

Ideapool (Beijing) Culture Technology Inc. ®

3D MAGIC | iArtist V3

3D Magical Graphics Creation Applications

用 户 手 册 User Manuel

www.ideapool.tv
client@ideapool.tv
+86 10 8497 2197

2003-2017 ideapool (beijing) culture technology ltd. all rights reserved ®



艾迪普科技
Ideapool®

3D MAGIC | iArtist V3

文档结构

本节描述了各章节的结构和内容。

- [前言](#) (软件说明、工作流程、相关文档、意见与建议、错误报告与发送、新增功能点；同时，本章详细给出了提供的相关文件的细节和联系艾迪普的客户支持，为客户提供他们对 iArtist 产品的意见和建议的反馈的支持。)
- [安装说明](#) (介绍了运行系统的软件和硬件的环境以及安装 iArtist 系统操作步骤。)
- [系统配置](#) (详细介绍了通用配置、界面重置、配置导入和导出、用户管理。)
- [工作界面](#) (本章介绍 iArtist 及其基本概念。它概述了 iArtist 的主窗口和主菜单等相关内容。iArtist 工作界面主要由文件菜单栏、公共属性、物件、特技、物件树、编辑视窗、物件属性、动画控制、动画制作、空间变换、历史记录、资源、素材列表、快捷链接等部分组成。)
- [视图与摄像机管理](#) (介绍了摄像机管理、编辑视窗、四视图的功能应用。)
- [物件](#)(介绍所有物件参数以及应用。)

- [特技](#)(介绍排列、像素特技、几何特技、纹理特技、字效、组特效、其它特效的参数以及应用。)
- [纹理和材质](#)(详细介绍了纹理类型和属性、批修改纹理路径、纹理资源、输出到纹理、材质(材质资源)。)
- [公共属性](#)(介绍了空间变换、背景剔除、物件轴心、脚本、填充模式、显示背面、禁止Z序、三角排序、层背景、启用法线平滑、输出控制、绑定组、Z-Buffer、灯光几项;同时,还介绍了自身坐标、只显示选中物件、透明通道、显示运动轨迹、显示路径轨迹、以及【编辑栏】的功能。)
- [物件树](#)(介绍物件树右键菜单相关功能,快捷链接、清除无用的物件。)
- [动画制作](#)(介绍如何创建动画、支持的动画类型、播出时间线、动画列表、编辑时间线。)
- [数据管理](#)(介绍了引出项管理、数据连接管理、参数连接管理、脚本编辑器。)
- [素材管理](#)(介绍素材打包解包、IDPPacker.exe、素材合并、设为前景层、设为背景层、设为中间层、重载所有纹理、重载纹理等相关功能。)
- [资源管理](#)(本地档案、资源中心。)

- [脚本管理](#) (脚本编辑器、全局参数设置、脚本勾选项、函数类型。)
- [工具](#) (介绍调色板、错误查看器、输出图像或者视频、保存当前屏幕、图像处理、UV 图像编辑、本地资源文件升级、路径编辑、日志查看器、素材打包解包、资源授权。)
- [模板编辑](#) (介绍播出模板编辑、点评模板编辑。)
- [缩略语和术语](#)
- [快捷键汇总](#) (分类介绍 iArtist 所有功能区域快捷键。)
- [索引](#) (目录)

1. 前言

本章将帮助您了解 iArtist 系统以及如何执行某些任务等。

本章包括以下内容

- [1.1 软件说明](#)
- [1.2 工作流程](#)
- [1.3 相关文档](#)

- [1.4 意见与建议](#)
- [1.5 错误报告与发送](#)
- [1.6 新增功能点](#)

1.1 软件说明

iArtist 三维图形实时创作系统，具有高效的三维图形制作及渲染功能，系统具有简单便捷的操作界面，丰富的模型素材库、多元化的图形场景特技效果，支持第三方创作软件 2D/3D 设计模块的导入等多种强大的功能特性，可满足创作人员在节目模板制作过程中的所有设计需求，有效提高创作人员的工作效率，从而轻松快捷的完成丰富复杂的三维图形效果的制作，并更专注的实现节目对三维图文模板的功能需求。

iArtist 可与艾迪普其他产品结合，构成不同的系统平台，实现实时三维在线包装、点评触控、大屏播控、iVRS 虚拟演播室等多种不同功能的应用。

1.2 工作流程

iArtist 三维图形实时创作系统的工作流程：首先新建素材 clip 素材，其次添加物件、以及物件编辑材质和贴图，再次给物件创建丰富动画，设置引出项和关联对象，然后保存素材。

iArtist 工作流程，请查看以下截图：



相关文档

相关功能请参照以下相关说明文档

IDPTplEditor

iStudio

iTouch

iControl

iPlayer

iPlayerPro

iInfo

DCEditorPlus

iVRS

CG10 意见与建议

我们希望您对我们产品和文件的建议和意见给予反馈，我们的 E-mail 地址是 client@ideapool.tv，艾迪普的代表将尽快与您联系；也欢迎使用基于 Web 的 [Http://www.ideapool.tv](http://www.ideapool.tv) 联系我们。

1.4 错误报告与发送

在使用 iArtist 系统过程中遇到退出错误时，会将错误报报与发送至 iArtistx.log 日志文件。

note & sketch

1.5 新增功能点

区域	新功能
【物件】	组物件：饼图、三维标尺、圆柱。 三维物件：相框、栅格、文件卡。 二维物件：多点矩形。 文字：三维日历。 AI 轮廓拉伸：SVG 打孔效果，支持*.AI。拉伸图形：动画进度、前比例、后比例。 拉伸体：动画进度。 旋转体：动画进度。 路径体：动画进度。 曲线：启动最大值设置、启动最小值设置。 齿轮：齿顶宽度、齿底宽度、齿切高度。 彩色矩形和圆盘物件：渐变，圆形渐变，线性渐变、角度渐变、菱形渐变、渐变颜色参数。 文字：文字属性：前缀、后缀。 文字：文字类型：独立渲染。 纹理类型：流媒体采集。
【特技】	纹理：投影纹理。 像素特技：镜头光晕。

	<p>几何特技：拆分物件。</p> <p>纹理特技：简易抠像。</p> <p>组特效：组透明、组旋转、组缩放、组排列、组抖动、组颜色转换、组随机变换、组划像。</p> <p>其它特效：键渲染、材质连接、辉光效果。</p>
【文件菜单栏】	<p>文件：保存到特定版本。</p> <p>添加高版本 clp 打开的信息提示。</p> <p>视图：显示参考线、特效、材质资源、模型资源、纹理资源、PSD 资源、AI 资源、声音资源、物件包资源、镜头包资源、本地档案、空间属性。</p> <p>自定义：系统设置：虚拟现实渲染状态。</p> <p>自动保存：保存时回首动画首帧。</p> <p>显示坐标轴图示。</p> <p>工具：输出图像和视频：增加视频码流、场输出。</p> <p>公共属性：SD 安全线、HD 安全线、网格、参考线。</p>

【播出时间线】	<p>关键帧复制 左移、右移、移至最左、移至最右的按钮。 播放动画快捷键变更为 Space。 多个动画段同时播放：选中多个动画段，右键菜单选择“播放”菜单，选中多个动画段同时播放。</p>
【摄像机】	<p>摄像机：增加镜头景深功能，可录制动画。</p>
【其它】	<p>[脚本管理]函数库。 添加素材加载的进度条,按百分比显示。 添加根据不同屏幕分辨率来初始化窗口布局。 编辑视窗内物体右键增加：网格显示、取消包围框显示、取消坐标轴显示、顶视图、底视图、左视图、右视图、前视图、后视图、重置视图。</p>

2. 安装说明

本章包括以下内容

- [2.1 运行环境](#)
- [2.2 软件安装](#)

2.1 运行环境

硬件环境

显示器支持： 24 寸 (1920*1080)

显卡： GTX- 960 以上

CPU： i5 4 核

内存： 16 G 以上

硬盘： 1TB 以上

软件环境

安装 Win 10_64 位系统;

安装 Vs2013 发布包;

安装 Direct X 11 发布包;

安装 SQL Server 2008 Express; (可选)

安装 Bluefish driver (或 MATROX driver) MATROX 卡驱动程序; (根据板卡型号选择安装)

安装 IDPRE 程序包;

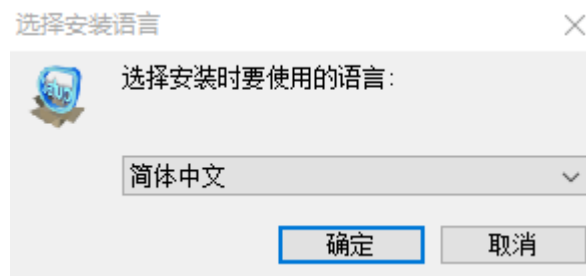
2.2 软件安装

本节介绍 iArtist 创作编辑系统的安装操作步骤, 详细请见以下内容。

安装之前确认硬件环境、软件环境的完整。

步骤 1: 双击 IDPRE_#_#_#_###_Release_x64.exe, 支持繁体中文、简体中文, 英文 3 种语言, 选择所需要的语言方式, 当前选择“简体中文”单击“确定”;

注: 如果非第一次安装, 请备份之前的 clp 素材以及图像、DATA 等内容, 以免丢失!



步骤 2: 显示安装向导介绍, 直接单击“下一步”;

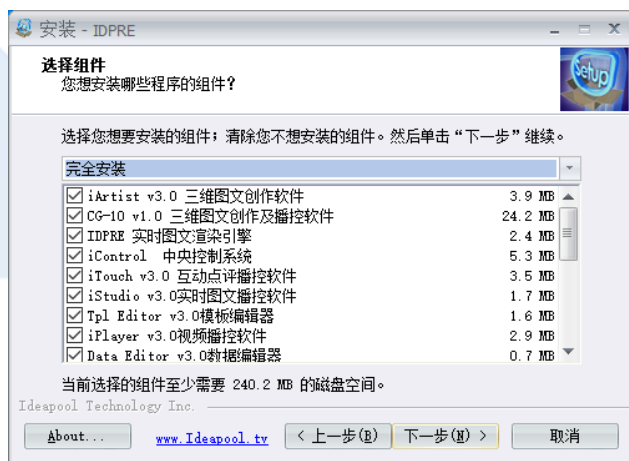
步骤 3: 输入软件狗号码 (比如: 当前输入 20030501189), 单击“下一步”;



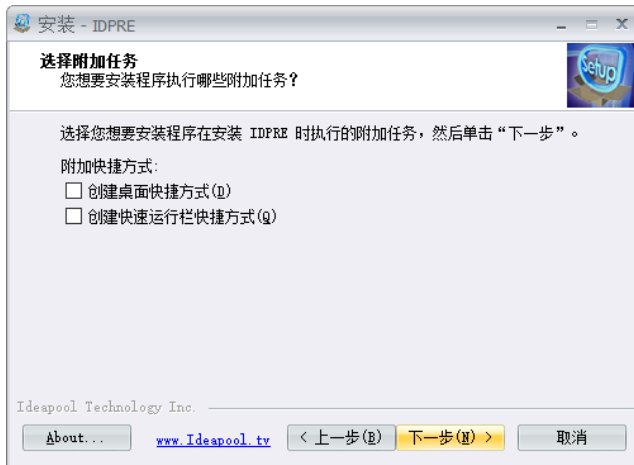
步骤 4: 选择目标位置, 当前默认为 D: \IDPRE\ bin, 直接单击 “下一步”;



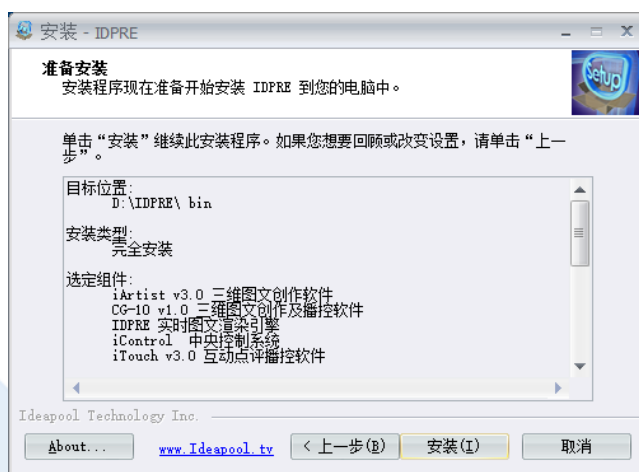
步骤 5: 选择组件, 如果完全安装的话, 自动勾选所有组件; 或只勾选所需要组件, 单击 “下一步”;



步骤 6: 勾选 “是否创建桌面快捷方式、创建快速运行栏快捷方式”, 单击 “下一步”;



步骤 7: 直接单击 “安装”;



note & sketch

步骤 8：单击“完成”即可完成安装。

3. 系统配置

本章包括以下内容

- [3.1 背景设置](#)
- [3.2 默认路径](#)
- [3.3 热键设置](#)
- [3.4 宽高比设置](#)
- [3.5 渲染类型](#)
- [3.6 虚拟现实渲染状态](#)
- [3.7 自动保存](#)
- [3.8 日志配置](#)
- [3.9 其它](#)
- [3.10 界面重置](#)
- [3.11 配置导入/导出](#)

note & sketch

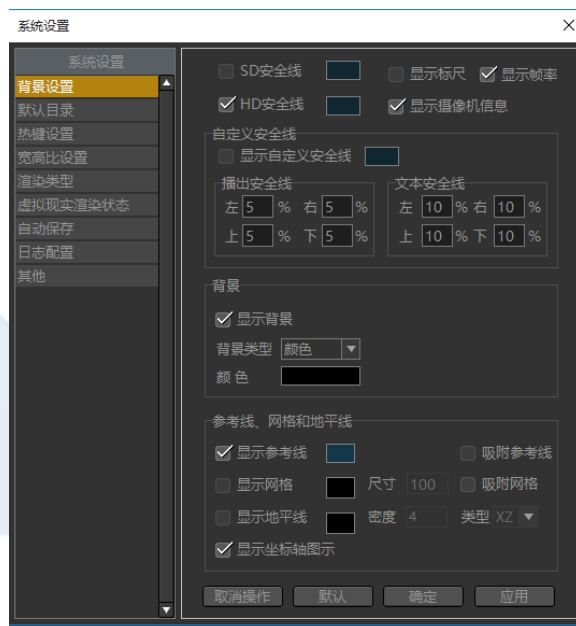
● 3.12 用户管理

系统设置可设置相关背景、路径、热键、宽高比、渲染类型、自动保存、日志配置的属性。

打开方法：单击 iArtist 界面工具菜单—选择“自定义” — “系统设置” 打开【系统设置】窗口。

3.1 背景设置

背景设置包括设置背景是否显示标尺、显示帧率、显示摄像机信息、安全线（SD 安全线、HD 安全线）、自定义安全线、背景、参考线网格和地平线。单击“默认”恢复默认设置；单击“应用”按钮应用；单击“确定”即应用且关闭窗口。



显示标尺： 勾选“显示标尺”并确定；查看【编辑视窗】左侧、上面显示标尺；

显示帧率： 勾选“显示帧率”并确定，显示【编辑视窗】左上角的帧数、三角片个数信息；

显示摄像机信息： 勾选“显示摄像机信息”并确定，显示【编辑视窗】右上角当前机位的摄像机

SD 安全线： 勾选“SD 安全线”并确定，显示【编辑视窗】中的蓝色框；

HD 安全线： 勾选“HD 安全线”并确定，显示【编辑视窗】中的蓝色框；

自定义安全线： 显示自定义安全线，包括播出安全线、文本安全线；

显示背景： 是否显示背景内容；

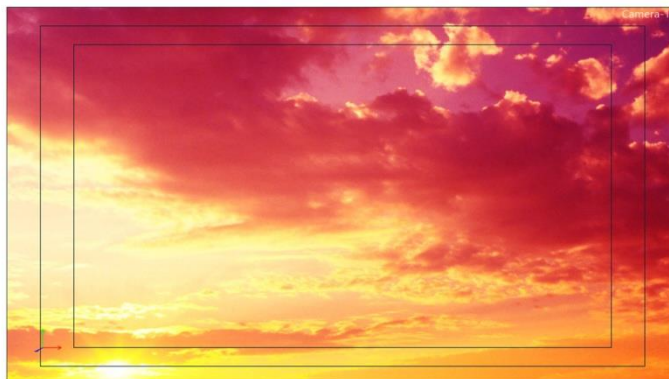
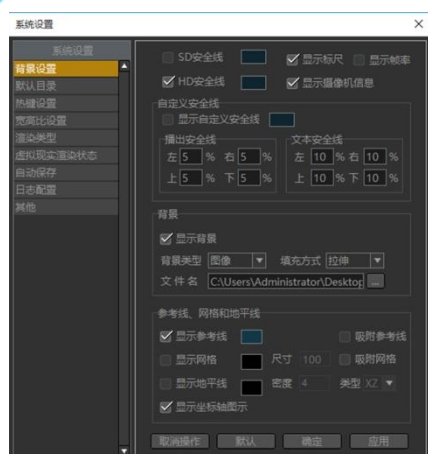
背景类型选为颜色： 设置颜色；

背景类型选为图像： 在文件名处选择图像文件，设置所需要的填充方式；填充方式分为拉伸、适应、平铺、填满、居中几类。

设置背景类型为图像：

步骤 1： 打开 iArtist 界面，单击“自定义”菜单-选择“系统设置”的[背景设置]项；

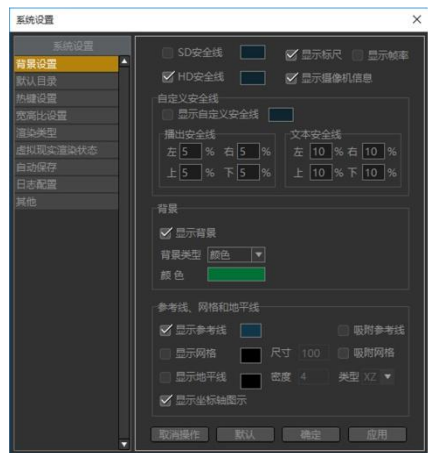
步骤 2： 选择背景类型为图像，在文件名处选择所需要图像（比如：C:\Users\Administrator\Desktop\天空.jpg），单击应用或确定按钮即可。查看【编辑视窗】效果。



设置背景为墨绿色:

步骤 1: 打开 iArtist 界面, 单击“自定义”菜单-选择“系统设置”的[背景设置]项;

步骤 2: 选择背景类型为颜色, 在颜色名处选择所需要颜色, 单击确定或应用生效。



参考线、网格和地平线:

显示参考线: 勾选“显示参考线”并确定, 双击【编辑视窗】的横向、纵向的标尺处添加参

考线；

参考线颜色：勾选“显示参考线”，双击颜色可设置参考线的颜色；

吸附参考线：设置参考线的吸附功能；

显示网格：是否显示【编辑视窗】的网格。

网格颜色：勾选“显示网格”，双击颜色可设置网格颜色；

网格尺寸：勾选“显示网格”，尺寸自动生效，键盘输入所需要数值；

吸附网格：设置网格的吸附功能；

显示地平线：设置是否显示地平线；

地平线颜色：勾选“显示地平线”，双击后颜色块设置地平线颜色；

地平线密度：勾选“显示地平线”，键盘输入所需要的数值；

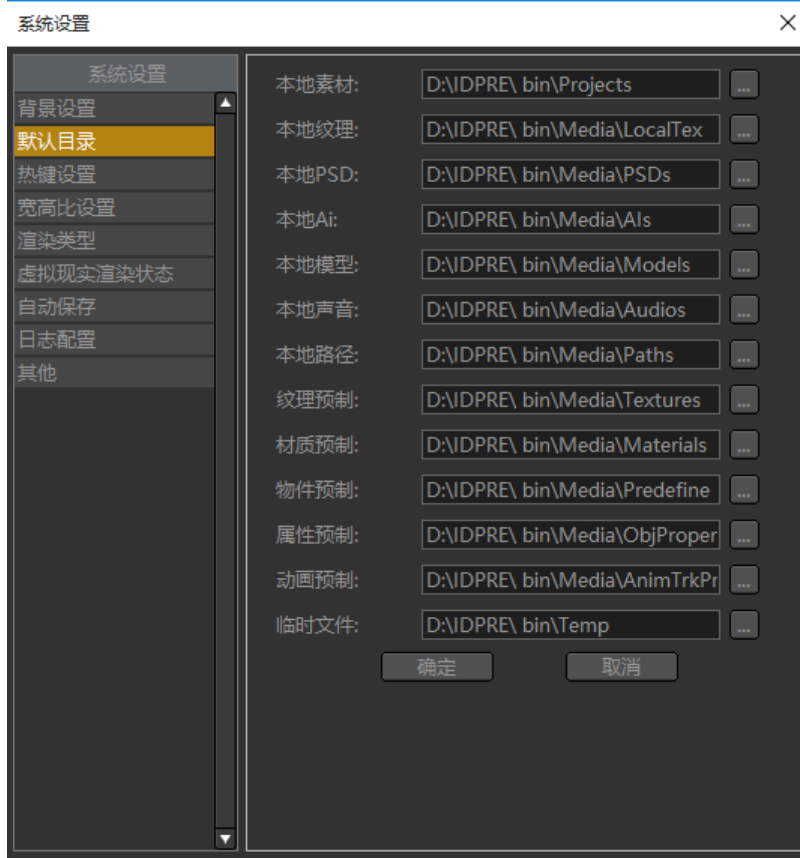
地平线类型：勾选“显示地平线”，选择 XY、XZ 类型。

显示坐标轴图标：是否显示【编辑视窗】坐标轴图标

3.2 默认目录

目录管理可编辑目录包括本地素材、本地纹理、本地 PSD、本地 AI、本地模型、本地声音、本地路径、纹理预制、材质预制、物件预制、属性预制、动画预制、临时文件目录的内容。

注意：设置文件路径后，需要重新启动 iArtist 程序才可以生效。



3.3 热键设置

热键设置包括播放动画、录制动画、时间线、添加关键帧、显示标尺等；灰色状态热键不可编辑。

note & sketch

设置热键步骤：热键设置时，单击热键输入框，键盘选择单个、组合键，移走光标生效。

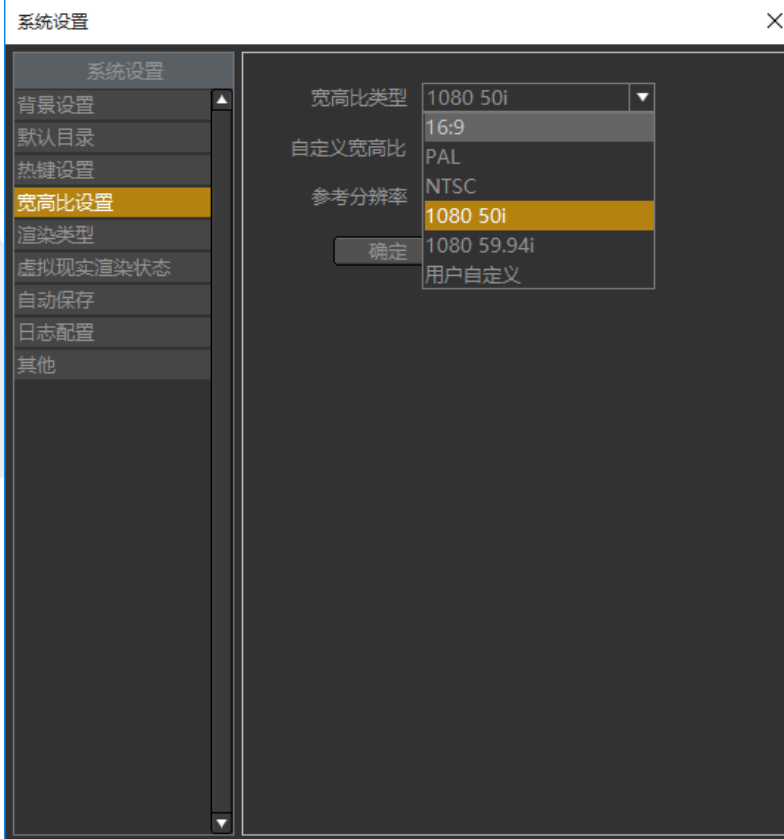
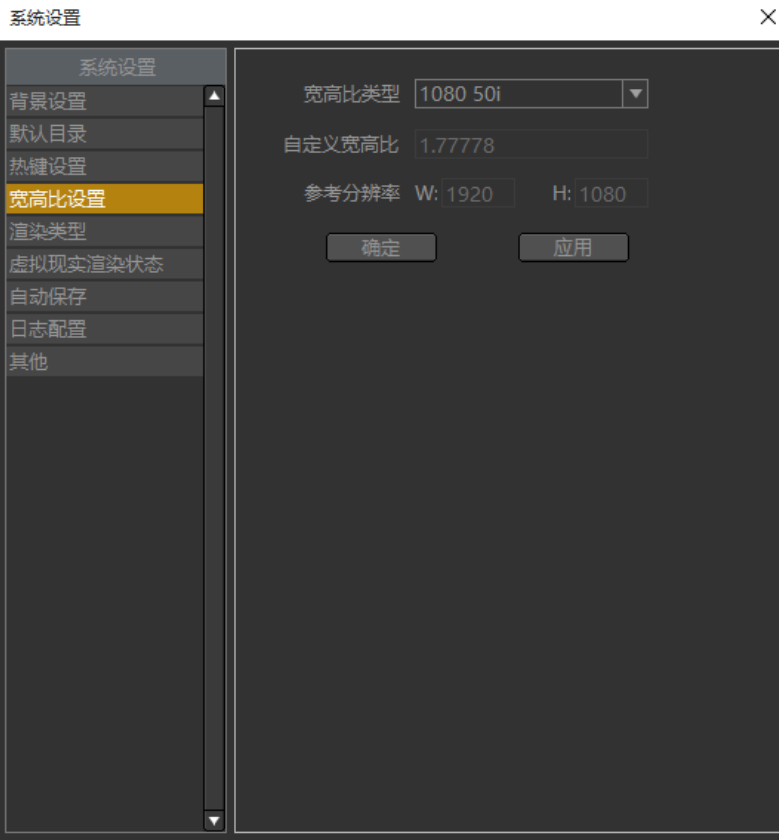


3.4 宽高比设置

宽高比设置可设置宽高比类型、自定义宽高；显示“参考分辨率”项，用户可直接输入宽、高值，系统自动计算出自定义宽高值。

注意：带硬件输出不可设置宽高比。

note & sketch

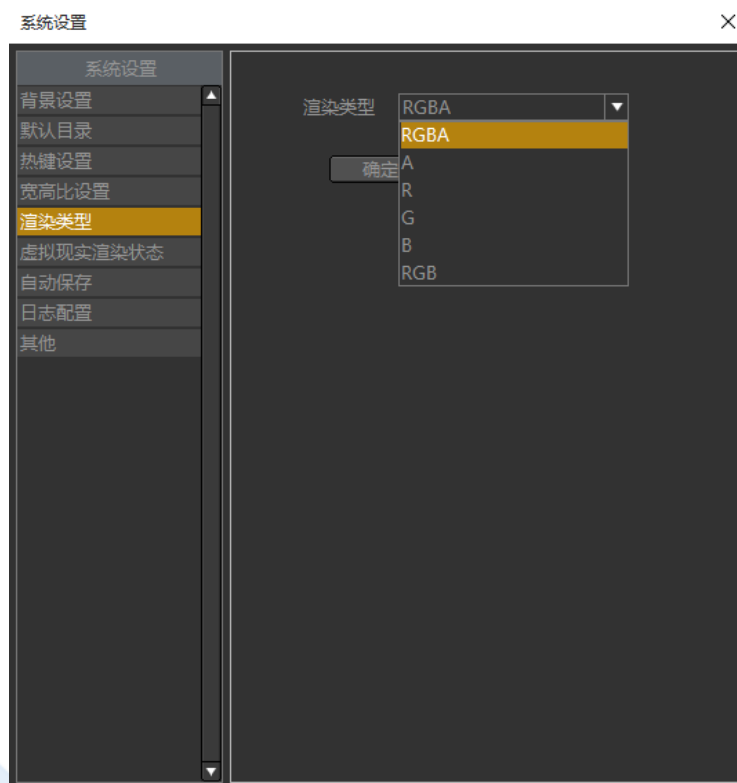


宽高比类型: 16: 9, PAL, NTSC, 1080 50i, 1080 59.94i, 用户自定义;

自定义宽高: 设置自定义宽高;

参考分辨率: 显示参考分辨率。

3.5 渲染类型



渲染类型: 系统设置增加“渲染类型”，可对素材针对 RGBA\A\R\G\B \RGB 进行渲染。

note & sketch

3.6 虚拟现实渲染状态

虚拟现实渲染状态：系统设置增加“渲染状态”，可对素材进行不生效、全景渲染、分屏幕、全景渲染 3D、分屏幕 3D 等状态渲染应用。



note & sketch

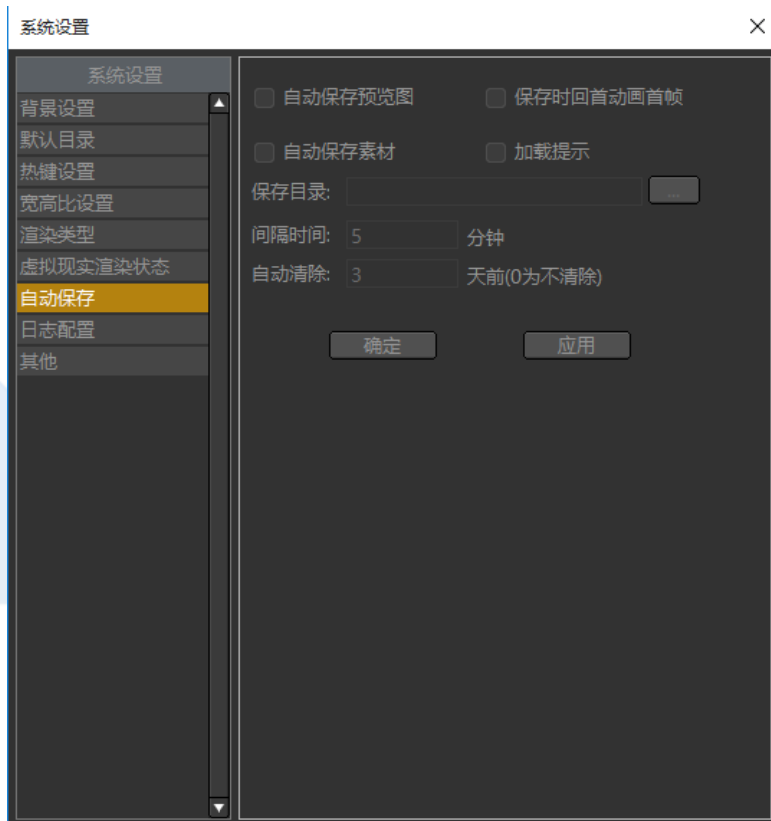
3.7 自动保存

系统提供了素材的自动保存功能；用户可以设置保存目录、间隔时间、是否自动清除项。系统可根据用户设置项，每间隔多少时间，自动保存素材到存储目录；同时，可以设置“自动清除”自动清除多少天前的素材。

自动保存预览图：勾选自动保存预览图后，在保存素材时以当前【编辑视窗】内容为素材预览图。

注：不勾选自动保存预览图，保存素材后 iStudio 等播出软件使用时，加载成功后直接上屏保存素材时的【编辑视窗】内容。

保存时回首动画首帧：勾选保存时回首动画首帧后，在保存素材时播放指针会自动回归到第一个动画段的第 0 帧



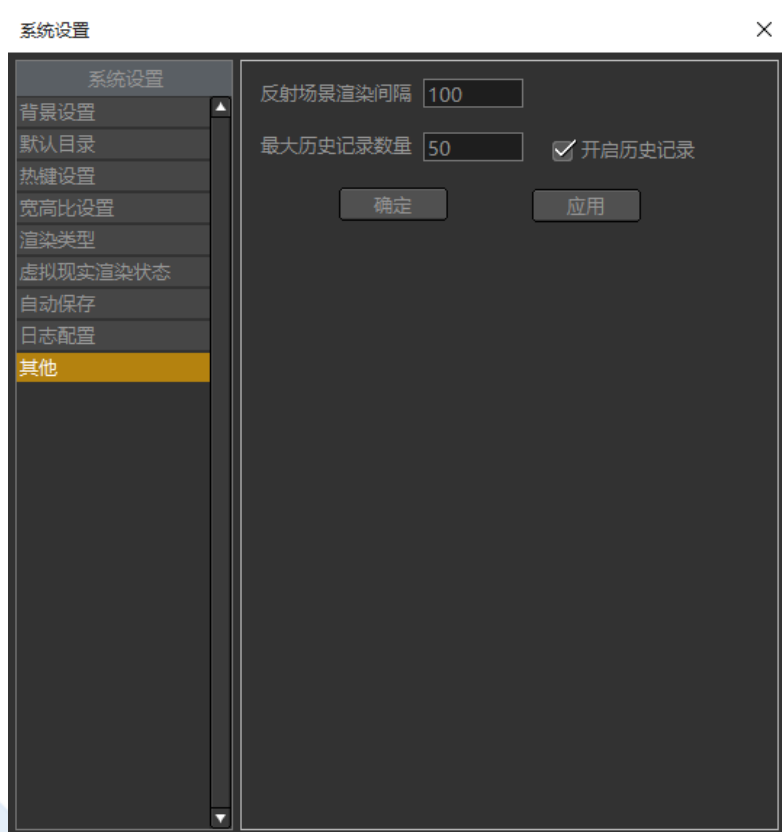
3.8 日志配置

系统提供了日志配置的功能;用户可以设置日志保留天数、输出等级控制、输出模块控制项。输出等级控制包括崩溃、错误、警告、命令、信息、调试;输出模块控制包括 RE、Artist、SE (脚本)。



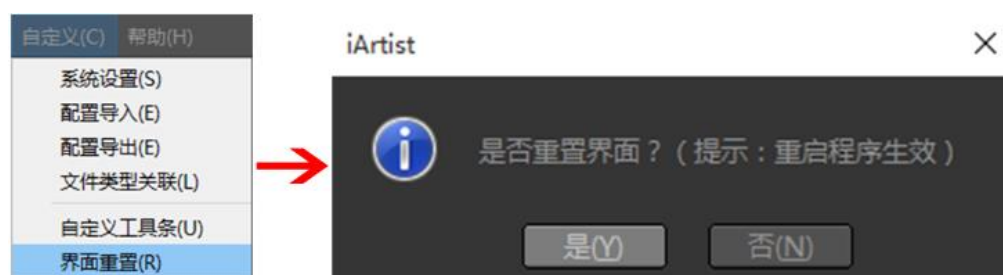
3.9 其它

其它： 系统提供了素材的渲染和历史记录的其它功能，用户可以自己设置反射场景渲染间隔、最大历史记录数量。



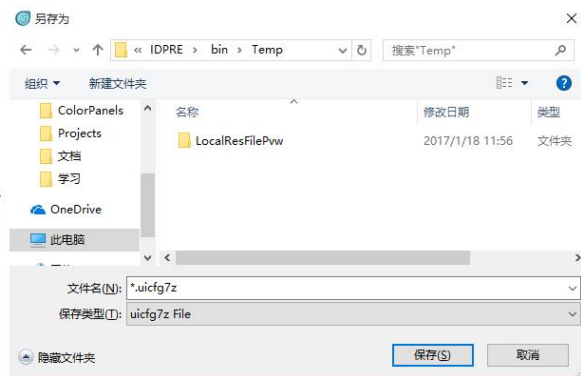
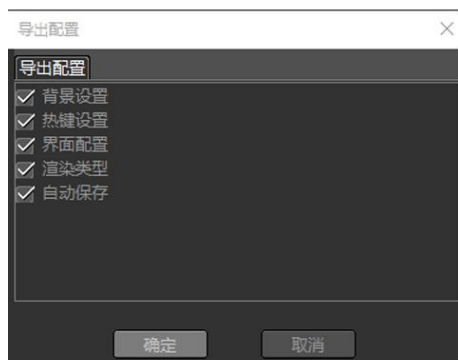
3.10 界面重置

打开方法：单击 iArtist 界面工具菜单—选择“自定义”—“重置界面”打开[重置界面]窗口。



3.11 配置导入、导出

单击“自定义”菜单-选择“配置导入/导出”打开以下窗口，在导出配置选项卡页面勾选所需要导出的配置项，选择文件路径后单击“保存”即可生成*.uicfg7z文件。生成的*.uicfg7z文件可以在导入配置选项卡页面，选择文件后单击“打开”快速导入，实现配置的移植。重启生效。



3.12 用户管理

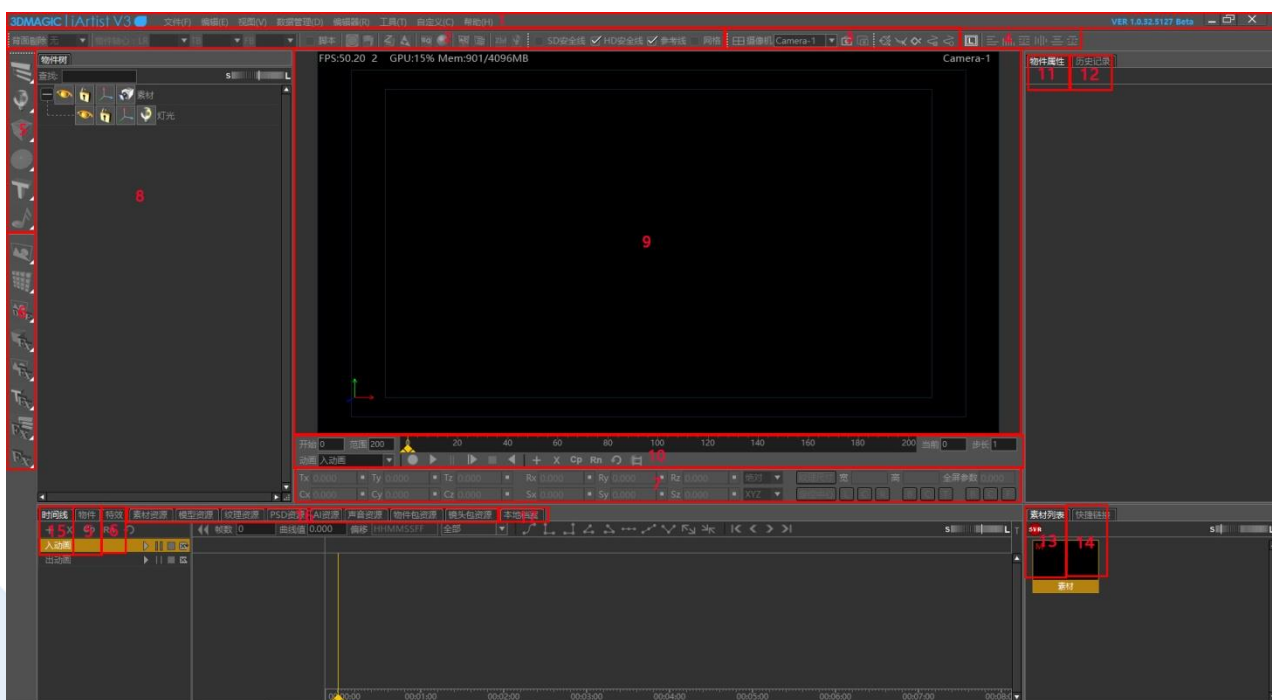
登录与注销

注：目前，只有使用资源中心的用户支持登录与注销功能。

4. 工作界面

本章介绍了 iArtist 创作编辑系统工作平台的主要面板，它概述了 iArtist 的主窗口和主菜单等相关内容。

iArtist 工作界面由【文件菜单栏】、【公共属性】、【摄像机】、【编辑栏】、【物件】、【特技】、【物件树】、【编辑视窗】、【播出时间线】、【空间变换】、【物件属性】、【历史记录】、【本地档案】、【时间线】、【资源】、【素材列表】、【快捷链接】几部分组成。



note & sketch

序号	面板	描述
1	【文件菜单栏】	提供系统相关工具、配置、编辑等。
2	【公共属性】	提供公共属性参数。
3	【摄像机】	提供自身坐标、透明通道、显示运动轨迹、只显示选中物件、四视图与摄像机及摄像机管理、等参数。
4	【编辑栏】	快速排版【编辑视窗】内容。
5	【物件】	提供各种插件，其中拥有立方体、球体、彩色矩形、走马、文字、时钟、网格文件等 44 种物件。
6	【特技】	提供各种特技，其中拥有纹理、排列、像素特技、几何特技、纹理特技、字效、组特效、其它特技。
7	【空间变换】	调整物件位置。
8	【物件树】	可视化编辑窗口中的所有元素，元素可以为物件、特技、纹理、文本等功能。
9	【编辑视窗】	素材可视化编辑窗口，使设计者实时看到图形编辑后的样子。
10	【播出时间线】	显示、播放当前素材动画段。
11	【物件属性】	对当前素材所使用灯光和场景进行控制，对物件、纹理的大小，位

		置和其他的设置进行修改； 选择不同物件及特技显示不同内容。
12	【历史记录】	记录操作步骤，可撤消、重做。
13	【素材列表】	显示和切换打开素材，合并素材等编辑的素材。
14	【快捷链接】	快速切到设置了快捷链接的属性内容。
15	【时间线】	制作动画，调整动画曲线和关键帧等。
16	【资源】	显示本地、资源中心的文件；包括图像、素材、材质、声音、PSD等资源，可拖拽调用。
17	【本地档案】	显示本地素材、本地纹理、本地路径、本地预制、纹理预制、物件预制、本地模型、本地 AI、本地声音、本地 PSD、属性预制、动画预制。

本章包括以下内容

- [4.1 文件菜单栏](#)
- [4.2 公共属性](#)
- [4.3 摄像机](#)
- [4.4 物件](#)

- [4.5 特技](#)
- [4.6 编辑栏](#)
- [4.7 空间变换](#)
- [4.8 物件树](#)
- [4.9 编辑视窗](#)
- [4.10 播出时间线](#)
- [4.11 时间线](#)
- [4.12 物件属性](#)
- [4.13 历史记录](#)
- [4.14 本地档案](#)
- [4.15 资源中心](#)
- [4.16 素材列表](#)
- [4.17 快捷链接](#)

4.1 文件菜单栏

note & skatch

【文件菜单栏】位于 iArtist 窗口顶端，集中列出了系统的常用的文件、编辑、视图、数据管理、编辑器、工具、自定义以及帮助类的功能，便于文件的编辑操作。

本节包括以下内容

- [4.1.1 文件 \(F\)](#) (新建、打开、保存、另存为、保存到资源平台、保存到特定版本、最近打开、退出)
- [4.1.2 编辑 \(E\)](#) (撤消、重做、剪切、复制、粘贴、全局参数设置、批修改纹理路径、纹理资源管理、输出到纹理、清除无用的物件、X 对齐、Y 对齐、Z 对齐、X 平均分布、Y 平均分布、Z 平均分布)
- [4.1.3 视图 \(V\)](#) (公共属性、摄像机、显示参考线、视图管理、编辑栏、物件(左侧)、时间线、物件 (下部)、特效、素材资源、模型资源、纹理资源、PSD 资源、AI 资源、声音资源、物件包资源、镜头包资源、本地档案、素材列表、快捷链接、物件树、物件属性、历史记录、空间属性)
- [4.1.4 数据管理 \(D\)](#) (引出项管理、数据连接管理、参数连接管理、脚本编辑器)

note & sketch

- [4.1.5 编辑器 \(R\)](#) (播出模板编辑、点评模板编辑)
- [4.1.6 工具 \(T\)](#) (调色板、错误查看器、输出图像或视频、保存当前屏幕、图像处理、UV 图像编辑、本地资源文件升级、路径编辑器、日志查看器、素材打包解包、资源授权)
- [4.1.7 自定义 \(C\)](#) (系统设置、配置导入、配置导出、文件类型关联、自定义工具条、界面重置)
- [4.1.8 帮助 \(H\)](#) (使用帮助、关于)

4.1.1 文件(F)

相关本节内容，请查看 [13.素材管理](#)。

新建：Ctrl+N 新建素材；

打开：Ctrl+O 打开素材；

保存：Ctrl+S 保存素材；

另存为：Ctrl+Shift+S 另存为素材；

保存到特定版本：可将素材保存特定版本；

保存到资源平台：将素材保存到资源平台；

最近打开：最近打开过的 6 个素材；

注销：使用资源平台用户，支持注销功能；

步骤 1：选择“文件”菜单-单击“注销”打开注销重新登录窗口；

步骤 2：输入当前用户的用户名、密码，单击确定即可登录。

注：必须重新登录当前用户，其它用户无法登录；只支持使用资源中心用户。

退出：单击退出按钮或按 Ctrl+Q 退出 iArtist 系统。

4.1.2 编辑(E)

撤消：Ctrl+Z 撤消上一步操作；

重做：Ctrl+Y 重做上一步操作；

剪切：Ctrl+X 剪切选中内容；

复制：Ctrl+C 复制选中内容；

粘贴：Ctrl+V 粘贴复制内容；

全局参数设置，请查看 [15.4 全局参数设置](#)。

批修改纹理路径，请查看 [8.1.8 批修改纹理路径](#)。

纹理资源管理，请查看 [8.1.9 纹理资源管理](#)。

输出到纹理，请查看 [8.1.10 输出到纹理](#)。

清除无用的物件，请查看 [10.24 清除无用的物件](#)。

X 对齐、Y 对齐、Z 对齐、X 平均分布、Y 平均分布、Z 平均分布，请查看 [9.22 编辑栏](#)。

4.1.3 视图(V)

勾选菜单可显示对应窗口，不勾选对应窗口隐藏。同时，这些窗口可向外拖拽单独弹出，通过拖拽合并多个窗口；支持调整多个窗口的宽度、高度；界面各窗体位置，可通过鼠拖拽进行自定义。

公共属性：显示公共属性参数；

摄像机：显示摄像机相关参数；

显示参考：显示 SD 安全线、HD 安全线、参考线、网格；

视图管理：显示自身坐标、只显示选中物件、透明通道、显示运动轨迹、显示路径轨迹；

编辑栏：显示编辑栏相关参数；

物件：显示物件及特技；

特效：显示物件的特效；

物件：显示物件；

时间线：显示时间线内容；

素材资源：显示资源中心素材；

模型资源：显示资源中心模型；

纹理资源：显示资源中心纹理；

PSD 资源：显示资源中心 PSD 文件；

AI 资源：显示资源中心 AI 文件；

声音资源：显示资源中心声音文件；

物件包资源：显示资源中心物件包；

镜头包资源：显示资源中心镜头包；

本地档案：显示本地资源文件；

素材列表：显示当前所有已打开素材；

快捷链接：显示快捷链接窗口信息；

物件树：显示当前素材所包括的物件、属性等信息；

物件属性：显示物件特有属性、纹理、特技、遮罩等属性参数；

历史记录：iArtist 系统历史操作记录；

空间属性：显示调整物件可调的属性参数。

4.1.4 数据管理(D)

相关数据管理内容，请查看 [12.数据管理](#)。

引出项管理

数据连接管理

参数连接管理

脚本编辑器

4.1.5 编辑器(R)

相关编辑器内容，请查看 [17.模板编辑](#)。

播出模板编辑

点评模板编辑

4.1.6 工具(T)

note & sketch

相关工具详细介绍，请查看 [16.工具介绍](#)。

调色板

错误查看器

输出图像或视频

保存当前屏幕

图像处理

UV 图像编辑

本地资源文件升级

路径编辑

日志查看器

素材打包解包

资源授权

4.1.7 自定义(C)

自定义菜单提供用户对系统“背景设置、默认目录、热键设置、宽高比设置、渲染类型、自动保存、虚拟现实渲染状态、日志配置、其他”的系统设置和重置界面等操作。

相关自定义中功能使用，请查看 [3.系统配置](#)。

系统设置（背景设置、默认目录、热键设置、宽高比设置、渲染类型、自动保存、虚拟现实渲染状态、日志配置、其他）

配置导入

note & sketch

配置导出

文件类型关联

自定义工具条

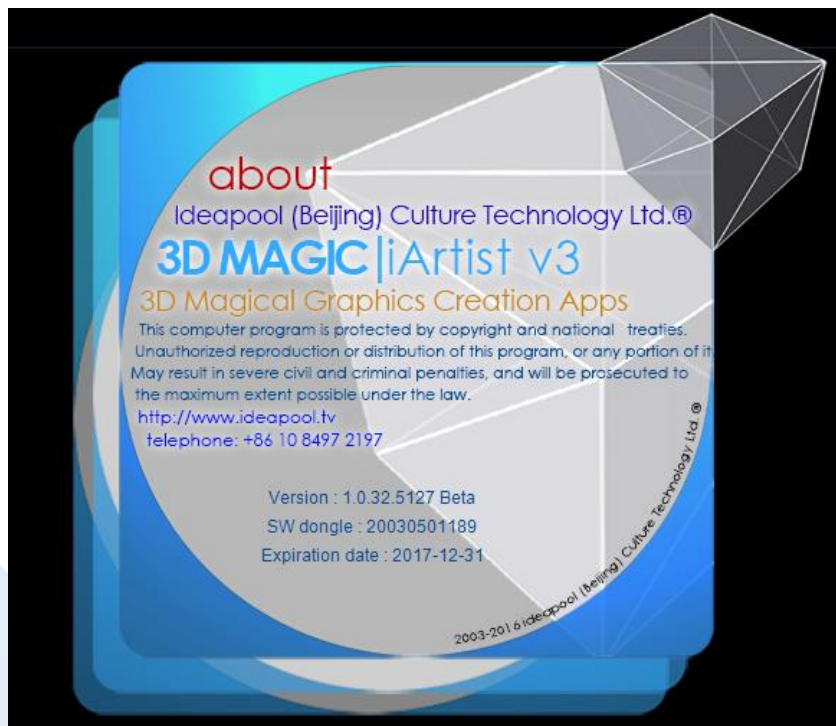
界面重置

4.1.8 帮助(H)

帮助菜单中包括使用帮助、关于两项。

使用帮助： 打开当前最新 iArtist 编辑系统的使用帮助文档。

关于： 显示当前系统的版本号、公司网站等信息。



note & sketch

具体特技内容，请查看 [7.特技](#)。

4.6 编辑栏

【编辑栏】默认位置位于【公共属性】区域下面，分别为锁定、X 对齐、Y 对齐、Z 对齐、X 平均分布、Y 平均分布、Z 平均分布。具体功能使用，请查看 [9.22 编辑栏](#)。



4.7 空间变换

【空间变换】默认位置位于【编辑视窗】下面，包括位移、旋转、缩放、中心点，还有，纹理尺寸、全屏参数、定位中心按钮。具体内容，请查看 [9.1 空间变换](#)。

4.8 物件树

【物件树】默认位置位于界面左侧；【物件树】是可视化场景中的所有元素；元素可以为物件、特技、纹理、文本等。具体内容，请查看 [10.物件树](#)。

4.9 编辑视窗

【编辑视窗】即主编辑窗体。相关编辑视窗功能，请查看 [5.1 编辑视窗](#)。

4.10 播出时间线

【播出时间线】位于【编辑视窗】的下面。相关内容，请查看 [11.3 播出时间线](#)。

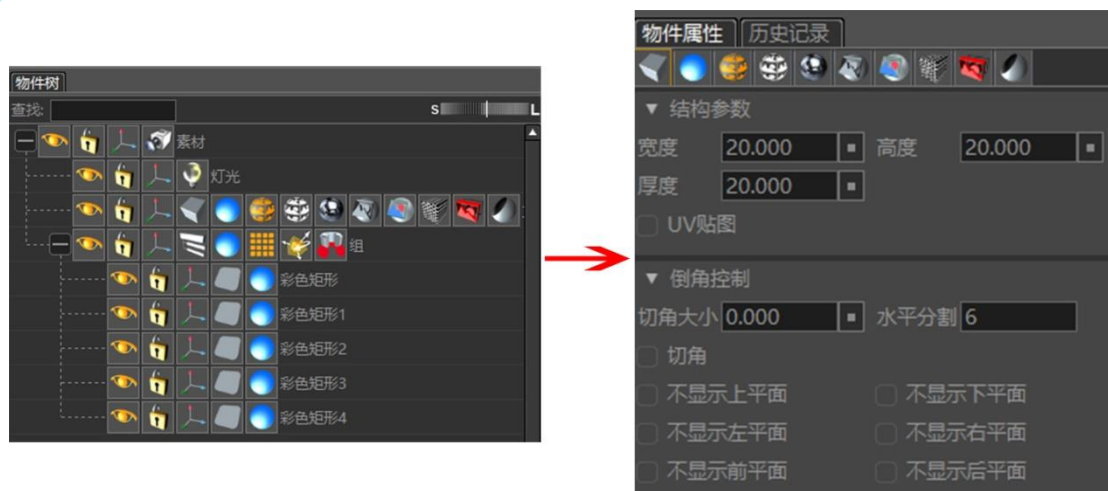
4.11 时间线

【时间线】包含[动画列表]和[编辑时间线]相关内容，详细请查看 [11.4 时间线](#)。

4.12 物件属性

【物件属性】编辑物件的、材质、纹理（平面、反射、凹凸、投影、通道、法线）、特技（纹理、排列、像素材特技、几何特技、纹理特技、字效、组特效、其它特效）等属性参数。

注意：数值框调节数值步长设置：浮点数默认为 0.1，加 Ctrl 为 1，加 Shift 为 0.01，整型默认为 1，加 Ctrl 为 10。



显示特有属性：具体物件属性参数，请查看 [6.物件](#)。

显示材质属性：具体材质属性参数，请查看 [8.2 材质](#)。

显示纹理属性：具体纹理属性参数，请查看 [8.1 纹理](#)。

显示特技属性：特技包括纹理、排列、像素材特技、几何特技、纹理特技、字效、组特效、其它特效。具体特技属性，请查看 [7.特技](#)。

显示遮罩属性：具体遮罩属性，请查看 [7.7.3 遮罩](#)。

引出快捷按钮： ，单击它可打开引出名称设置窗口，命名后单击确定即可引出当前属性。

R：重新加载。

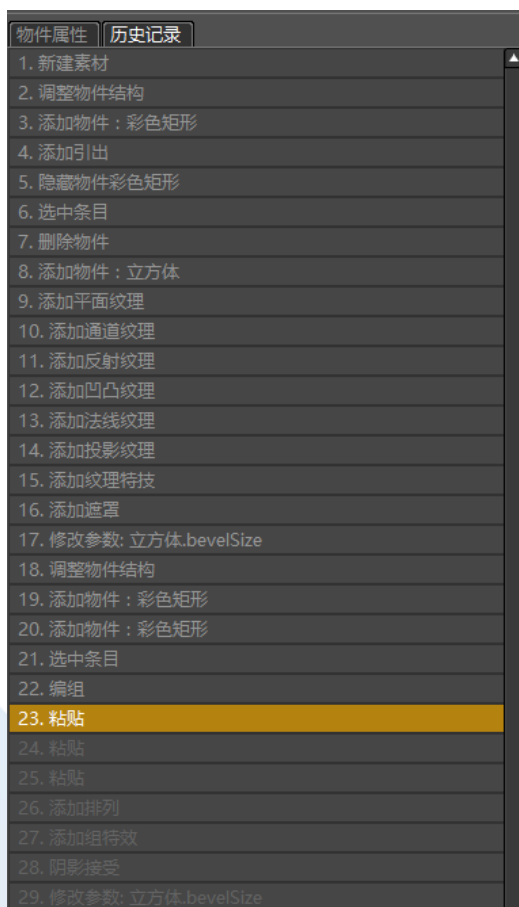
：单击选择文件按钮。

4.13 历史记录

note & sketch

【历史记录】窗口默认位置位于界面右上角，【历史记录】窗口记录有当前素材您操作过的步骤，同时，按 Ctrl+Z\Ctrl+Y 快捷撤消重做步骤。鼠标向上单击选择多步，可撤消多步；在撤消步骤处鼠标向下单击选择多步，可重做多步。
历史记录最大步数可在 ini 中设置；【历史记录】窗口支持 Up/Down 快捷。

4.14 本地档案



note & sketch

【本地档案】窗口位置位于左下角处，存储本地素材、本地纹理、本地路径、材质预制、纹理预制、物件预制、本地模型、本地 AI、本地声音、本地 PSD、属性预制、动画预制，内容，方便用户查看并使用。

本地档案：请查看 [14.2 本地档案](#)。

资源中心（可选）：请查看 [14.3 资源中心](#)。

注：具体资源的内容，请查看 [14.4 资源管理](#)。



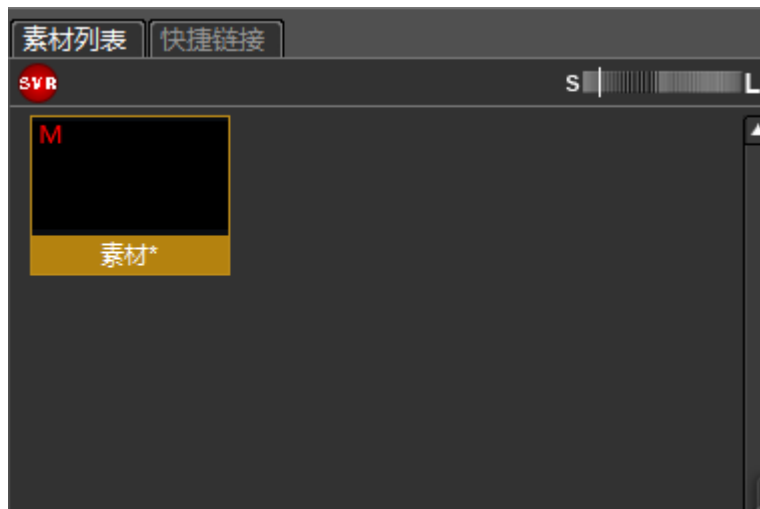
4.15 资源中心

【资源中心】存储素材资源、模型资源、纹理资源、物件包资源、AI 资源、声音资源、PSD 资源、镜头包资源 8 项内容，方便用户查看并使用。

4.16 素材列表

【素材列表】显示当前所有已打开素材。【素材列表】右键菜单包括新建素材、打开素材、保存素材、最近打开素材、合并素材、编辑点评模板等功能项。具体素材列表功能，请查看

13.素材管理。

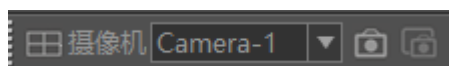


4.17 快捷链接

【快捷链接】位于界面右下角。具体内容，请查看 [10.4 保存快捷链接](#)。

5. 视图与摄像机管理

【摄像机】区域由视图、摄像机、摄像机管理、几项组成。

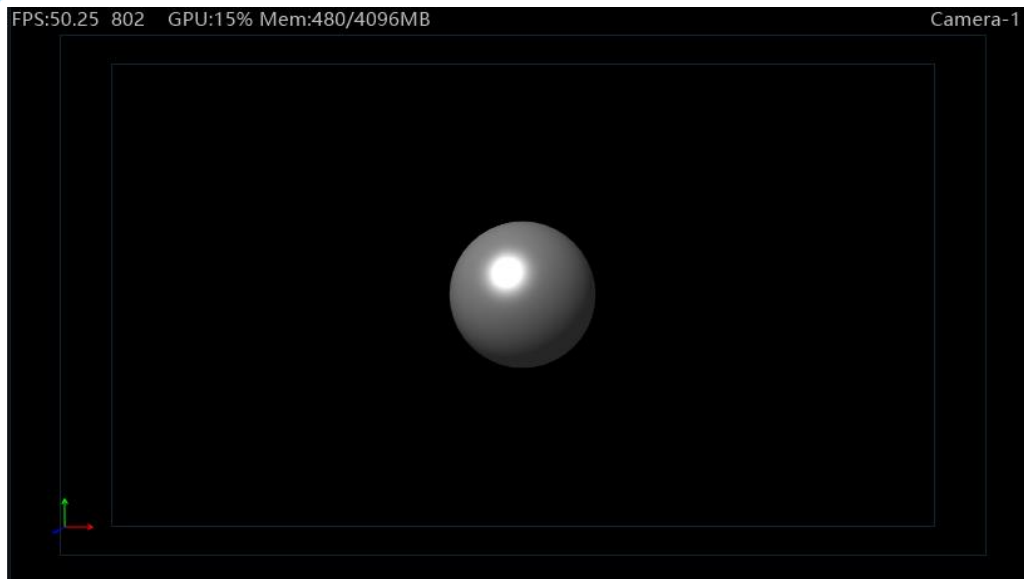


本章包括以下内容

- [5.1 编辑视窗](#)
- [5.2 四视图](#)
- [5.3 摄像机管理](#)

5.1 编辑视窗

【编辑视窗】，素材可视化编辑窗口，使设计者实时看到图形编辑后的样子。物件可参照参考线、网格调整位置，利用鼠标选择移动物件位置以及快捷键旋转操作编辑素材内容；同时支持多视图、标尺线吸附功能。【编辑视窗】可通过右键菜单实现对齐、平均分布。



5.1.1 F11 浮出【编辑视窗】

F11 浮出【编辑视窗】。【编辑视窗】浮出后，鼠标移动至浮动【编辑视窗】左上角显示“最大化、关闭”按钮图标（在最大化情况下显示“还原”按钮）实现返回、最大化操作。支持鼠标左键拖拽窗体边角缩放改变窗体的大小。

5.1.2 W/E/R/Q

右键【编辑视窗】选择“移动、旋转、缩放、无”菜单项可调整操作轴状态，同时支持快捷

键 W(移动) 、 E(旋转) 、 R(缩放) 、 Q(无)。

5.1.3 局部缩放

在【编辑视窗】中滚动鼠标中键，局部缩放【编辑视窗】窗口的大小，按住鼠标中键可调整【编辑视窗】位置，按 F6 恢复原始大小和位置。

注：【编辑栏】设置为非锁定状态。



5.1.4 显示信息

左上角显示帧率、三角面个数、GPU 占用率、内存占用率。

注：iArtist 动画播放帧速率为每秒 50 帧播放的控制。

5.1.5 参考线

【编辑视窗】按 Ctrl+R 显示/隐藏标尺。

双击标尺，可添加参考线，选中参考线再双击可删除参考线。

【编辑视窗】支持按物件的操作轴，进行自动吸附参考线。

5.1.6 物件所在位置

物件拖拽到【编辑视窗】的时候，松开鼠标的位置为物件的所在位置。

5.1.7 框选

【编辑视窗】支持鼠标左键框选物件功能。

步骤：打开 iArtist 系统，添加物件到【编辑视窗】，在【编辑视窗】内单击鼠标左键拖拽框选物件。

5.1.8 编辑视窗快捷键

Delete 删除物件

Left 向左移动

Right 向右移动

Up 向上移动

Down 向下移动

W 位移状态

E 旋转状态

R 缩放状态

Q 不显示操作轴

Ctrl+C 拷贝

Ctrl +V 粘贴

Ctrl +A 全选

Ctrl +Z 取消

Ctrl +Y 重做

F11 实现浮出【主编辑器】以及返回、最大化【主编辑器】

5.1.9 可见即所得编辑

操作步骤：添加彩色矩形物件到【编辑视窗】，鼠标双击物件即可进入可见即所得编辑状态。

5.1.10 显示网格

勾选【系统设置】中的“显示网格”项，即可在【编辑视窗】显示网格。

5.1.11 X、Y、Z 对齐， X、Y、Z 平均分布

使用方法：选中多个物件，右键【编辑视窗】选择“X 对齐、Y 对齐、Z 对齐、X 平均分布、Y 平均分布、Z 平均分布”可排列多物件。

5.1.12 安全线

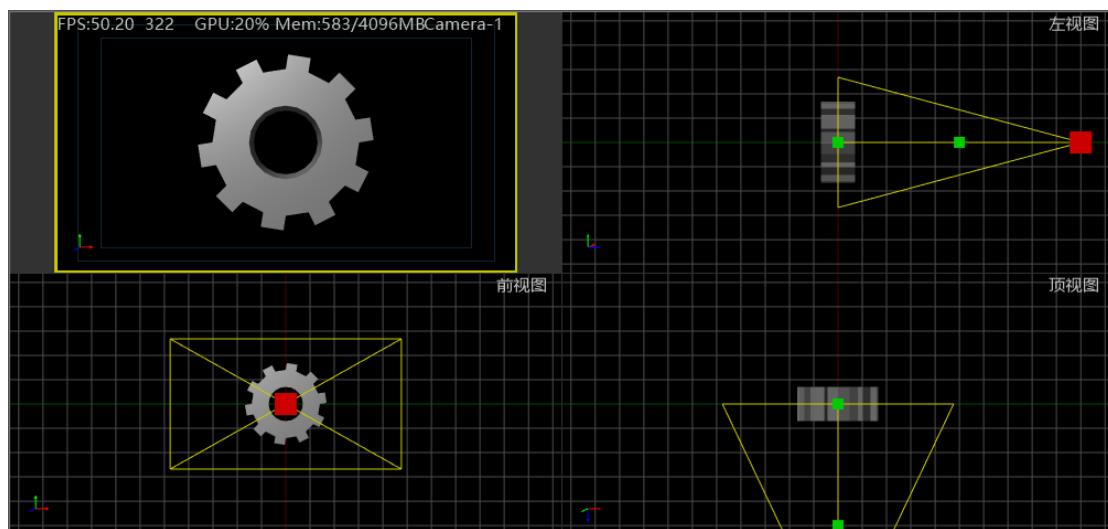
note & sketch

【编辑视窗】显示 SD、HD 安全线 (SD 为标清显示、HD 为高清显示。)

注: 如果没有显示, 可单击“自定义”菜单-选择“系统设置”-[背景设置]勾选安全线项。

5.2 四视图

单击“四视图”按钮切换【编辑视窗】自由视图和四视图显示方式。四视图显示方式包含正常视图、左视图、前视图、顶视图, 用户在创作编辑过程中, 查看场景中每物件所在左、前、顶视图目前各自位于场景的什么位置, 再通过自由视图调整物件操作轴, 进行对应的旋转、位移、缩放的编辑。



恢复摄像机位置: 右键【编辑视窗】左、前、顶视图选择“恢复摄像机位置”参数, 进行恢

复。

缩放：通过鼠标滚轮滚动，来实现放大和缩小【编辑视窗】的左、前、顶视图。

右键菜单项：右键【编辑视窗】的自由视图右键菜单项，包括位置、缩放、旋转、无。

5.3 摄像机管理

摄像机参数在【物件树】窗口最顶端的素材层的【物件属性】中，包括位置、方向、镜头等参数。



note & sketch

摄像机列表： 通过摄像机下拉列表，选择使用摄像机。系统默认已有如下图所示的 7 个摄像机



像机，用户可根据需要在【摄像机管理】中增加/删除（默认摄像机不允许删除）。

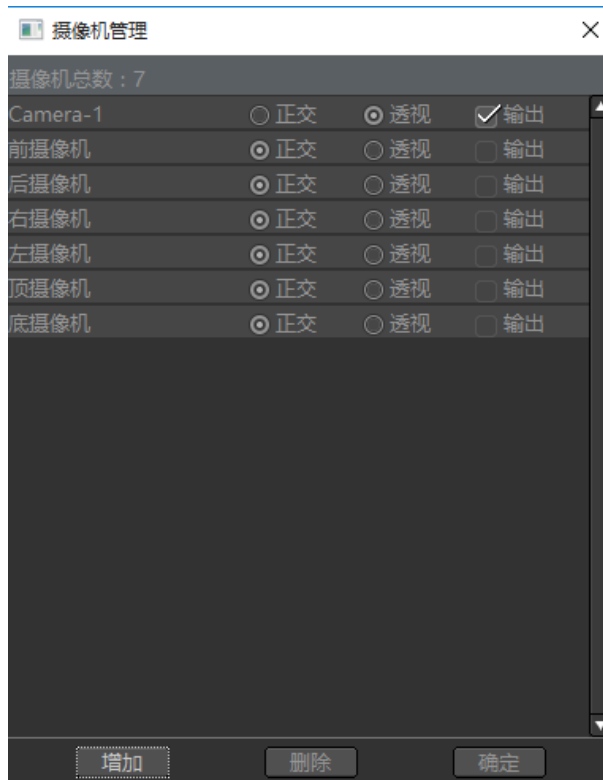
摄像机管理：【摄像机管理】窗口显示当前所有摄像机的摄像机名称、是正交还是透视以及哪个是输出摄像机；同时，支持编辑。在【摄像机管理】窗口，添加复制、粘贴、鼠标滑轮功能，此窗口可以进行增加、删除摄像机操作（默认摄像机不允许删除）

正交摄像机：以无透视的方式均匀的渲染对象，画面平面化；

透视摄像机：显示物件因角度所产生的效果差异，镜头开角会影响透视画面的形变程度，越靠近边角就越明显。非均匀的渲染对象，产生近大远小的效果；

输出：无论编辑时使用哪一个摄像机，输出时都是以勾选输出的摄像机效果输出的；

【摄像机管理】窗口支持按 Enter 选择输出摄像机快捷。



6. 物件

note & sketch

【物件】窗口区域位于窗口左侧，提供各种插件，其中拥有立方体、球体、彩色矩形、走马、



文字、时钟、网格文件等 44 种物件。物件支持添加纹理、特技等插件。创建 clp 素材后，你就可以开始设计图形了。【物件】包括组物件、灯光物件、三维物件、二维物件、文字、音乐类，每个物件都可以根据需要进行修改。

本章包括以下内容

- [6.1 添加物件](#)
- [6.2 组物件](#) (组、层、饼图、三维标尺、柱图)

note & sketch

- [6.3 灯光](#) (灯光)
- [6.4 三维物件](#) (立方体、球体、圆柱体、圆环体、齿轮、拉伸体、旋转体、路径体、拉伸图形、饼图、曲线、三维时钟、正二十面体、曲线、轮廓拉伸、网格文件、树木、粒子、相框、栅格、文件卡、弹簧)
- [6.5 二维物件](#) (彩色矩形、卷页、PSD、圆盘、旗帜、波纹、地形、布料、海洋、多点矩形)
- [6.6 文字](#) (文字、走马、数字时钟、数据计算、三维日历)
- [6.7 音乐](#) (音频)

6.1 添加物件

方法 1: 拖拽添加。

步骤 1: 在【物件】处选择任意一个物件 (比如: 矩形);

步骤 2: 将矩形拖拽添加到【物件树】或【编辑视窗】，物件拖入【编辑视窗】的时候，松开鼠标的位置为物件的所在位置，现在您可直接拖拽【资源】窗口的图像、视频、序列等纹理资源文件给物件，【物件树】中显示物件的默认名称，同时也可双击进行重命名。



方法 2：在【物件】处双击任意物件即可添加。

6.2 组物件

6.2.1 组物件



组物件相当于一个容器，可以将对象和属性添加到组中；组物件支持添加贴图，子物件也贴上组物件贴图。

注：此物件位于：物件→组物件→组物件。

6.2.2 层

note & sketch



层用于控制所属物件空间位置；将不同物件作为层的子物件，不论如何调整子物件 Position Z，是无法改变层之间的顺序的，除非改变层顺序。

注：此物件位于：物件→组物件→层。

6.3 灯光



素材默认已添加一个灯光，用户可以根据需要自己添加。灯光类型包括点光源、方向光、聚光灯，可以设置其范围、衰减等参数。

灯光跟随“组物件”的旋转和平移：灯光可作为“组物件”的子物件，物件选择对应灯光照射，旋转和平移组物件时灯光也随之变化；可单独设置每个灯光的位置等属性；每个物件可选择对应的灯光照射，每个物件最多可设置 6 个灯光的照射。

注：此物件位于：物件→灯光→灯光。



类型：点光源、方向光、聚光灯；

范围：0-1000000；

衰减：调整曝光度；

颜色：设置光源对物件的漫反射颜色；

线性衰减系数、平方衰减系数、指数衰减系数（聚光灯类型时可选择使用）；

内角、外角（聚光灯类型时可选择使用）。

6.4 三维物件

note & sketch

6.4.1 立方体



立方体用于创建不同宽、高、厚度及切角大小的立方体，可设置各面是否显示。

注：此物件位于：物件→三维物件→立方体。



宽度、高度、厚度：调整立方体的相应参数大小；

切角大小：调整立方体的切角；

水平分割：用于调整立方体的水平分割参数；

不显示上、下、左、右、前、后平面：调控制立方体相应面是否显示，勾选不显示。

6.4.2 球体



球体用于创建不同的球体。

注：此物件位于：物件→三维物件→球体。



内、外半径：用于调整球体的内、外半径大小；

截面：是否显示截面，勾选显示；

显示内球：是否显示内球，勾选显示；

顶、底纬度：调整球体的顶、底纬度；

开始角度、结束角度：开角时，用于调整球体开始、结束角度；

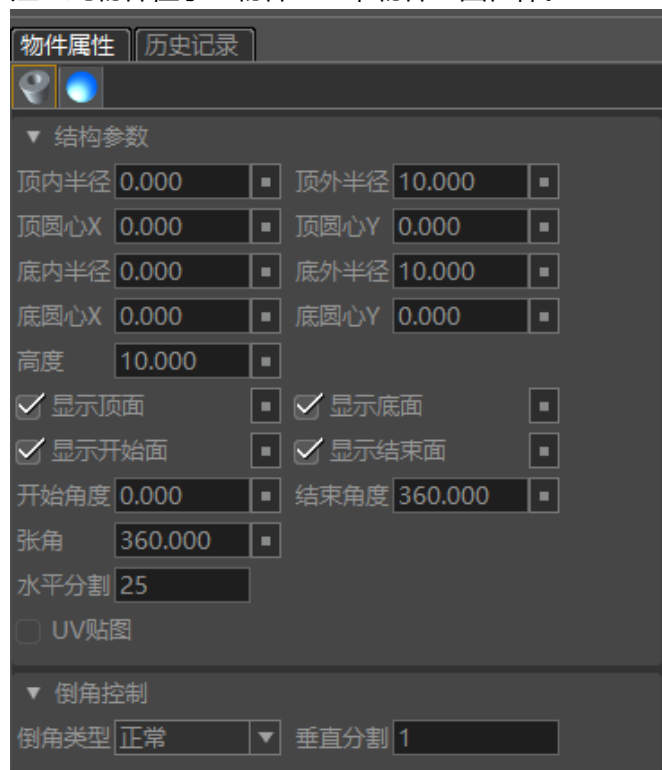
水平分割、垂直分割：用于调整球体的水平、垂直面上分割参数。

6.4.3 圆柱体



圆柱体用于创建不同的圆柱体。

注：此物件位于：物件→三维物件→圆柱体。



顶内、外半径：用于调整圆柱体顶面内、外半径大小；

底内、外半径：用于调整圆柱体底面内、外半径大小；

note & sketch

高度：用于调整圆柱体高度；

底圆心 X、Y：用于调整圆柱体内圆柱相对于外圆柱 X、Y 轴方向的位置；

顶圆心 X、Y：用于调整圆柱体顶面圆心 X 轴、Y 轴的位置；

显示顶、底面：用于控制显示顶面、底面是否显示，勾选显示；

显示开始面、结束面：圆柱体开角后，用于显示是否显示圆柱体的开始面、结束面，勾选显示；

开始角度、结束角度：开角时，用于调整圆柱体开始、结束角度；

张角：用于调整圆柱体开角的大小；

水平、垂直分割：用于调整圆柱体水平面、垂直面分割参数；

倒角类型：用于选择倒角类型，包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、真题外圆弧；

切角大小：（倒角类型为正常时，无此项内容）用于调整切角大小。

6.4.4 圆环体



圆环体用于创建不同的圆环体。

注：此物件位于：物件→三维物件→圆环体。



内、外半径：用于调整内、外半径的大小；

开始、结束面：用于控制圆环体开始面、结束面是否显示，勾选显示；

开始角度、结束角度：开角时，用于调整圆环体开始、结束角度；

水平分割、垂直分割：用于调整圆环体的水平、垂直面上分割参数。

6.4.5 齿轮



齿轮用于创建齿轮。

注：此物件位于：物件→三维物件→齿轮。



内、外半径：用于调整内、外半径的大小；

厚度：用于调整齿轮厚度；

齿宽：用于调整齿轮的齿宽；

齿底宽度：用于调整齿轮的齿底的宽度；

齿顶宽度：用于调整齿轮的齿顶的宽度；

X 偏移、Y 偏移：用于调整齿轮中心圆在 X、Y 轴上的偏移；

齿个数：用于调整齿轮个数；

顶面、底面：用于控制齿轮顶面、底面是否显示，勾选显示；

水平分割：用于调整齿轮的水平面上分割参数；

倒角类型：用于选择倒角类型，包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、整

体圆弧；

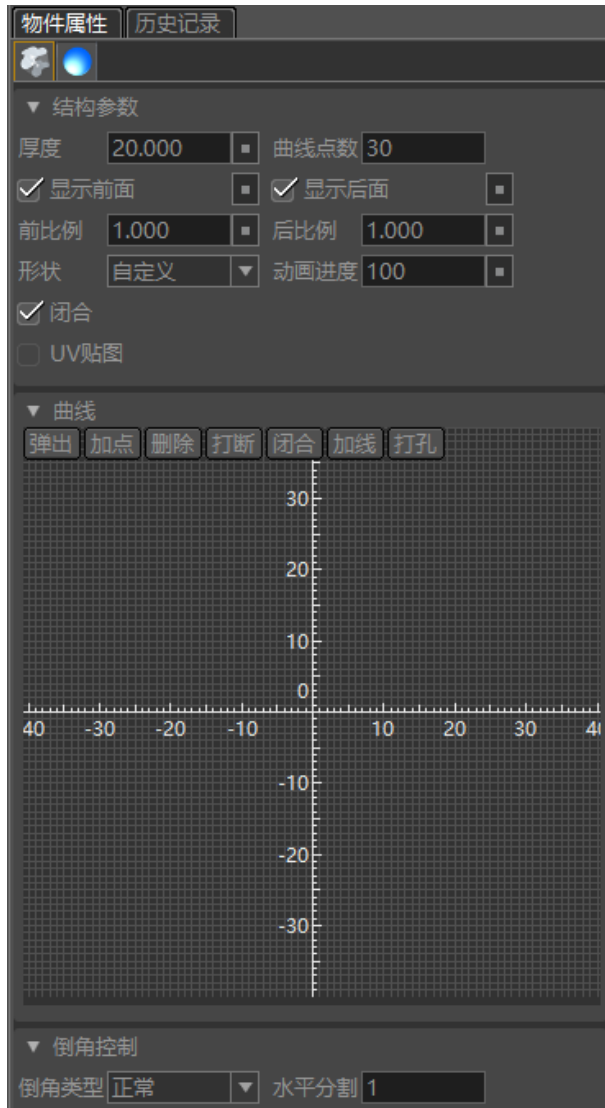
切角大小：（倒角类型为正常时，无此项内容）用于调整切角大小。

6.4.6 拉伸体



拉伸体用于创建特殊形状的多边体；由一个或多个面按照绘制的曲线路径所构成的。

注：此物件位于：物件→三维物件→拉伸体。



note & sketch

厚度：用于调整构成拉伸体的面的厚度；

曲线点数：用于调整构成拉伸体所用的的曲线点数；

显示前面、后面：用于控制拉伸体前、后面是否显示，勾选显示；

前比例、后比例：用于调整拉伸体前后的比例参数

形状：提供特定形状的曲线，可选择三角形、圆形、矩形；也可选择自定义类型，自行绘制所需形状的曲线；

动画进度：提供拉伸体动画功能，方便使用。

Bezier 曲线：用于绘制曲线（按 Shift 键显示提示度数信息）。

弹出：弹出曲线窗口；

加关键点：增加锚点；

删除：删除锚点；

打断：打断同一锚点两个手柄之间的连接；

闭合：闭合曲线；

加线：添加一条曲线；

打孔：将两条曲线划分区域的重叠部分打孔；

数值框：调整背景图大小；

水平分割：用于调整拉伸体的水平面上分割参数；

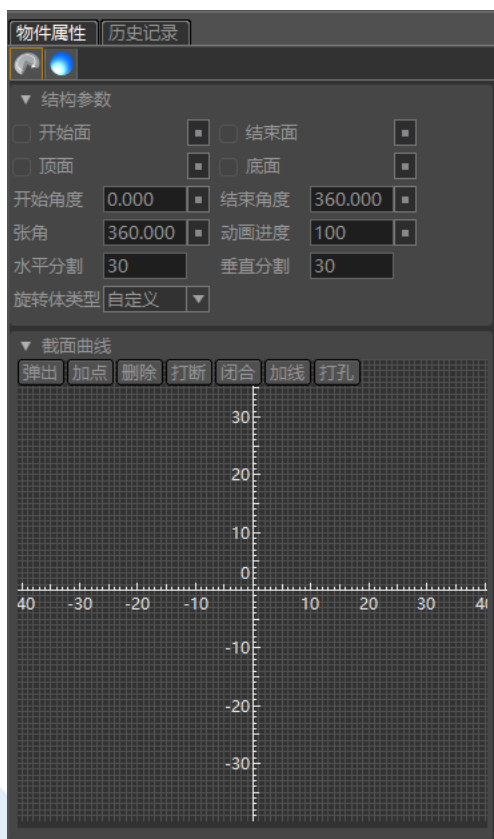
倒角类型：用于选择倒角类型，包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、真题外圆弧；

切角大小：（倒角类型为正常时，无此项内容）用于调整切角大小。

6.4.7 旋转体



旋转体用于创建特殊形状的柱体的物件；由一个或多个面按照绘制的曲线形状，以 Y 轴为轴旋转构成的。



note & sketch

注：此物件位于：物件→三维物件→旋转体。

开始面、结束面：用于控制旋转体开始面、结束面否显示，勾选显示；

顶面、底面：用于控制旋转体顶面、底面是否显示，勾选显示；

张角：用于调整旋转体旋转角度；

开始角度、结束角度：开角时，用于调整旋转体开始、结束角度；

水平分割、垂直分割：用于调整旋转体的水平、垂直面上分割参数；

动画进度：提供旋转体动画功能，方便使用。

旋转体类型：提供特定形状的曲线，可选择圆锥、圆柱、球形、圆盘；也可选择自定义类型，自行绘制所需形状的曲线；

曲线：用于绘制曲线。

弹出：弹出曲线窗口；

加点：增加锚点；

删除：删除锚点；

打断：打断同一锚点两个手柄之间的连接；

闭合：闭合曲线；

加线：添加一条曲线；

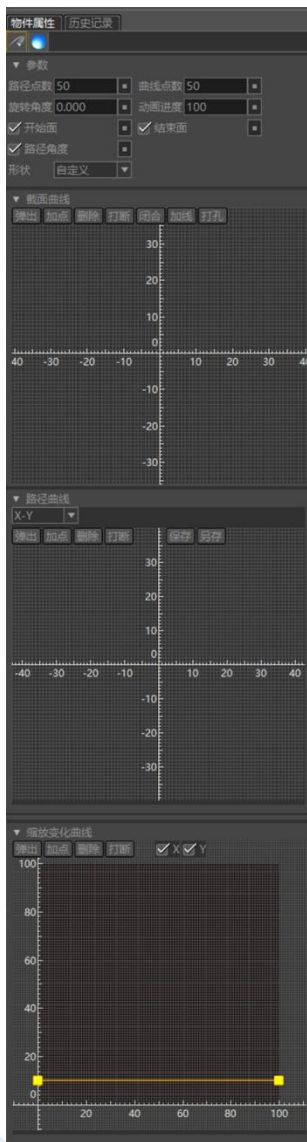
打孔：将两条曲线划分区域的重叠部分打孔；

数值框：调整背景图大小。

6.4.8 路径体



路径体用于创建特殊形状的物件, 路径 Path Bezier 窗口可以双击放大, 中键按下后可移动。



注：此物件位于：物件→三维物件→路径体。

note & sketch

路径点数：用于调整构成路径曲线所用的曲线点数；
曲线点数：用于调整构成截面曲线所用的曲线点数；
旋转角度：用于调整路径体自身旋转的角度；
动画进度：提供路径体动画功能，方便使用；
开始面、结束面：用于控制路径体开始面、结束面否显示，勾选显示；
路径角度：用于控制是否允许路径体自身旋转，勾选旋转；
形状：提供特定形状的截面曲线，可选择三角形、圆形、矩形；也可选择自定义类型，自行绘制所需形状的截面曲线；
截面曲线：用于绘制截面曲线；
路径曲线：用于绘制路径曲线；
缩放变化曲线：用于缩放绘制截面曲线；
弹出：弹出截面曲线窗口；
加点：增加锚点；
删除：删除锚点；
打断：打断同一锚点两个手柄之间的连接；
闭合：闭合曲线；
加线：添加一条曲线；
打孔：将两条曲线划分区域的重叠部分打孔；
路径曲线：用于绘制路径曲线：下拉框选择曲线所在平面，可选 X-Y、X-Z、Y-Z；
弹出：弹出曲线窗口；
加点：增加锚点；
删除：删除锚点；

打断：打断同一锚点两个手柄之间的连接；

保存：保存路径曲线；在【资源】→[本地档案] →本地路径中可查看使用；

另存：另存路径曲线；

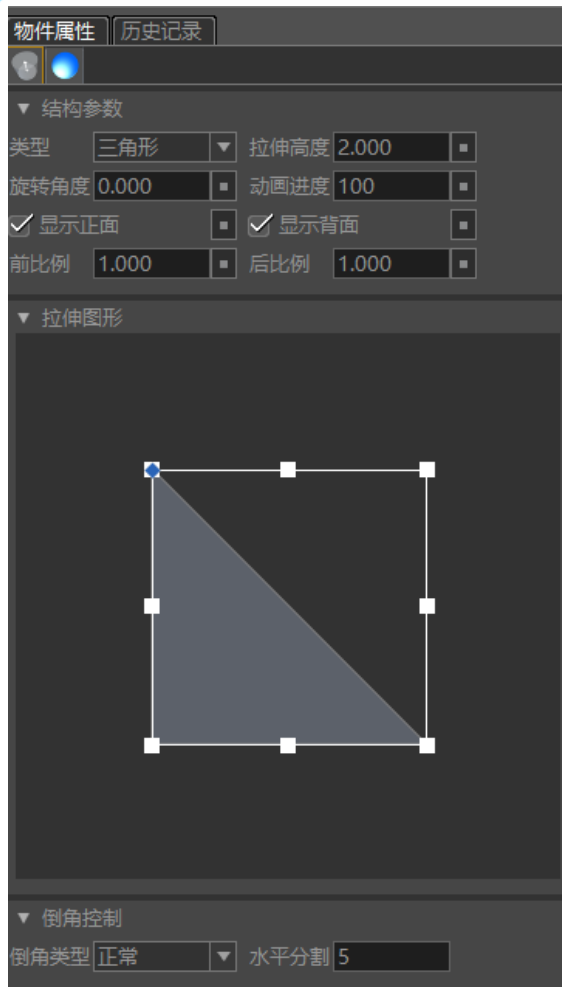
数值框：调整背景图大小。

6.4.9 拉伸图形



拉伸图形用于创建特定的 22 种形状的物件，可通过调整其拉伸高度、旋转角度、倒角等参数得到所需要效果。

注：此物件位于：物件→三维物件→拉伸图形。

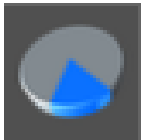


类型：提供特定形状有三角形、普通矩形、矩形（带圆弧）、同心矩形、矩形(带箭头)、五边形、六边形、菱形、梯形、圆形、同心圆、椭圆弦、饼图、L形、正十字、十字星、五角星、普通箭头、双箭头、燕尾箭头、燕尾、标注箭头共计 22 种类型；

note & sketch

拉伸高度：用于调整拉伸图形的拉伸高度；
动画进度：用于提供拉伸图形的动画功能；
旋转角度：用于调整拉伸图形的旋转角度；
显示正面、背面：用于控制拉伸图形正面、背面是否显示，勾选显示；
拉伸图形：显示所选类型的形状，可通过调整特定点，调整图形的形状及大小；
水平分割：用于调整拉伸图形的水平面上分割参数；
倒角类型：用于选择倒角类型，包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、真题外圆弧；
切角大小：（倒角类型为正常时，无此项内容）用于调整切角大小；
前后比例：用于调整拉伸图形的前后比例。

6.4.10 饼图



饼图用于创建饼图，常与文字连接使用，直观展现各数据状态，可显示十项数据。



注：此物件位于：物件→三维物件→饼图。

note & sketch

水平、垂直分割：用于调整饼图的水平、垂直面上分割参数；
进度：用于调整饼图动画进度；无动画、张开、集中、排队 1；
进度步长：调整饼图动画进度步长；
旋转体类型：用于选择饼图形状，提供特定形状的曲线，可选择圆锥、圆柱、球形、圆盘；
也可选择自定义类型，在截面曲线自行绘制所需形状的曲线；
饼图数据：通过数据-#，调整数据-#在饼图中相应所占比例 0-1；调整颜色-#，调整代表数据-#相应位置的颜色
弹出：弹出截面曲线窗口；
加点：增加锚点；
删除：删除锚点；
打断：打断同一锚点两个手柄之间的连接；
保存：保存路径曲线；在物件→路径中可查看使用；
另存：另存路径曲线；
数值框：调整背景图大小。

6.4.11 曲线



曲线用于创建曲线，显示数据走向。



注：此物件位于：物件→三维物件→曲线。

note & sketch

点集：用于调整曲线各点的数值；
线类型：用于调整点的分布方式，包括平均分割、中对称、左对齐、右对齐；
显示信息：用于控制是否显示各点对应数值，勾选显示；
曲线上、下界：用于调整曲线的上、下界；
启用最大值设置：用于控制曲线点的最大值，勾选设置；
启用最小值设置：用于控制曲线点的最小值，勾选设置；
显示界限：用于控制是否显示曲线上、下界，勾选显示；
曲线的上下界：用于设置曲线的上界参数、和下界参数；
宽度：用于调整曲线宽度；
高度：用于调整曲线高度；
三维：用于控制曲线显示方式是否为三维曲线，勾选为三维；
填充：用于控制是否填充曲线到下界的空白，勾选填充；
线宽：用于调整曲线宽度；
点大小：用于调整曲线点的大小；
线颜色：用于调整曲线颜色；
背景颜色：用于调整曲线到上界空白处的背景颜色（三维无效）；
点颜色：用于调整数值点的颜色（三维无效）；
填充颜色：用于调整填充颜色（三维无效）。

6.4.12 三维时钟



用于创建三维时钟，可选系统时间、倒计时、跑时三种类型。

注：此物件位于：物件→三维物件→三维时钟。



显示时刻：用于控制三维时钟是否显示时刻，勾选显示；

类型：用于调整时钟类型，可选系统时间、倒计时、跑时三种类型；

开始：用于控制时钟开始状态（系统时间无此项内容）；

暂停：用于控制时钟暂停状态（系统时间无此项内容）；

时、分、秒：用于控制倒计时时间；时范围 0-23，分范围 0-59，秒范围 0-59；

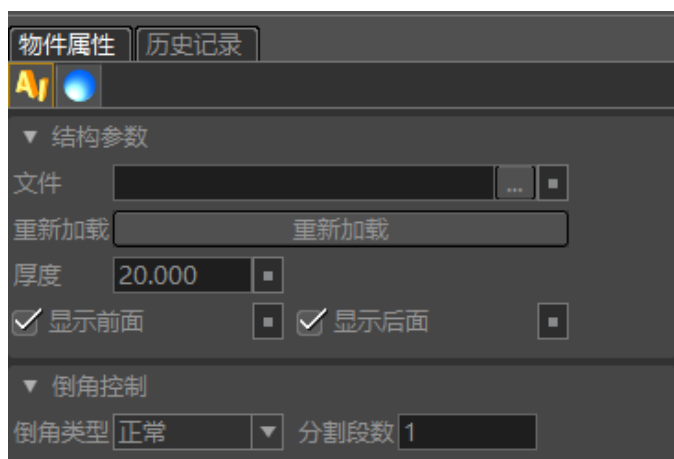
重置：用于控制重新开始；

6.4.13 轮廓拉伸

note & sketch



AI 用于导入 *.svg、*.ai 文件, 调整相应参数后使用。如果你想制作相关 AI 轮廓拉伸的素材, 请使用此物件。支持用户 AI 路径文件的导入, 通过 AI 物件可以使用户利用现有 AI 设计路径原文档更方便的制作成三维物体。添加 SVG 打孔效果。



注: 此物件位于: 物件→三维物件→AI。

路径文件: 用于选择 *.svg、*.ai 文件使用, 记录文件路径;

重新加载: 用于重新加载已选择的 *.svg、*.ai 文件;

厚度: 用于调整 *.svg、*.ai 文件的厚度;

显示前面、后面: 用于控制前、后面是否显示, 勾选显示;

分割段数: 用于调整分割参数;

倒角类型: 用于选择倒角类型, 包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、真题外圆弧;

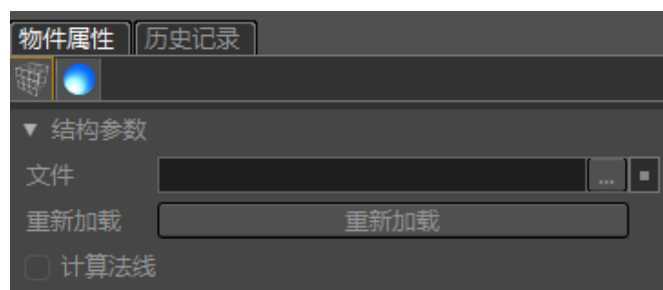
切角大小：(倒角类型为正常时，无此项内容) 用于调整切角大小。

6.4.14 网格文件



网格，用于导入*.x、*.OBJ、*.IDPOBJ、*.idpmesh、*.FBX、*.DAE、*.3DS、*.IDPFBX 格式文件。

注：此物件位于：物件→三维物件→网格。



文件：用于选择*.x、*.OBJ、*.IDPOBJ、*.idpmesh、*.FBX、*.DAE、*.3DS、*.IDPFBX 格式文件，记录文件路径；

重新加载：用于重新加载“文件”路径下的文件；

计算法线：勾选计算法线，可计算导入文件的法线。

注：支持的*.OBJ 有一定要求，如下图 OBJ 导出选项所示，要求三角面，需要材质的话要选择使用材质路径并选择路径，其他默认即可。



6.4.15 树



树用于创建树状物件。

注：此物件位于：物件→三维物件→树。



树深度：调整树枝伸展长度；
树叶尺寸：控制树叶尺寸；
树叶张开角：调整树叶张开角角度；
枝张开角：调整树枝张开角角度；
树枝扭转角：树枝与树叶之间的角度；
质感张角：枝干与主干之间的角度；
树枝半径衰减系数：调整树枝半径衰减程度；
树枝长度衰减系数：调整树枝长度长度衰减程度；
树干深度衰减系数：调整树干深度衰减程度；
树干尺寸衰减系数：调整树干长度衰减程度。

6.4.16 弹簧



用于创建弹簧物件。

注：此物件位于：物件→三维物件→弹簧。

水平、垂直分割：用于调整弹簧的水平、垂直面上分割参数；

度数：调整弹簧的度数；

高度：调整弹簧的高度；

弹簧半径：调整弹簧半径；



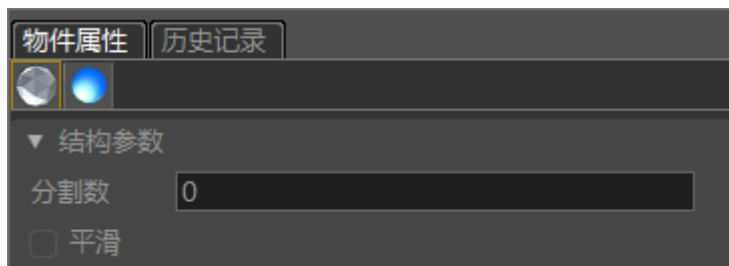
弹簧粗细：调整弹簧粗细；

显示开始面、结束面：显示是否显示弹簧的开始面、结束面，勾选显示。

6.4.17 正二十面体



用于创建正二十面体物件。



注：此物件位于：物件→三维物件→正二十面体。

分割数：调整正二十面体的分割参数；

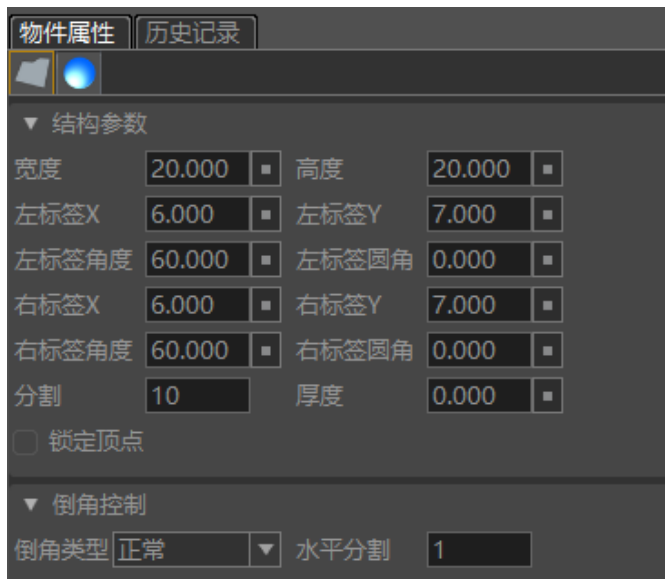
平滑：控制正二十面体是否平滑，勾选平滑；

6.4.18 文件卡



用于创建不同宽度、高度等属性的文件卡。

注：此物件位于：物件→三维物件→文件卡。



宽度、高度：调整文件卡的宽度、高度；

左/右标签 X、Y：调整文件卡左/右标签 X、Y 轴方向位置；

左/右标签角度：调整文件卡左/右标签的角度，范围 0-90；

锁定顶点：勾选锁定左右调整参数，同时调整；

倒角控制：调整文件卡标签边缘柔化程度；

水平分割：调整文件卡的水平分割参数；

6.4.19 栅格



用于创建不同宽度、高度、厚度、条数等属性的栅格。



注：此物件位于：物件→三维物件→栅格。

宽度、高度、厚度：用于调整栅格的宽度、高度、厚度；

横条高：调整栅格内横条的高度；

竖条宽：调整栅格内竖条的宽度；

横条数：调整栅格内横条参数；

竖条数：调整栅格内竖条参数；

6.4.20 相框



用于创建不同宽度、高度、等属性的相框。

注：此物件位于：物件→三维物件→相框。



外框宽、高：调整相框的外框宽、高；

倾斜角度：调整相框倾斜角度；

圆角程度：调整相框圆角程度，范围 0-1；

内框宽、高：调整相框的内框宽、高；

内中心 X、Y：调整相框内中心 X 轴、Y 轴的位置；

厚度：调整相框的厚度；

分割数：调整相框的分割参数；

倒角类型：选择倒角类型，包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、整体外圆弧；

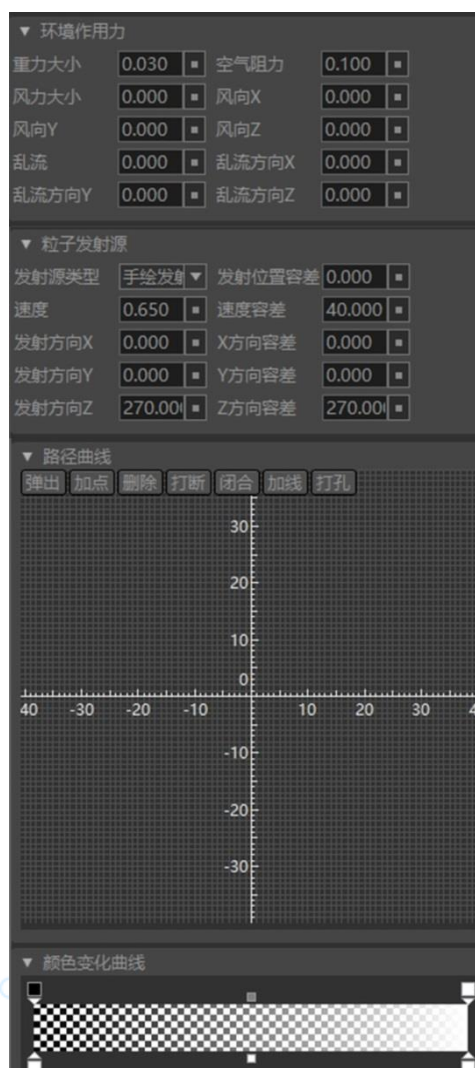
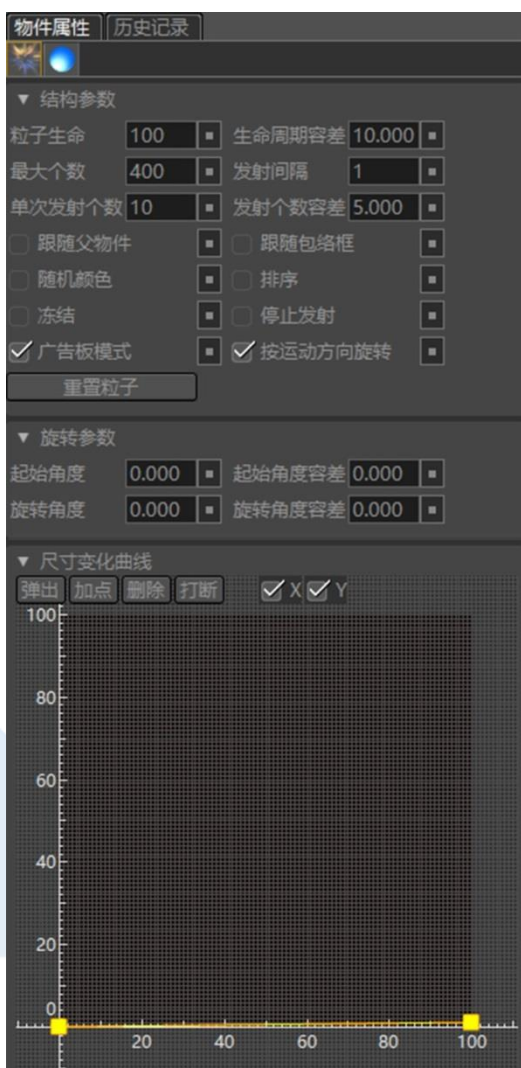
垂直分割：调整相框的垂直分割参数。

6.4.21 粒子



粒子用于创建粒子效果，可调整基本的物理参数，例如重力、空气阻力、风向等。

注：此物件位于：物件→三维物件→粒子。



6.5 二维物件

6.5.1 彩色矩形



彩色矩形用于创建矩形，支持圆角、颜色渐变。

注：此物件位于：物件→二维物件→彩色矩形。

宽度、高度：用于调整彩色矩形的宽度、高度；

分割数：调整彩色矩形的分割参数；

原比例分配：(勾选原比例分配) 将彩色矩形添加的平面纹理按照原比例分配。

原比例扩充：(勾选原比例分配) 将彩色矩形添加的平面纹理按照原比例扩充。

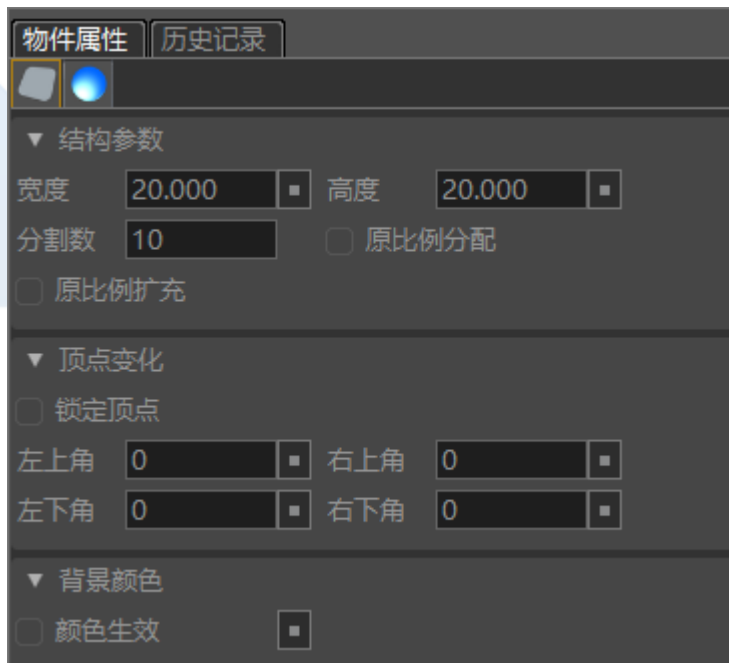
锁定顶点：(勾选锁定顶点可) 同时调整对应四角的圆角程度 0-100；

左上角、右上角、左下角、右下角：调整对应四角的圆角程度 0-100；

颜色生效：控制彩色矩形背景颜色是否生效，勾选生效；

渐变类型：(勾选颜色生效) 选择渐变方式，可选择整体渐变、整体单色；

渐变模式：(勾选颜色生效) 选择渐变模式，可选择线形、圆形、菱形；



渐变层：(勾选颜色生效) 调整颜色渐变层；

渐变角度：(勾选颜色生效) 调整颜色渐变角度；

6.5.2 卷页



卷页用于制作所需的卷页效果；支持两种类型卷页、翻页，支持 360 度的卷页角度。

注：此物件位于：物件→二维物件→卷页。



宽度、高度：调整卷页的宽度、高度；

水平割：调整卷页形的水平面的分割参数；

半径：调整卷页的半径；

进度：调整卷页翻起进度；

卷页角度：调整卷页翻起角度；

note & sketch

卷页类型：选择卷页类型，可选择卷页、翻页；

6.5.3 PSD



PSD 用于导入 PSD 文件，调整后使用。如果你想制作相关 PSD 的素材，请使用 PSD 物件。
iArtist 支持 PSD 文件的导入，利用此功能可以解决设计师设计完版面之后繁杂的导入工作，只要用户在制作 PSD 文件时，规范文档制作，导入到 iArtist 中微调整后即可以开始动画的创作了。

注：此物件位于：物件→二维物件→PSD。



文件：用于选择*.psd 格式的文件使用，记录文件路径；

重新加载：用于重新加载“文件”路径下的*.psd 格式的文件，使文件以最初形式显示。

注：

创建 PSD 时需要把制作动画的部分分成不同的层次，以方便导入到 iArtist 之后独立的制作动画。

iArtist 不支持 PSD 的图层叠加、遮挡的效果，用户可以选择在 iArtist 中进行叠加和遮挡

效果的实现，或者在 PS 软件中对叠加和遮挡效果合并图层。

iArtist 不支持 PSD 文档中图层效果，比如：投影、发光等等效果，用户需要在 PS 软件中通过合并空图层的办法来合并图层的样式。

6.5.4 圆盘



圆盘用于创建以不同的内、外半径、颜色、角度显示的圆盘。



注：此物件位于：物件→二维物件→圆盘。

内、外半径：调整圆盘的内、外半径；

开始、结束角度：调整圆盘张角的开始、结束角度；

张角：调整圆盘的张角大小；

note & sketch

分割数：调整圆盘的分割参数；

圆心 X、Y：调整圆盘内圆相对于外圆 X、Y 轴方向的位置；

颜色生效：控制圆盘颜色是否生效，勾选生效；

渐变类型：（勾选颜色生效）选择渐变方式，可选择整体渐变、整体单色；

渐变模式：（勾选颜色生效）选择渐变模式，可选择线形、圆形、菱形；

渐变层：（勾选颜色生效）调整颜色渐变层；

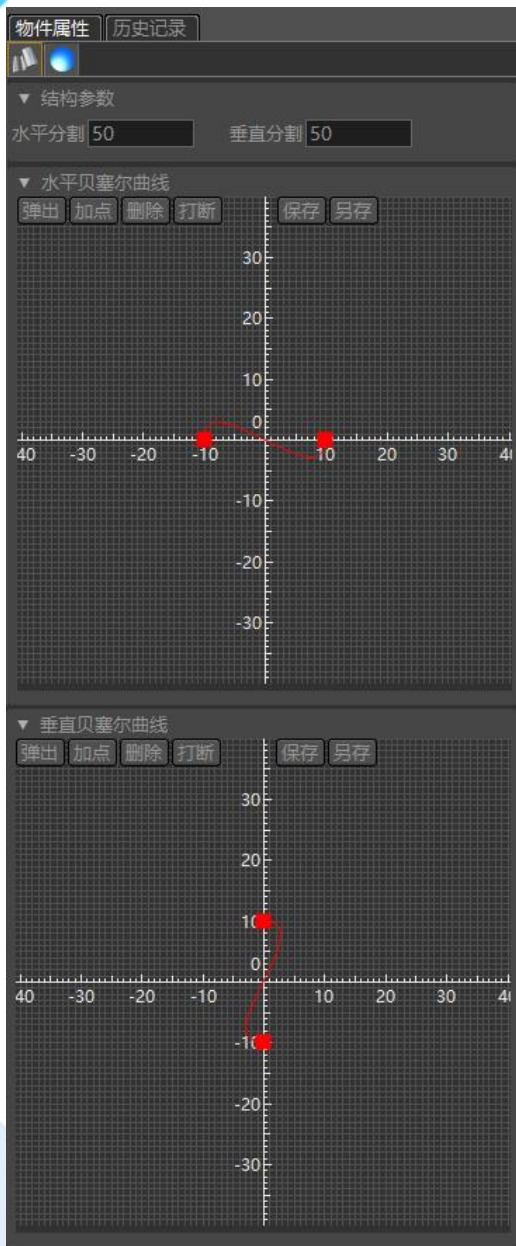
渐变角度：（勾选颜色生效）调整颜色渐变角度；

颜色：调整圆盘的颜色。

6.5.5 旗帜



旗帜可通过编辑水平、垂直分割以及贝赛尔曲线创建不同的旗帜。



注：此物件位于：物件→二维物件→旗帜。

note & sketch

水平、垂直分割：调整旗帜的水平、垂直面上分割参数；

弹出：弹出曲线窗口；

加点：增加锚点；

删除：删除锚点；

打断：打断同一锚点两个手柄之间的连接；

保存：保存路径曲线，在【资源】→[本地档案]→本地路径中可查看使用；

另存：另存路径曲线；

数值框：调整背景图大小。

6.5.6 波纹



波纹用于创建不同振幅、波长、衰减的波纹。

注：此物件位于：物件→二维物件→波纹。

水平、垂直分割：调整波纹的水平、垂直面上分割参数；

宽度、高度：调整波纹的宽度、高度；

波纹中心 X、Y：调整波纹的中心点 X、Y 轴方向的位置；

振幅：调整波纹的振幅；

波长：调整波纹的波长；

衰减：调整波纹衰减程度；

进度：调整波纹的进度。



6.5.7 地形



地形用于创建不同形态的地形。

注：此物件位于：物件→二维物件→地形。



note & sketch

宽度、高度：调整地形的宽度、高度；

水平、垂直分割：调整地形的水平、垂直面上分割参数；

坡度：调整地形的坡度；

平滑：调整地形的平滑度；

X、Y 偏移：调整地形相对于地形文件偏移位置在 X、Y 轴方向的位置；

变化范围：调整地形的上、中间、下的变化范围；

地形文件：选择地形图像文件。

6.5.8 布料



布料用于创建不同效果起伏的布料。

注：此物件位于：物件→二维物件→布料。



note & sketch

风力：调整布料飘动程度；
风向 (X、Y、Z)：调整布料在 X、Y、Z 轴的飘动方向；
锚点数：调整布料支点数量；
频率：调整飘动的频率；
质点重量：调整布料的质量；
暂停：控制布料飘动暂停；
水平、垂直方向质点数：调整布料水平、垂直分割参数。

6.5.9 海洋



海洋用于创建不同效果的海洋。

注：此物件位于：物件→二维物件→海洋。



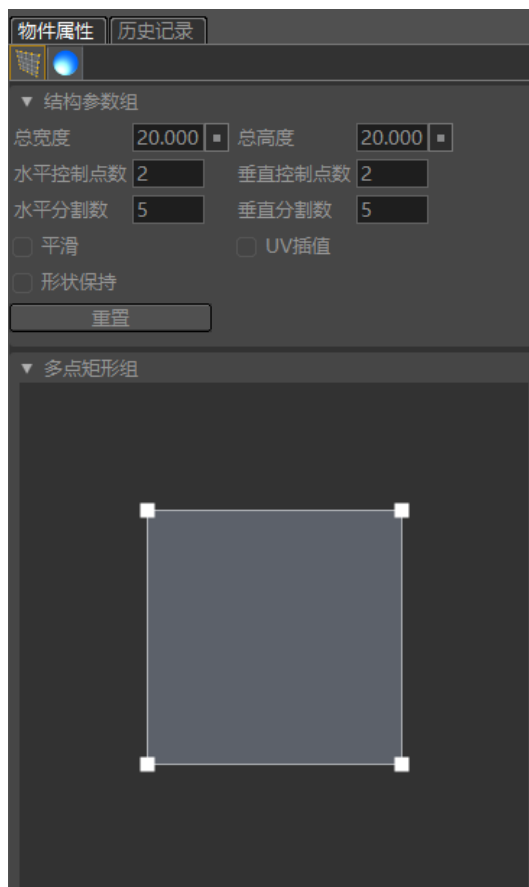
幅度：调整海洋的海浪翻滚幅度；

速度：调整海洋的海浪翻滚速度；
波浪：调整海洋的波浪大小；
网格密度：调整海洋的网格密度；
宽度、高度：调整海洋的宽度、高度；
覆盖面积：调整海洋的覆盖面积，范围 0-10。

6.5.10 多点矩形



用于创建不同形状的图形。



注：此物件位于：物件→二维物件→多点矩形。

note & sketch

总宽度、高度：调整多点矩形的宽度、高度；
水平控制点数：控制多点矩形水平方向的点数；
垂直控制点数：控制多点矩形垂直方向的点数；
水平分割数：调整多点矩形的水平分割参数。
垂直分割数：调整多点矩形的垂直分割参数。
平滑：控制多点矩形是否平滑，勾选平滑；
形状保持：按当前形状从新分布适当的三角面；
UV 插值：控制多点矩形上的贴图是否根据编辑的形状进行透射，勾选即按照编辑的形状进行透射；
重置：回归默认状态。

6.6 文字

6.6.1 文字



文字用于创建拥有不同内容、字体等属性的文字。如果你想创建相关文字的素材，请使用文字物件。



注：此物件位于：物件→文字→文字。

note & sketch

文本：调整文字显示的文本内容；

文字类型：可选择简单二维文字、复杂二维文字、三维文字、独立渲染；

自适应：可选择非自适应文本、单行自适应文本、自动换行；

片类型：可选择整片、单片；

总宽度、高度：单行自适应文本、自动换行时该项有效，用于设置文本框的总宽度、高度；

输入顺序：选择输入方式，可选择左-右（输入文字后，从左向右读）、右-左（输入文字后，从右向左读）；

排列方式：选择排列方式，可选择横排（文字横向排列），竖排（文字竖向排列）；

堆积：（勾选堆积）调整竖排文字的排列方式；

前缀、后缀：选择输入的文字在文本前方或者在文本后方；

字体：选择文字字体；

字号：控制文字字号；

对齐方式：选择文字的对齐方式；可选择左对齐、中对齐、右对齐、两边对齐、分散对齐；

字间距：调整文字字间距；

行间距：调整文字行间距；

斜体：控制文字是否斜体显示，勾选时斜体；

粗体：控制文字是否加粗显示，勾选时粗体；

像素特技：控制文字是否加像素特技，勾选时加像素特技；

背景显示：控制文字背景是否显示，勾选显示背景；

面色显示：控制文字面色是否显示，勾选显示面色；

面颜色：（勾选面色显示）调整文字颜色；

纹理文件：（勾选显示纹理路径）选择文字的纹理文件；

边显示：(勾选边显示) 调整文字边颜色；

边宽度：(勾选边显示) 调整文字边的宽度；

边颜色：(勾选边显示) 调整文字边颜色；

发光显示：控制文字周边（边的外围）的颜色显示，勾选显示；

发光宽度：(勾选发光显示) 调整文字周边（边的外围）的宽度；

发光虚化：(勾选发光显示) 调整文字周边（边的外围）的边缘的虚化程度；

发光颜色：(勾选发光显示) 调整文字周边（边的外围）颜色；

阴影显示：(勾选阴影显示) 调整文字阴影的偏移、角度、虚化、颜色属性参数；

阴影偏移：(勾选阴影显示) 调整文字阴影的偏移位置；

阴影角度：(勾选阴影显示) 调整文字阴影的角度；

阴影虚化：(勾选阴影显示) 调整文字阴影边缘虚化程度；

阴影颜色：(勾选阴影显示) 调整文字阴影颜色；

虚化点数：：调整文字的虚化程度；

边界大小：调整文字边界；

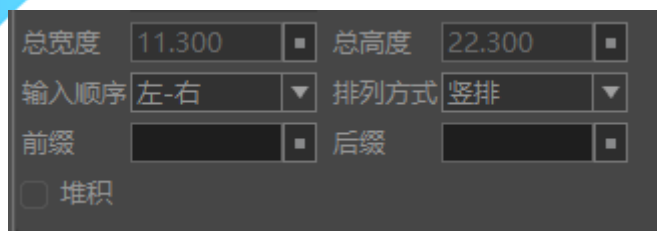


平滑度：(文字类型为三维文字) 调整三维文字边缘平滑度；

厚度：(文字类型为三维文字) 调整三维文字厚度；

水平分割：(文字类型为三维文字) 调整三维文字的水平面上分割参数；

倒角类型：(文字类型为三维文字) 选择倒角类型，包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、整体外圆弧；



切角大小：(文字类型为三维文字可选择使用，倒角类型为正常时，无此项内容) 调整边缘切角大小。

6.6.2 走马



走马，用于创建不同内容的流动文字。如果你想创建相关走马、滚动字幕的素材，请使用“走马”物件。滚动方向包括左、右、上、下、前、后的滚屏方式，可设置走马滚动速度，设置走马行与行的间隔，选择是否显示裁剪框，可设置走马宽度。

注：此物件位于：物件→文字→走马。



滚动方向：选择文字滚动方向，可选择左、右、上、下、前、后；

速度：控制文字滚动速度表；

间隔：控制文字每条之间的间隔；

开始：控制走马的开始状态；

暂停：控制走马的暂停状态；

启用停顿：控制走马的停顿状态；

显示裁剪框：控制走马裁剪框显示状态；

宽度、高度、厚度：控制走马裁剪框宽度、高度、厚度；

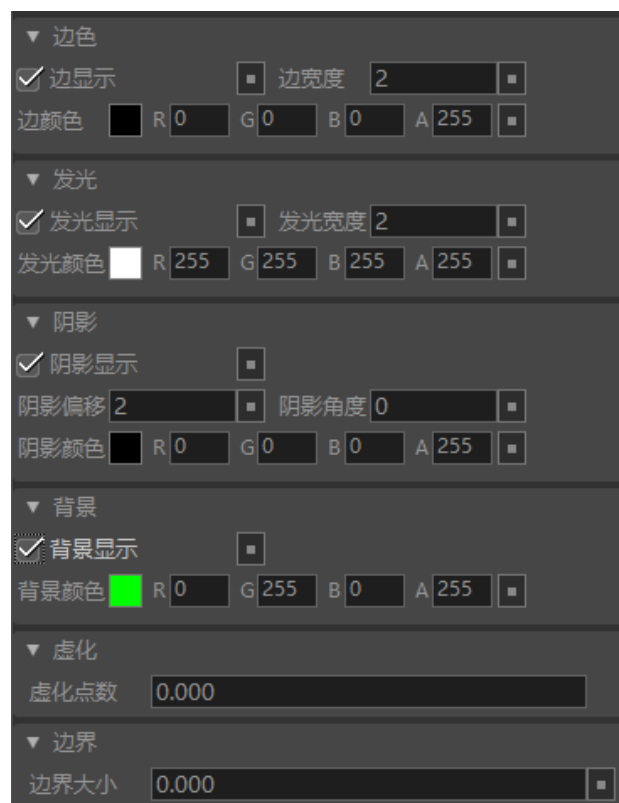
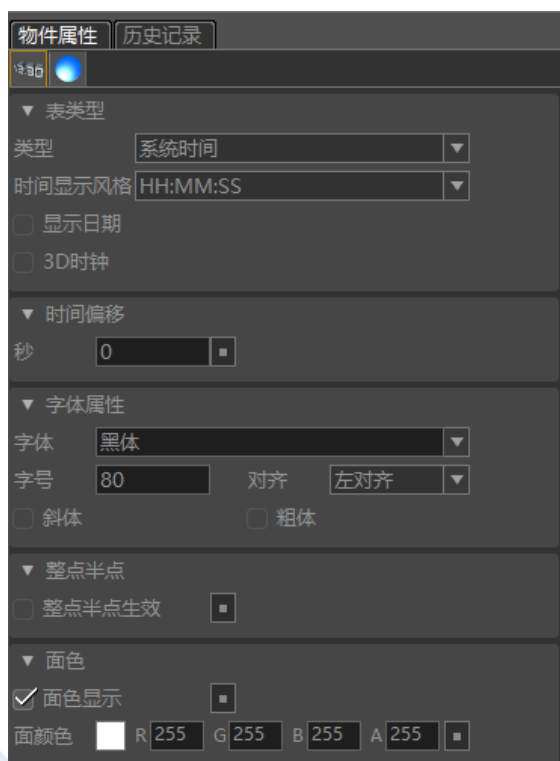
走马演示：勾选后走马滚动显示。

6.6.3 数字时钟



数字时钟，用于创建不同类型的数字时钟。

注：此物件位于：物件→文字→数字时钟。



note & sketch

类型：选择数字时钟类型，可选择系统时间、跑时、倒计时；

时钟显示风格：选择时钟显示风格，可选择 SS、MM:SS、HH:MM、HH:MM:SS、HH:MM:SS:MS；

显示日期：（只支援系统时间）控制是否显示日期；

3D 时钟：控制时钟是否以 3D 时钟状态显示，勾选时为 3D 时钟；

时间偏移秒：调整时钟偏移时间；

字体：选择文字字体；

字号：控制文字字号；

对齐方式：选择文字的对齐方式；可选择左对齐、中对称、右对齐、两边对齐、分散对齐；

斜体：控制文字是否斜体显示，勾选斜体；

粗体：控制文字是否加粗显示，勾选粗体；

整点半点生效：勾选则数字时钟只在整点、半点时显示，其他时间隐藏；

整点半点类型：选择数字时钟何时显示，可选择整点、半点；

提前秒、延后秒：调整数字时钟显示时间提前、延后多少秒；

面色显示：控制数字时钟是否显示面色，勾选显示；

面颜色：（勾选面色显示）调整数字时钟颜色；

边显示：控制是否显示数字时钟的边，勾选显示；

边颜色：（勾选边显示）调整边颜色；

边宽度：（勾选边显示）调整边宽度；

发光显示：用于控制数字时钟是否显示周边（边的外围）的颜色；

发光颜色：（勾选发光显示）调整数字时钟周边（边的外围）颜色；

发光宽度：（勾选发光显示）调整数字时钟周边（边的外围）的宽度；

阴影显示：控制数字时钟颜色是否显示阴影，勾选显示；

阴影颜色：（勾选阴影显示）调整数字时钟阴影颜色；

阴影偏移：（勾选阴影显示）调整数字时钟阴影的偏移参数；

阴影角度：（勾选阴影显示）调整数字时钟阴影的角度；

背景显示：控制数字时钟是否显示背景，勾选显示；

背景颜色：（勾选背景显示）调整背景颜色；

虚化点数：调整文字的虚化程度；



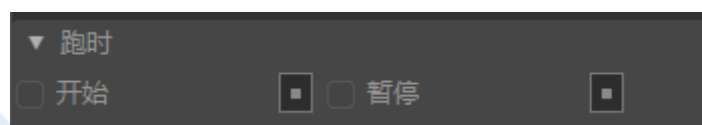
平滑度：（数字时钟为 3D 时钟时）调整数字时钟边缘平滑度；

厚度：（数字时钟为 3D 时钟时）调整数字时钟的厚度；

倒角类型：（数字时钟为 3D 时钟时）选择倒角类型，包括正常、线性、内圆弧、外圆弧、切角、整体内圆弧、整体外圆弧；

切角大小：（数字时钟为 3D 时钟时可选择使用，倒角类型为正常时，无此项内容）调整边缘切角大小；

纹理布局：（数字时钟为 3D 时钟时）勾选后，将纹理平铺在整个数字时钟上；



开始：（数字时钟类型为跑时时）用于控制数字时钟类型为跑时的开始状态；

暂停：（数字时钟类型为跑时时）用于控制数字时钟类型为跑时的暂停状态；



开始：（数字时钟类型为倒计时时）控制数字时钟类型为倒计时的开始状态；

暂停：（数字时钟类型为倒计时时）控制数字时钟类型为倒计时的暂停状态；

重置：（数字时钟类型为倒计时时）控制重新开始计时；

时、分、秒：（数字时钟类型为倒计时时）调整倒计时时长。

6.6.4 数据计算



数据计算，用于控制数据走向，与其他物件连接使用。

注：此物件位于：物件→文字→数据计算。

最大值：调整数据范围的最大值；

最小值：调整数据范围的最小值；

进度：调整当前数值；

当前值：显示当前值。

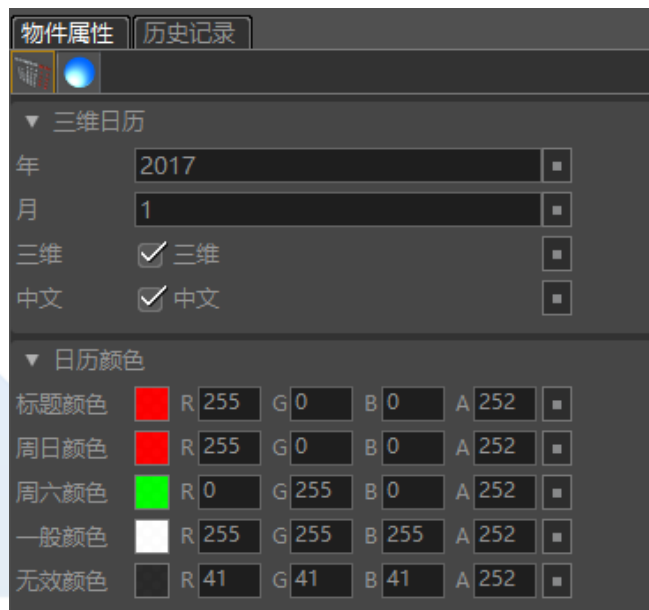


6.6.5 三维日历



三维日历，用于创建不同颜色的三维日历。

注：此物件位于：物件→文字→三维日历。



note & sketch

三维：控制日历是否以三维状态显示，勾选时为三维日历；
中文：控制日历是否以中文语言显示，勾选时为中文三维日历；
年、月：调整日历的时间；
标题颜色：选择标题字体的颜色；
周日颜色：选择周日字体的颜色；
周六颜色：选择周六字体的颜色；
一般颜色：选择周一至周五字体的颜色；
无效颜色：选择不是本月的日期字体的颜色；

6.7 音乐

音频文件，用于导入音频文件使用。如果你想创建相关音频的素材，请使用“音频文件”物件。目前音频文件支持*.wav、*.mp3、*.wma 格式，可控制播放音量。



注：此物件位于：物件→音频→音频。



文件：导入音频文件，记录文件路径；

播放：控制音频播放；

暂停：控制音频暂停播放；

循环：控制音频文件循环播放；

音量：调整音频音量；

开始位置：调整音频开始的位置；

结束位置：(勾选结束位置生效) 用于调整音频开始的位置。

7. 特技

【物件】窗口区域位于窗口左侧，提供各种特技，其中拥有纹理（纹理相关内容将在 [8.1 纹理](#) 中详细介绍）、排列、像素特技、几何特技、纹理特技、字效、组特效、其它特技。

本章包括以下内容

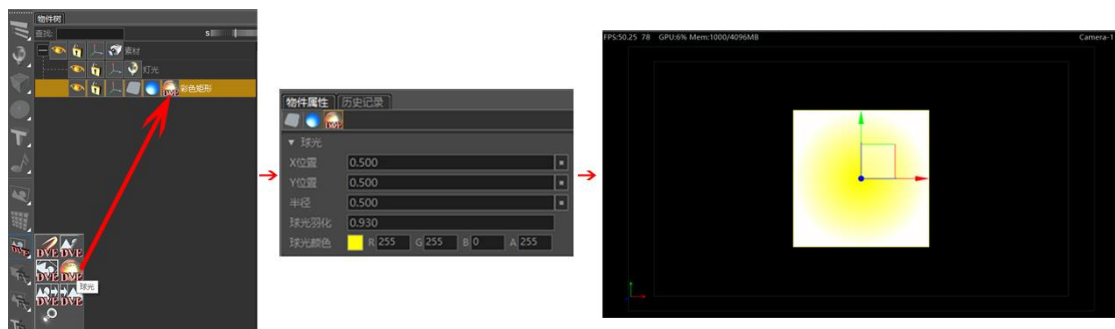
- [7.1 物件添加/删除特技](#)
- [7.2 排列](#)
- [7.3 像素特技](#)
- [7.4 几何特技](#)
- [7.5 纹理特技](#)
- [7.6 字效](#)
- [7.7 其它特效](#)
- [7.8 组特效](#)

7.1 物件添加/删除特技

添加矩形物件到【物件树】，拖拽【特技】的球光到【物件树】矩形物件上，【物件属性】调整相关属性参数、并做动画即可。

比如彩色矩形添加球光：

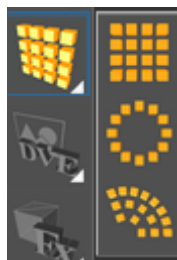
note & sketch



【物件树】处选中特技，键盘 Shift+Delete 键即可删除特技。

7.2 排列

排列包含矩形排列、旋转排列、扇形排列三种，可使物件呈矩形、圆形、扇形三种排列方式，并通过调整角度，数量等实现不同效果。排列支持录制动画、引出等功能。



7.2.1 矩形排列

note & sketch



多个物件编组，组物件添加“矩形排列”并调整参数得到组内多物件矩形排列的效果。

注：此特技位于：特技→排列→矩形排列。

行数：设置矩形排列行数；

行偏移：设置矩形排列行偏移数值；

列数：设置矩形排列的列数；

列偏移：设置矩形排列的列偏移数值；

深度：设置矩形排列的深度；

深度偏移：设置矩形排列的深度偏移；

弧度深度：（勾选弧度生效）设置矩形排列的弧度深度；

切线方向：（勾选切线方向）控制矩形排列是否按照切线方向排列；



note & sketch

随机偏移：(勾选随机偏移) 通过设置随机种子、X 偏移、Y 偏移、Z 偏移参数来调整矩形排列的随机的移值；

排列方式：设置矩形排列的排列方式，包括行排列、列排列两种；

重新构建按钮：组物件添加、编辑矩形排列方式后，单击重新构建，【编辑视窗】刷新效果。

7.2.2 旋转排列



多个物件编组，组物件添加“旋转排列”并调整参数得到组内多物件旋转排列的效果。

注：此特技位于：特技→排列→旋转排列。



半径：设置旋转排列半径，最小值是 1，0 也是算成 1；

上升高度：设置旋转排列的上升高度；

旋转方法：设置旋转方法，包括弧长旋转、角度旋转、平均排布三种；

旋转弧长：设置旋转弧长；

物件旋转：勾选是否支持物件旋转，勾选时旋转；

重新构建按钮：组物件添加、编辑排列方式后，单击重新构建，【编辑视窗】刷新效果。

7.2.3 扇形



多个物件编组，组物件添加“扇形排列”并调整参数得到组内多物件扇形排列的效果。

注：此特技位于：特技→排列→扇形排列。



半径：设置扇形排列半径；

分布方法：设置扇形排列分布方法，包括度数分布、弧长两种分布方法；

层：设置扇形排列层；

起始层数：设置扇形排列起始层数；

note & sketch

分布数量：设置扇形排列分布数量；

深度：设置扇形排列深度；

开始角度：设置扇形排列开始角度；

结束角度：设置扇形排列结束角度；

深度偏移：设置扇形排列深度偏移；

左右对齐：设置扇形排列左右对齐，勾选时对齐；

物件旋转：设置扇形排列物件旋转，勾选时旋转；

重新构建按钮：组物件添加、编辑扇形排列方式后，单击重新构建，【编辑视窗】刷新效果。

7.3 像素特技

像素特技包括飞光、划像、旋转、球光、飞像、生长、镜头光晕。物件添加像素特技可实现对应的效果。像素特技支持录制动画、引出等功能。像素特技只对二维物件生效，一个物件对应一个像素特效。



7.3.1 飞光



物件添加像素特技“飞光”，并调整参数物件实现飞光的效果。

注：此特技位于：特技→像素特技→飞光。

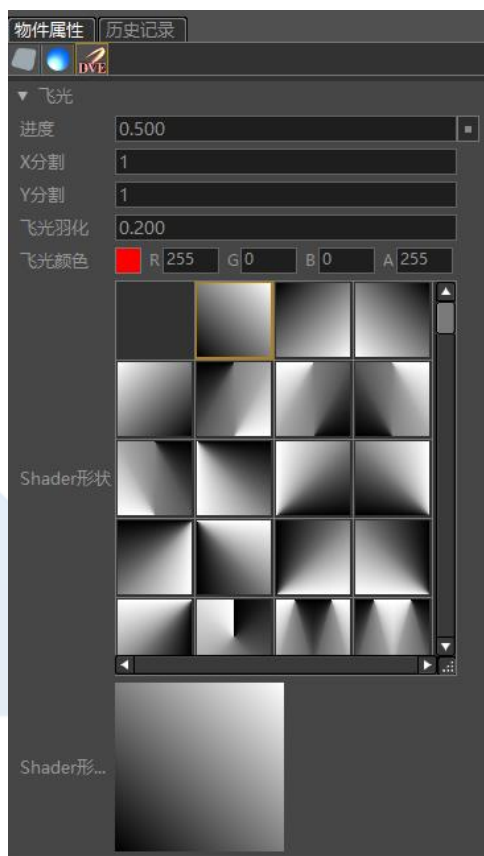
进度：设置飞光进度；

X分割：设置飞光的X分割；

Y分割：设置飞光的Y分割；

飞光羽化：设置飞光羽化；

飞光颜色：设置飞光颜色；



Shader 形状: 设置飞光的 Shader 形状, 包括左下至右上、左上至右下.....效果可在 Shader 形状处预览, 支持上传自定义形状 (双击物件属性下部 Shader 形状即可上传自定义文件)。

7.3.2 划像



物件添加像素特技“划像”, 并调整参数物件实现划像的效果。

注: 此特技位于: 特技→像素特技→划像。

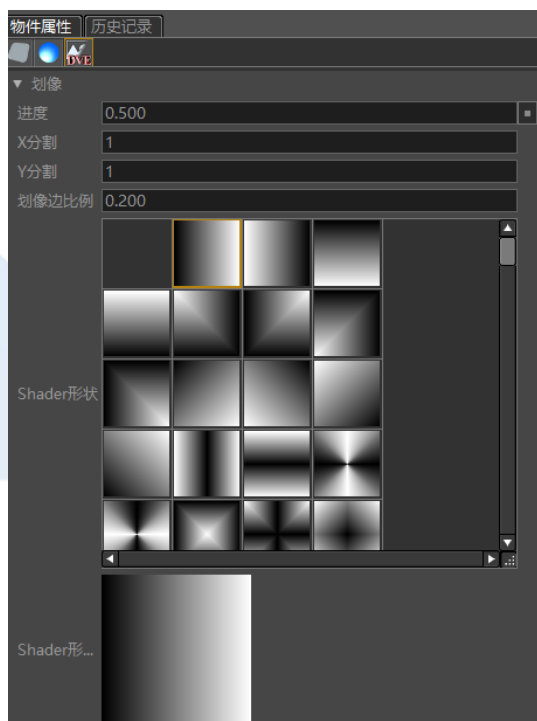
进度: 设置划像的进度;

X 分割: 设置划像的 X 分割;

Y 分割: 设置划像的 Y 分割;

划像边比例: 设置划像边比例;

Shader 形状: 设置划像 Shader 形状, 包括往右缩放、往左缩放、往下缩放、往上缩放等很多种形状, 效果可在 Shader 形状处预览, 支持上传自定义形状 (双击物件属性下部 Shader 形状即可上传自定义文件)。



7.3.3 旋转



物件添加像素特技“旋转”，并调整参数物件实现旋转的效果。



注：此特技位于：特技→像素特技→旋转。

进度：调整旋转的进度；

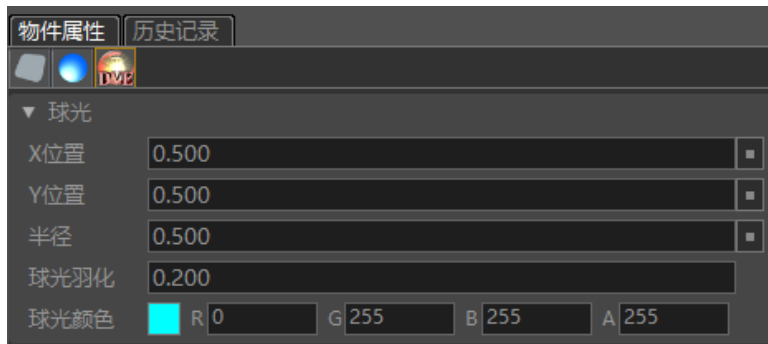
缩放：调整旋转物体缩放的数值。

7.3.4 球光



物件添加像素特技“球光”，并调整参数物件实现球光的效果。

注：此特技位于：特技→像素特技→球光。



X 位置：设置球光 X 位置；

Y 位置：设置球光 Y 位置；

半径：设置球光的半径；

球光羽化：设置球光羽化；

球光颜色：设置球光颜色。

7.3.5 生长



物件添加像素特技“生长”，并调整参数物件实现生长的效果。



note & sketch

注：此特技位于：特技→像素特技→生长。

进度：调整生长的进度；

类型：调整生长的类型，包括从左到右、从右到左、从上到下、从下到上、从左上到右下、从右下到左上、从左下到右上、从右上到左下。

7.3.6 飞像



物件添加像素特技“飞像”，并调整参数物件实现飞像的效果。

注：此特技位于：特技→像素特技→飞像。



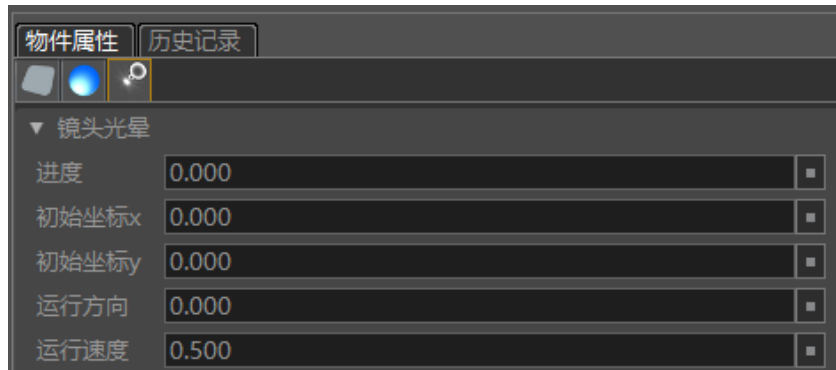
进度：调整飞像的进度；

类型：调整飞像的类型，包括从左到右、从右到左、从上到下、从下到上、从左上到右下、从右下到左上、从左下到右上、从右上到左下。

7.3.7 镜头光晕



物件添加像素特技“镜头光晕”，只对像素生效，对通道不产生作用。
注：此特技位于：特技→像素特技→镜头光晕。



进度：调整进度；
初始 X 坐标：调整 X 坐标；
初始 Y 坐标：调整 Y 坐标；
运行方向：调整方向；
运行速度：调整速度；

7.4 几何特技

几何特技包括分裂、拆分物件。物件添加几何特技可实现对应的效果。几何特技支持录制动



note & sketch

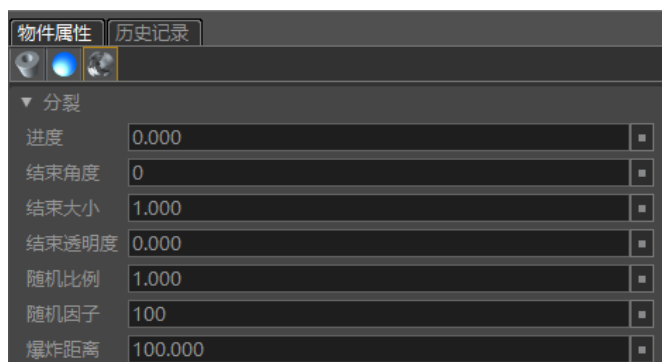
画、引出等功能。

7.4.1 分裂



拖拽几何特技—分裂给物件，实现物件的分裂的效果。几何特技支持制作动画、引出等其他操作。

注：此特技位于：特技→几何特技→分裂。



进度：分裂进度；

结束角度：设置物体分裂后结束的角度；

结束大小：设置物体分裂后结束的大小；

结束透明度：设置物体分裂后结束的透明度；

随机比例：设置物体分裂后的随机比例；

随机因子：设置物体分裂后的随机因子；

爆炸距离：设置物体分裂后的距离。

note & sketch

7.4.2 拆分物件



拖拽几何特技—拆分物件给物件，实现物件的拆分物件的效果。几何特技支持制作动画、引出等其他操作。

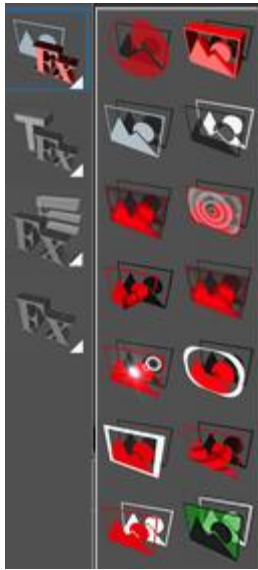


注：此特技位于：特技→几何特技→拆分物件。

7.5 纹理特技

纹理效果包含扣像、放大镜、浮雕、灰度、负片、马赛克、波纹、卷页、高斯模糊、镜头光晕、老电视、老照片、旗帜、简易抠像 14 种效果。纹理效果支持录制动画、引出等功能。

单一物件只支持一个特效。二维三维物件生效。



比如彩色矩形添加平面纹理后添加马赛克特技实现马赛克效果：



7.5.1 抠像

note & sketch



物件使用抠像纹理特技，经过参数的调整，吸取画面中的某一种颜色作为透明色，将它从画面中抠去，从而使背景透出来，形成二层画面的叠加合成。

注：此特技位于：特技→纹理特技→抠像。



显示遮罩图：勾选是否显示遮罩图，勾选显示；

抠像颜色：设置抠像颜色；

R：设置抠像的 R 颜色数值；

note & sketch

G: 设置抠像 G 颜色数值;
B: 设置抠像 B 颜色数值;
遮罩密度: 设置抠像遮罩密度;
B 通道密度: 设置抠像 B 通道密度;
R 通道密度: 设置 R 通道密度;
黑色反光: 设置抠像黑色反光;
噪声: 设置抠像噪声;
阴影等级: 设置抠像阴影等级;
背景平衡: 设置抠像背景平衡;
上限: 设置上限值;
下限: 设置下限值;
Gamma: 设置 Gamma 数值;
模糊: 设置模糊数值;
去溢色: 勾选是否去溢色, 勾选时去溢色;
白平衡: 设置白平衡;
蓝色校正: 设置蓝色校正;
红色校正: 设置红色校正;
腐蚀: 设置腐蚀数值;
腐蚀半径: 设置腐蚀半径;
GPU 计算: 勾选时 GPU 计算。

7.5.2 放大镜

note & sketch



物件使用放大镜纹理特技，移近物体可增大视角，但受到眼睛调焦能力的限制。放大镜的作用是放大视角。

注：此特技位于：特技→纹理特技→放大镜。



进度：设置放大镜的进度；

中心点位置 X：设置中心点位置 X；

中心点位置 Y：设置中心点位置 Y；

水平直径：调整水平直径；

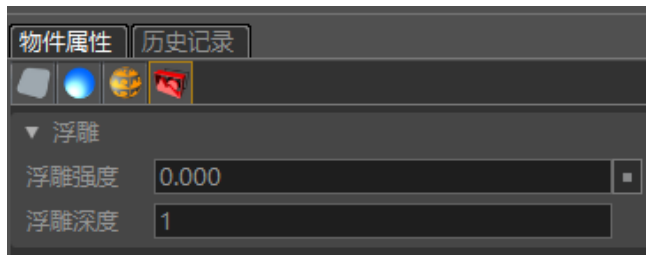
垂直直径：调整垂直直径。

7.5.3 浮雕



物件使用浮雕纹理特技，调整浮雕强度、深度参数，达到浮雕效果。

注：此特技位于：特技→纹理特技→浮雕。



进度：调整浮雕进度；

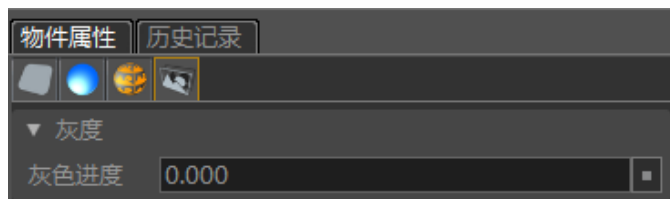
浮雕深度：调整浮雕深度。

7.5.4 灰度



物件使用灰色纹理特技，调整灰度进度。

注：此特技位于：特技→纹理特技→灰度



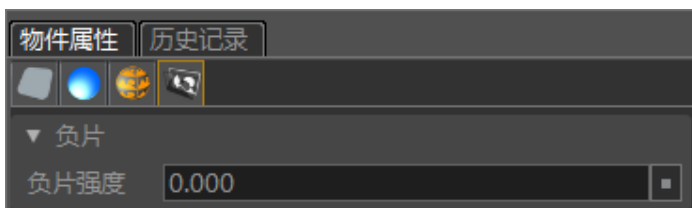
进度：调整灰度进度。

7.5.5 负片



物件使用负片纹理特技，调整负片强度。

注：此物质位于：特技-纹理特技-负片；



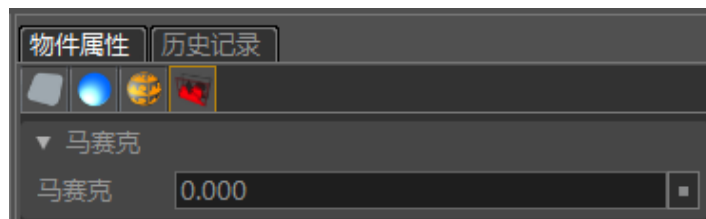
进度：调整负片进度。

7.5.6 马赛克



note & skatch

物件使用马赛克纹理特技，调整马赛克强度。



注：此特技位于：特技→纹理特技→马赛克。

马赛克：调整马赛克强度。

7.5.7 波纹



物件使用波纹纹理特技，调整波源位置、波长、频率、振幅、衰减系数。

注：此特技位于：特技→纹理特技→波纹。



波源位置：设置波源位置；

波长：设置波长；

频率：设置波纹的频率；

振幅：设置振幅数值；

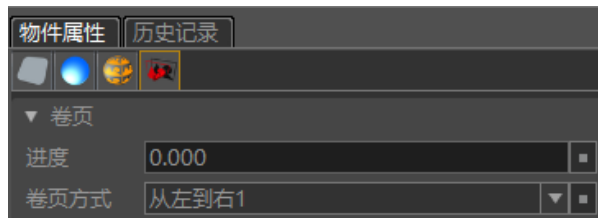
衰减系数：调整波纹的衰减系数。

7.5.8 卷页



物件使用卷页纹理特技，调整进度、卷页方式来实现卷页效果。

注：此特技位于：特技→纹理特技→卷页。



进度：调整卷页的进度；

卷页方式：设置卷页方式为从左到右 1 等 8 种方式。

7.5.9 高斯模糊



物件使用高斯模糊纹理特技，调整进度。



注：此特技位于：特技→纹理特技→高斯模糊。

模糊强度：调整高斯模糊强度。

7.51 镜头光晕



物件使用镜头光晕纹理效果，调整进度、初始坐标 X\Y、运行方向、运行速度。有纹理二维三维物件生效。

注：此特技位于：特技→纹理效果→镜头光晕。



进度：调整进度；

初始坐标 X：调整初始坐标 X；

初始坐标 Y：调整初始坐标 Y；

运行方向：调整运行方向；

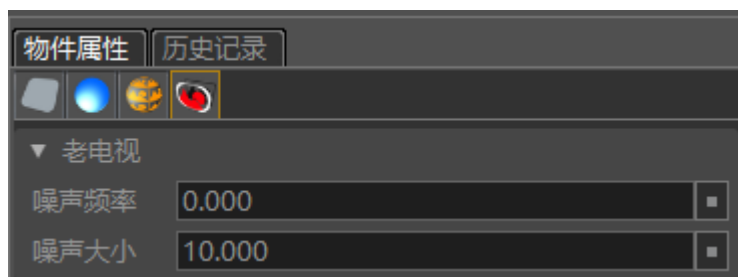
运行速度：调整运行速度。

7.5.10 老电视



物件使用老电视纹理效果，调整噪声频率、噪声大小。

注：此特技位于：特技→纹理效果→老电视。



噪声频率：设置噪声频率；

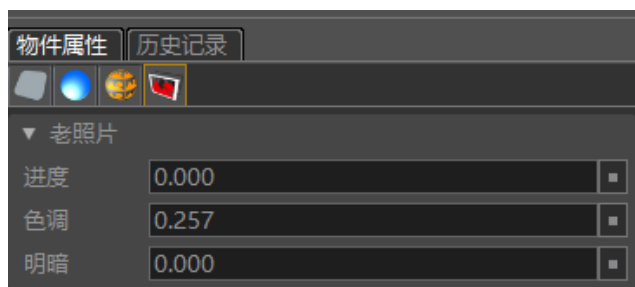
噪声大小：调整噪声大小。

7.5.11 老照片



物件使用老照片纹理效果，调整进度、色调、明暗。

注：此特技位于：特技→纹理效果→老照片



进度：调整进度；

色调：调整色调；

明暗：调整明暗。

7.5.12 旗帜



物件使用旗帜纹理效果，调整波长、频率、振幅等。



注：此特技位于：特技→纹理效果→旗帜。

水平方向：设置水平方向，勾选时水平；

波长：调整旗帜波长；

频率：调整旗帜频率；

振幅：调整旗帜的振幅；

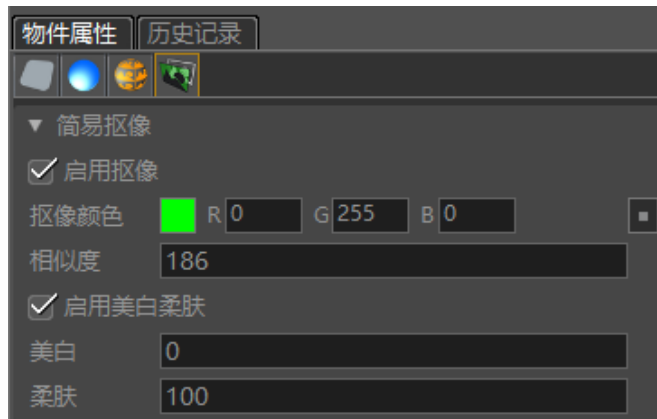
相位：调整旗帜的相位。

7.5.13 简易抠像



视频文件、实时视频使用简易抠像纹理特技，经过简单的参数的调整，吸取画面中的某一种颜色作为透明色，将它从画面中抠去，从而使背景透出来。

注：此特技位于：特技→纹理特技→简易抠像。



启用抠像：勾选启用抠像；

相似度：调整抠图颜色的相似度；

启用美白柔肤：勾选启用；

美白：调整整个画面的白程度；

柔肤：调整整个画面的模糊程度；

抠像颜色：设置抠像颜色；

R：设置抠像 R 颜色数值；

G：设置抠像 G 颜色数值；

B：设置抠像 B 颜色数值。

7.6 字效

字效包括文字旋转、文字缩放、文字排列、文字抖动、文字透明变换。文字添加字效，可制作出多种效果。

注：文字支持添加多个不冲突属性的字效。

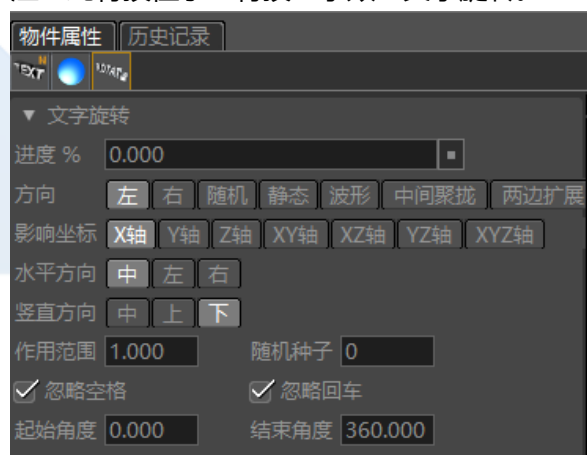


7.6.1 文字旋转



制作文字旋转效果。

注：此特技位于：特技→字效→文字旋转。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整旋转方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

影响坐标：包括 X 轴、Y 轴、Z 轴、XY 轴、XZ 轴、YZ 轴、XYZ 轴；

作用范围：调整作用范围；

水平方向：调整旋转的水平方向包括中、左、右；

竖直方向：调整旋转的竖直方向包括中、上、下；

随机种子：调整旋转的随机种子数；

作用范围：调整旋转的作用范围值（1-50）；

忽略空格：是否忽略空格，勾选忽略；

忽略回车：是否忽略回车，勾选忽略；

起始角度：调整起始角度数值；

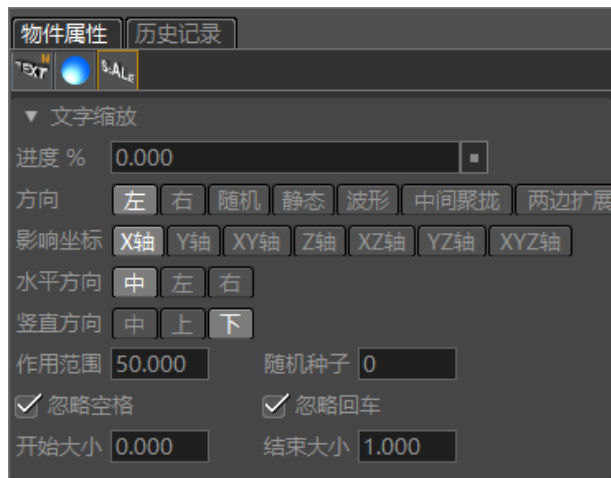
结束角度：调整结束角度数值。

7.6.2 文字缩放



制作文字缩放效果。

注：此特技位于：特技→字效→文字缩放。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整缩放方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

影响坐标：包括 X 轴、Y 轴、Z 轴、XY 轴、XZ 轴、YZ 轴、XYZ 轴；

作用范围：调整作用范围 (1-50)；

随机种子：调整缩放的随机种子数；

水平方向：调整旋转的水平方向包括中、左、右；

竖直方向：调整旋转的竖直方向包括中、上、下；

忽略空格：勾选忽略空格；

忽略回车：勾选忽略回车；

开始大小：调整开始大小数值；

结束大小：调整结束大小数值。

7.6.3 文字排列



制作文字排列效果。



注：此特技位于：特技→字效→文字排列。

类型：设置排列类型，包括圆形、波形、螺旋线；

方向：设置排列方向，包括顺时针、逆时针；

对齐：设置排列对齐方式，勾选对齐；

初始相位：设置开始角度；

旋转：设置旋转数值；

半径：设置半径；

间隔角度：设置排列的间隔角度。

7.6.4 文字抖动

note & sketch



制作文字抖动效果。



注：此特技位于：特技→字效→文字抖动。

进度：按百分比调整进度；

方向：调整抖动方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

影响坐标：包括 X 轴、Y 轴、Z 轴、XY 轴、XZ 轴、YZ 轴、XYZ 轴 (可调整坐标值和速度)；

作用范围：调整作用范围 (1-50)；

随机种子：调整抖动的随机种子数；

忽略空格：勾选忽略空格；

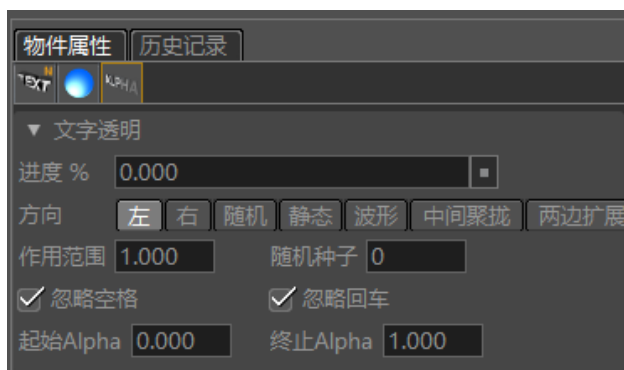
忽略回车：勾选忽略回车；

7.6.5 文字透明



制作文字 Alpha 变换效果。

注：此特技位于：特技→字效→文字透明。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整 Alpha 变换方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

作用范围：调整作用范围；

随机种子：调整 Alpha 变换的随机种子数；

忽略空格：勾选忽略空格；

忽略回车：勾选忽略回车；

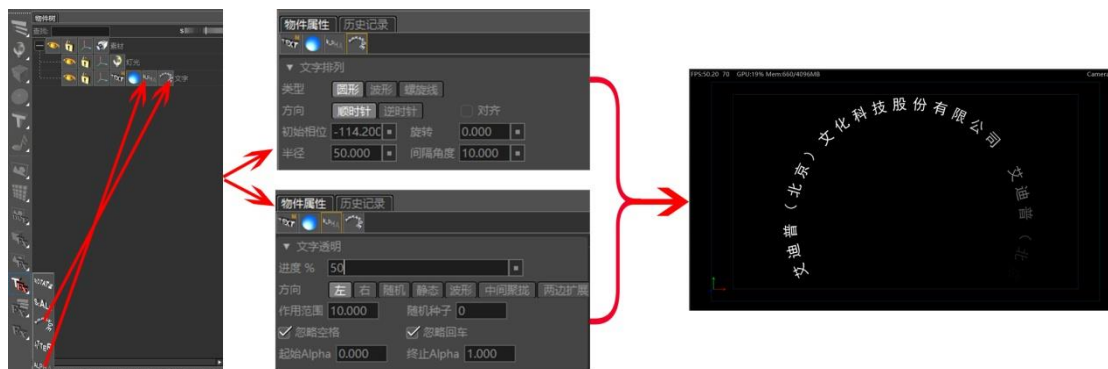
起始 Alpha：调整起始 Alpha 数值；

结束 Alpha：调整结束 Alpha 数值。

7.6.6 叠加字效文字透明和文字排列

note & sketch

文字支持添加多个不冲突的字效。比如：文字支持同时添加文字透明、文字排列。



7.7 其它特效

其它特效包括阴影生成、接受阴影、镜面反射、遮罩、设置为反射、接受反射场景、脚本、键渲染、公告板、属性连接、材质连接、光辉效果、点评选中、路径动画。



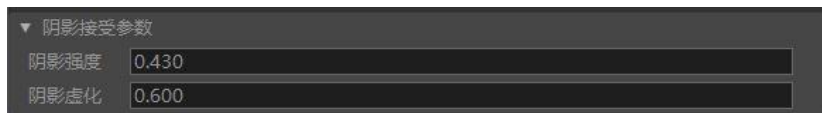
7.7.1 阴影



产生阴影：添加后物件可产生阴影效果。



接受阴影：添加后可接受阴影。



阴影强度：阴影颜色深度调节。

阴影虚化：阴影整体边缘虚化。

注：两个功能不可同时存在同一物件上。

7.7.2 镜面反射



镜面反射：添加后物件产生镜面效果，只可附加在二维物件上，及在正面生效。



反射强度：0-1，0：不计算反射，1：物件 100%全複製一个贴在反射物件上。

反射位置：调节反射物的相对接受反射范围。100：距离反射物 100 内的物件计算反射。

反射范围：虚化这个范围。

透明生效：设定反射物為全透。

重新排序：因是物件 100%全複製一个贴在反射物件上。凡是牵涉到三维物件，Z 序必须要重新计算。

7.7.3 遮罩



遮罩用于给物件增加遮罩，遮罩类型有动态和静态，可对左到右、右到左、上到下、下到上



方向增加遮罩。

裁剪类型：动态、静态。动态和静态的区别：比如给物件 A 添加遮罩，物件 B 为物件 A 的子物件；当遮罩的信息为“动态”，物件 B 只显示与物件 A 重叠的部分，即不在物件 A 范围内的部分都被遮住了；当遮罩的信息为“静态”，两物件系那是部分可通过调整裁剪框高度、宽度、X/Y/Z 的偏移值调整。

左到右、右到左、上到下、下到上：勾选有效；

进度：遮罩进度。

7.7.4 反射



设置反射场景：设置物件为反射场景。

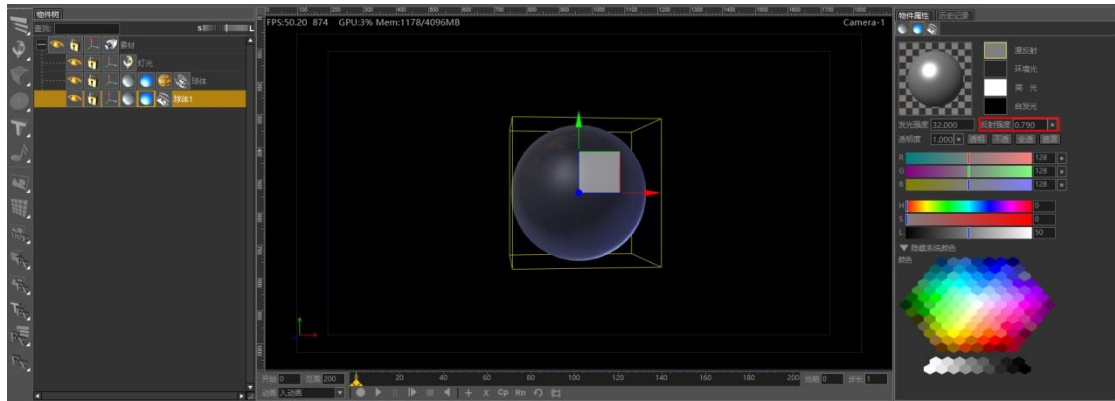


接受反射场景：物件接受反射。

使用步骤：

步骤 1：添加球体 1、球体 2 到【物件树】或【编辑视窗】，球体 1 ($posionx\y\z=0$) 添加“设置为反射场景”，球体 2 添加“接受反射”；

步骤 2：球体 1 添加“平面纹理”；



步骤 3: 可通过调整球体 2 的材质的“反射强度”参数增加反射效果。

7.7.5 脚本

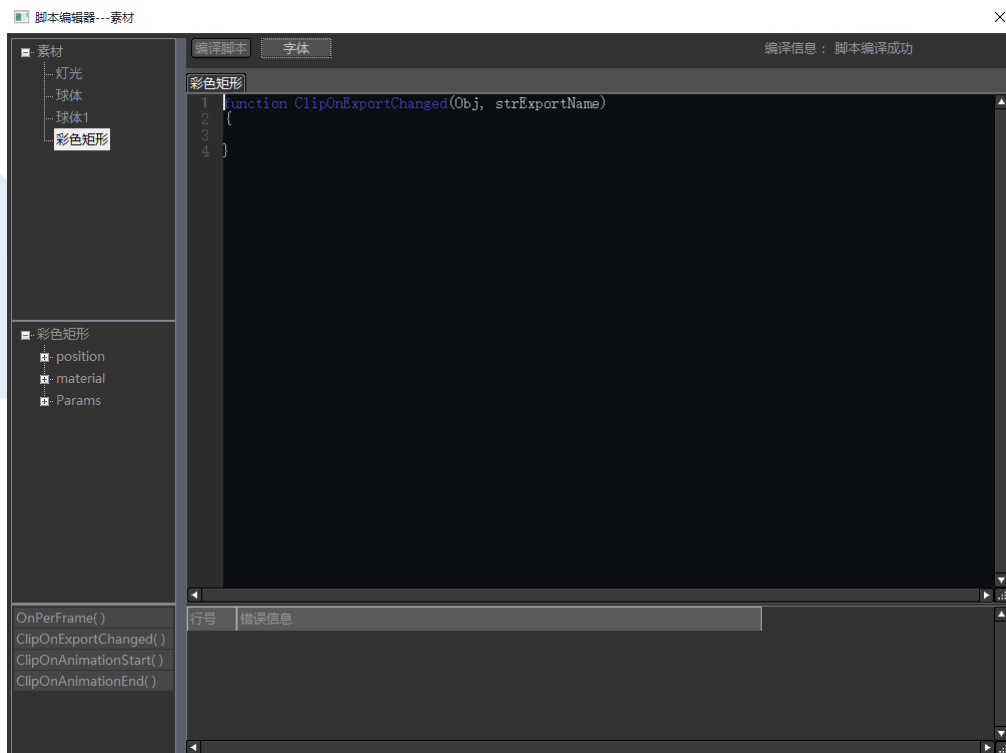


使用脚本编辑物件的属性、动画等内容。

具体脚本管理，请查看 [15.脚本管理](#)。

步骤 1: 添加任意物件到【编辑视窗】或【物件树】;

步骤 2: 拖拽其它特效“脚本”给物件上，在打开窗口编写脚本内容，单击编译脚本成功;



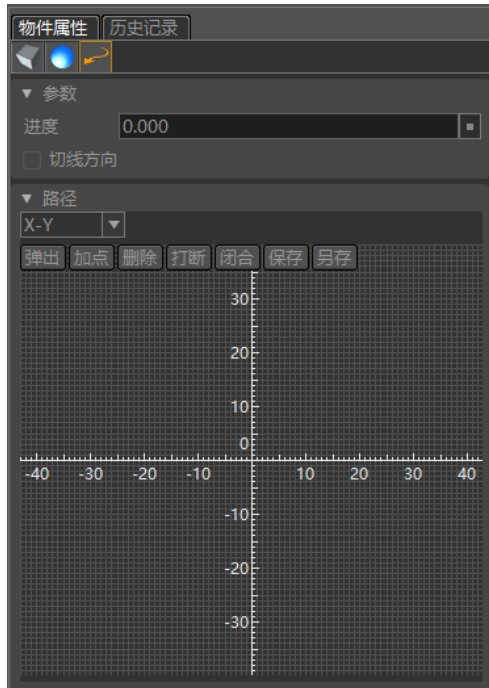
步骤 3：分别勾选素材、物件【公共属性区】域的“脚本”勾选项，【物件树】脚本图标变为蓝色有效状态。

注：当物件添加脚本“编译成功”后，【物件树】素材层、物件（添加脚本）都勾选【公共属性】的“脚本”项，满足以上条件脚本图标才会为“蓝色”有效状态。

7.7.6 路径动画



拖拽路径给【物件树】的物件，【物件属性】窗口可根据路径曲线参数制作动画。



进度：路径进度；

切线方向：勾选时物件跟随路径切线方向旋转；

路径：可选择 X-Y、Y-Z、X-Z 方向；

弹出：浮动曲线面板；

加点：单击“加点”按钮，鼠标左键单击曲线窗口空白处即可添加锚点；单击两锚点之间曲线，可在两锚点曲线中添加锚点（打开浮动 Bezier 窗口时，“加点”按钮默认为有效状态）；

删除：单击“删除”按钮，鼠标单击曲线窗口的锚点即可删除；不单击“删除”按钮鼠标单击锚点按 delete 键删除；

打断：鼠标选中锚点方块，单击“打断”按钮，调整锚点的两控制点互不影响可单独做调整；

note & sketch

在非打断情况下，调整锚点的两控制点可互相受影响；双击锚点方块，两控制点回中心锚点中心；

保存：保存路径到【本地档案】；

另存：另存路径到【本地档案】；

移动画布、曲线：按住鼠标中键移动画布，按住鼠标左键击中曲线，移动曲线；

闭合两锚点：Bezier 窗口按住 Shift 键将移动的点与附近的点闭合；

网格吸附：Ctrl+拖拽需要移动的点，实现在 Bezier 窗口中的网格吸附功能；

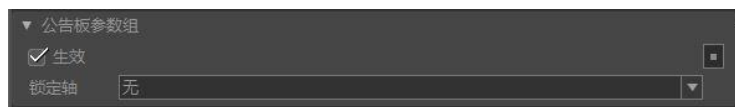
画布居中：Ctrl+0，实现 Bezier 窗口画布居中显示；

bezier 曲线调整时的提示功能：添加点时，按 shift 键显示提示角度度数信息。

7.7.7 公告板



公告板：设置物件一直面对摄像机。



生效：可 keyframe，可引出。

锁定轴：无：锁定 xy 轴 . X 轴：锁定 x 轴 . Y 轴：锁定 y 轴 .

7.7.8 点评选中

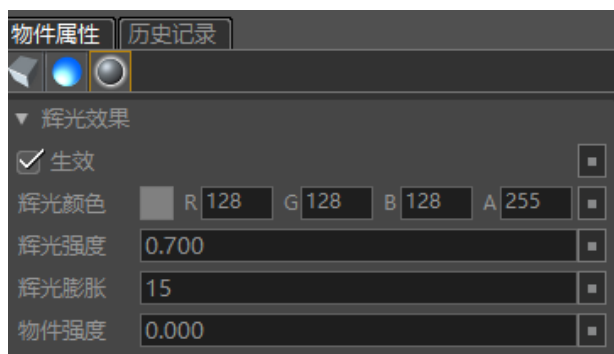


点评选中：可以作为点控屏幕触发接口的物件。

7.7.9 辉光效果



拖拽辉光效果给【物件树】的物件，【物件属性】窗口可调整辉光的属性值。



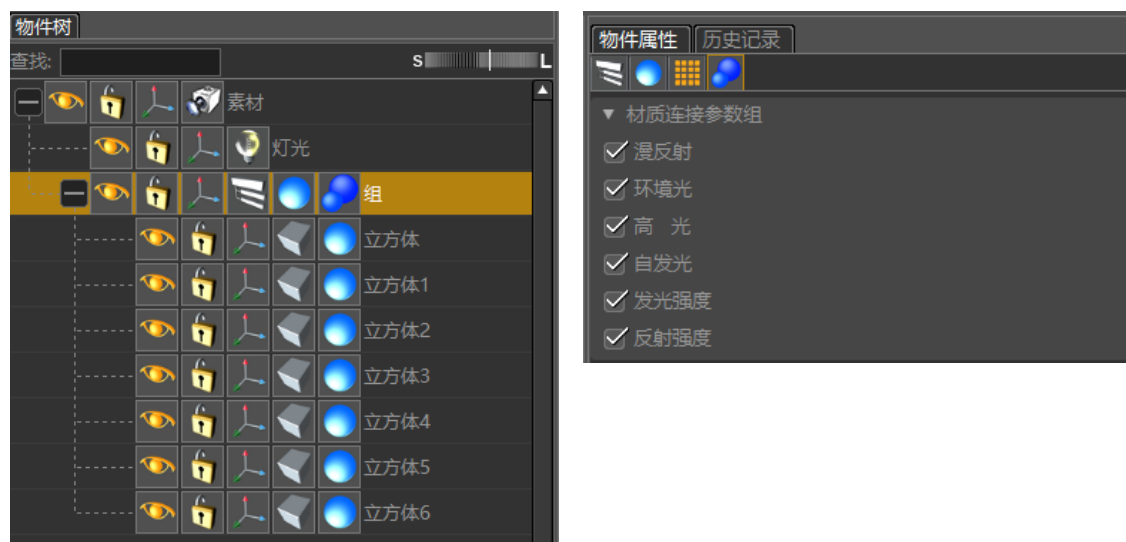
辉光颜色：调整辉光的颜色；

辉光强度：调整辉光的强度；

辉光膨胀：调整辉光的膨胀程度；

物件强度：调整辉光在物件表面的强度。

7.7.10 材质连接



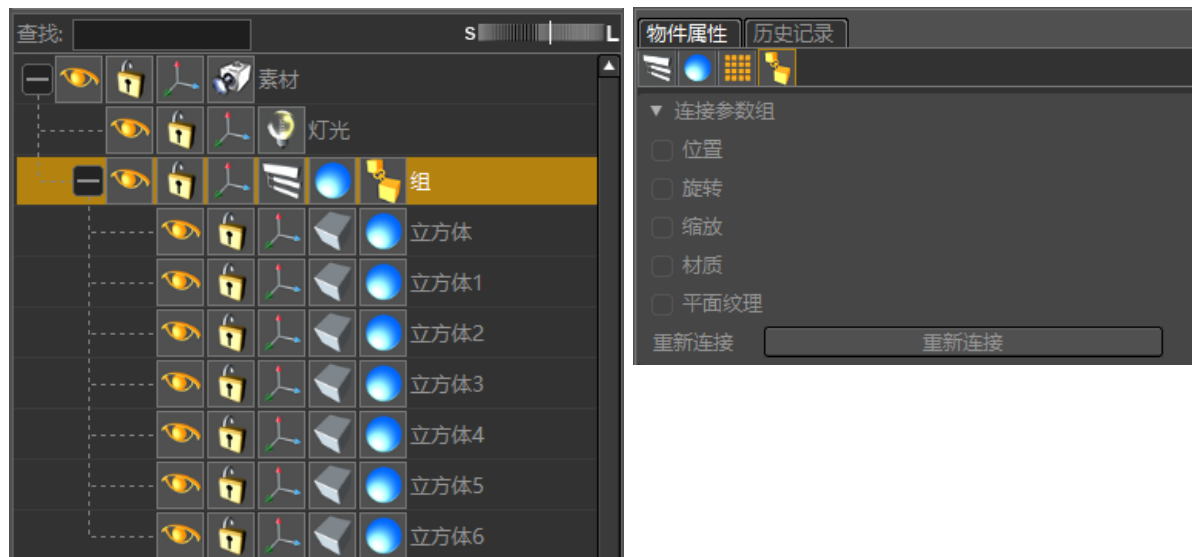
拖拽材质连接给【物件树】的组，调整组的材质，组下面的物件材质会跟随已勾选的选项改变。

7.7.11 属性连接



note & sketch

拖拽属性连接给【物件树】的组，设置组内第一个物件的属性值，点击重新连接，组下面的物件属性会跟随已勾选的选项改变。



7.7.12 键渲染



拖拽键渲染给【物件树】的物件，可设置选取输出信号。



渲染 RGB：设置选取 RGB 输出信号渲染；

渲染 Alpha：设置选取 Alpha 输出信号渲染；

自动键：设置自动选取输出信号渲染。

7.8 组特效

组特效包括组透明、组旋转、组缩放、组排列、组抖动、组颜色转换、组随机变换、组划像变换。组添加组特效。



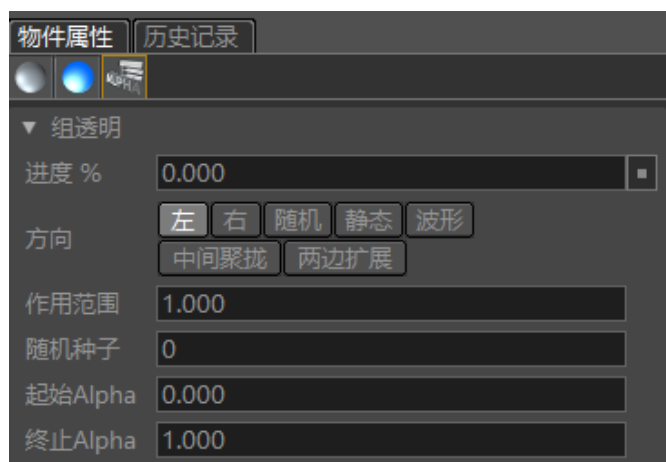
注：(组透明、组旋转、组缩放、组排列、组抖动、组颜色转换、组随机变换) 不支持叠加。

7.8.1 组透明



组制作 Alpha 变换效果。

注：此特技位于：特技→组特效→组透明。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整透明变换方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

作用范围：调整作用范围；

随机种子：调整透明变换的随机种子数；

起始 Alpha：调整起始 Alpha 数值；

结束 Alpha：调整结束 Alpha 数值。

note & sketch

7.8.2 组旋转



组制作旋转效果。

注：此特技位于：特技→组特效→组旋转。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整旋转方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

影响坐标：包括 X 轴、Y 轴、XY 轴、XZ 轴、YZ 轴、XYZ 轴；

作用范围：调整作用范围；

随机种子：调整旋转的随机种子数；

作用范围：调整旋转的作用范围值；

起始角度：调整起始角度数值；

note & sketch

结束角度：调整结束角度数值。

7.8.3 组缩放



组制作缩放效果。

注：此特技位于：特技→组特效→组缩放。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整缩放方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

影响坐标：包括 X 轴、Y 轴、XY 轴、XZ 轴、YZ 轴、XYZ 轴；

note & sketch

作用范围：调整作用范围；

随机种子：调整缩放的随机种子数；

起始大小：调整起始大小数值；

结束大小：调整结束大小数值。

7.8.4 组排列



组制作排列效果。

注：此特技位于：特技→组特效→组排列。



note & sketch

类型：设置排列类型，包括圆形、波形、螺旋线；

方向：设置排列方向，包括顺时针、逆时针；

对齐：设置排列对齐方式，勾选对齐；

初始相位：设置开始角度；

旋转：设置旋转数值；

半径：设置半径；

间隔角度：设置排列的间隔角度。

7.8.5 组抖动



组制作抖动效果。

注：此特技位于：特技→特效→组抖动。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整抖动方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

影响坐标：包括 X 轴、Y 轴、Z 轴、XY 轴、XZ 轴、YZ 轴、XYZ 轴；

作用范围：调整作用范围；

随机种子：调整抖动的随机种子数；

最大值：调整选取轴的的抖动的最大值；

速度：调整选取轴的的抖动的度数值。

7.8.6 组颜色转换



组制作颜色转换效果。

注：此特技位于：特技→组特效→组颜色转换。



进度：按百分比调整进度；

方向：调整抖动方向；包括左、右、随机、静态、波形、中间聚拢、两边扩展；

作用范围：调整作用范围；

随机种子：调整抖动的随机种子数；

起始颜色：设置开始颜色；

结束颜色：设置结束颜色。

7.8.8 组随机变换

note & sketch



组制作随机变换效果。

注：此特技位于：特技→组特效→组颜色转换。



随机强度：调整组内物体随机的强度；

显示移动：调整组内物体移动距离，勾选显示移动；

随机种子：随机调整种子的移动距离；

移动 X：调整 X 轴方向物体的移动；

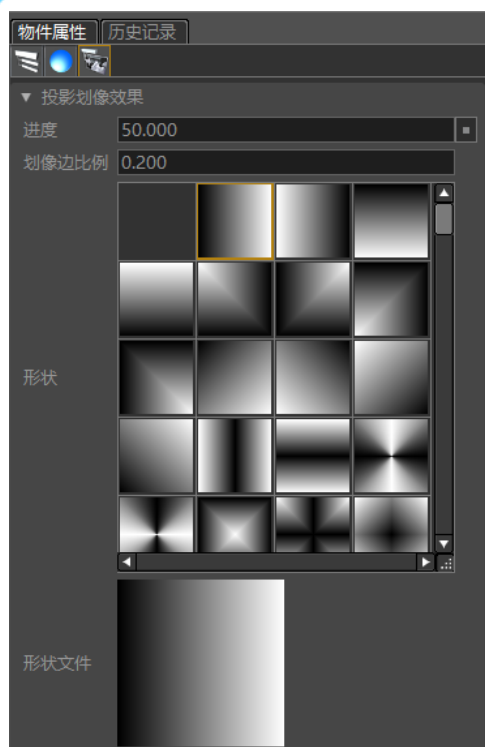
移动 Y：调整 Y 轴方向物体的移动；
移动 Z：调整 Z 轴方向物体的移动；
显示缩放：调整组内物体缩放程度，勾选显示缩放；
缩放 XYZ：控制物体在缩放方向；
随机种子：随机调整种子的缩放程度；
缩放 X：调整 X 轴方向物体的缩放；
缩放 Y：调整 Y 轴方向物体的缩放；
缩放 Z：调整 Z 轴方向物体的缩放；
显示旋转：调整组内物体旋转角度，勾选显示旋转；
随机种子：随机调整种子的旋转角度；
旋转 X：调整 X 轴方向物体的旋转；
旋转 Y：调整 Y 轴方向物体的旋转；
旋转 Z：调整 Z 轴方向物体的旋转。

7.8.9 组划像



组制作划像效果。

注：此特技位于：特技→组特效→组划像。



进度：设置划像进度；

划像比例：设置划像比例；

形状：设置划像形状，包括左下至右上.....效果可在 Shader 形状处预览，支持上传自定义形状（双击物件属性下部形状即可上传自定义文件）。

8. 纹理和材质

本章包括以下内容

- [8.1 纹理](#)
- [8.2 材质](#)

8.1 纹理

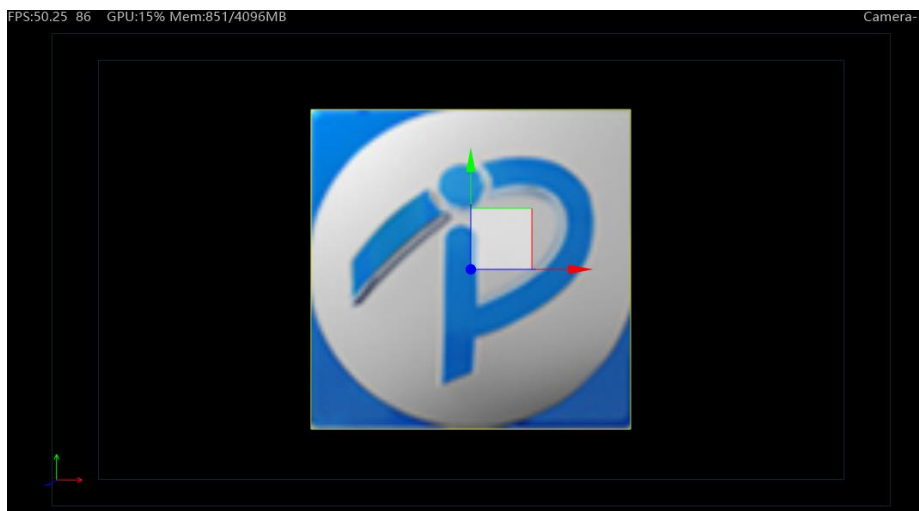
纹理包括平面纹理、通道纹理、反射纹理、凹凸纹理、法线纹理、投影纹理几种纹理类型。



8.1.1 纹理类型

纹理类型有平面纹理、通道纹理、反射纹理、凹凸纹理、法线纹理、投影纹理几种。不同纹理类型可叠加，也就是一物件可以添加平面、通道、反射、凹凸、法线多种纹理类型。

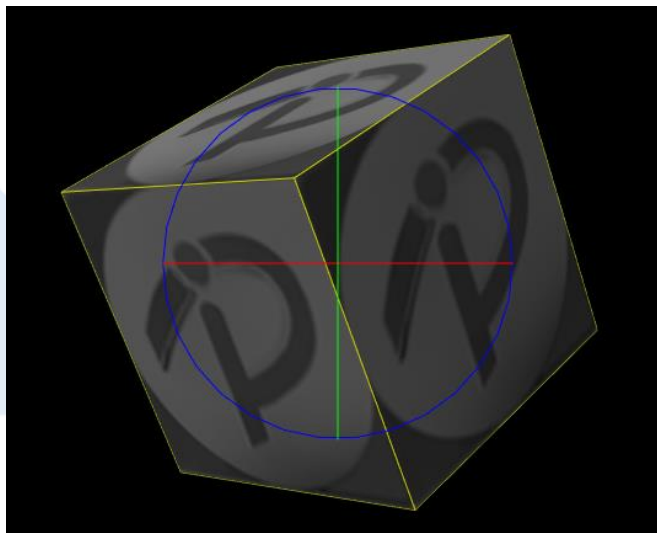
物件添加平面纹理：



步骤 1： 添加彩色矩形物件到【物件树】或【编辑视窗】;

步骤 2： 拖拽“平面纹理”到【物件树】彩色矩形上并选择图像文件实现物件贴图，调整纹理位置、缩放、叠加等参数得到所需的效果。纹理文件类型支持图片、序列、视频文件、实时视频、输出到纹理、流媒体采集。

物件添加通道纹理：



步骤 1： 添加立方体物件到【物件树】或【编辑视窗】;

步骤 2： 拖拽“通道纹理”到【物件树】立方体上并选择图像文件实现物件贴图，调整纹理位置、缩放、叠加等参数得到所需的效果、挑选源图 R, G, B, A 或 RGB 频道来作为通道。
纹理文件类型支持图片、序列、视频文件、实时视频、输出到纹理、流媒体采集。

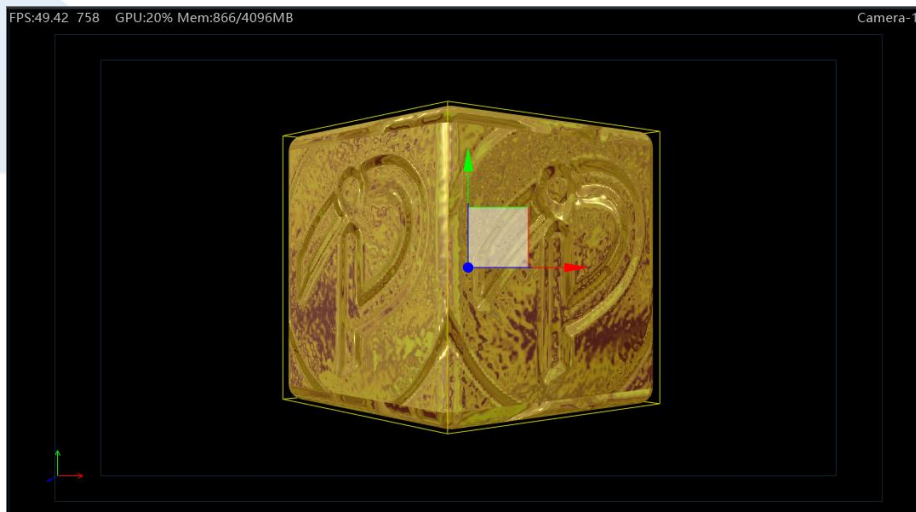
物件添加凹凸纹理：



步骤 1： 同以上操作方法添加凹凸纹理，同时也可与其它纹理叠加使用。

步骤 2： 调整强度，出现凹凸效果。

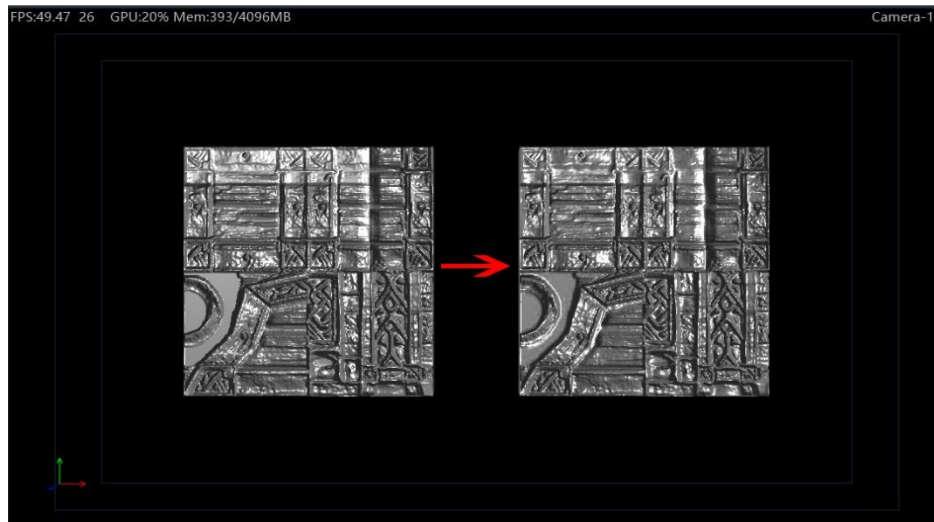
物件添加反射纹理：



在以上凹凸效果上，再右键彩色矩形选择“添加反射纹理”并选择反射图像。

物件添加法线纹理：

通过 RGB 颜色通道来标记法线的方向，凹凸纹理是按黑白灰值计算。法线纹理是按 RGB 值计算。法线贴图是一种显示三维模型更多细节的重要方法，它解算了模型表面因为灯光而产生的细节。



同以上操作方法添加法线纹理，并选择法线图像文件，调整法线纹理属性参数(左图、右图分别是没有添加法线纹理和添加法线纹理的操作) 法线纹理是按来源图控制效果，没有强度控制。

物件添加投影纹理：



步骤 1： 添加多个立方体到【物件树】或【编辑视窗】，将所有立方体绑定组；

步骤 2： 拖拽“投影纹理”到【物件树】立方体绑定组上并选择图像文件实现物件贴图，调整纹理位置、缩放、叠加等参数得到所需的效果。纹理文件类型支持图片、序列、视频文件、实时视频、输出到纹理、流媒体采集。

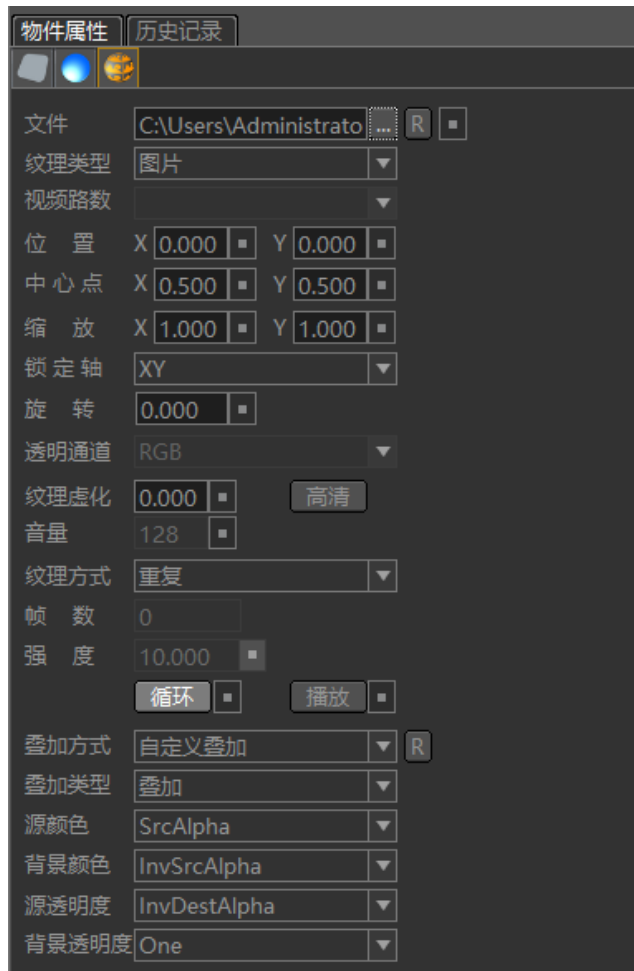
8.1.2 图像类型

图像文件类型支持*.jpg、*.jpge、*.gif、*.tga 、*.png、*.tif、*.bmp、*.dds、*.idpbmp、*.idjpg、*.idpng *.idjpeg、*.idpgif、*.idptif、*.idptga。

添加图像：

方法 1： 拖拽【特技】的“平面纹理”给【物件树】物件，【物件属性】选择纹理类型选择“图片”，并单击“文件”处选择所需要图像即可。

方法 2： 拖拽【本地档案】或者【资源中心】的[纹理资源]的图像文件到【编辑视窗】或【物件树】即可。



文件: 选择*.jpg、*.jpeg、*.gif、*.tga、*.png、*.tif、*.bmp、*.dds、*.idpbmp、*.idpjpg、*.idppng、*.idpjpeg、*.idpgif、*.idptif、*.idptga。图像文件;

纹理类型: 选择图片;

位置: 编辑图像 X、Y 位置;

note & sketch

中心点: 编辑中心点 X、Y 位置;

缩放: 缩放图像 X、Y;

锁定轴: 包括无、XY;

旋转: 编辑图像旋转参数;

透明通道: 只有通道纹理类型, 方可调整透明通道 A、R、G、B、RGB;

纹理虚化: 调整图像纹理虚化;

纹理方式: 调整图像纹理方式: 边界、镜面、裁剪、重复;

图像支持调整叠加方式、源颜色、背景颜色、源透明度、背景透明度, 来实现各种叠加方式效果。

三维空间迭加计算模式:

按"源(source)"的四个向量(Red, Green, Blue, Alpha),"目标(destination)"的四个向量(Red, Green, Blue, Alpha)与属性相乘计算,

程序运算流程:

$color = (SourceColor * source_factor) \text{ op } (DestinationColor * destination_factor)$

结果颜色=(源颜色*源属性)计算法则(目标颜色*目标属性)

属性:

One:

Multiply each component by one.

所有向量*1

Zero:

All channels of the color are multiplied by zero

所有向量*0

BlendFactor:

Multiply each component by the respective component of the color specified in the BlendFactor property.

按选取颜色向量与相对颜色向量相乘

InverseBlendFactor:

Multiply each component by the respective inverse component of the color specified in the BlendFactor property.

按选取颜色向量与相对颜色向量反向相乘

BothInverseSourceAlpha:

The source color is multiplied by one minus the source alpha and the destination color is multiplied by the source alpha

(源颜色*1)-源 Alpha, 同时, 目标颜色*源 Alpha

SourceAlphaSaturated:

The red, green and blue channel are multiplied with the $\min(\alpha_{\text{source}}, 1 - \alpha_{\text{destination}})$, alpha is multiplied by one.

*This can only be used for Source and will override the value set in Destination.

note & sketch

(源 Red, 源 Green, 源 Blue)*最小(源 Alpha, 1-目标 Alpha), 源 Alpha*1。

*这个只可以在源值接管目标值情况下使用

InverseDestinationColor:

Multiply each component with one minus the respective component in the destination color.

按选取向量与 1-相对目标向量相乘

DestinationColor:

Multiply each component with the respective component in the destination color.

按选取向量与相对目标向量相乘

InverseDestinationAlpha:

Multiply all channels with one minus the destination alpha.

所有向量与 1-目标 Alpha 相乘

DestinationAlpha:

Multiply all channels with the destination alpha.

所有向量与目标 Alpha 相乘

InverseSourceAlpha:

Multiply all channels with one minus the source alpha.

note & skatch

所有向量与 1-源 Alpha 相乘

SourceAlpha:

Multiply all channels with the source alpha.

所有向量与源 Alpha 相乘

InverseSourceColor:

Multiply each component with one minus the respective component in the source color.

按选取向量与 1-相对源向量相乘

SourceColor:

Multiply each component with the respective component in the source color.

按选取向量与相对源向量相乘

计算法则:

Add: Source + Destination

加: 源+目标

Maximum: MAX(Source, Destination)

最大: 最大值(源, 目标)

note & sketch

Minimum: MIN(Source, Destination)

最小: 最小值(源, 目标)

ReverseSubtract: Destination - Source

反减: 目标-源

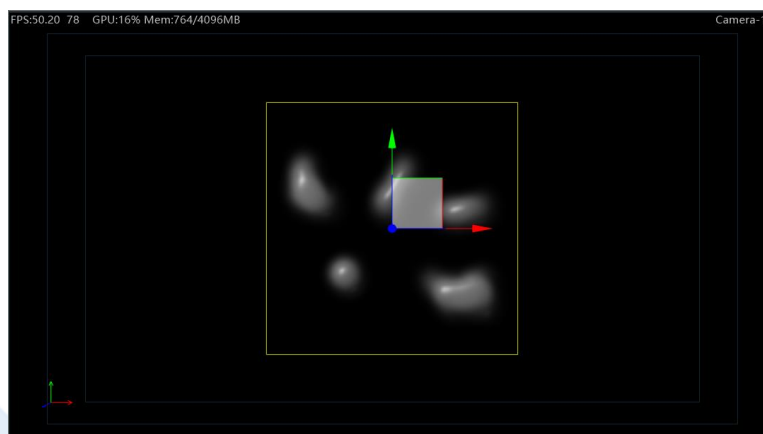
Subtract: Source - Destination

减: 源-目标

8.1.3 序列类型

序列文件支持*.tga、*.bmp、*.jpg、*.png、*.idg、*.idg7z。

添加序列文件:

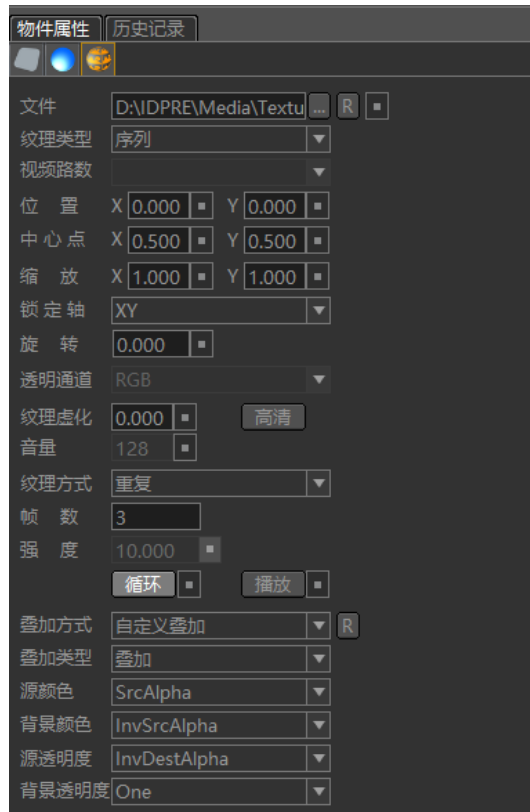


方法 1: 拖拽【特技】的“平面纹理”给【物件树】物件,【物件属性】选择纹理类型选择

note & sketch

“序列”，并单击“文件”处选择所需要序列即可。

方法 2：拖拽【本地档案】或者【资源中心】的[纹理资源]的*.idg、*.idg7z 两种格式视频文件到【编辑视窗】或【物件树】即可。



文件：选择*.tga、*.bmp、*.jpg、*.png、*.idg、*.idg7z 序列文件；

纹理类型：选择序列；

位置：编辑图像 X、Y 位置；

note & sketch

中心点：编辑中心点 X、Y 位置；

缩放：缩放图像 X、Y；

锁定轴：包括无、XY；

旋转：编辑图像旋转参数；

透明通道：只有通道纹理类型，方可调整透明通道 A、R、G、B、RGB；

纹理虚化：调整图像纹理虚化；

纹理方式：调整图像纹理方式：边界、镜面、裁剪、重复；

帧数：调整序列帧数；

循环：循环播放当前序列；

播放：播放序列；

序列支持调整叠加方式、源颜色、背景颜色、源透明度、背景透明度，来实现各种叠加方式效果。

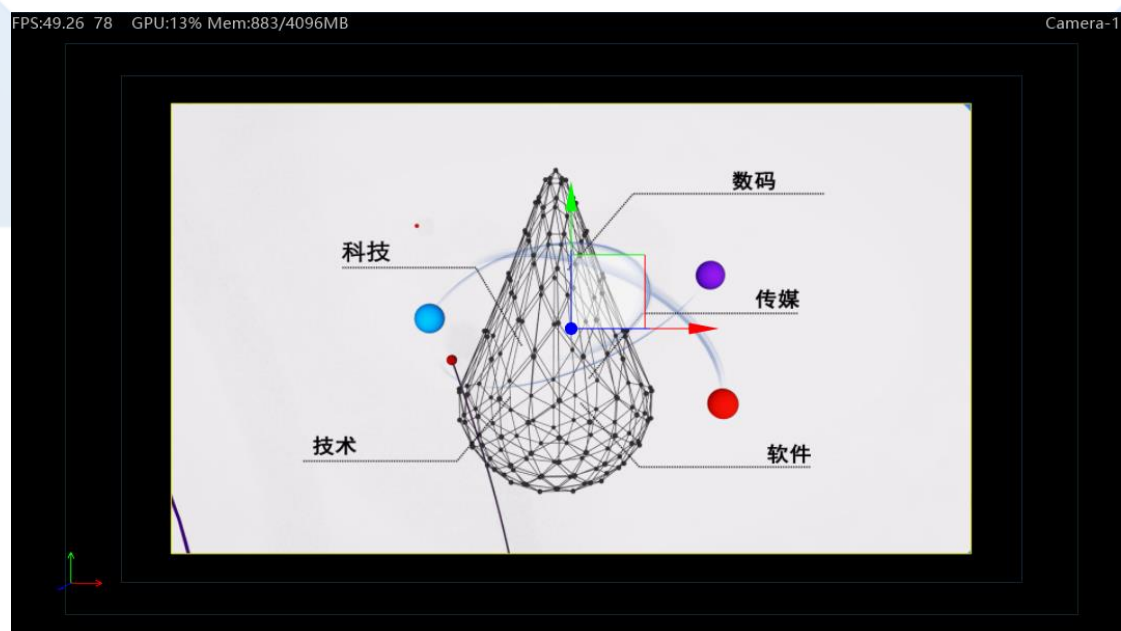
8.1.4 视频文件类型

视频文件类型支持*.avi、*.mpg、*.mov、*.flc、*.fli、*.asf、*.wmv、*.3gp、*.mp4、*.flv。

AVI 倒序 KEY 帧功能，所有视频都可以倒序，最好使用帧数间无关的视频文件，可以保证视频的流畅性，帧数间相关的文件在倒序时则出现马赛克。

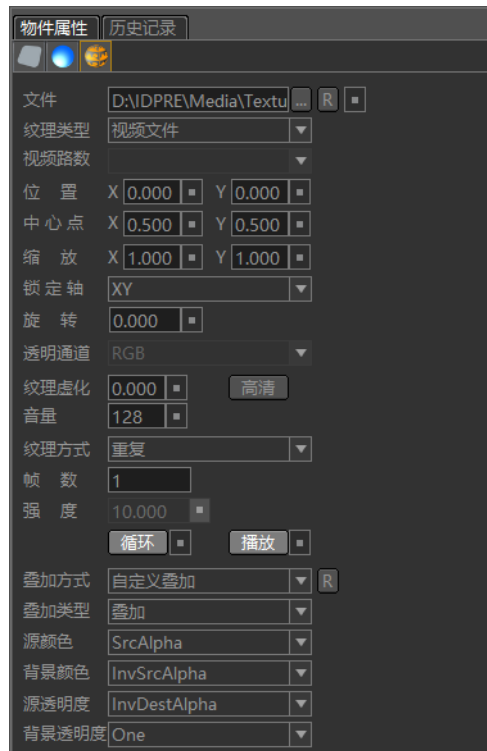
注意：视频倒播功能，istudio 可正常播出。

添加视频文件：



方法 1: 拖拽【特技】的“平面纹理”给【物件树】物件,【物件属性】选择纹理类型选择“视频文件”,并单击“文件”处选择所需要视频文件即可。

方法 2: 拖拽【本地档案】或【资源中心】的[纹理资源]的视频文件到【编辑视窗】或【物件树】即可。



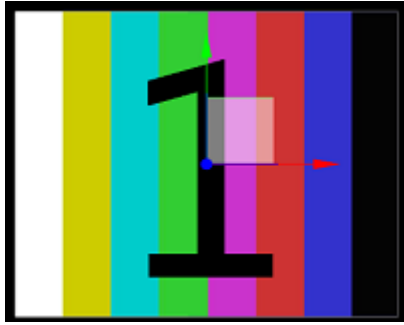
文件: 选择*.avi、*.mpg、*.mov、*.flc、*.fli、*.asf、*.wmv、*.3gp、*.mp4、*.flv 视频文件;

纹理类型：选择图片；
位置：编辑图像 X、Y 位置；
中心点：编辑中心点 X、Y 位置；
缩放：缩放图像 X、Y；
锁定轴：包括无、XY；
旋转：编辑图像旋转参数；
透明通道：只有通道纹理类型，方可调整透明通道 A、R、G、B、RGB；
纹理虚化：调整图像纹理虚化；
音量：调整带音频的视频文件的音量大小；
纹理方式：调整图像纹理方式：边界、镜面、裁剪、重复；
帧数：调整视频文件的帧数；
循环：循环播放当前视频文件；
播放：播放视频文件；
视频支持调整叠加方式、源颜色、背景颜色、源透明度、背景透明度，来实现各种叠加方式效果。

8.1.5 实时视频类型

实时视频的视频路数最大支持 12 路。

添加实时视频：



拖拽【特技】的“平面纹理”给【物件树】物件,【物件属性】选择纹理类型选择“实时视频”,并单击“视频路数”处选择所需要第几路信号。

note & sketch



纹理类型：选择实时视频；

视频路数：选择实时视频接受第几路信号；

位置：编辑实时视频位置参数；

中心点：编辑实时视频中心点参数；

缩放：编辑实时视频缩放参数；

note & sketch

锁定轴：调整实时视频缩放锁定轴（无、XY）；

旋转：调整实时视频旋转参数；

透明通道：只有使用通道纹理类型，方可调整透明通道 A、R、G、B、RGB；

纹理虚化：调整实时视频纹理虚化；

音量：调整带音频的实时视频的音量大小；

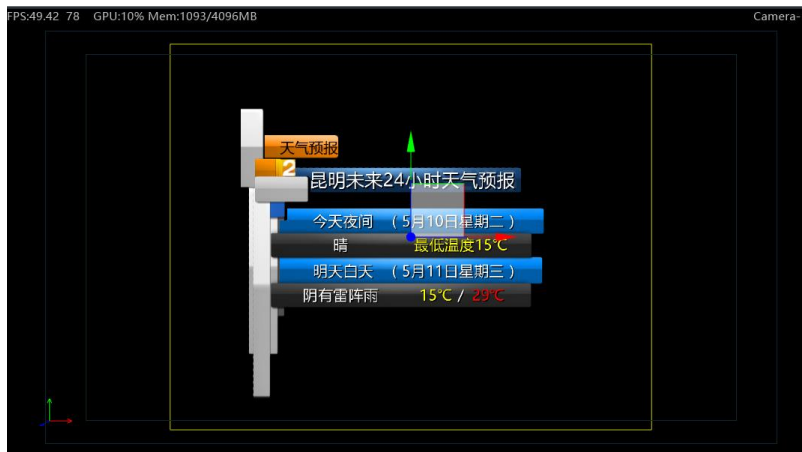
纹理方式：调整实时视频的纹理方式：边界、镜面、裁剪、重复；

播放：播放实时视频；

实时视频支持调整叠加方式、源颜色、背景颜色、源透明度、背景透明度，来实现各种叠加方式效果。

8.1.6 输出到纹理类型

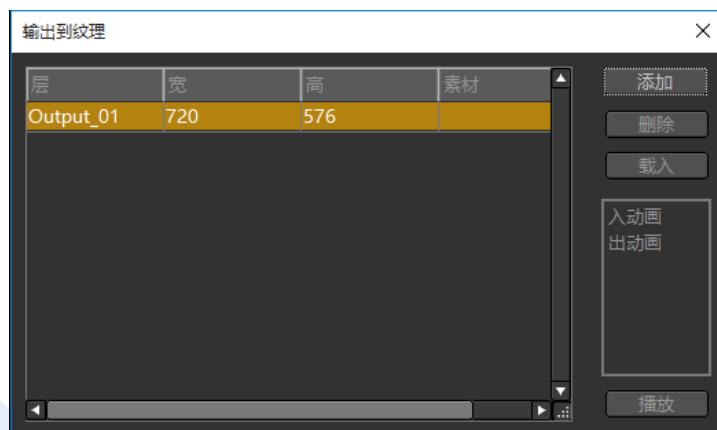
输出到纹理是将 clp 素材文件作为纹理贴到物件上。输出到纹理最多路数支持 10，输出到纹理功能主要提供给 iAuto 软件应用。



添加输出到纹理：

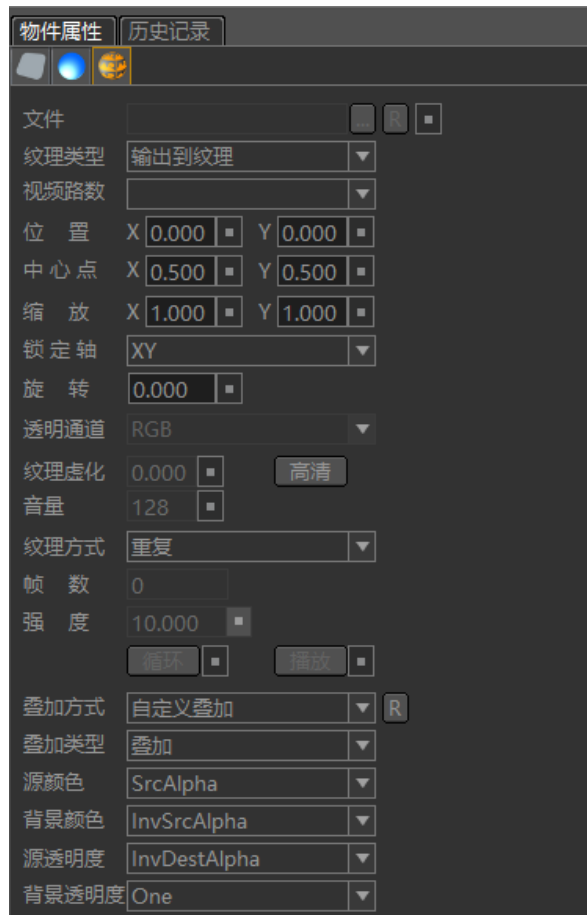
步骤 1：单击【文件菜单栏】“编辑”-选择“输出到纹理”项；在打开窗口单击“添加”按钮添加“Output_01”，选中此路单击“载入”按钮选择本地所渲染的素材 clp 并确定，选择动画段，单击“播放”按钮即可。

注：Output_01 对应输出到纹理的【物件属性】路数；



note & sketch

步骤 2: 拖拽【特技】的“平面纹理”给【物件树】物件,【物件属性】选择纹理类型选择“输出到纹理”,并单击“视频路数”处选择所需要第几路信号。



纹理类型: 选择输出到纹理;

note & sketch

视频路数：选择输出到纹理接受【输出到纹理】的第几路素材；

位置：编辑输出到纹理位置参数；

中心点：编辑输出到纹理中心点参数；

缩放：编辑输出到纹理缩放参数；

锁定轴：调整输出到纹理缩放锁定轴：无、XY；

旋转：调整输出到纹理旋转参数；

透明通道：只有使用通道纹理类型，方可调整透明通道 A、R、G、B、RGB；

纹理虚化：调整输出到纹理纹理虚化；

纹理方式：调整输出到纹理的纹理方式：边界、镜面、裁剪、重复；

实时视频支持调整叠加方式、源颜色、背景颜色、源透明度、背景透明度，来实现各种叠加方式效果。

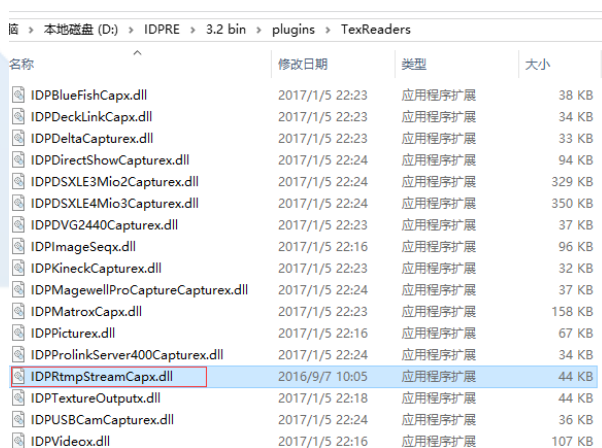
8.1.7 流媒体采集

流媒体采集就是将网络上采集到的流媒体信息作为信号源。

添加实时视频：

步骤 1：将插件放到软件的这个位置 \Plugins\TexReaders

步骤 2：拖拽【特技】的“平面纹理”给【物件树】物件，【物件属性】选择纹理类型选择“流媒体采集”，将流媒体网络添加到文件里，单击“播放”即可。



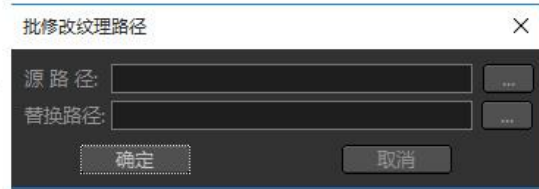
8.1.8 其它纹理属性参数

序号	功能	功能描述
1	使用纹理类型 文件注意事项	(1) 因图像实际占内存大小(MB)=(长*宽*4 byte) /1024 /1024, 为保证图片、序列正常播出使用, 对图像和序列有以下要求: 图像实际 长 = 输出显示器的长*0.5, 图像实际 宽 = 输出显示器的宽*0.5;
		(2) 序列: 添加序列大小与内存大小有关;
		(3) 视频文件: 支持 AVI FLC MOV (尚未支持 MPG);
		(4) 实时视频: 支持 12 路; 使用实时视频时需要 K 入、出动画 (入动画 K 播放, 出动画 K 停止。)
2	通道纹理	通道纹理类型支持任意分量作为通道效果。

8.1.9 批修改纹理路径

批修改纹理路径: 素材纹理路径整体替换, 确认替换后保存素材, 再次打开显示替换后的图片内容。

note & sketch



打开方法：单击“编辑”菜单—选择“批修改纹理路径”打开【批修改纹理路径】窗口。

批修改纹理路径步骤：

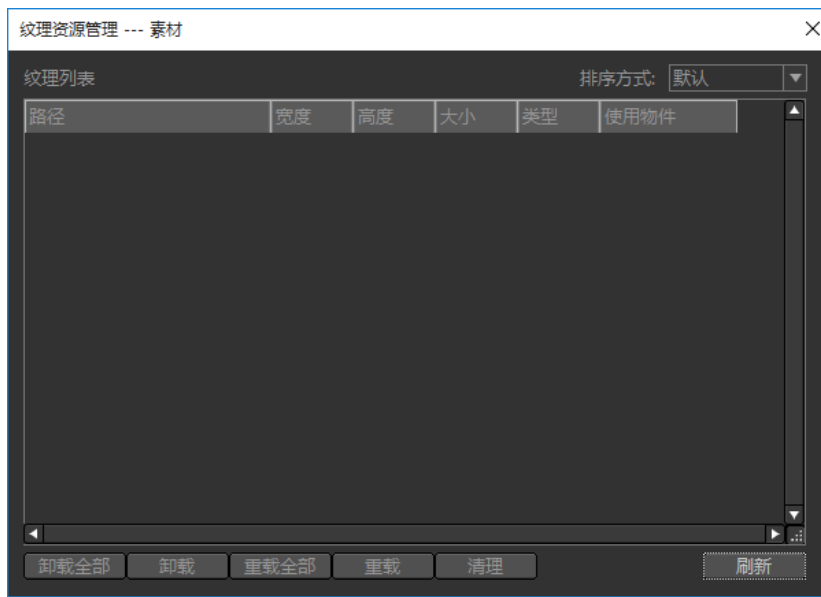
步骤 1：【批修改纹理路径】窗口，选择或输入源路径（纹理文件夹源路径）和选择或输出目标路径（纹理文件夹目标路径），

步骤 2：单击“确定”按钮，显示替换的图片内容；

注意：批修改纹理路径的功能，替换最小单位为文件夹。

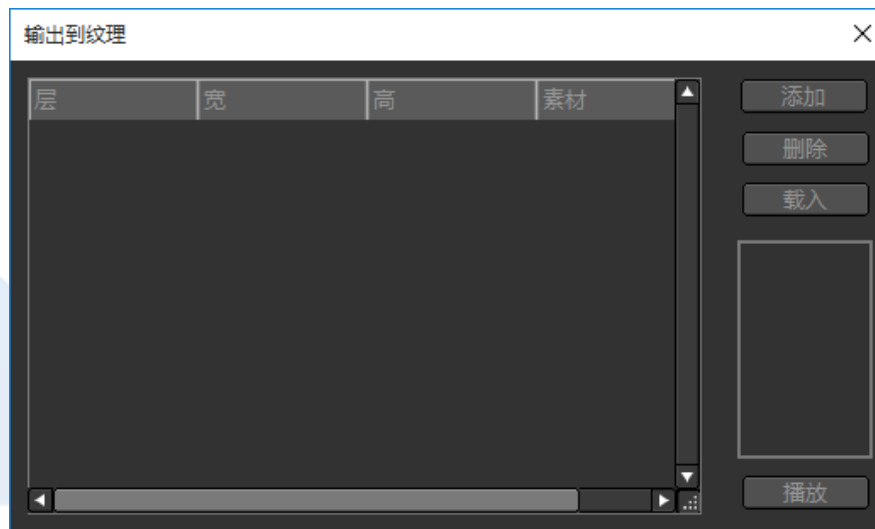
8.1.10 纹理资源管理

纹理管理器可卸载、清理纹理。纹理管理器支持查看纹理路径、宽度、高度、类型以及被哪些物件使用。



8.1.11 输出到纹理

输出到纹理与纹理类型“输出到纹理”配合使用,可以将 clp 素材文件作为纹理贴到物件上。



添加：添加层；

删除：删除层；

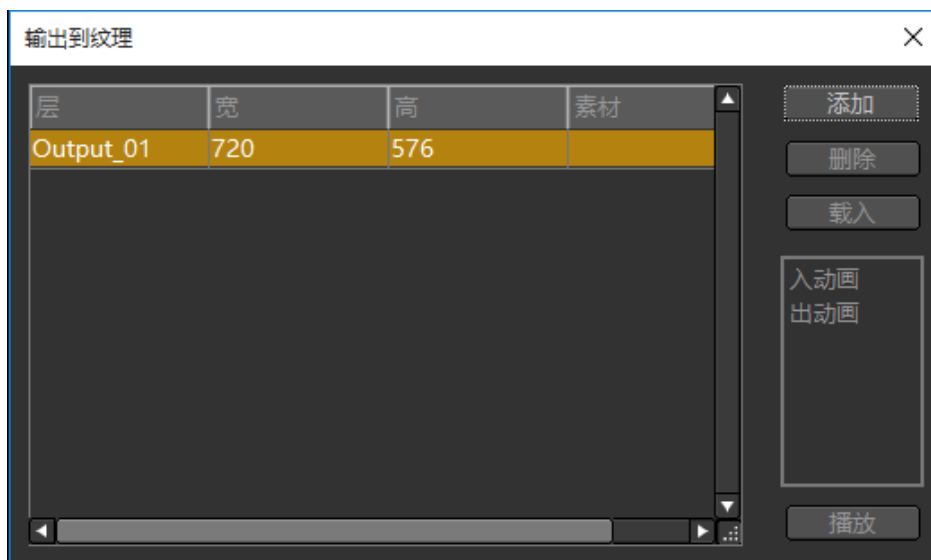
载入：载入素材；

播放：选中动画后单击“播放”，【编辑视窗】可查看效果。

输出到纹理步骤：

步骤 1：单击【文件菜单栏】“编辑”-选择“输出到纹理”项；在打开窗口单击“添加”按钮添加“Output_01”，选中此路单击“载入”按钮选择本地所输出的素材 clp 并确定，选择动画段，单击“播放”按钮即可。

注：Output_01 对应输出到纹理的【物件属性】路数；

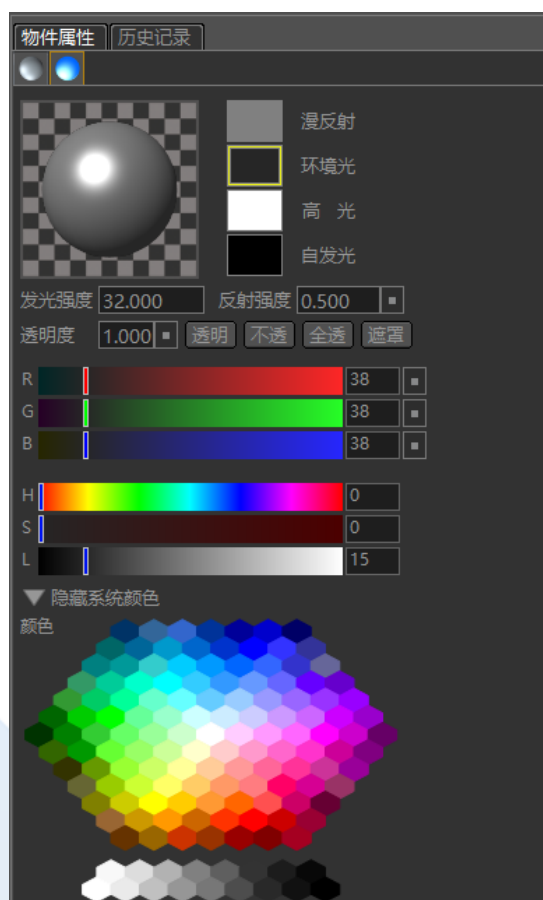


步骤 2：拖拽【特技】的“平面纹理”给【物件树】物件，【物件属性】选择纹理类型选择“输出到纹理”，并单击“视频路数”处选择所需要第几路信号。

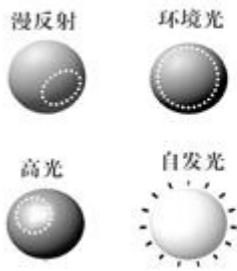
8.2 材质

8.2.1 材质属性

材质颜色：单击颜色块后在系统颜色处选择颜色，或者双击颜色块打开【调色板】，可以设置漫反射、环境光、高光、自发光颜色；



note & sketch



漫反射	阴影的颜色
环境光	物件本身的颜色
高光	亮点高光的颜色
自发光	物件本身发光的颜色

发光强度：控制高光发光强度，材质发光强度范围：0.00-100，默认为 32；

反射强度：物件增加反射纹理，通过材质的“反射强度”参数调整其反射纹理强度；

透明度：设置材质透明度，范围：0.00-1.00，同时也提供了“透明 (0.99)、不透 (1.00)、全透 (0.01)、遮罩 (0.00)”按钮。

8.2.2 材质资源

材质资源相关内容，请查看 [14.2.4 材质预制](#)。

9. 公共属性

【公共属性】集中列出了空间变换、背景剔除、物件轴心、脚本、填充模式、显示背面、禁止 Z 序、三角排序、层背景、启用法线平滑、输出控制、绑定组、Z-Buffer、灯光几项；同时，还介绍了自身坐标、只显示选中物件、透明通道、显示运动轨迹、显示路径轨迹、以及【编辑栏】的功能。



本章包括以下内容

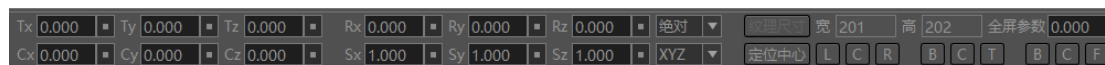
- [9.1 空间变换](#)
- [9.2 背面剔除](#)
- [9.3 物件轴心](#)
- [9.4 脚本勾选项](#)
- [9.5 填充模式](#)
- [9.6 显示背面](#)
- [9.7 禁止 Z 序](#)

- [9.8 三角排序](#)
- [9.9 层背景](#)
- [9.10 启用法线平滑](#)
- [9.11 输出控制](#)
- [9.12 绑定组](#)
- [9.13 Z-Buffer](#)
- [9.14 灯光](#)
- [9.15 自身坐标](#)
- [9.16 只显示选中物件](#)
- [9.17 透明通道](#)
- [9.18 显示运动轨迹](#)
- [9.19 显示路径轨迹](#)
- [9.20 编辑栏](#)
- [9.21 编辑](#)

note & skatch

9.1 空间变换

空间变换由位置、旋转（相对、绝对）、缩放（锁定轴包括 XYZ、XY、XZ、YZ）、纹理尺寸、全屏参数、定位中心几部分组成。双击【空间变换】空白处弹出【空间变换】窗口。



位置：调整物件 X、Y、Z 轴的位置；

旋转：绝对旋转、相对旋转；

缩放：缩放参数与锁定轴同时使用。

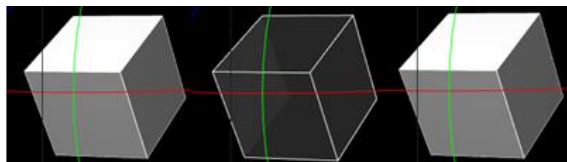
纹理尺寸：还原图像原始大小，显示宽、高数值。

全屏参数：设置为 1 时，整张图像充满【编辑视窗】；

定位中心：中心点偏移功能；物件调整旋转、旋转中心后无法定位中心时，单击“定位中心”即可自动定位中心。

9.2 背面剔除

背面剔除为无、顺时针、逆时针时，以下是依次显示为：



物件轴心

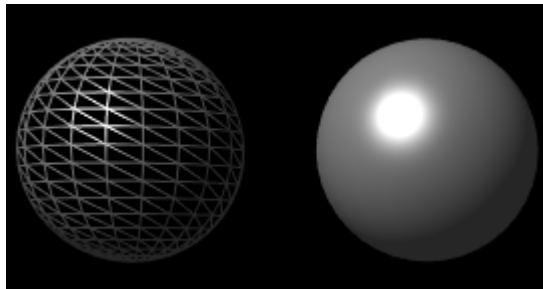
LR 中对齐、左对齐、右对齐；
TB 中对齐、上对齐、下对齐；
FB 中对齐、后对齐、前对齐。

9.3 脚本勾选项

脚本选项详细内容，请查看 [15.脚本管理](#)。

9.4 填充模式

填充模式为网格，实体。以下是依次显示为：



9.5 显示背面

是否显示物件的背面。

9.7 禁止 Z 序

禁止 Z 序：对组内物件按结构树顺序重新计算 Z 轴的前后序。若物件面距离太过接近，做成闪烁，可尝试通过这个来帮忙解决。

9.8 三角排序

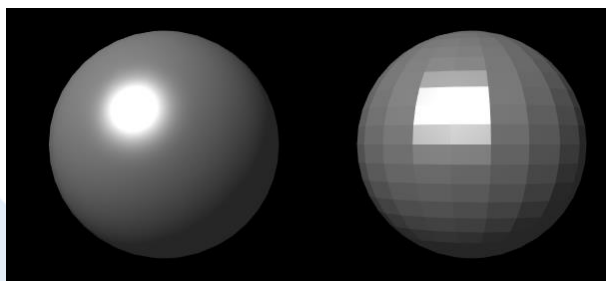
三角排序：重新计算物件三角面法线方向及前后序。导入模型与自带模型均生效

9.9 层背景

层背景：不受虚拟摄像机影响的全屏背景。常与虚拟、垃圾遮挡配合使用。

9.10 启用法线平滑

物体启用法线平滑和不启用法线平滑，以下是依次显示为：



note & sketch

9.11 输出控制

输出控制：主要提供 iStudio 播控系统方便编辑文字颜色、大小、位置三参数。

步骤 1: iArtist 制作包含文字的素材，设置文字的“输出控制”并存储素材；

步骤 2: 使用模板编辑软件制作模板 ([请查看说明文档 IDPTplEditor.chm](#))；

步骤 3: 使用 iStudio 播出以上模板 ([请查看说明文档 iStudio.chm](#))。

9.12 绑定组

绑定组：支持组物件“绑定”组功能。

9.13 Z-Buffer

Z-Buffer：忽略 Z 序，物件按照物件树内顺序排列。

9.14 灯光

灯光相关内容，请查看 [6.3 灯光](#)。

9.15 自身坐标



【编辑视窗】中物体显示自身坐标。

9.16 只显示选中物件

【编辑视窗】只显示选中物件。

9.17 透明通道

整场景通道显示。

9.18 显示运动轨迹

【编辑视窗】显示物件的动画运动轨迹。

9.19 显示路径轨迹

【编辑视窗】显示物件的路径轨迹。

9.20 编辑栏

编辑栏由锁定、X 对齐、Y 对齐、Z 对齐、X 平均分布、Y 平均分布、Z 平均分布几部分组成。通过这些按钮可很快捷通过鼠标单击实现对齐方式。



锁定：是否锁定【编辑栏】的按钮；

X 对齐：多个物件，已最后选取物件的 X 对齐。

Y 对齐：多个物件，已最后选取物件的 Y 对齐。

Z 对齐：多个物件，已最后选取物件的 Z 对齐”。

X 平均分布：多个物件， X 值的平均分布。

Y 平均分布：多个物件， Y 值的平均分布。

Z 平均分布：多个物件， Z 值的平均分布。

9.21 编辑

撤消： Ctrl+Z 撤消上一步操作。

重做： Ctrl+Y 重做上一步操作。

剪切： Ctrl+X 剪切选中内容。

复制： Ctrl+C 复制选中内容。

粘贴： Ctrl+V 粘贴复制内容。

10. 物件树

物件树是可视化场景中的所有元素；元素可以为物件、特技、纹理、材质等功能。此窗口提供了一个有效和有力的方式来管理对象，在【物件树】添加对象和子对象、移动对象等，通



过显示所有物件属性检查每个对象的属性编辑选项；同时可快捷隐藏、锁定物件。

本章包括以下内容

note & sketch

- [10.1 物件树右键菜单](#)
- [10.2 添加物件](#)
- [10.3 保存物件预制](#)
- [10.4 保存快捷链接](#)
- [10.5 保存预制、查看预制属性方法](#)
- [10.6 添加纹理](#)
- [10.7 编组/解组](#)
- [10.8 排列](#)
- [10.9 复制、剪切、粘贴](#)
- [10.10 重命名](#)
- [10.11 删除物件](#)
- [10.12 克隆物件](#)
- [10.13 动画偏移](#)
- [10.14 收起/展开](#)

note & skatch

- [10.15 设置/去除物件背景](#)
- [10.16DC 表、行、单物件连接](#)
- [10.17 给多个物件拖拽属性](#)
- [10.18 同时调整多个同类型属性](#)
- [10.19 引出绿点、动画红点](#)
- [10.20 快速查询](#)
- [10.21 查找](#)
- [10.22 缩放标尺](#)
- [10.23 物件树快捷键](#)
- [10.24 清除无用物件](#)

10.1 物件树右键菜单

note & skatch

保存物件预制
保存物件包
保存物件包资源
添加平面纹理
添加通道纹理
添加反射纹理
添加凹凸纹理
添加法线纹理
添加投影纹理
编组
解组
复制
剪切
重命名
删除物件
克隆物件
动画偏移
收起所有
收起
设置物件背景
DC 表物件连接
DC 行物件连接
DC 单物件连接
清除DC连接

多物件右键同时添加、编辑同类型属性。【物件树】多选物件右键可实现右键菜单项内容，同时添加同一纹理。

10.2 添加物件

方法 1：拖拽【物件】任意一个“物件”到【物件树】或【编辑视窗】，即可完成添加物件

note & sketch

到素材。

方法 2:【物件】栏直接双击物件,可实现添加物件。

10.3 保存物件预制

可以预制物件的“特有属性、材质、动画、纹理以及物件本身,物件的所有预制储存在【本地档案】窗口,方便再次调用它。

预制方法:

方法 1:右键物件选择“保存物件预制”预制物件,命名后存到[物件预制]窗口;

方法 2:鼠标拖拽物件树物件到[物件预制]窗口,命名后成功保存物件预制存储于[物件预制]。

注:保存物件预制,可携带其物件的动画轨、引出项内容。

10.4 保存快捷链接

【快捷链接】窗口存储当前素材的物件、物件所添加的纹理、材质、路径、等属性的快捷链接内容;单击此窗口物件、纹理、材质等属性按钮,【物件树】、【编辑视窗】、【物件属性】可以很快速的链接到对应纹理的物件以及属性等。



保存快捷链接方法：

方法 1：右键【物件树】的物件以及物件的材质、纹理、路径、排列等属性，选择“保存快捷”项内容存储到【快捷链接】窗口；

方法 1：拖拽【物件树】物件以及物件的材质、纹理等属性到【快捷链接】窗口即可添加。

保存、使用快捷链接步骤：

步骤 1：添加任意物件到【编辑视窗】、【物件树】，给当前物件添加纹理、特技、遮罩等属性；

步骤 2：右键【物件树】物件的“材质、纹理、像素特技、几何特技、路径、排列、字效、纹理特技”的相关属性图标，选择“保存快捷链接”菜单项，命名即可存储到【快捷链接】窗口；

步骤 3：鼠标单击【快捷链接】窗口快捷按钮，【物件树】、【编辑视窗】、【物件属性】可快速链接到。

删除快捷：

note & sketch

【快捷链接】窗口按 Delete 删除对应快捷链接。

10.5 保存预制、查看预制方法

预制的物件、材质、纹理、属性、动画、等存储到【本地档案】窗口。

保存物件预制：

方法 1：右键【物件树】物件，选择“保存物件预制”，命名即可存储到【本地档案】—[物件预制]；

方法 2：拖拽【物件树】物件到【本地档案】—[材质预制]窗口，命名即可保存物件预制。

保存材质预制：

方法 1：右键【物件树】物件材质图标，选择“保存材质预制”，命名即可存储到【本地档案】—[材质预制]；

方法 2：拖拽【物件树】材质图标到【本地档案】—[材质预制]窗口，命名即可保存材质预制。

保存纹理预制：

方法 1：右键【物件树】物件纹理图标，选择“保存纹理预制”，命名即可存储到【本地档案】—[纹理预制]；

方法 2：拖拽【物件树】纹理图标到【本地档案】—[纹理预制]，命名即可保存纹理预制。

保存属性预制：

方法 1：右键【物件树】物件图标，选择“保存属性预制”，命名即可存储到【本地档案】—[属性预制]；

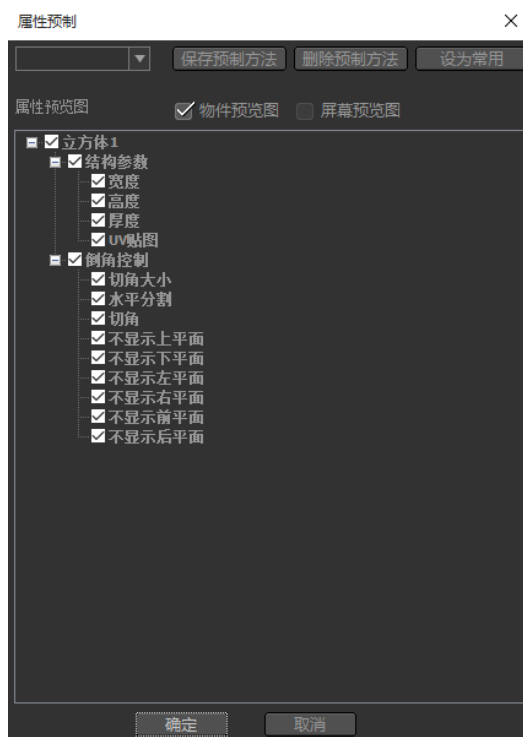
方法 2：拖拽【物件树】物件图标到【本地档案】—[属性预制]，命名即可保存属性预制。

保存动画预制:

方法 1: 右键【时间线】物件、物件参数组、物件参数处 “动画预制”, 存储到【本地档案】—[动画预制]窗口中其它物件可调用。

查看预制属性方法: 查看预制属性方法管理物件属性预制。

右键【物件树】物件图标, 选择 “属性预制方法” 打开【属性预制】窗口:



用户可根据需要选择保存哪些属性到预制属性方法中, 使用该预制属性方法保存的属性预制仅预制所选择的属性参数。支持保存多个属性预制方法、删除预制方法。

10.6 添加纹理

物件右键菜单“添加平面纹理、添加通道纹理、添加反射纹理、添加凹凸纹理、添加法线纹理”给当前物件添加平面、通道、反射、凹凸、法线纹理。

添加纹理：

方法 1：

步骤 1：右键【物件树】物件选择“添加平面纹理、添加通道纹理、添加反射纹理、添加凹凸纹理、添加法线纹理”，

步骤 2：在【物件属性】编辑对应纹理属性。

方法 2：拖拽【本地档案】纹理预制或本地纹理的图像、视频文件到【物件树】或【编辑视窗】即可添加矩形并以平面纹理方式添加此纹理内容。

10.7 编组/解组

右键单、多个物件选择“编组”菜单或按 Ctrl+G，可对当前选中物件进行编组。

编组方法：

方法 1：在【物件树】选单个、多个物件，选择“编组”菜单编组；

方法 2：选中单个、多个物件，按 Ctrl + G 快速编组；

方法 3：添加“组”物件，使用鼠标拖拽移动物件与物件之间为对象、子对象关系。

编组注意事项：

同级物件可编组，组与本组内物件不可编组；

组 1 内 11 物件与组 2 编组，可生成组 3 (11 物件、组 2 为同级)；

物件之间关系"→、↓、↑"，每个物件里可包含多个“子物件”；

使用 Ctrl 键，可选择多物件移动位置、添加到某物件里。

解组：

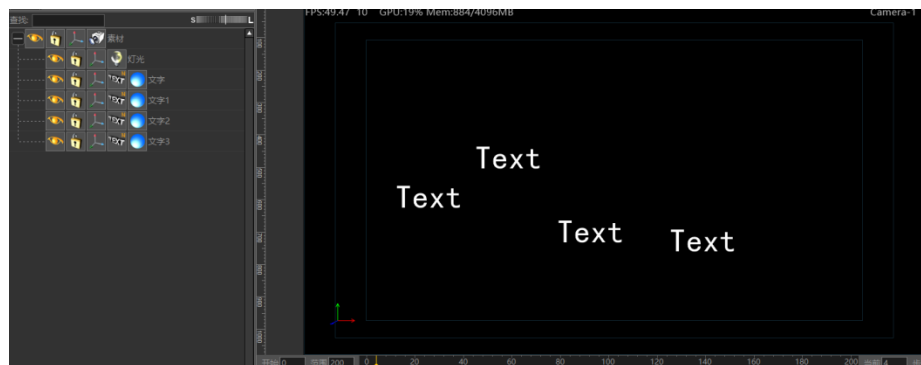
编组成功后，组物件右键菜单“解组”项可以将当前组物件解组，组内物件将于组物件同级。

10.8 排列

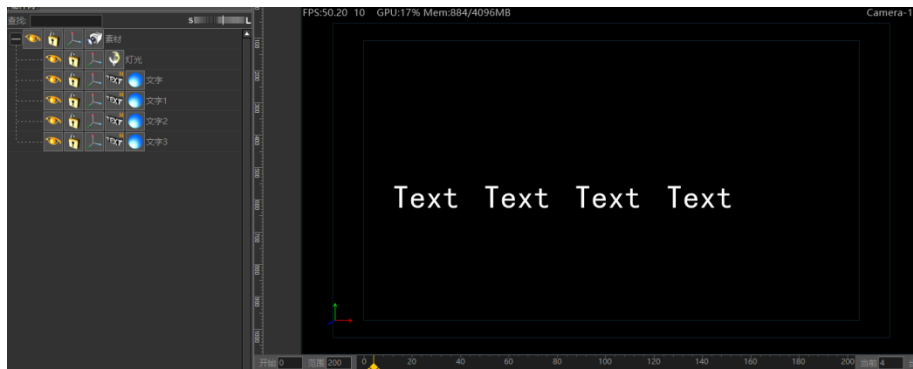
多选物件，右键选择“X 对齐、Y 对齐、Z 对齐、X 平均分布、Y 平均分布、Z 平均分布”菜单项设置对齐方式。

使用方法：

步骤 1：添加四个文字，排成一行。



步骤 2：然后选中四个文字，依次右键-排列选择“Y 对齐”“X 平均分布”即可。



10.9 复制、剪切、粘贴

【物件树】右键菜单复制、剪切、粘贴可实现复制、剪切、粘贴物件，支持 Ctrl+C、Ctrl+X、Ctrl+V 快捷。复制粘贴物件可粘贴其相关动画、引出项、连接管理项等物件所有属性。

10.10 重命名

编辑物件名称:

方法 1： 双击物件名称后，编辑物件名称即可重命名；

方法 2： 选中物件，按 F2 进行重命名。

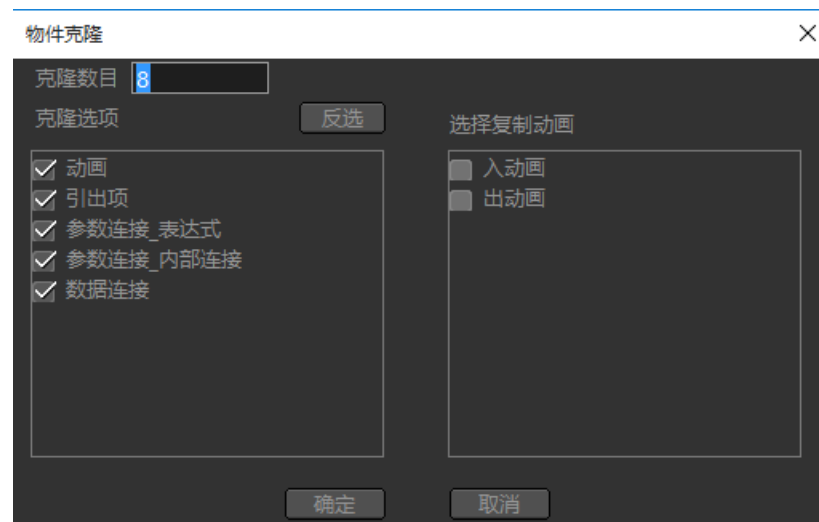
10.11 删除物件

note & sketch

右键【物件树】物件选择“删除物件”菜单项或 Delete 键，删除当前物件；
【编辑视窗】选中物件，按 Delete 键进行删除。

10.12 克隆物件

克隆物件可以克隆物件的“动画、引出、参数连接_内部连接、参数连接_表达式、数据连接、特技”。可选择克隆数目，支持多选克隆物件。



10.13 动画偏移

动画偏移，是将组内带动画的物件，在时间轨上按照设定进行偏移。偏移模式有普通和图像两种。

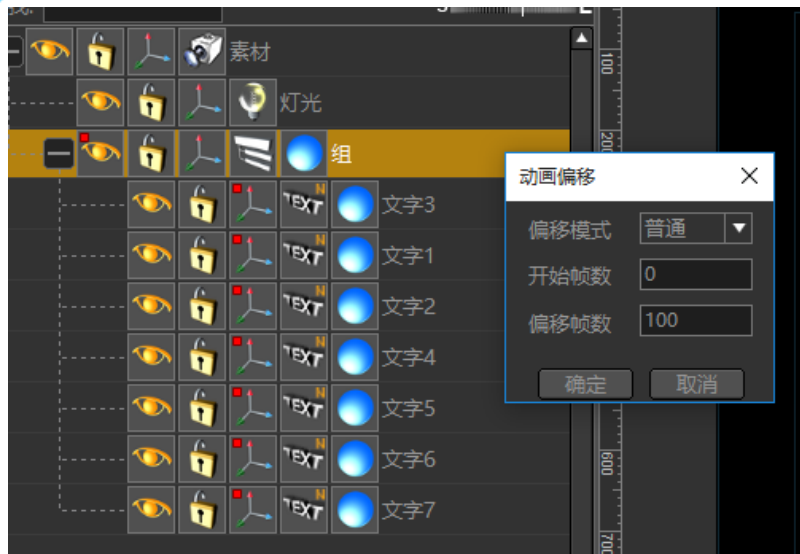
物件树“组物件”动画轨统一偏移功能。第一级子物件按顺序偏移，算法是将每个第一级子物件左对齐，然后依次偏移。




使用步骤:


步骤 1: 添加彩色矩形 1, 创建位移 Position y 为动画, 然后复制彩色矩形 1, 粘贴出 2 个彩色矩形, 然后按 Ctrl 多选 3 个彩色矩形右键选择“编组” (或按 Ctrl+G) 进行编组, 生成组 1;

步骤 2: 选中“组 1”物件, 右键此组 1 物件选择“动画偏移”菜单项, 在打开窗口选择模式 (模式包括普通、图像)、开始帧数 (偏移初始帧数值)、偏帧移数 (偏移多少帧数), 单击确定即可。



10.14 收起/展开

 收起：收起组；

 展开：展开组；

收起所有：组以及组内组全部收起；

展开所有：组以及组内组全部展开。

10.15 设置/去除物件背景

note & sketch

右键物件选择“设置物件背景”菜单项，打开颜色窗口，选择基本颜色或自定义颜色；再右键物件选择“去除物件背景”菜单项。

使用步骤：

添加立方体、球体两物件，按 Ctrl 键选中两物件右键选择“设置物件背景”菜单项，在打开窗口选择所需要颜色，单击确定。

10.16 DC 表、行、单物件连接

iArtist 连接数据库的配置，查看物件右键菜单“DC 表物件连接、DC 行物件连接、DC 单物件连接”项。

需要配置 IDPRE.ini 项、连接资源中心：

需要配置 IDPRE.ini，重新启动软件才可生效。比如以下配置项（主备机器是同一机器）：

比如：以下配置内容

```
[DATABASE_SETTING]
```

```
//数据库机器 eg:CHENGBIN-PC
```

```
DBEngine=CHENGBIN-PC
```

```
//用户名
```

```
User=sa
```

```
//密码
```

```
Pwd=sa
```

```
//数据库
```

```
DB=TestDB
```

note & sketch

DBEngineBack=CHENGBIN-PC

//用户名

UserBack=sa

//密码

PwdBack=sa

//数据库

DBBack=TestDB

相关按钮:

DC 文件名: 显示当前使用的 DC 文件名;

起始行: 设置起始行;

连接数据库: 进行重新连接数据库;

连接测试: 为对应物件行号选择相应字段后, 单击“连接测试”进行数据替换, 查看编辑视窗效果;

重新排列: 进行重新排列;

右键行号选择字段: 右键行号选择相应字段;

例子:

步骤 1: 连接数据库; (配置 IDPRE.ini 相关参数)

步骤 2: 【物件树】添加两组文字, 再将两组文字进行排列;

步骤 3: 右键【物件树】组 3 选择“DC 表物件连接”菜单项打开【数据连接管理】窗口, 右键【资源】窗口导入对应“DC 文件”, 拖拽对应 DC 文件到左侧行号区, 在文字的的行号区选择对应“字段”, 单击“连接测试”进行连接。

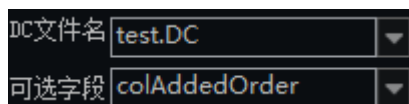
功能描述:

note & sketch

导入 DC 文件 (IDPDCEditor.exe 生成的 DC 文件), 在创作编辑窗口将物件与 DC 文件字段相连接。

使用方法:

在 iArtist 窗口打开【数据连接管理】窗口, 选择对应物件, 并将【数据源资源】的 DC 文件拖拽给 DC 文件名和可选字段框中间即可添加, 将物件属性参数与 DC 文件的字段进行连接即可。



10.17 给多个物件拖拽属性

【物件树】支持快速的将一个物件的材质、贴图等一次性的赋给其他多个物件。源物件的材质 (或贴图) 拖入选中的多个物件的其中一个, 其他物件也一次性拥有其材质。

10.18 同时调整多个同类型属性

【物件树】多选物件, 【物件属性】可同时调整物件同类型的属性 (物件属性、纹理属性) 功能。支持录制状态下同时调整, 参数同时录制。

10.19 引出绿点、动画红点、参数连接黄点、DC 连接蓝点



note & sketch

绿点：标识物件某属性参数含引出项；单击绿点时，自动显示【引出项管理】。

红点：红点显示在属性图标左上角，标识物件某属性参数含动画。

黄点：标识物件有参数连接。

蓝点：标识物件有 DC 连接。

10.20 快速查询

【物件树】增加按物件名称首字母，可进行快速“查询”功能。

10.21 查找



【物件树】添加物件的快速查找，窗口内输入物件名称字母按上、下箭头选择相关内容，按回车键确定并选中此物件。

10.22 缩放标尺

【物件树】右上角标尺按钮的“缩放标尺”，可通过鼠标拖动调整窗口内容显示比例。

10.23 物件树快捷键

F2 重命名

Delete 删除物件

Shift+Delete 删除纹理、特技

Ctrl+G 编组

Ctrl+A 全选

Ctrl +C 复制

Ctrl +X 剪切

Ctrl +V 粘贴

Ctrl +Z 撤消

Ctrl +Y 还原

Home 返回开头

End 返回末尾

Down 向下移动

Up 向上移动

Left 向左移动

Right 向右移动

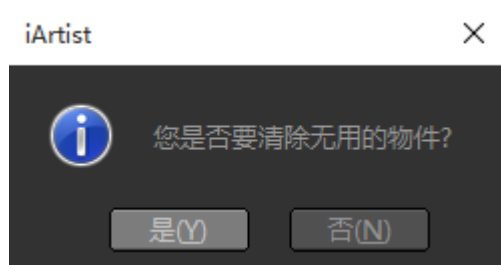
10.24 清除无用的物件

清除素材中隐藏且无动画的物件，以便节约模板大小。

note & sketch

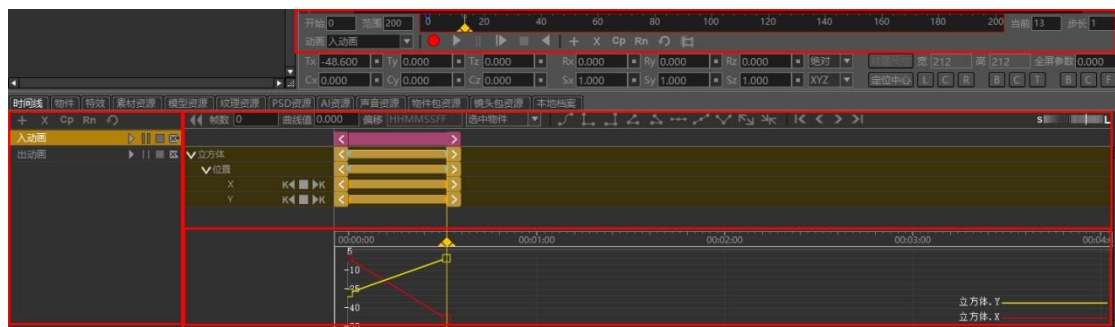
使用方法:

编辑完成当前素材后, 鼠标单击“编辑”菜单栏-选择“清除无用的物件”菜单, 弹出窗口, 单击确认即可。



11. 动画制作

动画制作功能会应用到【播出时间线】、【时间线】区域。【播出时间线】可录制、播放、暂停、继续、停止、倒播、添加、删除、拷贝、重命名、翻转、保存动画预览图、保存素材预览图功能。【时间线】包括动画列表、编辑时间线、Bezier 曲线调整 3 部分。



本章包括以下内容


- [11.1 创建动画](#)
- [11.2 动画类型](#)
- [11.3 播出时间线](#)
- [11.4 时间线](#)

11.1 创建动画

对于每个动画需要定义参数开始，引用设置前该物件的状态开始动画的行动，并确定开始和结束的关键帧动画。

实现步骤：

note & sketch

步骤 1: 选择动画段“入动画”，单击“”录制按钮，动画时间轴颜色会改变为红色，进入录制状态；

步骤 2: 选择需要录制动画的对象(物件)；

步骤 3: 定义动画的开始帧：输入时间表的开始数值，单击属性参数选择并更改属性参数值（或直接按字母“K”键录制），可将其此属性参数录制为开始关键帧；

步骤 4: 定义动画序列的结尾：鼠标移动当前时间线到动画结尾所需点，单击属性参数选择并更改属性参数值（或直接按字母“K”键录制），当前“入动画”名称开始时间范围的结束范围创建动画；

步骤 5: 按一下录制按钮结束录制，按钮变为原来的灰色；【物件树】对应的属性框内左上角出现红色小点；

步骤 6: 以上录制动画基本操作已经完成，可打开【时间线】窗口对动画进行编辑。

11.2 动画类型










支持制作位移、旋转、缩放、透明、声音、摄像机、纹理、物件属性、特技动画、路径类型的动画。

11.3 播出时间线



【播出时间线】显示每个动画序列关键帧的标记，以表明对时间线上变化的点，同时可录制多个同类型物件属性参数到时间线。双击【播出时间线】空白处弹出【播出时间线】窗口。

11.3.1 播出时间线按钮

按钮	功能描述
	录制，添加快速 K 帧快捷 K； 注意：录制状态下的时间线，可同时录制多个同类型物件属性参数到时间线中。
	播放(Space 播放)，播放指针同时移动； [动画列表]支持选中多个动画段，右键选择“播放”按钮即同时播放多个选中动画段。
	暂停
	继续
	停止
	倒播动画
	添加动画
	删除动画
	拷贝动画

	重命名动画
	翻转动画;
	保存素材预览图, 将当前画面作为素材预览图;
	动画段名称下拉框, 显示当前动画名称, 同时双击“重命名”回车确定;
	设置显示【播出时间线】起始点的位置;
	设置显示当前【播出时间线】的总长度;
	设置当前帧;
	设置步长;
【播出时间线】快捷键	Space 键播放当前动画; Ctrl +D 改变录制和非录制状态; Ctrl+T 显示【时间线】; K 快速 K 帧。
键盘箭头	“↑” : 选择上一条, “↓” : 选择下一条;
播放与停止切换	“Space” 键, 在播放和停止之间切换;
调整动画段顺序	可使用鼠标左键拖拽方式调整动画顺序;

CCtrl +[: 定位到当前帧的左边一帧;

Ctrl +]: 定位到当前帧的右边一帧。

11.4 时间线

note & sketch

【时间线】包括动画列表、编辑时间线、Bezier 曲线调整 3 部分。[动画列表]显示、编辑当前素材所有动画段；[编辑时间线]主要用于查看和编辑动画面板动画序列。键盘 Ctrl+T 或单击“视图”菜单选择“时间线”打开【时间线】窗体。

本节包括以下内容

- [11.4.1 打开时间线](#)
- [11.4.2 动画列表](#)
- [11.4.3 动画偏移](#)
- [11.4.4 帧数、曲线值](#)
- [11.4.4 动画轨的显示模式](#)
- [11.4.5 移动画布](#)
- [11.4.6 缩放标尺](#)
- [11.4.7 帧、秒切换](#)
- [11.4.8 平均缩放动画轨](#)
- [11.4.9 复制、剪切、粘贴动画轨](#)

note & sketch

- [11.4.10 套用格式](#)
- [11.4.11 动画预制](#)
- [11.4.12 导出路径](#)
- [11.4.13 翻转关键帧](#)
- [11.4.14 添加关键帧](#)
- [11.4.15 切换当前选中帧](#)
- [11.4.16 快捷移动时间线](#)
- [11.4.17 选择关键帧](#)
- [11.4.18 复制关键帧](#)
- [11.4.19 移动关键帧](#)
- [11.4.20 关键帧引出](#)
- [11.4.21 关键帧参数调整](#)
- [11.4.22 Bezier 曲线调整](#)

note & skatch

11.4.1 打开时间线

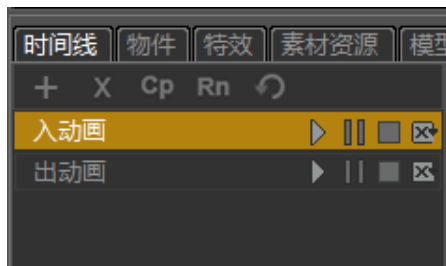
打开【时间线】:

方法 1: 按 Ctrl+T 组合键 (默认打开时间线快捷), 即可打开【时间线】窗口;

方法 2: 单击“视图”菜单栏-选择“时间线”即可打开【时间线】窗口。

11.4.2 动画列表

[动画列表]位于【时间线】窗口左侧。[动画列表]中列出了当前素材中所有的动画段, 可设置是否循环动画、播出、暂停、停止、合并动画等操作。



添加、删除、拷贝、重命名、以及翻转动画、播放、暂停、停止功能同【播出时间线】相关按钮。

循环/不循环: 设置是否循环当前动画段动画, 影响 iStudio 播出控制系统;

播放: 选中多个动画段, 右键选择“播放”, 可查看多个动画段播放效果;

合并动画: 选中多个动画段, 右键选择“合并动画”命名后确定可合并动画;

删除动画: 选择[动画列表]动画段, 按 Delete 键删除选中动画。

11.4.3 动画偏移

偏移: HHMMSSFF 对单个、多个动画关键帧进行偏移，偏移单位为帧。

偏移编辑框，根据不同的输入 (+\数值)为偏移动画。直接在偏移编辑框中输入数值为移动定位。编辑框内显示 HHMMSSFF 表示为时，分，秒，帧。

实现矩形的 Scale xyz 动画延迟 25 帧：

步骤 1：选中当前动画段的矩形 Scale xyz 动画关键帧，输入偏移数值+25 帧，按回车即可生效；

步骤 2：查看动画关键帧，矩形 Scale xyz 动画延迟了 25 帧（提前可设置偏移值为负数，比如：-25）。

11.4.4 帧数、曲线值

帧数 29 **曲线值** 0.000 选中的动画关键帧的帧数，曲线值。

11.4.5 动画轨的显示模式

该功能可以控制显示当前物件的“全部、选中物件、物件及子物件”的动画帧。


全部：选择“全部”，则显示当前动画段中所有物件的动画帧；

选中物件：选择“选中物件”，需要显示选中物件的动画轨道，方便调整。

物件及子物件：选择“物件及子物件”，则显示动画段中选中物件及子物件动画帧。

注意事项：如果选中多个组物件，【编辑时间线】使用“物件及子物件”时，不支持显示多物件及子物件关键帧。

11.4.6 移动画布

 【时间线】顶端移动画布按钮，移到最左、左移、右移、移至最右按钮。

在【时间线】窗口中按鼠标中键，进行上下、左右移动来滚动【时间线】画布。

11.4.7 缩放标尺

方法 1：使用鼠标拖拽【时间线】右上角的缩放标尺

方法 2：在【时间线】窗口内按键盘的“Ctrl+”和“Ctrl -”符号快捷实现缩放操作。

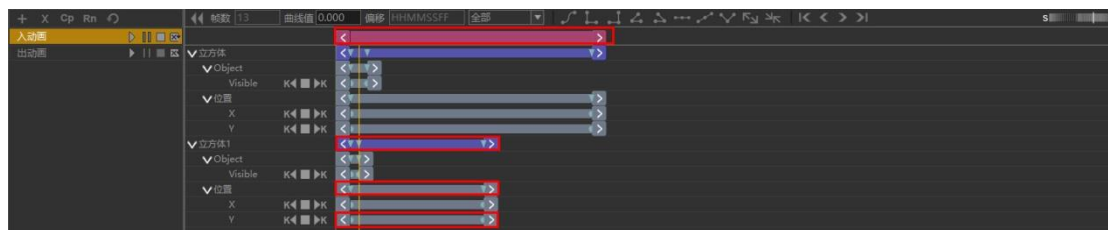
11.4.8 帧、秒切换

单击【时间线】右上角的“F” / “T”，切换窗口的帧、秒显示方式。

11.4.9 平均缩放动画轨

鼠标移动至【时间线】总控制线、物件、以及物件属性的控制线时会出现“双竖线”图标，鼠标拖拽移动可对物件的关键帧进行平均缩放。

以下截图红框从上到依次为总控制线、物件、物件属性、单轨动画轨。



11.4.10 复制、剪切、粘贴动画轨

在【时间线】支持单个轨道 (例如: position .x)、多个轨道 (例如: position .x, position .y, position .z) 或者整个物体的所有轨道的复制 (Ctrl + C)、剪切 (Ctrl + X)、粘贴 (Ctrl + V) 操作。

复制、粘贴说明:

将一个物件的所有动画轨粘贴到另一个物件上:

比如: 圆柱体-1—>长方体-1, 方法: 粘贴前在【物件树】上选择需要粘贴的物件, 然后在时间线窗口中 Ctrl + V, 如果物件具有动画轨的属性, 则将动画轨粘贴到物件上, 否则不粘贴。

将一组动画轨粘贴到另一个物体上:

比如: 圆柱体-1.Position—>长方体-1, 方法: 在【时间线】上复制圆柱体-1.Position, 在【物件树】上选择长方体-1, 然后在【时间线】窗口中 Ctrl + V。

将一个动画轨复制到另一个动画轨上：

比如：物件 M .Position .X—>物件 N. Position .X (物件 N. Position .Y)，方法：复制物件 M .Position .X，在【时间线】中选中物件 N. Position .X (物件 N. Position .Y)，然后 Ctrl +V。

11.4.11 套用格式

复制动画轨，右键其他物件选择“套用格式”菜单，使得当前物件在当前位置粘贴复制的动画轨。

11.4.12 动画预制

右键【时间线】物件、物件参数组、物件参数处“动画预制”，存储到【本地档案】—[动画预制]窗口中；其它物件可调用。

预制动画轨方法：

步骤 1：选中【时间线】已经录制的轨道（例如：Position.X）或者轨道组（例如：Position），右键菜单选择“动画预制”，在弹出的对话框中填入备注名称，然后单击“确定”即可；

步骤 2：预制内容存储于资源窗口的【本地档案】—[动画预制]。

使用预制动画轨方法：

选择对应物件，拖拽【本地档案】—[动画预制]窗口的预制动画轨内容给【物件树】的物件；在打开窗口勾选选择动画轨，单击确定即可。

11.4.13 导出路径


右键【编辑时间线】左侧 Position 的属性参数选择“导出路径”菜单项命名即可存储到【本地档案】—[本地路径]。

11.4.14 翻转关键帧

鼠标单击【时间线】一属性参数（最低一级属性参数），右键选择“翻转关键帧”菜单即可实现翻转关键帧。

注意：只可对最低一级属性参数进行“翻转关键帧”。

11.4.15 添加关键帧




方法 1：单击此  方块按钮变为白色，添加关键帧；如果在已有关键帧上，按此键为删除关键帧；




方法 2：【时间线】窗口动画轨上右键弹出并选择“添加关键帧”菜单。

11.4.16 切换当前选中帧

B、N 快速切换播放指针到最近的上一关键帧或者下一关键帧，上一个关键帧的快捷键为“B”

下一个关键帧为“ N”（注：在关键帧选中的情况下）。

   : 向左移动播放指针；

   : 向右移动播放指针。

11.4.17 快捷移动时间线

【时间线】中按 CTRL+[, CTRL+]快捷实现移动时间的操作。

11.4.18 选择关键帧

框选：按鼠标左键并拖拽一个矩形框，矩形框内的关键帧处于选中状态。

多个关键帧选取：Ctrl+鼠标左键。

11.4.19 复制关键帧

选中关键帧在同一轨道里复制关键帧。

11.4.20 移动关键帧

note & sketch

通过左键框选或单击选中单个、多个关键帧，按 Ctrl (Shift) + "←"、"→"左右移动。

Ctrl+"←"、"→": Ctrl + "←"左移 1 帧, Ctrl + "→"右移 1 帧;

Shift+"←"、"→": Shift + "←"左移 5 帧, Shift + "→"右移 5 帧;

"←"或"→"为移动当前时间线, 每次移动一帧。

11.4.21 关键帧引出

右键【时间线】关键帧选择“关键帧引出”菜单项命名即可引出当前关键帧。

11.4.22 关键帧参数调整

通过【关键帧调整】窗口调整关键帧的时间、值、类型、插值类型、循环参数；其中类型包括正常、动态；插值类型包括贝塞尔、跳跃；循环参数可设置循环、无限循环、反向循环三种，设置所需要循环帧数、循环次数。

打开方法：关键帧右键“关键帧调整”，可打开【关键帧调整】窗口；



时间：显示时间值，同时，支持编辑当前时间值；

值：显示参数值，同时支持编辑当前参数值；

类型：(正常、动态)，可设置关键帧为动态的。

比如：设置动画轨的首帧或未帧设置为动态，这样首帧或未帧可自定义；这样动画可采用自定义的首帧或未帧播出动画。

插值类型：插值类型包括贝塞尔、跳跃，可设置关键帧为跳跃性的。

循环参数：循环选项、循环帧数、循环次数，范围 0-20000；

无限循环：单击循环选项，可设置无限循环。

反向循环：勾选反射循环项，可设置反向循环。

11.4.23 Bezier 曲线调整

note & sketch

在【时间线】，通过 Bezier 面板可以查看动画曲线，调整出更准确地加减速效果。

设置帧数、曲线值：鼠标单击关键帧控制点，编辑窗口顶端的“帧数、曲线值”；


两控制点回到中心点：双击关键帧方块，可将两控制点回到中心点；

三点共线：三点共线时，调整两手柄会互相影响；三点不共线时，调整两手柄互不影响。

首次进入时所有的关键点与其控制点之间处于共线状态。

实现打断两种方法：

方法 1：Bezier 曲线调整窗口，鼠标选中关键帧方块，按 Ctrl+右键单击关键帧，实线为“三点共线”，虚线为“三点不共线”；

方法 2：Bezier 曲线调整窗口，鼠标选中关键帧方块，单击打断按钮  可实现三点不共线。

平移：鼠标中键，可以实时平移。

回到原点：按键盘上字母 ‘O’ 可以快速使 Y 左边回到原点。

相关按钮：



水平平滑



90 度平滑




-90 度平滑




45 度平滑





-45 度平滑

 水平 (快捷键: H)

 平滑 (快捷键: S)

 打断

 一键放大 Bezier 曲线调整范围, 快捷键 F;

 原始大小 Bezier 曲线调整范围, Ctrl + F, 原始大小。

选择关键点或者控制点:

方法 1: 鼠标直接单击。

方法 2: 通过键盘上的“Ctrl”键+“←”、“→”、键快速切换选中点。

调整曲线:

当关键帧或者控制点处于选中状态时才能进行调整, 拖拽移动关键帧或控制点位置。

方法 1. 通过鼠标拖拽移动动。

方法 2. 通过键盘上的“←”、“→”、“↑”、“↓”移动, 每次移动一个像素。

时间线中 Bezier 曲线两端关键点移动时, 添加了向左移动左边手柄, 向右移动右边手柄功能。

12. 数据管理

数据管理主要介绍引出属性参数、连接属性参数、与 DC 文件连接的功能。数据管理菜单包

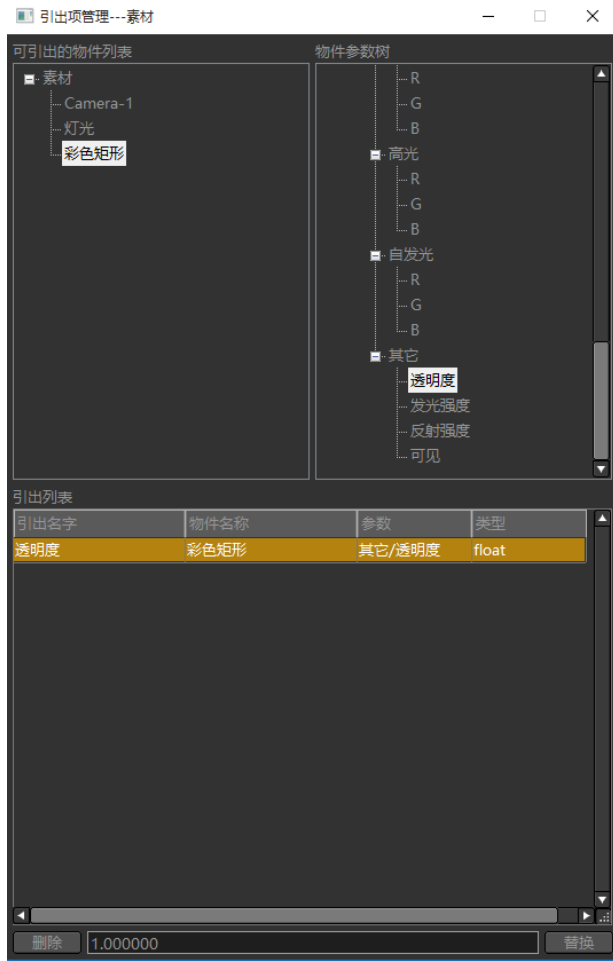
括引出项管理、数据连接管理、参数连接管理、脚本管理几项。

本章包括以下内容

- [12.1 引出项管理](#)
- [12.2 数据连接管理](#)
- [12.3 参数连接管理](#)

12.1 引出项管理

note & skatch



引出物件属性参数，方便 iStudioX 播出控制系统更改需要变化的物件属性参数；可通过菜单、按钮两种方式引出属性参数。只可引出最低一级属性参数。

note & sketch

12.1.1 引出方法

菜单方式:

步骤 1: 单击【工具菜单栏】—“数据管理”项, 选择“引出项管理”打开【引出项管理】窗口;

步骤 2: 在【引出项管理】窗口选择物件以及属性(比如: 灯光的“类型”), 双击所需要引出参数命名即可引出。

按钮方式:

步骤 1: 在【物件树】, 选择物件;

步骤 2: 在【物件属性】窗口, 单击灯光“类型”处后的方形命名即可引出。

12.1.2 重命名

双击已引出属性内容名称, 输入新名称即可。

12.1.3 替换

单击已经引出属性内容, 输入所需要参数, 单击“替换”按钮即可替换当前值。

12.1.4 删除

【引出项管理】窗口，可以单选或 Ctrl 多选已经引出属性内容进行删除。

12.1.5 引出内容层次

拖拽方式改变引出内容层次。

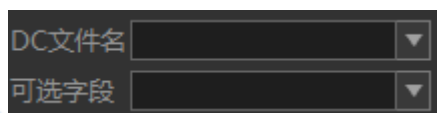
12.2 数据连接管理

导入 DC 文件 (DCEditorPlusx.exe 生成的 DC 文件)，在创作编辑窗口将物件与 DC 文件字段相连接；请查看 [10.16DC 表、行、单物件连接](#)。

12.2.1 数据连接使用方法

步骤 1: 右键【物件树】任意物件选择“DC 单物件连接”项打开【数据连接管理】窗口，右键右侧窗口选择“导入”导入对应的“DC 文件”；

步骤 2: 单击【工具菜单栏】—“数据管理”项，选择“数据连接管理”打开【数据连接管理】窗口，拖拽“DC 文件”表文件到“DC 文件名、可选字段”处



，选择对应物件属性、可选字段，单击“关联”即可。

12.3 参数连接管理

将源、目标物件属性的最低一级参数, 通过内部连接、表达式、条件语句三种方式进行关联。

12.3.1 编辑参数连接

【参数连接管理】窗口选择源物件、源物件参数、目标物件、目标物件参数、操作符、操作数, 单击连接即可。

单击【参数连接管理】窗口已经连接的内容, 可重新选择源物件、源物件参数、目标物件、目标物件参数、操作符、操作数, 单击连接进行修改。

注意事项:

1. 只可连接最低一级属性参数, 否则提示: “目标或原参数不正确!”;
2. 物件名称不能含有 “-”, 否则表达式会出错; 所以使用表达式连接参数时, 物件名称避免包含运算符号;
3. 目标物件参数 = 操作物件参数 + 操作符和操作数。

12.3.2 删除

【参数连接管理】窗口, 可以单选或 ctrl 多选已经连接属性内容进行删除。

12.3.3 连接内容层次

拖拽方式改变引出内容层次。

12.3.4 内部连接例子

步骤 1: 单击【工具菜单栏】—“数据管理”项，选择“参数连接管理”打开【参数连接管理】窗口；

步骤 2: 选择内部连接，选择目标物件属性参数（彩色矩形的宽度）、源物件属性参数（彩色矩形的高度），选择操作符为等于（操作符包括=、+、-、*、/），输入操作符，单击“连接”即可。

步骤 3: 查看效果：鼠标调整彩色矩形的宽度时，彩色矩形的高度也一起调整改变。

12.3.5 支持的表达式和函数

表达式、条件语句连接目前支持复杂表达式、函数。

复杂表达式包含以下：

支持+、-、*、/四则混合运算。

支持>、<、>=、<=、==、!=、&&、||逻辑混合运算。

支持（）、"、转义（\）。

支持函数参数检测。

支持有效空格。

支持括号以及引号的匹配检测。

支持数据类型自动判断。

支持操作符两端操作数类型检测。

函数：

数学函数：

sin: 正弦

cos: 余弦

tan: 正切

asin: 反正弦

acos: 反余弦

atan: 反正切

pow: 指数 eg: pow (2, 3)

min: 求两个数中的较小值 eg: min (2,3)

max: 求两个数中的较大值 eg: max (2,3)

abs: 求绝对值 abs(-5)

sqrt: 开方 sqrt(25)

exp: e (2.71828) 的 x 次方 exp(2)

ln: 以 e (2.71828) 为底的对数

log: 求对数 eg:log(2,5)

sqrt: 开方

radian: 将角度转换成弧度

angle: 将弧度转换成角度

not: 逻辑非

note & sketch

rgb: 求红绿蓝代表的颜色值, eg: $\text{rgb}(0, 0, 1) = 65536$, 验证方法: $r + 256 * g + 65536 * b$

condition_select: 条件选择, eg: $\text{condition_select}(3 \geq 2 \ \&\& \ 2 > 0, 2, 3) = 2$

类型转换函数:

byte: 将 int、bool 等转换成 byte (字节)

int: 转换成 int

bool: 转换成 bool

float: 转换成 float

int_to_str: 将 int 转换成 string

str_to_int: 将 string 转换成 int

bool_to_str: 将 bool 转换成 string

str_to_bool: 将 string 转换成 bool。

float_to_str: 将 float 转换成 string, eg: $\text{float_to_str}(4.200011, 4) = 4.2000$

str_to_float: 将 string 转换成 float。

字符串处理函数:

str_cat: 拼接两个字符串, eg: $\text{str_cat}("123", "456") = 123456$

str_cmp: 比较字符串, eg: $\text{str_cmp}("123", "123") = 0$; $\text{str_cmp}("123", "456") = -1$ 。

12.3.6 表达式连接例子

文字 1 的每行字数等于文字 2 的每行字数的 3 倍 :

步骤 1: 打开 iArtist 窗口, 向【物件树】或【编辑视窗】添加两文字, 并且将文字“文字-1、文字-2”分别命名为“文字 1、文字 2”, 文字 1 位于【编辑视窗】左侧, 文字 2 位于

【编辑视窗】右侧；

步骤 2: 单击【工具菜单栏】—“数据管理”项，选择“参数连接管理”打开【参数连接管理】窗口，单击“表达式”按钮，目标物件参数选择“文字 1 的每行字数”，操作物件参数选择“文字 2 的 Linemaxchar”，鼠标光标在表达式框内时，双击操作物件参数“Linemaxchar”；此时表达式显示：“文字 2.textParam.lineMaxChar”，编辑为“文字 2.textParam.lineMaxChar*(2+1)”再单击“设置表达式”按钮即可完成连接；

步骤 3: 将文本 1 和文字 2 输入文字文本所需文字，都分别输入“北京东方艾迪普科技发展有限公司”，文字 2 每行字数设置为“1”时，文字 1 每行字数将自动显示为每行 3 个字。

12.3.7 条件语句例子

例子 1: 如果文字 2 的“每行字数”大于等于 6，那么文字 1 的“每行字数”等于 2，否则文字 1 的“每行字数”等于 3；

步骤 1: 打开 iArtist 界面，向【物件树】或【编辑视窗】添加两文字，并将文字“文字-1、文字-2”分别命名为“文字 1、文字 2”，文字 1 位于【编辑视窗】左侧，文字 2 位于【编辑视窗】右侧。

步骤 2: 单击【工具菜单栏】—“数据管理”项，选择“参数连接管理”打开【参数连接管理】窗口；单击“条件语句”按钮，目标物件参数选择文字 1 的“每行字数”，操作物件参数选择文字 2 的“Linemaxchar”，鼠标光标定在 IF 条件框内，双击操作物件参数文字 2 “Linemaxchar”；条件框显示：“文字 2.textParam.lineMaxChar”，编辑为“文字 2.textParam.lineMaxChar>=6” add 输入框输入“2”，else 输入框输入“3”，单击“设

置表达式”按钮即可完成此连接；

步骤 3: 将文本 1 和文字 2 输入文字文本输入所需文字, 输入“北京东方艾迪普科技发展有限公司”; 文字 2 每行字数设置为“6”或“7”时, 文字 1 每行字数将自动显示为 2; 文字 2 每行字数设置为“5”时, 文字 1 每行字数将自动显示为 3。

例子 2: 当 Text 文字文本内容为空时, 矩形不显示, 否则显示矩形。

步骤 1: 添加文字、矩形到【编辑视窗】, 编辑文字名称为“文字 1”; 矩形放置于【编辑视窗】左侧, 文字放置于【编辑视窗】右侧;

步骤 2: 单击【工具菜单栏】—“数据管理”项, 选择“参数连接管理”打开【参数连接管理】窗口, 单击“条件语句”按钮, 目标物件参数选择矩形的“scale x”, 单击“IF”后面输入框处, 再双击操作物件参数文字的“textParam.text”, 再进一步编辑为 `str_cmp(文字 1.textParam.text,"")=0`, 并在第二行、第四行分别输入 0、1 数值, 单击“设置表达式”即可;

步骤 2: 此时, 编辑文字 1 文本内容为空时, 不显示矩形; 编辑文字 1 文本内容为非空时, 显示矩形。

13. 素材管理

本章包括新建素材、打开素材、保存素材、最近打开素材、合并素材、编辑点评模板等功能项。

本章包括以下内容

- [13.1 素材预览图大小](#)
- [13.2 右键菜单](#)
- [13.3 交换素材位置](#)
- [13.4 素材与 iArtist 程序关联](#)
- [13.5 拖拽本地存储素材到 iArtist 界面打开素材](#)
- [13.6 复制粘贴素材](#)

13.1 素材预览图大小

素材列表放大缩小滑块：对素材预览图的大小管理，调整素材预览图显示大小。



13.2 右键菜单

13.2.1 右键菜单

note & skatch

- 新建素材
- 打开素材
- 保存素材
- 素材另存为
- 保存到资源平台
- 保存到特定版本 ▶
- 最近打开 ▶
- 卸载素材
- 重命名
- 检测素材
- 素材打包
- 素材合并
- 设为前景层
- 设为背景层
- 设为中间层
- 清除前景
- 清除背景
- 前景层摄像机带跟踪
- 背景层摄像机带跟踪
- 中间层摄像机带跟踪
- 编辑点评模板
- 保存素材预览图
- 素材附属信息
- 授权信息
- 打开文件位置
- 重载所有纹理
- 重载纹理
- 查看GUID

序号	功能	功能描述
----	----	------

note & sketch

1	新建素材	新建素材 (Ctrl+N)
2	打开素材	打开素材 (Ctrl+O) , 在当前默认路径下的 Projects 文件夹, 选择相应的素材; 素材加载时有进度条, 按百分比显示; 打开高版本 clp 有信息提示;
3	保存素材	保存当前素材 (Ctrl+S);
4	素材另存为	另存为当前素材;
5	保存到资源平台	将当前素材保存到资源平台;
6	保存到特定版本	将当前素材保存到特定版本
7	最近打开	显示最近打开的 6 个素材;
8	卸载素材	卸载选中素材;
9	重命名	右键选择 “重命名” (双击素材名称);
10	检测素材	选中素材按 Delete 或选择右键菜单 “删除素材” 删除;
11	素材打包	右键素材选择 “素材打包” 菜单进行素材打包;
12	素材解包	解压素材包并打开素材; 方法: 右键素材选择 “素材解包” 菜单选择素材包 (*.package7z、*.Package) 进行解包, 可选择打开素材;
13	素材合并	对当前素材和从 D:\IDPRE\bin\Projects 下选择相应的素材进行合并;
14	设为前景层	设当前素材为前景层;
15	设为背景层	设当前素材为背景层;
16	设为中间层	设当前素材为中间层;

17	清除前景	清除当前素材为前景层;
18	清除背景	清除当前素材为背景层;
19	前景层摄像机带跟踪	设置前景层带摄像机跟踪;
20	背景层摄像机带跟踪	设置背景层带摄像机跟踪;
21	中间层摄像机带跟踪	设置中景层带摄像机跟踪;
22	编辑点评模板	右键当前素材选择“编辑点评模板”菜单, 可编辑触控接口 (iTouch);
23	保存素材预览图	保存当前编辑视窗状态为素材预览图, 作为素材资源显示素材预览图;
24	素材附属信息	可对当前素材设置类型、描述、输出制式、宽高比;
25	授权信息	可对当前素材及文件设置授权信息;
26	打开文件位置	右键素材选择“打开文件位置”打开当前素材位置文件夹;
27	重载所有纹理	重载所有已打开 clp 素材的所有纹理;
28	重载纹理	重载当前素材的纹理资源;
29	查看 GUID	查看素材 GUID。

13.2.2 最近使用素材

显示最近使用的 6 个素材, 可直接单击打开素材进行编辑。

13.3 交换素材位置

移动素材：鼠标单击拖拽左右、上下移动素材，可拖拽移动当前素材的位置。

13.4 素材与 iArtist 程序关联

将本地任意盘符路径下的 clp 素材文件浏览程序选择与 iArtist 程序建立关联完成后，直接双击 clp 就可启动 iArtist 程序并打开素材。

设置方法：

步骤 1：右键本地任意盘符路径下的 clp 素材选择“打开方式”选择默认程序单击“浏览”按钮选择 iArtist.exe 程序建立关联，确定即可完成。

步骤 2：接下来，直接双击任何本地路径下的 clp 素材文件，就可以启动 iArtist 程序并打开素材。已打开的素材再次打开会提示重新加载。

13.5 拖拽本地存储素材到 iArtist 界面打开素材

拖拽系统路径下的单个、多个素材 clp 到 iArtist 主对话框方式打开素材。

13.6 复制粘贴素材

选中素材，按 Ctrl+C、Ctrl+V 进行复制、粘贴当前素材。

14. 资源管理

资源管理包括本地档案、资源中心功能。

本章包括以下内容

- [14.1 本地档案](#)
- [14.2 资源中心](#)

14.1 本地档案

【本地档案】用于存储本地素材、本地纹理、本地路径、材质预制、纹理预制、物件预制、属性预制、动画预制。方便创作时调用本地的素材、纹理、动画等信息。



本节包括以下内容

- [14.2.1 本地素材](#)
- [14.2.2 本地纹理](#)

- [14.2.3 本地路径](#)
- [14.2.4 材质预制](#)
- [14.2.5 纹理预制](#)
- [14.2.6 物件预制](#)
- [14.2.7 本地模型](#)
- [14.2.8 本地 AI](#)
- [14.2.9 本地声音](#)
- [14.2.10 本地 PSD](#)
- [14.2.11 属性预制](#)
- [14.2.12 动画预制](#)
- [14.2.13 【本地档案】右键菜单](#)

14.2.1 本地素材

存储本地素材 clp 文件。

note & skatch



刷新：右键[本地素材]窗口的空白处选择“刷新”按钮，刷新本地素材内容。

打开本地素材：可直接拖拽或双击[本地素材]的素材使用。

14.2.2 本地纹理



进入【本地资源】的[本地纹理]，拖拽添加到【物件树】、【编辑视窗】，以矩形方式按图像的原始比例进行添加。

右键菜单项：排序方式（类型、名称、修改时间、创建时间、大小、递增、递减）、复制、剪切、全选、增加目录、刷新、导入文件、导入文件夹、发送到图像处理等。

14.2.3 本地路径

[本地路径]存储保存的路径资源，方便了路径文件的再次使用和管理。路径窗口右键菜单包括排序方式（类型、名称、修改时间、创建时间、大小、递增、递减）、复制、剪切、全选、增加目录、刷新、导入文件、导入文件夹等。本地路径的资源可直接拖拽添加给物件，双击当前路径可进行路径的编辑。



14.2.4 材质预制



预制当前物件的材质到[材质预制]，方便再次调用。右键材质可重命名、删除、刷新等功能。

保存材质预制：

方法 1：右键【物件树】物件材质图标，选择“保存材质预制”命名即可预制物件材质，并存储到【资源】窗口的【本地档案】—[材质预制]；

方法 2：拖拽【物件树】材质图标到【本地档案】—[材质预制]命名即可预制物件的材质。

调用材质资源：

拖拽【本地档案】—[材质预制的]材质资源到【物件树】的物件的材质上即可添加。

14.2.5 纹理预制



[纹理预制]窗口显示、存储预制图像、视频文件。右键纹理可重命名、删除预制、刷新、新增目录、排序方式、功能。

保存纹理预制：

方法 1：右键【物件树】物件纹理图标，选择“保存纹理预制”命名即可预制纹理资源，并存储到【资源】窗口的【本地档案】—[纹理预制]；

方法 2：拖拽【物件树】纹理图标到【本地档案】—[纹理预制]命名即可预制物件的纹理。

调用纹理资源：

方法 1：拖拽【本地档案】纹理资源到【物件树】的物件上即可添加；

方法 1：拖拽【本地档案】纹理资源到【物件树】或【编辑视窗】上，会直接以彩色矩形贴此图像的方式显示。

14.2.6 物件预制

将【物件树】物件的动画保存物件预制下来，拖拽【本地档案】—[物件预制]内容到【物件树】可直接使用。



保存物件动画方法：

方法 1：右键【物件树】物件选择“保存物件预制”项，保存内容到【本地档案】—[物件预制]窗口；

方法 1：拖拽【物件树】物件到【本地档案】—[物件预制]窗口，命名后即可将内容存储于【本地档案】—[物件预制]窗口；

调用物件动画：

直接拖拽【本地档案】—[物件预制]内容到【物件树】或【编辑视窗】使用。

14.2.7 本地模型



[本地模型]存储保存的模型资源，方便了模型文件的再次使用和管理。模型窗口右键菜单包括排序方式（类型、名称、修改时间、创建时间、大小、递增、递减）、复制、剪切、全选、增加目录、刷新、导入文件、导入文件夹等。本地模型的资源可直接中拖拽单个、多个 Mesh

文件到【物件树】(或【编辑视窗】), 会增加单个、多个相应的物件到素材。

14.2.8 本地 AI

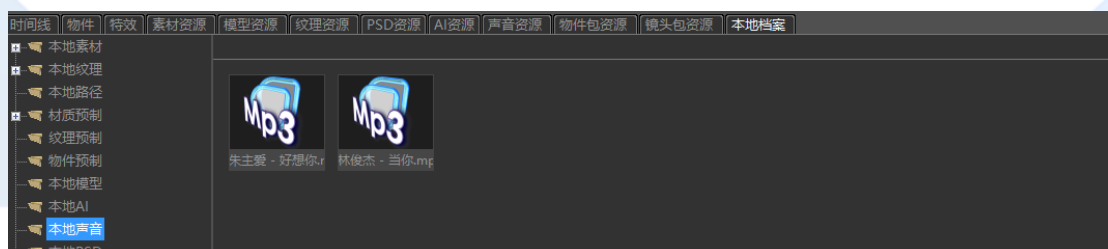
[本地 AI]存储保存的 AI 资源, 方便了 AI 文件的再次使用和管理。AI 窗口右键菜单包括排序方式 (类型、名称、修改时间、创建时间、大小、递增、递减)、复制、剪切、全选、增加目录、刷新、导入文件、导入文件夹等。【本地 AI】可直接拖拽单个、多个 AI 到【物件树】(或【编辑视窗】), 会增加单个、多个相应的物件。从【本地 AI】中拖拽 AI 给相应的物件就会更改它的参数, 和拖拽到文件选择框中一致。

【本地 AI】的文件为*.svg、*.ai 格式, AI 轮廓拉伸可调用制作素材。



14.2.9 本地声音

[本地模型]存储保存的声音资源, 方便了声音文件的再次使用和管理。声音窗口右键菜单包括排序方式 (类型、名称、修改时间、创建时间、大小、递增、递减)、复制、剪切、全选、增加目录、刷新、导入文件、导入文件夹等。【本地声音】可直接拖拽多个音频文件到【物



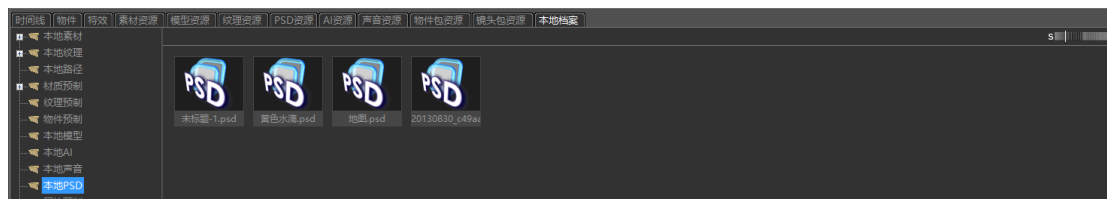
件树】(或【编辑视窗】), 都会增加多个相应的物件, 从【本地声音】中拖拽音频文件给相应的音频文件物件特有属性就会更改它的参数, 和拖拽到文件选择框中一致。

本地声音的文件格式为*.wav、*.mp3、*.wma, 音频文件可调用制作素材。

14.2.10 本地 PSD

[本地 PSD]存储保存的 PSD 资源, 方便了 PSD 文件的再次使用和管理。AI 窗口右键菜单包括排序方式 (类型、名称、修改时间、创建时间、大小、递增、递减)、复制、剪切、全选、增加目录、刷新、导入文件、导入文件夹等。【本地 PSD】可直接拖拽单个、多个 PSD 到【物件树】(或【编辑视窗】), 会增加单个、多个相应的物件。从【本地 PSD】中拖拽 PSD 给相应的物件就会更改它的参数, 和拖拽到文件选择框中一致。

【本地 PSD】PSD 物件可调用制作素材。



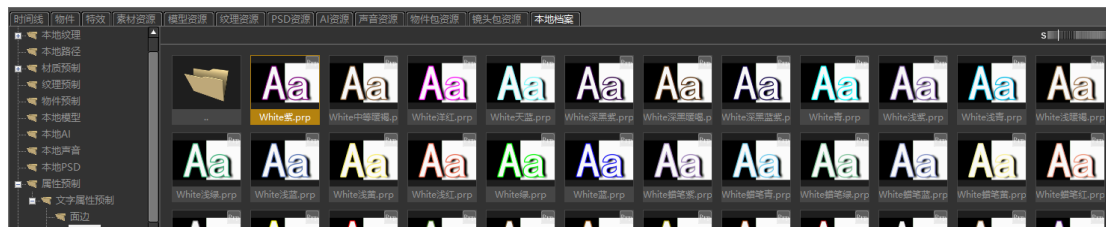
14.2.11 属性预制

保存物件特有属性预置:

方法 1: 右键【物件树】物件图标, 选择“保存属性预制”命名即可预制物件的特有属性,

并存储到【资源】窗口的【资源】窗口的【本地档案】—[属性预制]；

方法 2：拖拽【物件树】物件图标到【本地档案】—[属性预制]命名即可预制物件的特有属性。

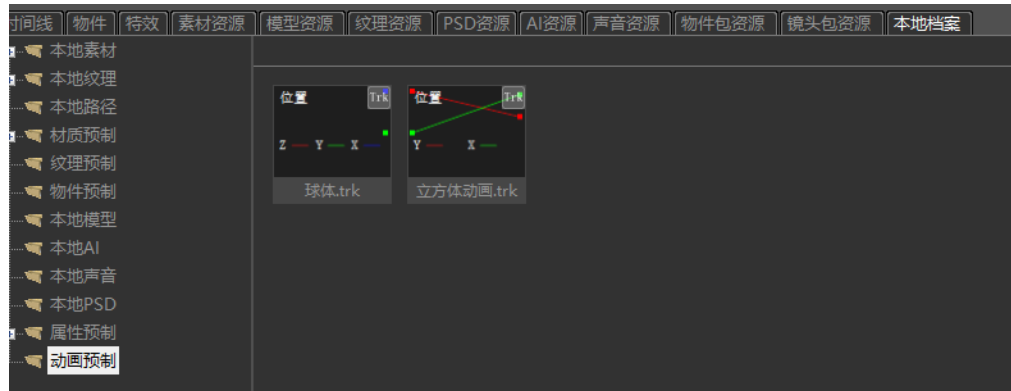


调用属性预制：

拖拽【本地档案】—[属性预制]属性预制资源到【物件树】对应的物件上即可添加。

14.2.12 动画预制

将当前动画段时间线的录制的“空间变换、物件属性及参数、纹理和材质属性参数、路径、排列、遮罩参数”等动画轨保存预制到【本地档案】—[动画预制]窗口，方便其他物件直接调用动画轨。



预制动画轨方法：

方法 1：在单个轨道上（eg：Position.X）或者轨道组（eg：Position）上单击右键，选择“动画预制”，在弹出的对话框中填入名称，然后单击“确定”即可，预制成功后可以在【本地档案】—[动画预制]窗口中看到刚才预制的动画轨；

方法 2：鼠标拖拽【时间线】窗口的动画轨到【本地档案】—[动画预制]窗口。

单个、多个动画轨的预制：

预制单个轨道，比如：Position.X；

右键【时间线】彩色矩形 PositionX 选择“动画预制”项，预制的轨道为该 Position.X 的动画轨。

预制一组轨道，比如：Position；

右键【时间线】彩色矩形的 Position 选择“动画预制”，预制的轨道为该 Position 组下现在已经在录制的所有轨道。

预制物件轨道，比如：彩色矩形 1；

右键【时间线】彩色矩形 1 选择“动画预制”项，实际预制的轨道为该物件下现在已经录

制的所有轨道。

物件调用预制的动画轨：

当前动画物件没有录制动画轨时：

在【物件树】或者【编辑视窗】选择需要添加动画轨的物件，然后拖拽[动画预制]预制的动画轨到【时间线】窗口没有动画轨的地方即可。

物件已经录制的动画轨时：

从[动画预制]窗口，拖拽预制动画轨到【时间线】的相应的物件上、属性组上或者属性上，遇到相同参数程序给予提示是否替换。

预制动画轨拖放规则：

公共属性：（公共属性，eg：Position、Scale.X等）；

轨道组可以拖到一个物件上，也可以拖到属性组上；单轨道可以拖到属性组上，也可以拖到属性上，也可以拖到直接拖到物件上，在兄弟之间可以相互拖拽，eg：Position.X->Position.Y。

特有属性：（特有属性，eg：圆柱体.高度等）；

可以直接拖到同类物件上，也可以拖到同类物件对应的属性上，不同的属性之间不可以拖拽，eg：圆柱体.高度不能拖到圆柱体.底内半径上。

14.2.13 【本地档案】右键菜单

【本地档案】右键菜单包括“排序方式、显示类型、复制、剪切、粘贴、全选、删除、重命名、进入、增加目录、刷新、导入文件、导入文件夹、打开文件位置、查找文件、属性”等内容；方便了对【本地档案】内容的管理。



排序方式：排序方式包括类型、名称、修改时间、创建时间、大小、类型、递增、递减；

显示类型：显示类型包括本地素材、本地纹理、本地路径、材质预制、纹理预制、物件预制、本地预制、本地 AI、本地声音、本地 PSD、动画预制、显示全部几项；

复制 (Ctrl+C)：复制当前文件；

剪切 (Ctrl+X)：剪切当前文件；

粘贴 (Ctrl+V)：粘贴复制或剪切内容到当前位置；

全选 (Ctrl+A)：全选当前文件夹内容；

删除 (Delete)：删除当前文件；

重命名 (F2): 对当前文件名称重新命名;

增加目录: 右键当前文件夹或空白处选择“增加目录”命名即可在当前位置新建一目录;

刷新: 右键当前窗口选择“刷新”菜单, 刷新当前窗口内容;

导入文件: 对应窗口导入相应格式的文件;

导入文件夹: 导入文件夹;

打开文件位置: 打开当前文件的本地存储位置;

查找文件: 查找文件;

属性: 右键文件夹、文件选择“属性”打开窗口查看文件的名称、类型、文件目录、文件大小、创建时间、修改时间信息;

刷新预览图: 刷新当前文件的预览图。

14.3 资源中心

资源中心包括素材资源、纹理资源、模型资源、AI 资源、声音资源、PSD 资源、镜头包资源、镜头包资源几部分。iArtist 创作素材时使用【资源中心】的纹理、PSD 等文件, 保存到资源中心, 其它机器可通过资源平台直接调用创作的素材、模板。



本节包括以下内容

- [14.3.1 素材资源](#)
- [14.3.2 纹理资源](#)
- [14.3.3 资源中心](#)
- [14.3.4 AI 资源](#)
- [14.3.5 声音资源](#)
- [14.3.6 PSD 资源](#)
- [14.3.7 物件包资源](#)
- [14.3.8 镜头包资源](#)
- [14.3.9 支持文件夹树](#)

note & sketch

- **14.3.10【资源中心】右键菜单**

14.3.1 素材资源



功能描述:【素材资源】窗口是存储“保存到资源中心”的素材。

使用方法:可拖拽到【素材列表】打开编辑使用。

模板制作:右键【素材资源】窗口素材,选“模板制作”菜单项,打开 Tpl Editor 模板编辑系统编辑当前素材为模板。

14.3.2 纹理资源



功能描述:

纹理资源窗口导入图像、视频文件到资源库; 目前可导入图片 (*.jpg、*.jpeg、*.gif、*.tga、*.png、*.tif、*.bmp、*.dds、*.idpbmp、*.idpjpg、*.idpjpe、*.idpgif、*.idptif、*.idptga)、序列 (*.tga、*.bmp、*.jpg、*.png、*.idg、*.idg7z) 视频 (*.avi、*.mpg、*.mov、*.flc、*.fli、*.asf、*.wmv、*.3gp、*.mp4、*.flv)。

使用方法:

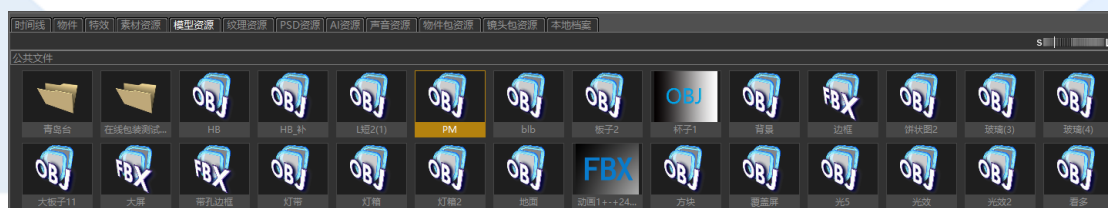
方法 1: 拖拽【纹理资源】一个图像或视频文件到【物件树】的物件上, 图像或视频自动以平面纹理的方式贴给物件。

方法 2: 拖拽【纹理资源】一个 (或多个)纹理到【物件树】或【编辑视窗】, 就会增加多个矩形物件自带拖拽的纹理; 图像按原始比例添加。

发送到图像处理:

右键纹理资源选择“发送到图像处理”菜单打开【图像处理】窗口并打开此纹理素材进行编辑, 编辑后可保存、另存、图片入库。

14.3.3 模型资源



功能描述:

【模型资源】窗口目前支持导入*.idpmesh、*.obj、*.x、*.wrl、*.fbx 格式的 3Dmesh 文件，素材可直接拖拽调用制作素材。

使用方法:

从【模型资源】中拖拽单个、多个 Mesh 文件到【物件树】(或【编辑视窗】), 会增加单个、多个相应的物件到素材。

从【模型资源】中拖拽 MESH 给相应的物件就会更改它的参数, 和拖拽到文件选择框中一致。

14.3.4 AI 资源



功能描述:

导入*.svg、*.ai 格式的文件到【AI 资源】, AI 轮廓拉伸调用制作素材。

使用方法:

从【AI 资源】中拖拽单个、多个 AI 到【物件树】(或【编辑视窗】), 会增加单个、多个相应的物件。

从【AI 资源】中拖拽 AI 给相应的物件就会更改它的参数, 和拖拽到文件选择框中一致。

14.3.5 声音资源



功能描述:

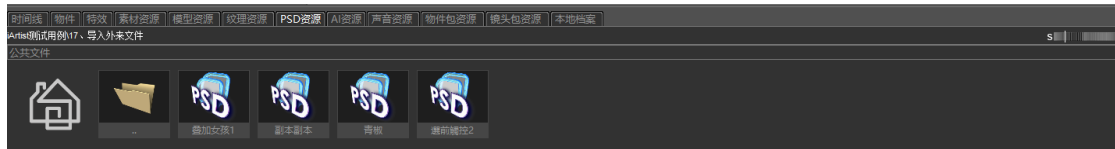
声音资源，导入*.wav、*.mp3、*.wma 格式的文件到【声音资源】，音频文件调用制作素材。

使用方法:

从【声音资源】中拖拽多个音频文件到【物件树】(或【编辑视窗】)，都会增加多个相应的物件。

从【声音资源】中拖拽音频文件给相应的音频文件物件特有属性就会更改它的参数，和拖拽到文件选择框中一致。

14.3.6 PSD 资源



功能描述:

note & sketch

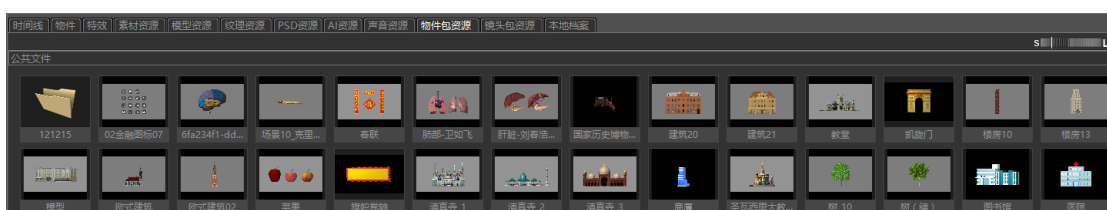
导入*.psd 文件到【PSD 资源】，PSD 物件调用制作素材。

使用方法:

从【PSD 资源】中拖拽单个、多个 PSD 到【物件树】(或【编辑视窗】), 会增加单个、多个相应的物件。

从【PSD 资源】中拖拽 PSD 给相应的物件就会更改它的参数, 和拖拽到文件选择框中一致。

14.3.7 物件包资源



功能描述:

物件包资源, 导入*.modelEx 格式的文件到【物件包资源】, 模型调用制作素材。

使用方法:

从【物件包资源】中拖拽模型到【物件树】(或【编辑视窗】), 编辑视窗内会增加多个相应的模型。

14.3.8 镜头包资源

镜头包资源: 配合 iVRS 使用。

14.3.9 支持文件夹树

IDPRE.INI 配置文件中在【Editor】中配置 RmpFolder=1

//资源平台文件显示方法:

- 1 为窗口内显示文件夹;
- 2 是包含文件夹树显示所有资源的文件夹内容的并集;
- 3 是包含文件夹树显示相应资源的文件夹;
- 4 是包含文件夹树显示要控制资源的文件夹内容的并集。

14.3.10 【资源中心】右键菜单



拖拽图标: 设置拖拽【资源中心】窗口内容时显示图标的大小;

排序方式: 排序方式包括名称、修改时间、创建时间、类型、大小、递增、递减;

新建栏目: 在当前位置新建栏目;

删除：删除当前文件内容；

刷新：刷新显示；

导入：向当前位置导入相应资源(图像、序列、视频、网格、AI、声音、PSD 等)文件；

导入指定文件夹：向当前位置导入指定文件夹；

返回根目录：返回根目录；

剪切：剪切当前选中资源；

粘贴：粘贴复制资源；

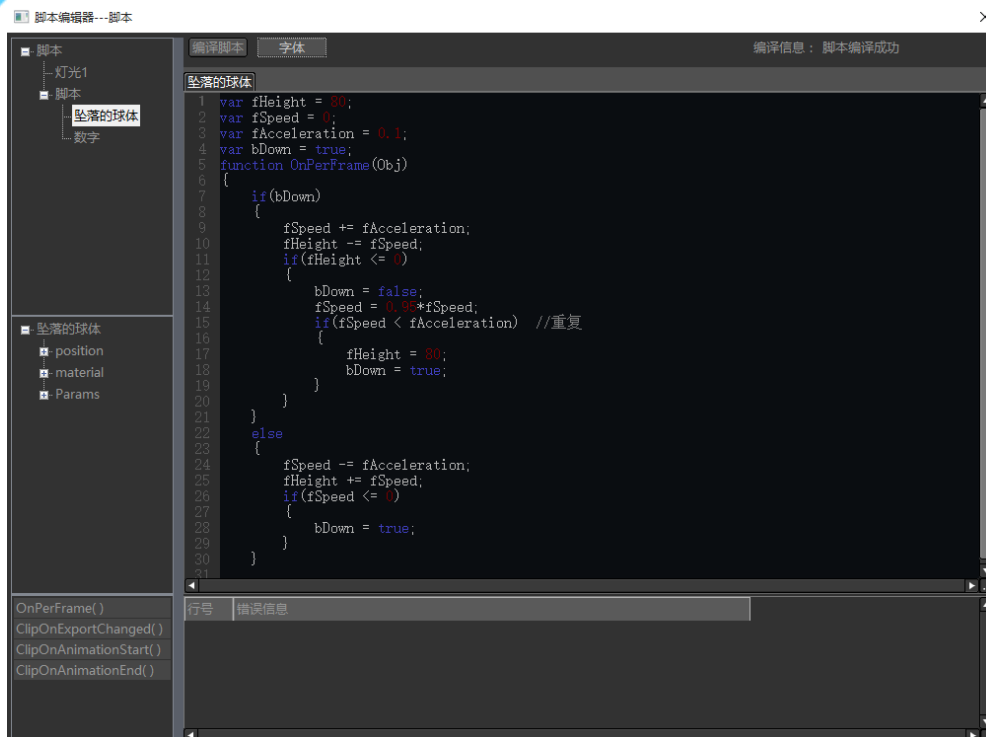
导出：【资源中心】窗口右键菜单项支持添加导出素材、纹理、网格、AI、声音、PSD 等资源内容。

属性：通过此菜单查看当前文件的名称、类型、ID、操作时间、用户名、大小、参数设置等信息。

默认查询：查询此文件的默认信息。

15. 脚本管理

用户可使用 javascript 编辑素材脚本，创作者擅长代码会有助于创作，通过脚本的形式实现所需要功能。与【公共属性】的“脚本”勾选项和【全局参数设置】配合使用。脚本编辑器，可对物件或素材进行脚本控制；支持代码感应功能；支持函数的中文注释、函数注释；有函数库。



本章包括以下内容

- [15.1 添加脚本](#)
- [15.2 编辑方法](#)
- [15.3 脚本例子](#)

note & sketch

- [15.4 全局参数设置](#)
- [15.5 脚本勾选项](#)
- [15.6 函数库](#)

15.1 添加脚本

添加方法：拖拽【特技】—[其他特效]的脚本到【物件树】窗口物件上，即可添加脚本打开脚本编辑器进行编辑脚本操作。

15.2 编辑方法

编辑：输入、复制、粘贴、删除、快速选择。

语法高亮显示：关键字、数字、字符串、注释。

括号及其引号自动补全：{、[、(、'、"，]、)、'、" 快速输入方法。

回车的缩进关系：{，普通缩进。

智能提示方法：物件的参数树、关键字、系统函数等；如果是物件，则添加物件函数；如果是素材，则添加素材特有函数；可扩展内置库函数 (eg: Math)。

提示框的显示和隐藏：显示：输入发生改变；隐藏：回车输入需要的代码；双击输入选择代码；按 esc 键；失去输入焦点。

快速输入提示内容：上下箭头。

从物件参数树中输入内容。

15.3 脚本例子

代码实现位移物件：

步骤 1：打开 iArtist 创作编辑窗口，拖拽文字物件到【编辑视窗】或【物件树】；

步骤 2：拖拽【特技】—[其他特效]的脚本到【物件树】窗口文字物件上，并在【脚本编辑器】窗口输入以下内容并单击“编译脚本”按钮；

```
function OnPerFrame(object)
{
    obj = object.FindObject("文字 1");
    obj.position.rot.x = obj.position.rot.x + 1;
}
function OnPerFrame(object)
{
    object.position.rot.x = object.position.rot.x + 1;
}
```

步骤 3：勾选选择“素材层”【公共属性】的“脚本”项，勾选选择“文字 1”【公共属性】的“脚本”项；

步骤 4：查看【编辑视窗】文字效果。

坠落的球体：

note & sketch

步骤 1: 打开 iArtist 界面, 添加球体到【编辑视窗】或【物件树】;

步骤 2: 拖拽【特技】—[其他特效]的脚本到【物件树】窗口球体物件上, 在【脚本编辑器】窗口输入以下内容并单击“编译脚本”按钮;

```
var fHeight = 80;
var fSpeed = 0;
var fAcceleration = 0.1;
var bDown = true;
function OnPerFrame(Obj)
{
    if(bDown)
    {
        fSpeed += fAcceleration;
        fHeight -= fSpeed;
        if(fHeight <= 0)
        {
            bDown = false;
            fSpeed = 0.95*fSpeed;
            if(fSpeed < fAcceleration) //重复
            {
                fHeight = 80;
                bDown = true;
            }
        }
    }
}
```

note & sketch

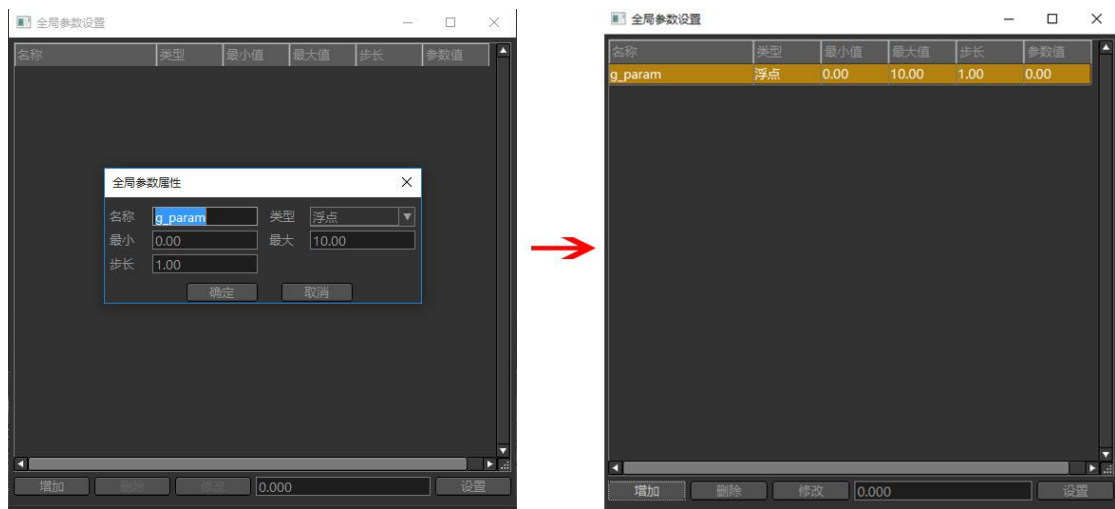
```
    }  
  }  
  else  
  {  
    fSpeed -= fAcceleration;  
    fHeight += fSpeed;  
    if(fSpeed <= 0)  
    {  
      bDown = true;  
    }  
  }  
  Obj.position.pos.y = fHeight - 50;  
}
```

步骤 3: 勾选选择“素材层”【公共属性】的“脚本”项, 勾选选择“球体 1”【公共属】性的“脚本”项;

步骤 4: 查看【编辑视窗】为坠落的球体。

15.4 全局参数设置

单击“编辑”菜单-选择“全局参数设置”打开【全局参数设置】窗口。全局参数设置支持增加、删除、修改全局参数, 全局参数分为整型、浮点、字符串三种类型。



增加：单击增加按钮，打开【全局参数属性】进行命名、选择类型、编辑数值等，确定即可增加全局参数；

删除：按 Delete 键或者选中后单击“删除”按钮，可删除单个、Ctrl 多个选中的全局参数；
修改参数：双击参数或者选中后单击“修改”按钮，打开【全局参数属性】可进行编辑；
鼠标选中后拖拽可以改变添加内容层次。

15.5 脚本勾选项

脚本勾选项配合脚本编辑器使用。当前物件添加脚本需要运行此脚本时需要勾选素材、物件的公共属性“脚本”项。

15.6 函数库

函数库位于【脚本编辑器】窗口的左下角处，目前函数库包括以下内容：

OnPerFrame(Obj)

ClipOnAnimationStart(Obj, strAnimName)

ClipOnExportChanged(Obj)

ClipOnAnimationEnd(Obj, strAnimName)

16. 工具介绍

工具菜单包括调色板、错误查看器、输出图像或者视频、保存当前屏幕、图像处理、UV 图像编辑、本地资源文件升级、路径编辑、日志查看器、素材打包解包、资源授权几项。



本章包括以下内容

- [16.1 调色板](#)
- [16.2 错误查看器](#)
- [16.3 输出图像或视频](#)

note & sketch

- [16.4 保存当前屏幕](#)
- [16.5 图像处理](#)
- [16.6UV 图像编辑器](#)
- [16.7 本地资源文件升级](#)
- [16.8 路径编辑器](#)
- [16.9 日志查看器](#)
- [16.10 素材打包解包](#)
- [16.11 资源授权](#)

16.1 调色板

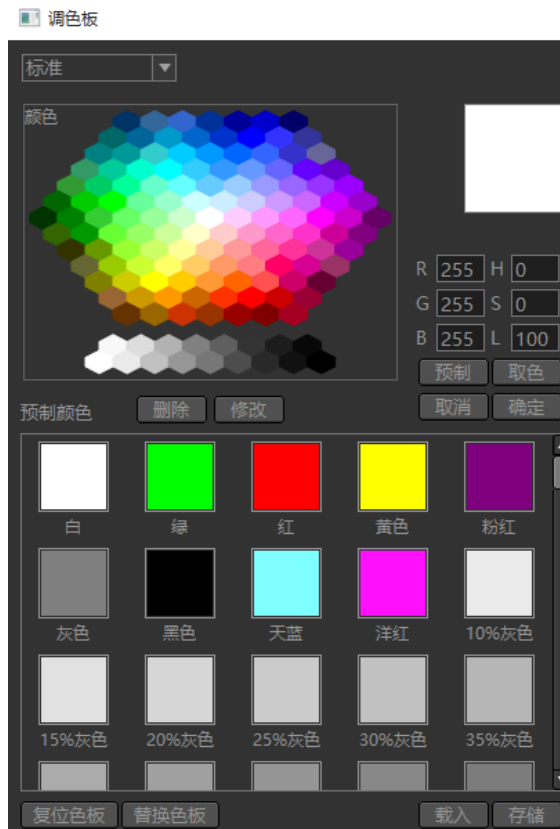
【调色板】用于调整材质颜色、预制颜色、取色。在【调色板】中可设置 H、S、L 色相、饱和度和亮度的调整。目前物件材质、彩色矩形、文字等颜色使用调色板方式。

打开方法：

方法 1：单击【工具菜单栏】的“工具”—选择“调色板”打开调色板窗口。

方法 2：双击物件材质颜色块，可打开【调色板】窗口；

方法 3：双击物件特有属性“颜色”，打开【调色板】窗口。



预制颜色：【调色板】选取颜色，单击“预制”按钮，命名后即预制当前颜色到[预制颜色]窗口。

取色：打开调色板，单击“取色”按钮，鼠标移至需要吸取的颜色处并单击鼠标，可将此颜色设置为当前材质颜色块。支持取色后直接单击“预制”预制吸取的颜色。

删除预制颜色块：选择预制颜色块，通过右键菜单或 Delete 删除。

修改：在调色板选取所需颜色，右键预制颜色块选择“修改”可进行将预制颜色块修改为选

取的颜色。

复位色板：将用预制颜色复位到默认状态。

替换色板：替换整组色板。

载入：载入新色板。

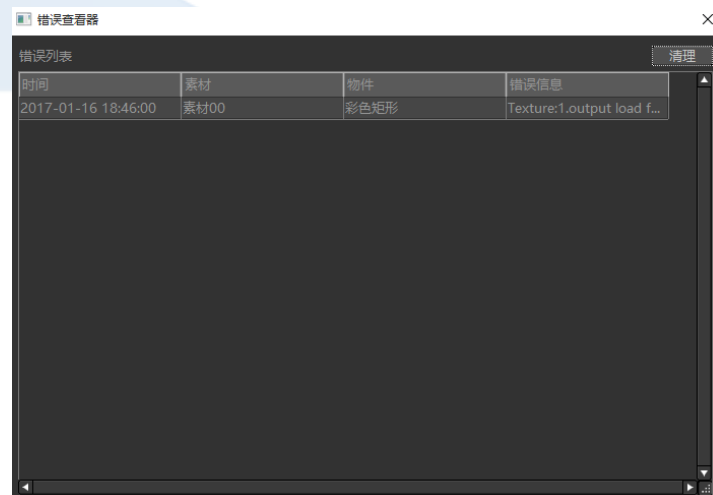
储存：储存色板。

16.2 错误查看器

打开素材，【错误查看器】窗口提示素材缺少相关内容的错误信息，方便用户及时得知并修改。

打开方法：选择工具菜单栏的“工具” -> “错误查看器” 打开【错误查看器】。

当打开素材素材缺少相关内容时，素材列表处有异常提示，此处单击“!” 图标，可直接打开【错误查看器】。



清理：单击清理，清理错误列表内容。

16.3 输出图像或视频

输出图或视频可输出当前动画为图像序列、视频、图像。(可选择输出帧数，支持输出当前尺寸、720*576、720*486、1920*1080、自定义尺寸的图像序列)。

输出图像序列默认存储到安装路径下 Media\LocalTex\MakeTga;

打开方法：选择【工具菜单栏】“工具” -> “输出图像或视频”

输出图像或视频步骤：打开【输出图像或视频】窗口，在文件类型里可选择（MPEG4 编码视频、MPEG2 编码视频、PNG 编码视频带通道、全帧无压缩编码视频带通道、H264 编码视频、TGA 序列图、PNG 序列图）输出文件类型。

选择输出路径、输出文件名、选择动画以及帧数范围、选择输出类型，单击“开始”即可；输出类型支持当前尺寸、720*576、720*486、1920*1080、自定义尺寸；



16.4 保存当前屏幕

将当前屏幕保存为*.tga、*.png、*.bmp、*.jpg、*.dds 格式，存到本地路径下。

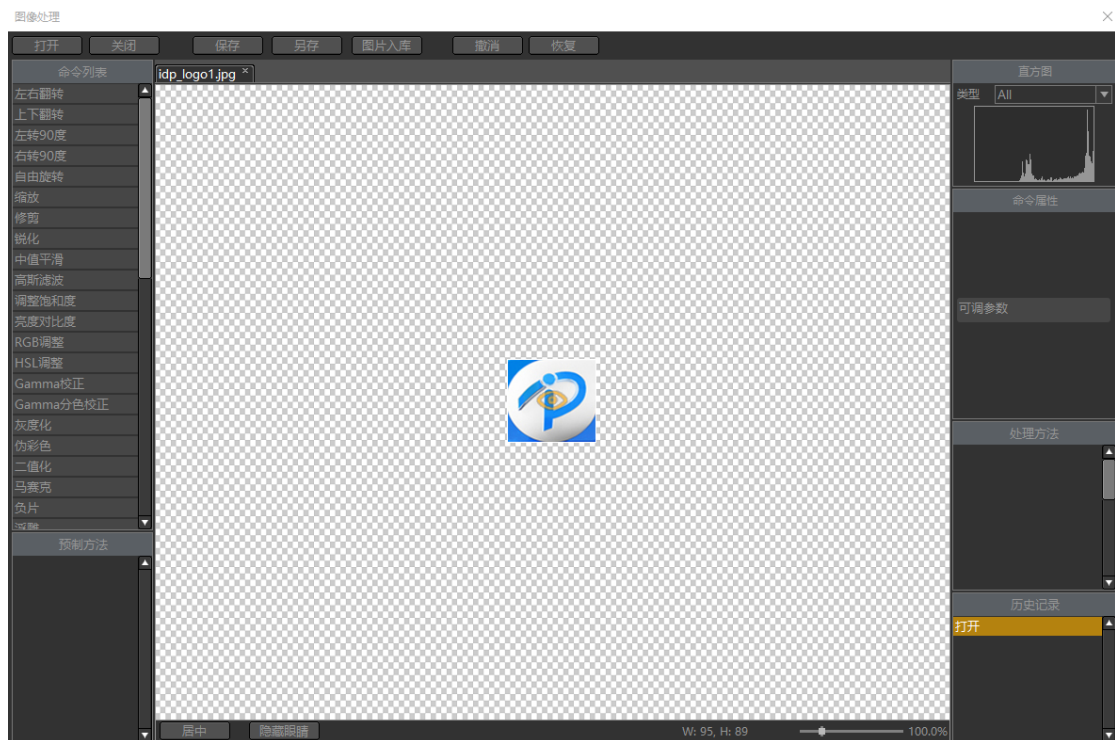
打开方法：选择【工具菜单栏】的“工具”->“保存当前屏幕”打开【保存当前屏幕】窗口，选择输入类型、命名以扩展名保存即可，存储于 D:\IDPRE\bin\Temp 下。



16.5 图像处理

【工具菜单栏】的“图像处理”，可对图片进行灰度化、伪彩色、浮雕等 33 种效果处理，同时可将图片进行入库。

打开方法：选择【工具菜单栏】的“工具”-“图像处理”菜单打开【图像处理】窗口。



使用命令步骤：打开所需要的图像，双击【图像处理】窗口左侧的命令列表，通过微调整参数得到所需要的效果。

图像移动：按鼠标中键拖拽，可移动图像位置；

居中：单击居中按钮，可将图像显示在中心位置；

眼睛：显示、隐藏当前图像；同时移动图像中眼睛按钮可近景查看图像；

裁剪图片例子：

步骤 1：单击打开【图像处理】窗口；

note & sketch

步骤 2：单击“打开”按钮，选择您要裁剪的图片，然后单击打开；

步骤 3：在图像中单击并拖动您选择保留在图片中的元素，然后双击“裁剪”；

步骤 4：在窗口中单击“保存”按钮进行存储；

命令列表：

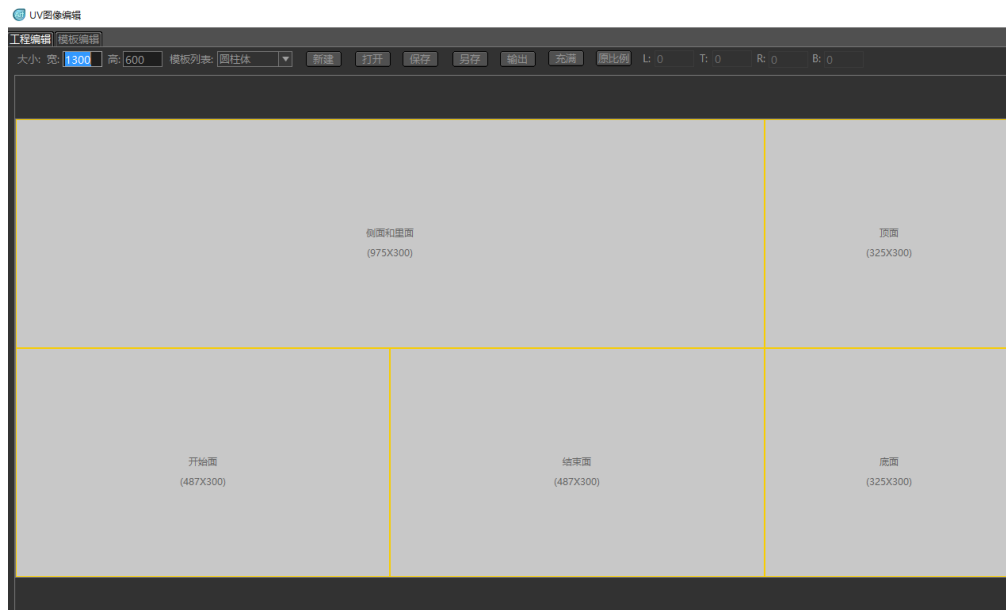
【图像处理】窗口的命令列表包括左右、上下翻转、左转 90 度、右转 90 度、自由旋转、缩放、修剪、锐化、中值平滑等 33 种，请查看以下截图：



16.6 UV 图像编辑器

UV 就是将图像上每一个点精确对应到模型物体的表面。UV 图像编辑器目前可以制作圆柱体、立方体两种模型的 UV 图像文件。

打开方法：选择【工具菜单栏】“工具” — “UV 图像编辑器” 打开【图像编辑器】窗口。



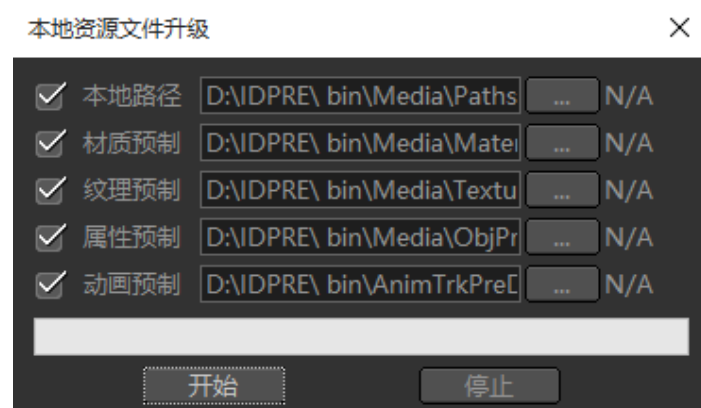
创建圆柱体工程：

- 步骤 1：选择【工具菜单栏】“工具” — “UV 图像编辑器” 打开【图像编辑器】窗口；
- 步骤 2：在[工程编辑]窗口选择“圆柱体”模板；
- 步骤 3：在相应区域双击添加图片（或右键“添加图片”）；右键可“清空图片、原始大小、填充显示”；

步骤 4: 最后单击“输出”按钮，命名即可输出 UV 圆柱体.png 图像文件。

16.7 本地资源文件升级

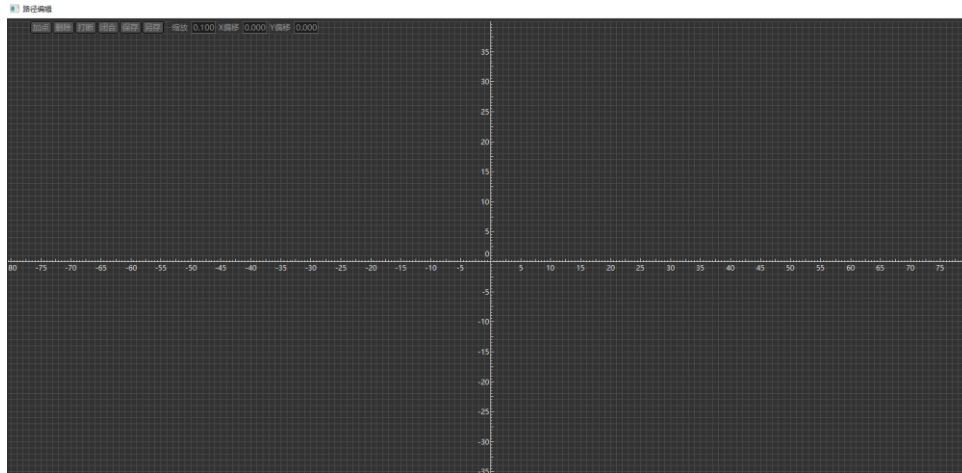
由于新版本中添加了【本地档案】窗口，所以可通过【工具菜单栏】“本地资源文件升级”菜单，获取部分原来文件的目录。



16.8 路径编辑器

路径编辑器用于编辑路径，编辑好的路径可存储于【本地档案】—[本地路径]处，便于再次使用。

note & sketch



返回：关闭【路径编辑器】窗口；

加点：单击“加点”按钮，鼠标左键单击曲线窗口空白处即可添加锚点；单击两锚点之间曲线，可在两锚点曲线中添加锚点（打开【路径编辑器】窗口时，“加点”按钮默认为有效状态）；

删除：单击“删除”按钮，鼠标单击曲线窗口的锚点即可删除；不单击“删除”按钮鼠标单击锚点按 delete 键删除；

打断：鼠标选中锚点方块，单击“打断”按钮，调整锚点的两控制点互不影响可单独做调整；在非打断情况下，调整锚点的两控制点可互相受影响；双击锚点方块，两控制点回中心锚点中心；

保存：保存路径到【本地档案】；

另存：另存路径到【本地档案】；

数值框：调整背景图大小；

移动画布、曲线：按住鼠标中键移动画布，按住鼠标左键击中曲线，移动曲线；

闭合两锚点：Bezier 窗口按住 Shift 键将移动的点与附近的点闭合；

网格吸附：Ctrl+拖拽需要移动的点，实现在 Bezier 窗口中的网格吸附功能；

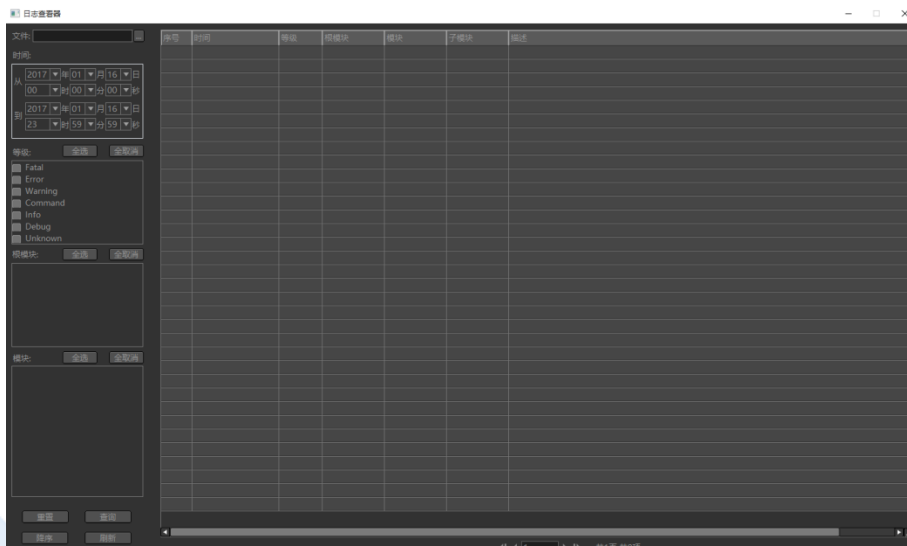
画布居中：Ctrl+0，实现 Bezier 窗口画布居中显示；

调整吸附步长：添加 Bezier 窗口吸附步长控制功能，将吸附的步长分为四个档次，按上箭头键增加吸附步长，按下箭头键减小吸附步长。

bezier 曲线调整时的提示功能：添加点时，按 shift 键显示提示角度度数信息。

16.9 日志查看器

日志查看器用于查看软件崩溃、错误、警告、命令、信息等错误信息。可在【系统设置】—[日志配置]中自行设置。



可以按照根模块、模块、时间、等级进项查询筛选。

16.10 素材打包解包

素材打包解包：打包解包素材。

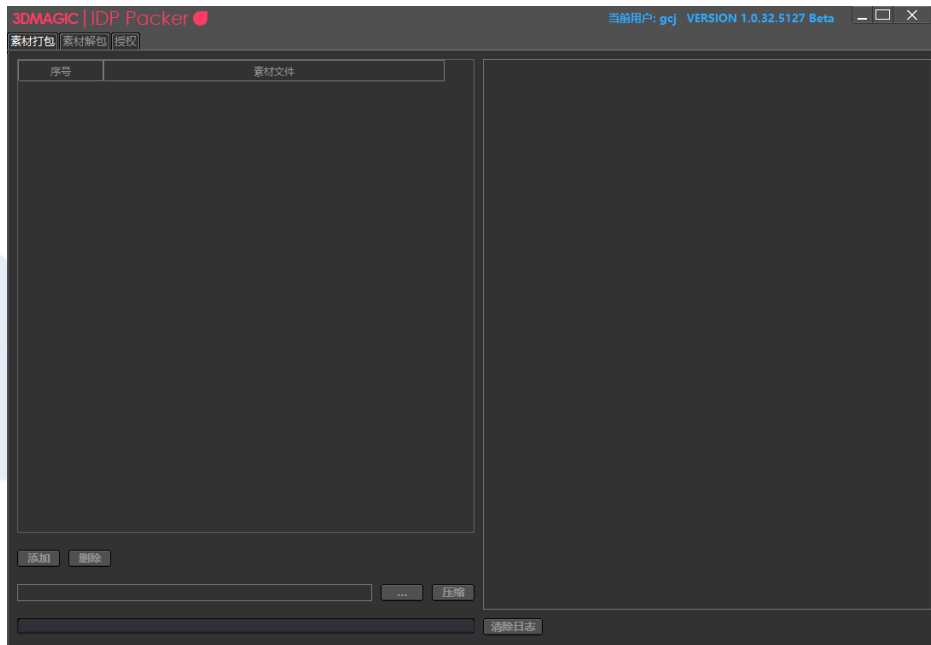
可对单个、多个素材中的纹理、动画、引出、连接等所有内容进行打包、解包工作，方便用户使用。也可使用 IDPPacker.exe 工具完成素材的打包、解包工作。

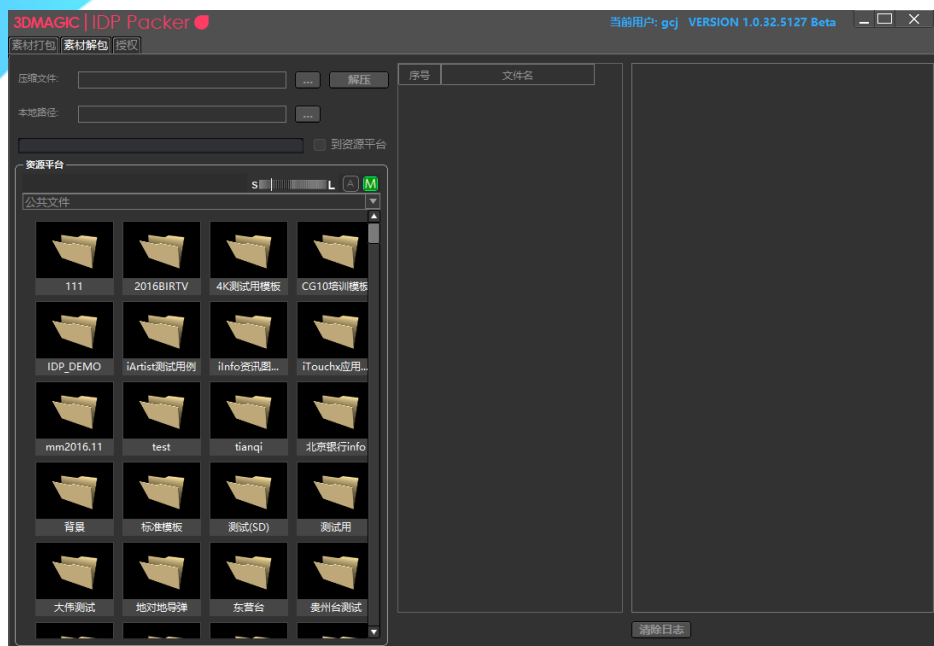
打包、解包素材：

步骤 1：单击【工具菜单栏】“工具”—选择“素材打包解包”菜单打开窗口。(或双击 IDPPacker.exe 打开打包解包工具。)

步骤 2：单击“素材打包”，单击“添加”按钮选择单个、多个素材，选择存储路径，(默认存储路径为当前素材路径，默认压缩文件名称为第一个选中素材文件名)，单击“压缩”按钮，同时显示进度条，右侧显示“压缩成功”信息时打包完成。

步骤 3：单击“素材解包”打开素材解包窗口，选择压缩文件，选择本地路径，单击“解压”按钮即可解压到选择的本地路径；同时，勾选选择“到资源平台”可解压到资源平台。

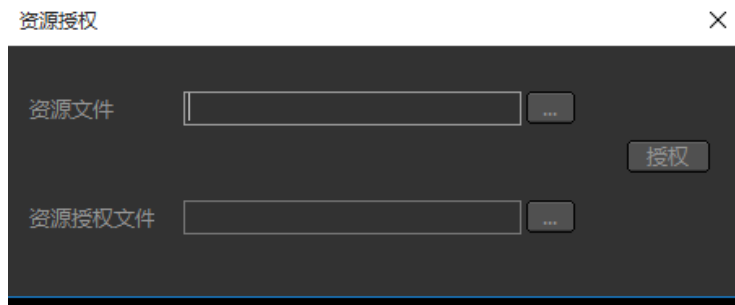




16.11 资源授权

资源授权：将文件授权。

note & sketch



17. 模板编辑

模板编辑包括播出模板编辑、点评模板编辑。

本章包括以下内容

- [17.1 播出模板编辑](#)
- [17.2 点评模板编辑](#)

17.1 播出模板编辑

在 iArtist 创作编辑窗口内，通过此菜单可直接对保存到资源平台的素材进行 iStudio 播出模板的编辑。

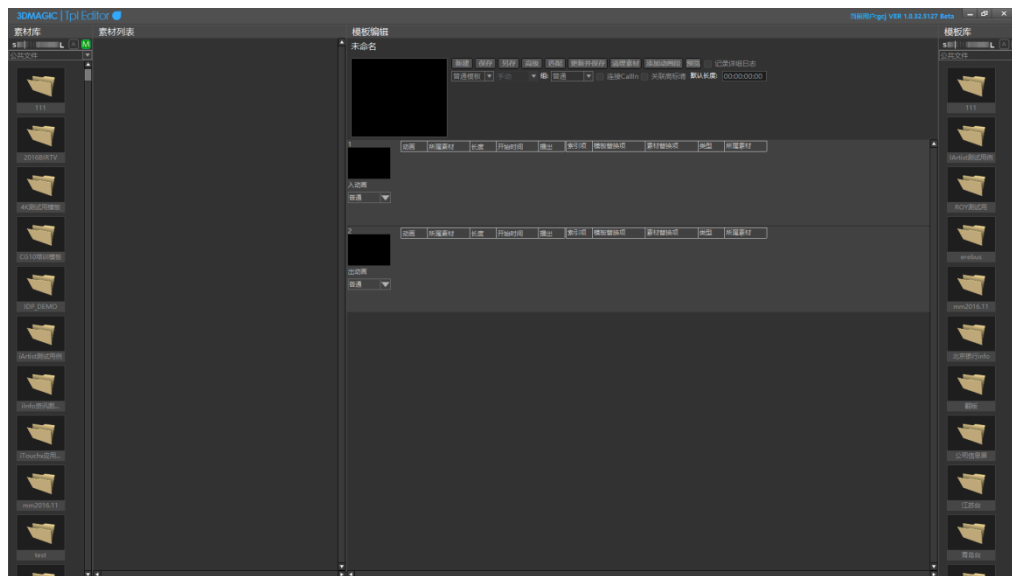
使用方法：

note & sketch

步骤 1: 将 iArtist 素材保存到资源平台;

步骤 2: 单击【工具菜单栏】“编辑器” —选择“播出模板编辑” 菜单打开【Tpl Editor】窗口;

步骤 3: 编辑播出模板。(详细请看 Tpl Editor.chm 文档)



17.2 点评模板编辑

在 iArtist 创作编辑窗口内，通过此菜单可编辑 iTouch 点评系统模板。

使用方法:

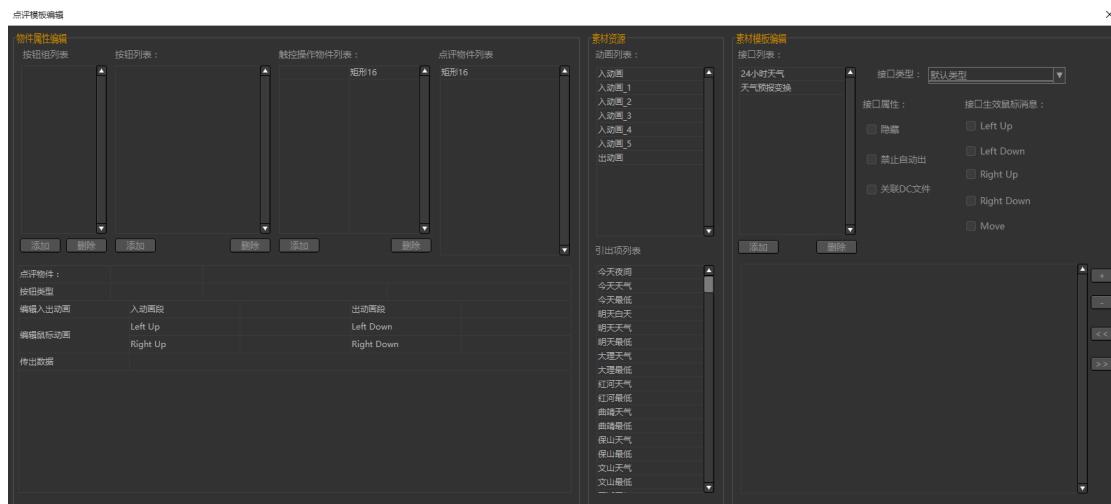
步骤 1: 将 iArtist 制作所需要素材;

步骤 2: 单击【工具菜单栏】“编辑器” —选择“点评模板编辑” 菜单打开【点评模板编辑】

note & sketch

窗口；

步骤 3：编辑为点评模板。(详细请看 iTouch.chm 文档)



18. 缩略语和术语

以下列出了本文档所使用的缩略语、专用术语及其定义：

缩略语和术语	英文解释	中文解释
三维渲染引擎	NSR (NVIDIA Shading Rasterizer) 渲染引擎	
虚拟演播室	VSS(Virtual Studio System)	虚拟演播室系统
PSD		photoshop 专用图像格式
网格文件		本系统网格文件支持*.x 、

note & sketch

		.OBJ、.idpmesh、*.FBX 几种格式。
AI 轮廓拉伸	Adobe Illustrato	矢量图形
UV 贴图		“UV” 这里指 U,V 纹理贴图坐标的简称。UV 就是将图像上每一个点精确对应到模型物体的表面。
高清	High Definition	高分辨率, 16: 9 分辨率为高清。高清电视, 高清设备, 高清格式, 高清电影等。
标清	Standard Definition	物理分辨率在 1280P*720P 以下的一种视频格式, 是指视频的垂直分辨率为 720 线逐行扫描。
PAL 制式		“PAL” 有时亦被用来指 625 线, 每秒 25 格, 隔行扫描, PAL 色彩编码的电视制式。
NTSC 制式	NTSC 是 National Television Standards Committee 的缩写。	(美国) 国家电视标准委员会。 NTSC 负责开发一套美国标准电视广播传输和接收协议。
RGBA		代表红绿蓝 RGB 三原色, 它

		<p>的颜色模型是一个添加剂的颜色模型, 其中红, 绿和蓝色光加在一起, 以各种方式再现广泛的颜色。</p> <p>RGBA 代表红色绿色蓝色阿尔法。使用 RGB 颜色模型额外的信息, 通常是作为一个透明/不透明通道。</p>
--	--	---

19. 快捷键汇总

序号	作用	快捷方式	是否可编辑
1	录制	Ctrl+D	可以
2	时间线	Ctrl+T	可以
3	显示标尺	Ctrl+R	可以
4	显示参考线	Ctrl+;	可以
5	添加关键帧	K	不可以
6	左移当前帧	Ctrl+[不可以
7	右移当前帧	Ctrl+]	不可以
9	浮动编辑窗口	F11	不可以
10	前景层摄像机带跟踪	Ctrl+1	不可以
11	背景层摄像机带跟踪	Ctrl+2	不可以
12	中景层摄像机带跟踪	Ctrl+0	不可以

note & sketch

13	切换动画	Ctrl+Up	不可以
14	切换动画	Ctrl+Down	不可以
15	左视图	Alt+1	不可以
16	右视图	Alt+2	不可以
17	前视图	Alt+3	不可以
18	后视图	Alt+4	不可以
19	顶视图	Alt+5	不可以
20	底视图	Alt+6	不可以
21	透视图	Alt+7	不可以
22	播放、停止动画 (动画列表)	Space	不可以
23	保存素材	Ctrl+S	不可以
24	打开素材	Ctrl+O	不可以
25	新建素材	Ctrl+N	不可以
26	撤消	Ctrl+Z	不可以
27	恢复	Ctrl+Y	不可以
28	复制	Ctrl+C	不可以
29	剪切	Ctrl+X	不可以
30	粘贴	Ctrl+V	不可以
31	全选	Ctrl+A	不可以
32	退出	Ctrl + Q	不可以
33	素材另存为	Ctrl+ Shift+ S	不可以
34	位移状态 (编辑视窗)	W	不可以

note & sketch

35	旋转状态 (编辑视窗)	E	不可以
36	缩放状态 (编辑视窗)	R	不可以
37	不显示操作轴 (编辑视窗)	Q	不可以
38	快速编组(物件树)	Ctrl+G	不可以
39	删除物件属性 (物件树)	Shift+ Delete	不可以
40	增大 (数值框)	Ctrl+Up	不可以
41	减小 (数值框)	Ctrl+Down	不可以
42	增大 (数值框)	Shift+ Up	不可以
43	减小 (数值框)	Shift+ Down	不可以
44	平滑动画曲线(动画曲线面板)	S	不可以
45	水平动画曲线(动画曲线面板)	H	不可以
46	一键放大动画曲线(动画曲线面板)	F	不可以
47	还原动画曲线 (动画曲线面板)	Ctrl+F	不可以
48	放大旋钮 (时间线)	Ctrl++	不可以
49	缩小旋钮 (时间线)	Ctrl+-	不可以
50	切换选中和未选中状态 (时间线)	Ctrl+鼠标左键	不可以
51	切换动画 (动画列表)	Up/Shift+Tab	不可以
52	切换动画 (动画列表)	Down/Tab	不可以
53	左移关键帧 1 帧 (时间线)	Ctrl + Left	不可以
54	右移关键帧 1 帧 (时间线)	Ctrl + Right	不可以
55	左移关键帧 5 帧 (时间线)	Shift + Left	不可以
56	右移关键帧 5 帧 (时间线)	Shift + Right	不可以

57	上一个关键帧 (时间线)	B	不可以
58	下一个关键帧 (时间线)	N	不可以
59	曲线多点框选 (贝塞尔曲线窗口)	Ctrl+T	不可以
60	打开用户手册	F1	不可以
61	重命名 (资源平台)	F2	不可以
62	查找 (资源平台)	F3	不可以
63	刷新 (资源平台)	F5	不可以
64	编辑框重置默认参数	F6	不可以
65	工具条 (资源平台)	Alt	不可以

20. 索引

文档结构	1
1. 前言	3
1.1 软件说明	4
1.2 工作流程	4
1.3 相关文档	5
1.4 错误报告与发送	5
1.5 新增功能点	6
2. 安装说明	9
2.1 运行环境	9
2.2 软件安装	10
3. 系统配置	13
3.1 背景设置	14
3.2 默认目录	17
3.3 热键设置	18
3.4 宽高比设置	19
3.5 渲染类型	21
3.6 虚拟现实渲染状态	22
3.7 自动保存	23
3.8 日志配置	24
3.9 其它	25
3.10 界面重置	26
3.11 配置导入、导出	26
3.12 用户管理	27

4. 工作界面	28
4.1 文件菜单栏	31
4.1.1 文件(F).....	33
4.1.2 编辑(E).....	34
4.1.3 视图(V)	34
4.1.4 数据管理(D).....	36
4.1.5 编辑器(R)	36
4.1.6 工具(T).....	36
4.1.7 自定义(C)	37
4.1.8 帮助(H)	38
4.2 公共属性	39
4.3 摄像机	39
4.4 物件	39
4.5 特技	39
4.6 编辑栏	40
4.7 空间变换	40
4.8 物件树	40
4.9 编辑视窗	40
4.10 播出时间线	41
4.11 时间线	41
4.12 物件属性	41
4.13 历史记录	42
4.14 本地档案	43
4.15 资源中心	44
4.16 素材列表	44
4.17 快捷链接	45
5. 视图与摄像机管理	46
5.1 编辑视窗	46

5.1.1	F11 浮出【编辑视窗】	47
5.1.2	W/E/R/Q	47
5.1.3	局部缩放.....	48
5.1.4	显示信息.....	48
5.1.5	参考线.....	48
5.1.6	物件所在位置.....	49
5.1.7	框选.....	49
5.1.8	编辑视窗快捷键.....	49
5.1.9	可见即所得编辑.....	50
5.1.10	显示网格.....	50
5.1.11	X、Y、Z 对齐, X、Y、Z 平均分布.....	50
5.1.12	安全线.....	50
5.2	四视图	51
5.3	摄像机管理	52
6.	物件.....	54
6.1	添加物件	56
6.2	组物件	57
6.2.1	组物件.....	57
6.2.2	层.....	57
6.3	灯光	58
6.4	三维物件	59
6.4.1	立方体.....	60
6.4.2	球体.....	61
6.4.3	圆柱体.....	62
6.4.4	圆环体.....	63
6.4.5	齿轮.....	64
6.4.6	拉伸体.....	66
6.4.7	旋转体.....	69

6.4.8	路径体.....	70
6.4.9	拉伸图形.....	74
6.4.10	饼图.....	76
6.4.11	曲线.....	78
6.4.12	三维时钟.....	80
6.4.13	轮廓拉伸.....	81
6.4.14	网格文件.....	83
6.4.15	树.....	84
6.4.16	弹簧.....	85
6.4.17	正二十面体.....	86
6.4.18	文件卡.....	86
6.4.19	栅格.....	87
6.4.20	相框.....	88
6.4.21	粒子.....	90
6.5	二维物件.....	91
6.5.1	彩色矩形.....	91
6.5.2	卷页.....	92
6.5.3	PSD.....	93
6.5.4	圆盘.....	94
6.5.5	旗帜.....	95
6.5.6	波纹.....	97
6.5.7	地形.....	98
6.5.8	布料.....	99
6.5.9	海洋.....	100
6.5.10	多点矩形.....	101
6.6	文字.....	103
6.6.1	文字.....	103
6.6.2	走马.....	107
6.6.3	数字时钟.....	109

6.6.4	数据计算.....	112
6.6.5	三维日历.....	113
6.7	音乐.....	114
7.	特技.....	115
7.1	物件添加/删除特技.....	116
7.2	排列.....	117
7.2.1	矩形排列.....	117
7.2.2	旋转排列.....	119
7.2.3	扇形.....	120
7.3	像素特技.....	121
7.3.1	飞光.....	122
7.3.2	划像.....	123
7.3.3	旋转.....	124
7.3.4	球光.....	124
7.3.5	生长.....	125
7.3.6	飞像.....	126
7.3.7	镜头光晕.....	126
7.4	几何特技.....	127
7.4.1	分裂.....	128
7.4.2	拆分物件.....	129
7.5	纹理特技.....	129
7.5.1	抠像.....	130
7.5.2	放大镜.....	132
7.5.3	浮雕.....	133
7.5.4	灰度.....	134
7.5.5	负片.....	135
7.5.6	马赛克.....	135
7.5.7	波纹.....	136

7.5.8	卷页.....	137
7.5.9	高斯模糊.....	137
7.5.1	镜头光晕.....	138
7.5.10	老电视.....	139
7.5.11	老照片.....	140
7.5.12	旗帜.....	141
7.5.13	简易抠像.....	141
7.6	字效.....	143
7.6.1	文字旋转.....	143
7.6.2	文字缩放.....	144
7.6.3	文字排列.....	146
7.6.4	文字抖动.....	146
7.6.5	文字透明.....	147
7.6.6	叠加字效文字透明和文字排列.....	148
7.7	其它特效.....	149
7.7.1	阴影.....	150
7.7.2	镜面反射.....	151
7.7.3	遮罩.....	151
7.7.4	反射.....	152
7.7.5	脚本.....	153
7.7.6	路径动画.....	154
7.7.7	公告板.....	156
7.7.8	点评选中.....	156
7.7.9	辉光效果.....	157
7.7.10	材质连接.....	158
7.7.11	属性连接.....	158
7.8	组特效.....	160

7.8.1 组透明	161
7.8.2 组旋转	162
7.8.3 组缩放	163
7.8.4 组排列	164
7.8.5 组抖动	165
7.8.6 组颜色转换	166
7.8.8 组随机变换	167
7.8.9 组划像	169
8. 纹理和材质	170
8.1 纹理	171
8.1.1 纹理类型	171
8.1.2 图像类型	175
8.1.3 序列类型	181
8.1.4 视频文件类型	183
8.1.5 实时视频类型	185
8.1.6 输出到纹理类型	188
8.1.7 流媒体采集	191
8.1.8 其它纹理属性参数	192
8.1.9 批修改纹理路径	192
8.1.10 纹理资源管理	193
8.1.11 输出到纹理	194
8.2 材质	196
8.2.1 材质属性	196
8.2.2 材质资源	197
9. 公共属性	198
9.1 空间变换	200
9.2 背面剔除	200

9.3	物件轴心	200
9.4	脚本勾选项	201
9.5	填充模式	201
9.6	显示背面	201
9.7	禁止 Z 序	202
9.8	三角排序	202
9.9	层背景	202
9.10	启用法线平滑	202
9.11	输出控制	203
9.12	绑定组	203
9.13	Z-BUFFER	203
9.14	灯光	203
9.15	自身坐标	203
9.16	只显示选中物件	204
9.17	透明通道	204
9.18	显示运动轨迹	204
9.19	显示路径轨迹	204
9.20	编辑栏	205
9.21	编辑	205
10.	物件树	206
10.1	物件树右键菜单	208
10.2	添加物件	209
10.3	保存物件预制	210
10.4	保存快捷链接	210
10.5	保存预制、查看预制方法	212
10.6	添加纹理	214
10.7	编组/解组	214
10.8	排列	215

10.9	复制、剪切、粘贴	216
10.10	重命名	216
10.11	删除物件	216
10.12	克隆物件	217
10.13	动画偏移	217
10.14	收起/展开	219
10.15	设置/去除物件背景	219
10.16	DC 表、行、单物件连接	220
10.17	给多个物件拖拽属性	222
10.18	同时调整多个同类型属性	222
10.19	引出绿点、动画红点	222
10.20	快速查询	223
10.21	查找	223
10.22	缩放标尺	223
10.23	物件树快捷键	224
10.24	清除无用的物件	224
11.	动画制作	225
11.1	创建动画	226
11.2	动画类型	227
11.3	播出时间线	227
11.3.1	播出时间线按钮	228
11.4	时间线	229
11.4.1	打开时间线	232
11.4.2	动画列表	232
11.4.3	动画偏移	233
11.4.4	帧数、曲线值	233
11.4.5	动画轨的显示模式	233
11.4.6	移动画布	234

11.4.7	缩放标尺.....	234
11.4.8	帧、秒切换.....	234
11.4.9	平均缩放动画轨.....	234
11.4.10	复制、剪切、粘贴动画轨.....	235
11.4.11	套用格式.....	236
11.4.12	动画预制.....	236
11.4.13	导出路径.....	237
11.4.14	翻转关键帧.....	237
11.4.15	添加关键帧.....	237
11.4.16	切换当前选中帧.....	237
11.4.17	快捷移动时间线.....	238
11.4.18	选择关键帧.....	238
11.4.19	复制关键帧.....	238
11.4.20	移动关键帧.....	238
11.4.21	关键帧引出.....	239
11.4.22	关键帧参数调整.....	239
11.4.23	Bezier 曲线调整.....	240
12.	数据管理	242
12.1	引出项管理	243
12.1.1	引出方法.....	245
12.1.2	重命名.....	245
12.1.3	替换.....	245
12.1.4	删除.....	245
12.1.5	引出内容层次.....	246
12.2	数据连接管理	246
12.2.1	数据连接使用方法.....	246
12.3	参数连接管理	247
12.3.1	编辑参数连接.....	247

12.3.2	删除.....	247
12.3.3	连接内容层次.....	247
12.3.4	内部连接例子.....	248
12.3.5	支持的表达式和函数.....	248
12.3.6	表达式连接例子.....	250
12.3.7	条件语句例子.....	251
13.	素材管理	252
13.1	素材预览图大小	253
13.2	右键菜单	254
13.2.1	右键菜单.....	254
13.2.2	最近使用素材.....	257
13.3	交换素材位置	258
13.4	素材与 iARTIST 程序关联.....	258
13.5	拖拽本地存储素材到 iARTIST 界面打开素材.....	258
13.6	复制粘贴素材	258
14.	资源管理	259
14.1	本地档案	259
14.2.1	本地素材.....	260
14.2.2	本地纹理.....	261
14.2.3	本地路径.....	261
14.2.4	材质预制.....	262
14.2.5	纹理预制.....	263
14.2.6	物件预制.....	263
14.2.7	本地模型.....	264
14.2.8	本地 AI.....	265
14.2.9	本地声音.....	265
14.2.10	本地 PSD	266

14.2.11	属性预制.....	266
14.2.12	动画预制.....	267
14.2.13	【本地档案】右键菜单.....	269
14.3	资源中心.....	271
14.3.1	素材资源.....	273
14.3.2	纹理资源.....	273
14.3.3	模型资源.....	274
14.3.4	AI 资源.....	275
14.3.5	声音资源.....	276
14.3.6	PSD 资源.....	276
14.3.7	物件包资源.....	277
14.3.8	镜头包资源.....	277
14.3.9	支持文件夹树.....	278
14.3.10	【资源中心】右键菜单.....	278
15.	脚本管理.....	279
15.1	添加脚本.....	281
15.2	编辑方法.....	281
15.3	脚本例子.....	282
15.4	全局参数设置.....	284
15.5	脚本勾选项.....	285
15.6	函数库.....	286
16.	工具介绍.....	287
16.1	调色板.....	288
16.2	错误查看器.....	290
16.3	输出图像或视频.....	291
16.4	保存当前屏幕.....	292
16.5	图像处理.....	292

16.6	UV 图像编辑器.....	295
16.7	本地资源文件升级	296
16.8	路径编辑器	296
16.9	日志查看器	298
16.10	素材打包解包	299
16.11	资源授权	300
17.	模板编辑	301
17.1	播出模板编辑	301
17.2	点评模板编辑	302
18.	缩略语和术语.....	303
19.	快捷键汇总.....	305
20.	索引	309