

炽橙数字科技有限公司

{ 超真云 3D MetaManual 超真云手册系统软件 }

软件用户操作手册

杭州炽橙数字科技有限公司

修订及复核记录

版本	修订人	修订说明	批准人	修订日期
V1.0	董健			2024/10/28

<超真云 3D MetaManual 超真云手册系统软件>

产品名称: <软件用户操作手册>

1引言

1.1 编写目的

本说明书是超真云 3D MetaManual 超真云手册系统软件操作说明书。其编写目的是在针对 该软件的用户,对各模块功能的使用进行详细的讲解,使用户充分掌握软件的使用方法,功能覆 盖,以及常见问题的解决办法。

1.2 适用范围

本文档适用于超真云 3D MetaManual 超真云手册系统软件。

1.3 背景

一套通过网页端操作实现 3D 产品设计云端模型编辑、动画设计、免开发实现多端 3D 互动,交付 内容支持营销宣传、使用指导、运维检索等多应用场景,让零基础人员快速掌握三 D 互动式网页 开发的软件。

软件系统名称: 超真云 3D MetaManual 超真云手册系统软件;

开发者: 炽橙数字科技有限公司

用户(或首批用户):/

说明目前系统的版本

产品名称	产品版本
超真云 3D MetaManual 超真云手册系统软件	V1.0

1.4 业务术语定义

术语	描述	
超真云手册	超真云 3D MetaManual 超真云手册系统软件	

2 运行环境

电脑配置的建议,推荐使用谷歌浏览器进行在线工具的使用;

推荐配置

- CPU 13700K
- GPU 4060
- 内存 16G
- 硬盘 500G

最低配置

- CPU 11600K
- GPU 1060
- 内存 8G
- 硬盘 128G

3 超真云 3D MetaManual 超真云手册软件操作说明

3.1 界面布局与一级功能介绍

界面布局与一级功能介绍:

Meta Manual ▼ 6月26日-113		3D	动画	页面	Q	ନ 3 ହ	发布 🔿
Q 工程 淡淡 ♀ 添加模型	40 + 3×0		to an an an an an		▪ 场景属性		
场銀0 +					相机很有	x 5 y x 5 y	5 z 0 0 z 0
▶◎ MUX3 工程:包含所有场	有以及法律中国政的影響關係				相机Fov	-	60
	LINE HE MERE	1				获取当前	
	atio maranteri	+			省最快期		0.8
		ŀ			背景亮度		
		ŀ			环境委员会	-	
					旋转	x 0 y	0 z 0
					▼ 动画片段		+
					篇性面版 该位置会	5:在左侧途中某 :显示出所有能修	一资源时, 这的属性
							А [●] 推問)

3.2 超真云全局操作

- 1. 旋转视图: 鼠标左键
- 2. 移动视图:鼠标右键
- 3. 放大试图: 鼠标中键



- 4. 栅格显隐藏: 视图右下角网格图标
- 视图切换按钮:单击试图对应圈圈,可用于快速切换正视图、左视图、右视图、顶视图、底视 图、后视图







7. 世界坐标与局部坐标切换按钮:



3.3 设置工程作品的封面

3.1 设置工程封面:



3.2 获取封面内容

- 第一步:选择场景
- 第二步:调整模型姿势
- 第三步:点击「获取当前相机信息」



3.3 发布作品创建封面

- 1、点击【发布】
- 2、点击【封面比例】可以选择封面展示的形式

Statual → 2/4 till self 212 1920	資源書	3D i	动画 页面		A" RIND		(a) 27 28 28
OMC PAR WHEN'S IN ANY						法教展性	
55.0 +	发布应用 异出视频			(E-2 dag) ×		Tillanarm	
/ 地震 0						C. C	
场景 2	应用名称。						获取当前相机信息
► ② 默认光道	装甲细装		Meta	-zyad		相相、Fov	80
► ©	应用分类 [•]					相机切面	
	机械设备		TIATIN	工修水印		有景体相	0
	DEF		应用封面			有景亮度	0
						环境强度	0
	和国际教会					1519	
						动漏片段	
	股权 许可					动测蜡	
	署名 (CC BY)		LEASE DE LEASE	, U 🗙		来教	
	应用描述					14.18.25.00	
					2.	选择封	村面比例
						统会白	动生成前面获取
	应用内部发布满经企业管理员早候,公开发布需要 平台管理员审核,请了解,应用审核规则		空间内部发布	平台公开发布		相机信	息作为封面
					ala		
					0 0		

3.4 添加模型

4.1 添加模型

1.向场景中添加模型

模型添加目前支持三种方式,分别为:本地模型上传、从模型库导入和单张照片生成模型。

Meta Manual ・ 6月26日-113			3D 动画 页i	面		Q	♀ 分享 发布 €
0. IN 100 0' 1510 0	4# # 5% 0					* 场别属性	
场里 0 🔶	₩- ₽					相机极角	
▶ ◎ 默认光频						相机Fov	60
			添加模型	e			
						10.81(030)	0.8
		~					
	And the second se	ረታን	88	[4]		环境强度	
		模型上传	从模型库导入			距转	
			◆ 单张照片生成 3D				
					Ø		
					Ø- O		
					Ø		
							2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

方式一:本地模型上传

第一步 点击【模型上传】,并按照支持的格式导入本地模型



第二步 选择文件,点击打开

© 17升	×	x 0 + - 0 ×
+ → · ↑ ■ · 炭汚損 · 数汚損 · 数字(D) · 2023現長文件 · 時費利 ·	◇ ひ 在 時間孔 中塗素 _ ♪	m A A A
	= · 🗇 🛛	
# #360 # #360 # #360 # CCC17 • Orabine # 2000 # 2000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 # 3000 #	第一书· 占井打田	Sold Sold Sold C polyfulation C C C a 0 y 0 z C a 0 y 0 z C a 1 y 0 z C a 1 y 0 z C a.30m 0.45m 0.33m C C sold 6.45m 0.33m C C sold 412 1 1 C C sold 410 C C C C C
analy Press	35-2 · mail 3371	
ATTROS reports		
	ACR NO.	
28		

方式二: 从模型库上传模型到场景



第一步:点击【从模型库导入】,在弹出的模型库中选择想要导入的模型,双击模型;

或在模型上单击鼠标右键,点击弹出的导入按钮



方式三: 单张照片生成 3D 模型



第一步:点击【单张照片生成 3D】,上传一个本地图片;

第二步:点击【生成】,等待片刻后,可以选择导入场景或下载模型。





3.5 为材质赋予自定义贴图

5.1 材质球设置

为材质赋予自定义贴图

第一步:在大纲视图中选中模型物体

第二步: 点击贴图加载入口



第三步: 在弹出的资源库面板中点击上传



第四步:找到贴图,点击打开

N: 3d66Model-9604766-files-1.jpg

3d66Model-9604766-files-1.jpg SteamVR	2023/12/14 16:14 2023/7/26 19:53 2022/8/18 15:03	JPG 面片文件 Internet 快跑方式 中港方式	139 KB 1 KB 1 KB	+詳れ
@ 微信图片_20240529105437.jpg	2024/5/29 10:54	JPG 图片文件	620 KB	
@ 超真云.pog	2024/5/29 10:48	PNG 图片文件	168 KB	
(論 微信图片_20240529105437(3).jpg	2024/5/29 10:57	JPG 图片文件	193 KB	
@ 微信图片_20240529105437(1).jpg	2024/5/29 10:55	JPG 图片文件	248 KB	
100 超真云文字白.png	2024/5/29 11:53	PNG 图片文件	118 KB	
100 超真云文字.png	2024/5/29 11:53	PNG 图片文件	119 KB	
回 超其云logo+文字.png 回 超真云logo+文字.png	2024/5/29 16:23	PNG 图片文件	28 KB	
()) 图片1.png	2024/5/29 17:17	PNG 图片文件	498 KB	



第五步:在资源库中找到上传的贴图,选中后点击确定





这样贴图就被赋予好啦~

3.6 材质球设置

6.1 材质球效果调整

当材质效果不符合我们预期时,我们该如何修改呢?

第一步:选中模型

第二步:第二步:在右侧属性编辑器中找到该模型对应的材质球



第三步:单击对应材质球,展开材质球属性编辑面板,进行材质球的效果调整

预览	保存 峝	双布局 → 发布 →
	▼ 基础	
	Dbj3d6	6-9604766-2-934 C
	位置 x 0	y -1.545 z 0.021
	旋转 x 0	y 0 z 0
	缩放 x 3000	y 3000 z 3000
	尺寸 0.26m	n 0.23m 0.16m
	▼ 材质	
	Mat3d66-96	04766-5-38859
	名称	Mat3d66-9604766-5-38859
	透明	ж
	透明度	
	顶点颜色	ж
	混合	正常混合 ~
	面	正面 ~
	贴图	
	透明度贴图	
	平铺	x 1 y 1
	偏移	x 0 y 0
	深度写入	л ×
	深度测试	л ×
	颜色	#dedede
Dr.	金属度贴图	

6.2 例举材质球常用属性修改

1.修改材质球名称

			- 10000
	尺寸 0.2	:0m 0.17m	0.15m
	▼ 材质		
	Mat3d66-	9604766-6-90097	
	4 20 -	N-12-156 06047	CC C 00007
222	谷称 /	Mat3d66-96047	66-6-90097
材质球重命	名 透明	я	×
X	透明度		
	顶点颜色	я	×
\searrow	混合	正常混合	~
\rightarrow	面	正面	~
	贴图		
	透明度贴图		
	平铺	x 1 y	1
A	偏移	x 0 y	0
\bigotimes	深度写入	Я	¥
0-00	深度测试	#	¥
$\langle \circ \rangle$	颜色	#ffffff	
	全届度似肉	11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11	

▼ 材质		
蘑菇头		
名称	蘑菇头	
平铺	x 1	y 1
偏移	x 0	у 0
深度写入	я	×
深度测试	开	¥

2.材质球贴图后颜色太暗

若觉得物体在贴图后仍然颜色过暗,可以通过颜色属性去控制物体的表现效果

蘑菇头			
名称	蘑菇头		
平铺	x 1	y 1	
偏移	x 0	y 0	
深度写入	开	×	
深度测试	Ŧ	¥	
颜色	#ff	""	
金属度贴图			
全届度	-	01	5

3.自发光属性

若希望某一物体发光时,设置发光颜色后,结合发光强度去控制最终效果



3.7 动画编辑器功能介绍

7.1 动画编辑模块命令介绍



7.2.整体动画功能介绍



7.3.关于这些小按钮

- 1. 回到0秒: 🕅
- 2. 跳到结束时间:
- 3. 当前时间+1秒:
- 4. 当前时间-1 秒:
- 5. 回到时间轴初始位置: •
- 6. 动画播放:

3.8 创建动画

8.1 创建动画序列

- 第一步:点击屏幕上方动画按钮,将界面切换至动画编辑页面
- 第二步: 在左侧的大纲视图中选中想要制作动画的物体
- 第三步:点击选择动画区域
- 第四步:点击新建动画,创建一条动画序列



8.2 修改动画序列名称

第一步:选中要修改的动画序列,进入序列编辑



第二步:在动画编辑器右侧进行名称修改

ae (a) 🛑																		201		2			
- 18566534 KK KI	4	5	5	4	5	6	ኑ	ł	6	10	4	12	43	14	15	16	17	18	88	小廳意的运动动雨		小春島的活动动画	
																			10 37	ж	*		
																				漆加相机位置			

制作关键帧动画

注: 当模型在初始帧以外的任意帧产生任意变换后, 默认在初始帧创建默认状态的关键帧

位移、旋转、缩放动画

第一步:在大纲列表中选中需要运动的物体



第二步:将鼠标放在动画时间线上,鼠标光标显示为左右两个箭头



第三步:按住鼠标左键,将时间线拖动到目标关键帧



第四步:在当前帧对物体进行位移/旋转/缩放等模型变化操作,每进行一项属性的变换,就会 创建关于该属性的动画时间轴,下图中的模型,在第五帧时分别进行了位移、旋转、缩放的变



3.9.1 结构页面制作

结构页面创建

在"页面"导航栏下,点击左侧编辑栏中的"结构",即可创建一个结构页面;创建完成后, 可在右侧编辑栏中勾选功能设置项,来控制前端页面的功能展示。



功能项包含:显示、测量、剖切、爆炸、显隐、结构树、一键换色、拆分、批注。

● 显示设置

显示设置中有三个选项可以勾选,分别为:实体显示、线框显示、线框+实体。



- 线框:组成三维模型的所有点、线、面;
- 实体:三维模型的实际效果;
- 测量

在前端页面中,点击鼠标左键选择任意两点,即可自动出现直线距离。





在前端页面中,点击"剖切"按钮,用户可拖拽 x/y/z 轴的滑块,查看三维模型的剖切效果。

爆炸

在前端页面中, 点击"爆炸"按钮, 用户可拖拽滑块, 查看三维模型的爆炸效果。



显隐

显隐功能包含透明、隐藏、单独显示、还原四个功能。点击功能按钮,用户可设置三维模型部 件的不同状态。



- 透明:三维模型部件透明化处理;
- 隐藏:隐藏三维模型部件;
- 单独显示:只显示所选中的三维模型部件;
- 还原:撤回之前的所有显隐操作。
- 结构树

结构树功能是将在 3D→工程下的所有资源按预先设定的层级, 在前端页面进行一键展示。





● 一键换色

在前端页面中,选中三维模型的某个部件,点击"一键换色"按钮,即可更换模型的材质颜 色。



拆分

在前端页面中, 点击"拆分"按钮后, 用户即可自由拖拽三维模型部件到任意位置。



3.9.2 说明页面制作

说明页面创建

在"页面"导航栏下,点击左侧编辑栏中的"说明",即可创建一个空白说明页面。



说明页面共包含四部分内容:版头、产品资源、产品文档、营销图。

● 版头设置

在版头模块中,可以添加品牌 logo、产品名称、产品图片、slogen (标语)。



● 产品资源

在产品资源模块,可以添加介绍视频、视频封面、产品链接、链接文本。



● 产品文档

在产品文档模块,包含两个部分:添加文档和添加问题。添加文档,系统自带一个默认文档, 也可点击右上角的"+添加文档"新增文档,同时支持更改文档名称、上传文档、删除文档等 操作。添加问题,同样可以通过点击"+添加问题"新增问题,支持问题标题、问题答案的编辑。



● 营销图

在营销图模块,可以对说明页面的底部区域进行设置,支持营销图片、营销二维码的上传和营 销文本的编辑。



3.10 通过 3 次点击完成结构页面创作

准备工作:

- 1、创建好了场景
- 2、场景内的模型已经处理完成
- 3、动画是否设计不影响结构页面的设计

第一步:进入【页面】

S Meta 🔹 🖈 esit sitt	मात्र सम्ब <mark>(क्षिण्डिः)</mark>	3D 动画	页面	A* 1910	G	中 分単	发布 🎅
黄疸 工程 成本	7.4 200				布尼属性		
۹					46.8E		
🕒 нада 🖓 🛶					皇示日录	π	*
			\sim		底部导航		
	Ra Contra Cont			V			
				、 一步:进入【页面】			
		注意		有选择任何在而 研以操作而板具领	医前针		
	à,						
	这里就是系统默认生成的一个结构页面						
	() ()						
	면 (2011) -						
	:/>						


第三步:更新名字



第四步:保存/预览/发布

成功发布后,可以获得一个网页实现产品的 3D 互动













3.11 如何在页面上触发动画

复习教程【8.创建动画】和【9.页面制作】

1、在页面内设计按钮触发动画,前置条件一是已经完成动画的创作,也可以是创建好的动画 片段

2、在页面内设计按钮触发动画,前置条件二是学会创建一个自由页面

准备工作

1、进入页面,点击【自由页面】--创建一个【新页面】选择需要的【场景】





开始创建按钮

点击【组建】-【按钮】创建一个默认样式的按钮,在右侧的属性面板可以更新按钮样式



选中默认按钮,拖动按钮可以修改摆放位置,可以在右侧更新按钮名称和样式



完成样式修改以后, 创建事件





附加: 按钮的作用

按钮除了可以触发动画

还可以控制页面场景内内容的【显/隐】

还有实现页面之间的跳转

请参考教程《13.按钮的更多作用》

3.12 动画片段的妙用

如何创建动画片段

- 1、新建动画
- 2、修改动画名称





3、创建动画片段

点击动画片段的【+】号创建动画组

点击名称,修改动画组名称

选择动画请绑定具体动画

点击动画组的【+】号创建动画片段





效果展示

9981 9982	RR 68 52-68
实现一组动画的分阶段展示	
RATE	
步骤2	

3.13 按钮的更多作用

如何创建按钮

1.点击组建

2.选择按钮

3.创建一个按钮



按钮可以实现的事件

跳转--页面

显示--场景/按钮

隐藏--场景/按钮

触发--动画/节点



实现页面的跳转

选中按钮,在事件面板点击【+】

选择事件类型【跳转】

选择需要跳转的【页面】



实现动画的触发

选中按钮,在事件面板点击【+】

选择事件类型【触发】



选择场景(页面内可以放置多个场景,选择需要的场景)选择动画--选中需要的动画

实现系列动作的分节完成

如果需要实现一组动画的动画拆分显示

选择动画--选中动画组

选择动画动画片段



实现按钮控制模型部件的高亮显示

选择节点--选中需要的节点



实现页面内的场景/按钮的显示隐藏

这两个按钮搭配使用



3.14 如何在场景内添加热点

在场景内添加热点

- 1、在【3D】编辑器下
- 2、选择需要添加热点的场景
- 3、选中场景中需要添加热点的模型部件
- 4、在左侧大纲空白处右键唤出【创建】-【热点】

重要: 热点创建后不可以通过鼠标移动

S Morual 4 XH dill site Mit (Second	3D 动画 页面	्र™ खाळा
IN ## @ 添加機製 なか中空気の		
(#************************************		
✓ 購和	在 [3D] 编辑哭下	
▶◎ #### 3、选中模型部件		
▼/@-Croup-0604766 2 044		
© Cojade 8604785-2-934		
♥ Cb(3A66-8604766-3-425		
		° ⊕ ⊘_ ⊗

修改热点的属性

- 1、调整坐标树脂调整热点的位置
- 2、在属性面板调整热点的展示形象

• 包括文字/样式/背景色/文字颜色等等



为热点添加事件

- 1、选中需要添加事件的热点
- 2、右侧属性面板添加事件
- 绑定动画可以实现点击热点控制动画播放
- 绑定节点可以实现点击热点控制部件的高亮



最终效果展示:

	編号	名称	
an se A		Group-9604766-2-944	
		Obj3d66-9604766-2-934	
岩构贝(IIIII)		Obj3d66-9604765-4-706	
说明页 (默认)		Obj3d66-9604766-3-425	热点添加事件-节点后的效果
新页面		New Item	
新页面	6	New Item	

3.15 添加 BOM 表单并实现模型部件——对应

- 1、创建一个新页面
- 2、选择需要做零件 BOM 的模型所在的场景
- 3、小编这里选择的是横版布局

S Markad > XFF MIR 1698 MR2 (1921)	3D 动画 页面	× ===	0 at 0
R8 14 84 F8			RENS
			英副特式
	1		ля мала 🗸
	1 洗择页面		R##9
	代选并灭国		NREA ANNAL X
◆ 2、选中场景	3	3、调整页面的内容布局方向	
			nn.
à			股權
510 10			
m			
	通过左侧工具架向页面中添加素材		
100 Mar			
B			
E.			
134 [34			
POF -			
10 CM			

生成 BOM 表单

- 1、点击【BOM】
- 2、弹窗上右上角【3】的位置,点击【新增场景数据】

可以根据模型的部件自动生成表单

注意: 在导入到超真云手册编辑器前, 模型部件没有处理好就没办法自动识别

3、手动添加 BOM 表单

点击第【4】步的位置, 创建列表的名称

Statual + 2.9 to	64 312 6 10			30 动画	英画		R* ##		(9 88	ष्ठ 🛛 🗶 स
RM IN 84								29%t	•	
٩								基础展性		
	Es	Bom编辑	8			0		88		
A 2								88		
						RUSENE CO		構式		
	Ŷ /	、亦加一口如泉	1	68		1 ## +		2.2	1	Tex
						N I		有景颜色		*******
	à.		A 40 00 - 10			a ++		HRUS A		
			4、如未弗二辺	7没有生厂 主		3、 、 出田 玄体へ相促措用	的现代自动生成主	àta.		
		Contraction of the local division of the loc	可以于幼阳建和	农半		亦机云低插铁台	的前十日初主成衣			
	II.									
	8	0		N KINS						
	D									
	Ē*									
	B 2	、添加bom								
		÷								
	8									

	Damidd接限			
	新山田村市地 新山田政政 秋田以五 编号		18/7° +	
1-				
		选择场景生成数据	、 ▶ 选择需要生	
		这择场景 新场景 ~		
		12		
	勾选	可以清空愿表单的数	据	
0				

调整背景色

1、根据整体场景的美观程度

调整 BOM 表单的背景色为黑色





效果展示

点击 BOM 表单部件,模型对应位置会出现高亮效果



3.16 怎么优化导航的品牌展示



如何创建底部导航

1.点击左侧空白部分

2.唤醒出添加导航的右侧功能面板

3.点击【+】添加底部导航



- 4.底部导航的创建技巧
- 5.根据创建的页面添加对应个数的导航





6.效果展示



icon 免费网站地址:

https://www.iconfont.cn

免费获取 icon, 用淘宝账号或者微博账号登录~

3.17 镜头动画怎么添加

添加动画前的操作

- 1、选中设计动画的目标模型的场景
- 2、选中目标模型
- 3、点击添加一个动画
- 4、修改动画名称,以便区分



1.创建相机位置实现镜头动画设计

- 2.在需要变化镜头的位置设置相机位置
- 3.相机位置每2个点链接后实现镜头动画





3.18 怎么在作品内添加音效 (内含免费素材)

点击音效的添加方式:

音效添加位置在【动画】

- 1、选中【动画节点】
- 2、点击音频轨道的【+】
- 3、上传需要的音频
- 4、选中音频后点击确定

S Meta + X4 till K1K 21	X 1949 (MARINE)	3D	动画	页面	R* ##		今 147 147	发布 🔿
IN @'SMAD	• X0		-	-		58		
16辰3 +						58	bashou	
18mm o milit								
18 R 1	选择	≆ audio		0		-		
18.根 2						22	8 24.36	1.188 8 -1.065
◇ 請账3						R10	x a y a	37.25
▶ ③ 默以光道		52				48	x 1	
• @						रत	0.39m 0.	04m 0.31m
▼ @		click 1.mp3						17.0
► @ 44							Samo	-
▼ ⊚ shouldingbeing			添加	需要的首效			11/2-0 8	
Go bingt			1				肥料	
poque						网络和村族		
© polySurface49								
xuantu						2,1479.15		18
© mt						8改输 0		5
testou						LEUV	9	ER
▶® g		_ <u>/</u>			() ()			
guan_blake		-			ada			
V @ changlang	E 100 E 1 10 [+]					68		
pasted_polySurface106						NERE	MeshStandar	dMaturial
pasted_polySurface106								-
	这中需要音风的动画节	≅ 1					હ	9 *
	b ho hs ko	25 b0	35	HO HS BO BS	B0 B5	名称 压力		
##\$\# +						1617		×
bashou quatemion						BRIKE	я	
							35304848.02	
						40.M15		

背景音效的添加方式:

同理把需要需要添加的背景音乐素材添加到相关的位置即可

关于音效处理的常规操作及注意事项:

1、移动音效素材:如果音效比较短,则需要拉长音效看到蓝色部分,鼠标点在蓝色位置上进 行移动,移动完成后右键可以**恢复音效**;

动画		1.0					
压力		b		ho'	15 I I	20	111
音频轨道	+						
bashou	quaternion	Þ (*	•				

U				
动画				
Б л ~ KI (<) (>			1 h5 1 1 20 1 1	25
音频轨道	+		十切制山 4月 //~	
bashou	quaternion	副除	一句键面操作	
		恢复默认长度		

- 2、如果拉长短音效:系统会默认重复音效
- 3、删除音效:选中音效,右键唤醒操作,可以删除

音效素材:

- (ps:本素材供学习使用,商用内容请购买授权音效)
- click 1.mp3 click 2.mp3 click.mp3

3.19 快捷动画技能【轨迹动画】

创建一个模型整体【轨迹动画】的运动

创建【轨迹动画】的前置操作

- 1. 选中场景
- 2. 选中模型的父集

3. 点击创建【轨迹动画】



处理【轨迹动画】

- 1. 打开【轨迹动画】编辑
- 2. 选中轨迹白线的顶点,拖动到终点位置
- 3. 选中轨迹白线,按【control】添加节点
- 4. 选中新加的节点移动,设计轨迹路线
- 5. 点击【测试轨迹】可以预览轨迹生成的动画

6. 确认动画后点击【烘焙到动画】

7. 在【动画】编辑器内可以看到「轨迹动画」命名的动画





Se manue				
IN III G'EDERD	\$\$\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	# 12		
场景 2 +		68		
16巻 0	R章 开 天			
16 B 1	14 1		a	
✓ 跳業2		128	W 4.991 W 6.	009 12:0.007
5至3		3210		0
	#KTL0 #195.0	ALEX.		
* @	R6R4R	尺寸	1.48m 2.1	lm 1.19m
RB-10-012Tetrix_Assembly		**		RCN.
			\$1.010 M	
			影地	
		多冲动	而夕	
2W	系统生成动画			
	···· • • • • • • • • • • • • • • • • •	6		5
		-942		1
⊗ C Itaaa				*
		II SAKI	7	*
			3530相机位 用	

【轨迹动画】的功能介绍

闭合:控制轨迹动画的首尾连接

	3D	动画 页面		☆ 帮助	n G HE	今 948 分享
					基础	
			\$1.22	R:H	名称	
			闭合	, л Х	显示	я
			时长		位置	x 4.991 y 5.009
			控制朝向	Ħ ¥	版和	x o y o
			测试轨道	删除轨道	缩放	x 0.01 y 0.01
				烘焙到动画	尺寸	1.48m 2.11m
						4
						轨迹动画
						贴地
•						
) Ča		
				0-0		

控制朝向:控制模型是否根据轨迹方向有朝向展示,还是单纯的整体移动



3.20 将设置的动画【导出视频】

参考教程《7.动画编辑器功能介绍》创建好动画



点击【发布】--【导出视频】

- 1、选择【导出视频】
- 2、点击【新增片段】
- 3、选择需要导出场景
- 4、选中动画
- 5、调整视频的参数
- 6、导出视频





多片段动画导出

- 1、点击【新增片段】
- 2、系统会将多个片段的动画组合在一起

发布应	用	导出视频 			×
片段					新增片段
	场景 1	场景 1	~ 镜头动画	~ 删除	
	场景 1	场景 1	~ -轨迹动画	₩ 副除	
输出设置					
	标题	机器人轨迹动画		多个片段会组合	成一个动画
	分辨率	720P		~	
	码率	Ŧ			
	格式	mp4			
				1	导出视频
			未选择动画		

3.21 将调整好的产品【渲染透明底图】

渲染出图前的操作

- 1、选中需要调整的目标模型
- 2、调整材质/大小/姿态/贴图
- 3、调整镜头/相机位置



关键操作展示

- 1、进入资源面板进行材质调整(拖动材质球到模型部件上完成材质更换)
- 2、点击场景空白处唤醒右侧操作面板
- 3、通过相机视角确认模型展示的姿势和状态(点击「获取当前相机信息」储存相机位置)


【渲染出图】

- 图片支持原图、1080p、2K 三个选项
- 采样数越大, 噪点越少
- 采样缩放值越大, 渲染图越高清

对渲染图的要求越高对计算机设备的要求越高,建议合理选择大小

针对一般平面要求下的设计需求, 1080p也能满足使用



应用参考:

- 单产品多角度展示
- 单产品零部件展示
- 单产品多颜色展示
- 单产品拆分展示
- 多产品陈列展示
- 多产品配合展示
- 产品业务场景展示



3.22 灯光系统-以面光为例

灯光制作案例

灯光效果:



第一步:在场景界面中点击右键建立一个灯光



第二步:调整新建好灯光的参数 (需要注意调整长宽防止出现灯光影响错误物体)



第三步:拖动灯光的轴,让光线照射正确位置



3.23 精灵工具-以亮点展示和 gif 动画为例

亮点效果:



第一步: 创建精灵



第二步:调整精灵位置大小



第三步:插入图片后调整颜色选框,初始为红色



第四步:给架子和精灵制作平移和显隐动画,在动画停止后就可以获得一个跟随视角的标牌



精灵制作 gif 效果:



第一步: 创建精灵, 将颜色改为白



第二步:导入排列好的 png 图像



第三步:调整尺寸,这里图是4x4



第四步:打开自动播放,调整播放速度



3.24 粒子系统-以烟雾效果为例

烟雾效果:



第一步:在场景界面中点击右键建立一个粒子

engshan	
t屏 ectAreaLight	立方体 球体 同样体
添加组	热点
	精灵
	<u>粒子</u> 灯光 ▷

第二步:调整粒子的轴心并将其转至正确方向



第三步:调整粒子的参数





选择圆锥形为发射器形状,根据喷射孔大小调整半径,弧度,角度。





调整粒子的数量,生命时长,速度,大小,然后通过缩放让烟雾柱体为正常大小。

在颜色选矿中选择颜色范围,调整烟雾的颜色和不透明度。



在行为中添加颜色变化,让他过渡更加平滑。

3.25 旋转光效-以风扇展示为例

风扇效果:



第一步:制作平移动画,让风扇呈现在画面正中





第二步:对扇叶进行轴向旋转,旋转的数字以180倍数填写

第三步: 1.添加特效 (使用平面旋转需要贴图在正中)

1000	PALLERUSE	2260119	CHANE	AAAAAE	33AU/F	#3+KB@E3	成長年5時位後年 (11月1日年)C	12.6.1 (MIL) 12.6.1 (MIL)	
-	biao.png	biao2.png	biao2.png	biao2.png	biao2.png	biao3.png	biao3.png	biao3.png	
		6.5056420	Contentional	Beserroose	STACASA		-	6.82.44.73 3 7	1000
	biao4.png	biao5.png	biao5.png	biao5.png	biao2.png	guangjie.png	biao.png	biao6.png	111
T T		Bezertweese	*****					1	1011
	iantou.png	biao5.png	biao7.png	默认粒子图	file9	file8	file11	file2	
III T						1205			1123
	file10	file5	pasted_base	file12	file4	file14	file13	file8	611
						0	0	0	
	file2	file9	file8	file2	file9	file15	file15	file16	
	0			-			-	-	
	file16	file9	file11	file17	file21	file21	file22	file22	
	上传						取消	确定	
							_		
-	-	-	1					名称	Material
			1		1 1	100		材质类型	MeshPhysicalMaterial
I					0 I			适明 透明度	<u></u> * * 1
					81.1			混合	加法混合 ~
			N.					設造	*****
						1.00		中國	x 1 y 1
			-			6611		偏移	x 0 y 0
								贴图 透明度贴置	0
						-		金属高粘图	
							$\circ \otimes \otimes$	金属度 相結定影響	0.3
							0	相關度	

创建 D	立方体	
添加组	球体	
聚焦	圆柱体	
复制	热点	
删除	平面	
动画	精灵	
	粒子	D
电网版示_副本 ~		

创建平面后将光圈贴入贴图位置,将混合模式改为加法混合



调整平面大小位置,然后制作旋转

2.添加特效模型



将光圈在建模软件中设定好位置轴向导出 fbx 等格式,导入到编辑器



调整位置制作旋转

4 常见问题

一、超真云可以识别哪些格式的三维模型?

1.超真云手册在线编辑引擎(以下简称超真云引擎),现阶段可以导入 fbx、gltf、 glb、stp、step、stl 等格式的三维模型;

2.导入之后,用户可以在超真云内编辑模型层级和分组。您也可以在其他建模软件中 编辑好模型层级,导入后,超真云会自动解析外部软件编辑好的层级。

二、导入阶段可能遇到哪些问题呢?

1.问题:导入加载缓慢,等待时间过长怎么回事?

• 可能原因:

(1) 模型个体过多,如果模型子个体以千计数,在导入的过程中可能会加载过慢甚至加载失败;

(2) 单个模型材质节点过多,如果单个模型的材质节点有上百个,在导入过程中同样 可能会遇到无法导入的情况。

• 解决办法:

(1) 将模型在外部建模软件中将模型同组个体进行合并,尽量减少个体数量;

(2) 在外部建模软件中将模型多余,不必要的材质球进行清理。

三、发布阶段模型可能遇到哪些问题?

1.问题:有些模型预览中可以看到,但是发布之后无法查看到模型

• 可能原因:

(1) 模型个体未被赋予材质

• 解决办法:

(2) 未被赋予材质的模型在场景中呈现玫红色状,选中这些模型,在场景中新建材质 球,并赋予给这些模型即可