自定义法线2：圆柱面

对脸部进行圆柱形着色要稍微高级一些，但仍然是一个简单易上手的流程。

选择你Z头部mesh，开右侧面板中找N下拉框”。此界面会显示你的网格顶点组列表。选择我们之前创建的“Custom Normals”顶点组。

点击“Start Normal Editor”以开始使用 Abnormal。每个顶点此时都应在被选中状态，您会看到代表法线方向的长粉色线条朝着各个方向发散。

选择“**Sphereize Normals**”，然后选择“Confirm Sphereize Normals”。使用“**Flatten Normals on Axis**”选项栏中按Z选项。点击“**Confirm Changes**”。脸部的着色现在已经是圆柱形的，而我们需要进一步细化它。

选择你创建的“Custom Norm绘制”，并将“Brush Strength”设为0.5。这将减半绘制顶点组的影响。

回到对象模式，再次打开 Abnormal 面板，并使用下拉栏选择你复制的 Cu**Flatten Normals on Axis**”下点击X选项。此操作只会对选定的法线产生一半的影响，脸部的着色现在看起来会像一个更大的圆柱体，表面更宽。

Revision #4
Created 1 April 2024 17:22:05 by 可可脂
Updated 2 April 2024 13:06:01 by 可可脂