

### 3.2.3 实例：制作酒杯模型

本实例主要讲解如何使用样条画笔工具来制作酒杯模型，本实例的最终渲染结果如图3-29所示。

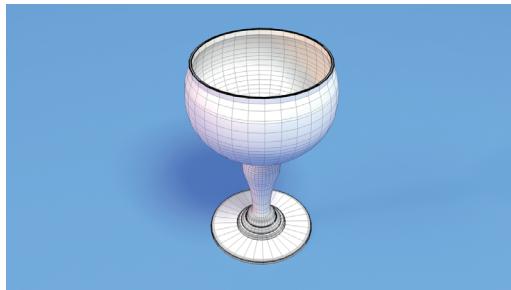


图3-29

- 01 启动中文版Cinema 4D 2023软件，单击“样条画笔”按钮，如图3-30所示。
- 02 在“正视图”中绘制出酒杯的剖面线条，如图3-31所示。



图3-30

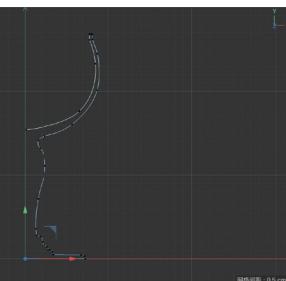


图3-31

- 03 接下来，我们需要对绘制出来的线条进行细微调整。我们在绘制酒杯剖面线条的过程中，难免会出现顶点位置不准确的情况。绘制完成后，可以单击“点”按钮，如图3-32所示，并配合“移动”工具移动线条上的顶点，或移动顶点控制柄的位置来更改线条的形状，如图3-33所示。



图3-32

- 04 如果出现顶点画多了的情况，我们可以选中多余的顶点，将其直接删除。如果想要添加顶点，可以在空白处右击，在弹出的快捷菜单中执行“创建点”或“细分”命令来为曲线添加顶点，如图3-34所示。



图3-33



图3-34

#### 技巧与提示◆

在本节对应的教学视频中，会分别讲解如何使用“创建点”工具和“细分”工具来为曲线添加顶点。

- 05 酒杯剖面线条绘制完成后，其在“透视视图”中的显示结果如图3-35所示。

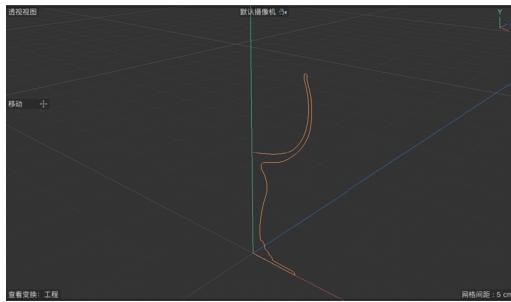


图3-35

- 06 按住option (macOS) /Alt (Windows) 键，单击“旋转”按钮，如图3-36所示，则可以得到酒杯的模型结果，如图3-37所示。



图3-36

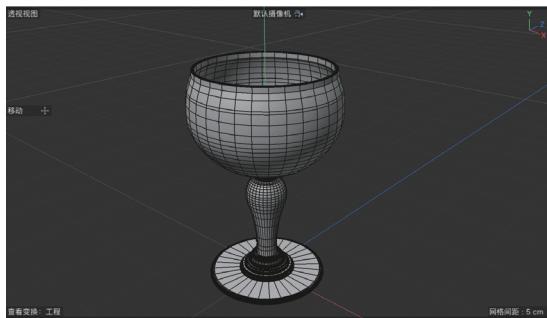
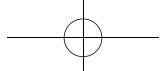


图3-37

07 本实例最终制作完成的模型结果如图3-38所示。

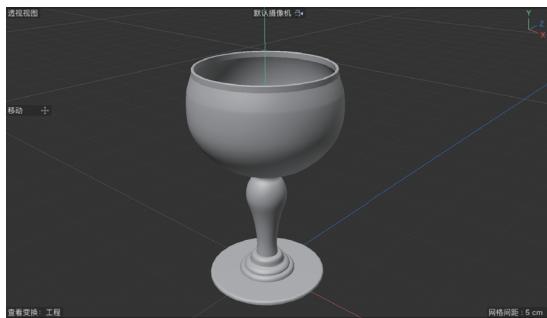


图3-38

### 3.2.4 实例：制作花瓶模型

本实例主要讲解如何使用“放样”生成器来制作花瓶模型，本实例的最终渲染结果如图3-39所示。



图3-39

01 启动中文版Cinema 4D 2023软件，单击“圆环”按钮，如图3-40所示。在场景中创建一个圆环图形。



图3-40

02 在“属性”面板中，设置“半径”为3cm，“平面”为XZ、如图3-41所示。



图3-41

03 设置完成后，圆环图形的视图显示结果如图3-42所示。

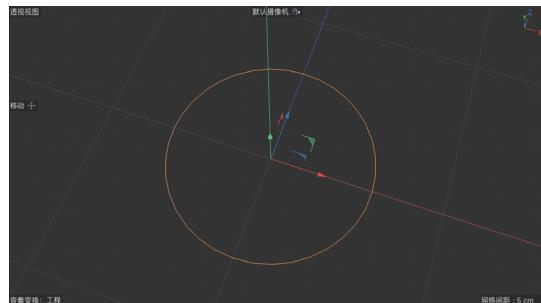


图3-42

04 按住option (macOS) /Alt (Windows) 键，单击“放样”按钮，如图3-43所示，则可以为圆环图形添加“放样”生成器，这时，圆环图形会变为一个圆片模型，如图3-44所示。

05 在“对象”面板中，选择“圆环”，如图3-45所示。

06 按Ctrl键，配合“移动”工具向上移动，复制出一个圆环图形，这时，我们可以看到原本呈薄片显示的圆片模型会变成一个圆柱体模型，如图3-46所示。



图3-43

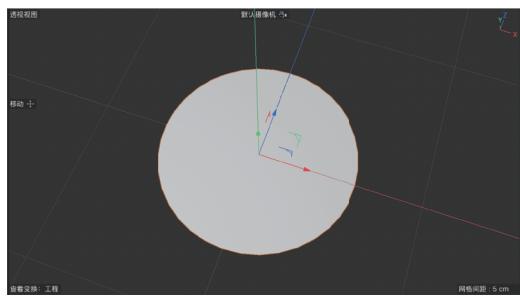
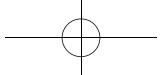


图3-44

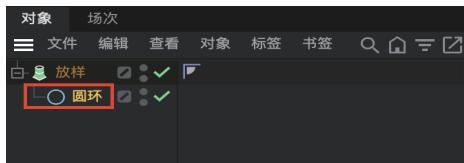


图3-45

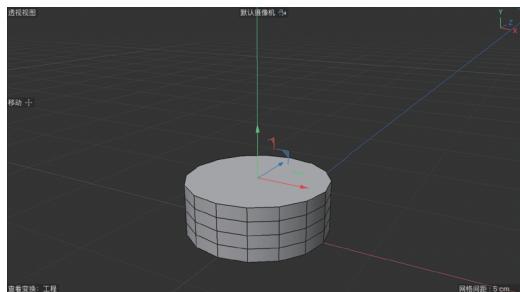


图3-46

## 技巧与提示◆

按住command (macOS) /Ctrl (Windows) 键，配合“移动”工具可以复制对象。

07 使用“缩放”工具调整复制出来的圆环图形大小至图3-47所示，制作出花瓶模型的底部效果。

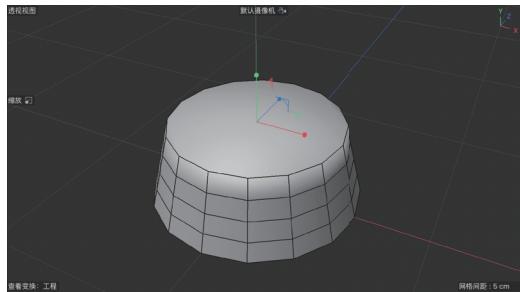


图3-47

08 使用同样的操作步骤继续向上复制圆环图形，并调整圆环图形的大小，制作出花瓶模型，如图3-48所示。

09 在“属性”面板中，取消勾选“终点”复选框，如图3-49所示。

10 这样，花瓶模型的瓶口部分将不会被封住，如图3-50所示。

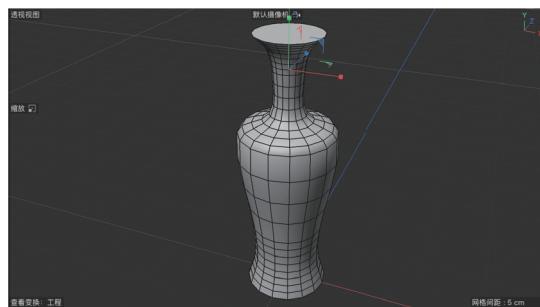


图3-48



图3-49

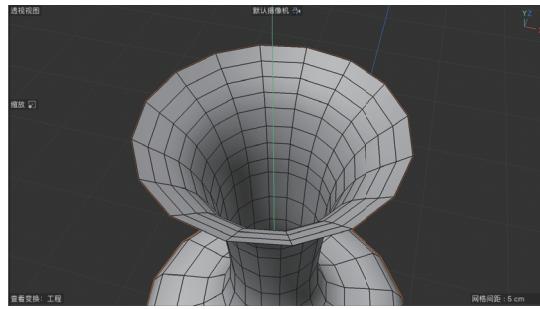


图3-50

11 按住option (macOS) /Alt (Windows) 键，单击“加厚”按钮，如图3-51所示，则可以为花瓶模型添加加厚效果，如图3-52所示。



图3-51

12 在“属性”面板中，设置“厚度”为0.15cm、“细分”为1，如图3-53所示。制作出瓶子的厚度，如图3-54所示。