# 4-1 拆 UV 基本流程

### 製作 UV 貼圖

**01** 製作 UV 貼圖 01 建立一個長、寬、高為「50」且分割段數為 1\*1\*1 的 (Box (方塊))。



02 按下滑鼠右鍵,點選 【Convert To:】→【Convert to Editable Poly(轉換成可 編輯多邊形)】,將方塊轉換 成可編輯多邊形。

03 在【Modify(修改面板)】→點擊【Modifier List】下拉式選單→加入 【Unwrap UVW】修改器。









04 基本動畫 UV 貼圖工具介紹

**05** 點選【Open UV Editor】按鈕, 可以開啟 UV 貼圖控制視窗。



06 選取物件的表面時,面呈現紅色,代表該面被選中。請注意選中模型的面時, UV 編輯器中的面也會呈現紅色。



## 小秘訣

勾選【Ignore Backfacing(忽略背面)】按鈕,框選 全部時就只能選到畫面中看的到的面,背面的面則忽略 掉。取消勾選【Ignore Backfacing(忽略背面)】按 鈕,框選時也可以選到全部的面。



4-3

www.gotop.com.tw

#### 3 Edit UVWs X File Edit Select Tools Mapping Options Display View 💥 📰 uv 📷 + C 🖬 💷 📢 **Ouick Tra** $\overline{7}$ • Reshape Elements 1 .... • Stitch 0-0-0 0-0-0 0-0-0 • Explode 👬 ba 🎆 🎕 🔟 1 💮 🚥 🗧 ノ XY I 🎆 16 🕫 ÷ V: - 😃 🔉 🐻 A

08 點選 UV 視窗中上方的【Mapping】→【Unfold Mapping (展平貼圖)】。

Ma	pping	Options	Display	View
	Flatten Mapping			uv 💑
0	Normal Mapping			
	Unfol			

07 請在 UV 編輯器框選所有面。

**09** 此時會出現一個【Unfold Mapping】視窗,在下拉式選單選取【Walk to closest face】後,點擊【OK】。





04 基

本動畫

UV 貼圖工具介紹

10 此時可以看到方塊的 UV 被展平成六個面,點擊上方棋盤格按鈕【 📷 (shows the active map in the dialog)】,取消棋盤格的顯示後,可以更清楚檢視。



**11** 框選所有面,按下 R 鍵(比例),將展平後的圖縮小至黑色框線正方形的範圍內,也就是輸出圖片的範圍。





**12** 按下滑鼠右鍵,點選【Render UVW Template(彩現 UVW 樣本貼 圖)】。



13 此時會出現【Render UVs】視窗,點擊【Render UV Template】 按鈕。



**14** 完成後,會得到黑色背景、綠色線條的線框圖片,如圖所示。

💐 Render Map, Display Gamma: 2.2,	RGBA Col	- 🗆 ×
🗄 🖷 🗙 🛛 💿 💿 🔹	RGB A	lpha 🔻
C		

15 按下存檔的按鈕,存成 Png 檔,這樣 才可以只留下線框,背景則是透明的。

Render Map, Dis	play Gamma: 2
5 G 🖶 X 🛛	

**16** 出現此視窗,點擊【Alpha channel】在 點擊 OK,存檔完成,接著開啟 Photoshop 程式。



## 用 Photoshop 繪製展平圖

O1 開啟 Photoshop 後,點擊【檔案】
→【開啟舊檔】。開啟上一小節儲存的
Png 檔。

PS	檔案(F)	編輯(E)	影像(I)	圖層(L)	文字(Y)	Ż
	開新檔	案(N)	$\bigcirc$	Ctrl+N	N	
<b>^</b>	開啟舊	檑(O)		Ctrl+C	0	
44	在 Brid	dge 中瀏覽	(B) /	Alt+Ctrl+C	> ×	
	開啟為	i	Alt+Sh	ift+Ctrl+C		
÷.	開啟為	智慧型物的	<b>#</b>			
-1	最祈使	用的檔塞(	T)		)	

02 開啟後,畫面如圖所示,展平圖在圖層1。



**03** 將展平圖層 1 拖曳至下方按鈕【 **□** 建立新圖層】如左下圖,即可複製出新的展 平圖片在圖層 1 拷貝,拖曳完成後如右下圖。





04 點擊下方按鈕【□ 建立新圖 層】建立一個空白圖層。作為等等 要作畫的圖層。右圖的空白圖層為 圖層 2。



**05** 點擊圖層 1 使目前作用層在圖層 1。



06 點擊工具列的【油漆桶】按鈕。





07 利用油漆桶將圖層1底色漆上自 己喜歡的顏色作為骰子底色,或點擊 【Alt+ delete】可使圖層1完全被前景色 填充。



08 點擊圖層2使目前作用層在圖層2。



09 點擊工具列的【筆刷工具】按鈕。





10 點擊如圖所示的小三角形,可以選 擇筆刷尺寸與筆頭形狀,此處選取【實 邊圓形】的筆頭形狀,並將筆刷尺寸調 至適當大小。



小秘訣

按下鍵盤的中括號按鍵也可以放大或 縮小筆刷尺寸。

11 在工具列色板選取喜歡的 顏色作為骰子點數的顏色,再 使用【筆刷工具】,在展平的六 個面上分別繪製1至6的點數。



**12** 點擊圖層 1 拷貝【**o**】的眼睛圖示,可將此圖層隱藏,即可將骰子邊框隱藏, 則材質邊緣不會顯示綠框。





www.gotop.com.tw



3 另存新错 × - ↑ 💄 > 志楼 > DATA (D:) > 3D max動量2020 > v () 按尋 3D max動機2020 0 组合管理 -新增資料夾 0 ■ 本価 1 3D 物件 A360 Drive FR 1 文件 3D may#tm 3 4 2020 CH1-3 就置 ) 音樂 -檔案(F) 編輯(E) 影像(I) 圖層(L) 文 ● 第片 開新檔案(N)... Ctrl+N 日影片 開啟舊檔(O)... Ctrl+O L. OS (C:) Alt+Ctrl+O 在 Bridge 中瀏覽(B)... DATA (D:) 72bd45695598 UV Alt+Shift+Ctrl+O 開啟為... 借案名稱(N): UV-OK 開啟為智慧型物件... 存權類型(T): PNG (\*.PNG;\*.PNG) 最近使用的檔案(T) 儲存選項 颜色: 使用枝桠般定(O): 使 開閉檔案(C) Ctrl+W 用中 CMYK 懂存: 做為拷貝(Y) ICC 描述簡(G): sRGB IEC61966-2.1 Alt+Ctrl+W (13 (哪註(N) 全部關閉 關閉並跳至 Bridge... Shift+Ctrl+W Alpha 色版(E) 其他: 一 經實(1) 特别绝(P) 儲存檔案(S) Ctrl+S ■用(L) 回復至前次儲存(V) F12 ~ 藤厳資料夾 擬告 存標(S) 取消

# 貼上材質

01 回到 3DS Max 軟體,按下 M 鍵開啟材質編輯器。並確認是 Standard 材質球。





04

13 點擊【檔案】→【另存新檔】。檔案格式選取 PNG 檔後,點擊【存檔】。

02 點擊【Diffuse(漫射)】旁的小按鈕,此時會出現一個視窗,點選【Maps(貼圖)】→【General(一般)】→【Bitmap(點陣圖)】,開啟上一小節使用 Photoshop 繪製的展平貼圖。



O3 選取 Box,點擊【 ● (Assign Material to Selection)】按鈕,將骰子材質指定給 Box。按下【 ● (Show Shaded Material in Viewport)】圖示,可以在視埠中顯示材質。



04 骰子繪製完成。



