

品索教育课堂笔记



讲师：张璇老师

课程：寒假二期平面班

助教：杨老师

时间：2020.02.14

第二章 C4D 渲染快速入门

第三节：变形器

知识点一 Nurbs 生成器

- 1、nurbs 生成器工具里除了样条布尔，其余的都是对模型工具。
- 2、nurbs 工具对模型使用时会得到更多的效果。并且在 C4d 的建模中会经常运用到。
- 3、在父子级关系是父级

阵列

- 1、将模型置入进阵列工具后，模型会围绕着坐标轴中心点进行一圈的阵列排放。
- 2、在阵列的对象属性栏中，可以对阵列的数量，范围和半径等数据进行设置。
- 3、阵列里如果想改变阵列模型的方向朝向需要点击 C 调，并点击启动轴心。在点击 R 键对模型方向进行旋转。（结束时记得取消启动轴心。）
- 4、振幅、频率、阵列频率常用动画制作

晶格

- 1、晶格工具可以将模型进行骨骼化处理的工具。
- 2、晶格的圆柱数量是根据模型的分段数量决定的。
- 3、在晶格的属性栏里，晶格的圆柱半径最大值大不过球体半径。

布尔

- 1、布尔工具是可以将模型进行布尔运算

上方的模型为 A，下方的模型为 B。

布尔的属性栏

布尔类型：A 加 B 、 A 减 B 、 AB 交集 、 AB 补集

- 2、多个模型进行布尔，则要将最新的模型 C,置入进模型 B 里才会有效果。

样条布尔

- 1、样条布尔是对两个及以上样条做布尔运算。
- 2、通过样条布尔得到新样条，可挤压为模型添加厚度。

模式：合集、A 减 B 、 B 减 A、 与、 或 、 交集

轴向：XY/ ZY / XZ

融球

1、融球工具可以将球体像油性液体一样进行相融。

2、置入进融球工具里的模型都会生成球状。

编辑器细分：数值越大，细分面越多，越不圆滑

渲染器细分：数值越大，渲染时间越长

对称

对称工具：以中心轴的对称排列，移动模型时，对称出的另一半也会随着进行相同的移动。

镜像平面：ZY XY XZ

知识点二 变形器工具

1、变形器是模型子级来使用

2、尺寸：变形器工具大小的。

3、模式：默认使用限制模式

4、强度：控制模型的变形形状。

5、角度：控制模型变形的角度。

6、变形工具在使用时如果模型没有产生效果，可以在模型属性栏里添加模型的宽度与高度分段。

扭曲

1、模型的分段数，在显示--NB 光影着色（线条），此时就可以观察到模型的分段。

2、将变形工具作为子集调整强度，就可以将模型扭曲变化。

膨胀

膨胀强度为负值，模型效果向里收缩，

膨胀强度为正值，模型效果向外扩展。

斜切

调整分段数量，作为模型子级

调整强度，模型会产生相应的斜切效果

锥化

变形器属性中调整强度，模型会产生相应的锥化效果。

调整变形器大小，模型会随变形器变形

螺旋

旋转角度越大，螺旋效果越强。

调整变形器大小，模型会随变形器变形

作业题目:

场景的建模

作业要求:

- 1.导入图片
- 2.通过本节生成器与变形器工具完成模型的建立
- 3.选择视觉冲击力强的视角完成海报的设计与制作

得分点:

- 1、生成器工具
- 2、变形器工具
- 3、模型整体协调度

THANKS!



设计之路，品索伴您同行！