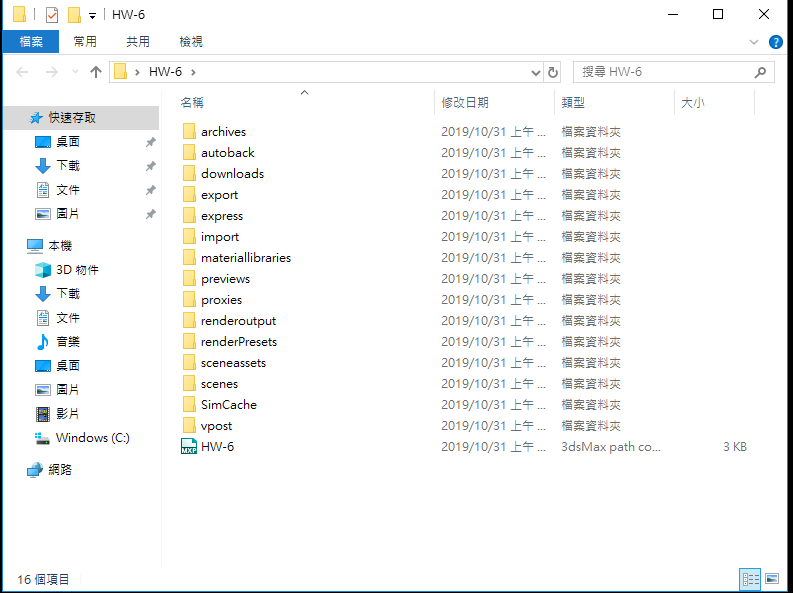
作業六 **UV** **衣服建置與 拆面** 練習五

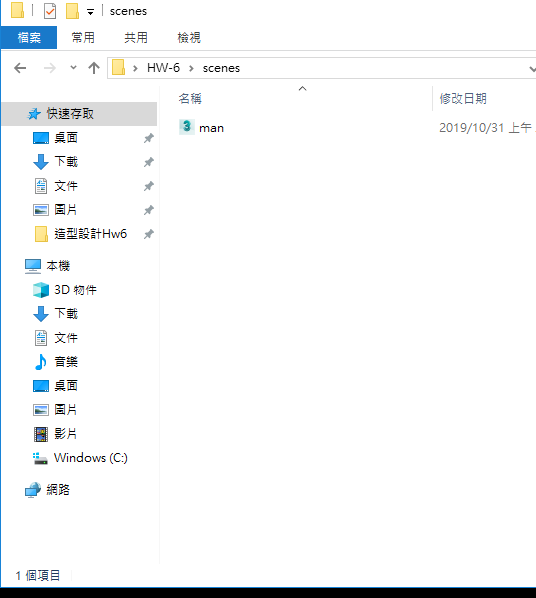
姓名 韋定君 學號 S08117017

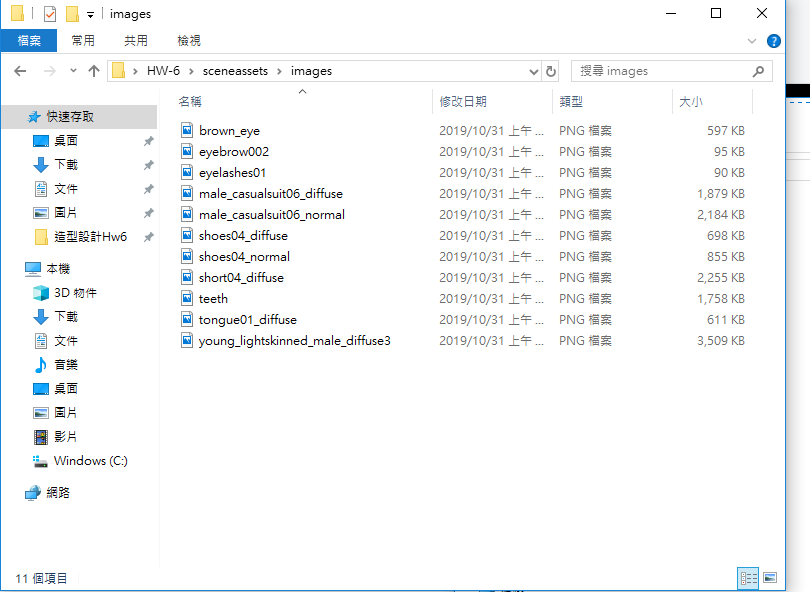
1. 建立Hw6 專案子夾 匯入資源



Max



Images

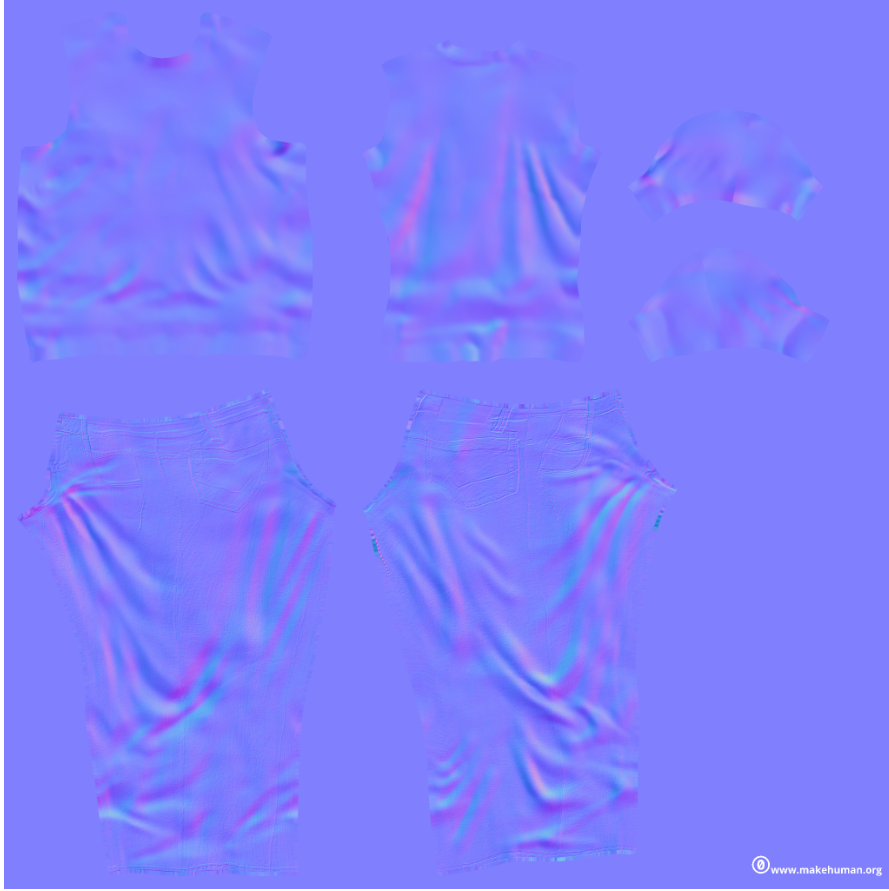


注意提供衣服的樣式

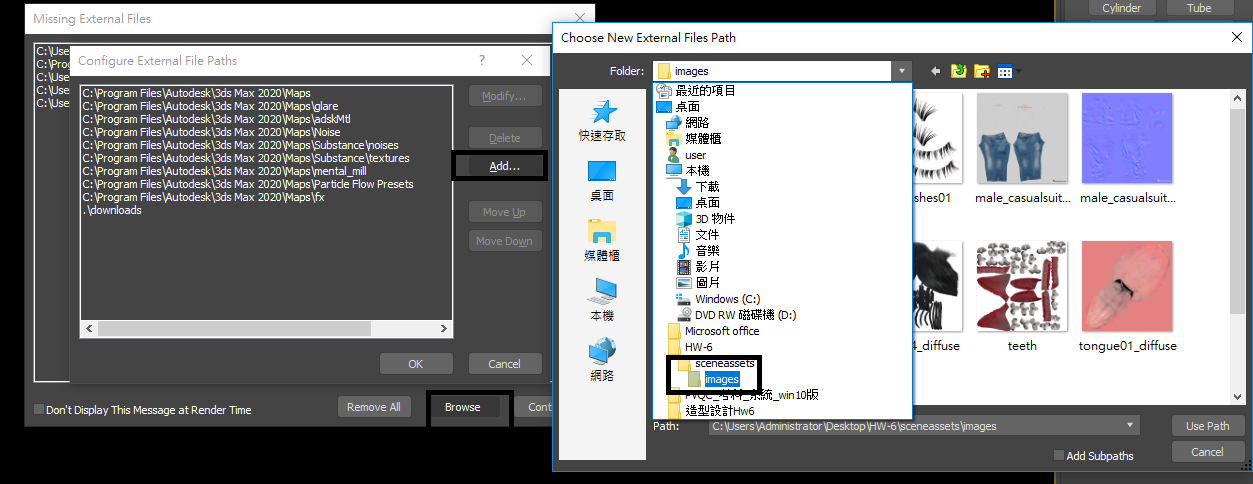
基本顏色貼圖樣式



凹凸貼圖樣式



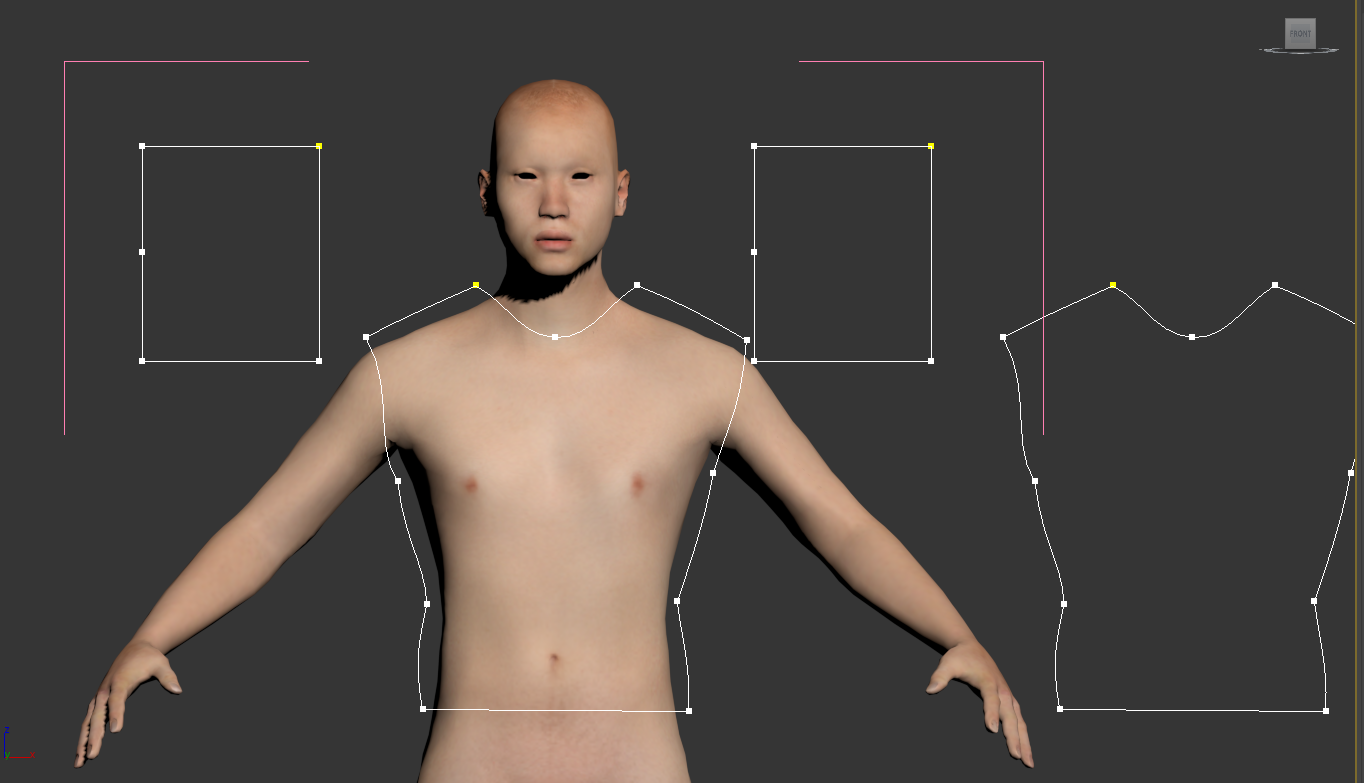
1. 開啟Man.max



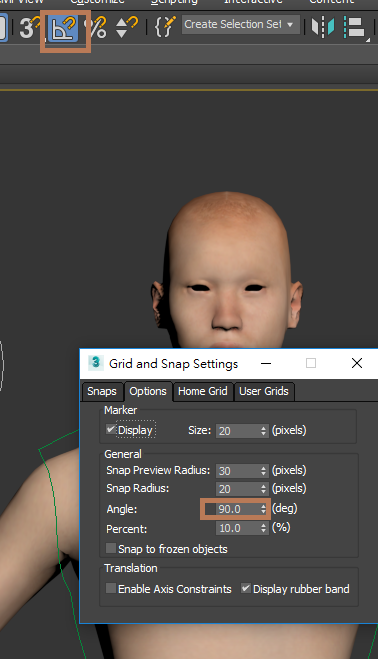


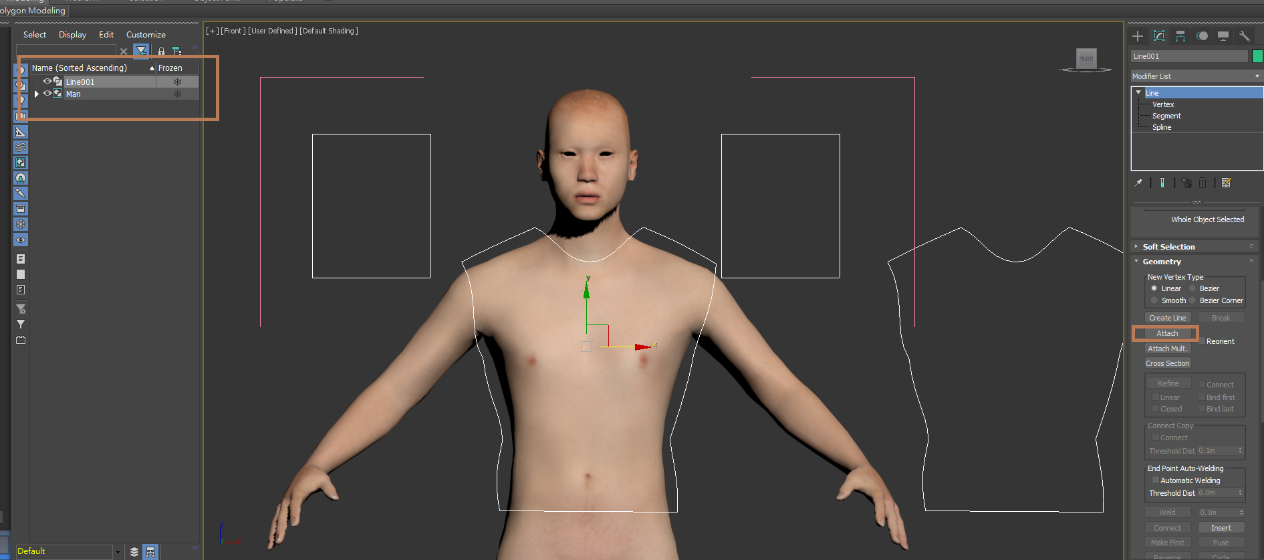
1. 製作衣服

製作衣服版型

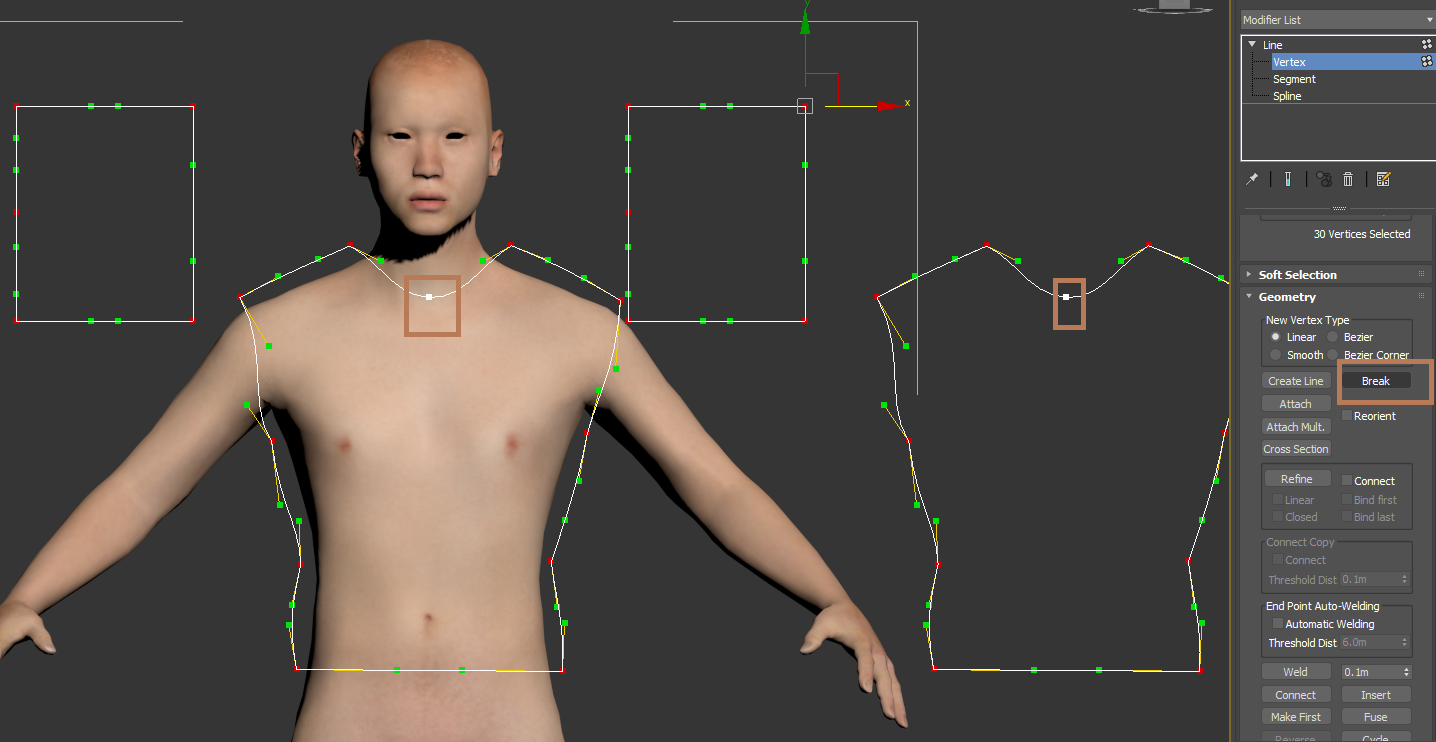


開啟旋轉鎖點功能

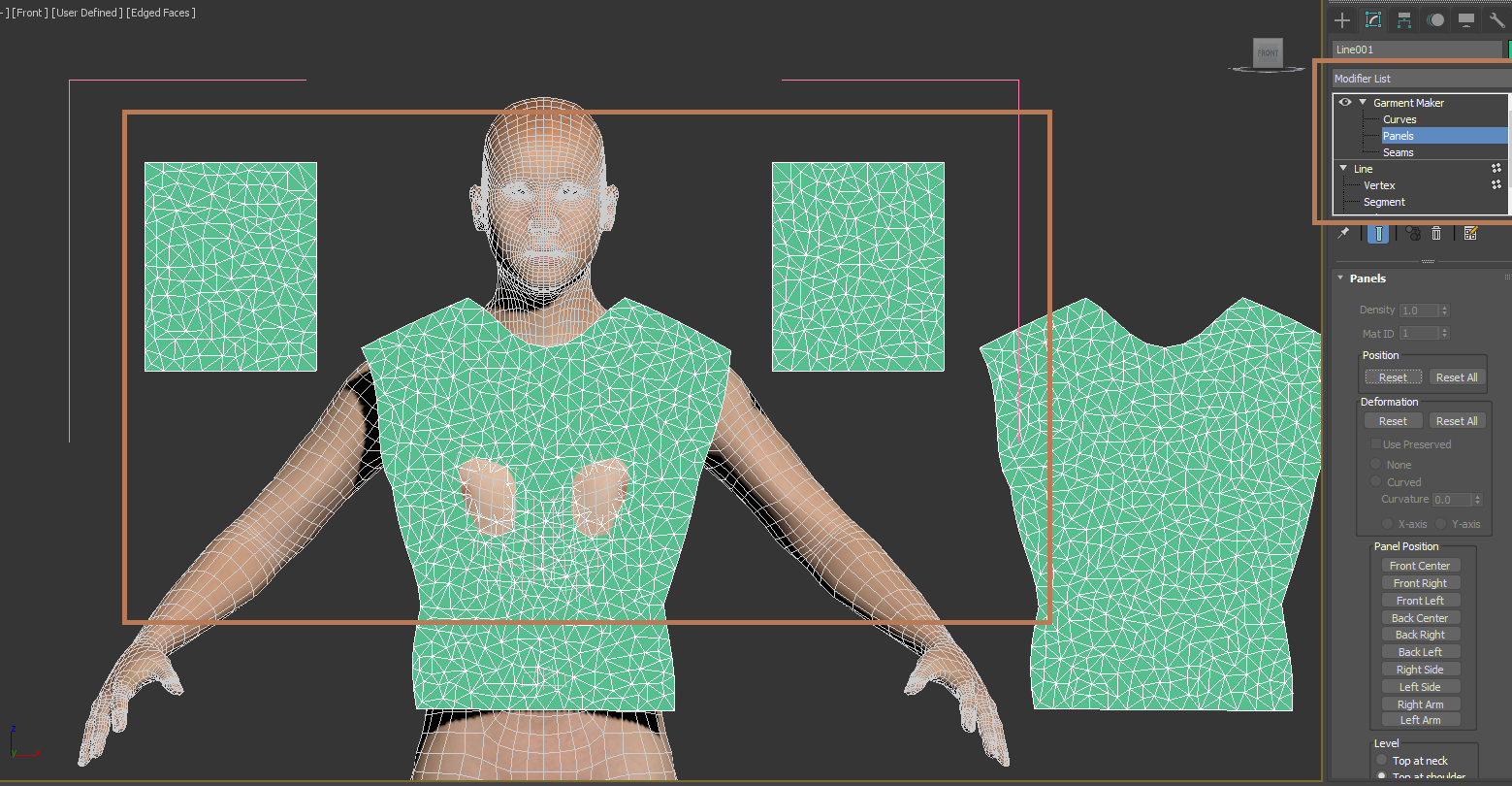




打散所有頂點

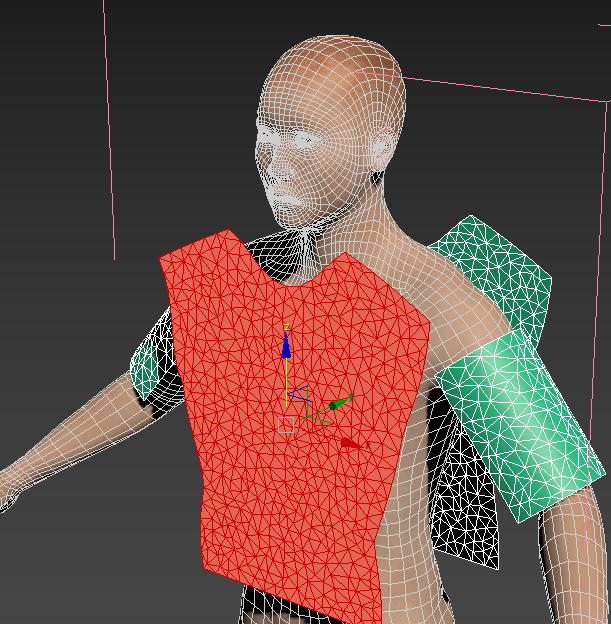


增加**Garment Maker** 編輯器

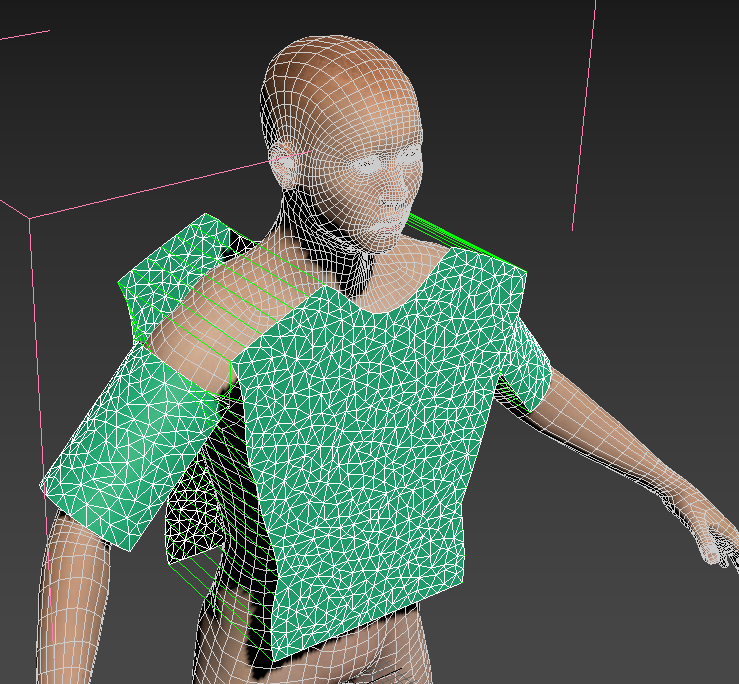


設定 Panels

彎取 Panel



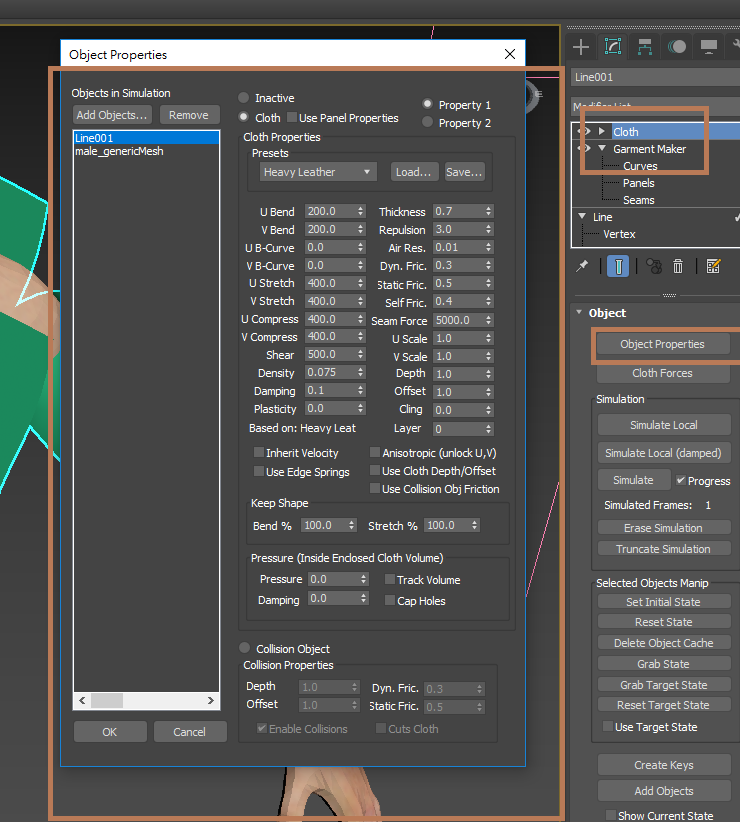
設定 Seams



結果

增加Cloth 編輯器

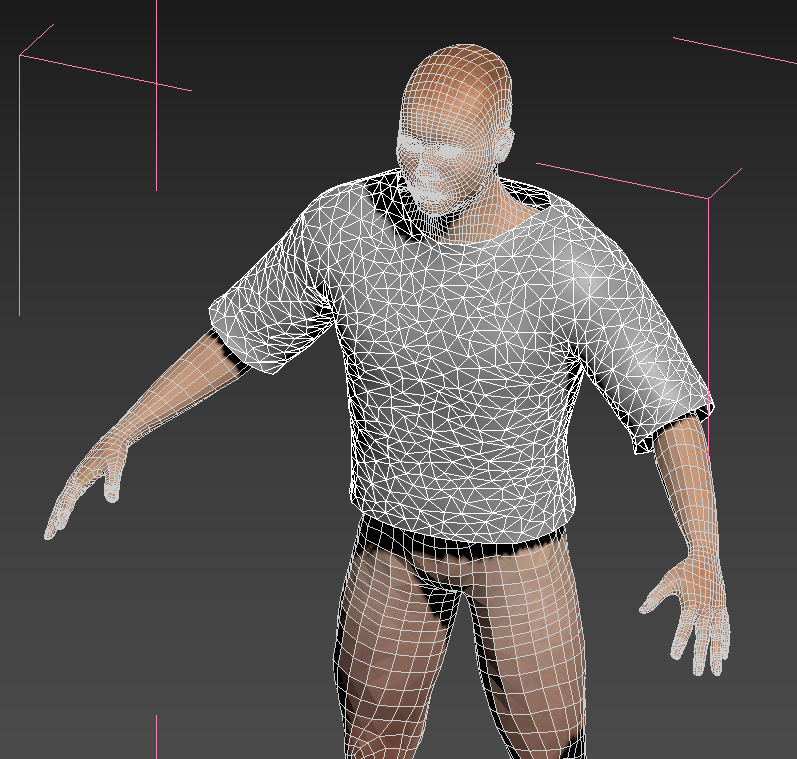
設定衣服特性



設定碰撞物件

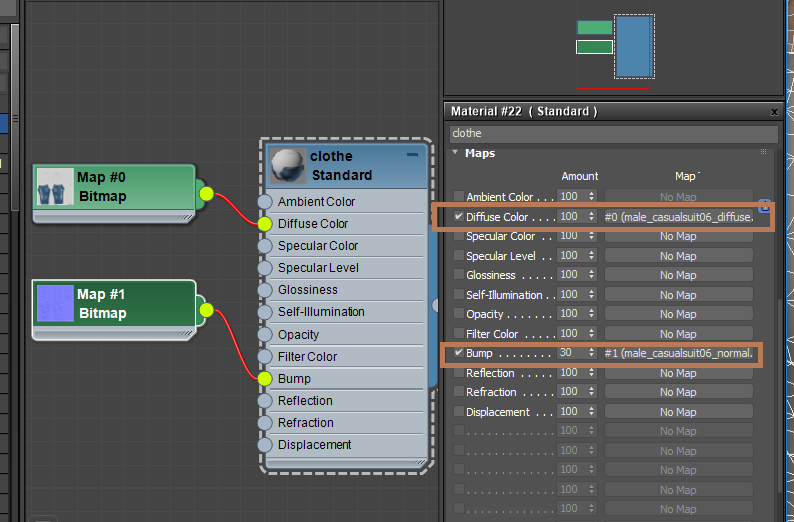
開始製作

結果

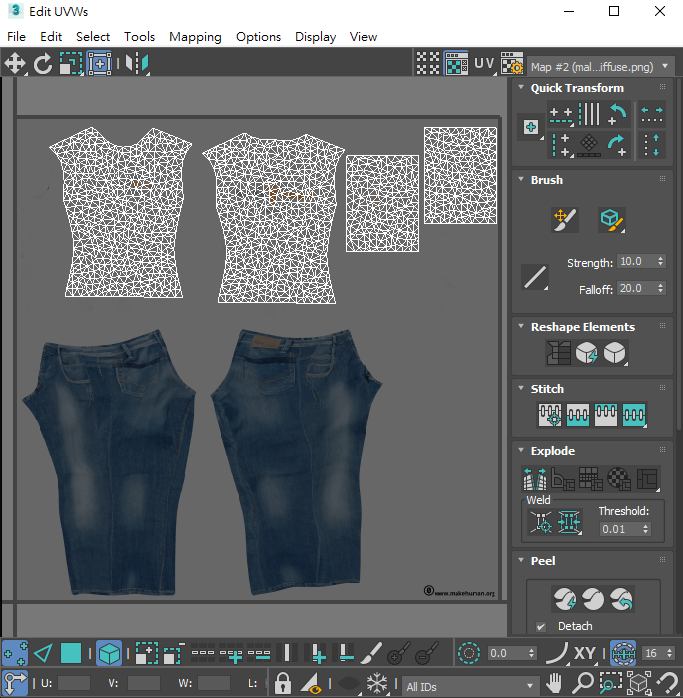


增加Shell 編輯器 增加衣服厚度

結果



UV 拆解



結果



1. 重複以上步驟，製作褲子及褲子UV 拆解
2. 結果