



图8-105 (续)

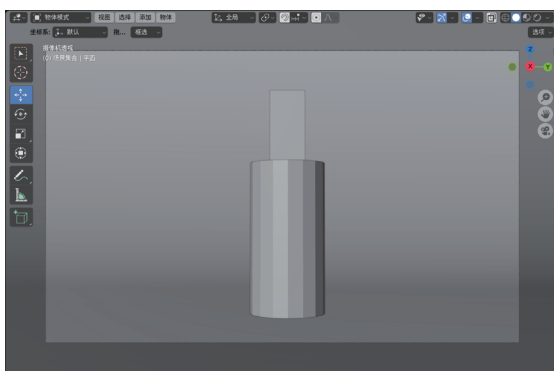


图8-106

- 02 执行菜单栏中的“添加”|“空物体”|“纯轴”命令，如图8-107所示，在场景中创建一个纯轴。
- 03 在“添加空物体”卷展栏中，设置“半径”为0.05m，如图8-108所示。
- 04 设置完成后，调整纯轴的位置至图8-109所示。
- 05 先选择纯轴，按Shift键，再选择场景中的蜡烛模型，如图8-110所示。

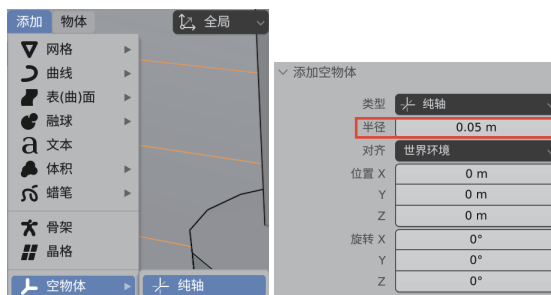


图8-107

图8-108

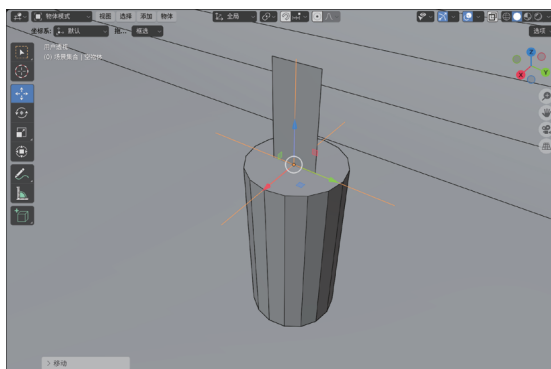


图8-109

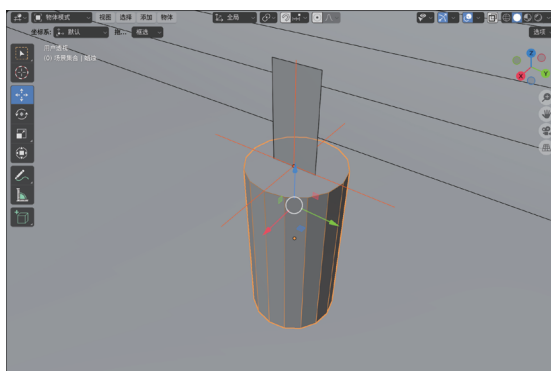


图8-110

- 06 按Tab键，在“编辑模式”中选择如图8-111所示的顶点。

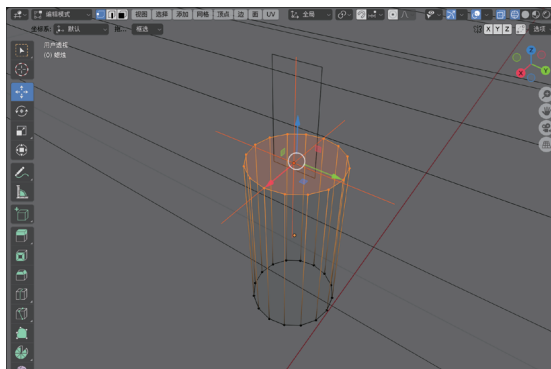


图8-111

- 07 执行菜单栏中的“顶点”|“钩挂”|“钩挂到选中的物体”命令，如图8-112所示。

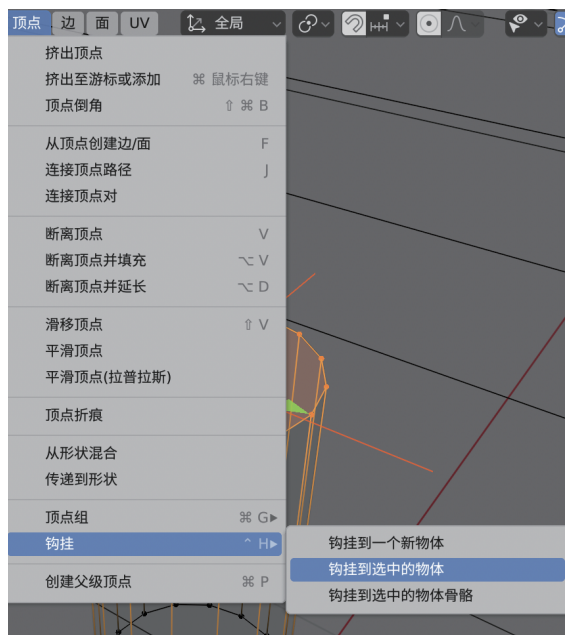


图8-112

技巧与提示

我们还可以按Ctrl+H组合键，在弹出的“钩挂”菜单中执行“钩挂到选中的物体”命令，如图8-113所示。



图8-113

08 退出“编辑模式”，选择蜡烛模型，在“添加修改器”面板中，为其添加“重构网格”修改器，然后单击“平滑”按钮，设置“八叉树算法深度”为5，如图8-114所示。

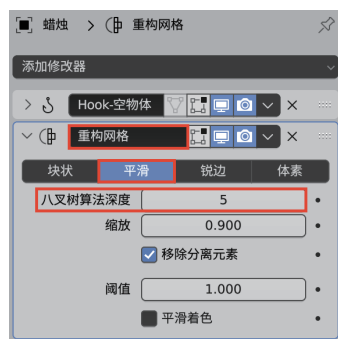


图8-114

09 设置完成后，蜡烛模型的视图显示结果如图8-115所示。

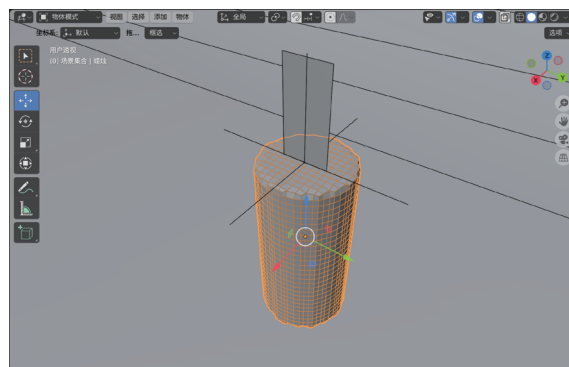


图8-115

10 在“添加修改器”面板中，为其添加“置换”修改器，设置“强度/力度”为0.010，再单击“新建”按钮，如图8-116所示。

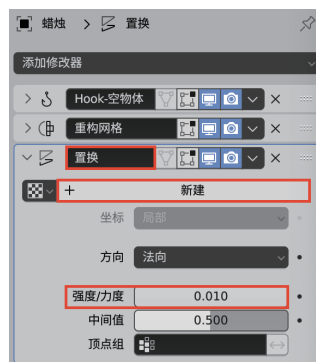


图8-116

11 在“纹理”面板中，设置“类型”为“马氏分形”、“尺寸”为0.04、“强度”为0.35，如图8-117所示。

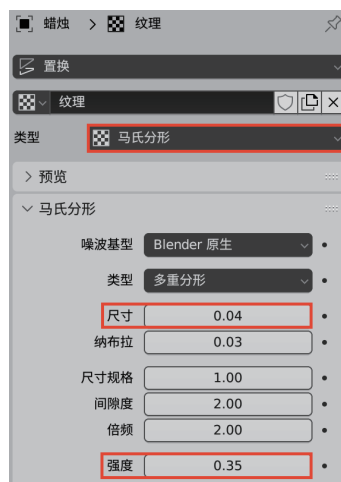


图8-117

12 设置完成后，蜡烛模型的视图显示结果如图8-118所示。

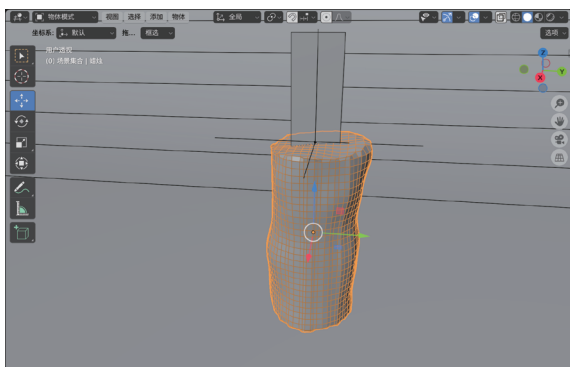
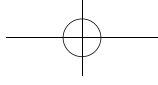


图8-118

13 选择纯轴，在1帧位置处，在“变换”卷展栏中，为“位置Z”属性设置关键帧，如图8-119所示。

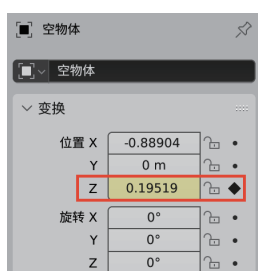


图8-119

14 在250帧位置处，沿Z轴向下移动纯轴的位置至图8-120所示。

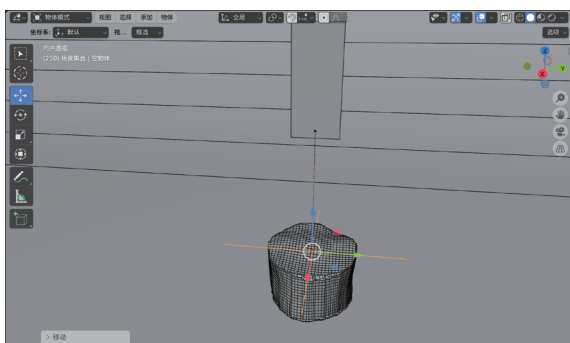


图8-120

15 在“变换”卷展栏中，再次为纯轴的“位置Z”属性设置关键帧，如图8-121所示。

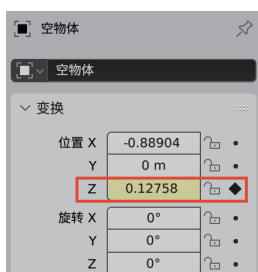


图8-121

16 在1帧位置处，选择蜡烛上面的火苗模型，如图8-122所示。

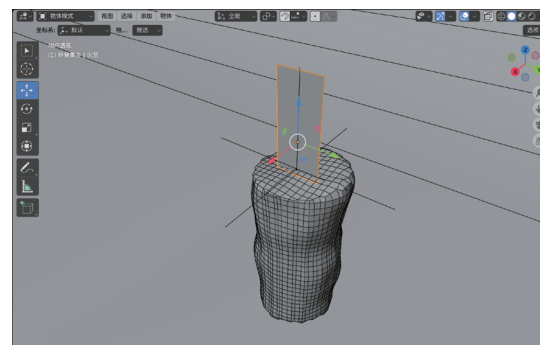


图8-122

17 在“约束”面板中，为其添加“复制位置”约束，并设置“目标”为“空物体”，如图8-123所示。

18 在“材质”预览中，可以看到现在火苗的位置已经穿插到蜡烛模型中了，如图8-124所示。

19 按Tab键，在“编辑模式”中，调整火苗的顶点至图8-125所示，使其位于蜡烛模型之上。



图8-123

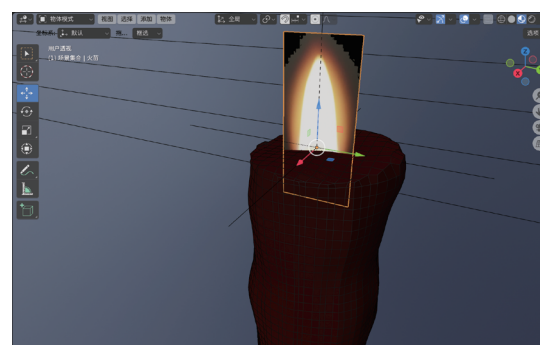


图8-124

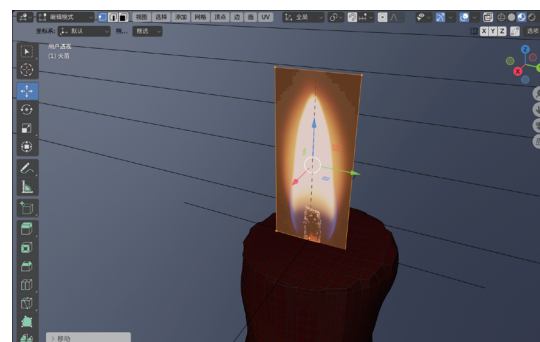


图8-125

20 退出“编辑模式”，在“形态键”卷展栏中，连续单击+号形状的“添加形态键”按钮两次，如图8-126所示。分别创建名称为“基型”和名称为“键1”的形态键，如图8-127所示。