

Sculptris Alpha 6 中文簡易使用手冊

紀曲峰 撰

mkkii@ms49.hinet.net

<http://www.digiart.com.tw>

<<請勿用於商業用途>>

2014/10/24

一. 操作介面	1
編輯視窗操作	2
二. 控制面版	3
Size 拉桿	3
Size 核選方塊	3
Strength 拉桿	3
Strength 核選方塊	3
AirBrush	4
Lazy	4
Invert 按鈕	4
Detail 拉桿	4
Option 按鈕	4
Brush 圖示	4
Material 圖示	5
PAINT 按鈕	5
三. 雕核筆刷工具	6
Crease	6
DRAW	6
FLATTEN	7
INFLATE	7
PINCH	7
SMOOTH	8
REDUCE	8
四. 通用工具	8
ROTATE	8
SCALE	9
CRAB	9
五. 雕核模式的控制工具	9
REDUCE SELECTED	9
SUBDIVIED ALL	10

MASK BRUSH	10
WIREFRAME	10
SYMMETRY MODE.....	10
六. 場景管理.....	11
NEW SPHERE	11
NEW PLANE.....	11
IMPORT	11
EXPORT	12
OPEN	12
SAVE	12
GoZ.....	12
七. OPTION 設定視窗	13
Remember settings.....	14
Recover from crashes.....	14
BACKGROUND.....	14
FOG BACKG.....	15
SAVE IMAGE	15
GLAA.....	15
-後面我也很少用，暫時先翻到這裡-	15

一. 操作介面

雕刻筆刷

用以雕刻模型的工具，可將滑鼠移到圖示上方取得筆刷名稱及熱鍵，有皺摺、平移、繪製等等

筆刷控制

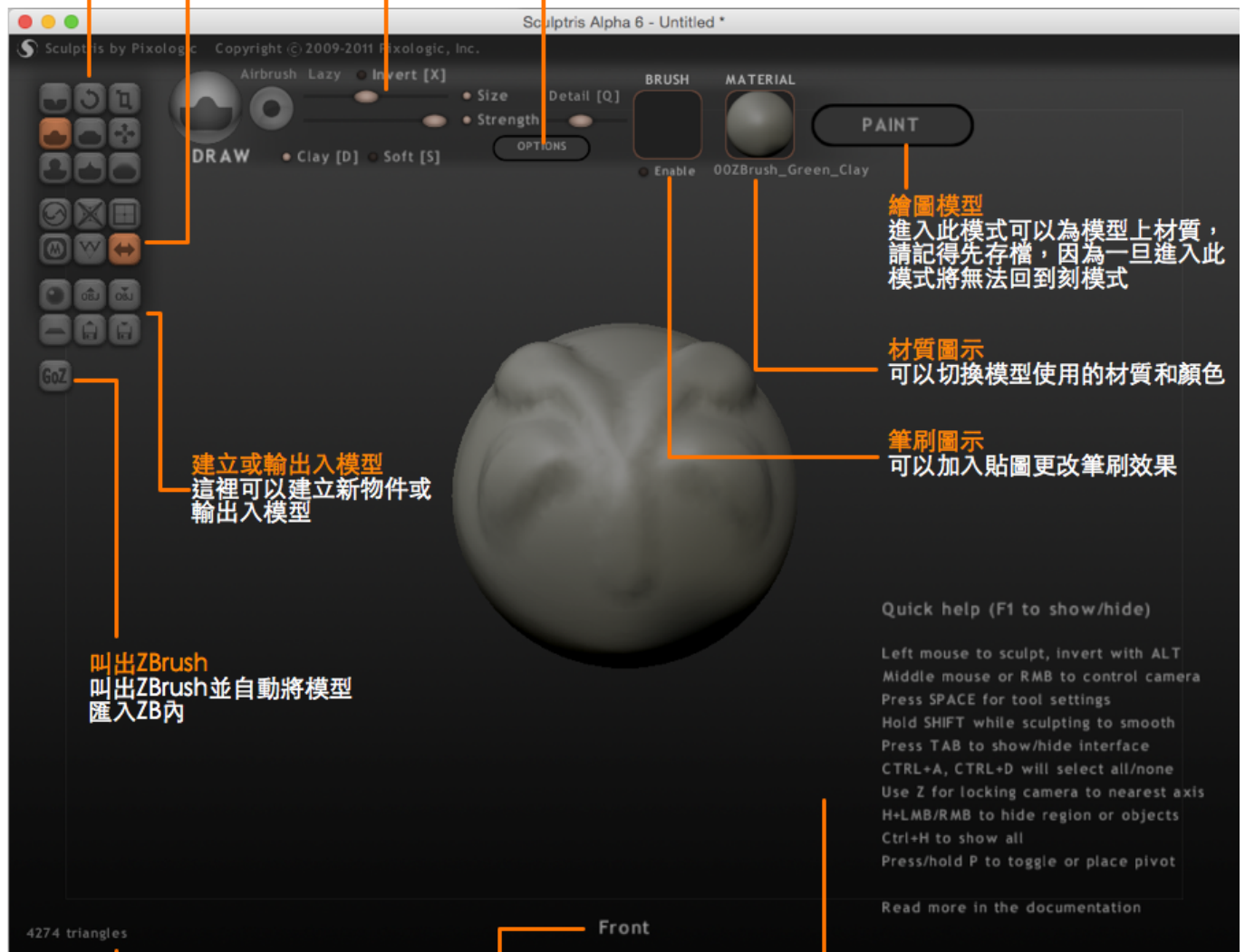
調整筆刷大小、強度、細節用的工具，通常我們會按空白鍵叫出環狀設定器調整這些細節

公用控制

用以顯示網格或調整精細度以及對稱繪製等等

設定

可以更改背景圖，儲存圖片，調整感壓等等



叫出ZBrush

叫出ZBrush並自動將模型匯入ZB內

建立或輸出入模型

這裡可以建立新物件或輸出入模型

繪圖模型

進入此模式可以為模型上材質，請記得先存檔，因為一旦進入此模式將無法回到刻模式

材質圖示

可以切換模型使用的材質和顏色

筆刷圖示

可以加入貼圖更改筆刷效果

三角面數量

顯示選取模型的三角面數量

攝影機

按住Shift可進行旋轉可以鎖定6個面的攝影機

工作區域

編輯模型的工作區域

在編輯模型時，可以按下[F1] (Windows) 或 [fn]+[F1] (Mac) 快速的開關說明文字，按下[tab]可開關操作介面。

當按下 [空白鍵] 可叫出快速調整的輪狀選單



Size：筆刷大小

Strength：筆刷力道

Detail：細節高低

Brush mask：筆刷型狀

編輯視窗操作

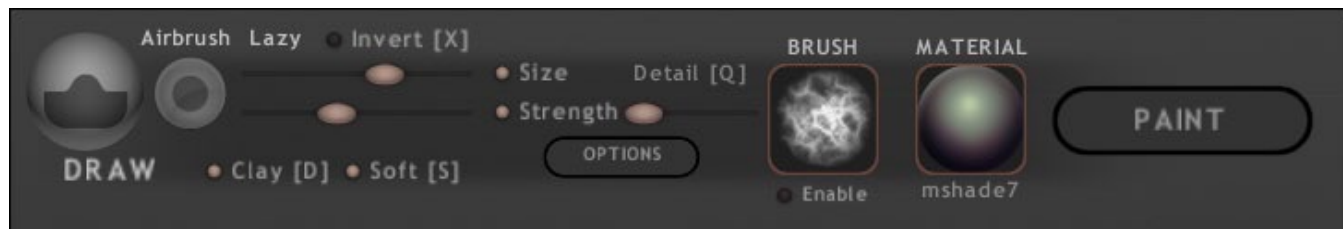
進行模型編輯時常需要平移或旋轉模型，可以利用下面熱鍵快速的操作編輯的視窗

滑鼠右鍵：旋轉畫面

[Alt] + 滑鼠右鍵：平移畫面

[Ctrl] + 滑鼠右鍵 + 上下滑動：拉近拉遠

二. 控制面版



Size 拉桿

調整筆刷的大小。

Size 核選方塊

開關壓力繪圖版的支援，當開啟時，筆刷大小將依感壓力道由 0%到「Size 拉桿」所設定的大小進行繪製。

熱鍵：[3]

Strength 拉桿

筆刷的強度。

Strength 核選方塊

開關壓力繪圖版的支援，當開啟時，筆刷強度將依感壓力道由 0%到「Strength 拉桿」所設定的大小進行繪製。

熱鍵：[4]

AirBrush

讓繪製的筆刷以噴修效果繪製，較滑順。

Lazy

讓滑鼠的移動較平順，有助於消除移動時的手抖現象。

Invert 按鈕

可以反向筆刷的效果，例如凸起的筆刷畫下時變成凹下，凹下變成凸起。

熱鍵：**[x]** 或 按住**[Alt]**不放

Detail 拉桿

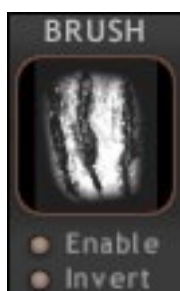
當雕刻模型時的細節度，當數值越高時，雕刻時會產生越多的三角面來增加雕刻的細節，建議將此值固定在一個適當的數值，以降低網格密度突然轉變造成的問題。

Option 按鈕

開啟設置對話盒的按鈕，後面會有專門的章節說明對話盒內的設定項目。

Brush 圖示

可以載入一張 Alpha 圖來當作筆刷的形狀，預設值會是圓形的筆刷，按下圖示可載入要當作筆刷的圖片。接以按下 **Enable** 核選方塊切換使用圓形筆刷或是載入的貼圖筆刷。



當筆刷核方塊在 Enable 時，還有幾個設定可以用。

Directional：自動旋轉筆刷方向以符合繪製路徑

Random：只有在 Directional 核選時有效，筆刷會亂數更改方向。

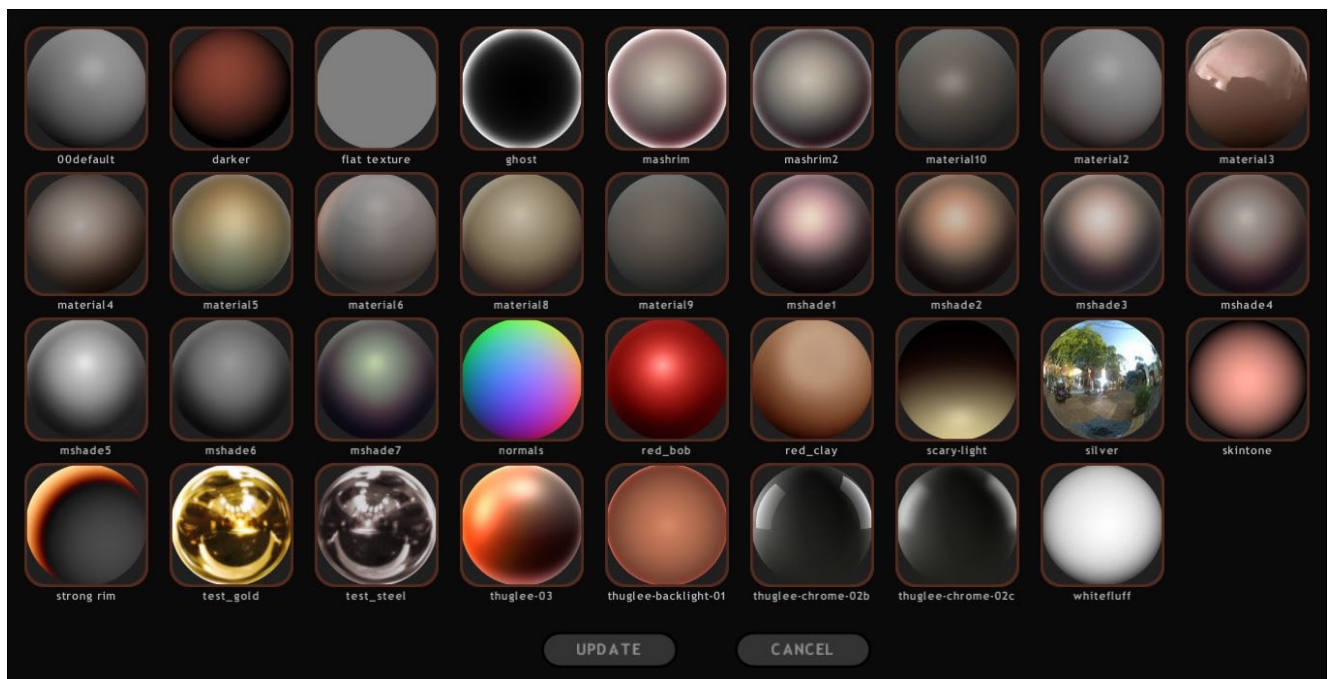
Invert：將 Alpha 圖反向當作筆刷

Material 圖示

可更改模型的材質。

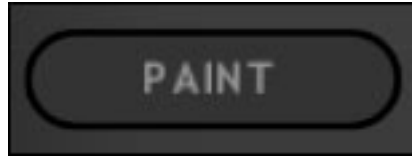


按下圖示後會跳出材質選單，選取想要的材質按下 UPDATE 即可，取消選取可以按下 CANCEL。



PAINT 按鈕

可以進入繪製貼圖的模式，請確認型已經完成，因切換過去後就無法切回來繼續雕塑模型。



PAINT 介面會在後面介紹。

三. 雕核筆刷工具

Crease



皺摺工具，在面上產生一銳利的谷線，若按住[Alt]繪製則產生峰線，這個工具配合自定義筆刷非常有用，可產生不同質感的表面。

熱鍵：[E]

DRAW



繪製工具，這是預設的工具，可以像黏土一樣雕塑模型的形狀，同一區域重複繪製效果可疊加，此筆刷有以下的選項：

Clay：繪製一個平坦高度的表面。

Soft：與週圍產生平順落差的表面。

熱鍵 : [D]

FLATTEN



扁平化工具，以滑鼠點擊的區域開始，將面繪製成平坦的表面，當移動滑鼠，面會自動轉向以產生平坦表面。此筆刷有兩個設定：

Lock Plane：強制將繪製的面轉向點擊時相同的方向以繪製出大片的平坦表面。

Angle falloff：角度衰減，修飾繪製區與旁邊落差的角度。

熱鍵 : [F]

INFLATE



膨脹工具，讓面像吹氣球一樣向外隆起。

熱鍵 : [C]

PINCH



捏製工具，有點像利用手指捏黏土的效果，這個工具可以幫助將角落銳化或將邊線拉直，按住[Alt]反向後可以讓面向外膨脹，類似 INFLATE 的效果。

熱鍵 : [V]

SMOOTH



平滑工具，可以鬆弛表面讓面平滑，類似將手指沾顯後在黏土塗抹的效果。

熱鍵：[v]

REDUCE



減面工具，可以將模型的面數減少以降低細節，可以開啟顯示三角面的功能觀看其效果，當三角面減少後有時會讓模型表面變得粗糙，[Alt]反向後則是增加三角面。

熱鍵：[y]

四．通用工具

我們若增加物件到場景中，新的物件會自動選取並以中央作為樞紐中心軸，使用通用工具可對該物件進行移動或縮放旋轉物件，直到滿意為止。

ROTATE



旋轉物件或幾合表面，點擊要旋轉的物件拖曳滑鼠，會以點擊處為樞紐進行旋轉，旋轉的方向為攝影機的投影方向，而不是模型的方向，而且不會影響到模型背後，若是 Global 核選則會對整體物件進行旋轉，取消後則對筆刷範圍做旋轉。

熱鍵：[r]

SCALE



縮放工具，可對模型或幾合面進行縮放，當 **Global** 核選可對整體模型縮放，取消後對筆刷範圍進行縮放，若 **XYZ** 核選起來會對整體進行縮放，取消核選後則依滑鼠拖曳方向進行兩個軸向的縮放。

熱鍵：**[t]**

CRAB



平移工具，可對物件或幾合面進行平移，當 **Global** 核選可對整體模型平移，取消後對筆刷範圍進行移動，若 **Limit** 核選起來會限制移動拉扯的距離。

熱鍵：**[g]**

五. 雕核模式的控制工具

REDUCE SELECTED



整體減面工具，可對整個模型進行減面，但若有遮罩(**MASK**)則遮罩區域不受影響。

SUBDIVIDED ALL



會將一個切細分為四個讓細節增加，此功能對整體都有效用，無論有沒有使用遮罩都會受到影響，請小心使用。

MASK BRUSH



遮罩筆刷，這個工具可以讓你增加或減才遮點的區域，加了遮罩後可以專心的編輯新的區域，不用擔心不小心改到想要保留的東西。想要增加遮罩可直接用筆刷繪製，反向後則是減才遮罩區域。

若是按住[Ctrl]或[Command]再去按遮罩工具，可以整體反轉遮罩的範圍。

WIREFRAME



顯示或隱藏三角面的顯示，對於處理模型的平滑狀況很有幫助。

熱鍵：[w] 或 [Shift] + [f]

SYMMETRY MODE



對稱模式，可開關是否要鏡向繪製，在開啟的狀態下，繪製模型時會自動將結果鏡向映射到另一邊的模型。

若模型編修到一半開啟對稱模式，模型的另一邊會消失而被對稱取模型代掉，這點是必需要注意的。

六. 場景管理

場景裡面可以匯入匯出模型，也可以加入內建的球體或平面模型，當加入多個模型後可以對單一模型進行編修，亦可選取多個模型同時編修。

當一個場景中有多個物件時：

- [Ctrl] + [d] 或 [Command] + [d] 取消所有選取物件
- 滑鼠左鍵選取單一物件
- [Shift] + 滑鼠左鍵複選物件
- [Ctrl] + [a] 或 [Command] + [a] 選取所有物件

NEW SPHERE



加入球體物件，可以取代目前的場景(等於是開新場景)或是加入目前場景。

NEW PLANE



加入平面物件，可以取代目前的場景(等於是開新場景)或是加入目前場景。

IMPORT



匯入 OBJ 檔或 GoZ (ZBRUSH) 檔，可以取代目前的場景(等於是開新場景)或是加入目前場景。

若匯入的模型帶有 UV，你可以選擇直接進入繪製貼圖模式(PAINT 模式)或停留在模型編修模式，若停留在模型編修模式則會移除原有的 UV。

若模型帶有四邊形的面則會保留，但一旦使用工具進行該區域繪製則會被轉變成為三角面。

EXPORT



可將模型匯出成 OBJ 檔，此檔案只會保留模型的三角面資訊，不會帶有模型的名稱的額外資訊。

OPEN



開啟先前儲存的 Sculptris 檔案。

SAVE



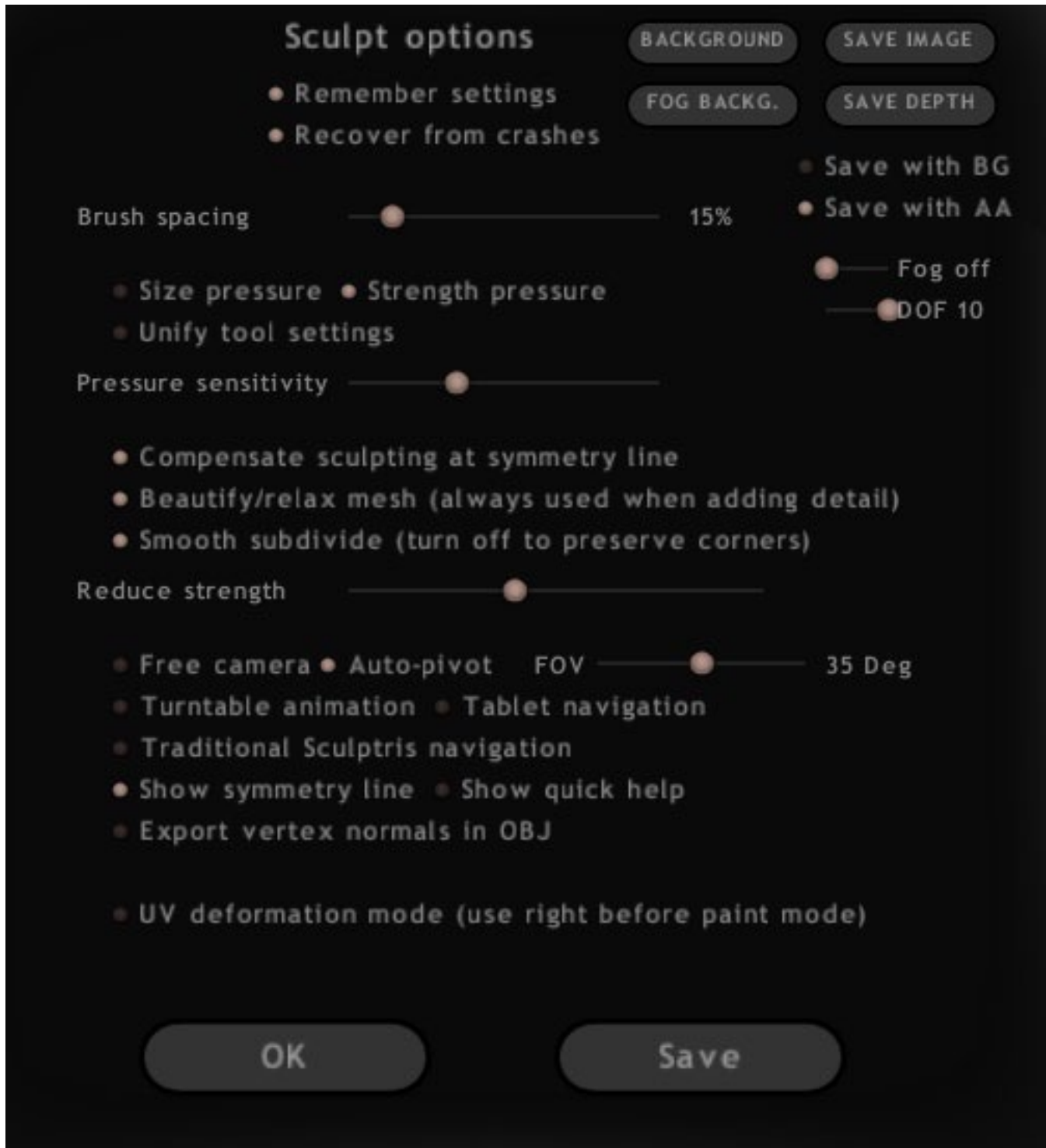
儲存場景檔，Sculptris 檔案的副檔名為「.sc1」，亦可使用[Ctrl] + [s] 或 [Command] + [s] 快速進行場景儲存。

GoZ



自動開啟 ZBrush 並將目前的場景匯入到 ZB 內。

七. OPTION 設定視窗



按下OPTION按鈕可以叫出設定的視窗。

Remember settings

自動儲存設定，若核選此選項就算沒有按存檔也會自動儲存。

Recover from crashes

在預設的情況下，**Sculptris** 會同時儲存你的工作，若有核選此項目，若發生當機現象，**Sculptris** 可自動載入最近一次的備份，以減少你的損失。

BACKGROUND

若你的場景需要載入參考圖，可以利用此功能在編修區域的背景放置一張圖片來做為建模時的參考。



FOG BACKG

當有儲存影象時可加入背景霧。

SAVE IMAGE

將場景儲存成圖片。

GLAA

開啟顯卡 OpenGL 的反鋸齒補償以美化畫面。



-後面我很少用，暫時先翻到這裡-