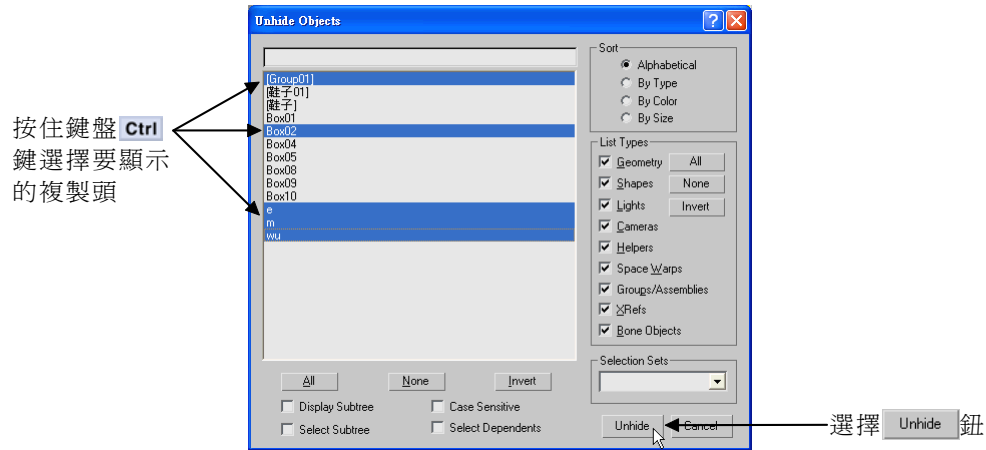
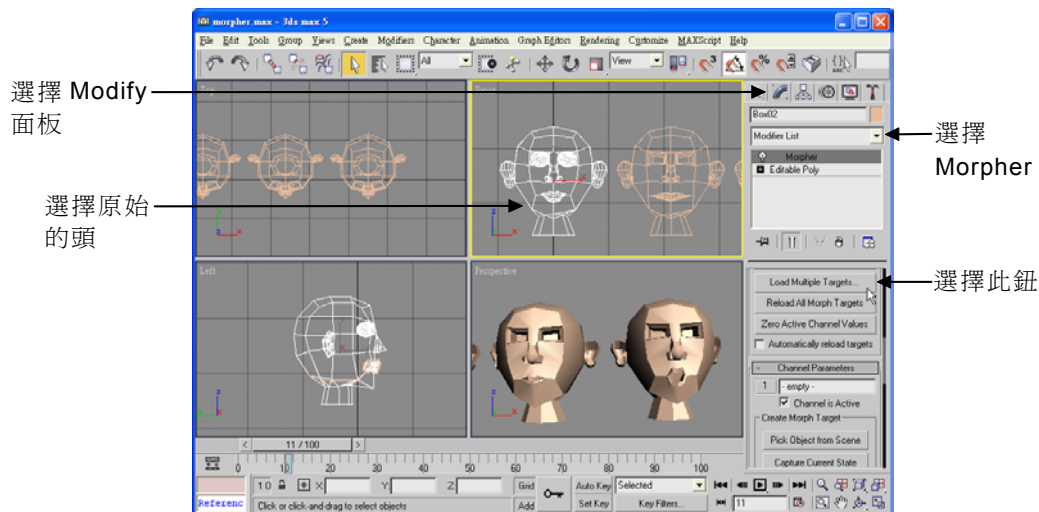


STEP 2 出現 Unhide Objects 視窗後，按住鍵盤 **Ctrl** 鍵選擇要顯示的物件，然後選擇 **Unhide** 鈕。



STEP 3 選擇原始的頭，接著在 Modify 面板的 Modifier List 欄選擇 **Morpher**，然後選擇 **Load Multiple Targets...** 鈕。





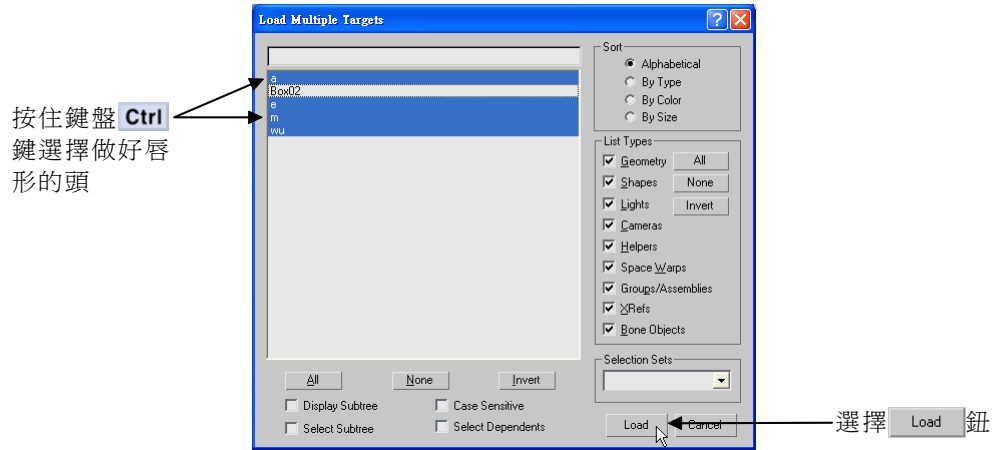
3ds max

5

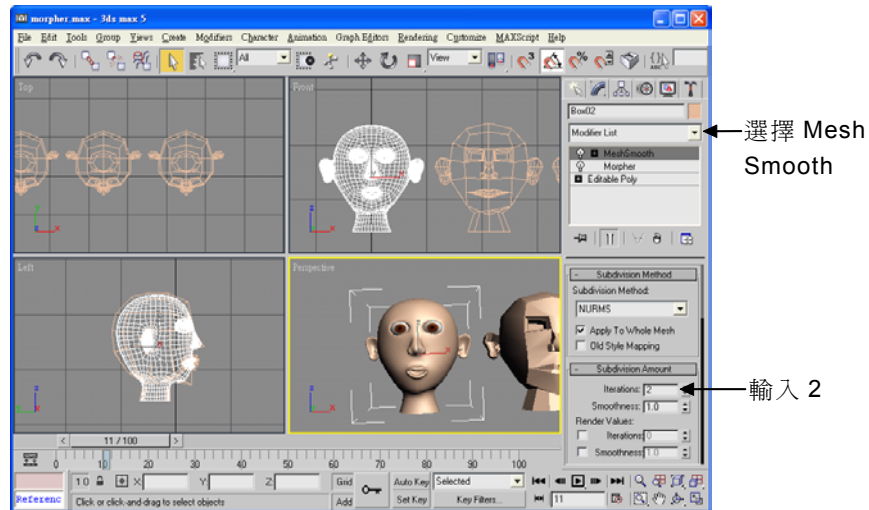
實務

實務

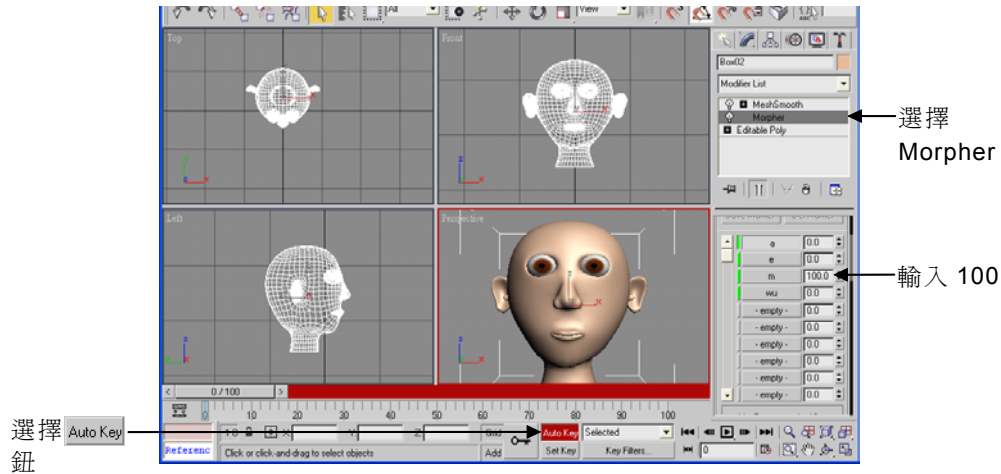
► **STEP 4** 出現 Load Multiple Targets 視窗後，按住鍵盤 **Ctrl** 鍵選擇先前製作各種唇形的頭，然後選擇 **Load** 鈕。



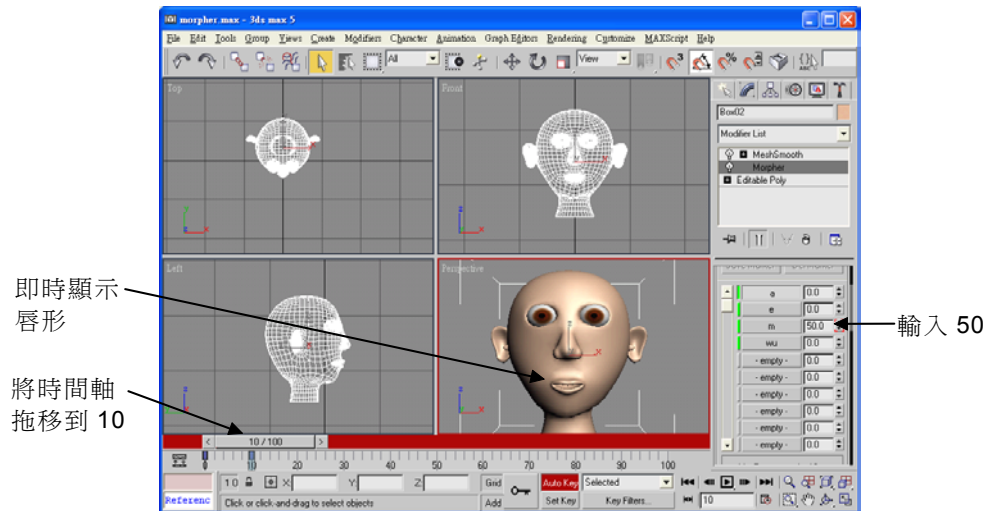
► **STEP 5** 在 Modify 面板的 Modifier List 欄選擇 MeshSmooth，接著在 Iterations 欄輸入 2。



STEP 6 在 Modify 面板選擇 Morpher 項目，接著在視窗下方選擇 Auto Key 鈕（啟動動畫模式），然後在 Modify 面板 **m** 鈕旁邊的數值欄輸入 100（開始的唇形是閉著）。



STEP 7 將時間軸拖移到 10，接著在 **m** 鈕旁邊的數值欄輸入 50（在視埠中會即時顯示唇形）。





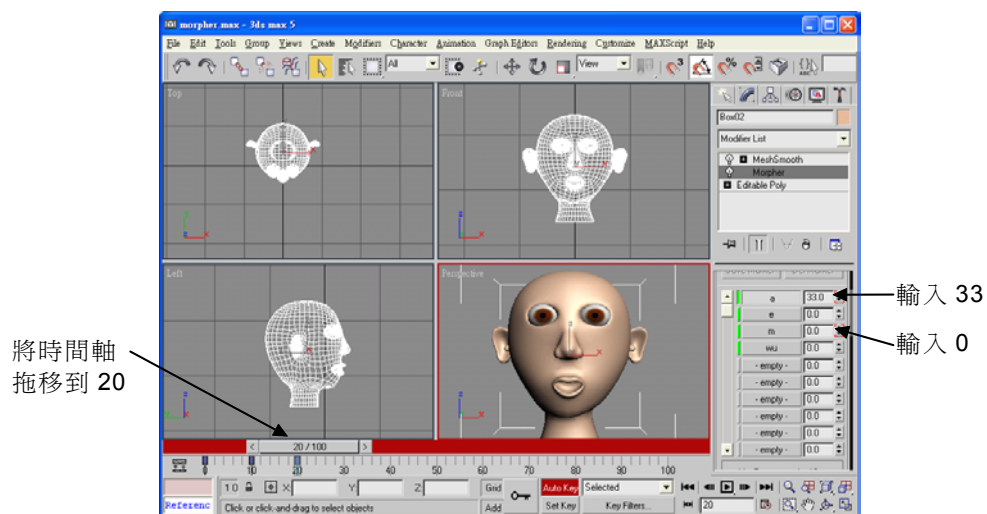
3ds max

5

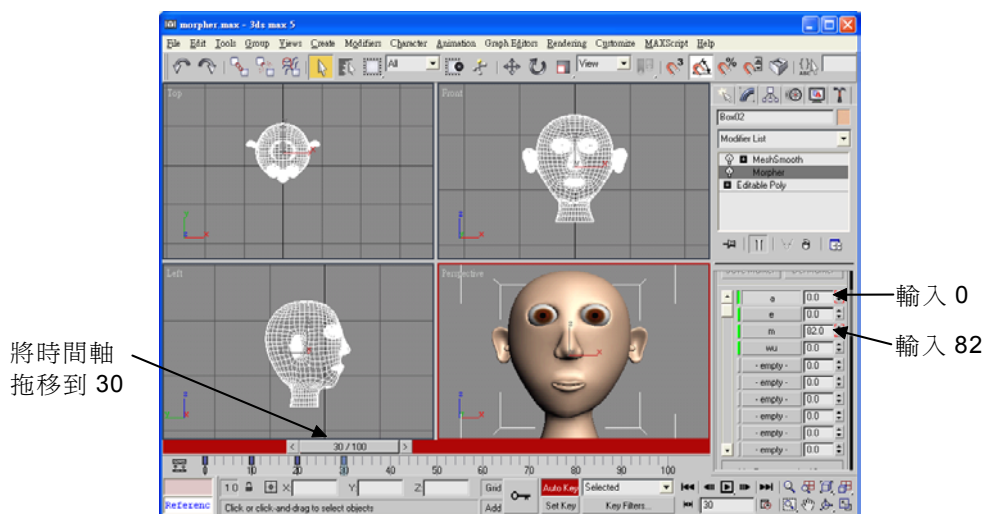
實務

任務

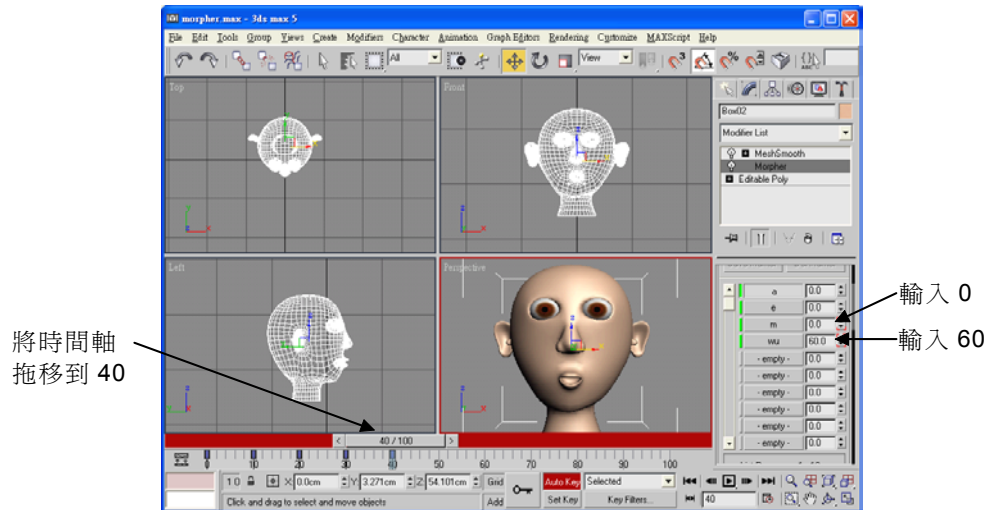
STEP 8 將時間軸拖移到 20，然後在 **m** 鈕旁邊的數值欄輸入 0、
a 鈕旁邊的數值欄輸入 33。



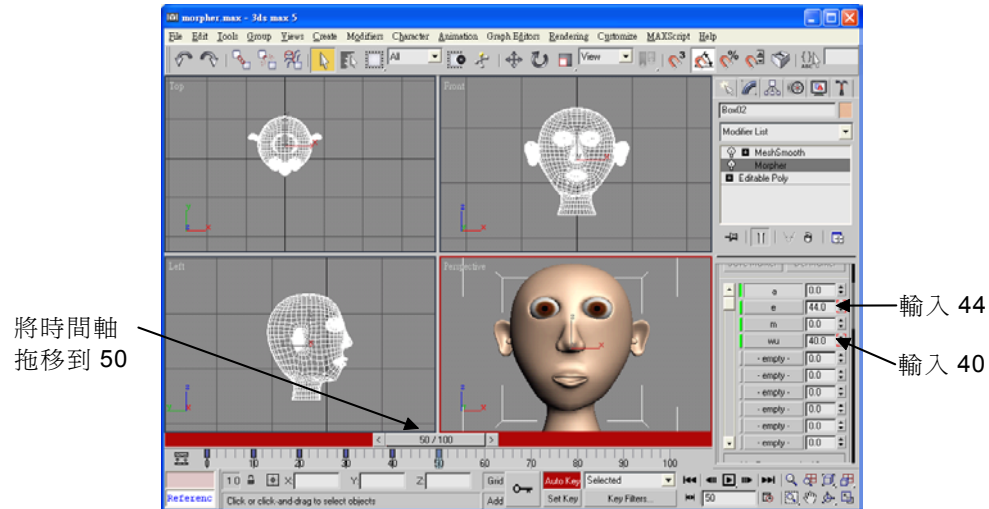
STEP 9 將時間軸拖移到 30，然後在 **m** 鈕旁邊的數值欄輸入 82、
a 鈕旁邊的數值欄輸入 0。



►STEP 10 將時間軸拖移到 40，然後在 **m** 鈕旁邊的數值欄輸入 0、
wu 鈕旁邊的數值欄輸入 60。



►STEP 11 將時間軸拖移到 50，然後在 **e** 鈕旁邊的數值欄輸入 44、
wu 鈕旁邊的數值欄輸入 40。





3ds max

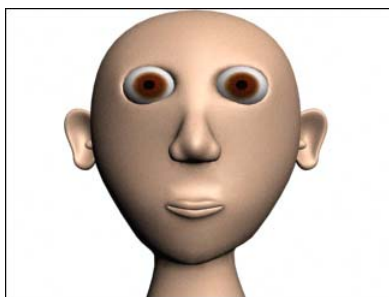
5

勝
實

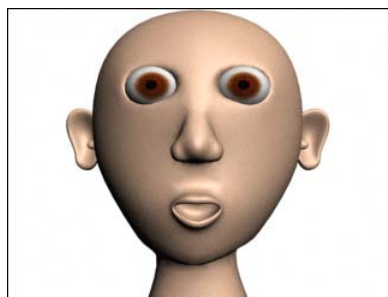
務

STEP 12 重複上述的方法，分別在時間 60、70、80、90 及 100 設定唇形關鍵點，完成後，選擇 **Auto Key** 鈕（關閉動畫編輯模式）。

完成後，選擇視窗底下的 **Play Animation** 鈕，可預覽動畫結果



畫格 0



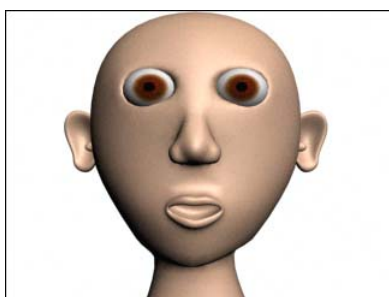
畫格 20



畫格 40



畫格 80



畫格 90



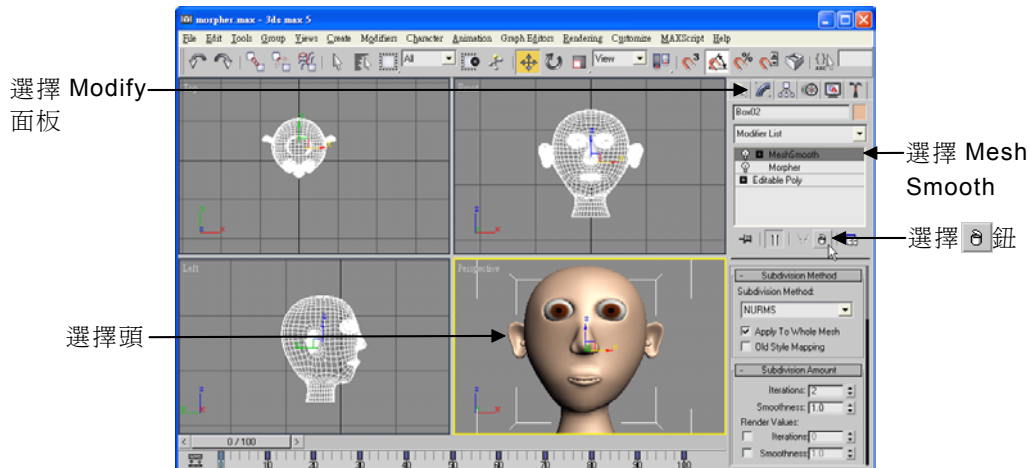
畫格 100



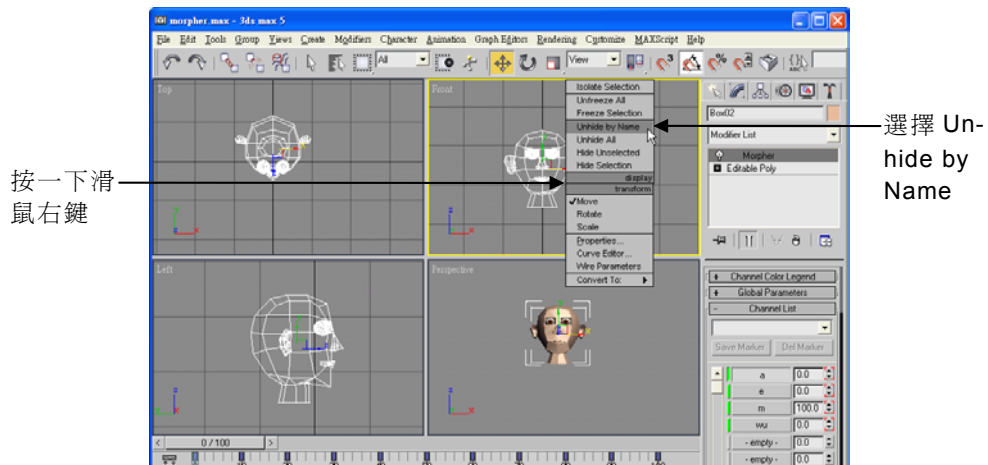
B-1.4 連接頭與身體

最後，我們要再將頭與身體連接起來，其操作方法如下：

- STEP 1** 選擇頭物件，接著在 Modify 面板選擇 MeshSmooth 項目，然後選擇  Remove Modifier from the stack 鈕。



- STEP 2** 在視埠中按一下滑鼠右鍵，出現選單後，選擇 Unhide by Name。





3ds max

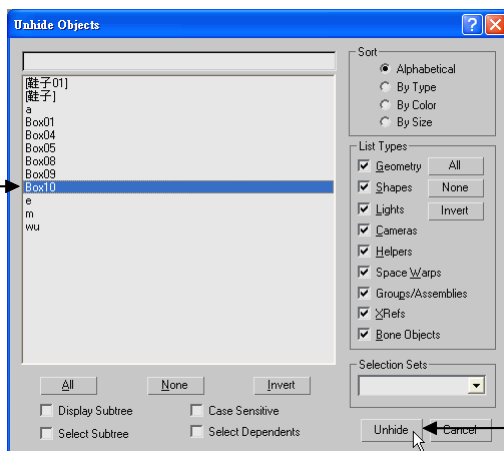
5

實務

實務

STEP 3 出現 Unhide Objects 視窗後，選擇要顯示的身體物件，然後選擇 Unhide 鈕。

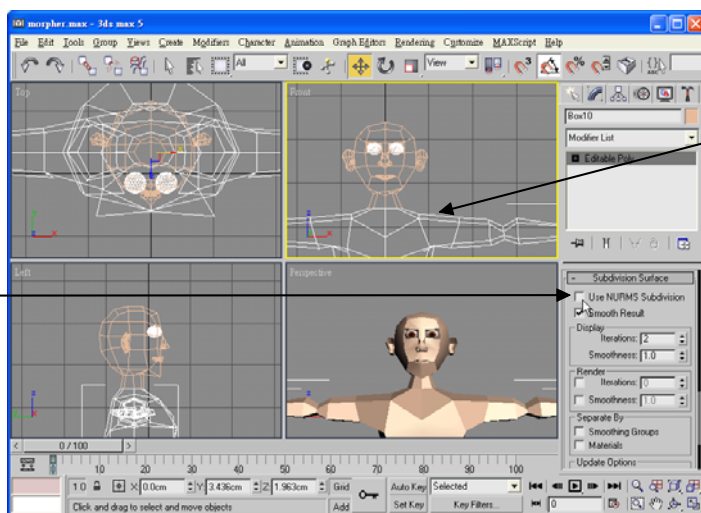
選擇要顯示
的身體物件



選擇 Unhide 鈕

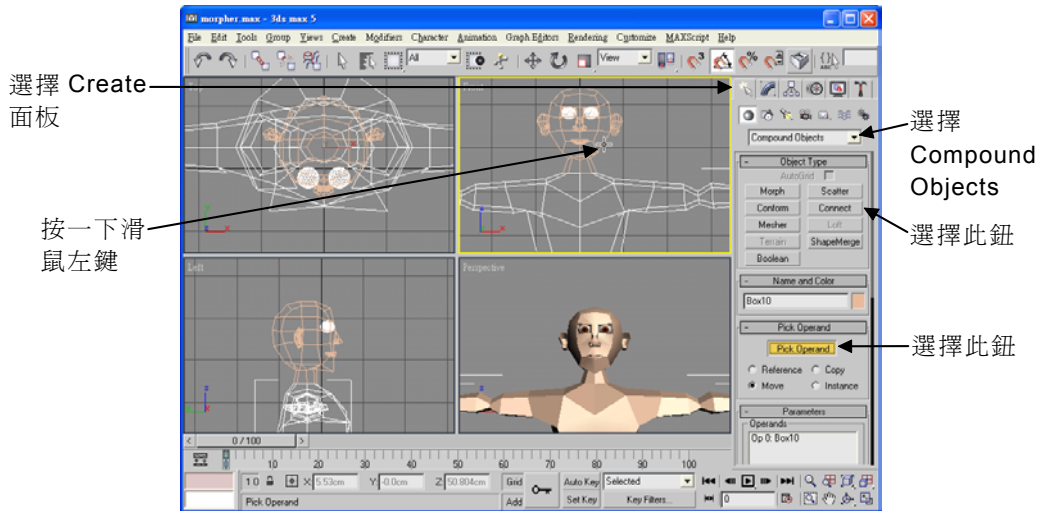
STEP 4 選擇身體物件，接著在 Modify 面板的 Subdivision Surface 區塊取消勾選 Use NURMS Subdivision。

取消勾選
此項

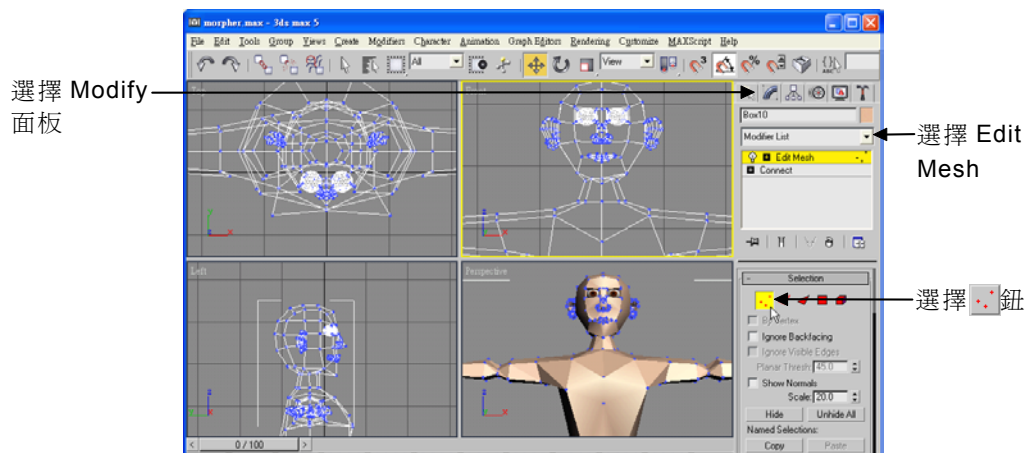


選擇身體
物件

STEP 5 在 Create 面板選擇 Compound Objects 的 **Connect** 鈕，接著選擇 **Pick Operand** 鈕，然後移動指標到編輯視埠，在頭物件上按一下滑鼠左鍵（將兩物件連接）。



STEP 6 在 Modify 面板的 Modifier List 欄選擇 Edit Mesh，接著選擇 **Vertex** 鈕。





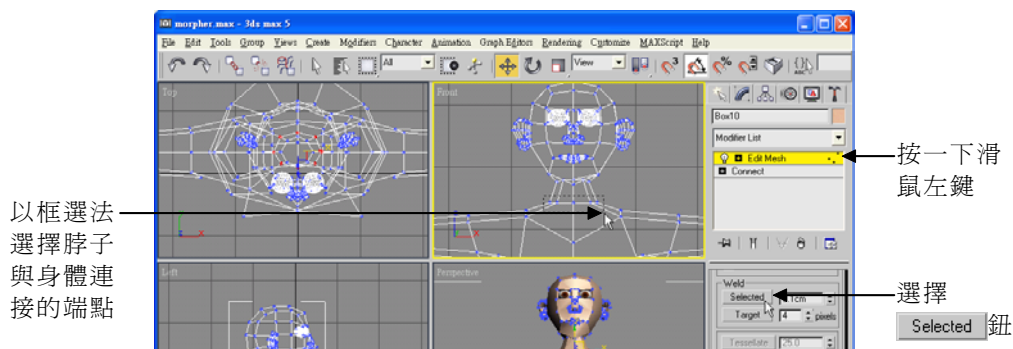
3ds max

5

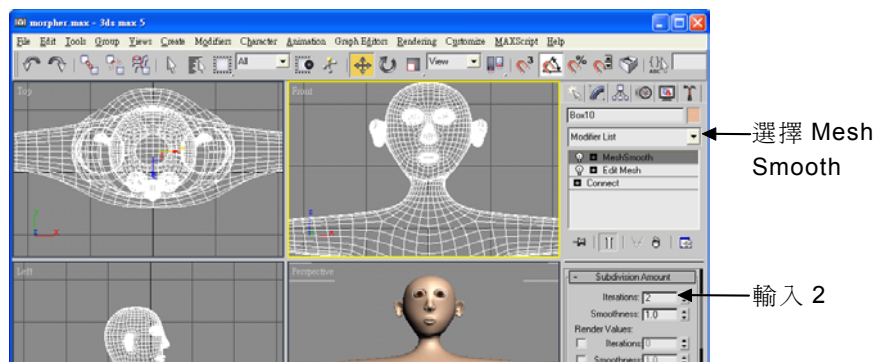
實務

任務

STEP 7 以框選法選擇脖子與身體連接的端點，接著在 **Modify** 面板選擇 **Weld** 區的 **Selected** 鈕，然後在 **Edit Mesh** 項目上按一下滑鼠左鍵（取消編輯狀態）。



STEP 8 在 **Modify** 面板的 **Modifier List** 欄選擇 **MeshSmooth**，接著在 **Iterations** 欄輸入 2。



最後只要將隱藏的衣服、鞋子等物件顯示出來，就完成整個角色說話的動畫。

這個例子只是簡單教您如何製作角色說話的動畫，一般專業的製作，還需配合聲音，做同步唇形的變化，再加上眨眼、眼球轉動及頭的擺動，即可做出栩栩如生的臉部說話效果。