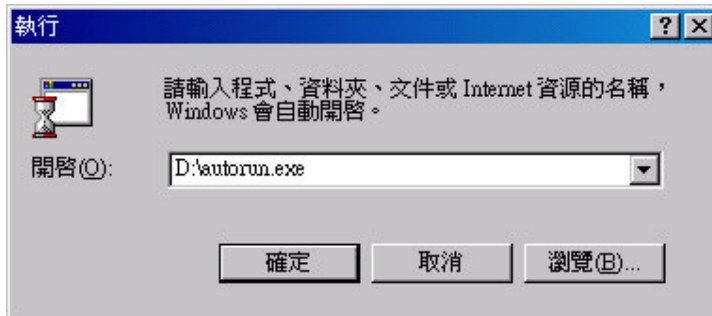


一、安裝步驟.....	2
二、操作步驟.....	6
A. 啓動 It'sMe 我是大明星 v2.0.....	6
B. 角色編輯程式界面介紹.....	7
三、編輯 3D 角色.....	8
A. 開啓、新增 It'sMe 角色.....	8
B. 臉部輸入.....	8
C. 造型選擇.....	10
D. 修改造型.....	11
E. 動作場景.....	12
F. 輸出檔案.....	13
G. 輸出精靈.....	14
四、臉部編輯程式界面介紹.....	17
五、編輯 3D 脸部模型.....	19
A. 輸入照片.....	19
B. 調整脸型.....	20
六、系統需求.....	22

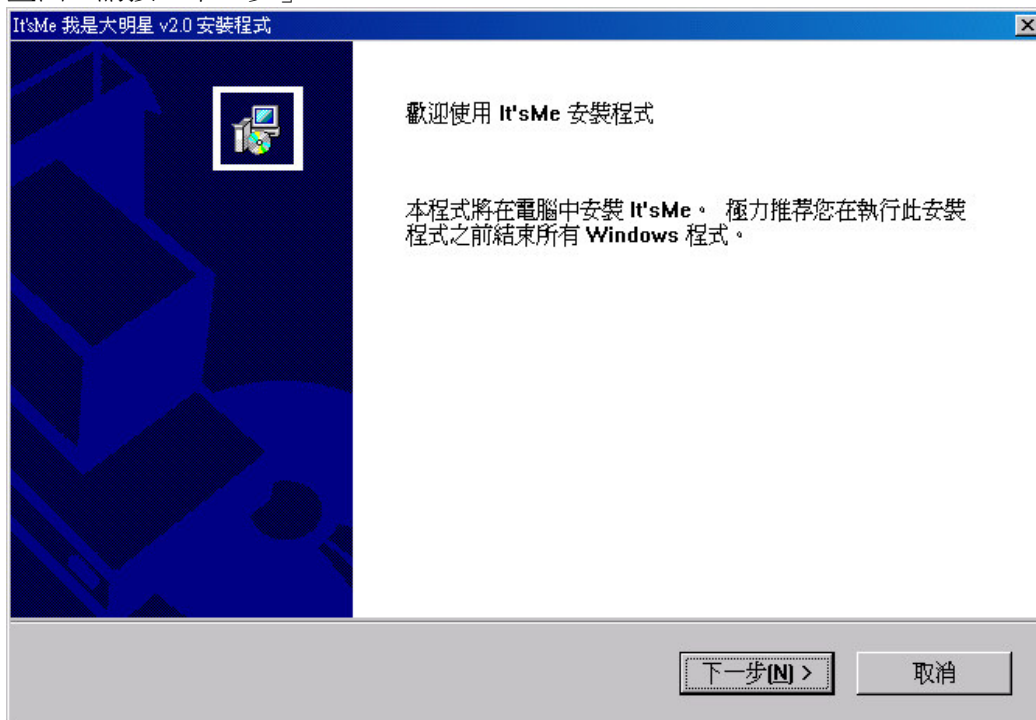
## 一、安裝步驟

請依下列的指示安裝「It'sMe 我是大明星 v2.0」程式

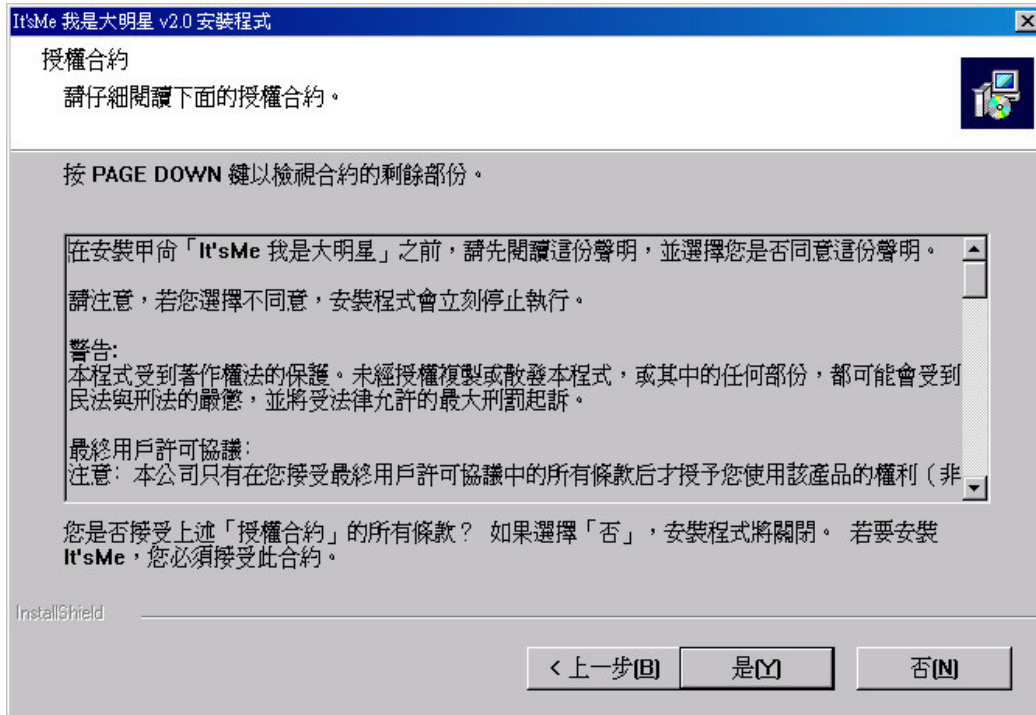
1. 插入「It'sMe 我是大明星 v2.0」的光碟片到你的光碟機中，安裝程式將會開始將檔案進行解壓縮。如果無法自動安裝，請按下 Windows 下方的『開始』→『執行』，並在『開啓』的對話框中鍵入“D:\autorun.exe”（以上假設 D:\為您的光碟機所處位置）



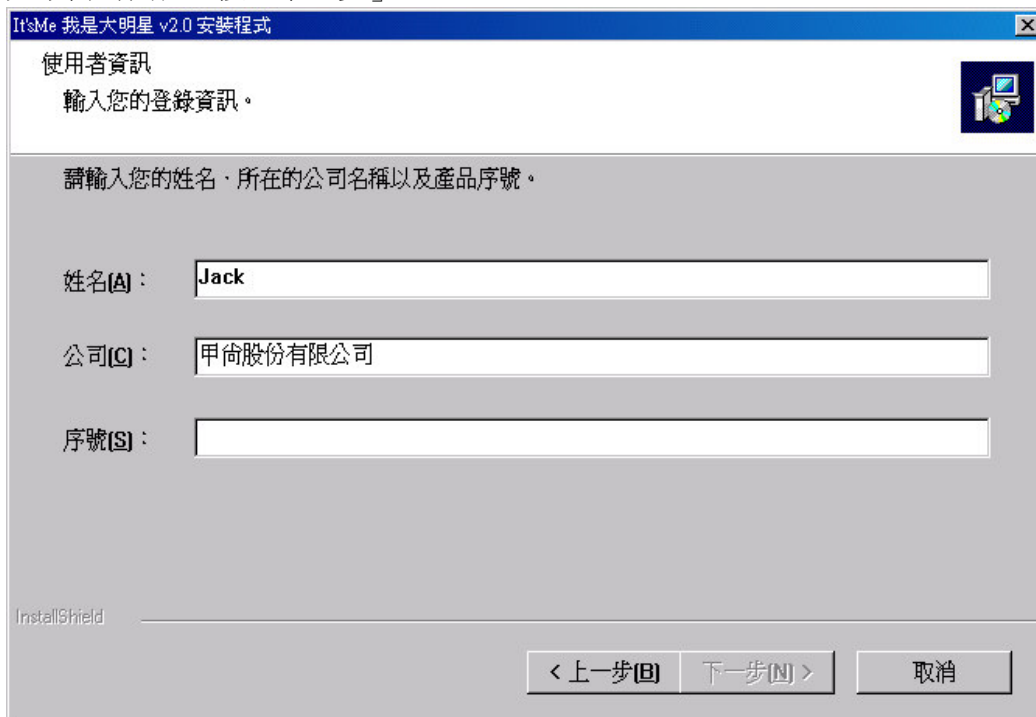
2. 在檔案解壓縮後，會出現歡迎使用「It'sMe 我是大明星 v2.0」安裝程式的畫面，請按「下一步」。



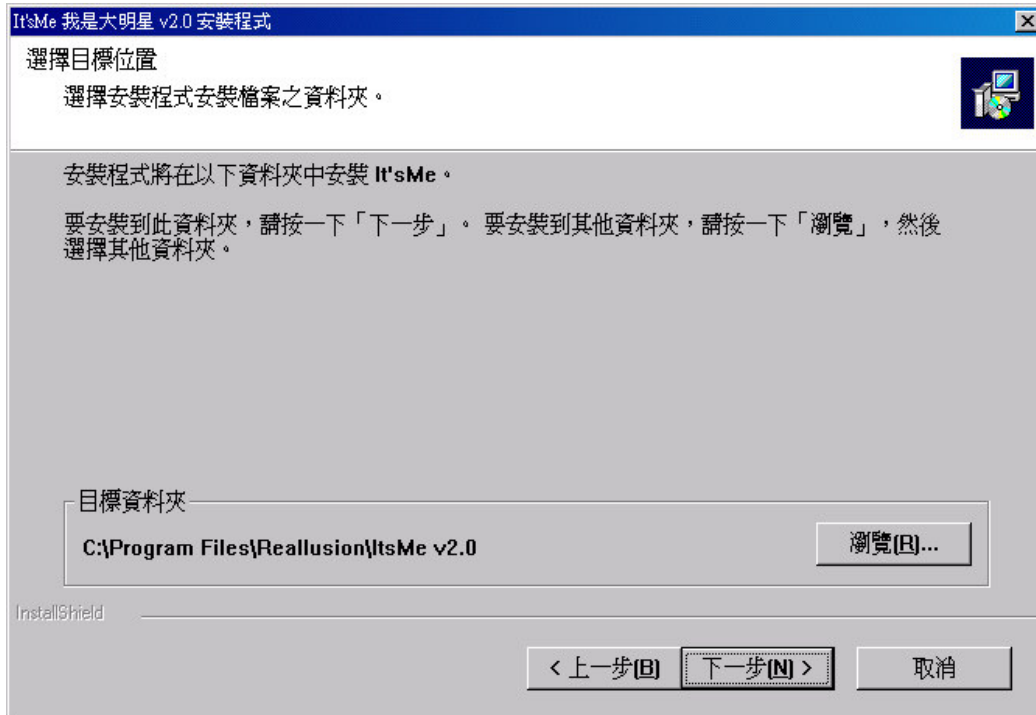
3. 在授權合約的畫面，請詳細閱讀授權合約並接受所列條款後，請仔細閱讀後，確定是否接受所有條款，若按「否」，安裝程式將會關閉，若要繼續安裝，請按「是」。



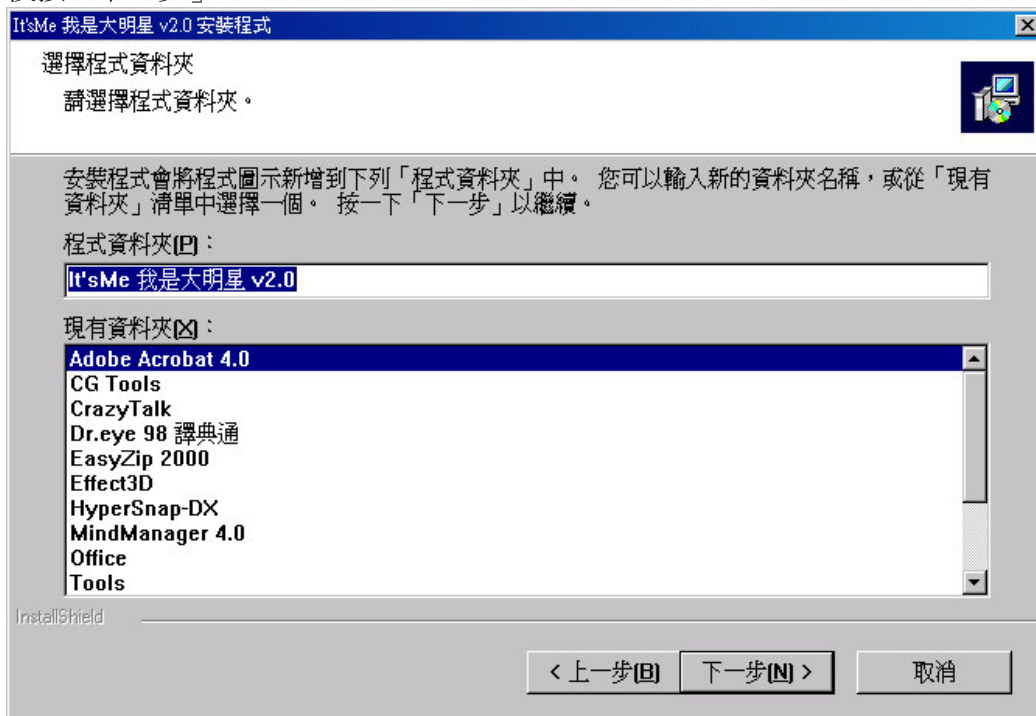
4. 在使用者資訊的畫面，請填妥姓名、公司，並在輸入產品序號（產品序號請見手冊封面），按「下一步」。



5. 選擇安裝位置的畫面，預設為 C:\Program Files\Reallusion\It'sMe v2.0\ 如不想使用預設的資料夾，請按「瀏覽」鍵，選擇另一個不同的資料夾後，按「下一步」。

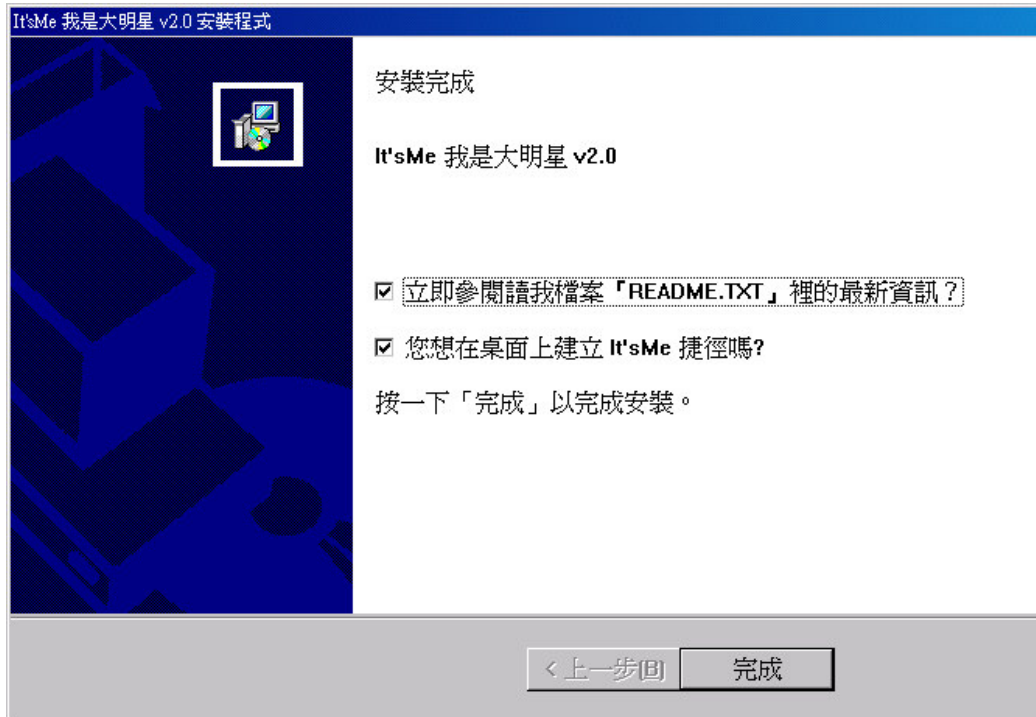


6. 接著出現「選擇程式資料夾」的畫面，可以選擇預設的程式資料夾，或改變資料夾所在位置。建議您保留預設程式資料夾「It'sMe 我是大明星 v2.0」，然後按「下一步」。



7. 在安裝程式更新相關元件後，電腦會主動偵測是否安裝了 DirectX7.0 或 8.0。如果沒有安裝，會出現詢問是否安裝 DirectX8.0 的對話方塊，請依照程式所指定程序操作。當您安裝好 DirectX8.0，必須依照指示重新啟動電腦，才能完成安裝程序。

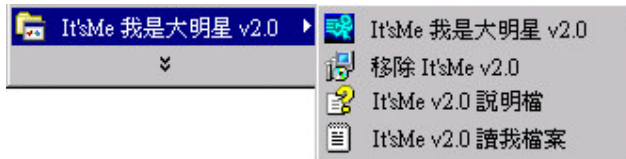
8. 在安裝程序完成後，出現下列畫面，選擇後按下「完成」鍵，整個安裝程序完全結束。



## 二、操作步驟

### A. 啟動 It'sMe 我是大明星 v2.0

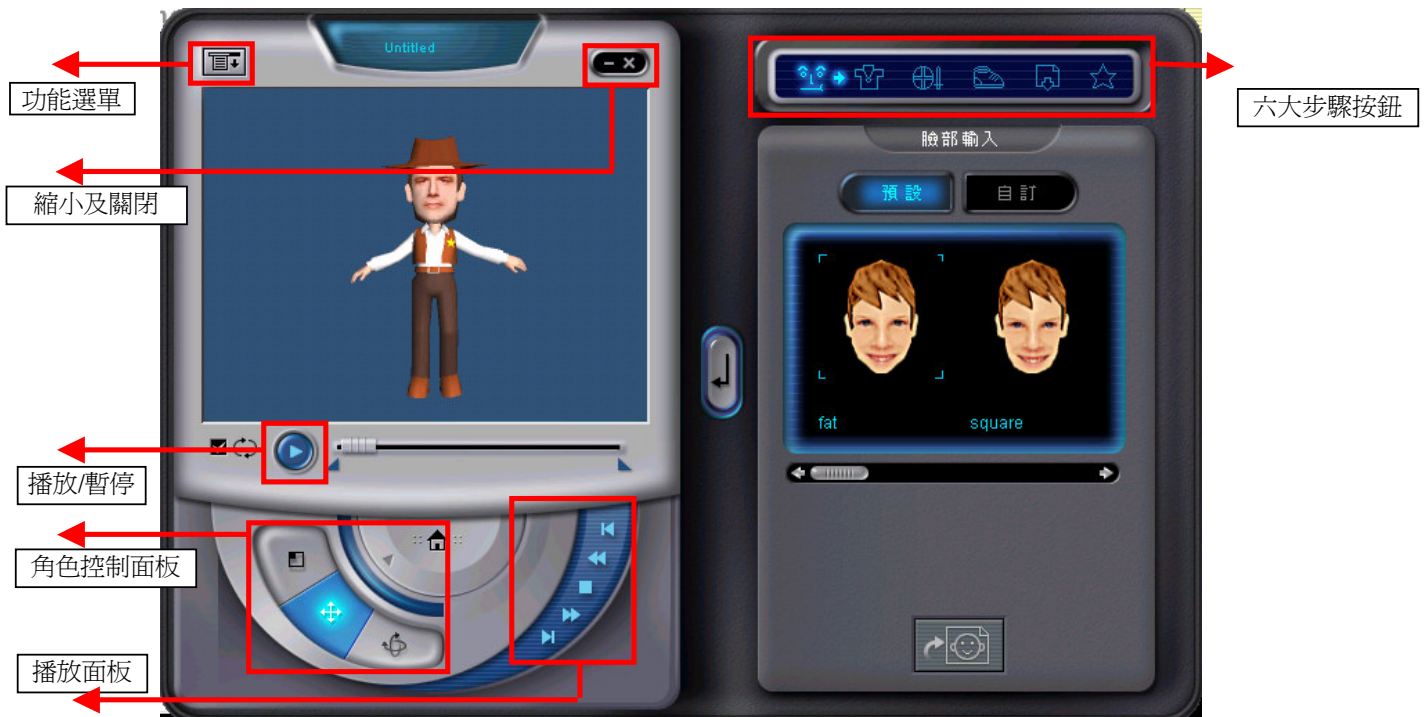
安裝成功後，在「開始」「程式集」「It'sMe 我是大明星 v2.0」這個群組下，包含：



1. 「It'sMe 我是大明星 v2.0」：提供 4 個預設角色人物讓你扮演，每個角色提供 6 個預設造型、以及 30 幾個服裝與配件，讓你自由創造更多的造型。套上自己的臉部模型之後，搭配場景、動畫與燈光，以輸出完全屬於自己的 3D 角色動畫與圖片。
2. 「移除 It'sMe v2.0」：讓你順利移除程式。
3. 「It'sMe v2.0 說明檔」：提供更詳細的操作說明。
4. 「It'sMe v2.0 讀我檔案」：提供您最新的安裝資訊。

另外，在桌面上也會有一個「It'sMe 我是大明星 v2.0」的捷徑，您可以利用這兩個方式啟動本程式。

## B. 角色編輯程式界面介紹



當進入 It'sMe 程式時，您馬上可以看到以上畫面：

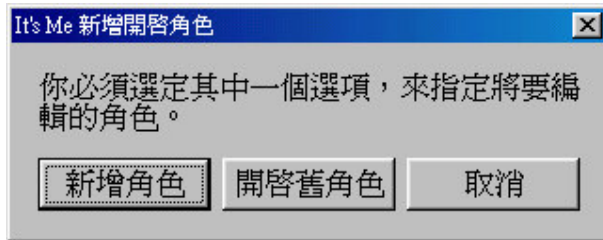
- A. 功能選單：按下此鈕，可以呼叫出選單畫面（顯示於 3D 顯像視窗）
- B. 縮小以及關閉：縮小程式畫面與關閉程式。
- C. 播放/暫停鍵：控制動作的播放，您可以利用這個按鈕預覽您所選擇的動作。
- D. 角色控制面板：控制 3D 角色的位置，由左至右分別為「放大」、「移動」、「旋轉」。
- E. 六大步驟按鈕：由左至右分別為「臉部輸入」、「造型選擇」、「修改造型」、「動作場景」、「輸出檔案」、「輸出精靈」，開啓 It'sMe 時預設畫面為「臉部輸入」。
- F. 播放面板：控制動畫播放的內容。（由上而下分別是：移至起點、向前一格、停止、向後一格、移至迄點）



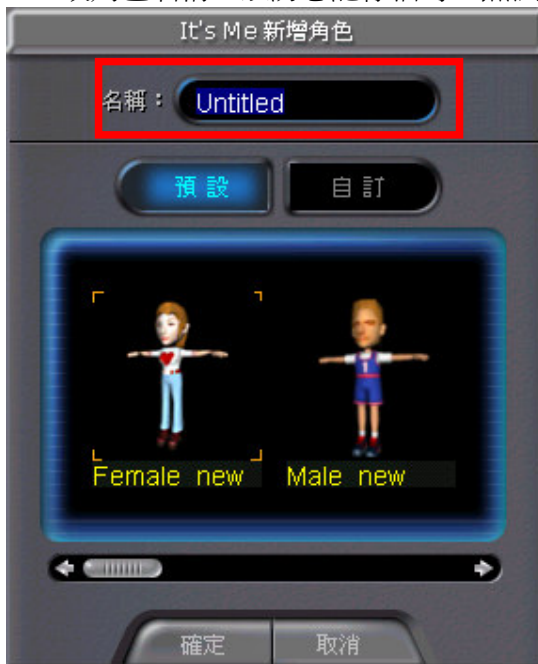
### 三、編輯 3D 角色

#### A. 開啓、新增 It'sMe 角色

1. 選擇「新增」或者是「開啓舊角色」，進行 3D 角色的編輯。



2. 選擇新增角色時，程式會自動指定檔案名稱爲「Untitled」。建議您馬上更改角色名稱，以防忘記存檔時，無法回覆編輯內容。



#### B. 臉部輸入

1. 選擇五個預設的臉型，或者是按下「自訂」的按鈕，套用自己之前做好的臉型。






2. 如果是第一次使用 It'sMe 或者是希望製作新的臉型，可以點選「新增臉部模型」按鈕呼叫臉部製作程式。

附註：臉部製作程式相關操作步驟，請參考「五、編輯 3D 臉部模型」。

### C. 造型選擇



1. 每個角色都具有六個預設的造型。若開啓的是之前編輯過的角色，且曾儲存自行編輯的造型，按下「自訂」則可以看見之前編輯的造型。
2. 拉動「頭身比例」的滑軸，可以調整頭的大小，您可以視自己的喜好，調整希望的頭身比例。也可以利用  恢復原來預設值。



## D. 修改造型

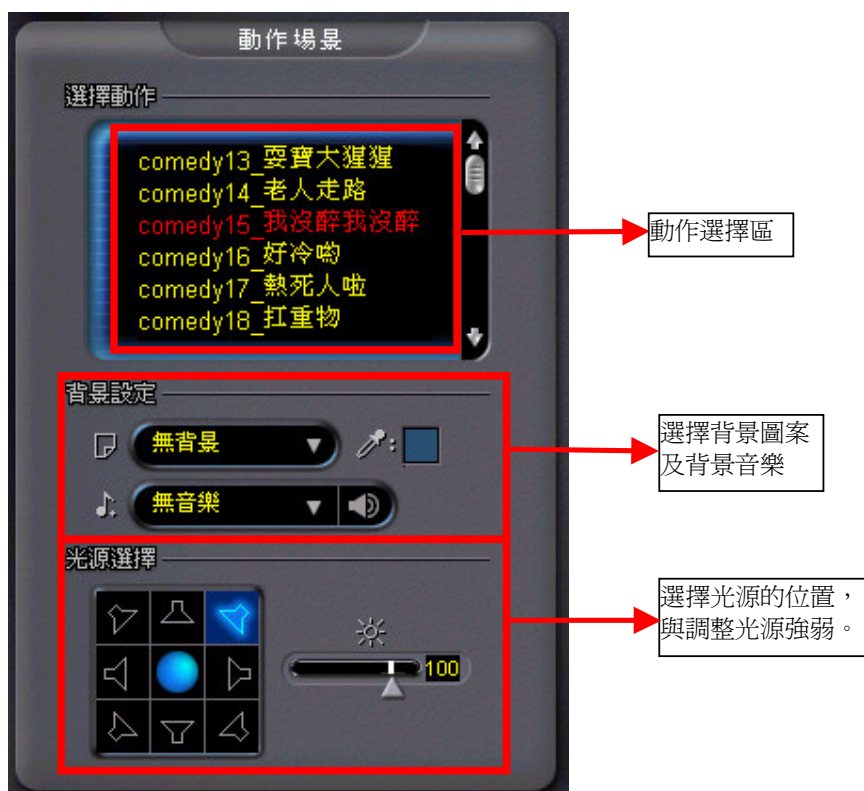


1. 「造型名稱」：將滑鼠在該區域點一下便可修改造型名稱。
2. 「造型選項」：點選右方的三角型區域，便可選擇髮型、膚色、上身衣著、下身衣著、鞋子、配件選項。
3. 「造型選擇區」：根據「造型選項」的不同，此區域會顯示不同的造型提供您選擇。
4. 「調整造型之設定值」：調整衣服或者是配件的顏色(紅、綠、藍)值、亮度(上)以及對比(下)。
5. 「清除配件」：可清楚角色上的配件，但必須在「造型選項」的選擇為「配件」時才可選擇。
6. 「還原預設值」：當調整某造型的顏色或者明暗對比後感到不滿意，您可以按下「還原預設值」，還原為原來的樣式。

### 【特別注意】


「調整造型之設定值」是針對您在上方「造型選擇區」所選取的造型配件做顏色、亮度及對比的設定，而非所有的衣服及配件，因此在調整此區時須特別注意。

## E. 動作場景



1. 「動作選擇區」：選取您喜歡的動作後，可利用畫面左方的「播放面板」預視。程式提供 60 段由真人動作擷取的動作資料。
2. 「背景設定」：程式提供背景圖案、背景顏色及背景音樂供您選擇套用。您也可以套用您自己的圖片或者是利用 Twain 裝置取圖的功能，連接您的數位相機以及掃描器，將圖直接輸入至程式中。
3. 「光源選擇」：調整光源的方向與強弱，可以讓角色與背景更協調。

### 【特別注意】

- a. 若您打算作一些有趣的應用，我們建議您可只選擇背景色，以便輸出 Gif 的透空圖檔，並可以利用我們提供的「輸出精靈」，做更有趣的運用。
- b. 若您打算輸出成 AVI 動畫檔案格式，您可以選擇背景音樂。按下  即可播放或停止。

## F. 輸出檔案



1. 「寬高」：輸出的寬高可依據您的喜好決定，只要利用滑鼠在上面點一下，便可輸入您希望的數值。
2. 「檔案格式」：若您要製作一段有趣的 MTV，可以選擇 AVI 的檔案格式，或者是 Animation Gif，提供您運用在網頁上的動畫格式；其他還有連續單張或單張的 BMP，連續單張或單張的 JPG，以及 GIF 等。
3. 「陰影」：可選擇牆面陰影以及地板陰影，其中柔邊地板陰影的部分會比硬邊地板陰影的呈現較為柔順。當輸出選擇為 GIF 透空背景時，則陰影部分會自動消除。
4. 「動畫長度」：輸出檔案為 AVI 時，可配合音樂作輸出，若是音樂長度和動作長度不一致時，選擇「以動作為主」，則音樂會不斷重複直到動作停止；選擇「以音樂為主」，則動作會不斷重複直到音樂停止。
5. 「柔順化」：可以控制畫面邊緣的柔順程度，強化處理可以讓邊緣看起來比較平滑。
6. 「播放速度」：可以調整動作的速度，分別是 1、1/2、1/3、1/4、2、3、4 倍速。
7. 「每秒張數」：調整每秒輸出的張數，張數越多視覺效果越順暢，但檔案也就愈大。因此，若您想要製作個人的 MTV，則可以選擇高一點的張數，一般可設在 24 到 30 張，若是要用在網站上面，則建議選擇張數少一點，最好是每秒 4 張以內，以免檔案太過龐大。若選擇單張輸出（GIF、JPG、BMP）則此選項不會影響輸出。

8. 「特殊效果」：特殊效果可以讓您輸出的圖檔有「水彩」、「卡通」、「炭筆畫」等質感。
9. 「結果運算」：選定好您希望的輸出選項後，就可以按下結果運算將動畫檔或者是圖檔作輸出。輸出完畢後，會自動跳出預覽視窗，供您觀看是否滿意。

## G. 輸出精靈



1. 「輸出類別」：選擇欲套用的類別後，就可以在右邊的「輸出精靈範例」視窗中看到可選擇的項目，每個分類都預設有六個範例。

### 【特別注意】

- a. 若是在上一步驟「輸出檔案」中未執行「結果運算」，直接進入此頁則僅能執行「開啓舊檔」。若您之前有編輯過檔案，您可以選擇直接開啓過去的檔案。
- b. 未來「輸出精靈範例」之範例可由網站上下載擴充。





1. 「功能選單」：提供電子郵件寄送、電腦桌面套用、列印等功能，但必須先將編輯檔案儲存後，方能夠選擇上述功能。
2. 「預覽視窗」：可看到編輯的結果，右邊的兩個按鈕分別可以「預覽全圖」和「實際大小」來預視結果。
3. 「文字輸入框」：輸入文字，按下套用後，即可在特定的位置看到您所輸入的文字。例如利用電子賀卡的範本，加上祝福的文字，作成電子賀卡寄給朋友。當然也可以套用到桌面或者是列印出來。
4. 「回上一步驟」：若是覺得套用後的效果不滿意，按下「回上一步驟」鍵可回到前一個步驟重新選擇範本。

#### 【特別注意】

在 Windows 2000/ME 中，若將桌面的 Active Desktop 設成「目前的首頁」，則會覆蓋一層首頁的桌面在您所套用的桌面上，建議您可以按下右鍵查看選項是否有勾選（如下圖），只要取消勾選，就可以將首頁的頁面取消顯示了。







1. 「列印方式選單」：當選擇列印時，會進入此選擇畫面，您可以選擇列印張數。當您之前再「結果運算」時，所選擇的檔案格式是動畫或者是連續單張格式時（AVI、Animation GIF、連續 JPG、連續 BMP），可以發現列印的每一張的動作都會不同。
2. 「列印設定」：針對您所使用的預設印表機作設定工作。
3. 「列印」：當您挑選好您所需要的排列後，按下列印，就可以將您所製作的東西印在紙上了。
4. 「回上一步驟」：若對於所顯示之列印內容不滿意，請按下「回上一步驟」鍵可回到前一個步驟重新選擇範本。

#### 四、臉部編輯程式界面介紹



1. 「3D 微調視窗」：進階調整您所編輯的臉型，您可以利用「進階頭型調整」再進行部分的微調。
2. 「套用鍵」：將編輯好的照片套用至 3D 臉部模型上。
3. 「照片貼臉視窗」：基本的照片輸入以及調整，當這邊的動作完成後，再進入 3D 微調視窗作進階調整

視窗控制按鈕：

圖示	照片貼臉視窗	3D 微調視窗
歸位	將 3D 臉部模型回到原始位置。	將五官控制線回到最初位置。
縮放	將 3D 臉部模型縮小或放大。	將五官控制線縮小或放大。
移動	移動 3D 臉部模型。	移動五官控制線。
順逆時針旋轉	將 3D 臉部模型作順時針或者是逆時針旋轉。	將五官控制線作順時針或者是逆時針旋轉。
旋轉	X-Y 軸旋轉 3D 臉部模型。	X-Y 軸旋轉五官控制線。

功能圖示說明：

圖示	用途
功能選單	選單按鈕，可呼叫選單畫面

 縮小與關閉	最小化以及關閉視窗
 正面、側面切換鍵	觀看 3D 臉部模型的正面位置或者至側面位置。
 回到角色製作程式	點選後，會關閉臉部製作程式回到「角色製作程式」，並且詢問是否存檔。
<input type="checkbox"/> 控制線 控制線	開關 3D 微調視窗中臉部模型的網紋。
 輸入照片	將照片輸入至照片貼臉視窗。
 調整照片大小及位置	調整照片在貼臉視窗的大小以及位置。
<input type="checkbox"/> 框線 框線	開關照片貼臉視窗中網紋。
 粉撲 粉撲	呼叫出粉撲工具組，來粉飾照片套用至 3D 臉型後的缺點。
 膚色 膚色	指定 3D 臉型的補色顏色。
 臉形調校	當滑鼠移至「五官選取」功能外框時，會變成這樣的 Icon，呼叫臉形調校的調整視窗。
 五官選取功能	可分別針對左右眼、鼻子、嘴巴、下巴作位置的調整。 <b>【特別說明】</b> 「基本臉型調整」的五官功能，可方便您作照片五官對位。 「進階頭型調整」則可以讓您作出一些頭型變形的效果。
 臉形調校功能視窗	分別調整照片及頭型長度、臉上半部的寬度及臉下半部的寬部。  <b>【特別說明】</b> 「基本臉型調整」的臉型調校，可以調整用來對臉的面具大小形狀。 「進階頭型調整」則可以根據您對未完成的臉部再進行整個頭的變形。


## 五、編輯 3D 臉部模型

### A. 輸入照片

1. 按下輸入照片 ，選擇您想編輯的照片。



2. 在預覽圖片視窗您可以找到您所想要的圖片，或者也可以藉由 Twain 裝置取得您想要的圖片輸入到「臉部編輯程式」中。



3. 利用  調整照片的位置與大小，然後利用右邊的視窗控制鈕將五官控制線對齊照片。按下「套用」鍵即可在「3D 微調視窗」中看見結果。



## B. 調整臉型

1. 雖然已經套用好了照片，但是結果未必能令人滿意，前一步套用的結果如下，在周圍都仍有照片的痕跡。



2. 利用膚色滴管  膚色  選取相近的膚色，按下「套用鍵」後可將原本有差異的膚色補足。



3. 此時 3D 臉部模型仍可見到部分的痕跡，因此可利用  粉撲，呼叫粉撲工具組。



4. 同樣先用滴管選取膚色，再選擇比刷大小，直接在「照片貼臉視窗」中，將照片作一個修飾，如果不小心塗錯，可利用「回復」的功能回到上一個步驟。






5. 按下「套用鍵」後即可在「3D 微調視窗」中看見結果，並重覆上一個步驟，直到得到滿意的結果為止。



6. 接下來再利用「臉部調校」功能作一些臉型的調整。也可以調整出更誇張有趣的臉型。



7. 最後從選單中選擇儲存，然後按下  (或者直接按下該鈕，程式會詢問是否需要儲存)，就可以回到角色製作程式，將您所製作完成的臉，套用在角色上了。

## 六、系統需求

- ◆Pentium II 233MHz 或是更高階的處理器。
- ◆Windows 2000/98/ME/XP。
- ◆64 MB 或更多的記憶體容量。（建議 128MB 以上）
- ◆200 MB 以上的磁碟空間。（建議硬碟空間保留 500MB 以上）
- ◆3D 加速卡（4 MB 視訊記憶體以上，建議 8MB 以上）。
- ◆螢幕顯示需 800\*600 以上
- ◆DirectX 版本 7.0 以上
- ◆CD-ROM 光碟機、音效卡、喇叭。