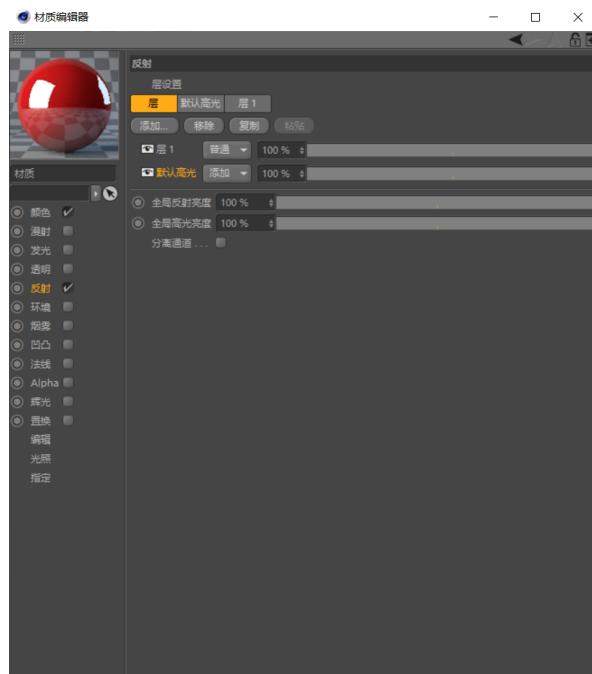


图 2.5: 反射属性

- 修改高光

¹注意，这里的层有先后顺序

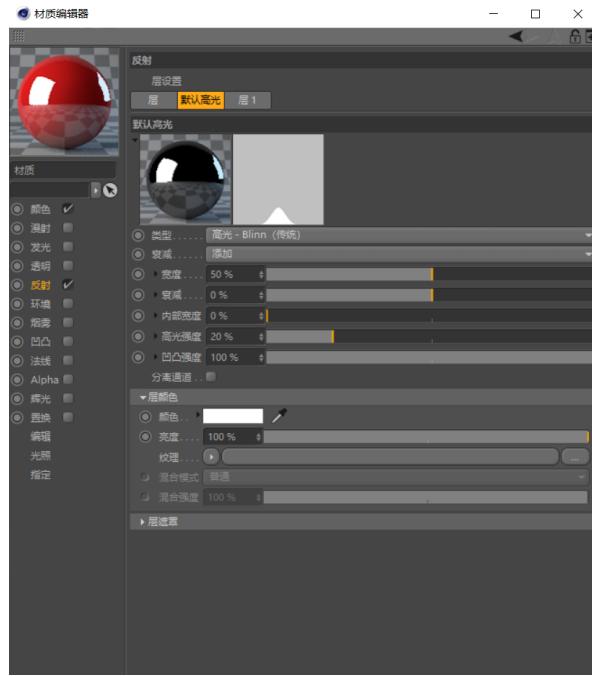


图 2.6: 颜色属性

- 修改层

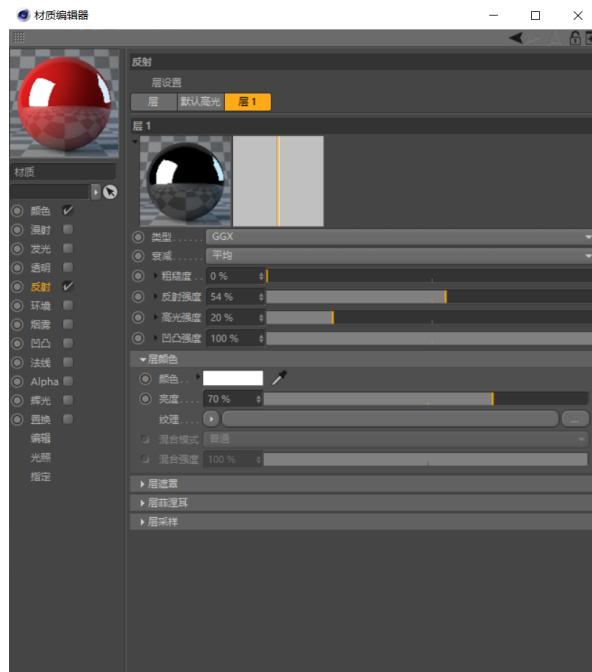


图 2.7: 颜色属性

- 层颜色控制反射与其它属性的颜色关系

-

2.3 渲染

- 快速渲染: Ctrl + R
- 区域渲染: Alt + R
- 渲染到图片查看器: Shift + R

2.4 投影

- 添加灯光
- 投影 - 阴影贴图 (软阴影)

2.5 扫描

注意: 所有扫描对象必须为样条。

图 2.8: 扫描