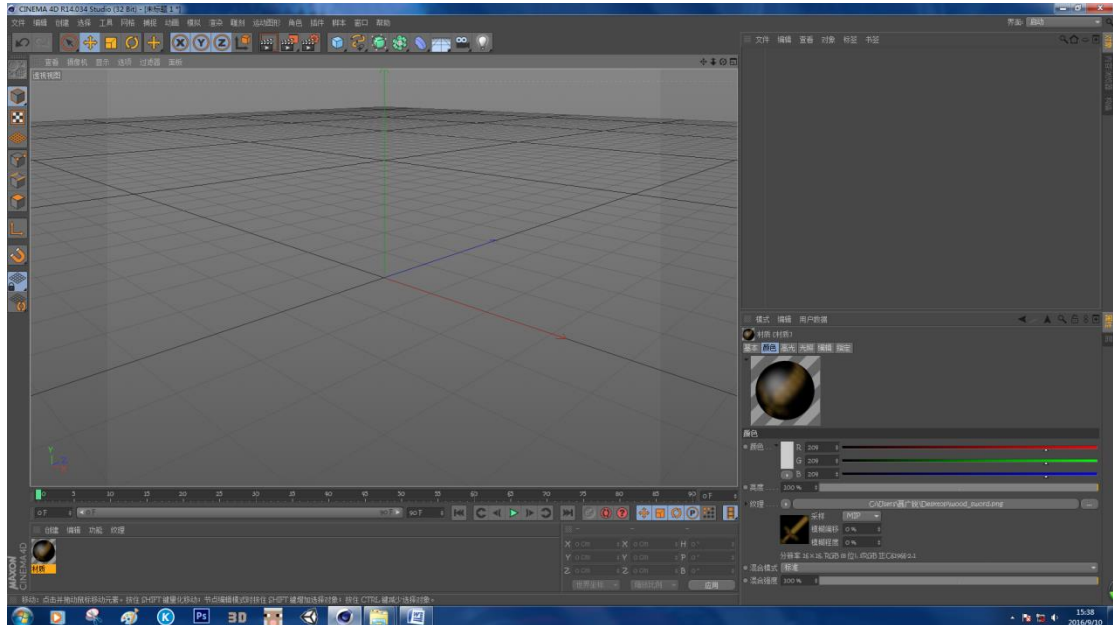


# C4D 体素基础 将像素平面贴图转化为立体

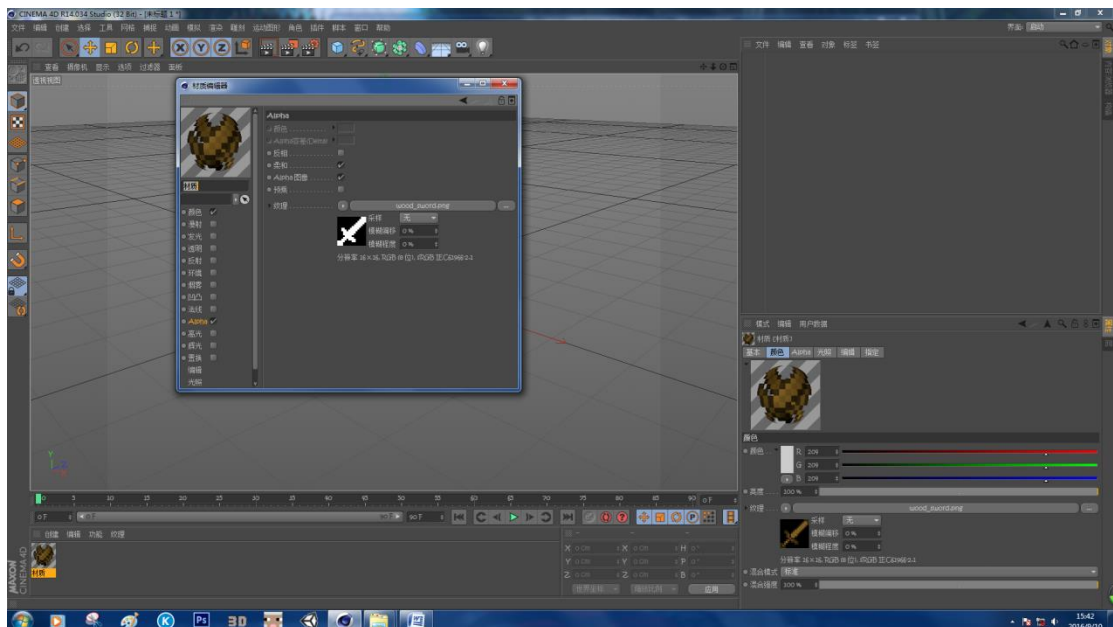
版权所有 黄金之匣美术工作社 缇米莉娅

Ver. 2016.12.04

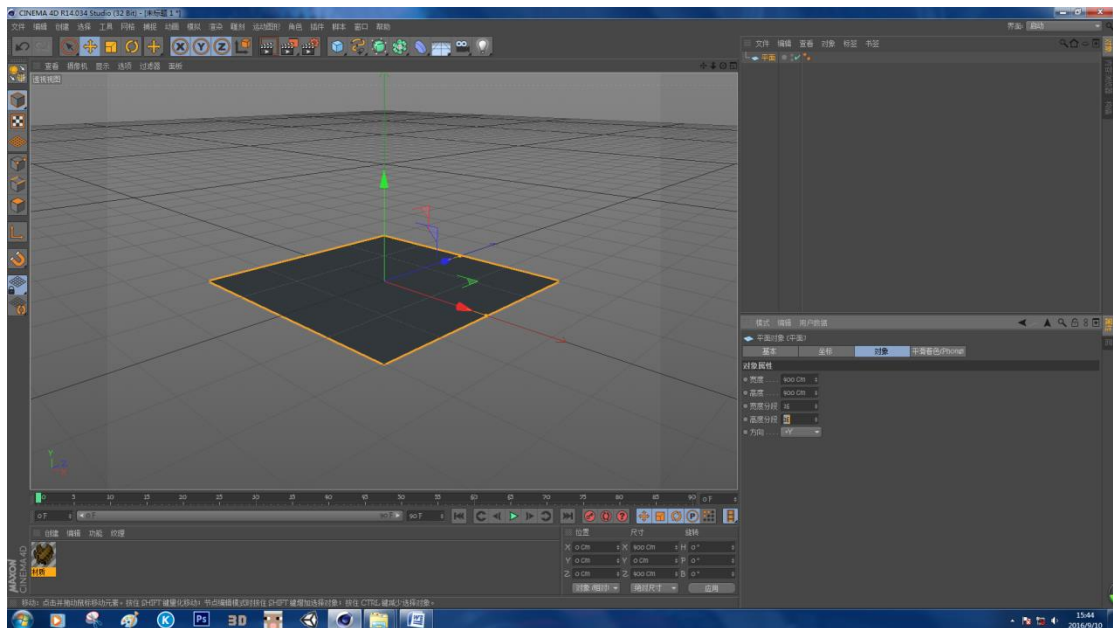
首先，我们以木剑作为素材✂



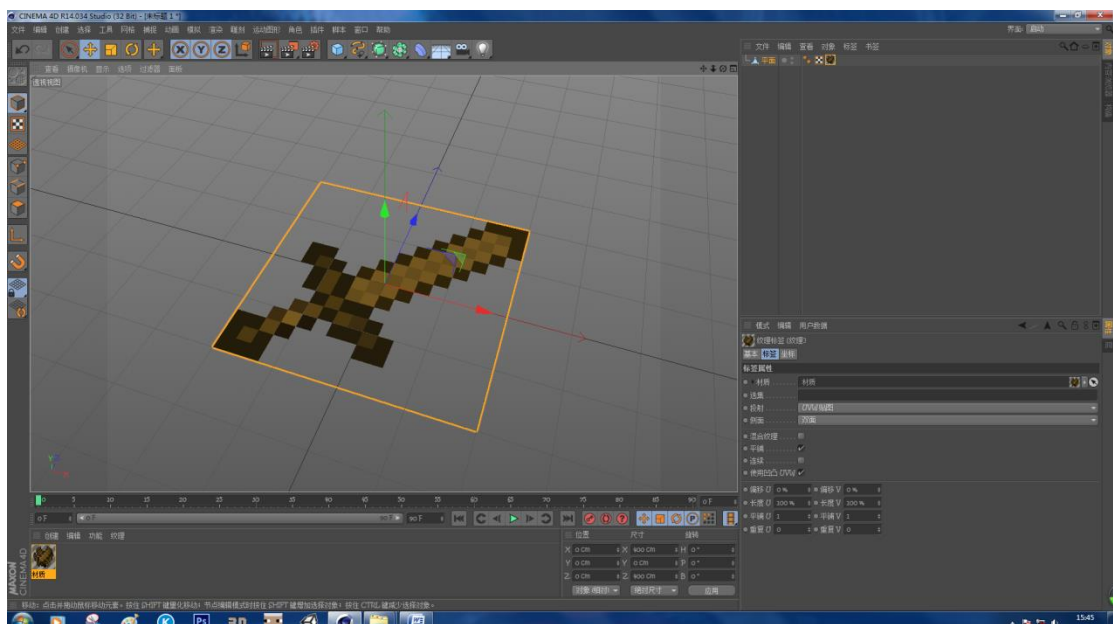
将木剑的 png 文件直接拖入材质栏，成为一个独立材质球



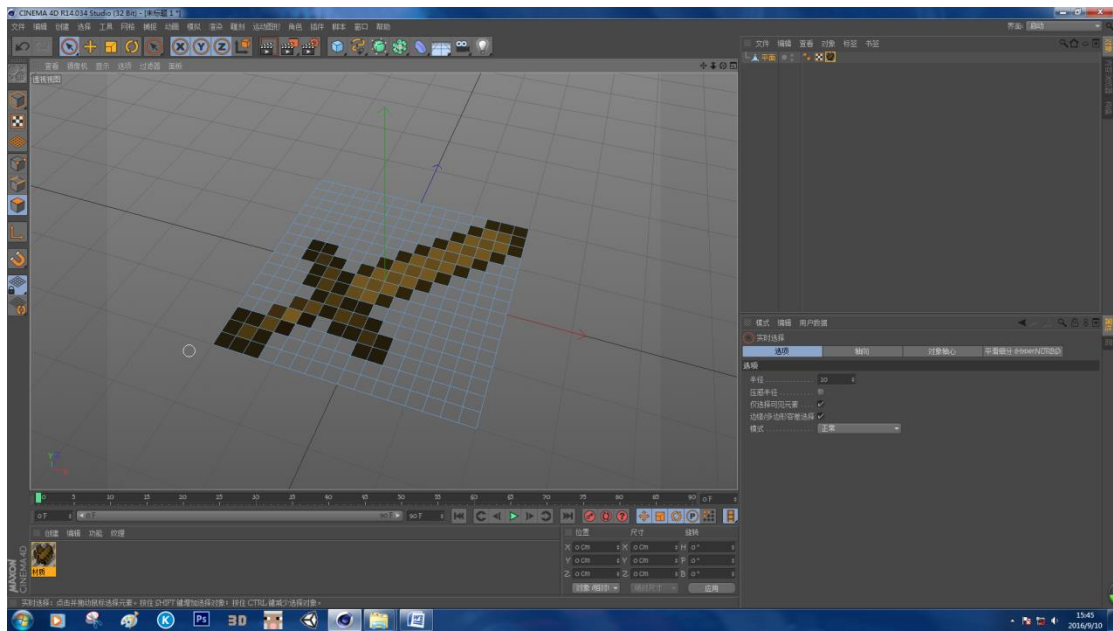
双击材质球，关掉高光标签，将颜色中的【采样】选择为【无】，将颜色中贴图的部分按住，拖动到【Alpha】的上面，不松手，待窗口变成 Alpha 之后，按住鼠标移动至【纹理】一栏上，勾选 Alpha。



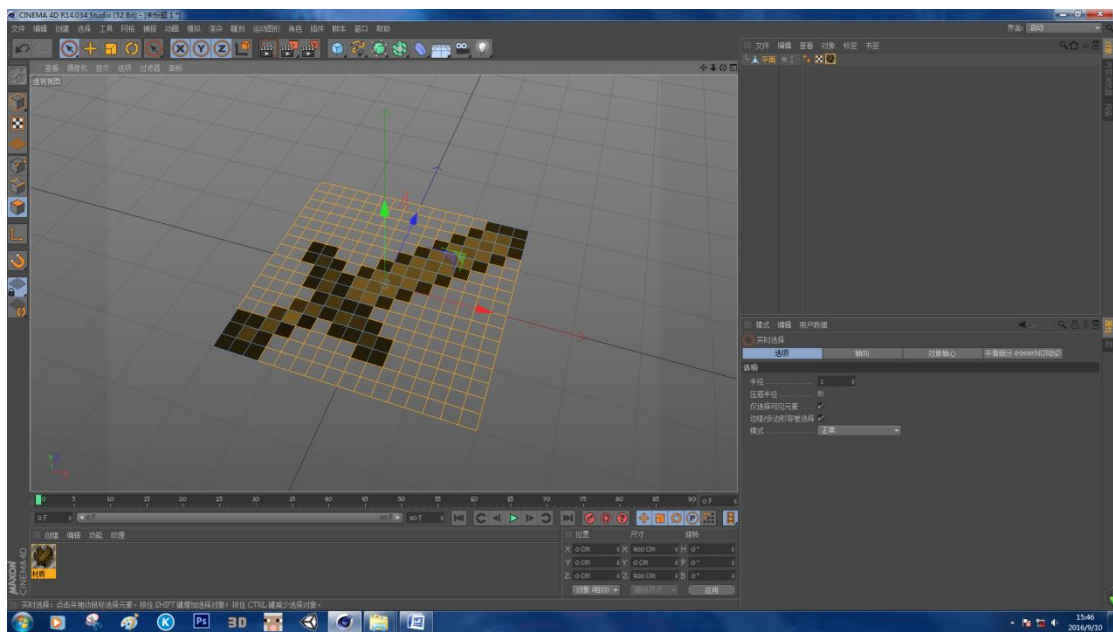
鉴于贴图的分辨率是 16X16，所以新建一个【平面】，分段为 16X16



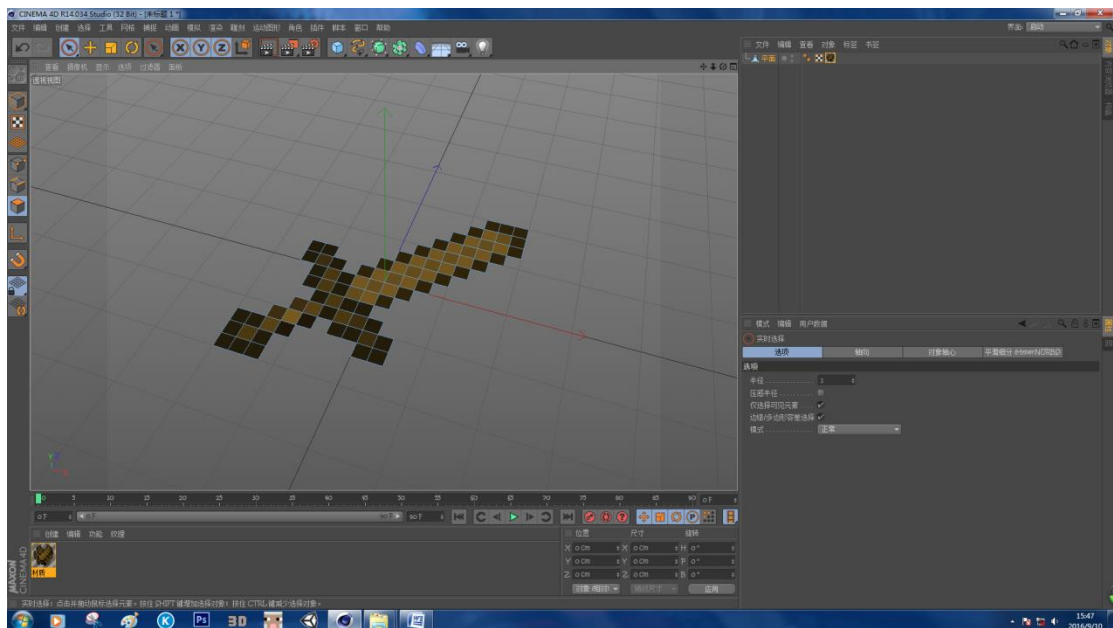
将其可编辑化后，把材质贴图施加给他



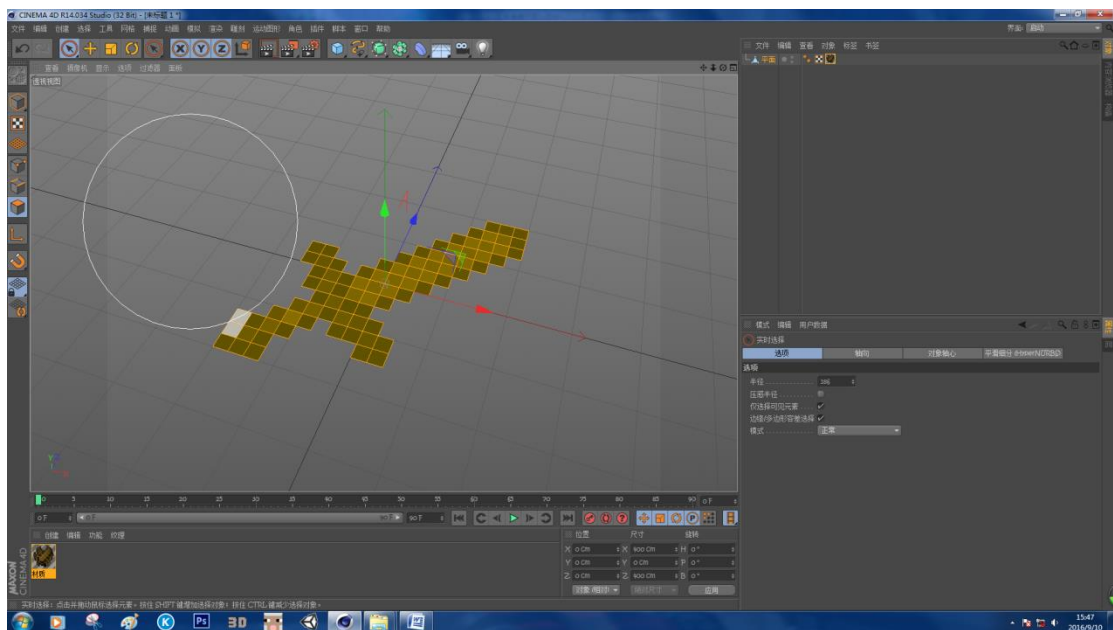
进入多边形模式



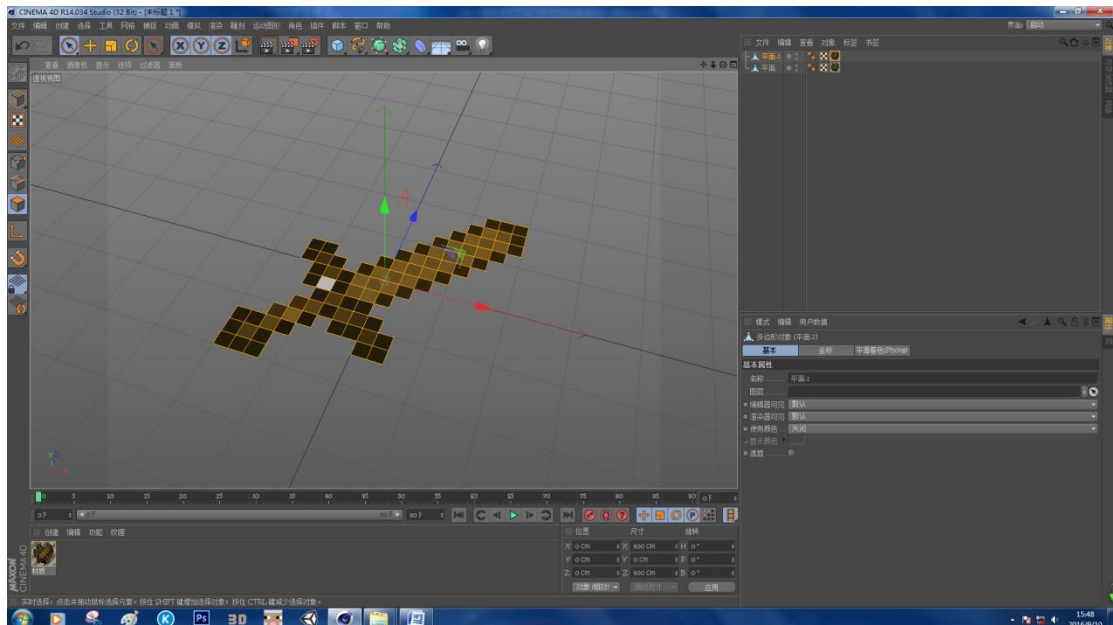
将透明的地方全都选中



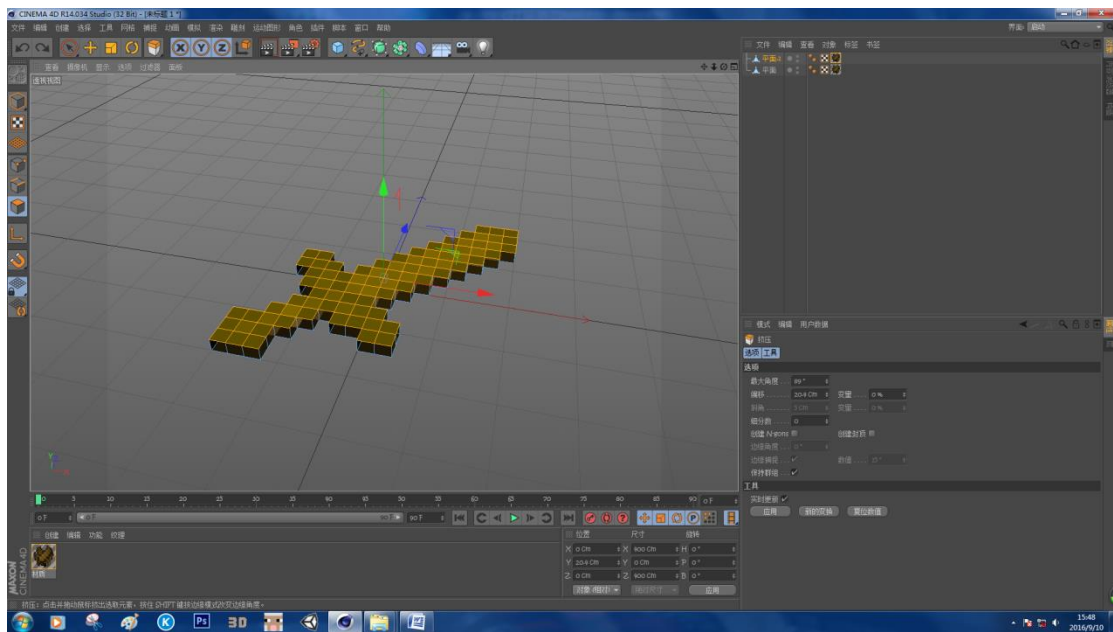
按下 Delete 键删除【←键上面】



选中剩下的所有

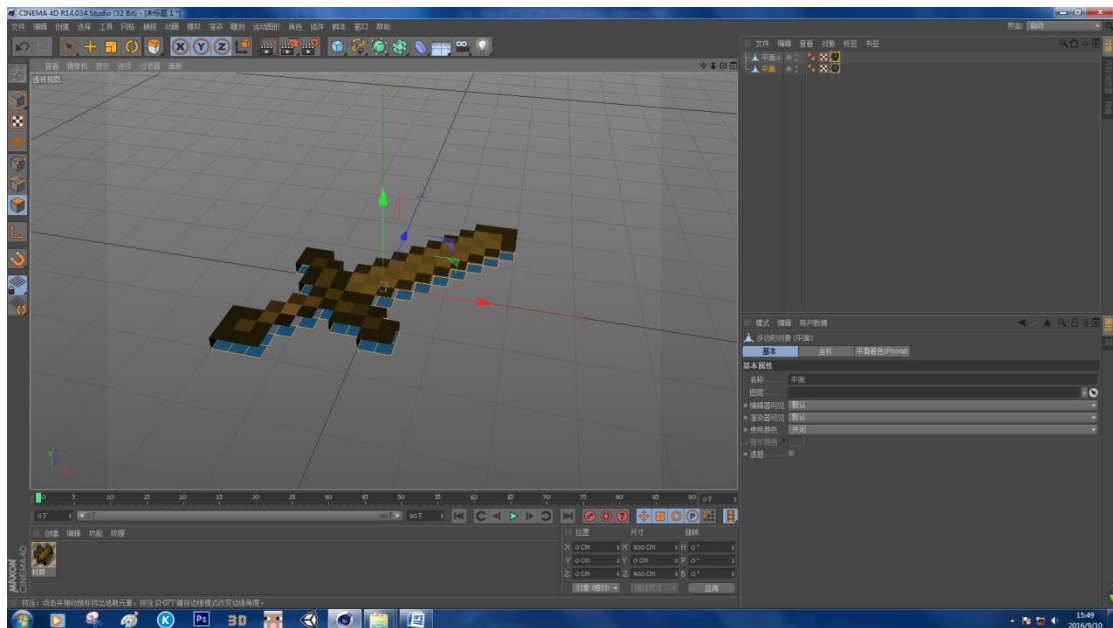


使用 Ctrl+C 与 Ctrl+V 复制一个单位

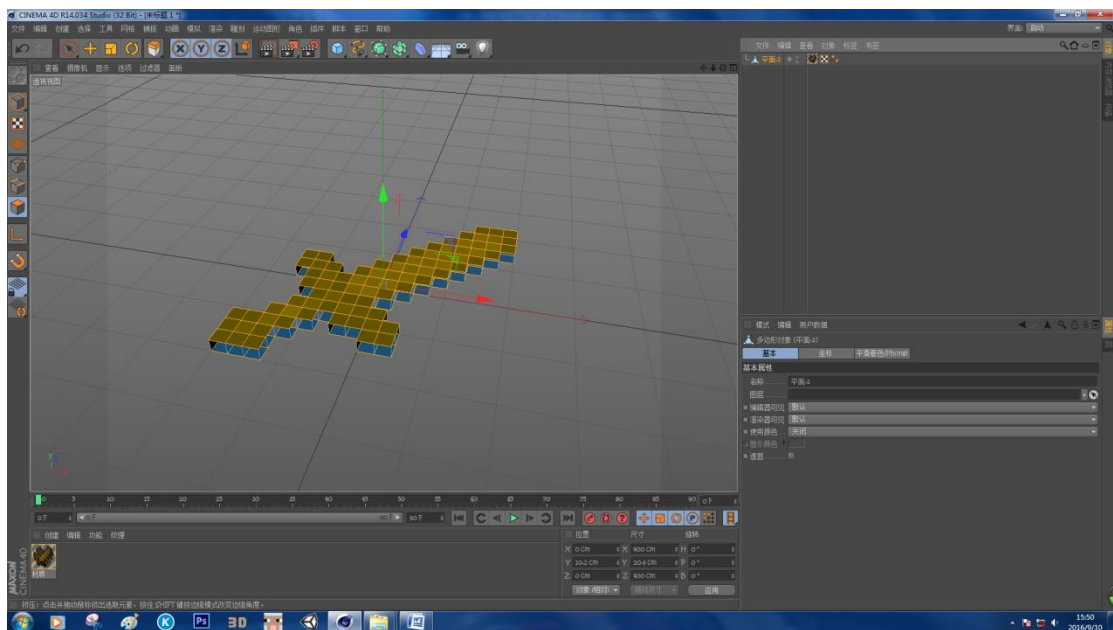


使用【挤压】向右拖动将一个单位挤压出厚度

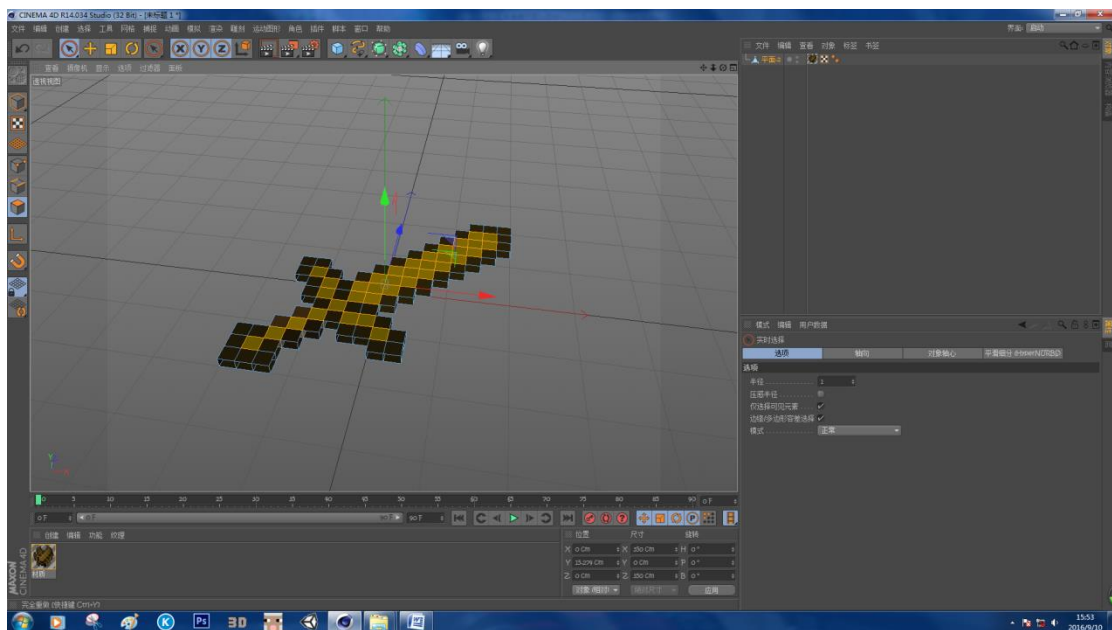




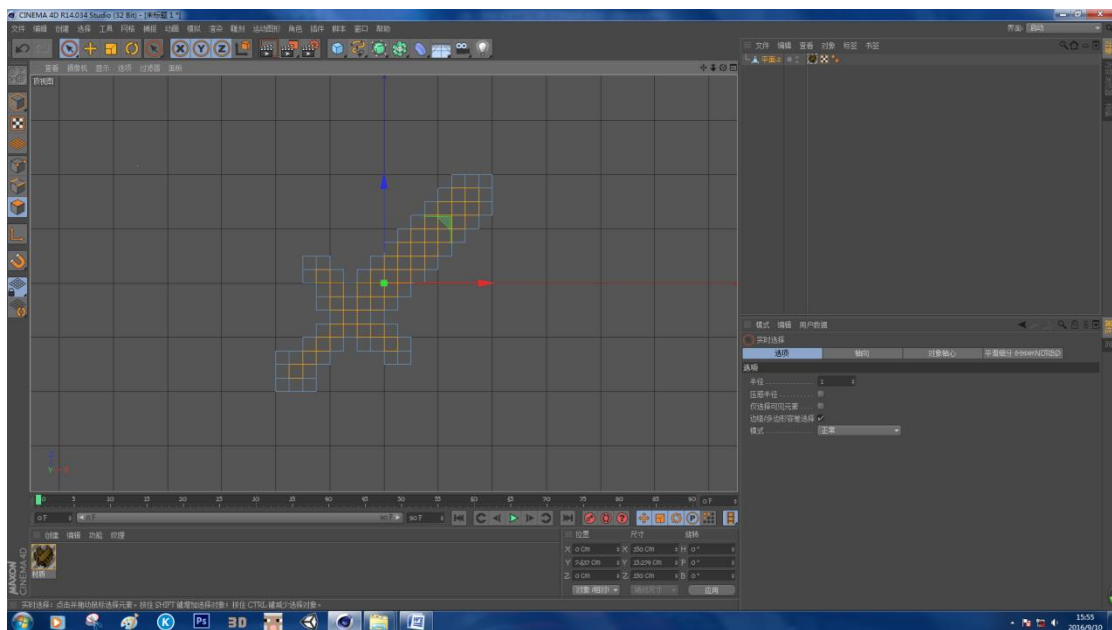
选中另一个单位，右键→反转法线



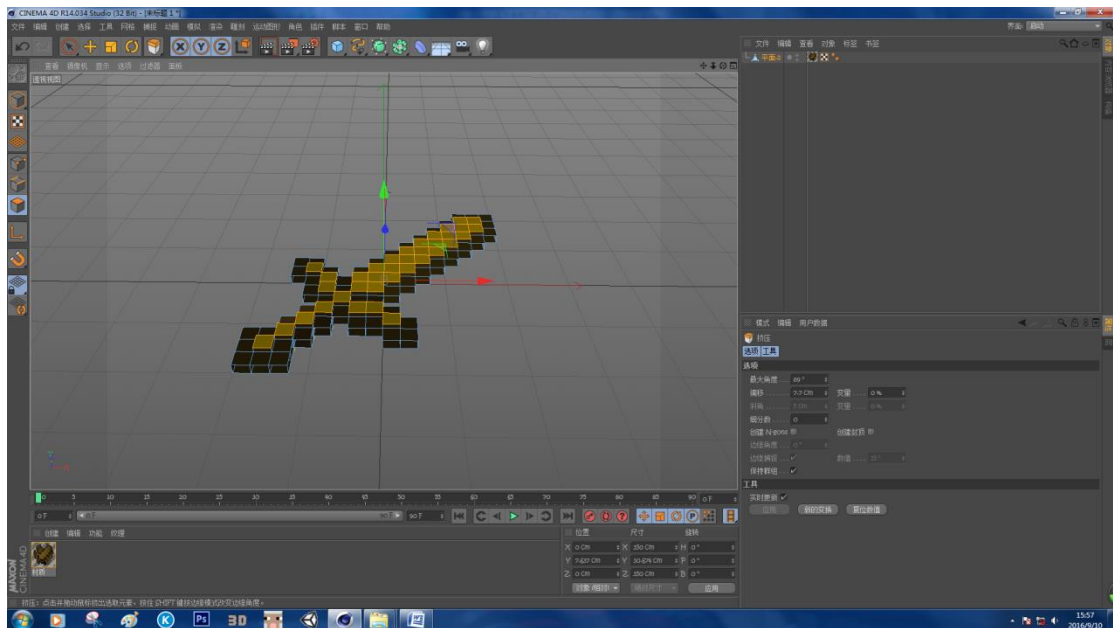
然后将两个单位合并为一个



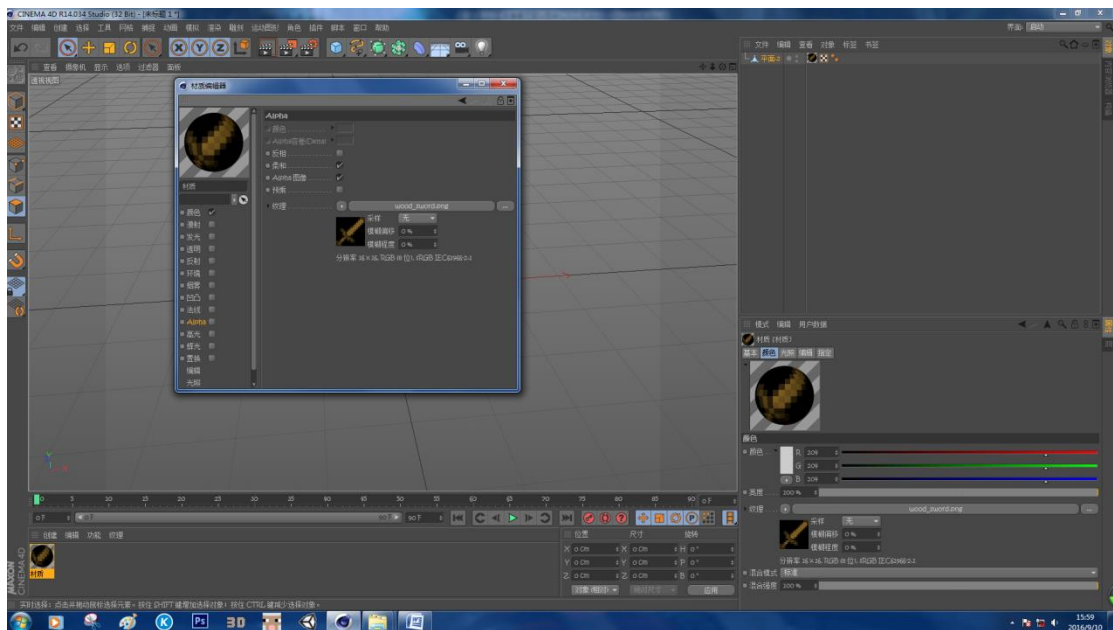
选中如图所示的部分



关闭仅选择可见元素后，按滑轮进入顶视图视窗，将选择的部分按住 Shift 再选一次

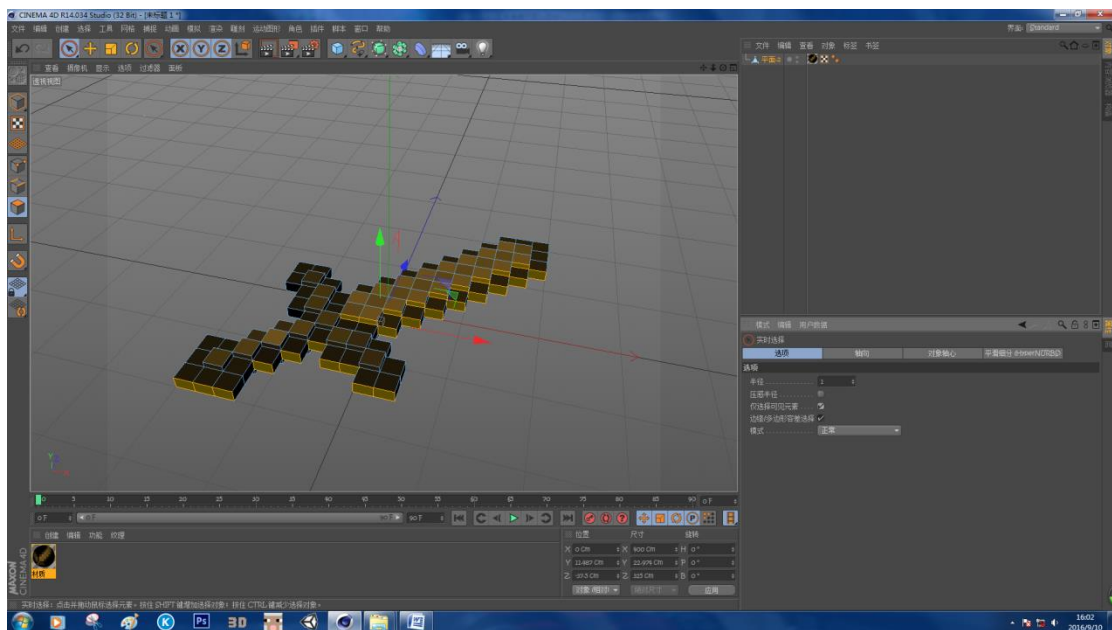


返回立体视图后，将其挤压【厚度你们自己判别】

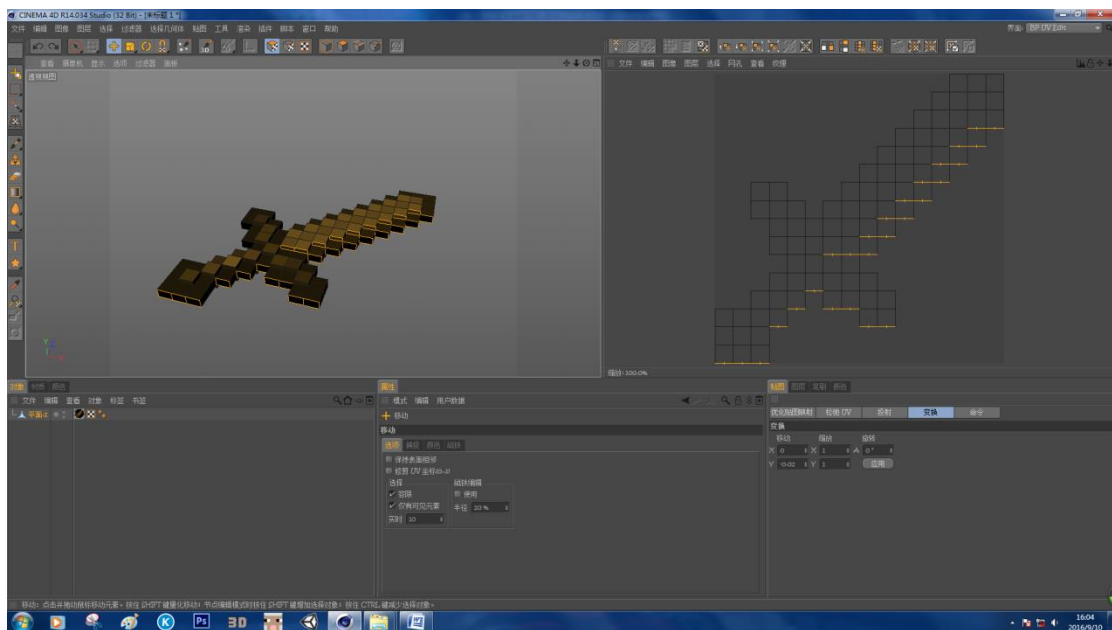


然后关掉 Alpha

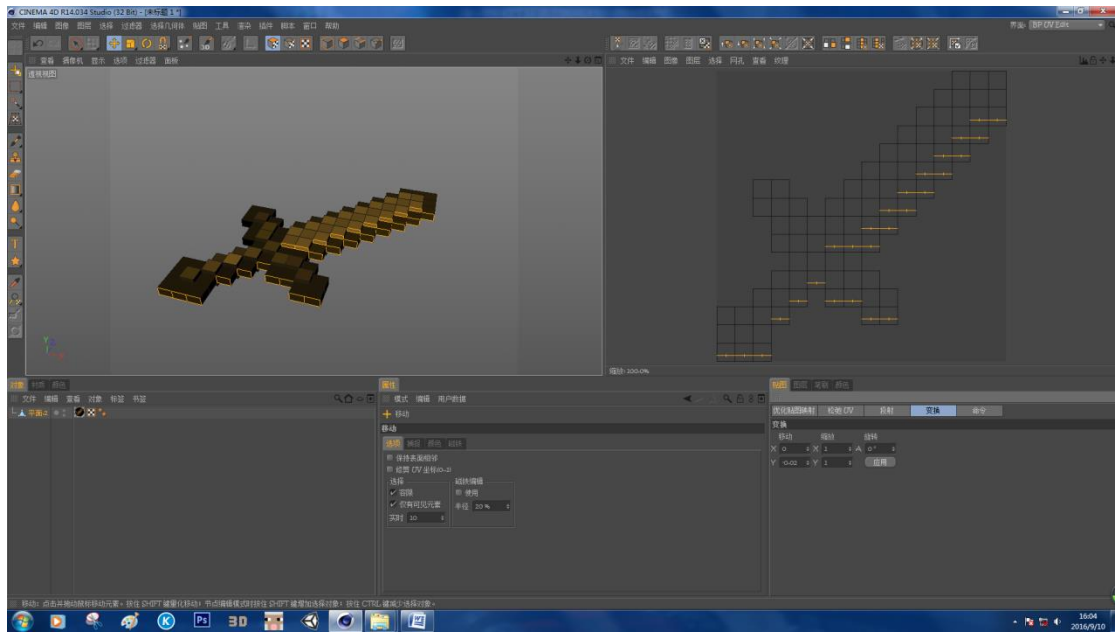




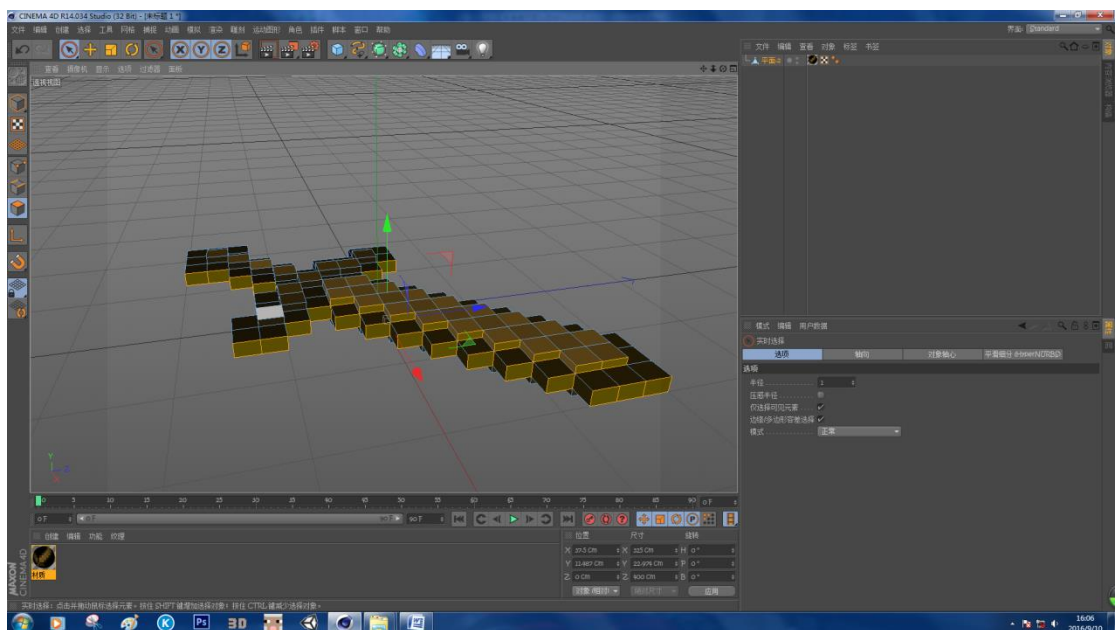
选中朝向同一个方向的所有黑色的与混色的部分



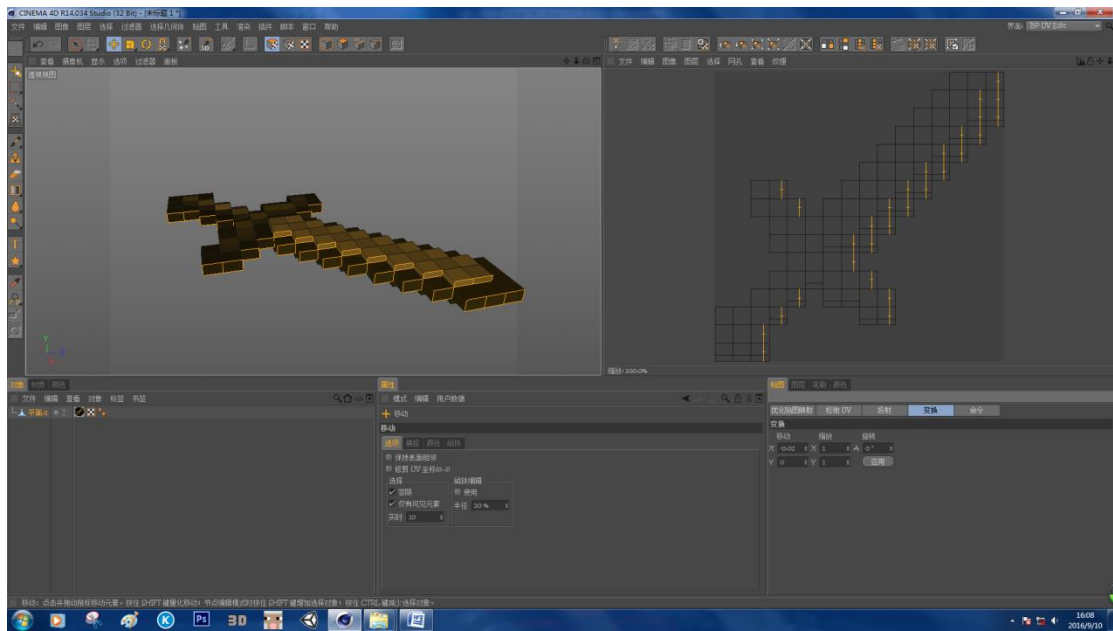
进入 BP UV Edit 窗口，选择 UV 多边形



将右下角移动 y 的数值改为-0.02，点击【应用】



然后选择另一个方向的所有面



然后右下角移动 x 改为-0.02，点击应用



完成