

作業五 **UV 衣服建置與 拆面** 練習四

姓名

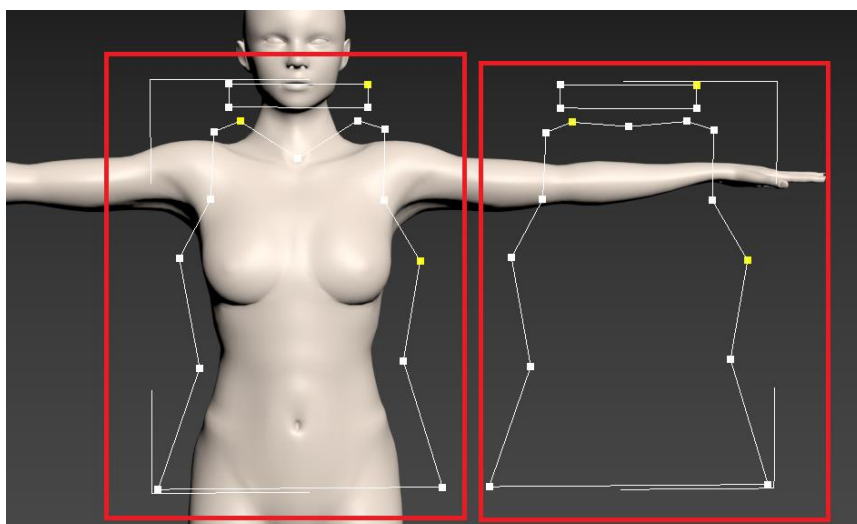
學號



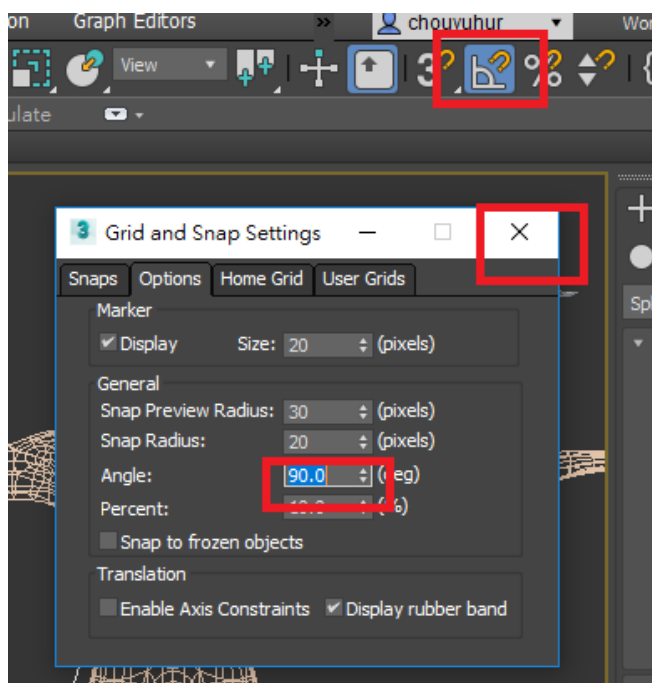
1. 開啟 Girl.max

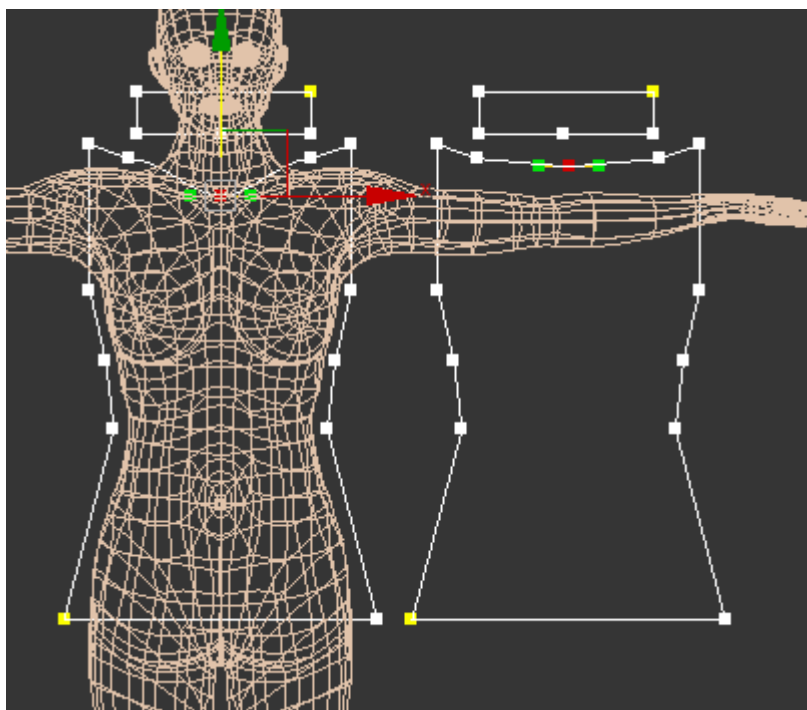
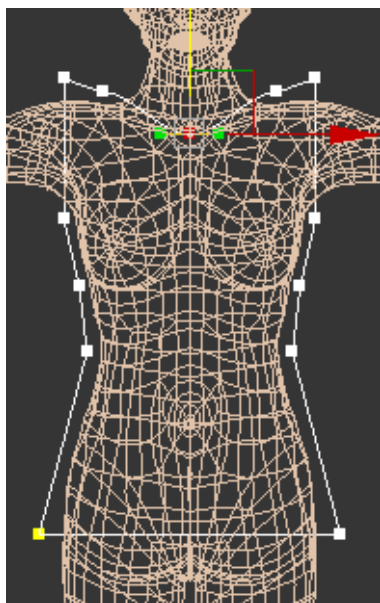


2. 製作衣服
製作衣服版型

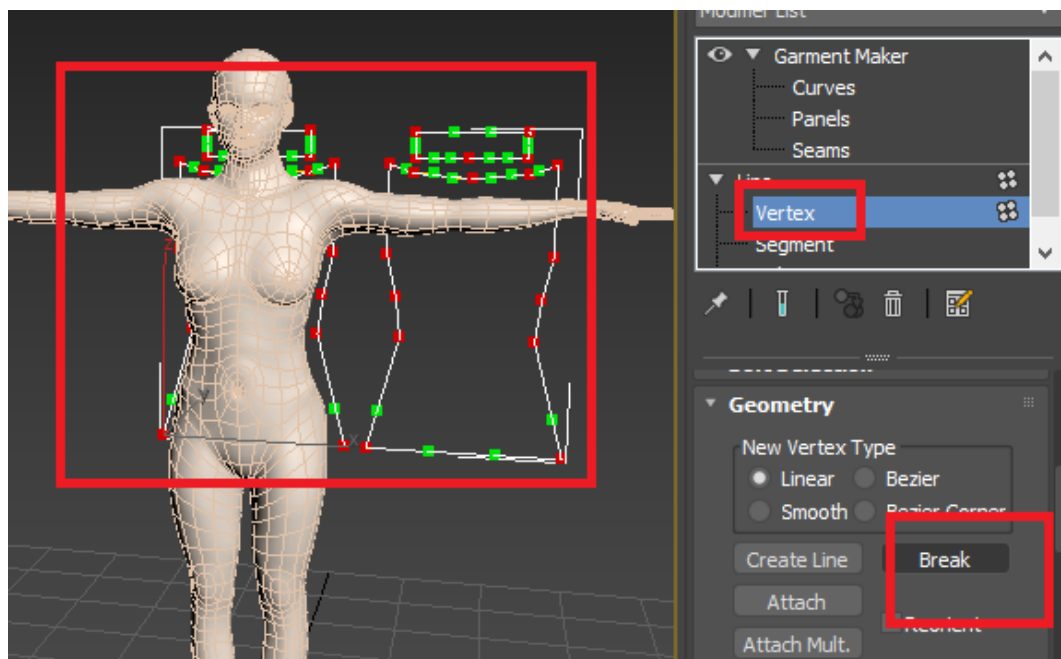


開啟旋轉鎖點功能

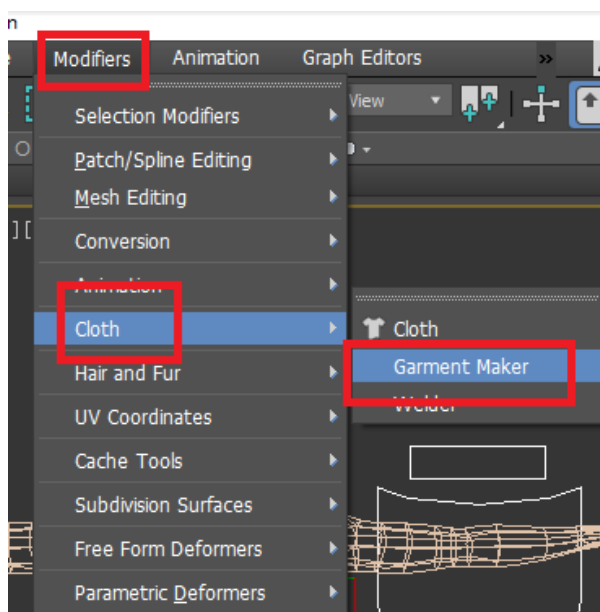




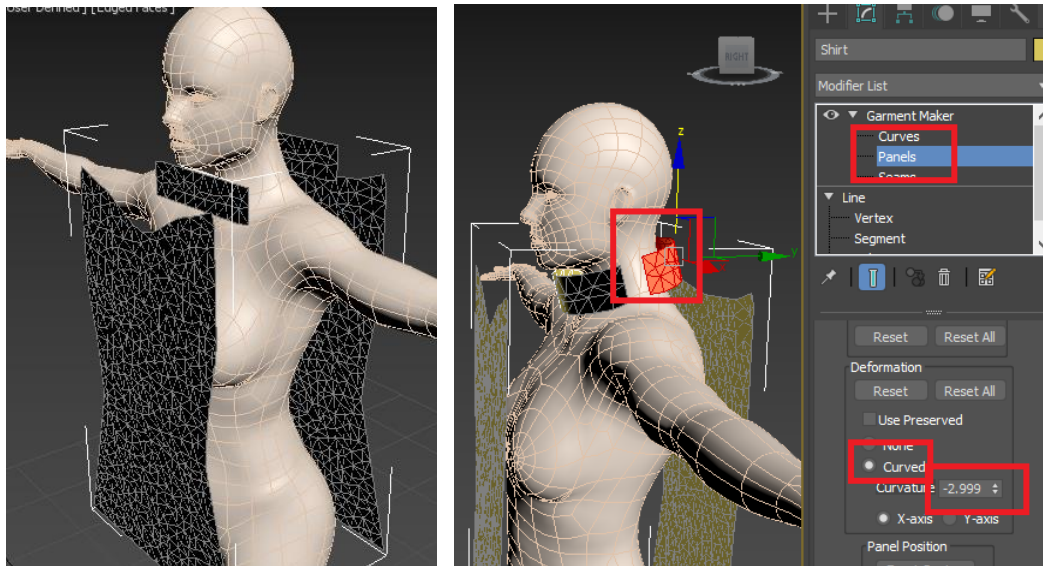
打散所有頂點



增加 **Garment Maker** 編輯器

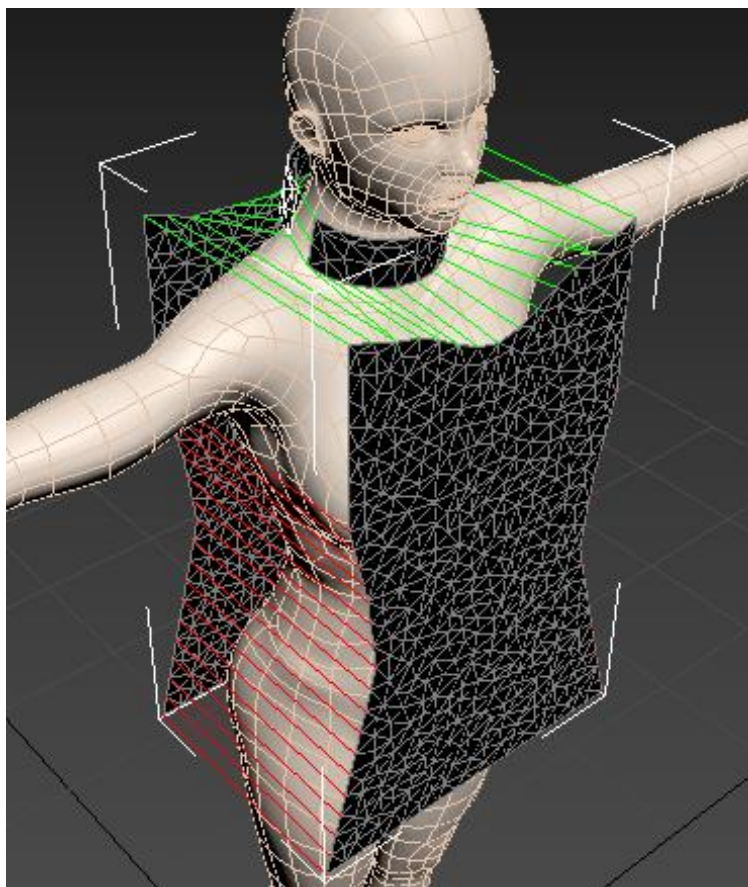


設定 Panels

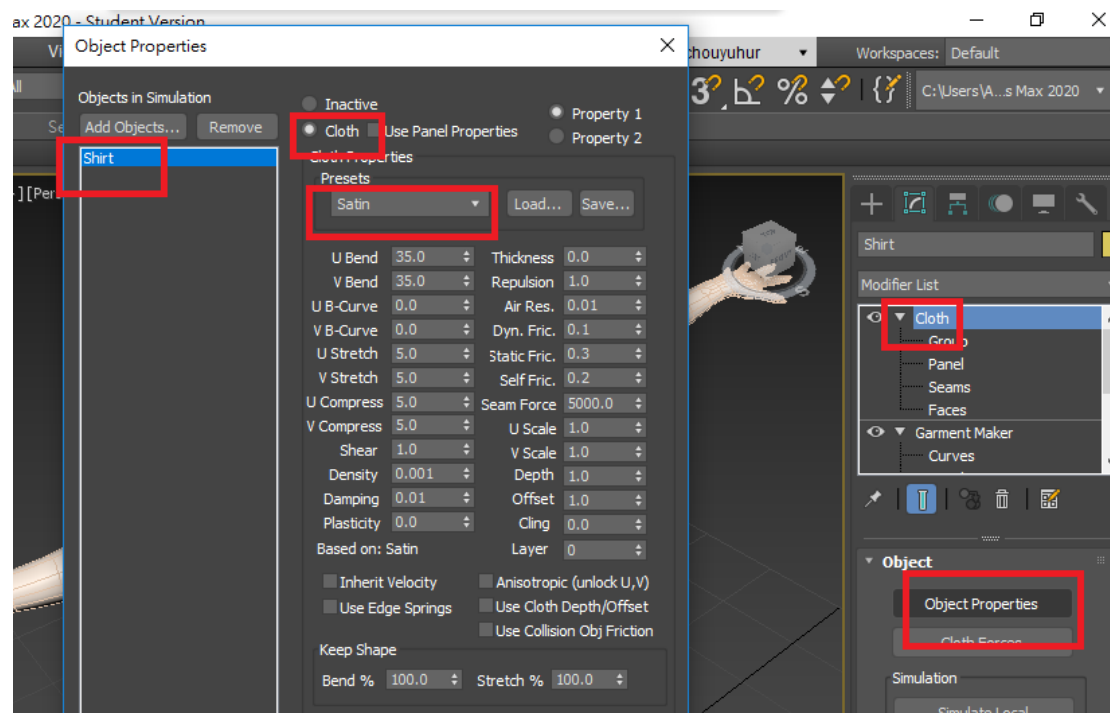


設定 Seams

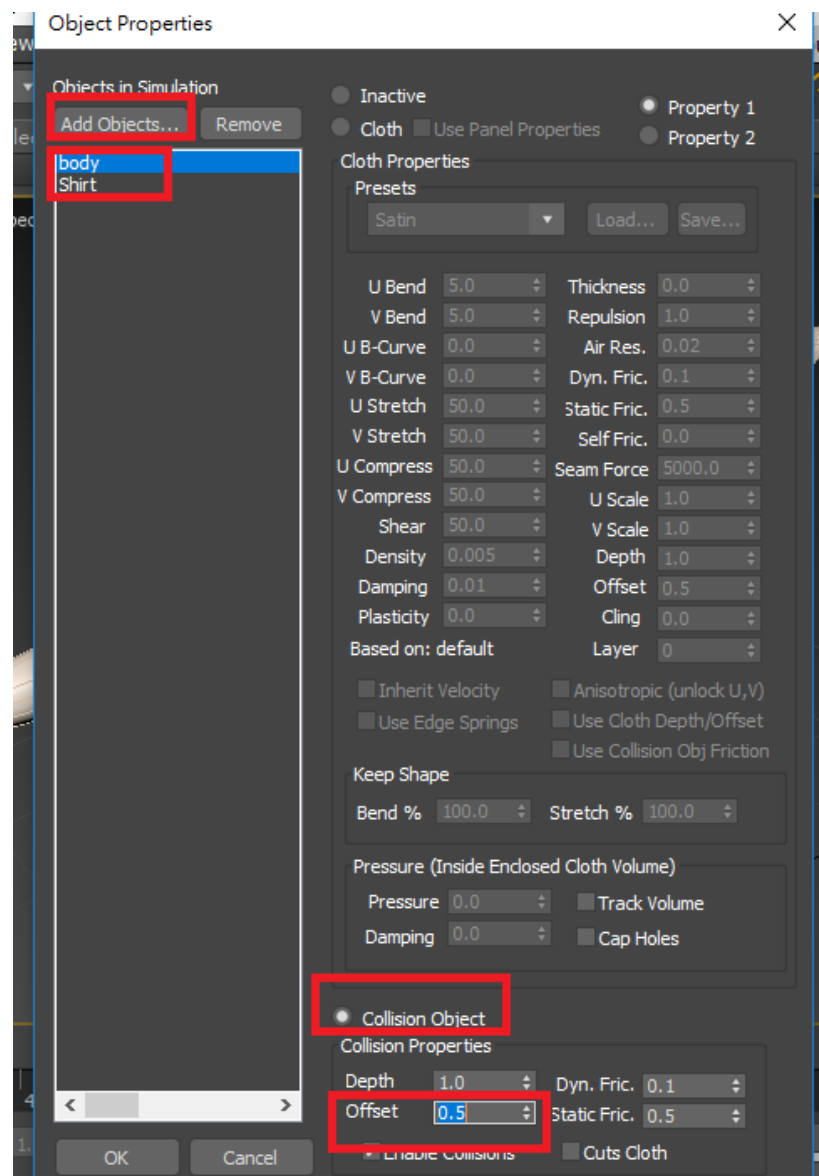
結果



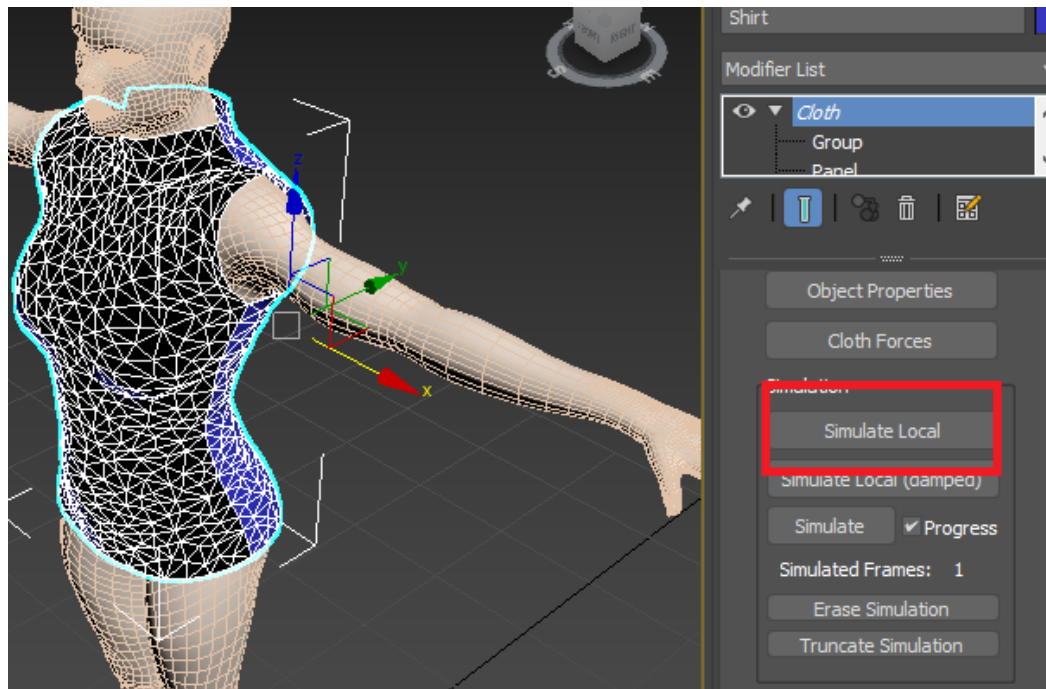
增加 Cloth 編輯器
設定衣服特性



設定碰撞物件



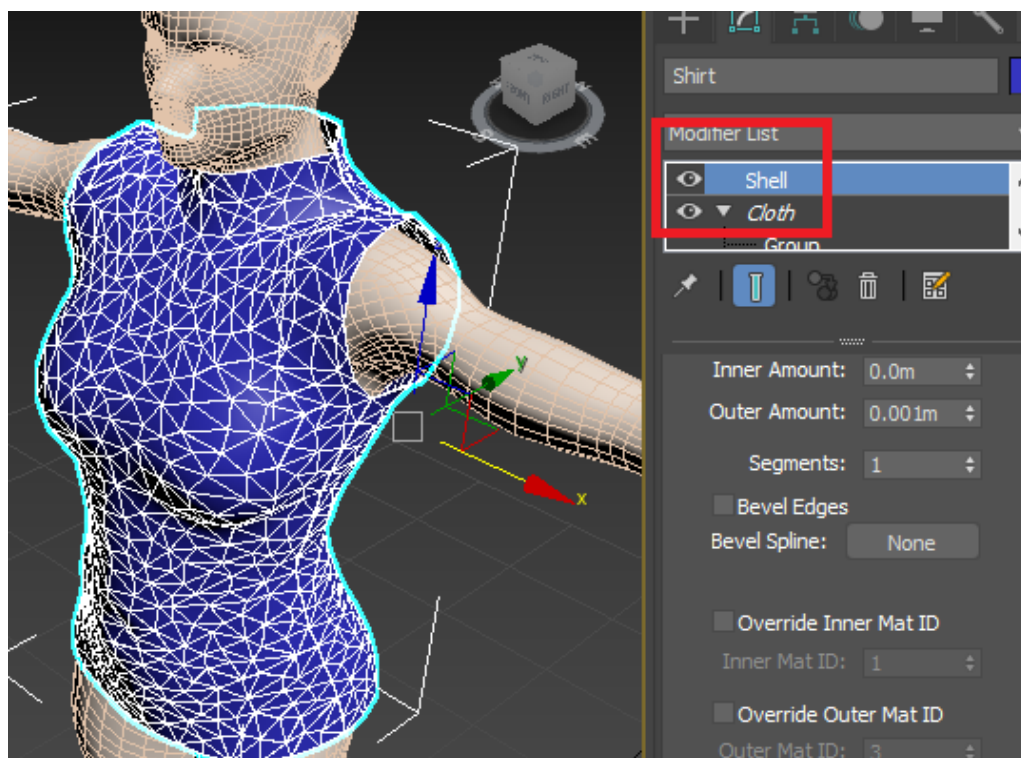
開始製作



結果

增加 Shell 編輯器 增加衣服厚度

結果

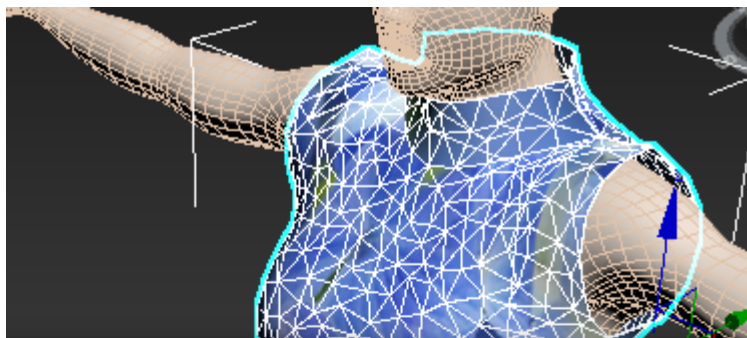


1. 衣服 UV 拆面練習

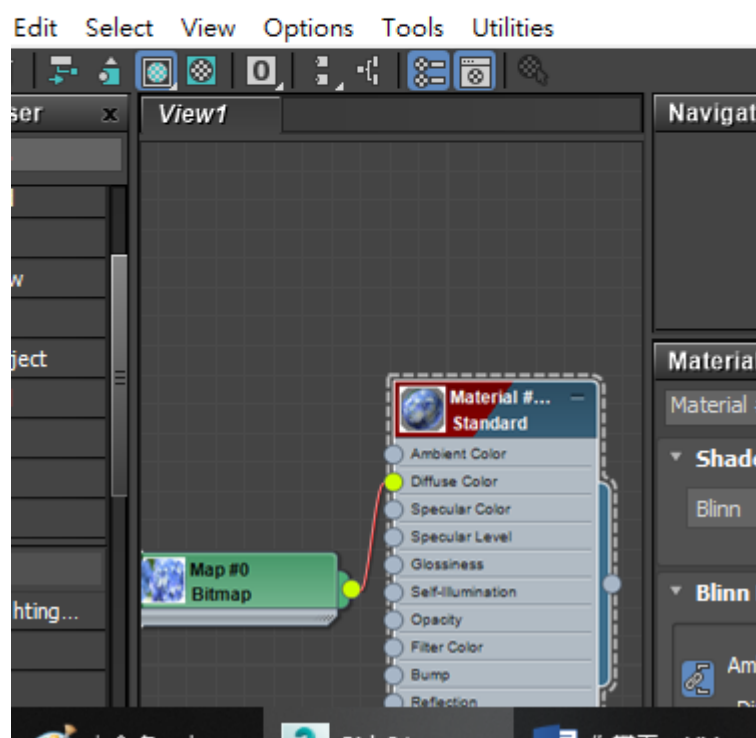
製作一個材質 Material 給予 貼圖 **skirt_print**

將此材質給 衣服

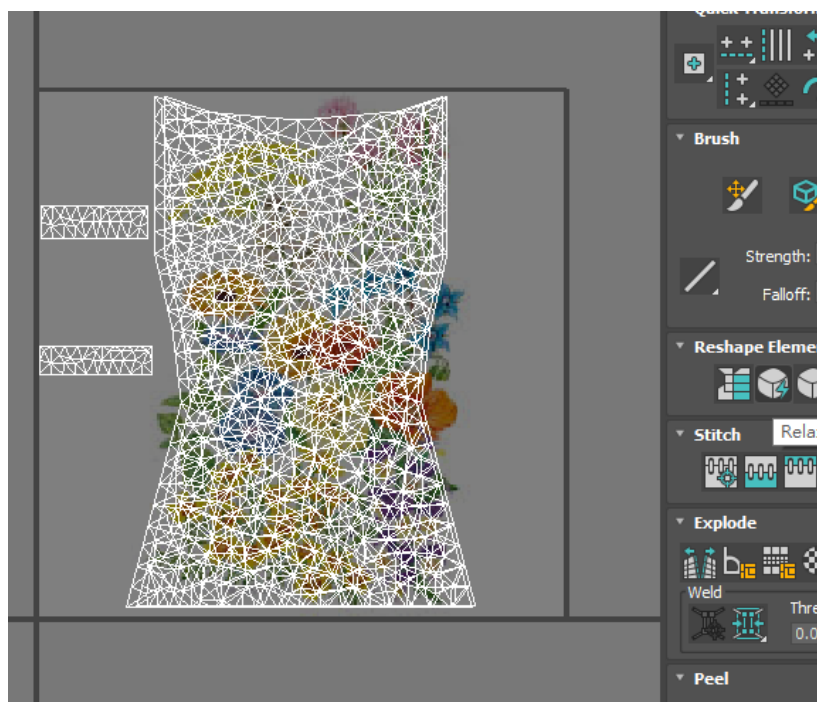
結果



Editor



利用 Unwrap UVW 修正貼圖結果



結果



2. 製作裙子
製作裙子版型

增加 Garment Maker 編輯器

設定 Panels

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 Relax 編輯器 讓裙子有裙擺

增加 Shell 編輯器 增加裙子厚度

結果

3. 裙子 UV 拆面練習

製作一個材質 Material 給予 貼圖 skirt_print

將此材質給 裙子

結果

利用 Unwrap UVW 修正貼圖結果

結果

