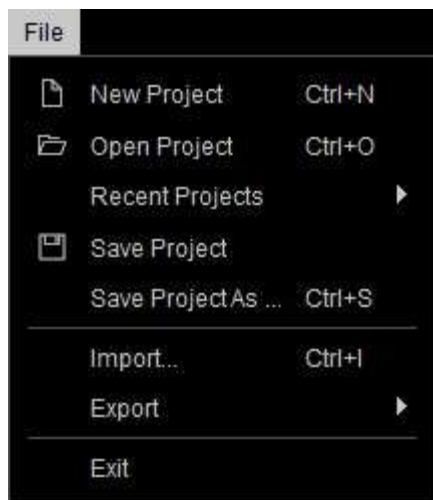


## CC3 使用手冊- 張老師設計教室

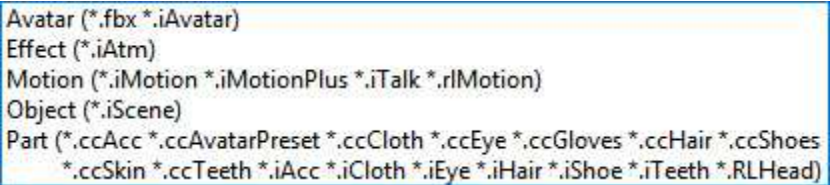
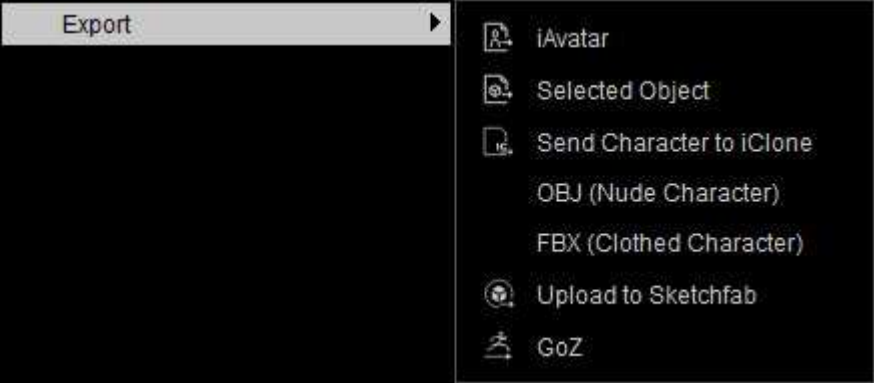
<http://manual.reallusion.com/Character Creator 3/ENU/3/Content/Character Creator 3/tw/03 Main Menu/Menu Window.htm>

# 主選單 - File

主選單工具列上的 **File** 選單包含所有與管理專案相關的命令。



New Project (Ctrl + N)	建立全新專案。
Open Project (Ctrl + O)	開啟已儲存專案。
Recent Projects	此選單中列示出最近開啟過之專案。
Save	將目前的專案存至目標資料夾中。

Project  (Ctrl + S)	
Save Project as...  (Ctrl + Shift + S)	將目前的專案存成另一檔案至目標資料夾中。
Import  (Ctrl + I)	匯入不同素材至 <b>Character Creator</b> 中。 
Export	匯出目前選取物件成 <b>iClone</b> 相容檔案。  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>iAvatar</b>：匯出目前角色成 <b>CC</b> 角色檔 (<b>*.iAvatar</b>) 以用於 <b>iClone</b>。</li> <li>• <b>Selected Object</b>：匯出目前選取之物件，例如配件、頭髮或衣服成 <b>G6</b> 相容檔案 (<b>.iAccessory</b>、<b>.iHair</b>、<b>.iHair</b>)。</li> <li>• <b>Send Character to iClone</b>：將整個角色，包含頭髮、衣服及配件直接傳送至 <b>iClone</b>。不存成任何檔</li> </ul>

案。

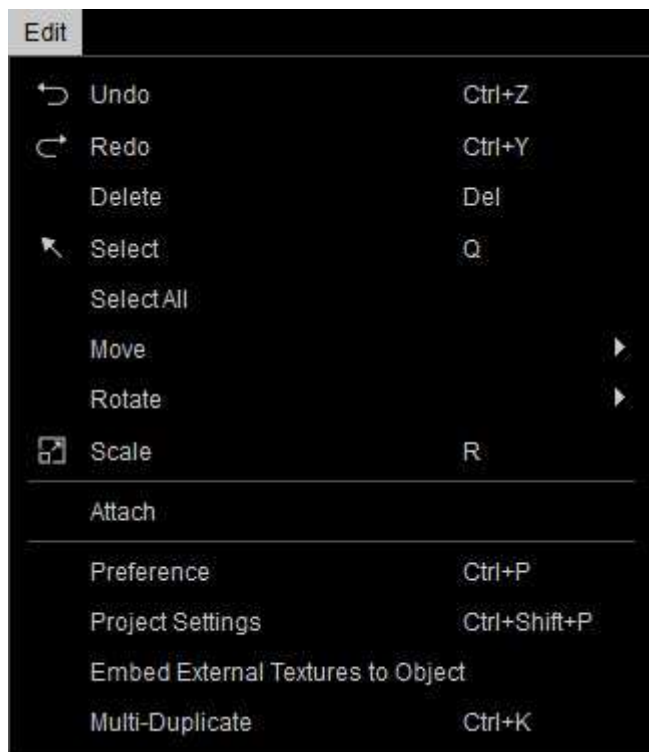
- **OBJ (Nude Character)**：將裸體角色輸出成 **OBJ** 格式。
- **FBX (Clothed Character)**：將著裝角色輸出成 **FBX** 格式。
- **Upload to Sketchfab**：可將角色及自訂動作直接上傳至 **Sketchfab** 網頁。
- **GoZ**：匯出目前角色至 **ZBrush** 進一步編修。

Exit

關閉 **Character Creator**。

## 主選單 - Edit

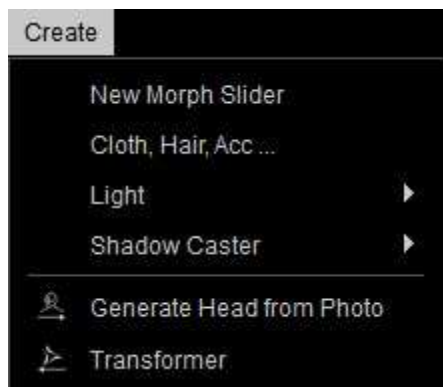
主選單工具列上的 **Edit** 選單包含操控場景 3D 實體的所有命令。



Undo / Redo (Ctrl + Z / Ctrl + Y)	復原或重做已紀錄之上一動作。
Delete (Del)	刪除一或多個選取物件。
Select (Q)	切換至選取物件模式。
Select All	選取場景中所有物件。
Move / Rotate / Scale (W / E / R)	調整選取物件 - 不適用於角色。
Attach (Detach)	附著配件至角色任意骨頭。
<u>Preference</u> (Ctrl + P)	顯示 <b>Preference</b> 面板，於其中可調整 <b>Character Creator</b> 製作環境狀態。
Project Settings (Ctrl + Shift + P)	顯示專案設定面板，於其中，可將專案所有材質轉為 <b>PBR 著色</b> 或 <b>Traditional 著色</b> 模式。
Embed External Textures to Object	將所有外部貼圖嵌入目前物件。
<u>Multi-Duplicate</u> (Ctrl + K)	複製選取道具。

## 主選單 - Create

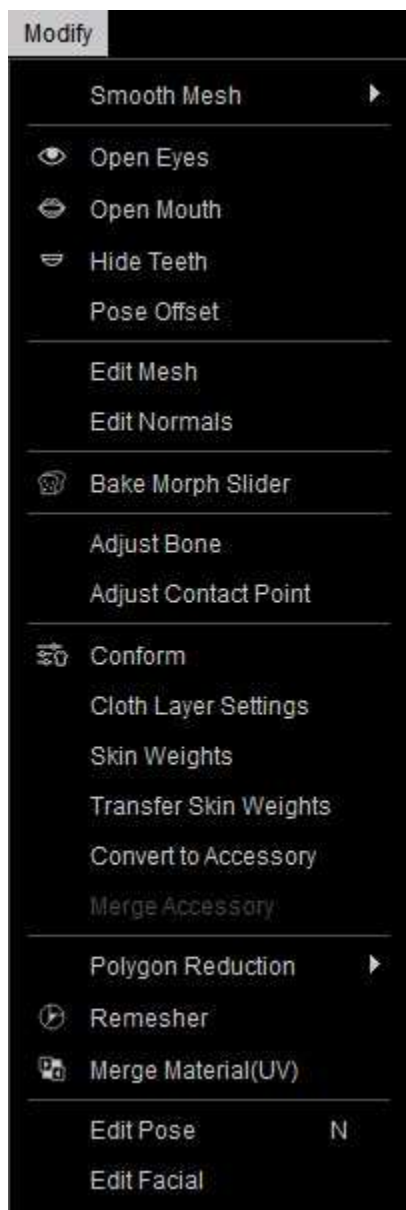
主選單工具列上的 **Create** 選單包含建立特定基本物件之命令，例如基本形狀之道具、粒子、燈光等。



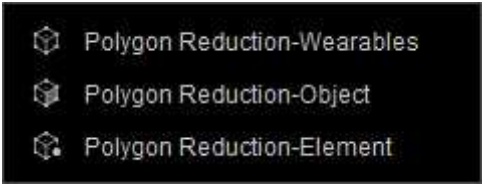
New Morph Slider	製作全新角色變形滑桿。
Cloth, Hair, Acc...	載入 <b>OBJ</b> 或 <b>FBX</b> 檔案自製衣服、頭髮或配件。
Light	此項目包含子選單以建立不同的基本燈光，而無需在 <b>Light</b> 素材庫中搜尋之。 
Shadow Caster	此項目包含子選單以產生兩種僅投影卻無光的不同光源。可以用來模擬無法投影之物件的陰影。 
Generate Head from Photo	此命令啟動製作臉部精靈以製作自製角色頭部（限 <b>Character Creator 2</b> 或之前版本之角色）。
Transformer	使用此命令將 <b>DAZ</b> 輸出的 <b>FBX</b> 格式角色載入。

## 主選單 - Modify (3 新)

主選單工具列上的 **Modify** 選單包含與角色、道具及地形、或是剛體約束相關之命令。



<p>Smooth Mesh</p>	<p>啟動<u>角色、頭髮、衣服及／或配件之 Tessellation</u> 功能，以及 Subdivision 功能以便在即時渲染中增加多變形面數達到平滑幾何體之目的。</p> <div data-bbox="523 1771 804 1899" style="background-color: black; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Tessellation</p> <p>Subdivision</p> </div>
<p>Open Eyes</p>	<p>張開或閉上角色眼睛。</p>
<p>Open Mouth</p>	<p>張開或閉上角色嘴巴以觀察牙齒。</p>

Hide Teeth	隱藏牙齒以觀察舌頭。
Pose Offset	透過調整面板中姿勢偏移功能補償角色骨頭角度之（X、Y 及 Z 軸）偏移。
<a href="#">Edit Mesh</a>	修正比如衣服、配件等等物件之表面的不完美，。
<a href="#">Edit Normals</a>	調整選取物件之向量線方向。
<a href="#">Bake Morph Slider</a>	取用所有目前作用中之變形滑桿值並燒入網格面上。同時也會將所有作用中滑桿歸零。
Adjust Bone	進入調整模式以調整角色骨頭長度。
<a href="#">Adjust Contact Points</a>	自訂角色手腳的接觸平面。
<a href="#">Conform</a>	顯示角色衣著及頭髮合身所需之調整參數面板。 此命令開啟合身視窗，可調整角色衣服以解決穿透問題、平滑衣服、或調整衣服尺寸。
<a href="#">Cloth Layer Settings</a>	此命令開啟 <b>Add Constraint</b> 面板以從中套用約束範本。
<a href="#">Skin Weight</a>	手動設定選取衣服之 <a href="#">Skin Weight</a> 。
<a href="#">Transfer Skin Weights</a>	利用範本自動指定選取衣服之 <a href="#">Skin Weight</a> 。
Convert to Accessory	將頭髮、衣服、鞋子、手套轉成配件，以重置其位置或中心點。
Merge Accessory	將多元件配件合而為一。
Polygon Reduction	以不影響物件外觀方式降低面數優化物件。 
Remesher	輸出 FBX 時降低面數。輸出物件的元件會被破壞性的結合。

Merge Material (UV)	輸出 <b>FBX</b> 檔時結合所有材質。
Edit Pose (快速鍵：N)	顯示／隱藏 <b>Pose Edit</b> 面板以指定角色姿勢。
Edit Facial	顯示／隱藏 <b>Face Key</b> 面板以指定角色臉部表情。

## 主選單 - Render

主選單工具列之 **Render** 選單包含將專案渲染成不同格式的命令列。

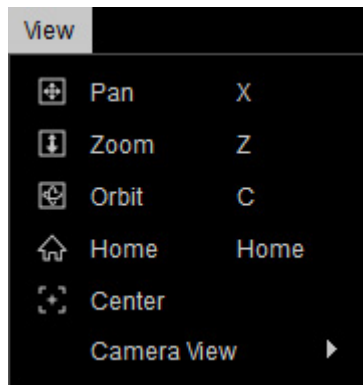


Current Frame Preview (F10)	此命令使用 <b>Windows Photo Viewer</b> 預覽目前影格輸出後的影像。
Render Image	此命令開啟 <b>Render</b> 面板並輸出 <b>Bmp</b> 、 <b>Jpg</b> 、 <b>Tga</b> (32-位元)、及 <b>Png</b> (32-位元) 格式的單影格或序列的影像。

## 主選單 - View



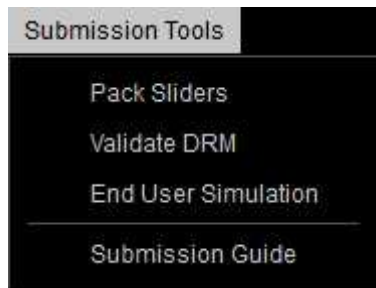
主選單工具列中的 **View** 選單包含調整攝影機位置及角度與切換攝影機視野的命令。



Pan (X)	平移攝影機。
Zoom (Z)	拉近及推遠攝影機。
Orbit (C)	在 <b>旋轉</b> 模式下旋轉攝影機。
Home (Home)	移動鏡頭至物件之四十五度仰角處拍攝。
Center	此命令將攝影機以最大特寫顯示專案中被選取物件。
Camera View	<p>此項目包含有子選單，用以切換攝影機至不同的視野 - Front (F)、Right (S)、Top (G)、Left (A)、Bottom、Back (D)、Face (J) 或是 All (K)。</p>  <p>The sub-menu 'Camera View' is shown with a right-pointing arrow icon. It contains the following items: 'Front F' with a camera icon, 'Right S' with a camera icon, 'Top G' with a camera icon, 'Left A' with a camera icon, 'Bottom' with a camera icon, 'Back D' with a camera icon, 'Face J' with a camera icon, and 'All K' with a camera icon.</p>

## 主選單 - Submission Tools

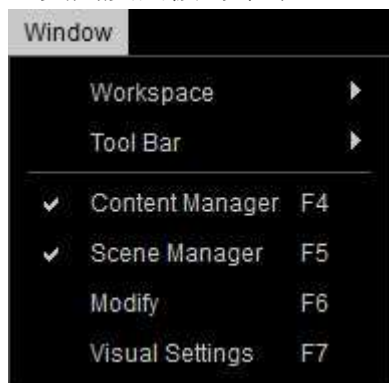
主選單列上的 **Submission Tools** 選單包含提交滑桿之相關命令。



Pack Sliders	使用此命令將自訂滑桿打包成 <b>*.ccSlider</b> 格式以上傳及販賣。
Validate DRM	此命令認證所有滑桿以確定可用於專案中。
End User Simulation	可進入 <b>終端使用者 Simulation Mode</b> 以認證特定專案之 <b>DRM</b> 狀態。
Submission Guide	導向 <b>提交指南</b> 網頁以取得更多資訊。

## 主選單 - Window

主選單工具列上的 **Window** 選單包含切換不同預設面板佈局及顯示／隱藏不同工具列及面板的命令。



Workspac e	此項目包含子選單，用以套用預定佈局方式以變更工作環境。
---------------	-----------------------------



- **Standard (Ctrl+2)**：此佈局方式顯示 **Content Manager** 面板及所有工具列。
- **Advanced (Ctrl+3)**：此佈局顯示 **Modify**、**場景管理員** 面板及所有工具列。
- **Low Res (Ctrl+4)**：此佈局方式堆疊 **Modify** 及 **Content Manager** 面板於主程式左側並顯示所有工具列。
- **Fine Tuning (Ctrl+5)**：此佈局方式顯示所有工具列及 **Modify** 面板於主程式右側。
- **Preview (Ctrl+6)**：此佈局方式僅顯示 **Camera** 視野及 **Modify Tools** 工具列。
- **All Panels**：此佈局顯示所有面板和工具列。
- **Save Layout**：將目前定置／浮動及顯示之面板和工具列存成預設佈局方式，每次程式重啟都載入此佈局方式。
- **Reset Layout**：此命令還原所有面板及工具列成預設 **Standard** 佈局。

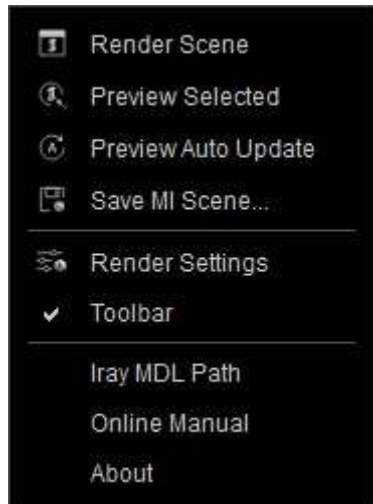
Toolbar	<p>此項目包含子選單，用於顯示／隱藏特定工具列。</p> 
Content Manager (F4)	<p>開啟 <b>Content Manager</b> 面板以套用內建與自訂的範本至場景中。</p>
Scene Manager (F5)	<p>開啟 <b>Scene Manager</b> 面板列示場景中所有物件。</p>
Modify (F6)	<p>開啟 <b>Modify</b> 面板以調整場景中角色參數。</p>
Visual Settings (F7)	<p>開啟 <b>Visual Settings</b> 面板以設定場景的 <b>Ambient Light</b>、<b>Ambient Occlusion</b>、<b>Image Based Lighting</b>、<b>Shadow</b> 及 <b>Post Effect</b></p>

## 主選單 - Plugins (3 新)

主選單工具列上的 **Plugins** 選單中包含 **Character Creator** 可用外掛程式的相關命令。



Plugins	<p>此項目包含子選單以操控 <b>Iray Render</b> 外掛程式。</p>
---------	---



- **Render Scene**：將 3D 視窗目前展示結果渲染成影像檔（\*.png、\*.jpg、\*.hdr、\*.exr、\*.tiff）。
- **Render Selected**：此開關開啟或關閉僅渲染加至選取清單中物件的模式，而非全場景。
- **Preview Auto Update**：開啟或關閉任何物件調整後 **Iray** 預覽視窗自動更新能力。
- **Save MI Scene**：將目前影格狀態存成 **Iray MDL** 檔（\*.mi）。在不使用 **Character Creator** 情況下直接用該檔案渲染專案。
- **Render Settings**：開啟 **Iray Render** 面板以編輯 **Iray** 材質、改變 **Iray** 環境、燈光及渲染設定。
- **Toolbar**：顯示／隱藏 **Iray** 工具列，以便快速取用各項命令。



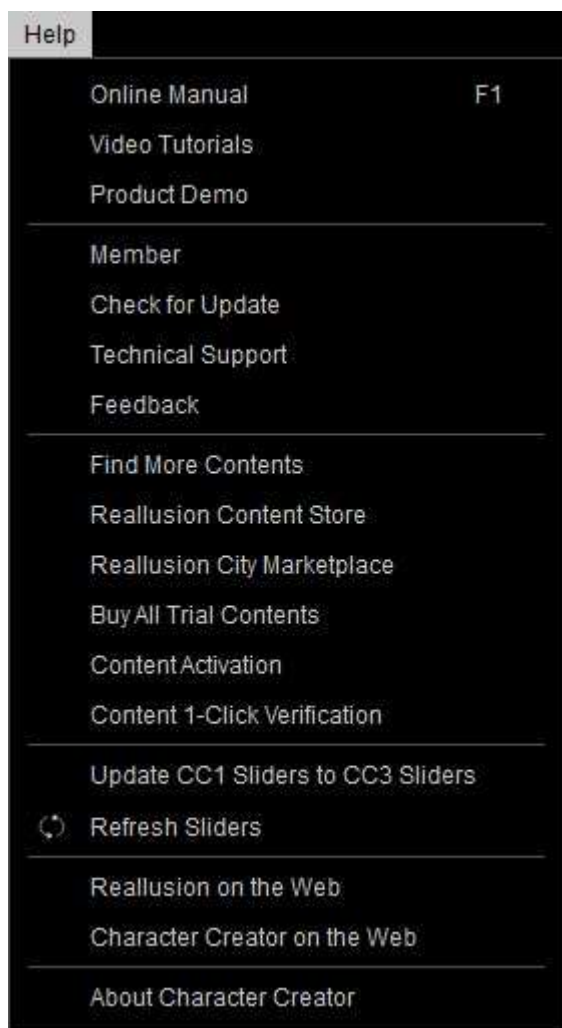
1. **Preview**：顯示／隱藏預覽視窗。

2. **Preview Selected** : 此開關開啟或關閉僅渲染加至**選取清單**中物件的模式，而非全場景。
3. **Preview Auto Update** : 開啟或關閉任何物件調整後 **Iray** 預覽視窗自動更新能力。
4. **Render Scene** : 將整個場景渲染成影像檔 (\*.png、\*.jpg、\*.hdr、\*.exr、\*.tiff) 。
5. **Save MI Scene** : 將目前影格狀態存成 **Iray MDL** 檔 (\*.mi) 。在不使用 **Character Creator** 情況下直接用該檔案渲染專案。
6. **Render Settings** : 開啟 **Iray Render** 面板以編輯 **Iray** 材質、改變 **Iray** 環境、燈光及渲染設定。

- **Iray MDL Path** : 其中包含 MDL 材質資料夾之路徑。



主選單工具列上的 **Help** 選單包含各種命令，引導您至有益的主題，以便學習、取得更多內容物、或 **Character Creator** 最新版本資訊。



Online Manual (F1)	連結至線上說明文件。
Video Tutorial	連結至 <b>Character Creator</b> 影片教學頁面。
Product Demo	前往官網以觀看功能展示影片或教學視訊。
Member	登入會員帳號。
Check for Update	檢查可用之程式更新。
Technical Support	查看產品常見問題與解答以獲得進一步協助。
Feedback	於 <b>Feedback Tracker</b> 網頁張貼



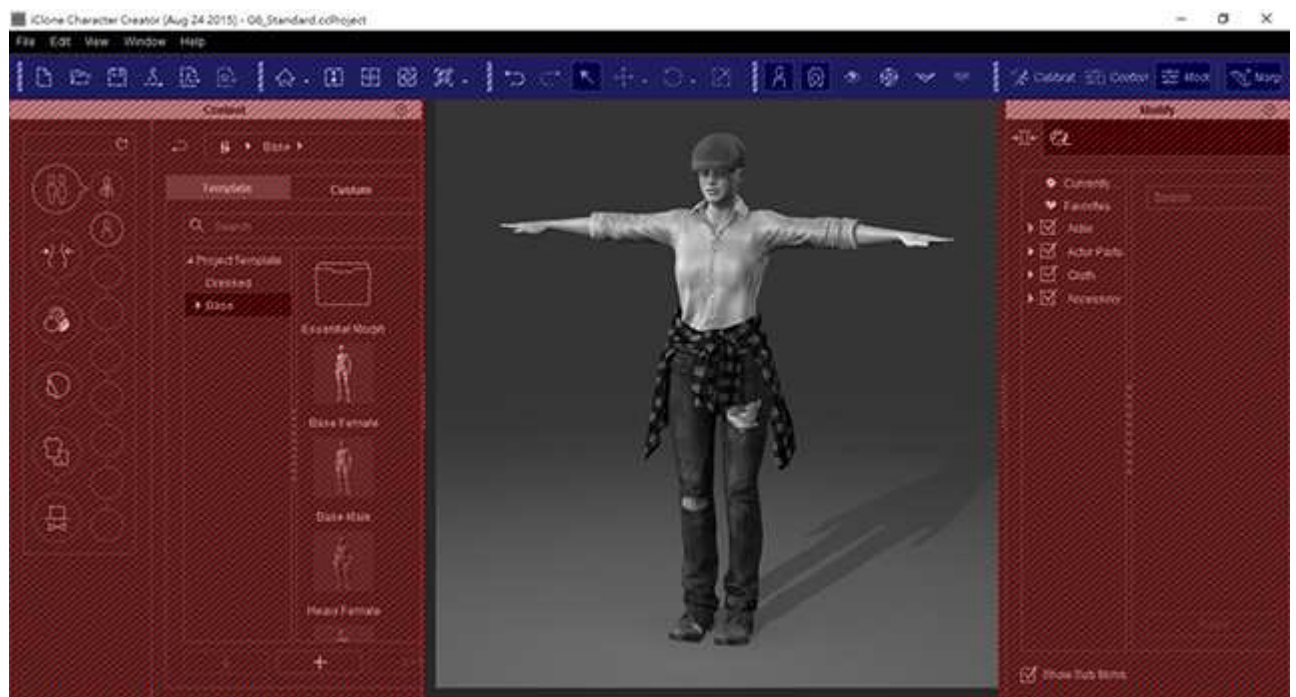
	意見或建議。
Find More Contents	開啟官網下載 <b>Trial Assets</b> （試用素材）。
Reallusion Content Store	開啟 <b>Character Creator</b> 的 <b>Content Store</b> 頁面購買更多角色用內容物。
Reallusion City Marketplace	使用 <b>Character Creator</b> 的 <b>Marketplace</b> 。
Buy All Trial Contents	購買試用內容物。
Content Activation	啟用已付費之內容物。
Content 1-Click Verification	認證 <b>Template</b> 及 <b>Custom</b> 素材庫中的所有內容物。
Update CC1 Sliders to CC3 Sliders	將自訂之 <b>CC1</b> 滑桿轉成 <b>CC3</b> 相容之滑桿。
Refresh Slider	刷新變形面板以顯示所有遺失之滑桿。
Reallusion on the Web	連結至 <b>甲尚科技</b> 網站。
Character Creator on the Web	連結至 <b>Character Creator</b> 網站。
About Character Creator	顯示 <b>Character Creator</b> 產品資訊。

# 瞭解編輯環境 - 工具列及面板

全新 **QT UI** 設計，讓您拖曳、定置及結合各種工作面板至畫面任意處，讓您在不同情境也能最快上手。也可以儲存自訂 **UI** 佈局以便日後使用。可快速切換不同佈局架構，如動態佈局、場景建置佈局、或是劇場佈局。

## 可定置區域

程式可定置區域分為上/下及左/右區。中央區，則為**預覽視窗**，用以觀察編輯中的 3D 內容物。



- 上區：在上區，您可以定置所有類型工具列，例如 **Project**、**General** 及 **Camera**。
- 左和右區：**Content Manager**、**Scene Manager**、**Modify** 及 **Preference** 面板可定置在左或右區。定置方式可分為堆疊或上下並列。

- **堆疊**：堆疊方式表示將所有面板定置至單一窗格內。可在面板側邊點一下（或滾輪）標籤進行切換。



- **上下並列**（至多兩面板）：上下並列方法則僅是將面板各自垂直定置。在畫面左右都可以看見定置的所有

面板。

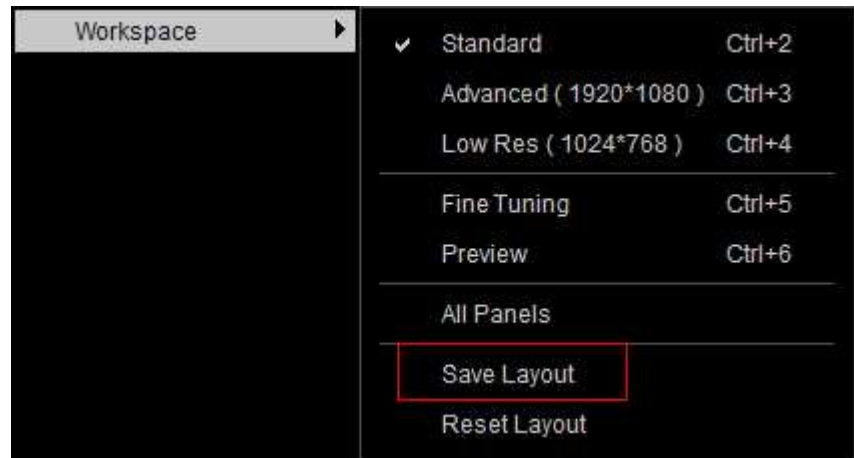


## 定置面板優點

定置或取消定置面板有數個優點。

- **自訂使用者界面佈局**：你可以透過重新安排並儲存成 **Standard** 工作區佈局以自訂想做用的佈局方式。
  1. 重新安排工作區成偏好佈局。

2. 執行 **Window >> Workspace >> Save Layout** 命令。

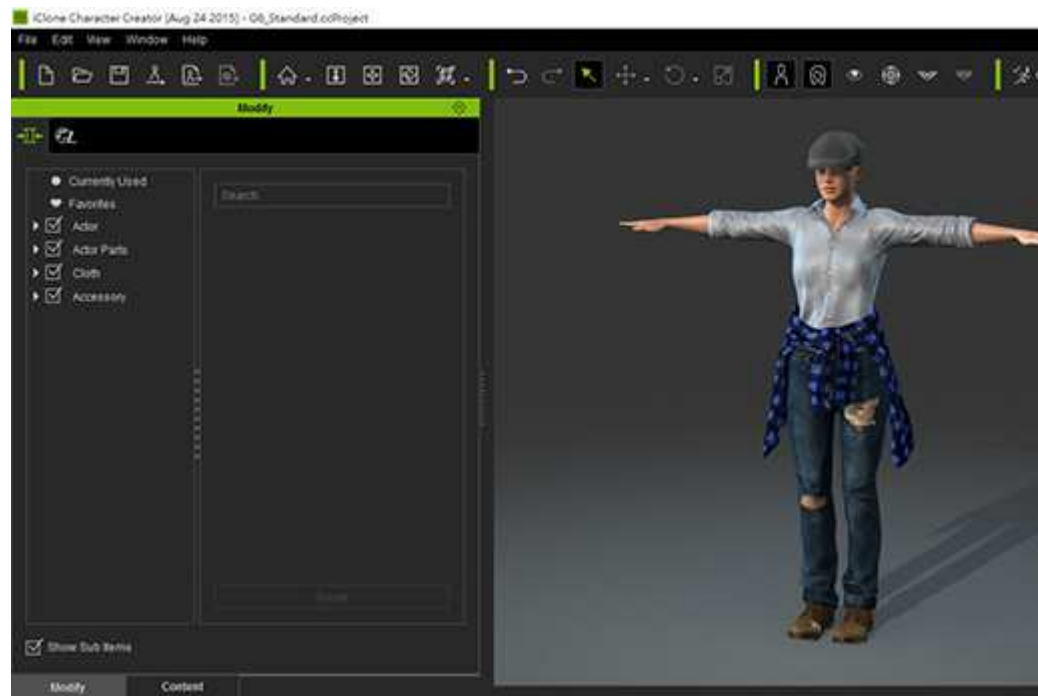


3. 於相同的主選單中執行 **Standard** 命令 (**Ctrl + 2**)，則佈局會改成前一步驟儲存的外觀。
  4. 執行 **Reset Layout** 以將佈局改回成 **Character Creator** 安裝完成後的原始樣貌。
- 便利的內建佈局範本：**Character Creator** 同時也提供數類特定目的之佈局。

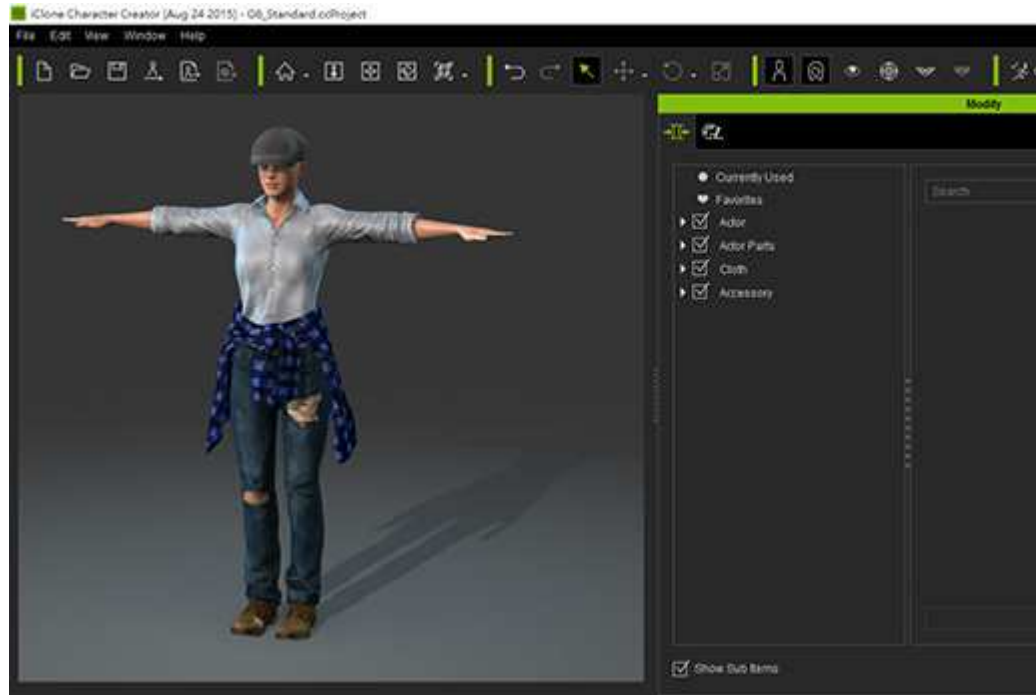
1. **Advanced (Ctrl + 3)** : 此佈局顯示 **Modify**、**Content Manager** 面板及所有工具列。



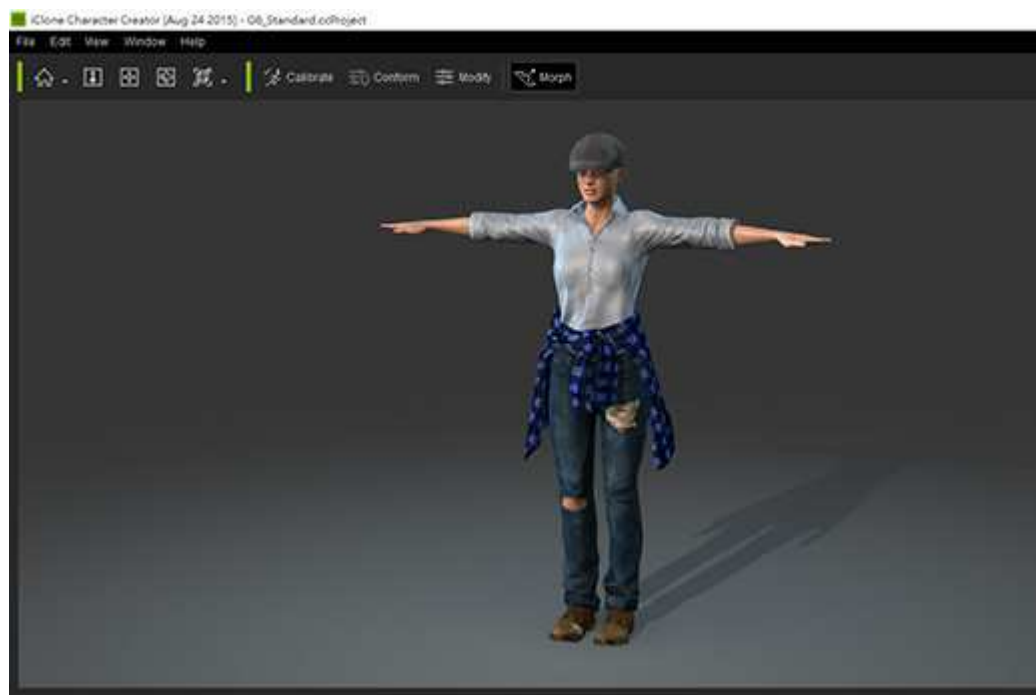
2. **Low Res (Ctrl + 4)** : 若要堆疊 **Modify** 及 **Content Manager** 面板於左側，請切換至此模式。



3. **Fine Tuning (Ctrl + 5)**: 要用較寬 3D 視野針對角色進行調整，請切換至此佈局方式。



4. **Preview (Ctrl + 6)**: 要仔細觀察角色，可切換至此模式隱藏所有面板並最大化 3D 預覽視窗。



註：

- 使用雙螢幕有更寬闊編輯環境：如果是雙螢幕使用者，則有更多自由度重新安排工作空間。





# Project 工具列 (3 新)

**Project** 工具列用來建立新專案、開啟已儲存專案、儲存目前專案、預覽輸出結果、輸出專案及顯示子母視窗。

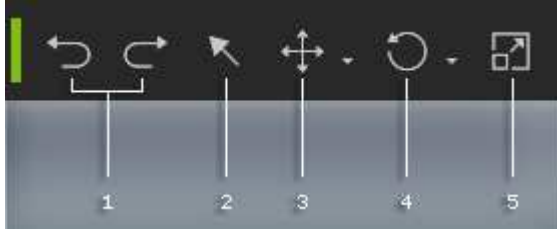


1	New Project (Ctrl + N)	建立全新專案。
2	Open Project (Ctrl + O)	開啟已儲存專案。
3	Save Project (Ctrl + S)	將目前的專案另存至目標資料夾中。
4	Export iAvatar	將目前角色存成*.iAvatar格式的角色檔。
5	Send Character to iClone	將目前角色傳送至iClone而不預先存成角色檔案。
6	Render	將專案渲染成不同影像格式，如Bmp、Jpg、Tga及Png。
7	Current Frame Preview	以影像方式預覽目前畫面。



# General 工具列

**General** 工具列用以操控物件位置及旋轉、對齊物件、及設定物件的顯示或隱藏關鍵格。



1	Undo/Redo	按一下此兩顆按鈕可復原 (Ctrl + Z) 或取消復原 (Ctrl + Y) 前次動作。
2	Select	啟動物件 <b>選取</b> 模式。您可以直接在 3D 視窗中選取物件。
3	Move	切換至物件 <b>移動</b> 模式。您可以直接在 3D 視窗中移動選取之物件。  滑鼠左鍵：沿 X - Y 軸移動物件。 滑鼠滾輪：沿世界 Z 軸移動物件。 滑鼠右鍵：繞物件本體 Z 軸旋轉物件。
4	Rotate	切換至物件 <b>旋轉</b> 模式。您可以直接在 3D 視窗中旋轉選取之物件。  滑鼠左鍵：繞物件本體 Z 軸旋轉。 滑鼠右鍵：繞物件本體 Y 軸旋轉。 滑鼠雙鍵：繞物件本體 X 軸旋轉。
5	Scale	切換至物件 <b>縮放</b> 模式。您可以直接在 3D 視窗中縮放選取之物件。  滑鼠左鍵：等比例縮放物件。 滑鼠右鍵：沿物件本體 Z 軸縮放物件。 滑鼠雙鍵：沿物件本體 X - Y 軸縮放物件。

在物件移動、物件旋轉或物件縮放模式中，您也能：

**Alt + 滑鼠左鍵**：攀鏡。

**Alt + 滑鼠右鍵**：旋轉攝影機。

**Alt + 滑鼠雙鍵**：「拉近／推遠」攝影機。

## Export Section 工具列 (3 新)

**Export Section** 工具列可用一張照片製作 **CC1** 角色頭部、上傳目前角色至 **Sketchfab** 或用 **GoZ** 功能雕塑網紋面。



1	<a href="#">Generating Head from Photo...</a>	使用此命令啟動 <b>ReallusionCrazyTalk 8</b> 並載入照片 <a href="#">產生新頭部</a> 。
2	<a href="#">Upload to Sketchfab</a>	將目前角色上傳至 <b>Sketchfab</b> 官網。
3	<a href="#">GoZ</a>	匯出目前角色至 <b>ZBrush</b> 進一步編修。

## Transformer 工具列 (3 新)

**Transformer** 工具列用於轉換 **DAZ** 或 **Hivewire** 角色至 **Character Creator** 產生新角色。

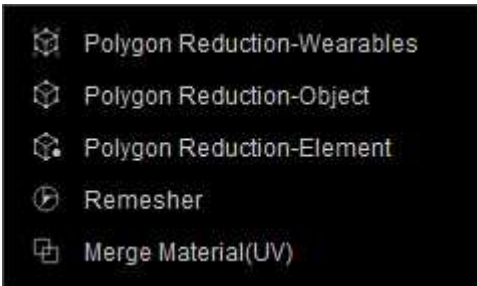


1	<a href="#">Transformer</a>	使用此命令將 <b>DAZ</b> 輸出的 <b>FBX</b> 格式角色載入。
---	-----------------------------	--

# Polygon Reduction 工具列 (3 新)

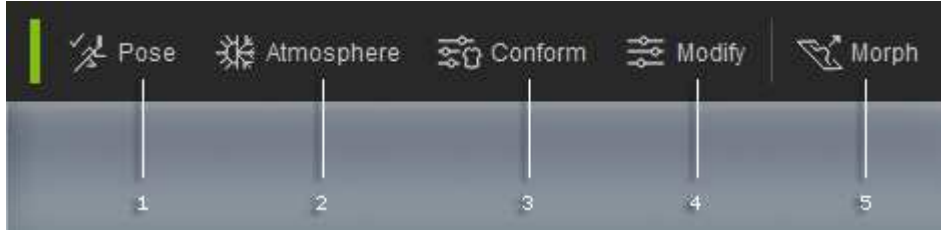
**Polygon Reduction** 工具列可用來降低不同物件之多邊形數量。



1	<a href="#">Polygon Reduction</a>	<p>按下此按鈕顯示各種不同降面方式的選單。</p>  <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Polygon Reduction - Wearables</a></li><li>• <a href="#">Polygon Reduction - Object</a></li><li>• <a href="#">Polygon Reduction - Element</a></li><li>• <a href="#">Remesher</a></li><li>• <a href="#">Merge Material (UV)</a></li></ul>
---	-----------------------------------	--

# Modify Tools 工具列 (3 新)

**Modify Tools** 工具列用來指定特定角色姿勢以方便觀察角色著裝合身情況。



1	Pose	切換至 <b>Content Manager</b> 並切換至 <b>Pose</b> 素材庫。
2	<u>Atmosphere</u>	顯示不同情境之天候範本。
3	Conforming Clothing	顯示角色衣著及頭髮合身所需之調整參數面板。
4	Modify	顯示或隱藏 <b>Modify</b> 面板。
5	Morph	顯示或隱藏變形操作器（高亮顯示）並於游標停在五官或肢體上時啟用或停用 <u>直接變形方式</u> 進行變形。

# Camera 工具列 (3 新)

**Camera** 工具列用來操控攝影機、切換攝影機視野及開啟調整面板至攝影機設定。

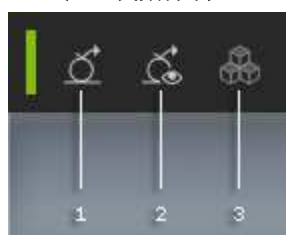


1	Home Center	<b>Home</b> 模式將攝影機切至選取物件之 45 度視角，而 <b>Center</b> 模式則以目前視角檢視選取之物件。
2	Zoom (Z)	拉近推遠場景。
3	Pan (X)	平移攝影機。
4	Orbit (C)	攝影機繞行角色。
5	Camera	切換攝影機至不同視角，按向下箭頭鍵從中選

	View	取 <b>Front</b> 、 <b>Right</b> 、 <b>Top</b> 、 <b>Left</b> 、 <b>Bottom</b> 、 <b>Back</b> 、 <b>Face</b> 或 <b>All</b> 。
6	Auxiliary Light	關閉所有光源使用 <b>Auxiliary Light</b> 為唯一光源。可提高 <b>Character Creator</b> 效能。

## Global Illumination (GI) 工具列 (3 新)

**GI (全域照明)** 工具列用來開啟或關閉 **GI** 模擬，或顯示／隱藏 **GI** 立體像素。



1	<a href="#">Enable Global Illumination</a>	開啟或關閉整個 <b>GI (全域照明)</b> 功能。必需開啟以輸出含有 <b>GI (全域照明)</b> 立體。
2	Viewport GI	開啟或關閉預覽視窗的 <b>GI</b> 即時渲染效果。此狀態不影響輸出結果。也可在 <b>Preference &gt; Real-time Render Options</b> 區段下開啟關閉該功能。
3	<a href="#">View GI Voxels</a>	於 3D 視窗中顯示 <b>GI</b> 立體像素。

# Modify 面板

**Modify** 面板包含不同可切換式標籤，用以改變可調式參數模式。其中包含改變角色或設定衣服形狀及外觀的參數。



- A. [Attribute](#) 標籤
- B. [Motion Pose](#) 標籤
- C. [Morphs](#) 標籤
- D. [Substance](#) 標籤



E. [Material](#) 標籤

F. [Physics](#) 標籤

## Attribute 標籤 (3 新)

**Attribute** 標籤包含調整選取物件之設定的不同區段。然而，區段數量會因物件而異：

A. [角色](#)

B. [頭髮](#)

C. [手套及衣服](#)

D. [鞋子](#)

E. [配件](#)

F. [道具](#)

G. [光源](#)

H. [投影器](#)

I. [天空](#)

J. [攝影機](#)

K. [全域照明錨點](#)

## 角色 Attribute 標籤 (3 新)

選取角色後，**Attribute** 標籤中區段會如下圖所示：



1	Avatar區段：可生成角色、即時平滑或細分網紋面。
2	Pose Offset：
3	<a href="#">Edit Mesh</a> ：提供修整網紋面相關缺陷的工具。
4	<a href="#">Adjust Floor Contacts</a> ：按下此按鈕校準手腳之觸碰範圍。
5	Display區段：顯示／隱藏選取物件、設定渲染狀態及其陰影模式。



## 頭髮 **Attribute** 標籤 (3 新)

選取頭髮後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1	<b>Hair</b> 區段：即時平滑或細分頭髮網紋面。
2	<b>Conform</b> ：將頭髮服貼於角色頭部。方法和衣著合身相同。
3	<b>Edit Mesh</b> ：提供修整網紋面相關缺陷的工具。
4	<b>Skin Weight</b> ：手動調整蒙皮比重。
5	<b>Transfer Skin Weights</b> ：指定自動蒙皮比重範本。
6	<b>Convert to Accessory</b> ：將目前選取之頭髮轉成配件。
7	<b>Mesh Polygon Reduction</b> 區段：可降低選取之頭髮整體或元件之多邊形面數。
8	<b>Transform</b> 區段：調整頭髮的 <b>RTS</b> （旋轉、位移及縮放）參數。

## 衣服及手套 **Attribute** 標籤 (3 新)

選取角色部份衣服或手套時，**Attribute** 標籤會重組如下所示：



1	<b>Cloth</b> 或 <b>Glove</b> 區段：即時平滑或細分衣服及手套網紋面。
2	<b>Conform</b> ：可使衣服或手套服貼角色身體及雙手。
3	<b>Edit Mesh</b> ：提供修整網紋面相關缺陷的工具。
4	<b>Skin Weight</b> ：手動調整蒙皮比重。
5	<b>Transfer Skin Weights</b> ：指定自動蒙皮比重範本。

6	<b>Convert to Accessory</b> ：將目前選取之衣服或手套轉成配件。
7	<b>Mesh Polygon Reduction</b> 區段：可降低選取之衣服或手套整體或元件之多邊形面數。

## 鞋子 **Attribute** 標籤 (3 新)

選取鞋子後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1	<b>Shoe</b> 區段：即時平滑或細分鞋子網紋面。
2	<b>Conform</b> ：將鞋子服貼於角色腳部。方法和衣著合身相同。
3	<b>Edit Mesh</b> ：提供修整網紋面相關缺陷的工具。

4	<b>High Heels</b> ：旋轉及移動腳踝讓鞋底和鞋跟平貼地面。
5	<b>Skin Weight</b> ：手動調整蒙皮比重。
6	<b>Transfer Skin Weights</b> ：指定自動蒙皮比重範本。
7	<b>Convert to Accessory</b> ：將目前選取之鞋子轉成配件。
8	<b>Mesh Polygon Reduction</b> 區段：可降低選取之頭髮整體或元件之多邊形面數。

## 配件 Attribute 標籤 (3 新)

選取角色配件後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1	<b>Accessory</b> 區段：即時平滑或細分配件網紋面。
2	<b>Edit Mesh</b> ：提供修整網紋面相關缺陷的工具。
3	<b>Transfer Skin Weights</b> ：指定自動蒙皮比重範本。
4	<b>Mesh Polygon Reduction</b> 區段：可降低選取之頭髮整體或元件之多邊形面數。
5	<b>Transform</b> 區段：調整配件的RTS（旋轉、位移及縮放）資料。
6	<b>Attach</b> 區段：變更配件附著的父節點。
7	<b>Display</b> 區段：顯示／隱藏選取配件、設定渲染狀態及其陰影模式。
8	<b>Pivot</b> 區段：改變配件中心點。



## 道具 **Attribute** 標籤（3 新）

選取道具後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1	<b>Prop</b> 區段：可設定道具成模型道具、即時平滑或細分網紋面。
2	<b>Transform</b> 區段：調整道具的RTS（旋轉、位移及縮放）參數。
3	<b>Display</b> 區段：顯示／隱藏選取物件、設定渲染狀態及其陰影模式。
4	<b>Pivot</b> 區段：可調整道具的中心點。



## 燈光 **Attribute** 標籤（3 新）



選取光源後，**Attribute** 標籤中區段會如下圖所示：



1	<b>Light</b> （燈光）區段：調整選取光源之基本設定，例如強度、顏色或陰影深度等等。
2	<b>Transform</b> 區段：此區段中，可以調整光源的RT（ <b>旋轉</b> 及 <b>位移</b> ）設定。



## 投影器 **Attribute** 標籤（3 新）

選取投影器後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1

**Shadow** 區段：調整選取之投影器的基本設定，例如強度、陰影深度、陰影範圍等。

## 天空 **Attribute** 標籤 (3 新)

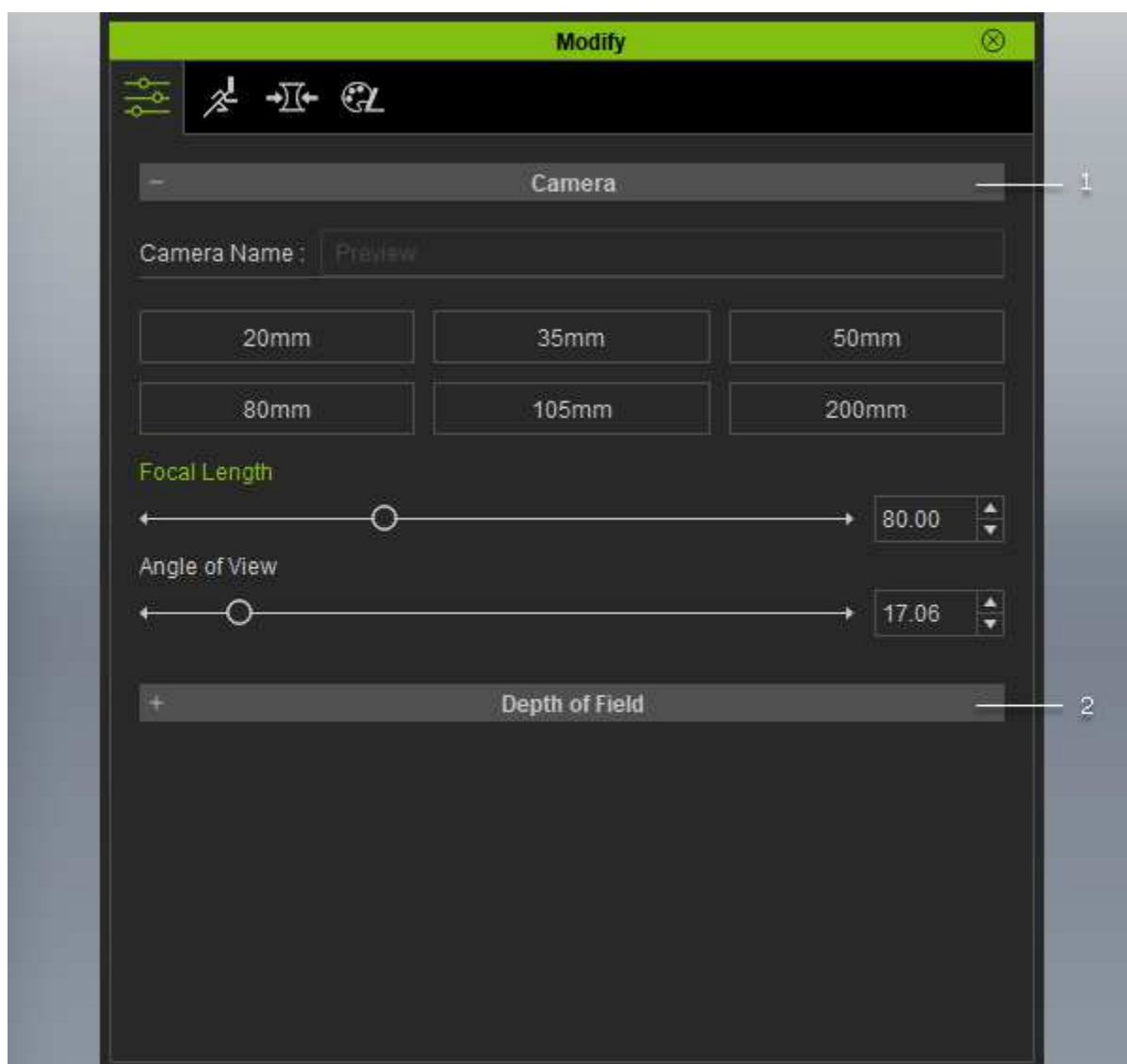
選取天空後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1	<b>Sky</b> 區段：調整天空之 <b>RTS</b> （旋轉、位移及縮放）設定並切換至 <b>Visual</b> 面板的 <b>IBL</b> 區段。
5	<b>Display</b> 區段：顯示／隱藏選取物件、設定渲染狀態及其陰影模式。

## 攝影機 **Attribute** 標籤（3 新）

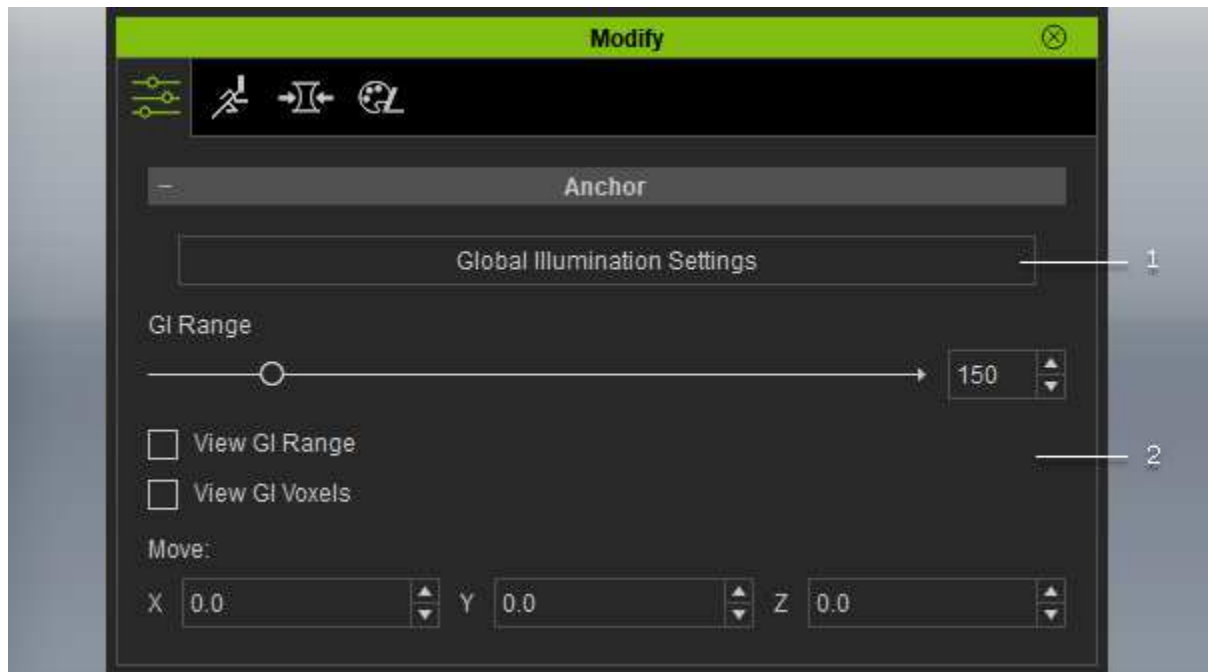
選取攝影機後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1	<b>Camera</b> 區段：編輯攝影機的鏡頭設定。
2	<b>Depth of Field</b> 區段：啟動及改變整個場景的 DOF（景深）效果。

## 全域照明錨點 **Attribute** 標籤（3 新）

選取光源後，**Attribute** 標籤中區段會重整如下圖：



1	<b>Global Illumination Settings</b> ：在 <b>Visual</b> 面板中之 <b>Global Illumination</b> 標籤頁調整。
2	全域照明設定：可基於全域照明錨點調整與視覺化全域照明範圍及設定屬性移動該錨點。