

影视分镜头画面设计虚拟仿真系统

操作说明

1 项目管理



- 1.1 最近使用：最近打开过的项目
- 1.2 新建：新建项目及场景
- 1.3 打开：从文件中打开项目文件
- 1.4 保存/另存为：保存项目文件
- 1.5 导出：以 JPG/PNG 格式导出项目中的分镜画面

2 场景管理



- 2.1 创建室外场景
- 2.2 创建室内场景
- 2.3 创建空白场景

3 摄像机控制面板



3.1 操控摄像机



- 点击“操控摄像机”按钮或空格键可进入摄像机操控模式

对应操作为：

W	机位向前
S	机位向后
A	机位左平移
D	机位右平移
Q	机位下降
E	机位上升
回车	保存当前画面
空格	退出/进入摄像机操控模式
移动鼠标	镜头方向

3.2 保存镜头：保存当前画面（快捷键“回车”）



3.3 机位控制



- 选中人物或物体后可点击

3.3.1 视角切换：可快速布置机位在物体的前后左右

3.3.2 机位距离：可快速调整机位与被选中物体的距离

3.3.3 镜头仰俯：以被摄物体为圆心的上升下降

3.4 镜头焦段设置



3.5 景深



- 操作步骤：

3.5.1 点击启动景深

3.5.2 点击对焦

3.5.3 在画面中选中对焦点

3.5.4 选择虚化强度（低、中、高、最高）

3.5.5 如需前景虚化，可拖动“前景调整”条调整

3.6 摄像机灵敏度



3.6.1 镜头速度：鼠标操控摄像机角度时的灵敏度

3.6.2 机位速度：机位移动时的灵敏度

3.7 画幅设置

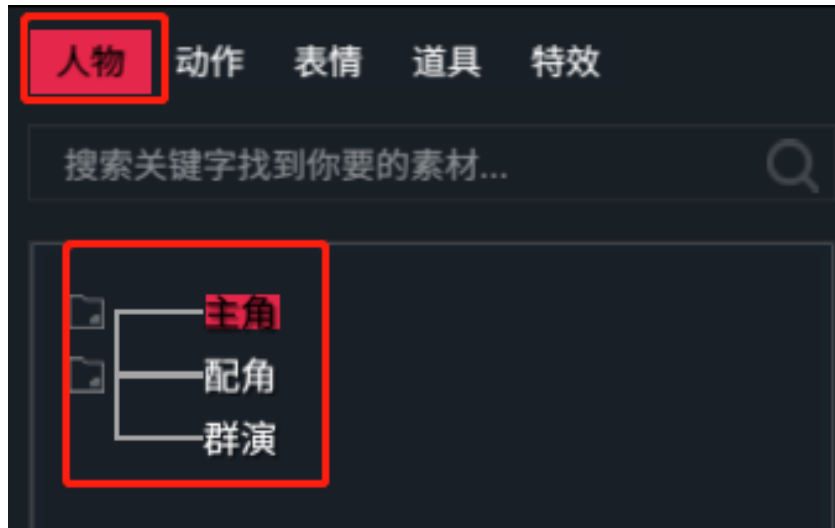


- 可进行画幅调整

4 素材库



4.1 人物素材库



4.1.1 主角：11 个主角角色，主角搭配有多套预设服装、动作、表情

4.1.2 配角：19 个配角，配角的服装是固定的，只能做自定义动作调整

4.1.3 群演：21 组群演模型，群演模型不能调整动作和服装

4.2 动作



- 需要先在场景选中主角后方可使用预设动作库

4.3 表情



- 需要先在场景中选中主角后方可使用预设表情库

4.4 道具

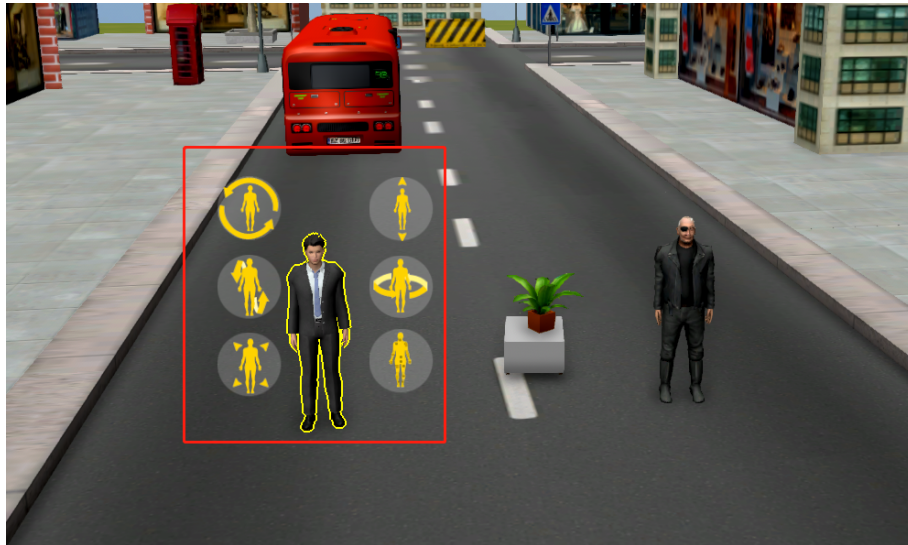


- 素材库共 12 个大类,用户可按类别搜索,也可以搜索素材关键词。

4.5 特效



5 人物/物体状态编辑



- 把人物或物品拖入场景中后，可选中编辑其状态。



左右倾斜

- 人物/物体的左右倾斜



前后倾斜

- 人物/物体的前后倾斜



放大缩小

- 人物/物体的整体放大或缩小



上升下降

- 人物/物体的垂直升降



左右旋转

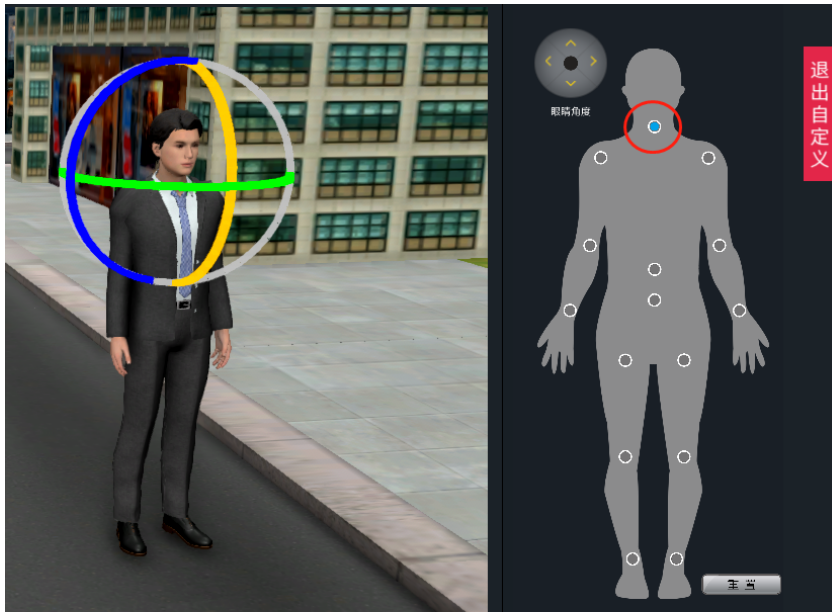
- 人物/物体的水平旋转



自定义动作

- 人物的自定义动作调整

6 人物自定义动作编辑



- 操作步骤:
 - 6.1 进入人物自定义动作调整界面
 - 6.2 在右侧功能面板中选中骨骼关节节点。
 - 6.3 通过 3 个颜色的轴来调整人物动作姿态。



6.4 手指动作调整

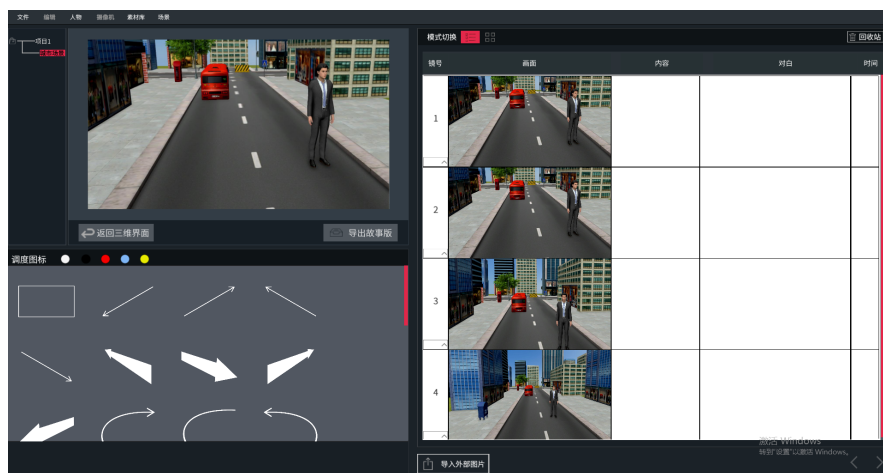


6.5 眼球角度调整

7 故事板编辑页



- 点击编辑故事板进入



7.1 调度图标 可在调度图标库中托选图标放入画中。

模式切换 回收站

镜号	画面	内容	对白	时间
1				
2				
3				
4				

激活 Windows

7.2 分镜脚本编辑

可在分镜脚本编辑页编辑镜头的序号、填写画面内容、对白等信息。