

【101 创想世界】使用手册

Version: 1067 更新时间: 2018-01-11

目录

1.	使用说明	5
1.1.	101 创想世界安装环境	5
1.1.1.	操作系统	5
1.1.2.	输入设备	5
1.2.	运行要求	5
2.	界面简介	6
2.1.	登陆界面	6
2.2.	作品列表界面	10
2.2.1.	作品列表	10
2.2.2.	设备选择	64
2.2.3.	在线作品	66
2.2.4.	我的作品	68
2.3.	创作作品界面	72
2.3.1.	新建作品	72
2.3.2.	播放列表	77
2.4.	场景主界面	80
2.4.1.	菜单栏说明	80
2.4.2.	功能按钮说明	94
2.4.3.	小地图面板说明	117
2.4.4.	对象列表面板说明	118
2.4.5.	触发条件面板说明	126
2.4.6.	行为面板说明	127
2.4.7.	资源库面板说明	131
2.4.8.	事件编辑面板说明	139
2.5.	场景说明	152
3.	常见操作说明	153
3.1.	基本操作	153
3.1.1.	前后左右移动	153
3.1.2.	调整视角	153
3.1.3.	移动物体	154
3.1.4.	旋转物体	155
3.1.5.	跳跃	155
3.1.6.	缩放物体	155
3.1.7.	吸附	158
3.2.	从资源库选择模型	160
3.3.	模型快速定位	164
3.4.	模型的替换	164
3.5.	模型的删除	165

3.6.	模型的属性	166
3.7.	模型默认动作	167
3.8.	更换手持道具	168
3.9.	改变外观	169
3.10.	重命名	171
3.11.	Camera 的操作说明	171
3.12.	界面制作	172
4.	事件编辑相关	196
4.1.	事件编辑	196
4.1.1.	添加事件触发条件	196
4.1.2.	添加行为事件类型	197
4.1.3.	单个事件预览	201
4.1.4.	行为事件的顺序变化	202
4.1.5.	行为事件的复制、粘贴	203
4.2.	触发条件及行为类型帮助说明	208
4.3.	作品保存	208
5.	触发事件条件及类型说明	209
5.1.	事件触发条件介绍	209
5.1.1.	多重触发条件	209
5.1.2.	碰撞触发	212
5.1.3.	靠近触发	214
5.1.4.	准心悬停/选定	218
5.1.5.	界面内容触发	220
5.1.6.	外设触发	222
5.1.7.	进入场景	233
5.1.8.	目光范围触发	233
5.1.9.	开关触发	236
5.1.10.	计时触发	237
5.1.11.	数值比较	238
5.2.	行为事件类型介绍	244
5.2.1.	激活开关	244
5.2.2.	随机行为	246
5.2.3.	提出问题	249
5.2.4.	移动	256
5.2.5.	添加对象	259
5.2.6.	视角绑定	261
5.2.7.	做动作	262
5.2.8.	更换外设形象	264
5.2.9.	转向目标	265
5.2.10.	自转	268
5.2.11.	旋转	270
5.2.12.	说话泡泡	273
5.2.13.	发出声音	282
5.2.14.	说话唱歌	285

5.2.15.	打开界面	289
5.2.16.	关闭界面	294
5.2.17.	眼前文字	295
5.2.18.	注视	301
5.2.19.	停止发光	303
5.2.20.	观察物体	303
5.2.21.	对象发光	306
5.2.22.	删除对象	307
5.2.23.	关闭作品	308
5.2.24.	跟随	308
5.2.25.	对象换装	309
5.2.26.	重播	310
5.2.27.	更换手持道具	311
5.2.28.	做表情	313
5.2.29.	变身	314
5.2.30.	控制声音	316
5.2.31.	打标签	318
5.2.32.	播放录音	320
5.2.33.	场景切换	321
5.2.34.	物件拆解	322
5.2.35.	还原分解	327
5.2.36.	隐身	329
5.2.37.	解除隐身	331
5.2.38.	时间推迟	332
5.2.39.	镜头切换到物体	332
5.2.40.	箭头引导	333
5.2.41.	对象变形	336
5.2.42.	添加特效	338
5.2.43.	删除特效	340
5.2.44.	镜头特效	341
5.2.45.	改变天空天气	342
5.2.46.	更换材质	346
5.2.47.	录音器	347
5.2.48.	停止声音	348
5.2.49.	旋转拍摄	350
5.2.50.	移动拍摄	353
5.2.51.	环绕拍摄	355
5.2.52.	跟拍	356
5.2.53.	计算	359
5.2.54.	绑定	363
5.2.55.	解除绑定	365
5.2.56.	语音评测	365
5.2.57.	激活触发条件	369
5.2.58.	锁定触发条件	371

5.2.59.	KTV 字幕控制	373
---------	----------------	-----

1. 使用说明

1.1. 101 创想世界安装环境

1.1.1. 操作系统

101 创想世界编辑器要求的操作系统为 Windows 7 SP1 64 位及以上版本。

若使用 3Glasses S1 设备，由于硬件要求，系统必须是 Win 10 版本（家庭版、专业版、企业版均可）

1.1.2. 输入设备

101 创想世界可支持的输入设备有四种：

- 1) Oculus
(需要安装 [OculusSetup_1.9.0](#)，但安装时需要翻墙)
- 2) 3Glasses
(需要安装驱动版本：[VRSHOW_Beta_3.0.1](#))
- 3) HTC vive
(需要安装 [steam VR Beta Updated Version 1.0.8889\(r916\)](#))
- 4) PC

1.2. 运行要求

这里介绍的是关于 101 创想世界在编辑模式和 VR 模式下的运行要求：

运行要求	编辑模式最低配置： CPU: Intel(R) Core(TM) i5-3470 CPU @ 3.20GHz (4 CPUs), ~3.6GHz 内存: 8G RAM 显卡: NVIDIA GeForce GTX 750Ti 显存容量: 2048MB 显存位宽: 128bit 显示器: 无需求, 推荐 20 寸 网络环境: 联网	编辑模式推荐配置： CPU: Intel(R) Core(TM) i5-3470 CPU @ 3.20GHz (4 CPUs), ~3.6GHz 内存: 8G RAM 显卡: NVIDIA GeForce GTX 960 显存容量: 2048MB 显存位宽: 128bit 显示器: 无需求, 推荐 24 寸 网络环境: 联网
	VR 模式最低配置： CPU: Intel(R) Core(TM) i5-3470 CPU @ 3.20GHz (4 CPUs), ~3.6GHz 内存: 8G RAM 显卡: NVIDIA GeForce GTX 970 显存容量: 2048MB 显存位宽: 128bit 显示器: 无需求, 推荐 20 寸 网络环境: 联网	VR 模式推荐配置： CPU: Intel(R) Core(TM) i7-6700K CPU @ 4.00GHz (8 CPUs), ~4.0GHz 内存: 16G RAM 显卡: NVIDIA GeForce GTX 1070 显存容量: 8192MB 显存位宽: 256bit 显示器: 无需求, 推荐 24 寸 网络环境: 联网

2. 界面简介



2.1. 登陆界面

目前 101 创想世界有三种登录方式:

- 1、随便看看: 游客可以直接点击随便看看按钮进入 101 创想世界, 无需输入账号密码;



同时可进行地区切换: 用户可以在登录界面左上角选择登录地区;





(PS:台湾地区、香港地区和中国大陆登录后在我要创作界面的主题分类和作品分类、在线作品区以及资源库区有所不同。)

2、101 账号登录：需要注册“101 账号”才能进行登录；

详细操作：

先切换到 101 账号登录界面操作如下图：



点击立即注册，跳转至注册界面，如图所示：



1.

请输入邮箱地址

此处可输入邮箱地址，邮箱地址即作为登录帐号。

2.

密码 (6-20个字符)

此处输入密码即可。

3.

确认密码

此处输入刚刚填写的密码即可。

4.

请输入图中的字符



此处输入验证码即可。

5.

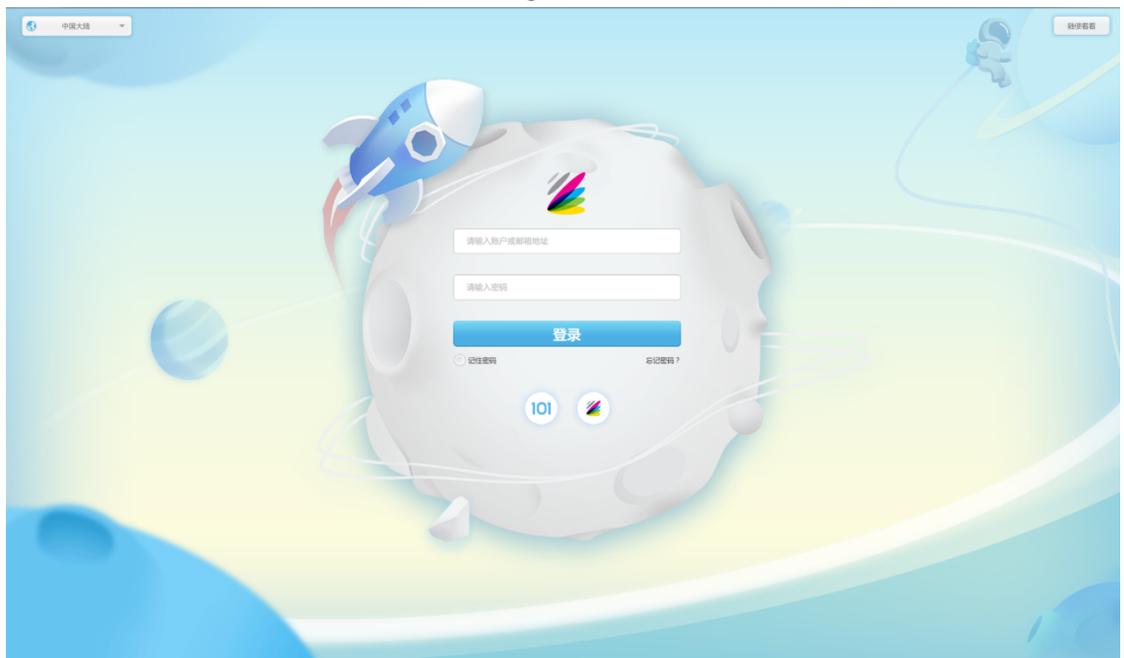


所以信息填写完成后点击立即注册即完成注册。

注册后，输入账号密码进行登录即可，如图所示：



3、99U 登录：账号名：员工工号或者员工号@nd，密码：99U 密码；

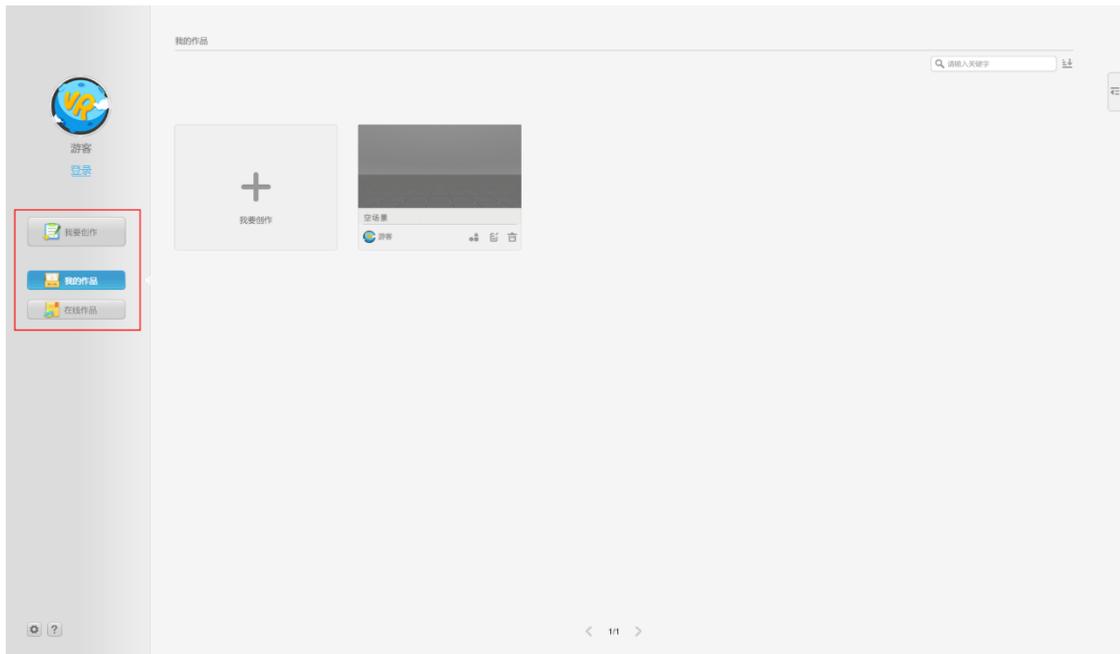


2.2. 作品列表界面

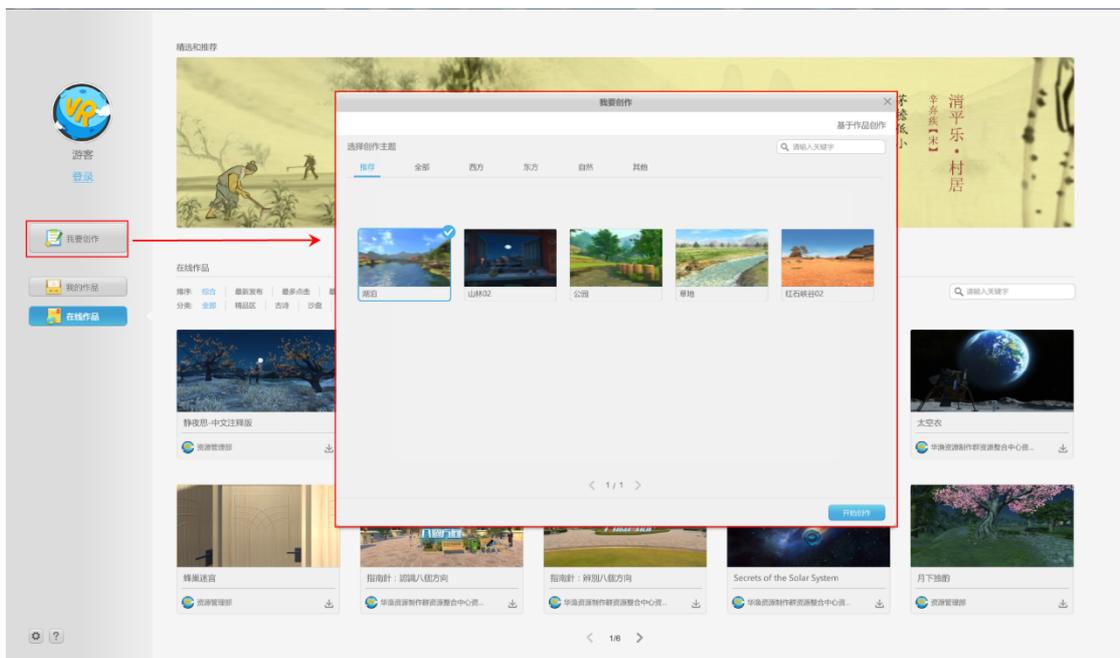
2.2.1. 作品列表

VR 人生编辑器已经支持课件目录的管理功能，需在账号登录的情况下进行体验，因此作品列表的话也分为以下两种：

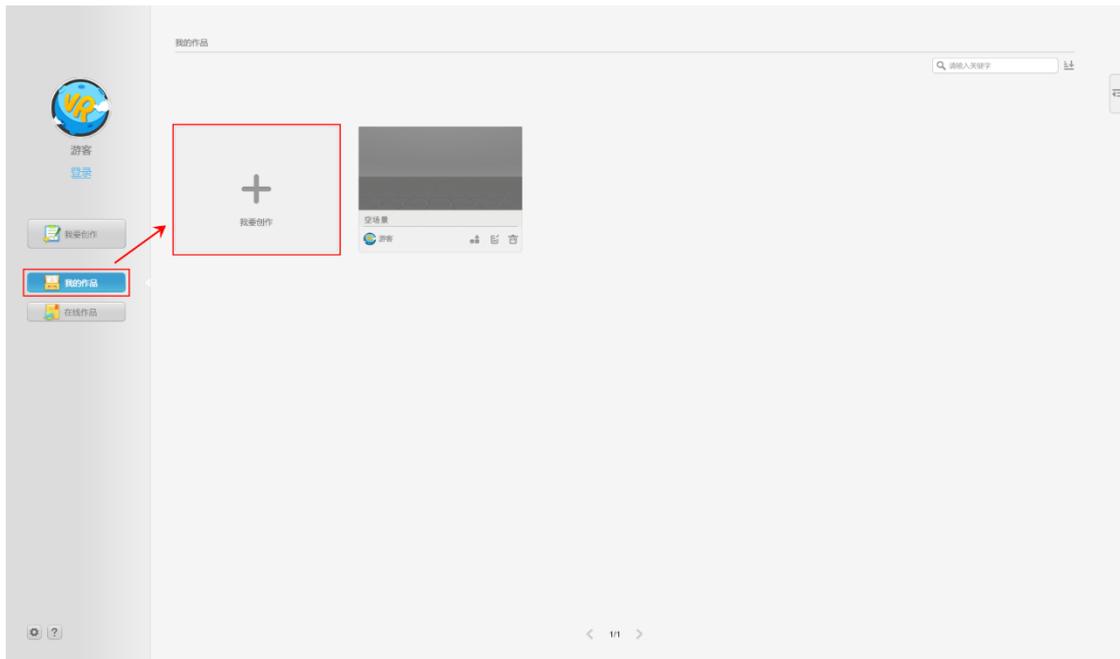
(1) 游客身份登录时的主要功能按钮显示如下图：



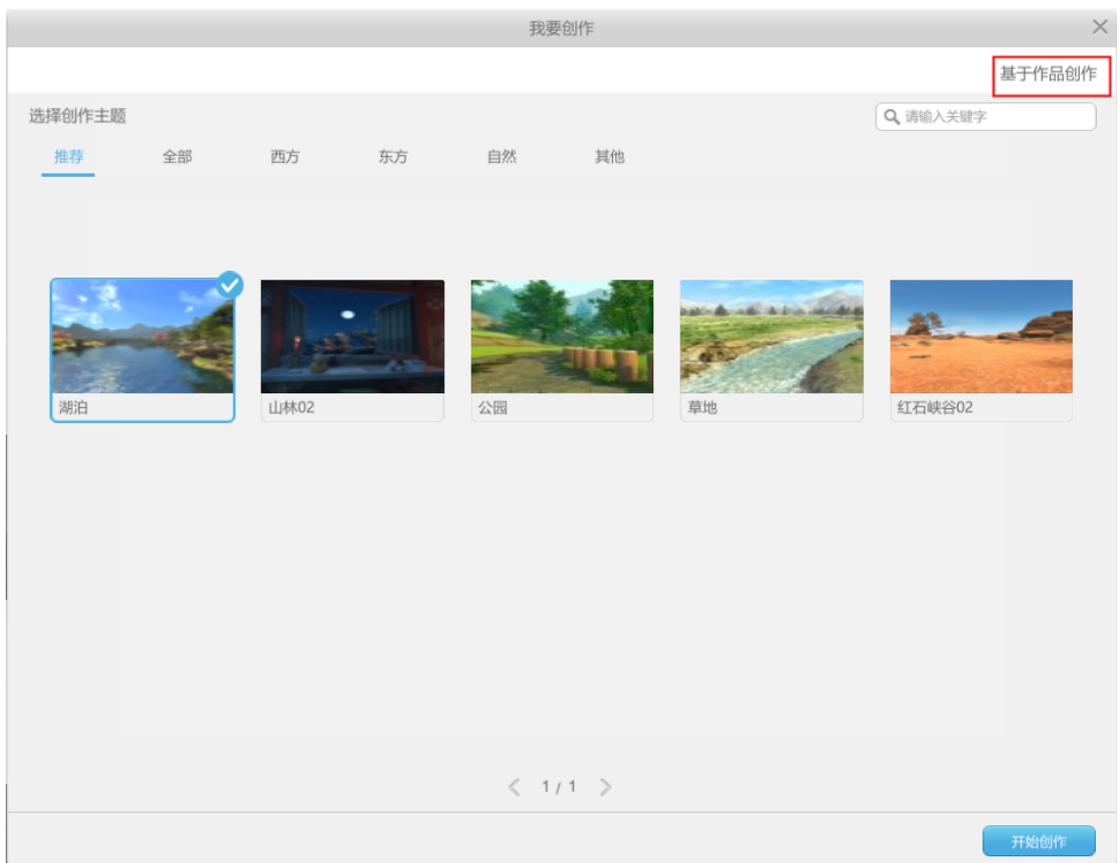
- 1) 如果需要创建一个属于自己的作品，可以点击界面左上方“我要创作”按钮，如图所示：



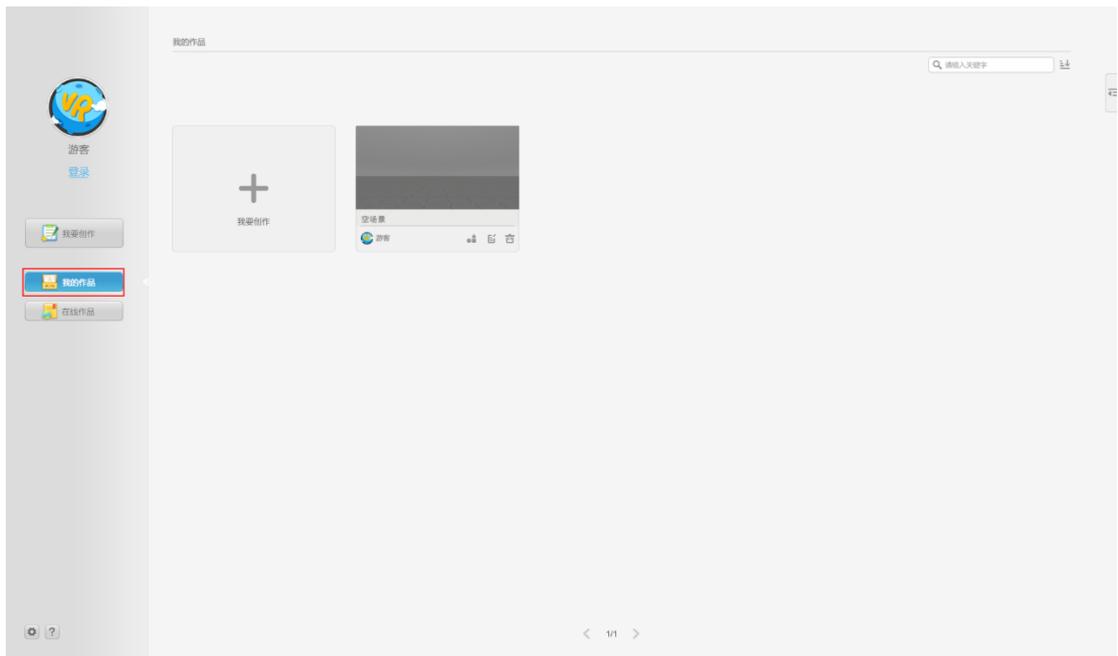
- 或者点击页面左上方“我的作品”按钮，进入后点击页面中“我要创作”按钮，如图所示：



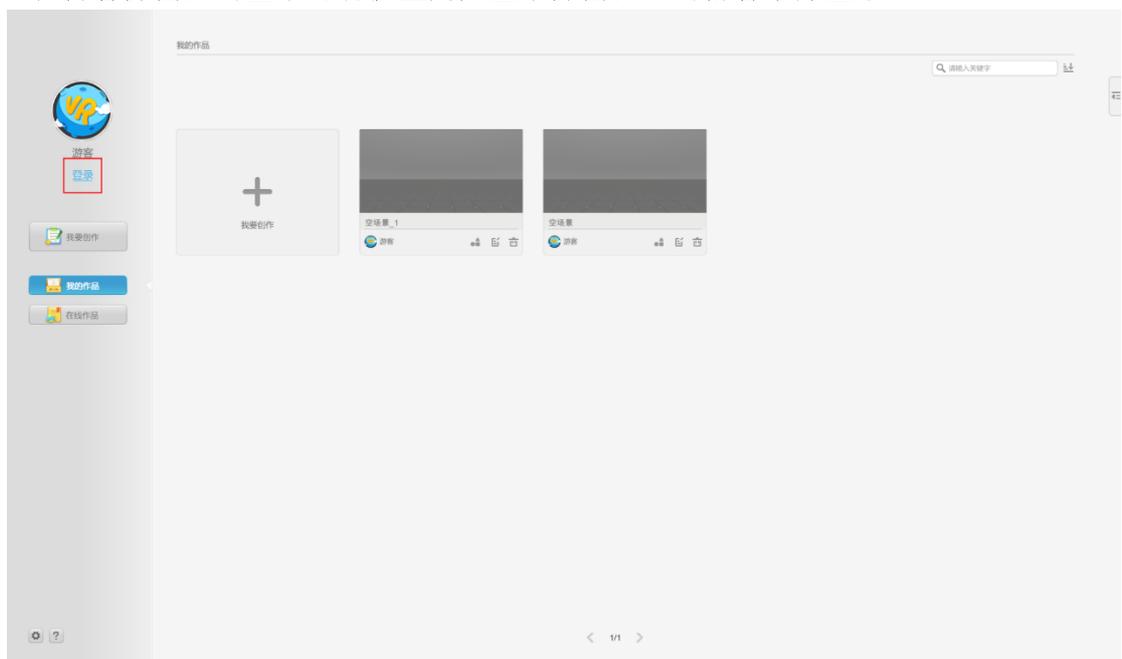
在我要创作界面选择场景时，可以点击右上方标签切换分类模式，第一种是选择已有场景创建新作品，第二种是加工作品模板（基于作品创作），第三种是基于关键词创作。



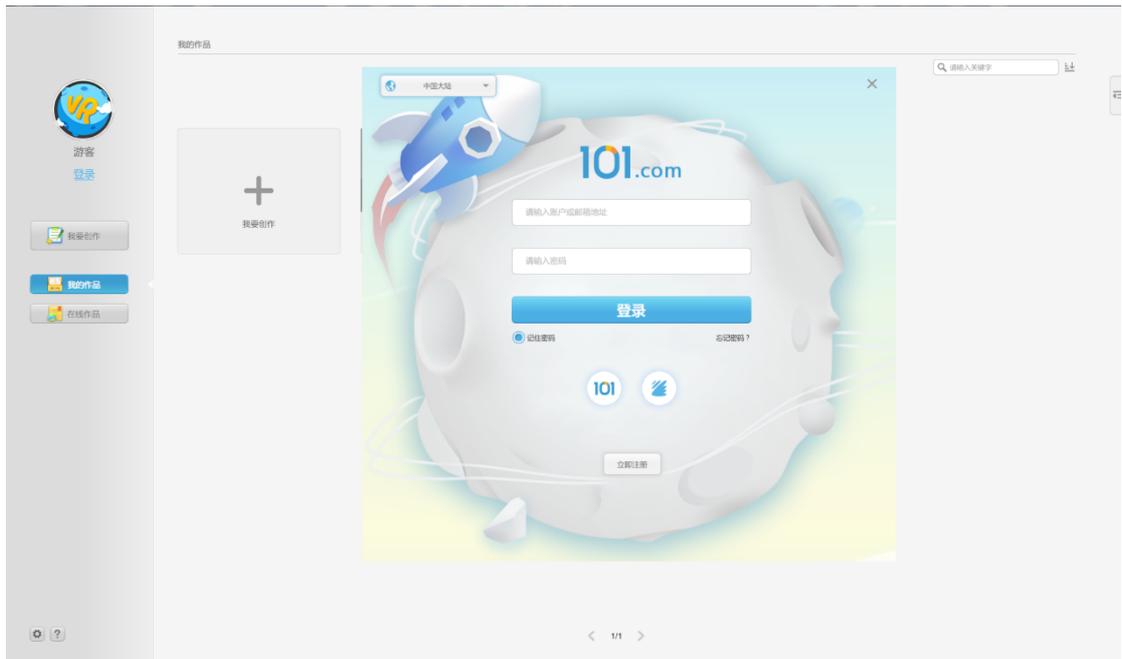
2) 如果需要查看自己的作品，可以点击界面左侧“我的作品”按钮，如图所示：



3) 在游客界面点击登录可切换至用户登录界面，点击游客下方登录:



出现账号登录界面，如下图:



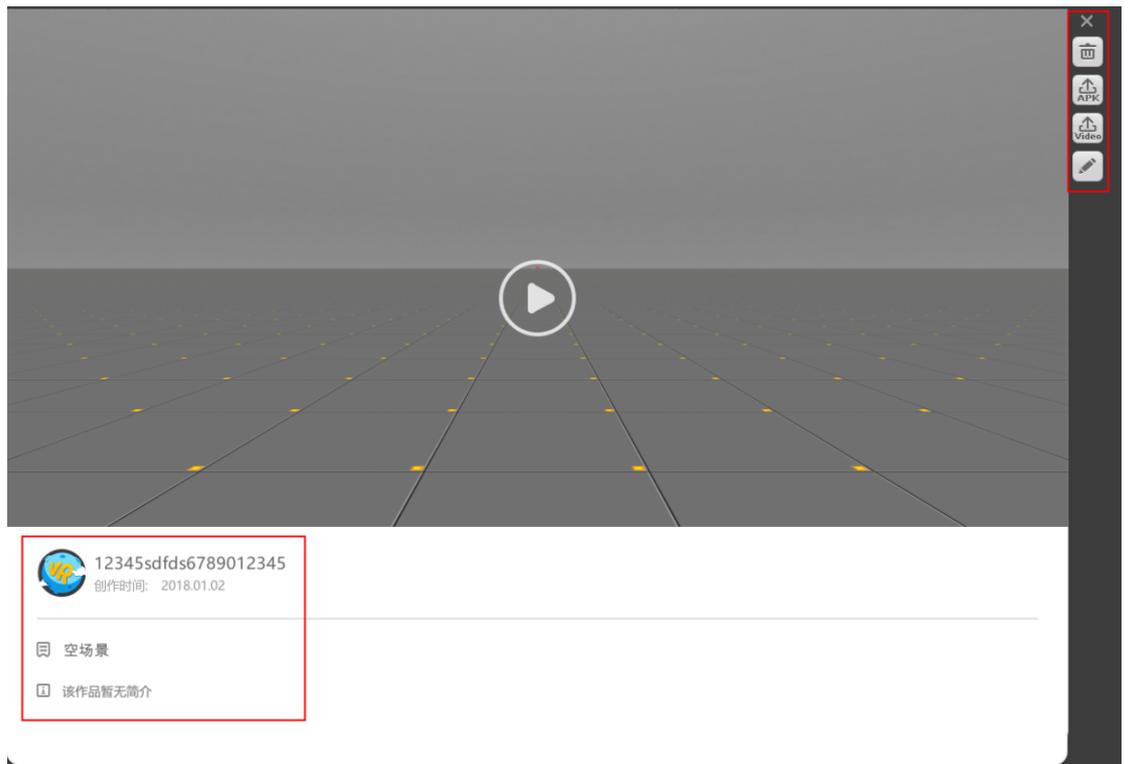
1. 鼠标移动到列表内的作品时，会在相应的作品上显示出相关可以操作的功能按钮，鼠标移到功能按钮上，按钮颜色会变蓝，并且会出现气泡提示，如图所示：



- “播放”按钮：可以直接预览当前作品；
- “沙盘摆放”按钮：进入编辑界面，进行对象自由摆放的模式；
- “作品编辑”按钮：进入作品编辑界面，对课件进行编辑；
- “删除作品”按钮：点击删除按钮时，会出现一个提示框，提示是否确认删除作品，点击确认后才正式删除；提示框如图所示：



2. 鼠标移动到列表内的作品并点击空白处，会出现该作品详细设置界面，如下图：



-  “播放”按钮：可以直接预览当前作品；

-  12345sdfds6789012345
创作时间: 2018.01.02
- 空场景
- 该作品暂无简介
- 此处显示此作品的作者和创作时间。

-  12345sdfds6789012345
创作时间: 2018.01.02
- 空场景
- 该作品暂无简介
- 点击此处按钮可修改作品名称，如图所示：



空场景

点击可修改作品信息

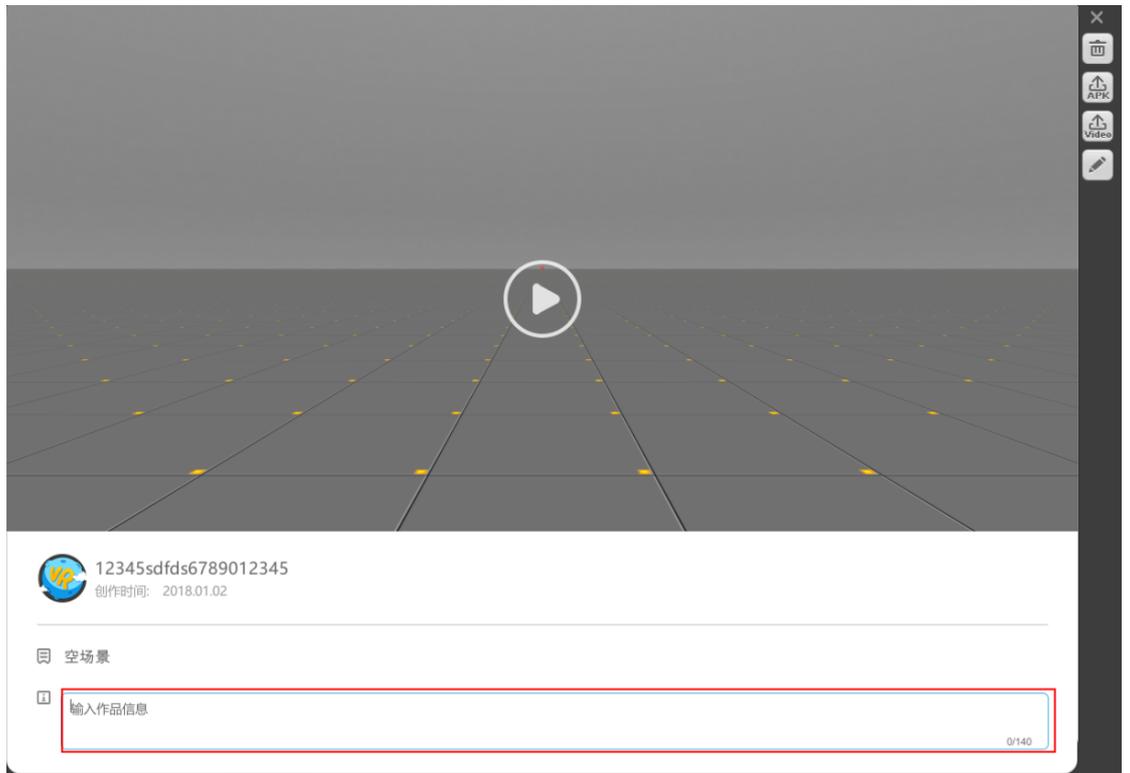
输入喜欢的作品名即可。



空场景

该作品暂无简介

点击此处按钮可修改作品信息，如图所示：



输入作品相关信息即可。

(PS: 目前版本作品简介的字数只能在 140 字以内。)



点击此处按钮可直接进入作品编辑。



- 点击此处按钮可进入导出视频设置，具体设置在稍后模块再做讲解。



- 点击此处按钮可进入 APK 设置，具体设置在稍后模块再做讲解。



- 点击此处按钮会出现一个提示框，提示是否确认删除作品，如图所示：



点击确认后才正式删除。

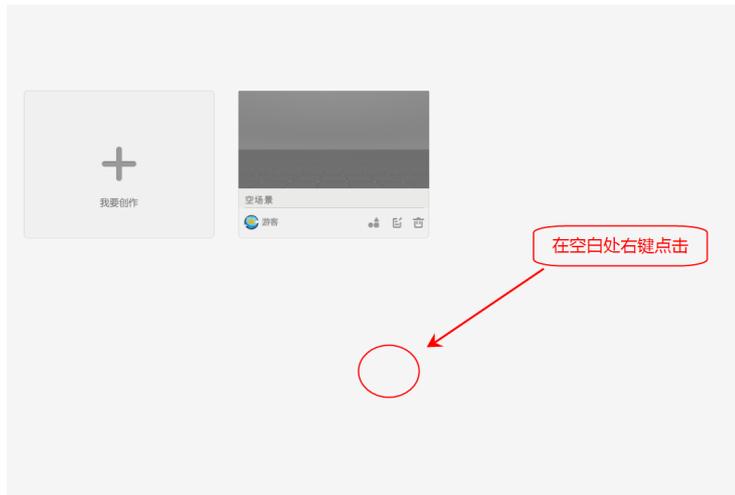
- 4) 鼠标移动到列表中作品上的空白部分鼠标右键，会在相对应的作品旁边显示相关的操作功能按钮，如图所示：

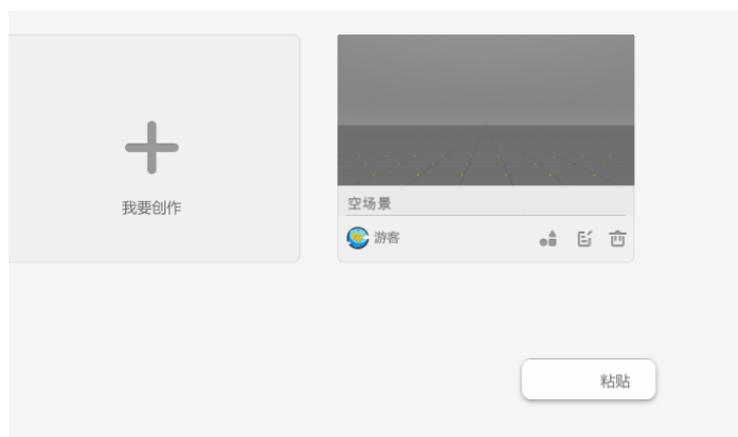


i.



“复制”按钮：移动鼠标至复制按钮，会出现蓝色的复制按钮，对其进行点击，则会对相应的作品进行复制，在我的作品空白处右键点击粘贴按钮会复制一个一模一样的作品，复制后的新出现的作品名字会在原作品名字后加副本两字。如图所示：

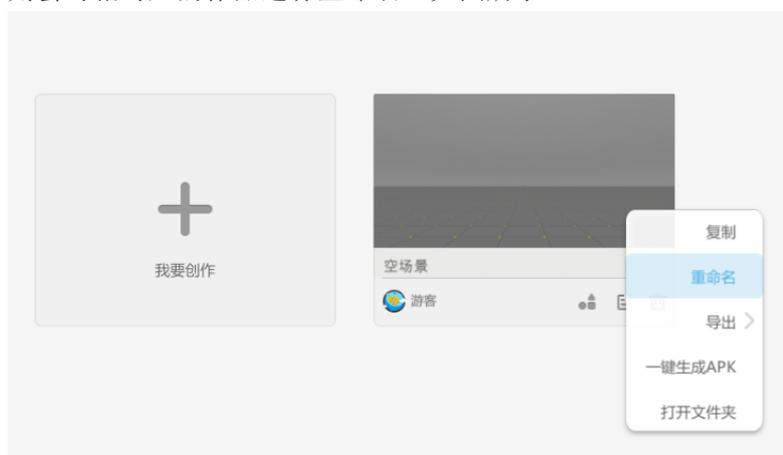




ii.

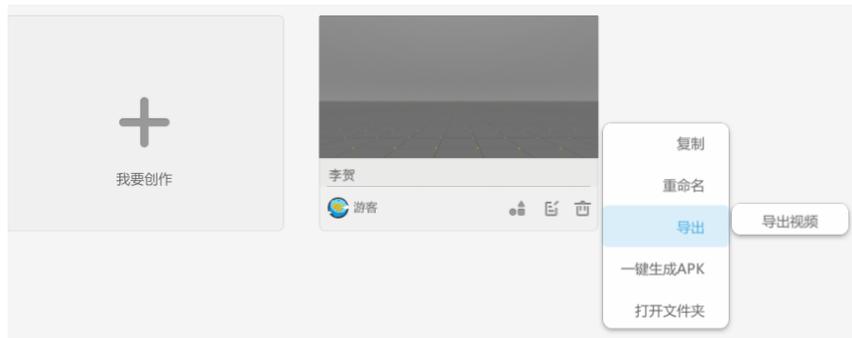
重命名

“重命名”按钮：顾名思义此按钮可对作品进行重命名操作。移动鼠标至重命名按钮，会出现的重命名按钮，对其进行点击，则会对相对应的作品进行重命名。如图所示：





- iii.   “导出”按钮：移动鼠标至导出按钮，会出现一个下级按钮“导出视频”，点击导出视频按钮会弹出视频设置页面，可对其相对应的作品导出相应的视频。如图所示：



- a) **视频名称**：视频名称下面的输入框可以修改导出视频的名称。



b) **视频类别**：可以选择导出视频类别。



点击右方倒三角按钮



目前视频类别有两种：普通视频和 360° 全景视频。

普通视频：支持从拍摄角度观看作品播放场景



360° 全景视频：支持 360° 自由观看播放场景



(PS: 导出视频的结束点是根据该作品时间轴上的终止线来判定的。并且只有时间轴上的行为导出的效果较为完整，逻辑轴上的触发条件在导出视频的时候有可能无法触发。例如：准心悬停/选定)

c) **导出目录**：顾名思义导出目录即视频导出后存放的地址。



点开后显示浏览文件夹页面



可选择自己喜欢的地址进行存放。

- d) **导出视频**：将鼠标移动到导出视频按钮，对其进行点击将会进入视频录制阶段。如图所示：



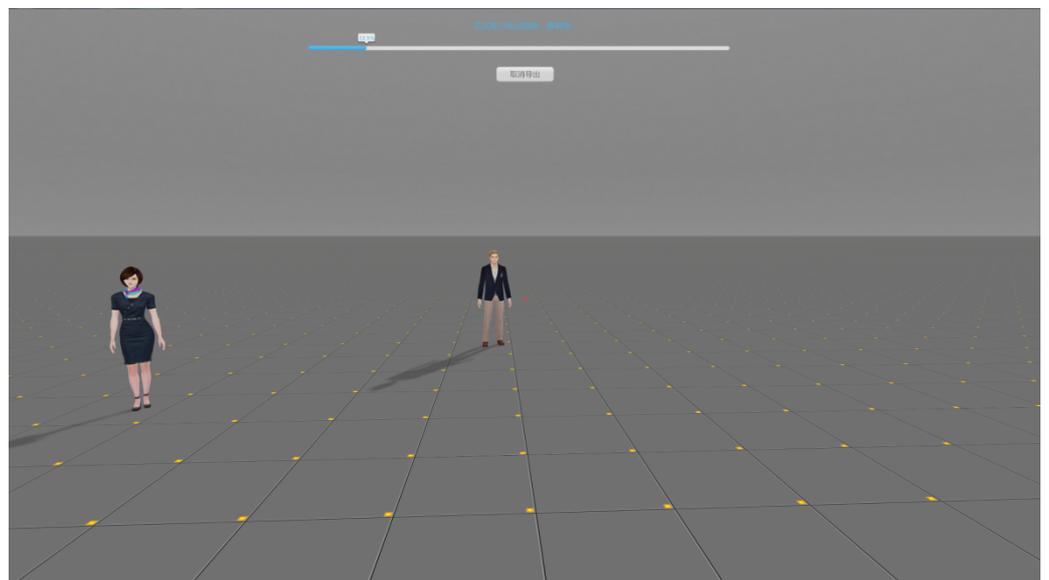
录制视频分为两种：一种是录制**普通视频**，一种是录制**360°全景视频**。

录制普通视频：将视频类别选为普通视频



点击导出视频按钮会出现作品

加载页面，后续操作如下图所示：



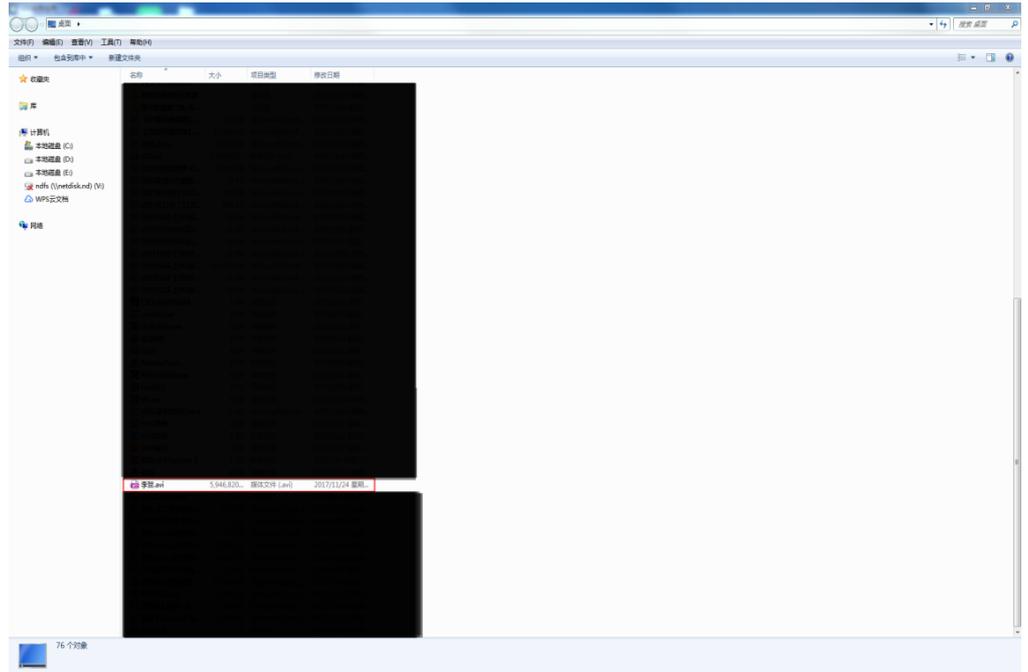
等待作品加载完成即可，过程比较漫长请耐心等待。
加载完成后出现导出进度页面，如果同学们临时又不想录制视频了可点击页面中的**取消导出**按钮，点击后会出现取消导出提醒。
点击确定按钮即退出视频导出，点击取消按钮即继续视频导出。



耐心等待后即出现视频导出成功，打钩**打开视频所在文件夹**选项，完成后会打开视频存放地址。

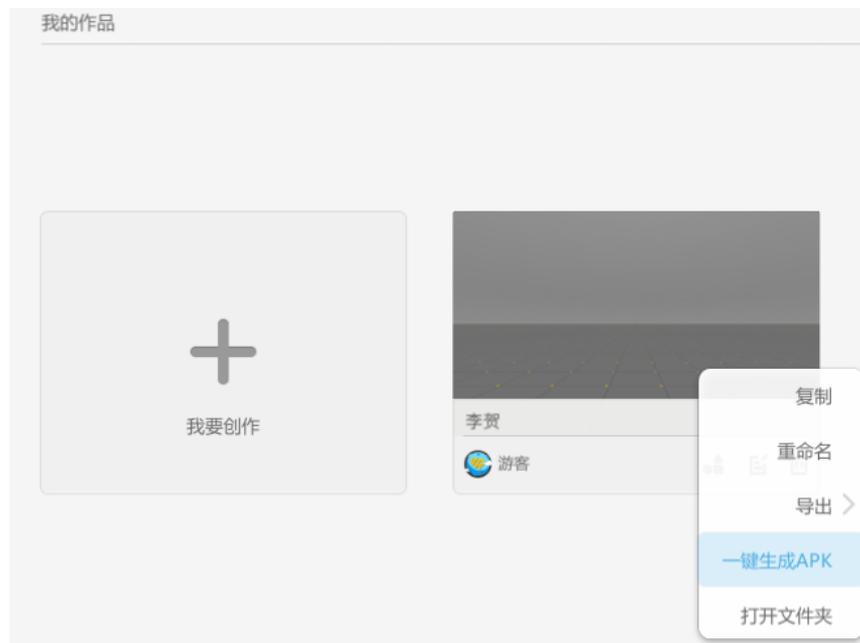


找到导出视频即可。



PS: 导出视频的结束点是根据时间轴上的终止线来判定的。并且只有时间轴上的行为导出的比较完整，逻辑轴上的触发条件在导出视频的时候有可能无法触发。（比如准心悬停/选定）

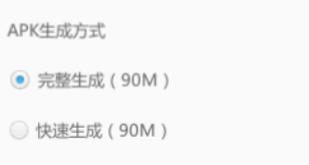
- iv. **“一键生成 APK”:** 将鼠标移动到**一键生成 APK**按钮，会显示蓝色的**一键生成 APK**按钮，对其进行点击将会进入 APK 生成阶段。如图所示:





a.  APK 名称：可输入 APK 的名称进行修改；

b.  APK 图标：四种图标可以选择；

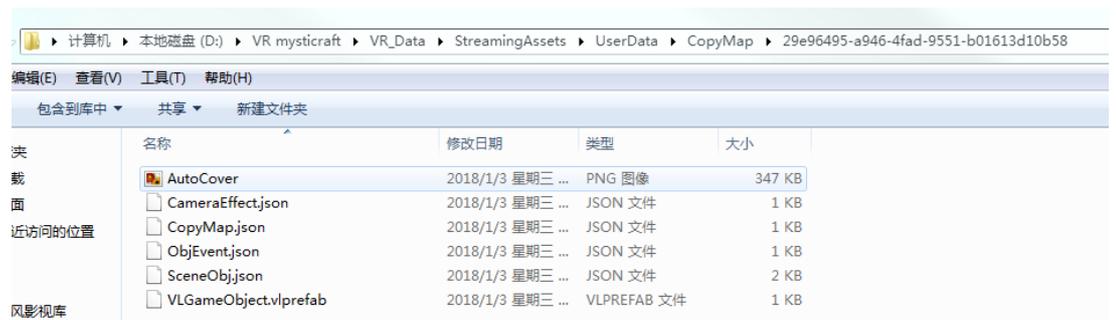
c.  APK 生成方式：完整生成和快速生成；

d.  APK 适应模式：普通安卓手机及三星手机；

e.  生成 APK：出现作品的二维码，如图所示：

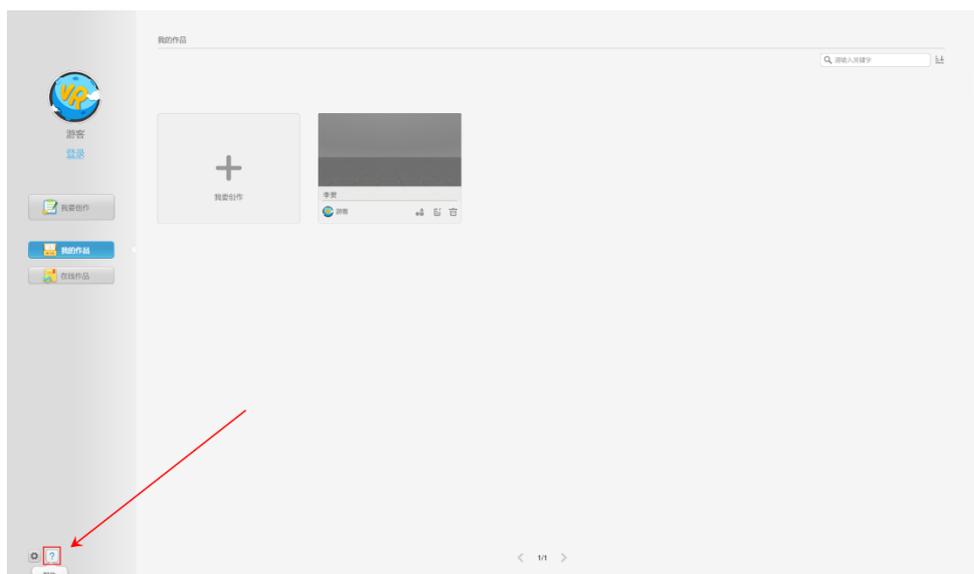


- v. “打开文件夹”：点击后打开作品所在的文件夹，具体显示如下图所示：



(PS: 若是在游客身份登录下创建的作品存放的路径为
\\VR_Data\\StreamingAssets\\UserData\\CopyMap)

- 5) 点击左下角帮助按钮：



进入 101 创想世界相关网页：



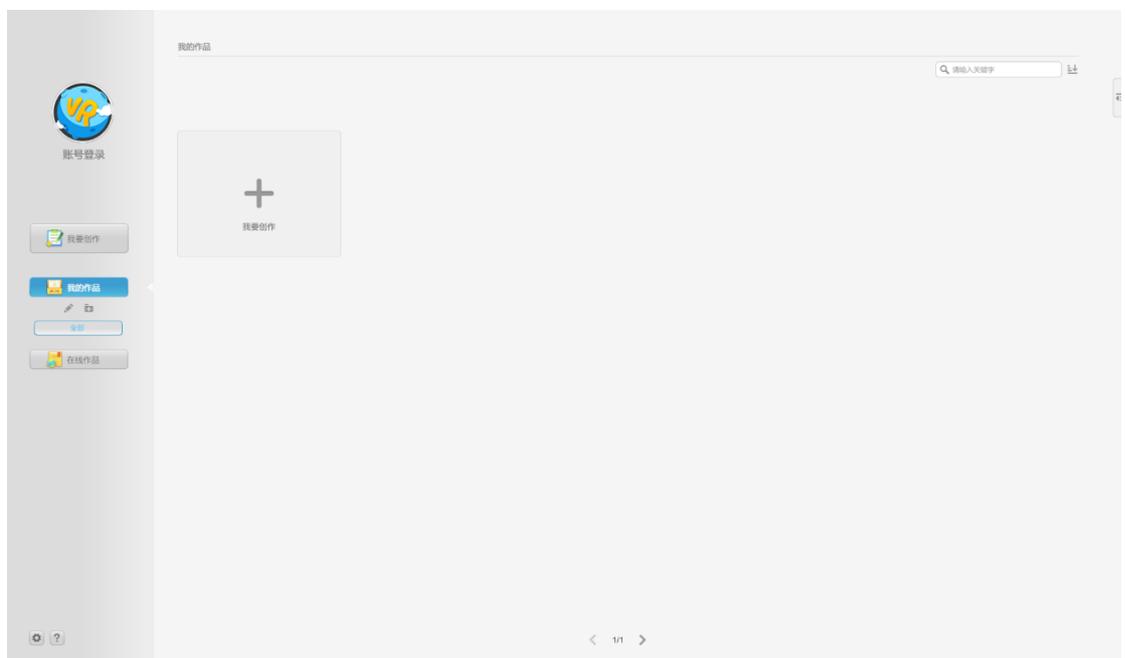
6) ☆精品和推荐栏目，如图所示：



(PS: 目前此功能尚未完善，待后续更新再做讲解!)

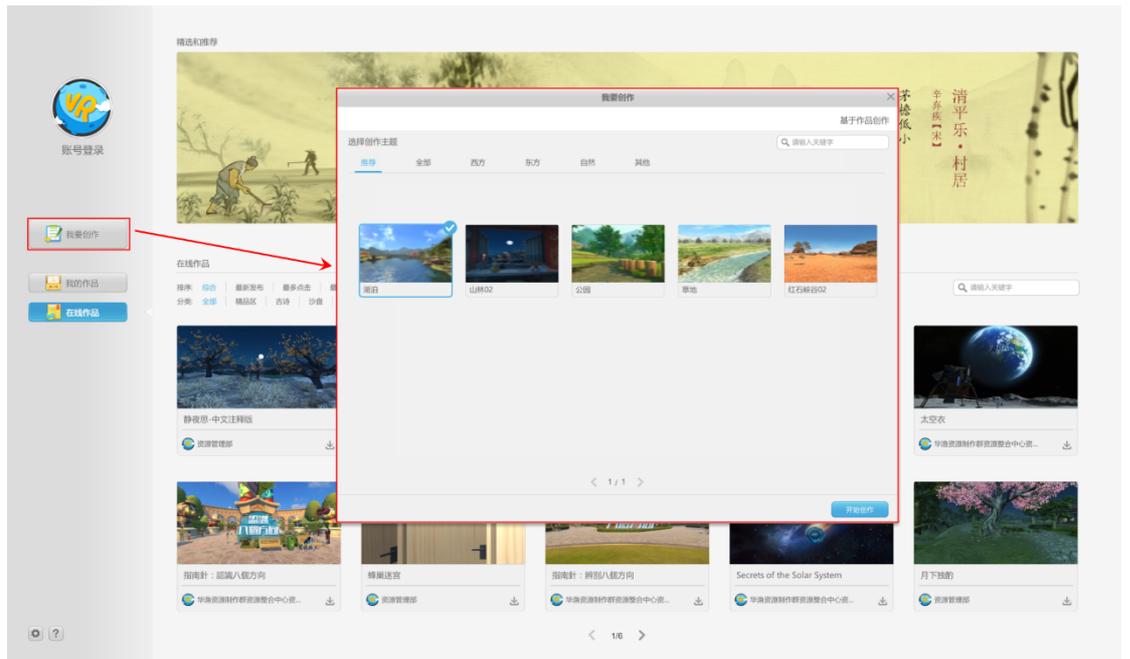
(2) 账号登录时的作品列表：

A. 99 账号登录时的作品列表显示如下图：

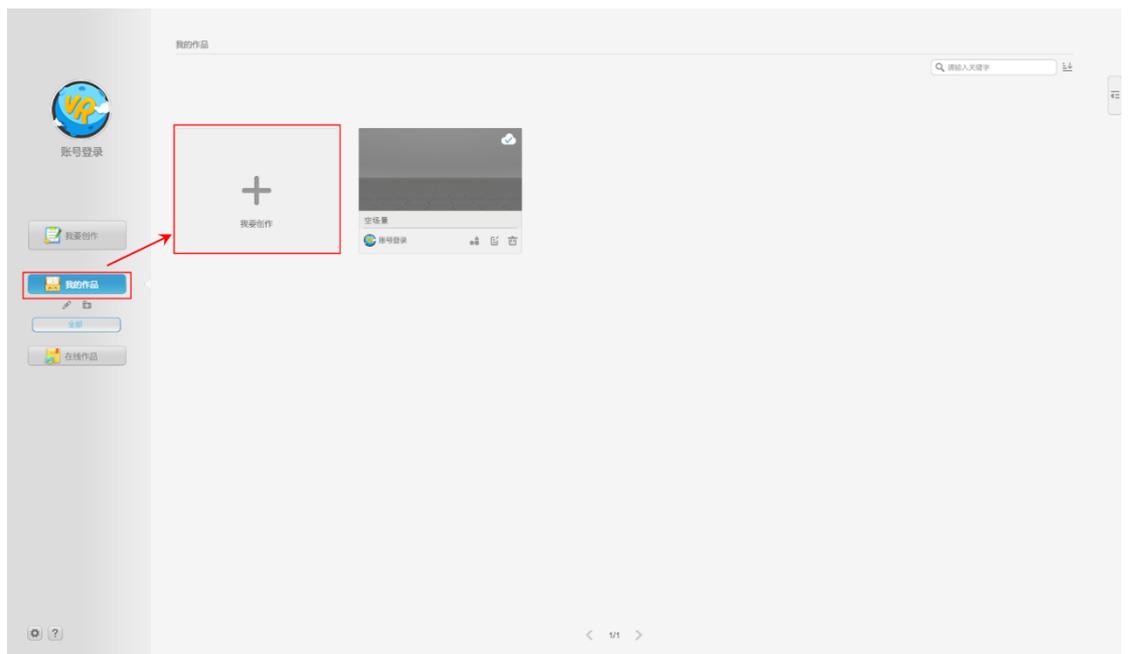


默认此列表是空白的，若想要添加之前本地的作品，可以手动复制
 \VR_Data\StreamingAssets\UserData\CoppyMap 下的作品文件夹，然后粘贴到
 \VR_Data\StreamingAssets\UserData\CoppyMapUser\工号@nd\CoppyMap 下。

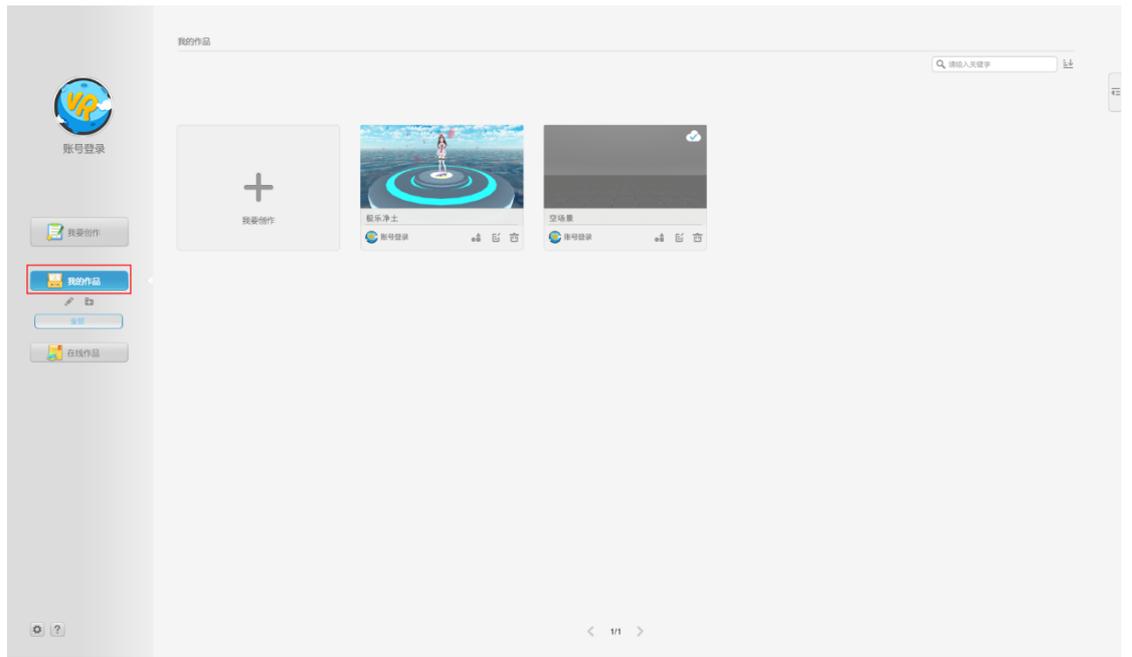
1) 如果需要创建一个属于自己的作品，可以点击界面左上“我要创作”按钮；如图所示：



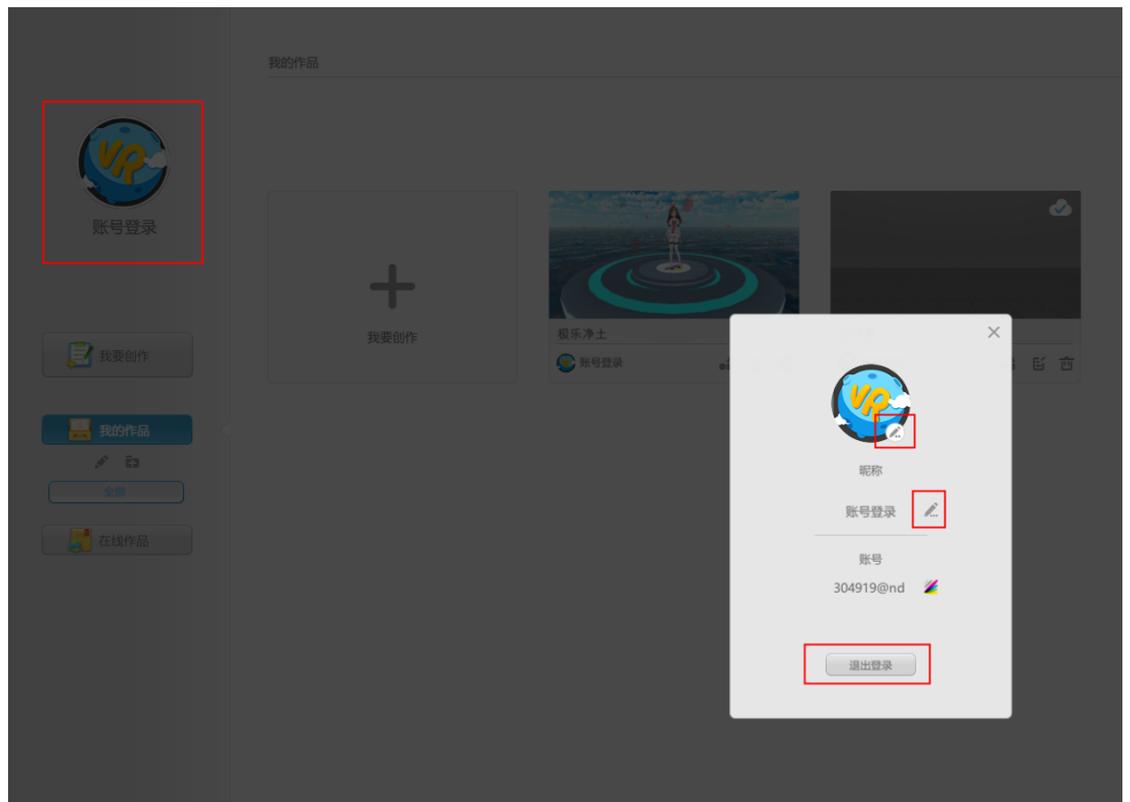
或者点击页面左上方“我的作品”按钮，进入后点击页面中“我要创作”按钮；如图所示：



2) 如果需要查看自己的作品，可以点击界面左上方“我的作品”；如图所示：



- 3) 点击左上角图标，可进行用户头像的替换、昵称的修改、及退出登录的操作：



- i. 点击“我的作品”按钮后会出现二级分类按钮界面，如图所示：



1.  **编辑分类按钮：** 点击“编辑分类”按钮可对新添加的分类进行删除操作且按钮图标会发生变化，如图所示：



单击  删除分类按钮会出现一个提示框，如图所示：



单击确定按钮即删除该分类，

单击取消按钮即取消删除该分类。

(PS：删除分类并不会删除该分类下的作品，该分类下的作品会移动到“全部”分类下。“全部”分类是不可被删除的)

2.  **创建新分类按钮：** 点击“创建新分类”按钮可创建一个新的分类，如图所示：



创建后可对分类进行重命名，同时可以删除刚创建的新分类，如图所示



- 4) 鼠标移动到列表内的作品时，会在相应的作品上显示出相关可以操作的功能按钮，鼠标移到功能按钮上，按钮颜色会变蓝，并且会出现气泡提示，

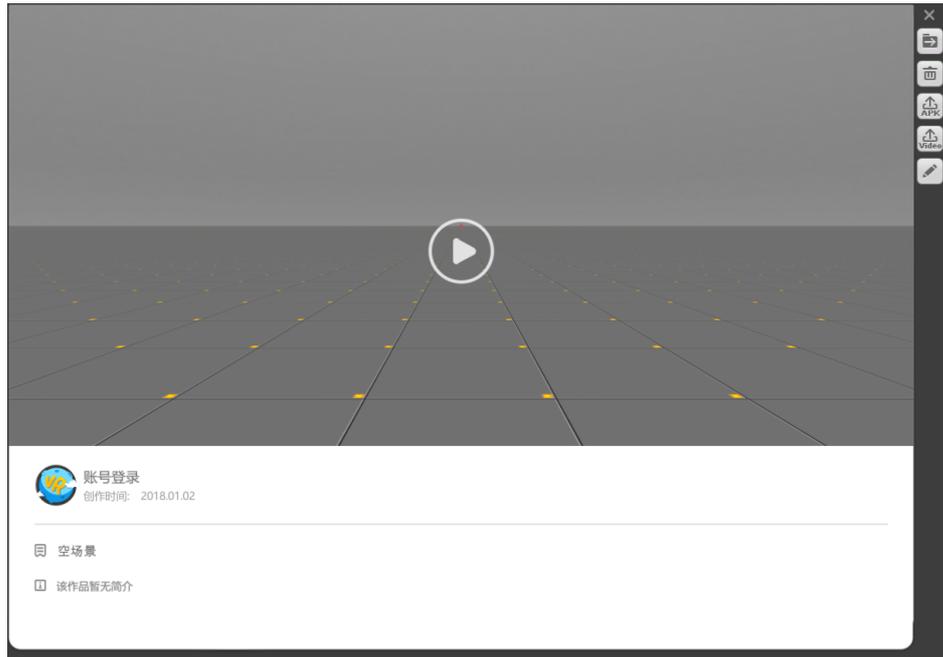


如图所示：

-  “播放”按钮：可以直接预览当前作品；
-  “沙盘摆放”按钮：进入编辑界面，进行对象自由摆放的模式；
-  “作品编辑”按钮：进入作品编辑界面，对课件进行编辑；
-  “删除作品”按钮：点击删除按钮时，会出现一个提示框，提示是否确认删除作品，点击确认后才正式删除。



- 5) 鼠标移动到列表内的作品并点击空白处，会出现该作品详细设置界面，如下图所示：



-  “播放”按钮：可以直接预览当前作品。

-  此处显示此作品的创作者和创作时间。

-  点击此处按钮可修改作品名称，如图所示：



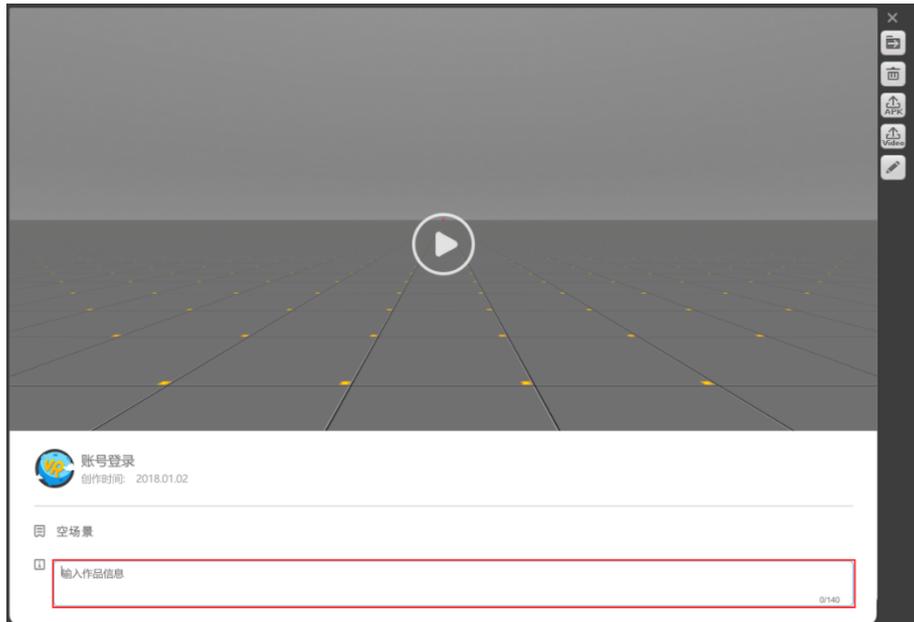
输入喜欢的作品名即可。

账号登录
创作时间: 2018.01.02

空场景

该作品暂无简介

点击此处按钮可修改作品信息，如图所示：



- 输入作品相关信息即可。
(PS: 目前版本作品简介的字数只能在 140 字以内。)



- 点击此处按钮可直接进入作品编辑。



- 点击此处按钮可进入导出视频设置，具体设置在稍后模块再做讲解。



- 点击此处按钮可进入 APK 设置，具体设置在稍后模块再做讲解。



- 点击此处按钮会出现一个提示框，提示是否确认删除作品



点击确认后才正式删除。



- 点击此处按钮可将当前课件添加到已创建的分类里面，如图所示：

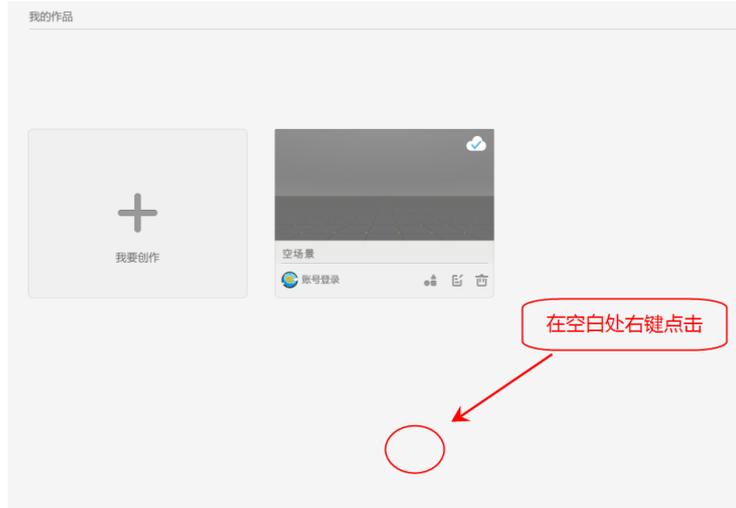


- 7) 鼠标移动到列表中作品上的空白部分鼠标右键，会在相对应的作品旁边显示相关的操作功能按钮。如图所示：



- i.  “复制”按钮：移动鼠标至复制按钮，会出现蓝色的复制按钮，对其进行点击，则会对相对应的作品进行复制，在我的作品空白处右键点击**粘贴**按钮会复制一个一模一样的作品，复制后的新出现的作品名字会在原作品名字后加副本两字。如图所示：

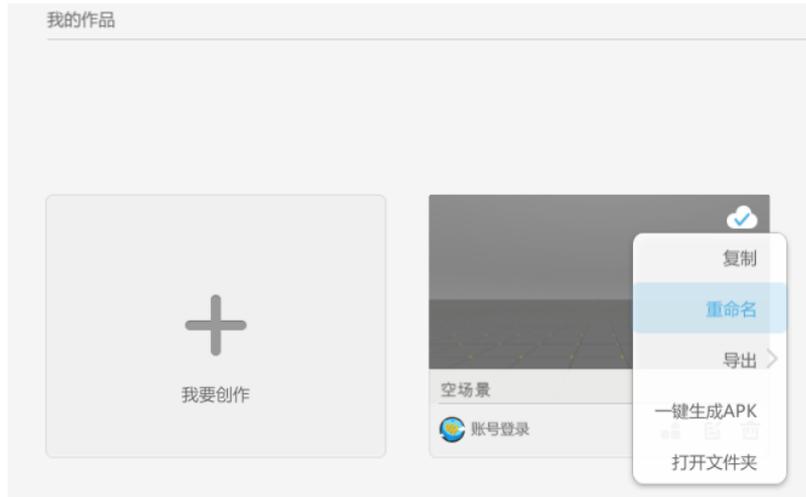




ii.

重命名

“重命名”按钮：顾名思义此按钮可对作品进行重命名操作。移动鼠标至重命名按钮，会出现蓝色的重命名按钮，对其进行点击，则会对相对应的作品进行重命名。如图所示：



- iii. **导出** **导出视频** “导出”按钮：移动鼠标至导出按钮，会出现一个下级按钮“导出视频”，点击导出视频按钮会弹出视频设置页面，可对其相对应的作品导出相应的视频。如图所示：



a) **视频名称**：视频名称下面的输入框可以修改导出视频的名称



b) **视频类别**：可以选择导出视频类别



点击右方倒三角按钮



目前视频类别有两种：普通视频和 360° 全景视频

普通视频：支持从拍摄角度观看作品播放场景



360° 全景视频：支持 360° 自由观看播放场景



(PS: 导出视频的结束点是根据该作品时间轴上的终止线来判定的。并且只有时间轴上的行为导出的效果较为完整，逻辑轴上的触发条件在导出视频的时候有可能无法触发。例如：准心悬停/选定)

c) **导出目录**：顾名思义导出目录即视频导出后存放的地址。



点开后显示浏览文件夹页面



可选择自己喜欢的地址进行存放。

- d) **导出视频**：将鼠标移动到导出视频按钮，对其进行点击将会进入视频录制阶段。如图所示：



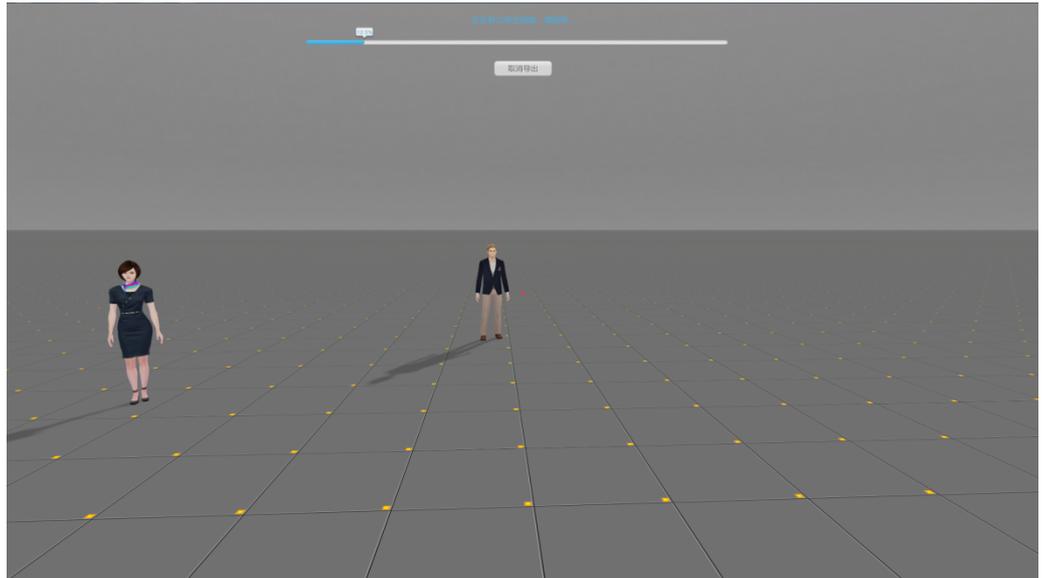
录制视频分为两种：一种是录制**普通视频**，一种是录制**360°全景视频**。

录制普通视频：将视频类别选为普通视频



，点击导出视频按钮会出现作品

加载页面，后续操作如下图所示：



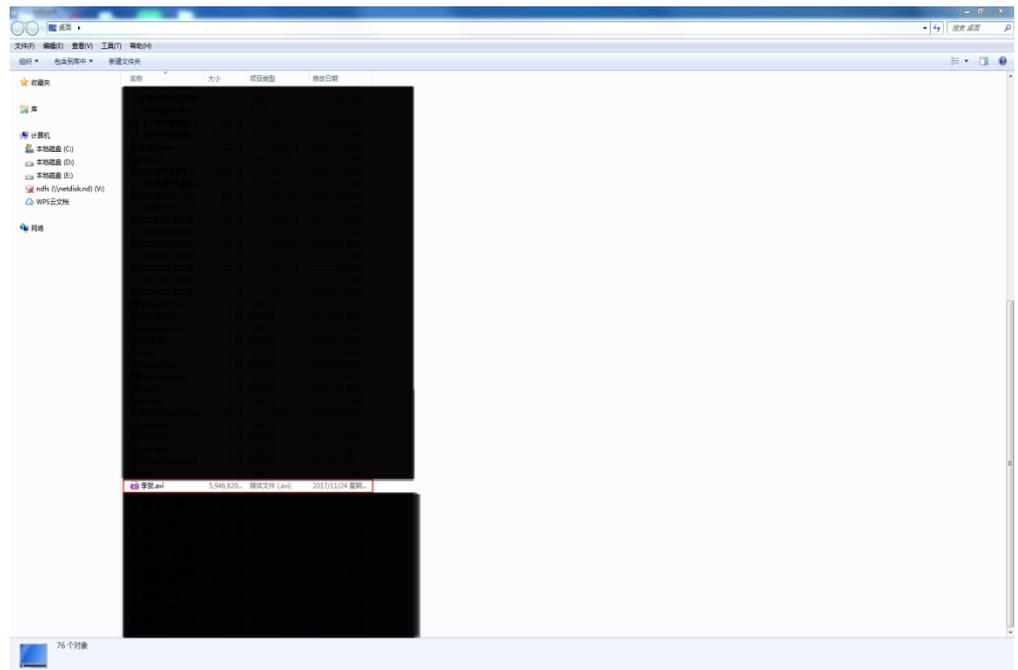
等待作品加载完成即可，过程比较漫长请耐心等待。
加载完成后出现导出进度页面，如果同学们临时又不想录制视频了可点击页面中的**取消导出**按钮，点击后会出现取消导出提醒。
点击确定按钮即退出视频导出，点击取消按钮即继续视频导出。



耐心等待后即出现视频导出成功，打钩**打开视频所在文件夹选项**，完成后会打开视频存放地址。



找到导出视频即可。

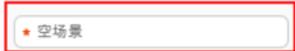
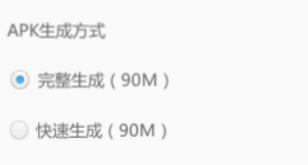


PS：导出视频的结束点是根据时间轴上的终止线来判定的。并且只有时间轴上的行为导出的比较完整，逻辑轴上的触发条件在导出视频的时候有可能无法触发。（比如准心悬停/选定）

- iv. **“一键生成 APK”：**将鼠标移动到**一键生成 APK**按钮，对其进行点击将会进入 APK 生成阶段。如图所示：

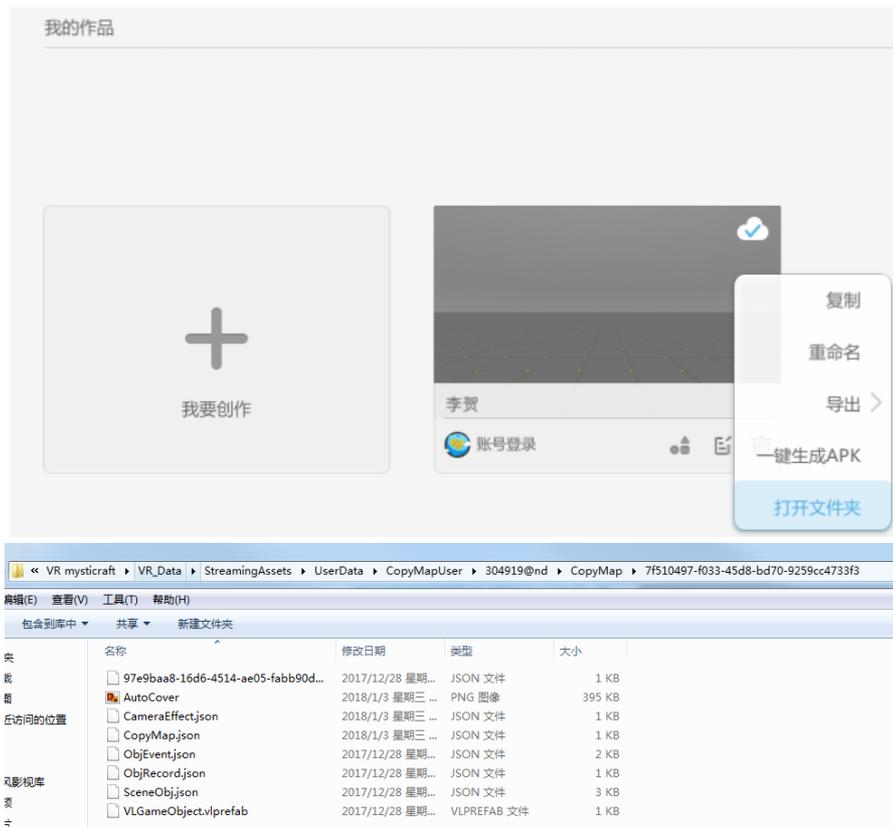




- a.  APK 名称：可输入 APK 的名称进行修改；
- b.  APK 图标：四种图标可以选择；
- c.  APK 生成方式：完整生成和快速生成；
- d.  APK 适应模式:普通安卓手机及三星手机；
- e.  生成 APK：出现作品的二维码，如图所示：

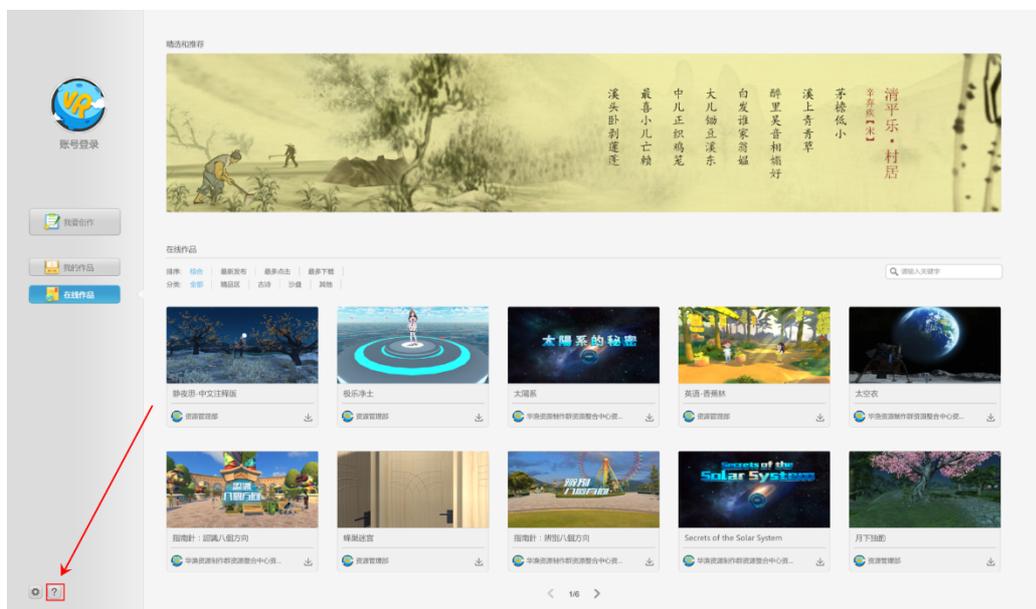


- v. “打开文件夹”：点击后打开作品所在的文件夹，具体显示如下图所示：



(PS: 若是在游客身份登录下创建的作品存放的路径为
 \VR_Data\StreamingAssets\UserData\COPYMap)

- 8) 点击左下角帮助按钮：



进入 101 创想世界相关网页：

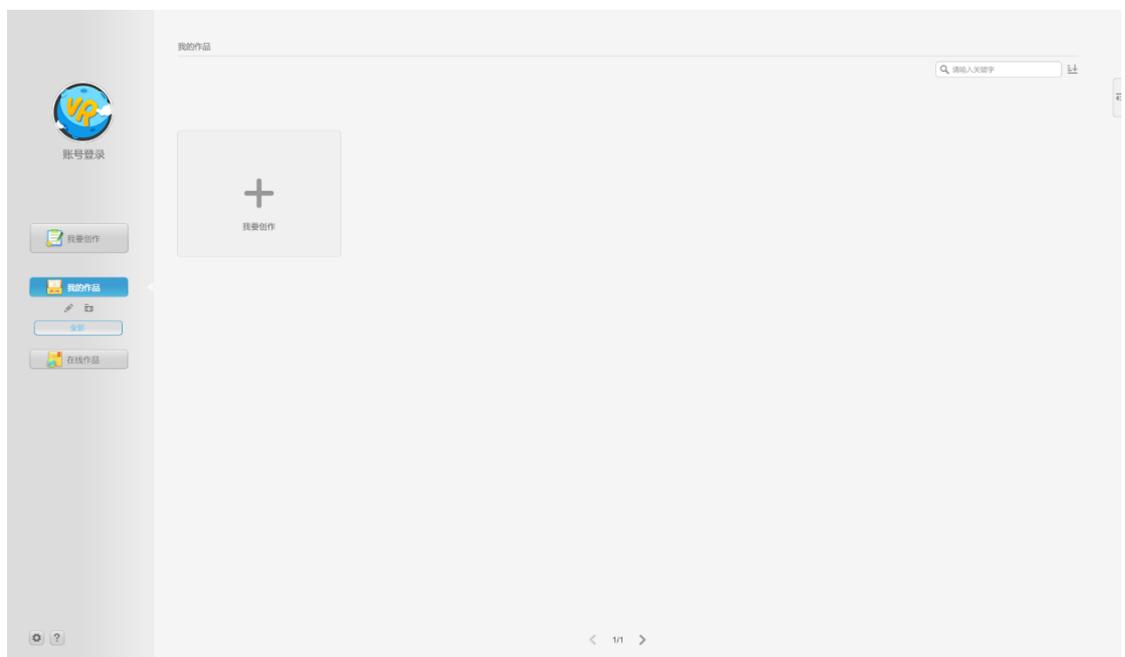


9) ★精品和推荐栏目, 如图所示:



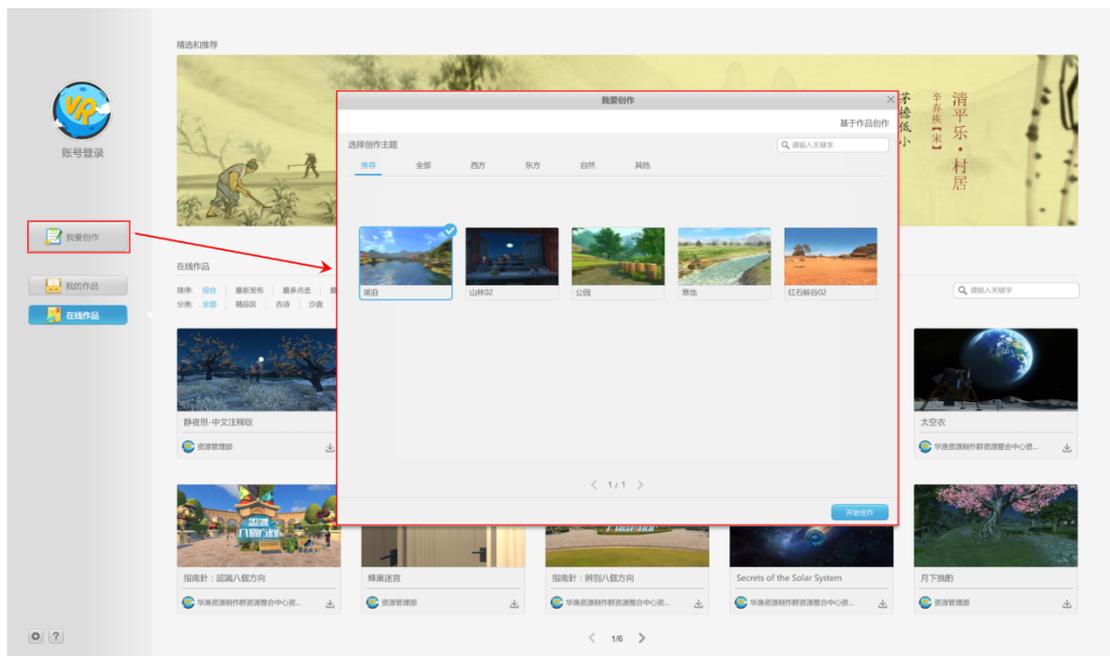
(PS: 目前此功能尚未完善, 待后续更新再做讲解!)

B. 101 账号登录时的作品列表:

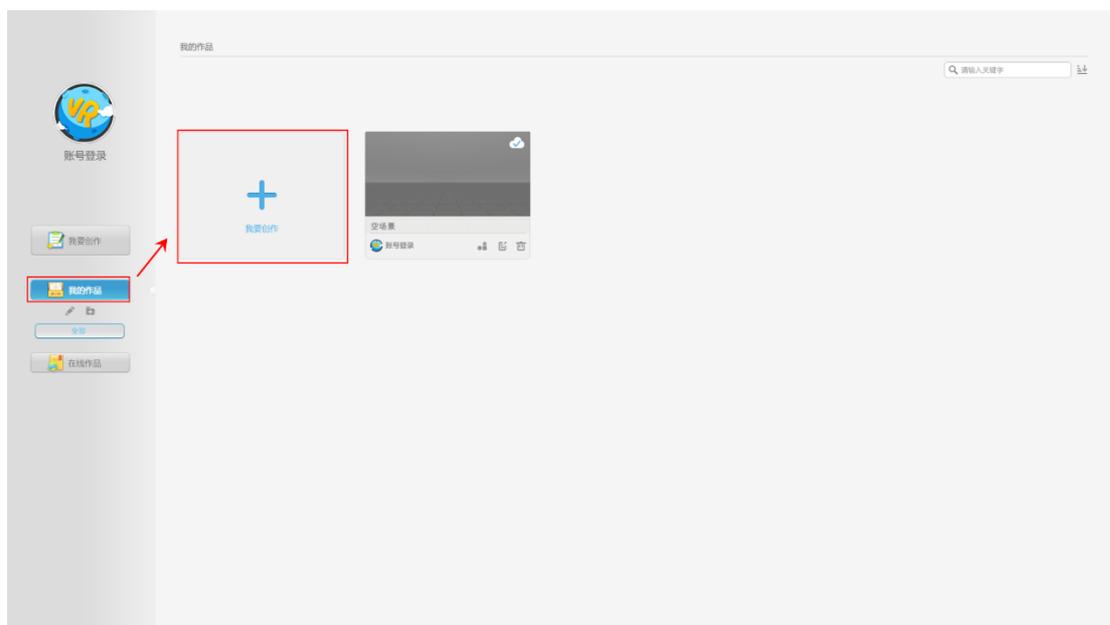


默认此列表是空白的, 若想要添加之前本地的作品, 可以手动复制
 \VR_Data\StreamingAssets\UserData\CopYMap 下的作品文件夹, 然后粘贴到
 \VR_Data\StreamingAssets\UserData\CopYMapUser\101 账号
 @org_esp_app_prod\CopYMap 下。

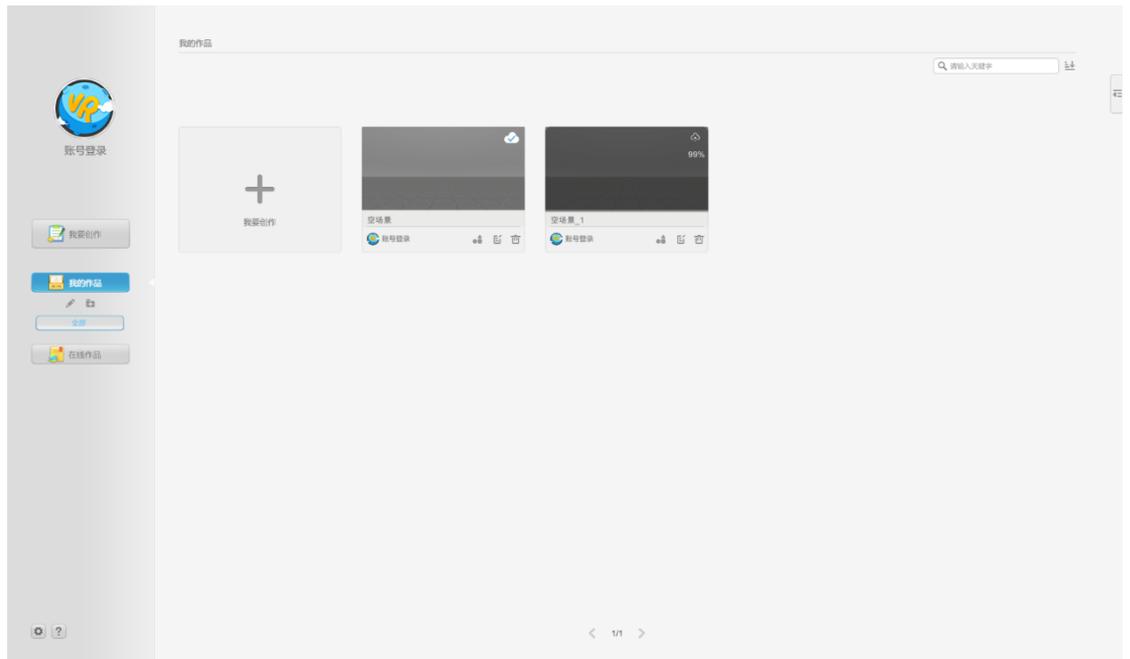
- 1) 如果需要创建一个属于自己的作品，可以点击界面左上方“我要创作”按钮；如图所示：



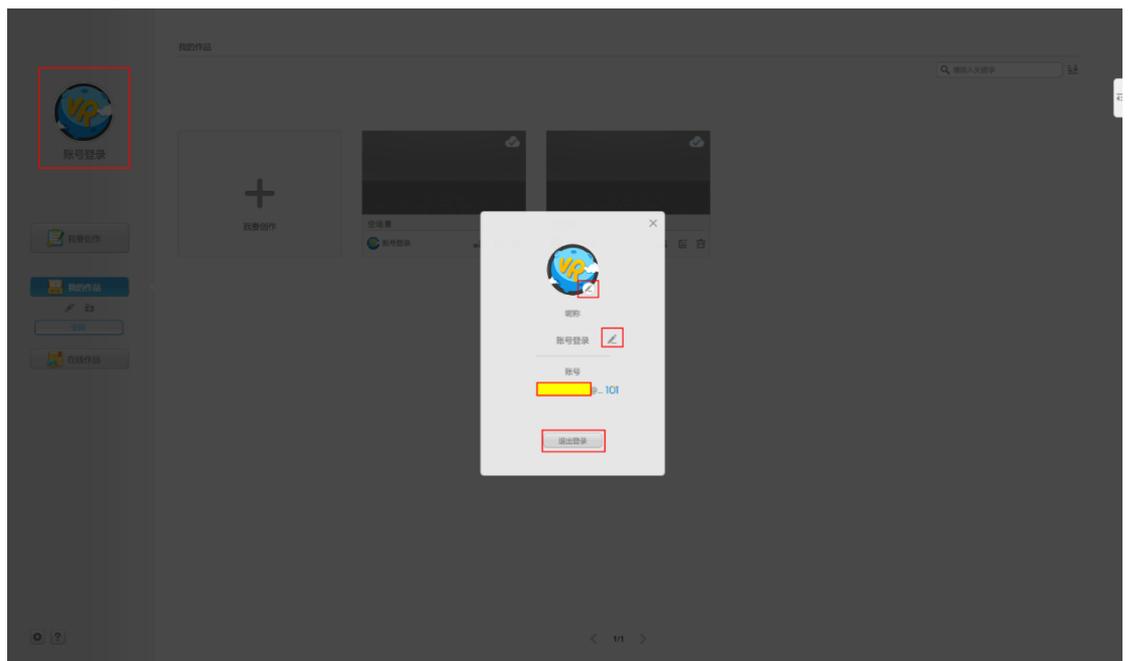
或者点击页面左上方“我的作品”按钮，进入后点击页面中“我要创作”按钮；如图所示：



- 2) 如果需要查看自己的作品，可点击界面左上方“我的作品”；如图所示：



- 3) 点击左上角的图标，可进行账号头像的替换、昵称的修改及退出登录的操作：



- i. 点击“我的作品”按钮后会出现二级分类按钮界面，如图所示：



1.  **编辑分类按钮：** 点击“编辑分类”按钮可对新添加的分类进行删除操作且按钮图标会发生变化，如图所示：



- 单击  删除分类按钮会出现一个提示框，如图所示：



单击确定按钮即删除该分类，

单击取消按钮即取消删除该分类。

(PS: 删除分类并不会删除该分类下的作品，该分类下的作品会移动到“全部”分类下。“全部”分类是不可被删除的)

2.  **创建新分类按钮：** 点击“创建新分类”按钮可创建一个新的分类，如图所示：



创建后可对分类进行重命名，同时可以删除刚创建的新分类，如图所示：



- 4) 鼠标移动到列表内的作品时，会在相应的作品上显示出相关可以操作的功能按钮，鼠标移到功能按钮上，按钮颜色会变蓝，并且会出现气泡提示，

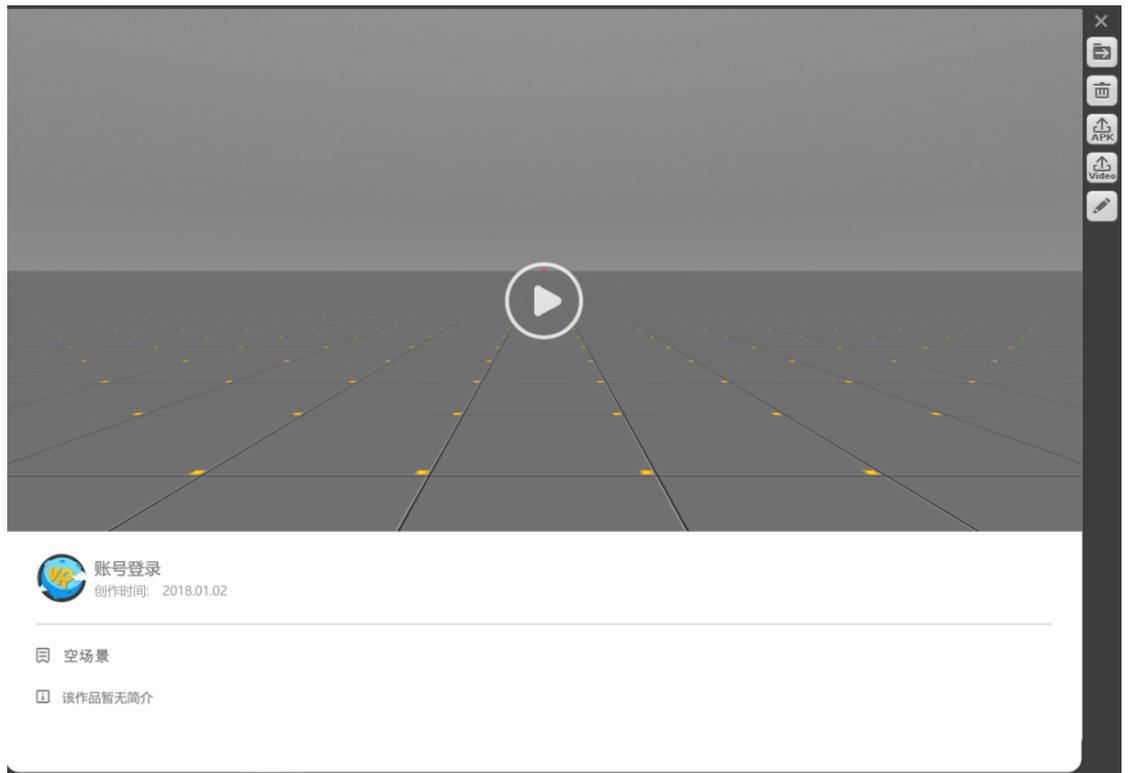


如图所示：

- 
“播放”按钮：可以直接预览当前作品；
- 
“沙盘摆放”按钮：进入编辑界面，进行对象自由摆放的模式；
- 
“作品编辑”按钮：进入作品编辑界面，对课件进行编辑；
- 
“删除作品”按钮：点击删除按钮时，会出现一个提示框，提示是否确认删除作品，点击确认后才正式删除。



- 5) 鼠标移动到列表内的作品并点击空白处，会出现该作品详细设置界面，如下图：



-  “播放”按钮：可以直接预览当前作品；

-  此处显示此作品的创作者和创作时间。

账号登录
创作时间: 2018.01.02

空场景

该作品暂无简介

点击此处按钮可修改作品名称，如图所示：

账号登录
创作时间: 2018.01.02

空场景

点击可修改作品信息

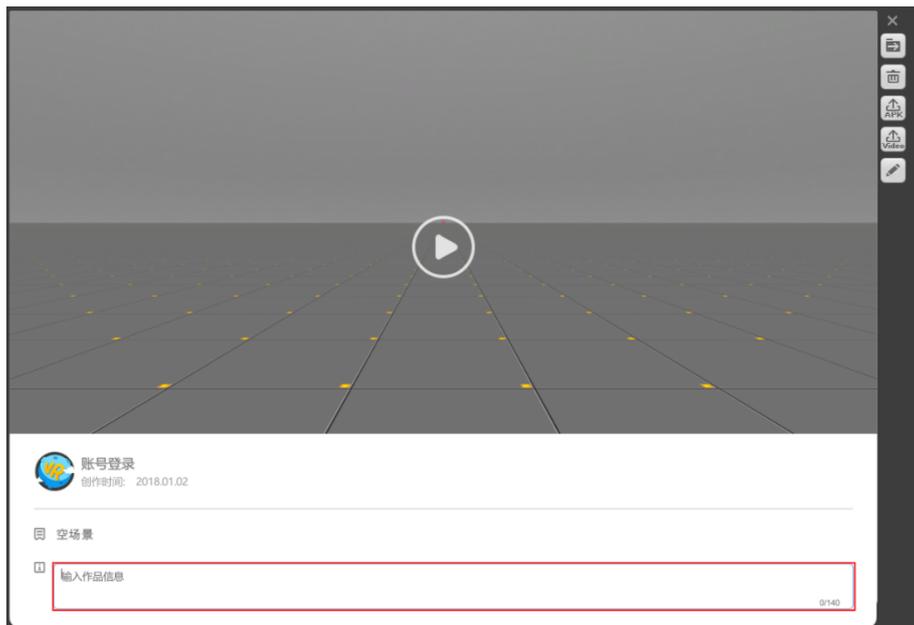
输入喜欢的作品名即可。

账号登录
创作时间: 2018.01.02

空场景

该作品暂无简介

点击此处按钮可修改作品信息，如图所示：



输入作品相关信息即可。

(PS: 目前版本作品简介的字数只能在 140 字以内。)



- 点击此处按钮可直接进入作品编辑。



- 点击此处按钮可进入导出视频设置，具体设置在稍后模块再做讲解。



- 点击此处按钮可进入 APK 设置，具体设置在稍后模块再做讲解。



- 点击此处按钮会出现一个提示框，提示是否确认删除作品。



点击确认后才正式删除。



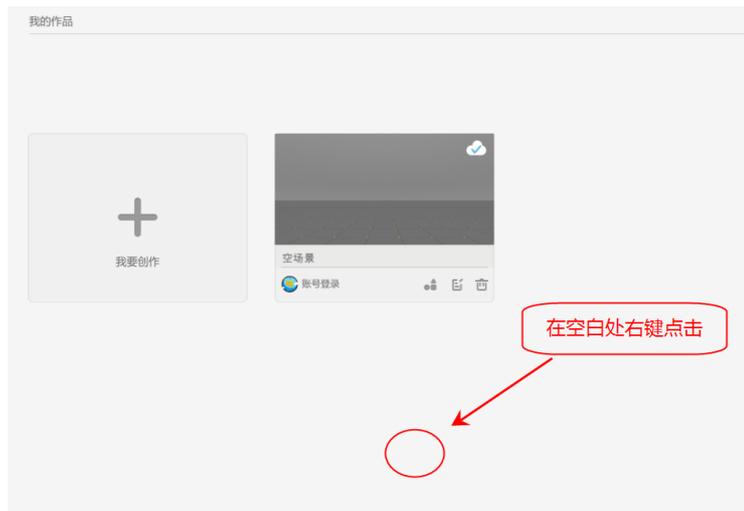
- 点击此处按钮可将当前课件添加到已创建的分类里面，如图所示：



- 6) 鼠标移动到列表中作品上的空白部分鼠标右键，会在相对应的作品旁边显示相关的操作功能按钮。如图所示：

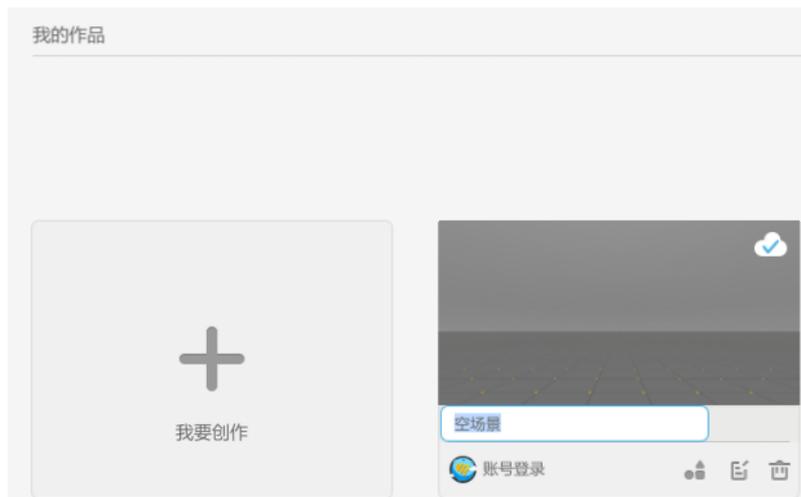


- i.  “复制”按钮：移动鼠标至复制按钮，会出现蓝色的复制按钮，对其进行点击，则会对相对应的作品进行复制，在我的作品空白处右键点击**粘贴**按钮会复制一个一模一样的作品，复制后的新出现的作品名字会在原作品名字后加副本两字。如图所示：





- ii. **重命名** “重命名”按钮：顾名思义此按钮可对作品进行重命名操作。移动鼠标至重命名按钮，对其进行点击，则会对相对应的作品进行重命名。如图所示：





iii.



a) **视频名称**：视频名称下面的输入框可以修改导出视频的名称



b) **视频类别**：可以选择导出视频类别



点击右方倒三角按钮



目前视频类别有两种：普通视频和 360° 全景视频
普通视频：支持从拍摄角度观看作品播放场景



360° 全景视频：支持 360° 自由观看播放场景



(PS: 导出视频的结束点是根据该作品时间轴上的终止线来判定的。并且只有时间轴上的行为导出的效果较为完整，逻辑轴上的触发条件在导出视频的时候有可能无法触发。例如：准心悬停/选定)

c) **导出目录**：顾名思义导出目录即视频导出后存放的地址。



点开显示浏览文件夹页面



可选择自己喜欢的地址进行存放。

d) **导出视频**：对其进行点击将会进入视频录制阶段。如图所示：



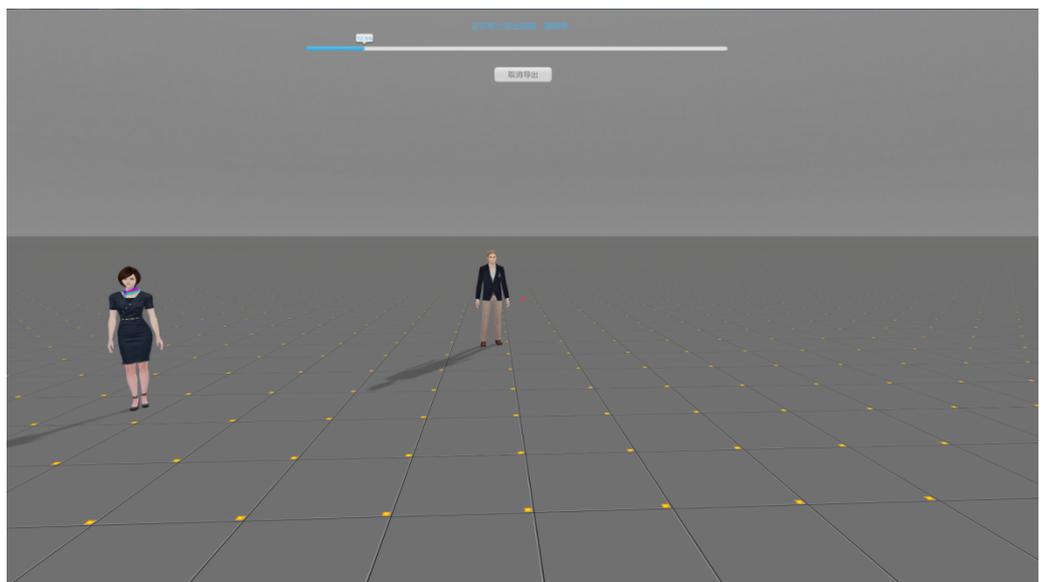
录制视频分为两种:一种是录制普通视频,一种是录制 360° 全景视频。

录制普通视频: 将视频类别选为普通视频



, 点击导出视频按钮会出现作品

加载页面, 后续操作如下图所示:



等待作品加载完成即可, 过程比较漫长请耐心等待。

加载完成后出现导出进度页面, 如果同学们临时又不想录制视频了可点击页面中的**取消导出**按钮, 点击后会出现取消导出提醒。

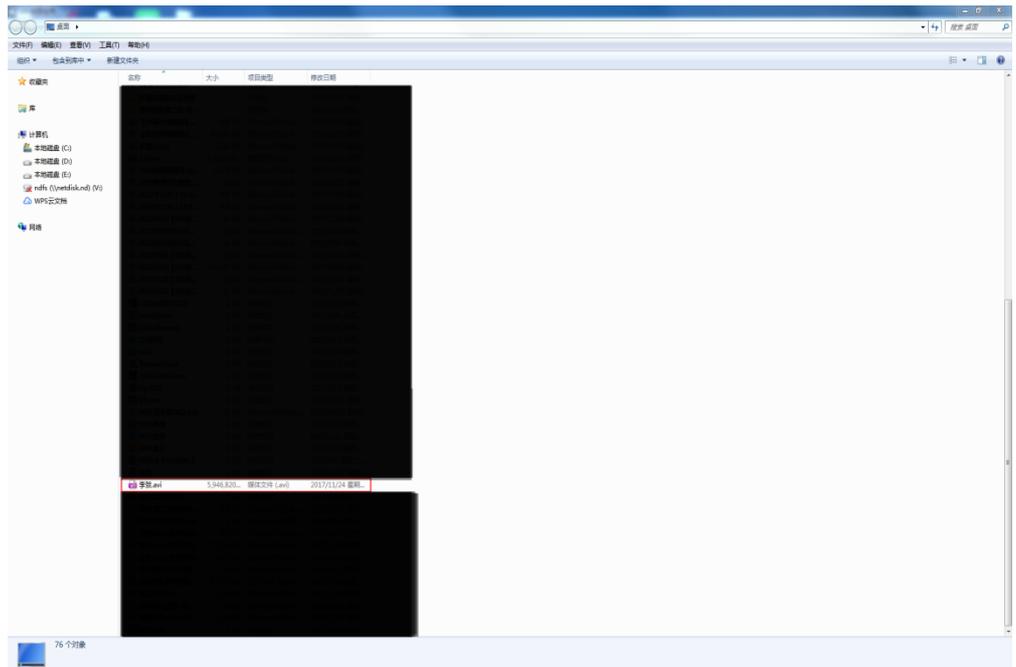
点击确定按钮即退出视频导出, 点击取消按钮即继续视频导出。



耐心等待后即出现视频导出成功，打钩打开视频所在文件夹选项，完成后会打开视频存放地址。



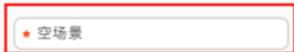
找到导出视频即可。



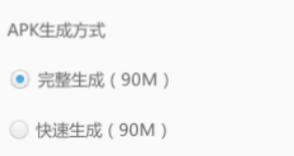
PS：导出视频的结束点是根据时间轴上的终止线来判定的。并且只有时间轴上的行为导出的比较完整，逻辑轴上的触发条件在导出视频的时候有可能无法触发。（比如准心悬停/选定）

- iv. **“一键生成 APK”：**将鼠标移动到**一键生成 APK**按钮，对其进行点击将会进入 APK 生成阶段。如图所示：



a.  APK 名称：可输入 APK 的名称进行修改；

b.  APK 图标：四种图标可以选择；

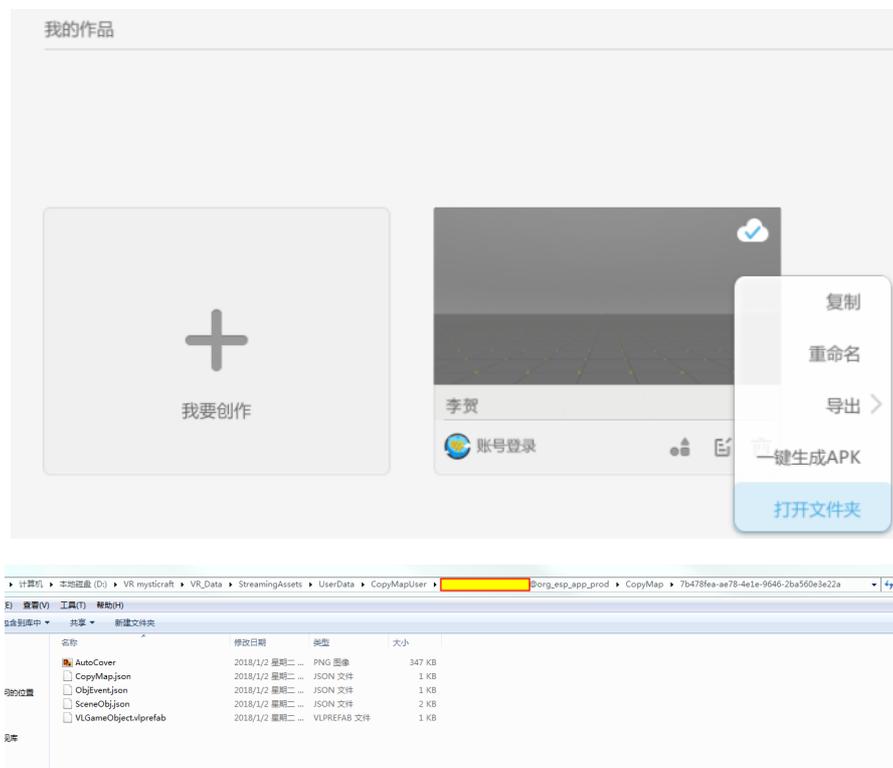
c.  APK 生成方式：完整生成和快速生成；

d.  APK 适应模式：普通安卓手机及三星手机；

e.  生成 APK：出现作品的二维码，如图所示；

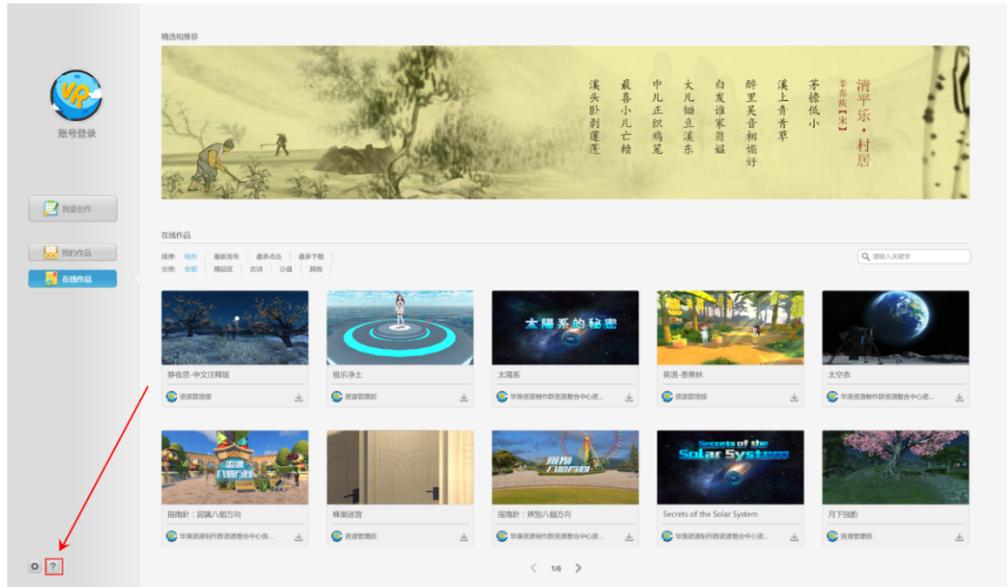


- v. “**打开文件夹**”：点击后打开作品所在的文件夹，具体显示如下图所示：



(PS: 若是在游客身份登录下创建的作品存放的路径为
`\VR_Data\StreamingAssets\UserData\CopMap`)

- 7) 点击左下角帮助按钮：



进入 101 创想世界相关网站：



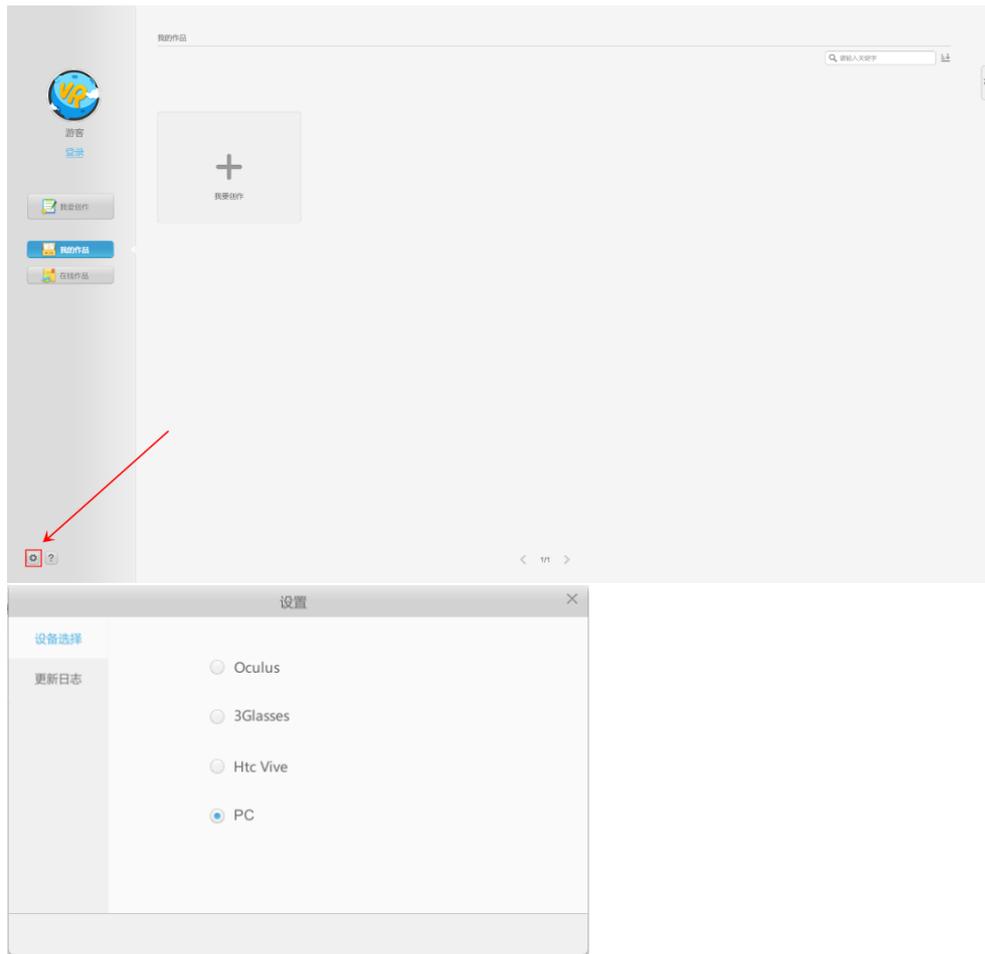
8) ☆精品和推荐栏目，如图所示：



(PS：目前此功能尚未完善，待后续更新再做讲解！)

2.2.2. 设备选择

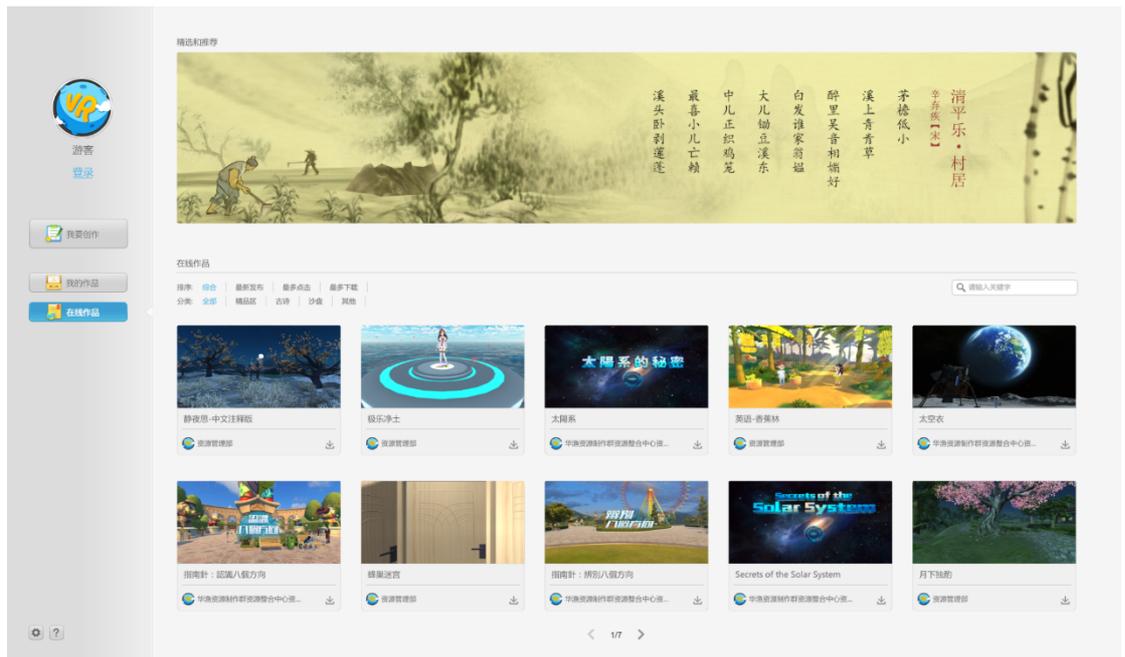
在登录界面点击设置选择按钮，如图所示：



当你想要使用设备来欣赏制作好的作品时可以点击，目前支持 4 种设备选择：

- Oculus**
- 3Glasses**
- HTC Vive**
- PC**

2.2.3. 在线作品



在线作品指一些已经完成的较好成品课件上传到服务器，可供我们平时观赏和学习。

鼠标移到列表内的各个作品，会出现该作品的相关简介和播放按钮，如图所示：



“下载作品”按钮：点击该按钮，可以将“在线课件”中的该作品下载至“我的作品”列表内；下载完该作品会显示进度为100%。

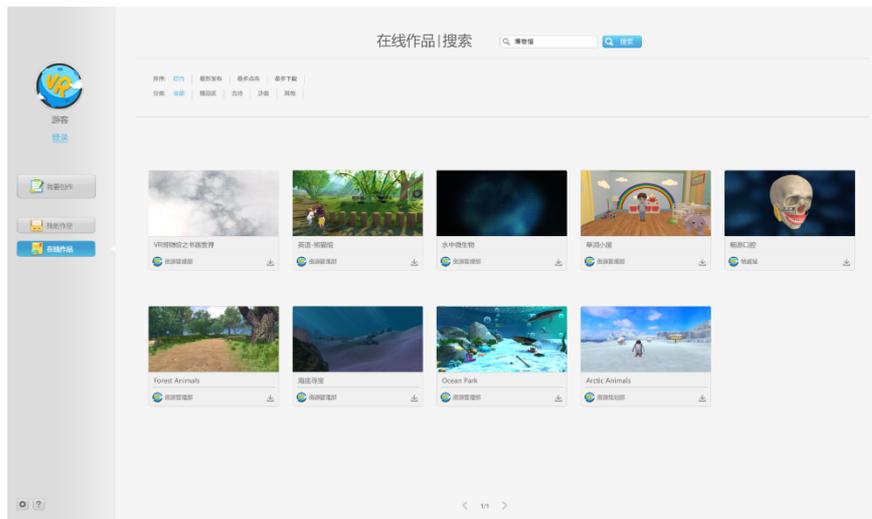




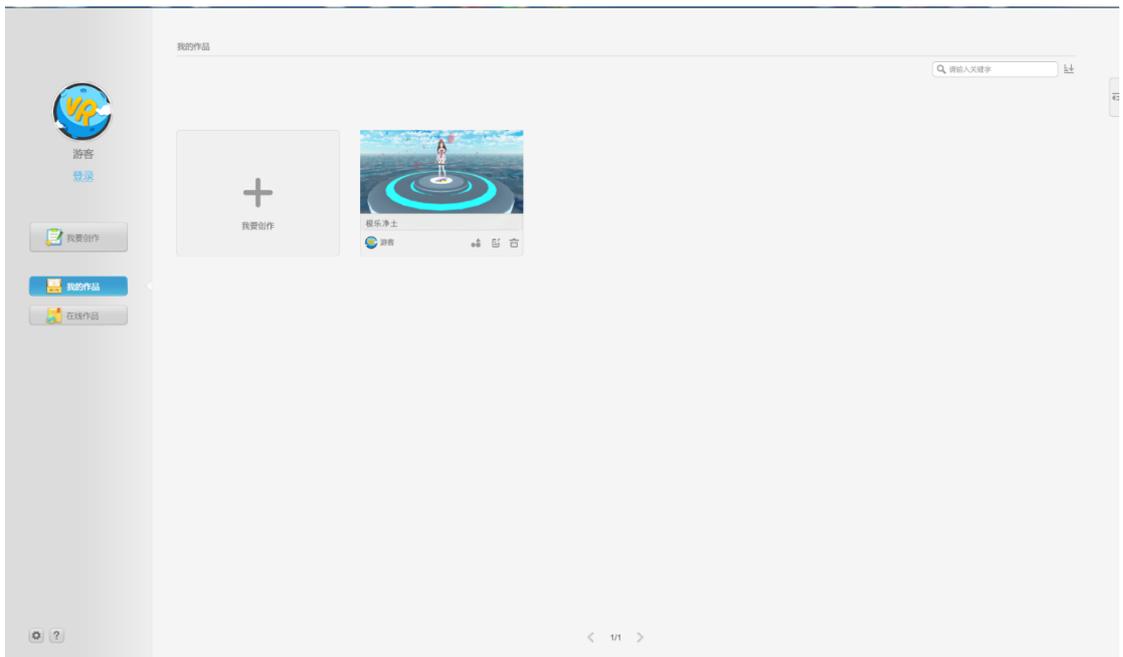
- “播放”按钮：点击该按钮可以直接播放当前课件，如图所示：



- 搜索栏：可以在 搜索栏搜索自己喜欢的作品。输入关键词并按下回车键，出现搜索结果界面，如下图所示：



2.2.4. 我的作品



我的作品可以查看我们曾经编辑过的课件和在“在线作品”下载的精品课件。

1. 鼠标移动到列表内的作品时，会在相应的作品上显示出相关可以操作的功能按钮，鼠标移到功能按钮上，按钮颜色会变蓝，并且会出现气泡提示，

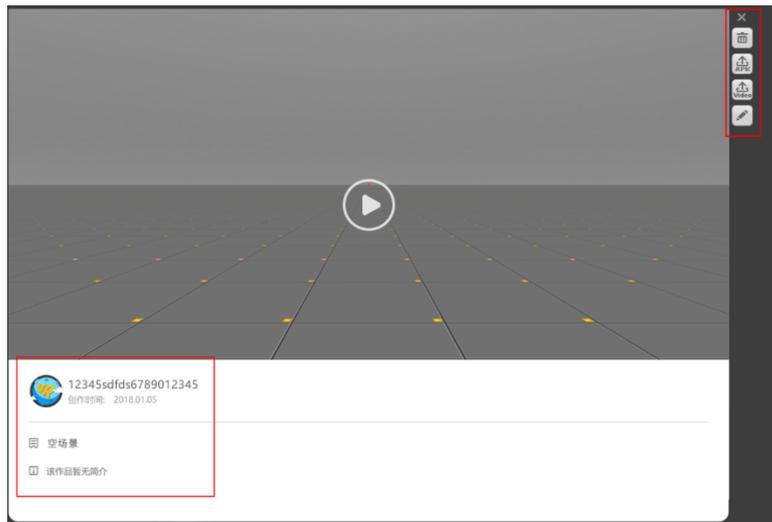


如图所示：

-  “播放”按钮：可以直接预览当前作品；
-  “作品编辑”按钮：进入作品编辑界面，对课件进行编辑；
-  “沙盘摆放”按钮：进入编辑界面，进行对象自由摆放的模式；
-  “删除作品”按钮：点击删除按钮时，会出现一个提示框，提示是否确认删除作品，点击确认后才正式删除。



2. 鼠标移动到列表内的作品并点击空白处，会出现该作品详细设置界面，如下图：



-  “播放”按钮：可以直接预览当前作品；



-  此处显示此作品的创作者和创作时间。



-  点击此处按钮可修改作品名称，如图所示：



输入喜欢的作品名即可。

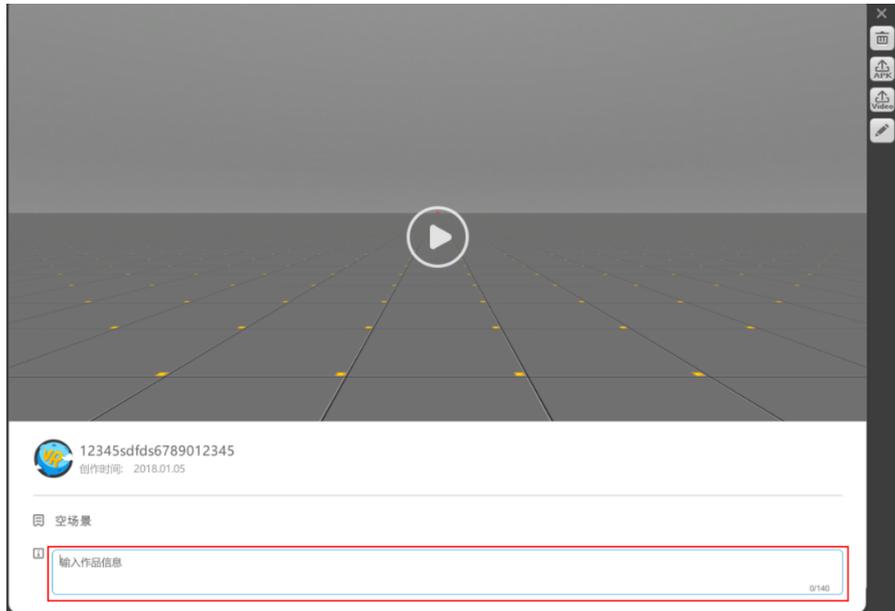


空场景

该作品暂无简介

□

点击此处按钮可修改作品信息，如图所示：



输入作品相关信息即可。

(PS: 目前版本作品简介的字数只能在 140 字以内。)



□

点击此处按钮可直接进入作品编辑。



□

点击此处按钮可进入导出视频设置，具体设置在稍后模块再做讲解。



- 点击此处按钮可进入 APK 设置，具体设置在稍后模块再做讲解。

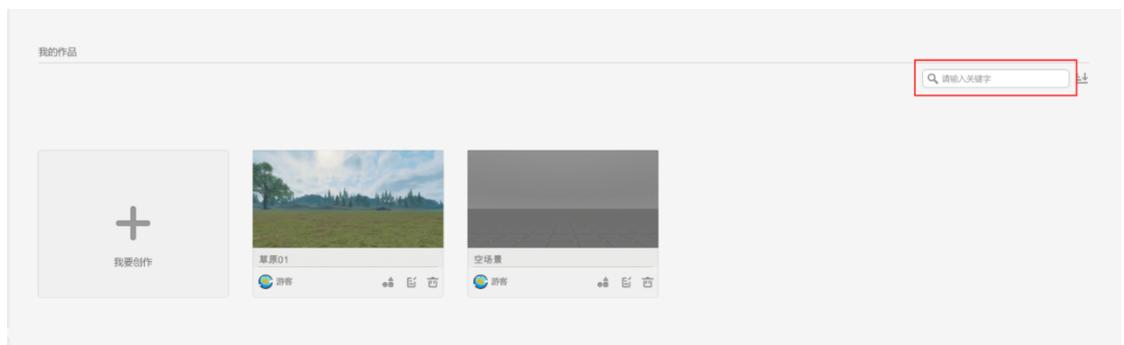


- 点击此处按钮会出现一个提示框，提示是否确认删除作品

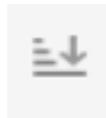
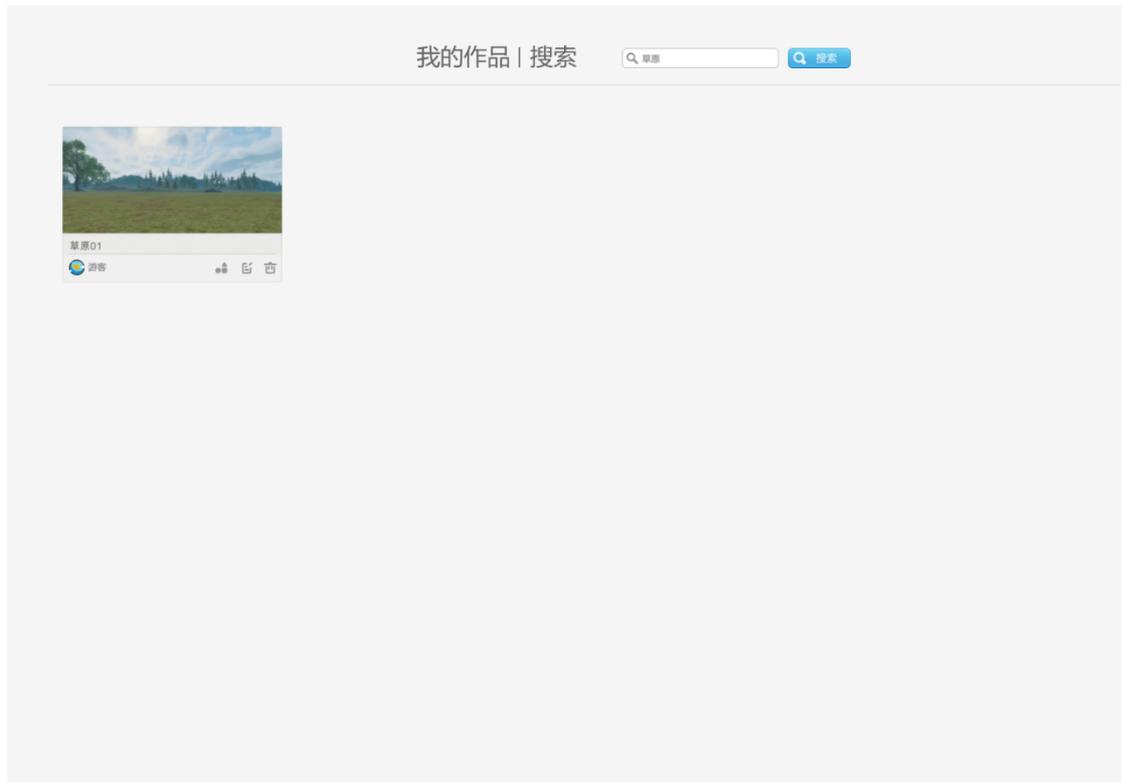


点击确定后才正式删除。

3. 对作品进行关键字搜索：



搜索后，只会出现与关键字相关的作品：



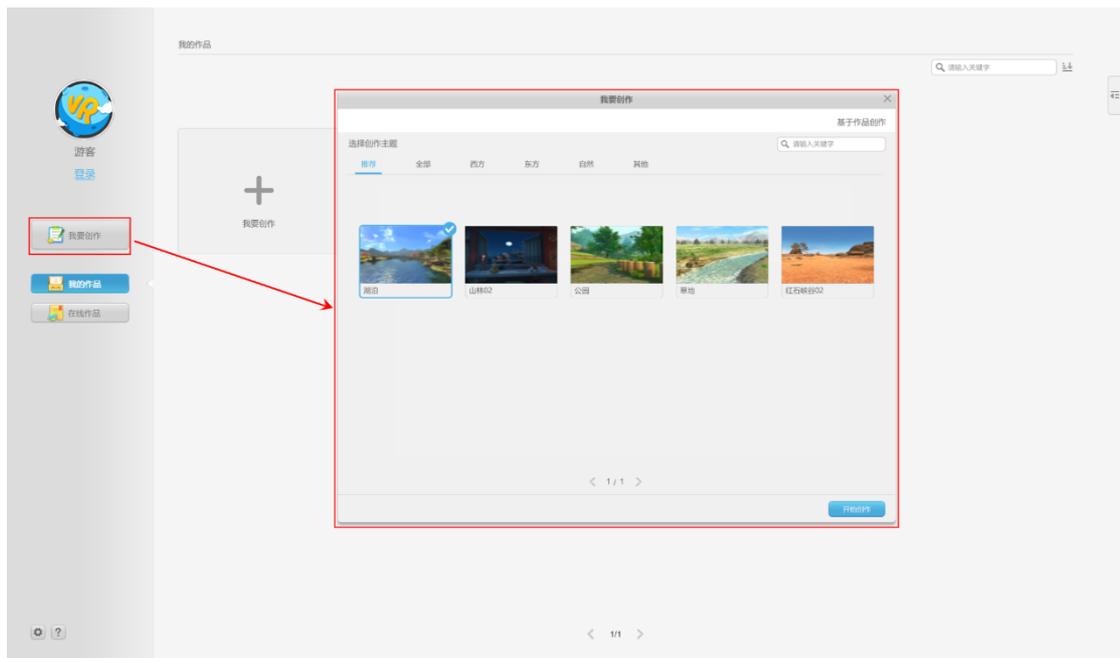
4. 在我的作品界面右上方有设置排序方式的按钮，单击此按钮可对课件进行排序：



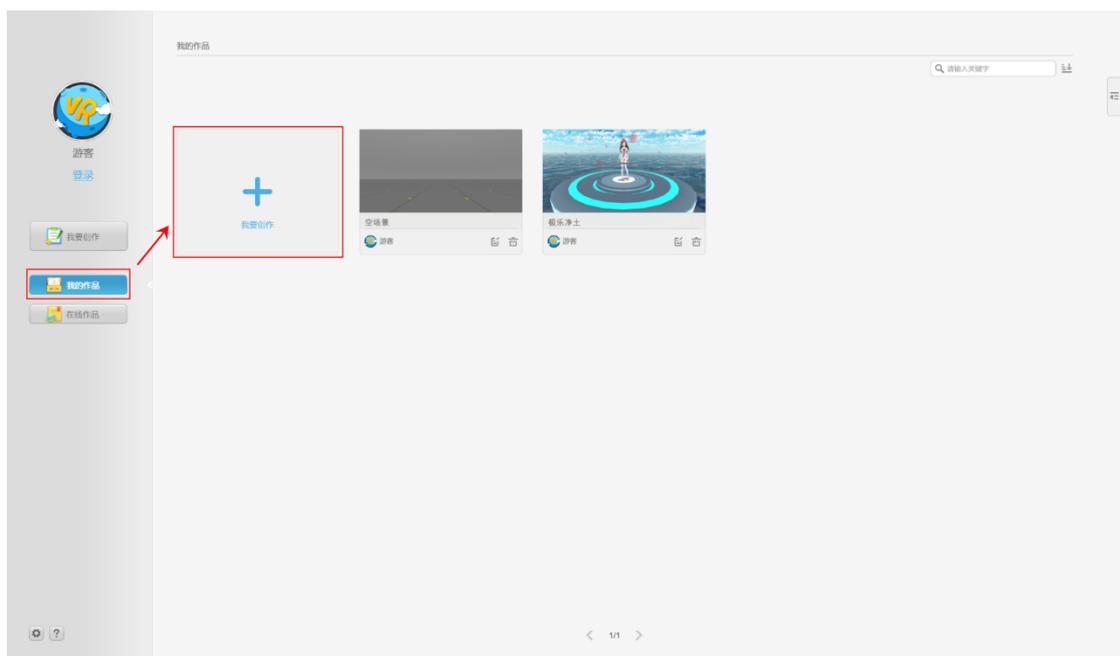
2.3. 创作作品界面

2.3.1. 新建作品

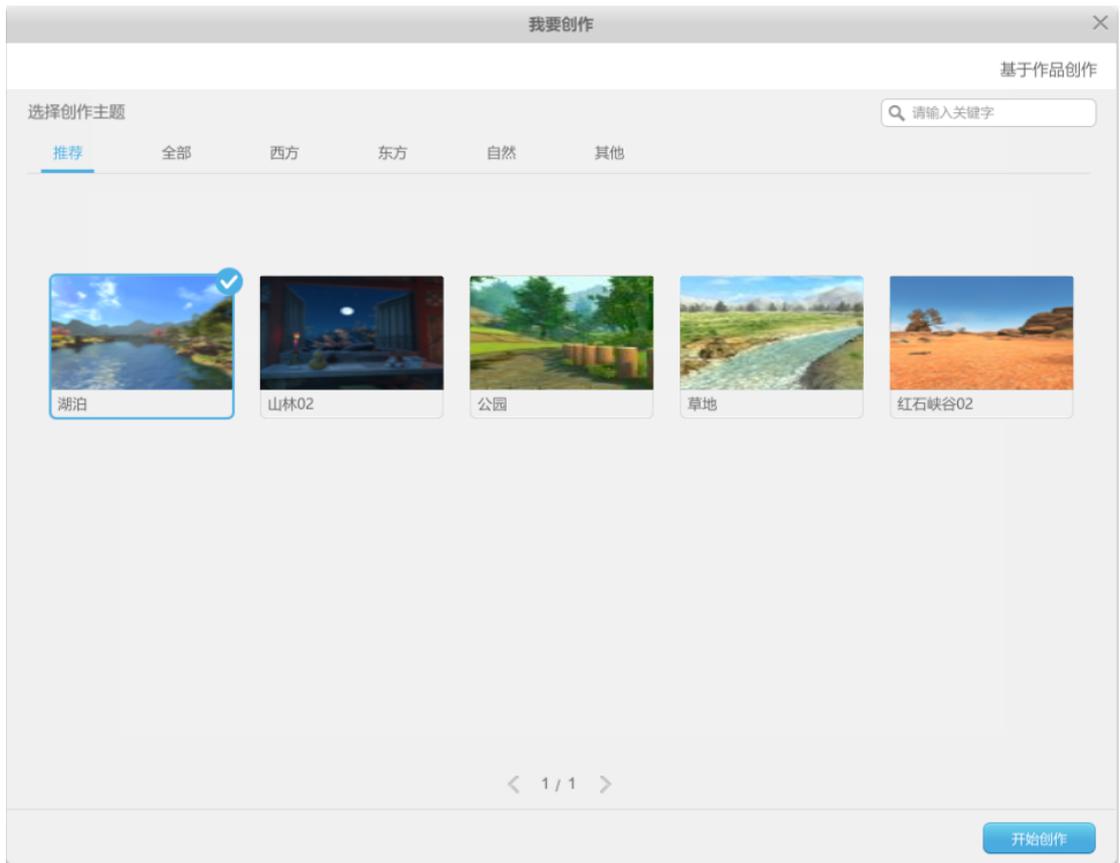
如果需要创建一个属于自己的作品，可以点击界面左上方“我要创作”按钮，如图所示：



或者点击页面左上方“我的作品”按钮，进入后点击页面中“我要创作”按钮；如图所示：

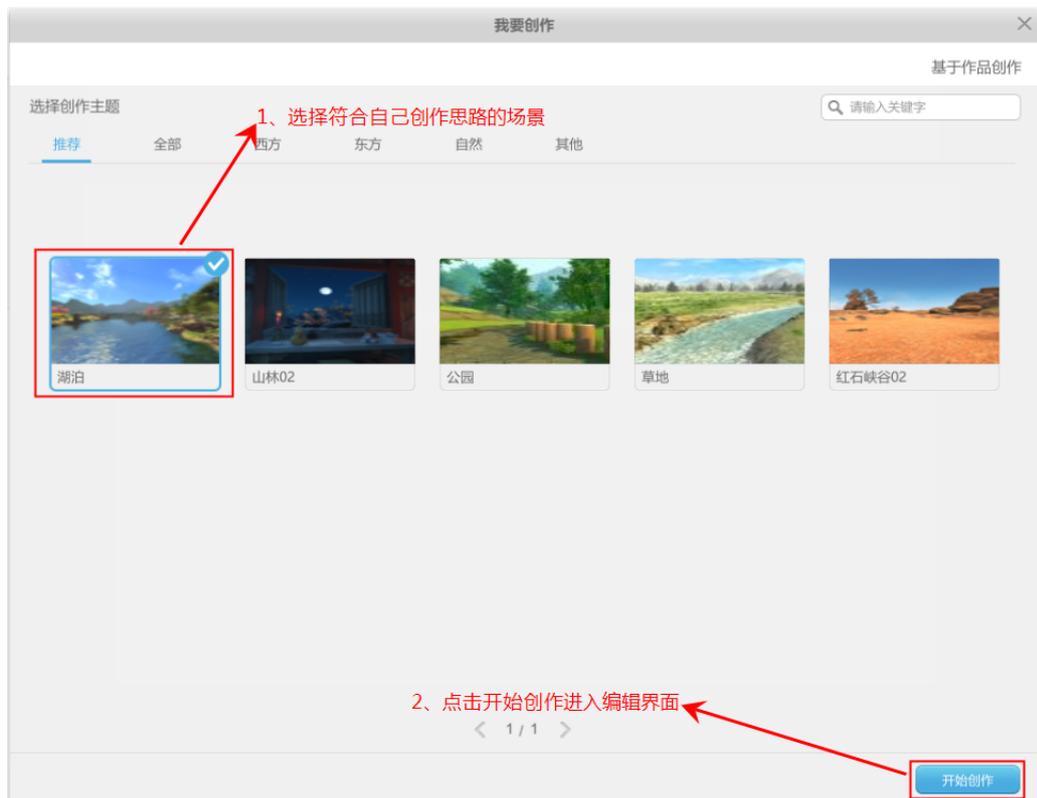


点击后出现“我要创作”界面：



1) 选择创作主题:

选择创作主题接的是资源库资源，需要相关人员上传场景资源到资源库才可以看到。





选择符合自己创造思路的场景（如



要查找的场景（如），最后点击开始创作，即可成功新建作品。

注意：选择完场景，第一次编辑时，需要下载场景资源，如下图：（部分场景资源较大，下载时间较长，请耐心等待）

每一个课件都必须要有场景，没有场景是无法开始编辑的。



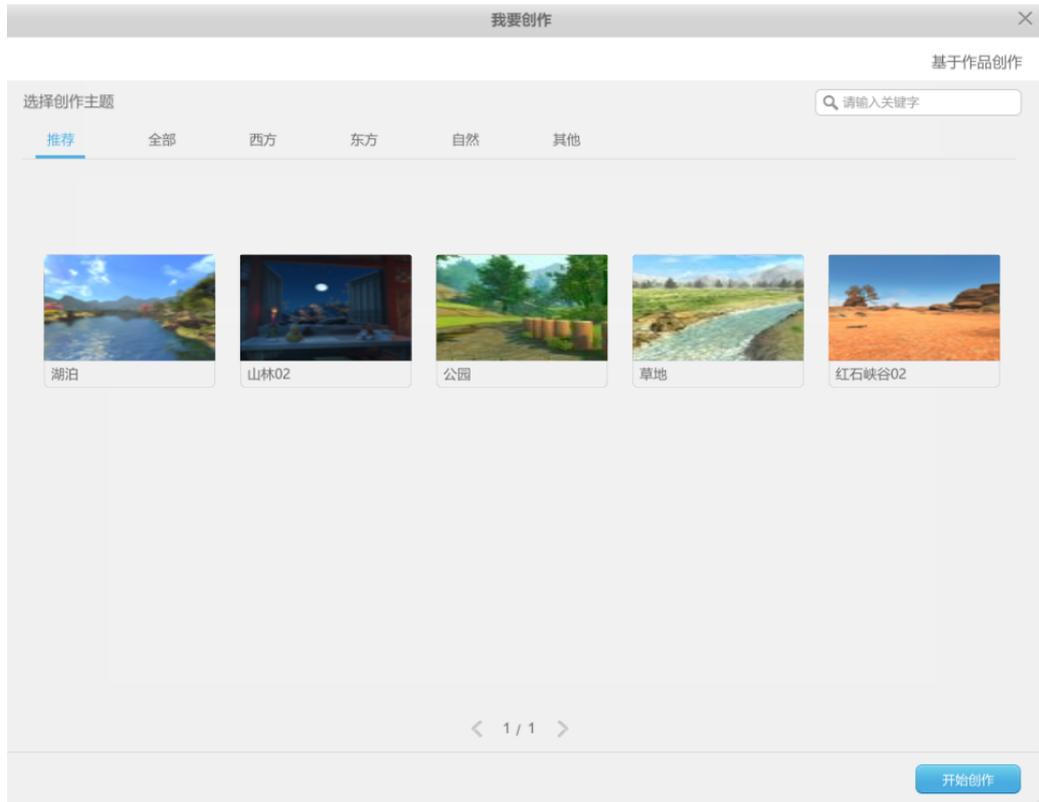
2) 模板分类:

可以根据“个人喜好”选择符合自己创作的分类找到相对应的模板！



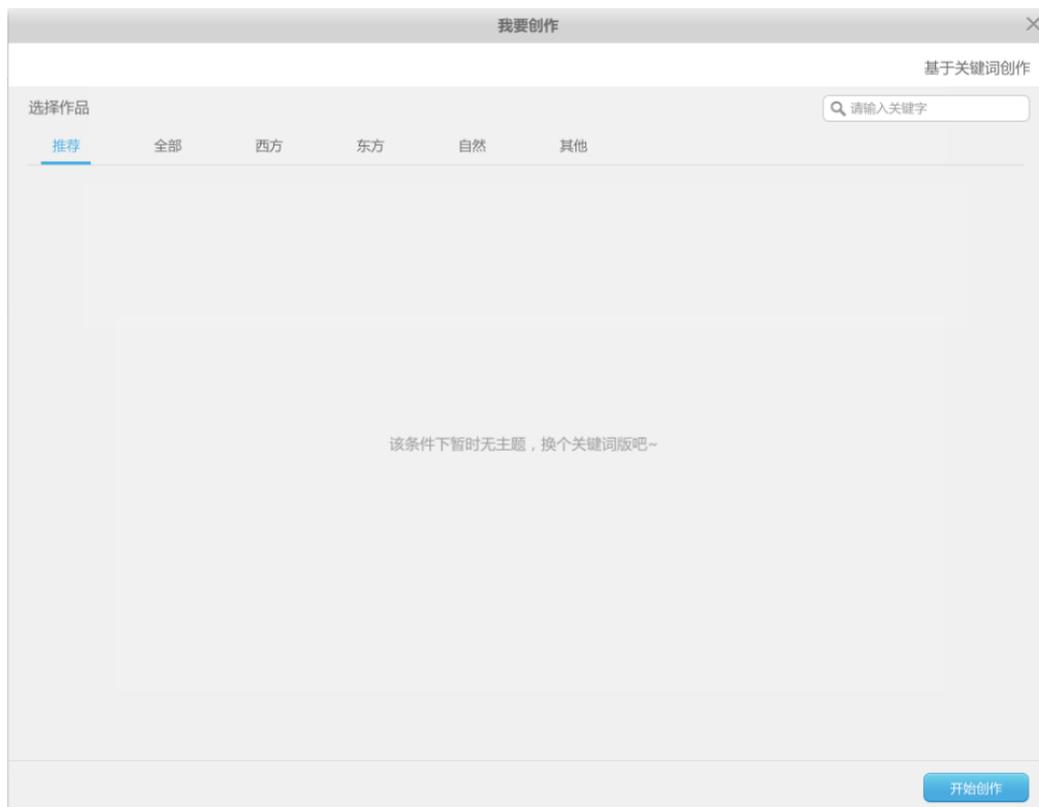
3) 基于主题创作

基于主题的创作，在原有场景的基础下进行创作。

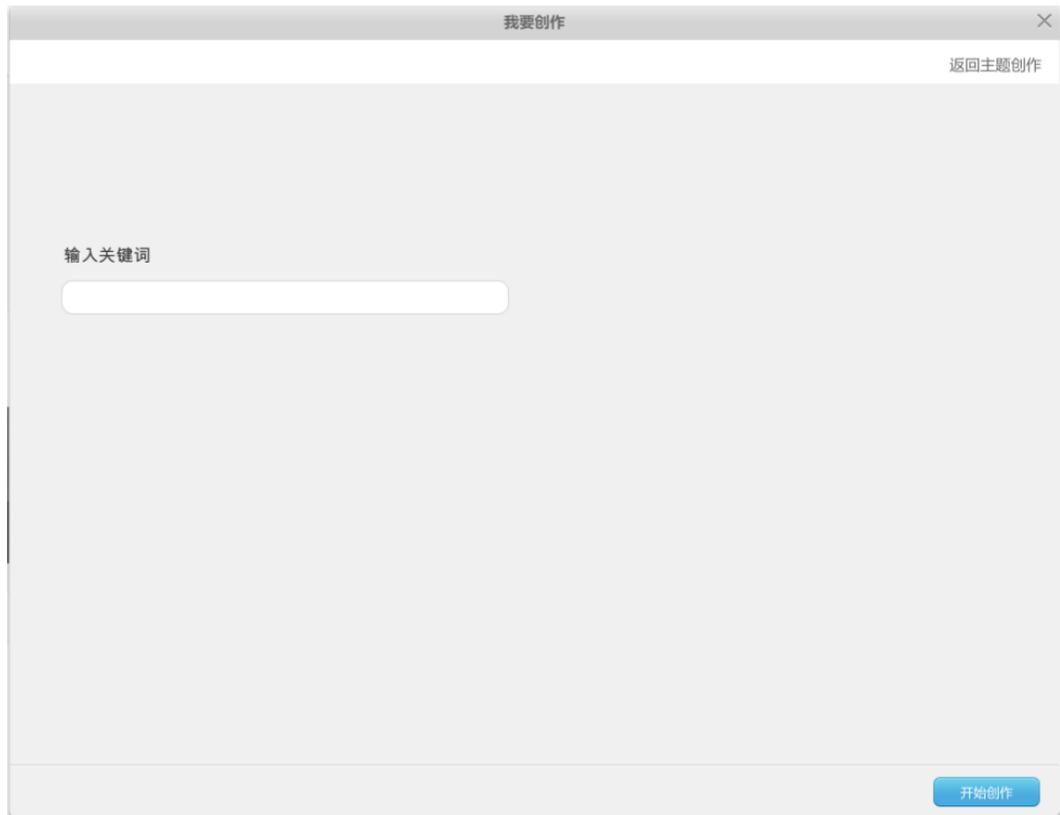


4) 基于作品创作

可以理解为本地场景，目前本地场景尚未有场景提供使用者使用。

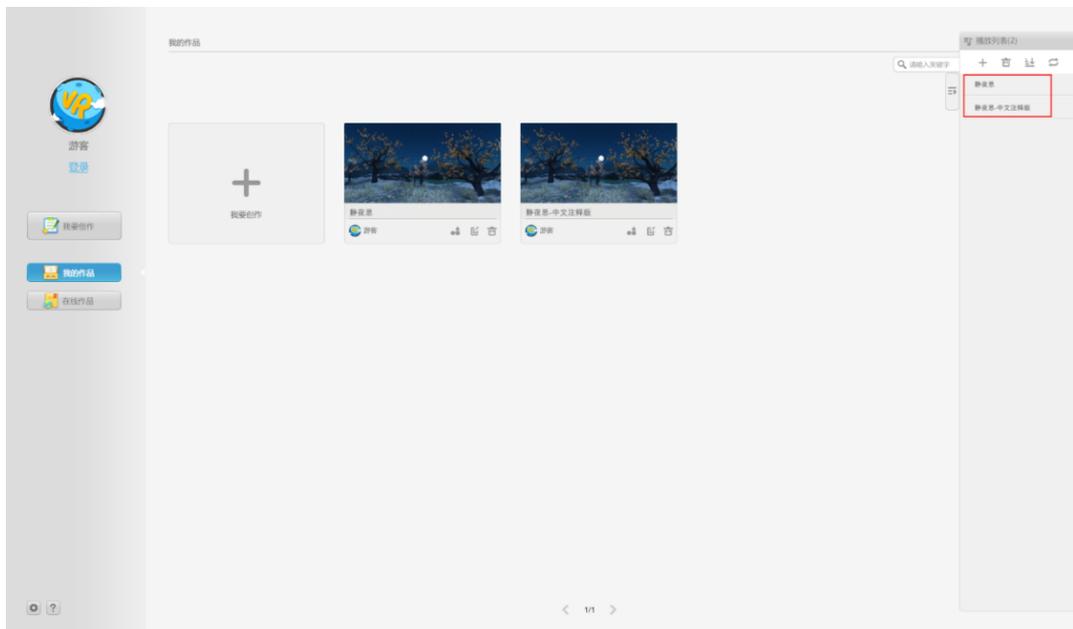


5) 基于关键词创作



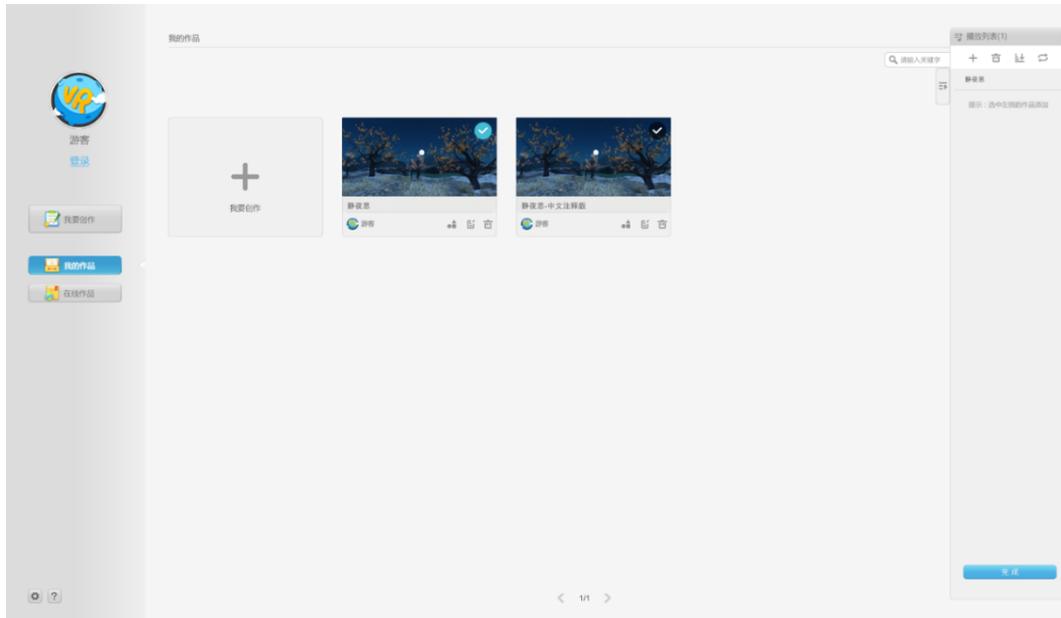
选择返回主题创作按钮 **返回主题创作** ，返回主题创作界面进行选择！

2.3.2. 播放列表



播放列表是针对不同作品进行关联的一个列表，若如上图中则表明“**静夜思**”作品和“**静夜思-中文注释版**”作品这两个作品是有所关联的（具体关联方法见“[关闭作品](#)”行为说明）

-  **添加作品至播放列表按钮**: 如果要添加新的作品在播放列表中则点击这个按钮, 界面就会变化如图:



再点击要添加的对应作品右上方 , 待显示  则对应的作品已添加至播放列表中。

PS: 若要退出列表编辑状态需点击下方的完成  按钮即可。

-  **清空播放列表**: 若想要清空播放列表中的作品则点击  按钮, 在跳出的对话框中选择确定, 则可以清空播放列表中的作品, 如图所示:





- **删除列表中的某一作品：**若想要删除播放列表中的某一作品时则将鼠标移动到对应的作品列中，点击进行相关的删除；



- **排序按钮：**针对播放列表中的作品进行排序，分为两种：
 - **添加时间：**根据添加到播放列表中的作品文件时间先后顺序进行排序；
 - **作品名称：**根据添加到播放列表中的作品文件名字按照字母的顺序进行排序；当然，我们也可以对列表里面的作品进行手动排序，只要将需要调整播放顺序的课件进行拖动操作，将其拖动到想要的位置，这样播放列表上的视频顺序就会更新。

- **循环按钮：**循环按钮是针对列表中的作品文件按照所选择的循环方式来进行

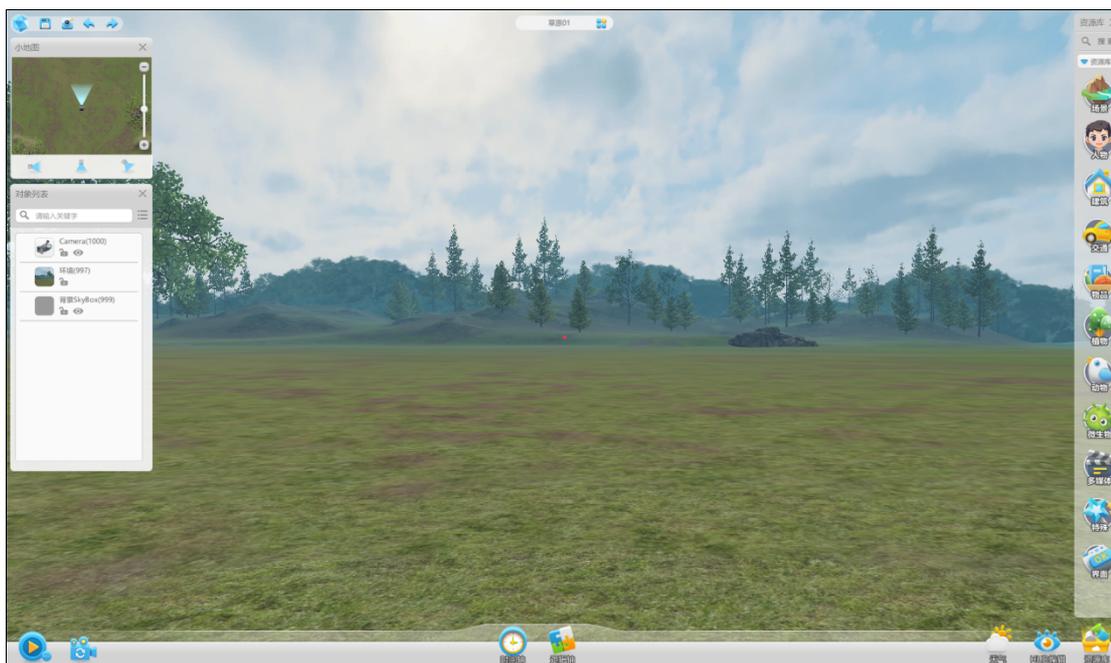


播放的，大致分为 4 种，如图；

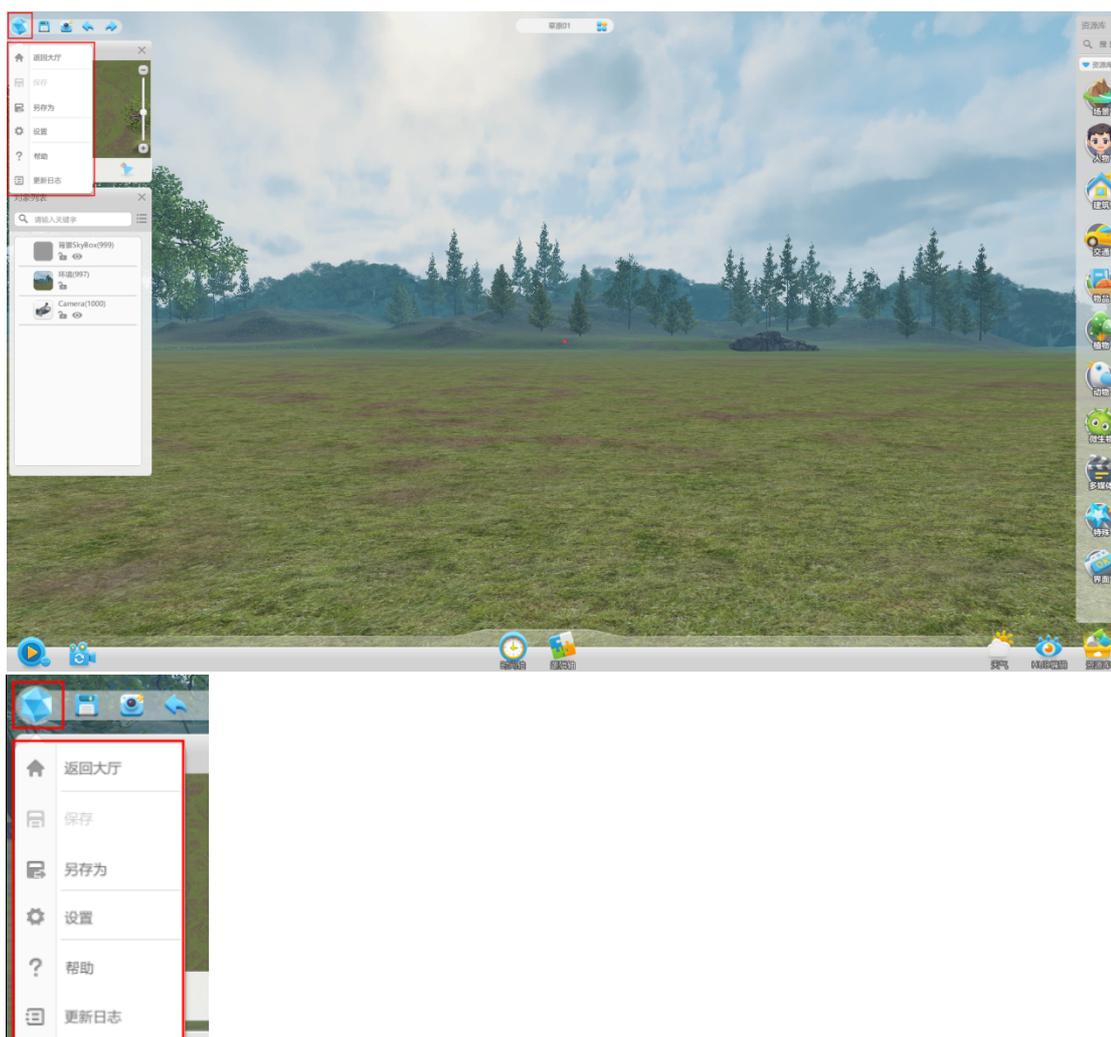
- **单个播放：**针对作品文件进行单个播放；
- **单个循环：**针对作品文件进行单个的重复播放；
- **列表播放：**根据添加在播放列表中的作品，按从上到下的顺序逐个播放；
- **列表循环：**根据添加在播放列表中的作品，按从上到下的顺序播放，并且按之前顺序重复播放列表内的作品。

- **隐藏播放列表按钮：**顾名思义点击此按钮后隐藏播放列表，再次点击后打开。

2.4. 场景主界面



2.4.1. 菜单栏说明

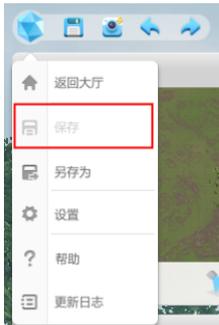


- **返回大厅**：点击后返回到作品列表界面；

PS：在当前 101 创想世界版本中若在当前打开的作品中有新的操作但未做保存直接点击“返回大厅”会出现提示，提示信息如图所示：



- **保存**：保存当前作品的事件配置，默认保存按钮是灰色不可点击，如图所示：



若对当前作品有存在新的操作的时候才会变成黑色可点击的状态，如图所示：



在游客登录模式下，点击保存会出现保存提示，如图所示：



- a) **登录**：点击后出现登录界面如图所示：



b) **注册：** 点击注册进入用户注册界面，如图所示：



(PS:具体登录及注册的操作，可以参见 [2.1.登录界面](#)。)

c) **继续：** 点击继续，作品将保存在游客账号中。



PS： 当前版本支持保持 Camera 视角进入编辑界面，操作如下：在保存前点



击“设置 Camera 到眼前”的按钮（如图），然后再点击保存按钮，之后再次进入该作品编辑都会以设置的 Camera 视角进入编辑状态。

- **另存为：** 出现一个另存为确认框，可以为作品重新命名并且另外储存，可以起到



备份的作用，另存为确认框如图所示：确认之后会载入另存的作品。

- **设置：** 对于编辑器内的相关功能进行的设置：



1) 通用：

- a. **语言选择：** 可以选择当前编辑器支持语种；

当前分为四种：简体中文、English（英语）、日本語、繁体中文，如图所示：



- b. **自动保存：** 设置自动保存作品的间隔时间，当前支持 5, 10,15,20 分钟的选



项, 如图:

- c. **调试:** 在作品列表演示过程中, 当勾选之后, 在行为冲突时将会有相应的提示信息, 如图所示:



(PS: 预览模式不显示提示信息)

2) 编辑



- a. **移动速度:** 设置速度的快慢, 影响的是使用 A\D\S\W 控制移动的窗口显示界面的移动速度, 可以通过 按钮降低速度, 也可以通过 按钮增加速度,

方框中 则显示当前的移动速度参数值；还可以直接通过：



b. **吸附距离：**设置当两个物体靠近到设定的距离值会吸附在一起，可以通过

按钮进行减少距离，也可以通过 按钮来增加距离，方框中 显示当前设定的距离参数值；还可以直接通过：

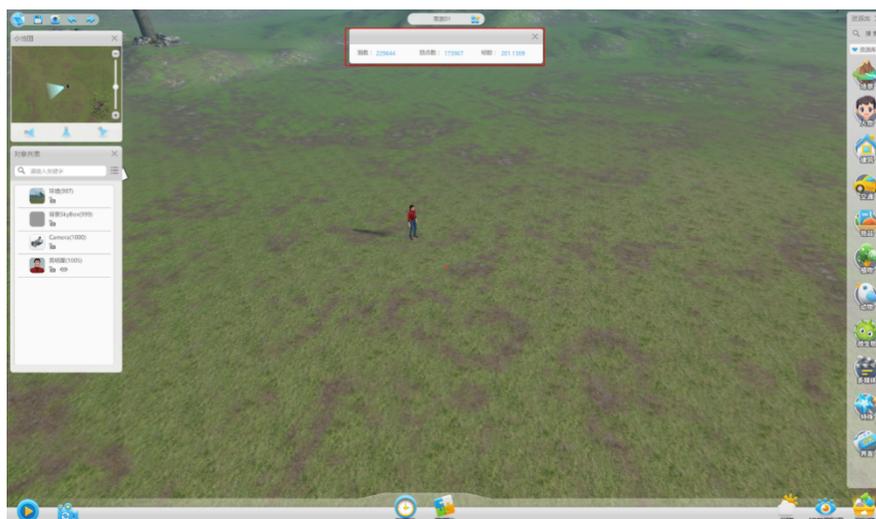


当两个物体靠近一定距离时，它们会吸附在一起。

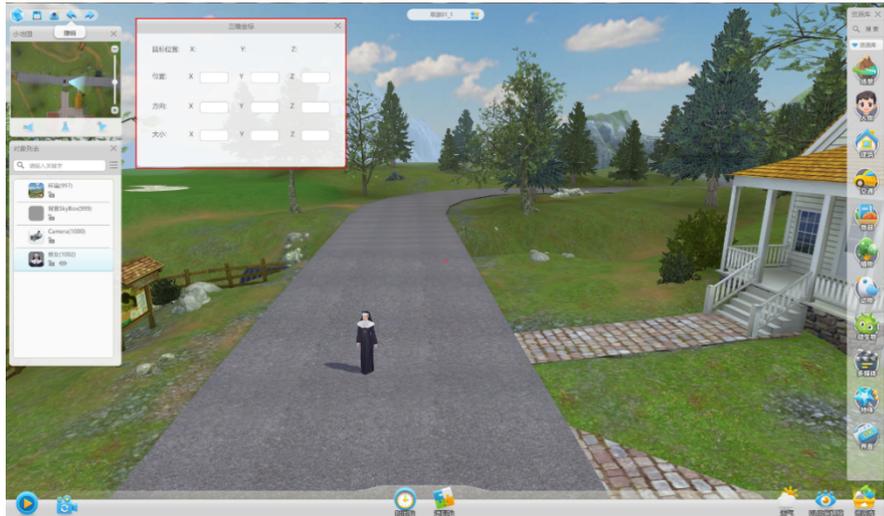
拖拽白色滚动条

进行吸附距离修改；

c. **效率面板：**勾选则表示显示效率面板，效果见下图，面板中包含当前作品的物件的面数、顶点数以及当前的帧数；

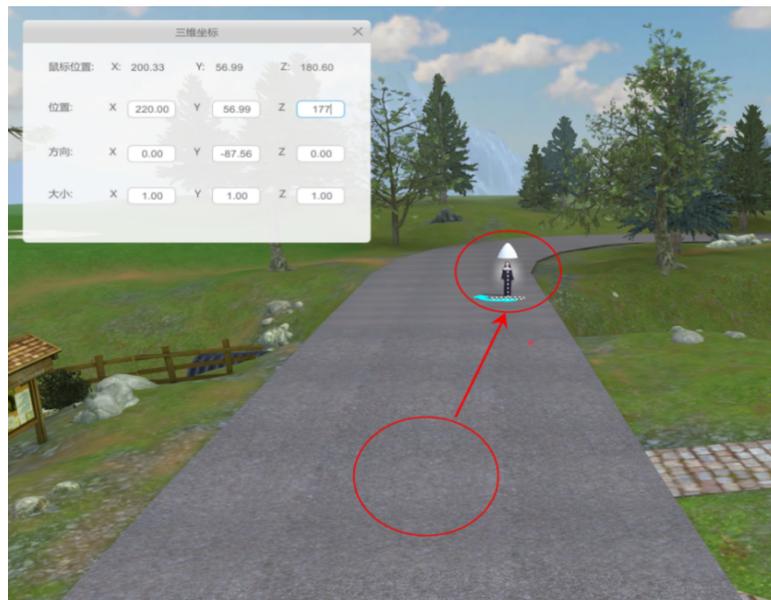


d. **三维坐标：**勾选则表示显示三维坐标，效果见下图，面板中包含鼠标位置、位置、方向、大小。



- ① **鼠标位置**：代表着鼠标点击位置的坐标。
- ② **位置**：代表着对象在当前场景所在的坐标。如图所示：
此位置坐标就是修女在场景内的位置坐标

举个例子：此时修女位置坐标为 (X198.70、Y56.99、Z180.46)，将修女位置坐标改为 (X220.00、Y56.99、Z177.00)。此时修女位置的变化如图所示：



顾名思义改变 Y 轴坐标就是改变了高度，根据场景再对 X 轴 Z 轴进行调试。

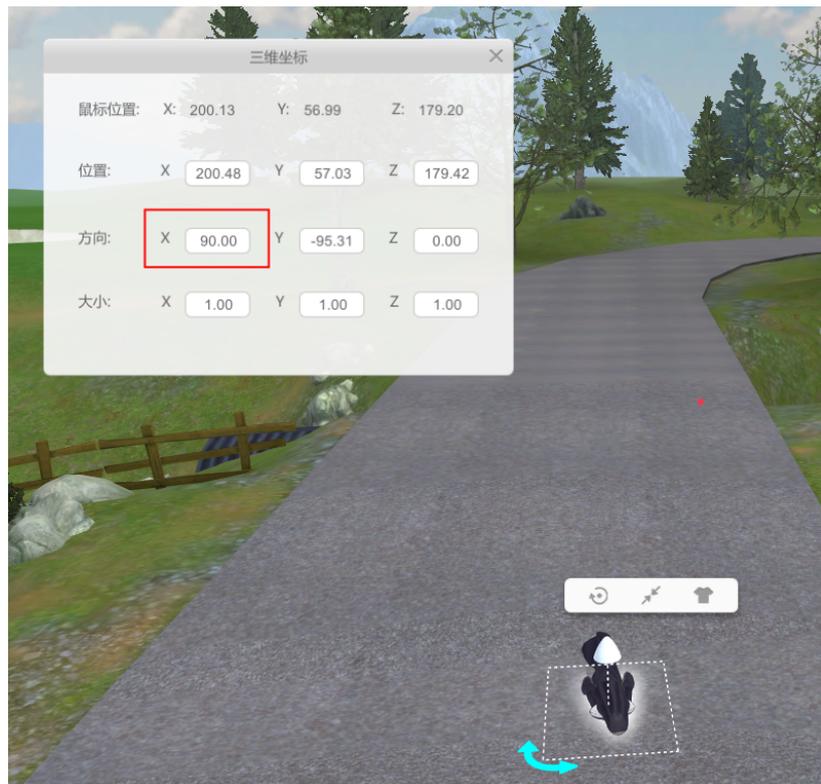
- ③ **方向**：代表着对象在当前场景所在的方向，如图所示：
此位置坐标就是修女在场景内的方向坐标



举个例子：此时修女方向坐标为（X0.00、Y-95.31、Z0.00）。

1) 将修女方向坐标改为（X90.00、Y-95.31、Z0.00）。

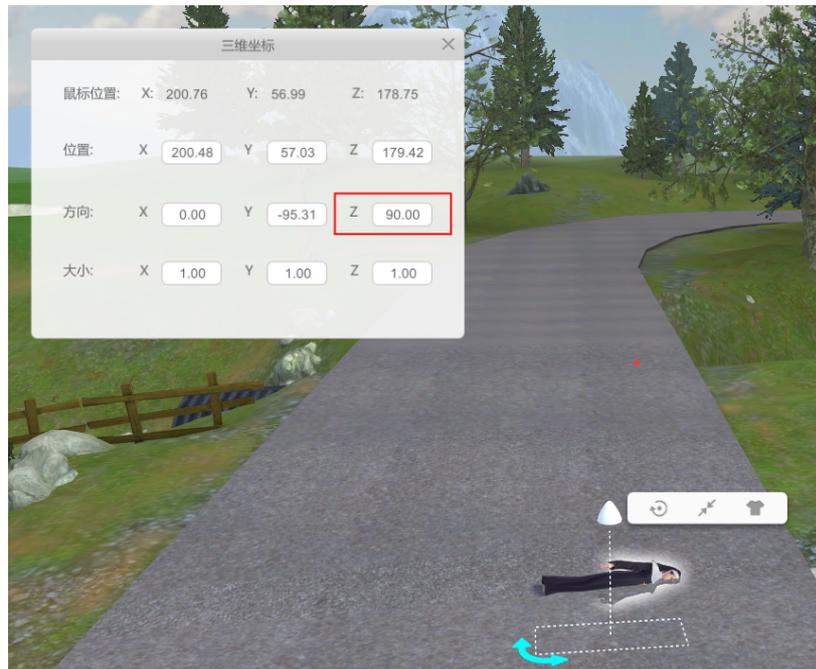
只改变 X 轴时修女方向位置的变化如图所示：



2) 将修女方向坐标改为（X0.00、Y0.00、Z0.00）。只改变 Y 轴时修女方向位置的变化如图所示：



- 3) 将修女方向坐标改为 (X0.00、Y-95.31、Z90.00)。只改变 Z 轴时修女方向位置的变化如图所示：



- ④ 大小：顾名思义就是物体的大小。此时的修女大小为初始大小，如图所示：



将修女大小坐标改为 (X2.00、Y2.00、Z2.00)，如图所示：



此时，修女整体放大。

将修女大小坐标改为 (X2.00、Y1.00、Z1.00)。

只改变 X 轴时修女大小的变化如图所示：



将修女大小坐标改为 (X1.00、Y2.00、Z1.00)。

只改变 Y 轴时修女大小的变化如图所示：



将修女大小坐标改为 (X1.00、Y1.00、Z2.00)。

只改变 Z 轴时修女大小的变化如图所示：



3) 镜头效果:



目前镜头效果有三个可以选择:

1. **SSAO**: 可表现出物品在环境光照下产生的轮廓阴影;
2. **泛光**: 指的是生成镜头光晕的效果, 可烘托出神奇、梦幻的场景;
3. **色彩校正**: 自动校正场景和对象的偏色。

4) 场景体验:



场景体验分为三个设置项:

- a) **自由移动**: 该项是设置 VR 体验者在穿戴 VR 眼镜设备后能否自由的通过头部转动来移动视角, 默认是关闭的; (目前该功能暂未开放)
- b) **画笔工具**: 若勾选此项则表示体验者可以使用 VR 设备在场景中画图, 默认是不勾选的; (体验时, 使用 **Ctrl+C** 开启画笔选择工具)
- c) **交互工具**: 若勾选此项则表示体验者可以使用 VR 设备在场景中完成移动、抓取、放置等互动, 默认也是不勾选的; (体验时, 使用 **Ctrl+E** 开启交互选择工具, 目前该功能暂未开放)

5) 变量设置:



变量表示可以被改变的值，可用于计算和数值比较中。变量名称长度须少于16个字符（变量名称不能重复）；赋予值：必须是数字。

PS:设置好后一定要记得点击“确定”，不然是不会保存更改过的设置项，若要恢复默认设置值可以点击“恢复默认设置”。

6) 天气系统:



点击上图中  按钮，会出现下图提示：



确定后将重启客户端，并

重置之前天气。

需要打开天气系统请点击：



(PS:请查看“编辑你想要的天空”按钮操作说明。)

- **帮助：** 点击帮助，进入 101 创想世界相关网站：



- **更新日志：** 显示每次更新的日志说明：



下次启动时提示

下次启动时提示：勾选之后下次登录编辑器自动弹出更新提示。

2.4.2. 功能按钮说明



保存：点击将保存之前的操作的内容。

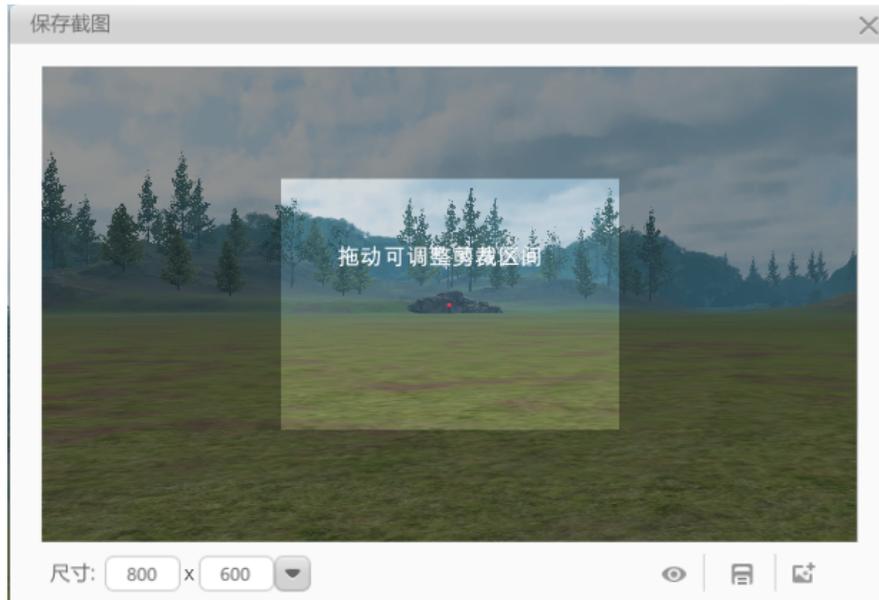
保存截图：点击之后出现提示，如下图所示：



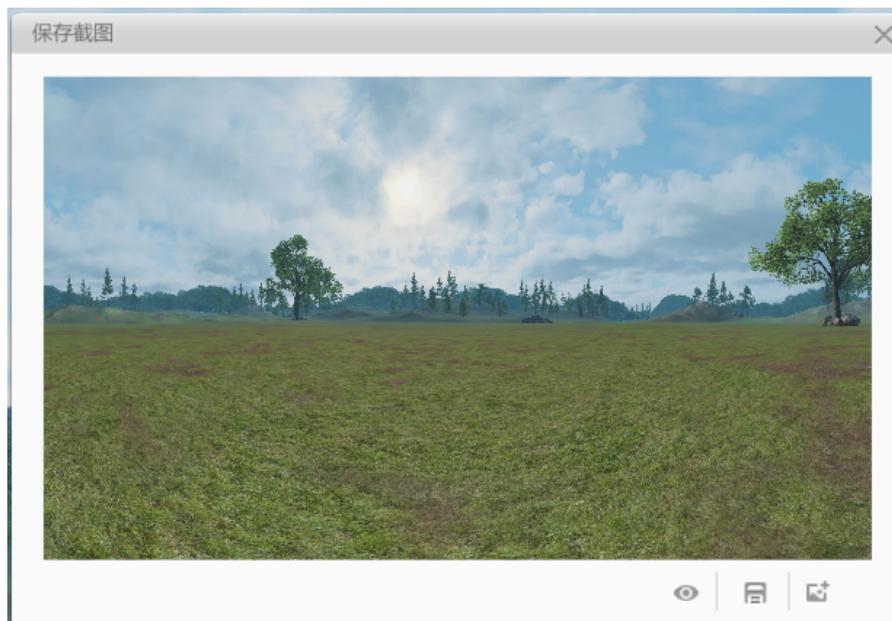
1. **截图类型**：



1) 普通截图：指的是正常的平面截图。截图例如下图：



2) 360° 全景截图: 指的是点击之后可以以镜头旋转角度来实现的一个全景截图, 通过按住鼠标右键来控制; 截图效果如下图:



2. 图片清晰度:



当前分为:

超清 (1080P)

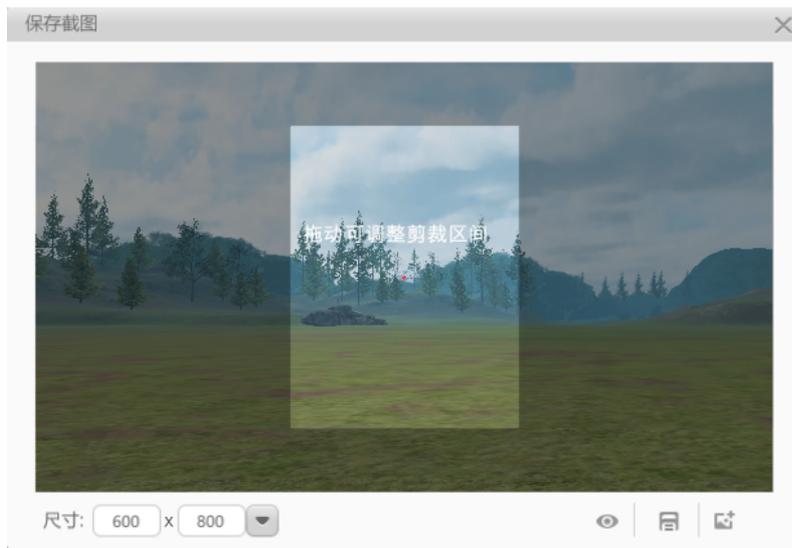
高清 (720P)

标清 (480P)

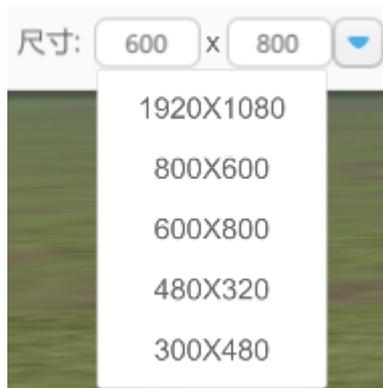
3. 生成截图:

生成截图

当前以普通截图为例，点击“生成截图”按钮生成下图：



1) 可以选择尺寸：



2) 可以放大预览：



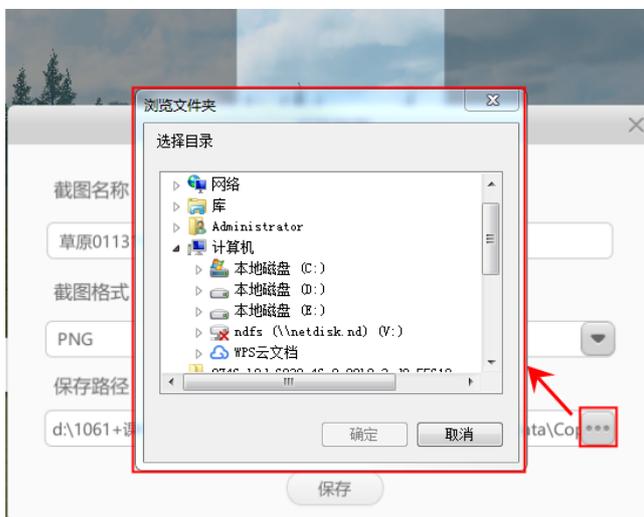
3) 点击 保存图片 会出现下图：



- a) 
- b) 

可以任意命名截图名称；

截图保存格式可为 PNG 或 JPG；

- c) 

点击保存路径的按钮，可以修改保存路径。

- d) 而在 360° 全景截图是没有“尺寸”调整的。其他生成后的截图设置跟普通截图是一样的。



4. 设置为作品封面：点击后，会在你的课件目录下面生成

一个与课件名同名的 png 图片，并且在课件列表当中更新背景图片，如图所示：



如何更换背景图片：首先保存任意截图，然后自己选一张 png 的图片，在对应课件的目录下面，将带有课件名称的图片替换为自己选的 png 图片，并将自己选的图片名称改为课件名。

-  **撤销**：点击将撤销上一步操作，快捷键为 Ctrl+Z，（点击多次撤销，将撤销多次操作记录）

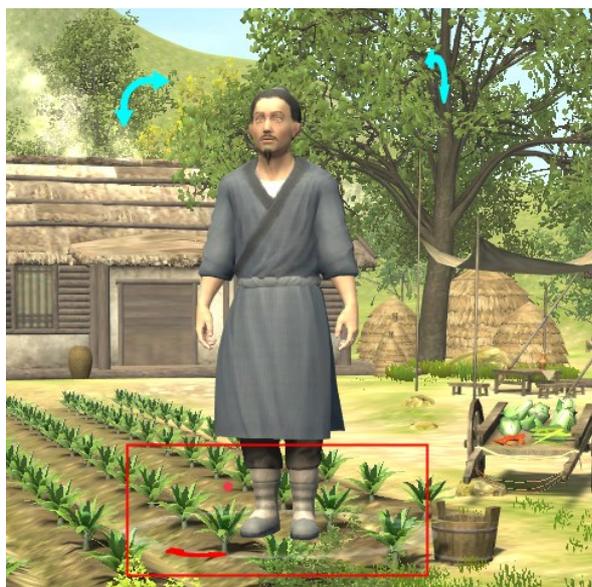
-  **重做**：点击将恢复上一步撤销的操作，快捷键为 Ctrl+Y（点击多次重做，恢复多次撤销操作）

-  **旋转**：选定想要旋转的物体后点击此项，将鼠标移动至蓝色箭头区域，如图所示：



待出现红色箭头时则可以进行旋转，具体如下：

1.1 水平旋转



对物体进行水平旋转



蓝色弧线表示旋转角度。

1.2 左右旋转

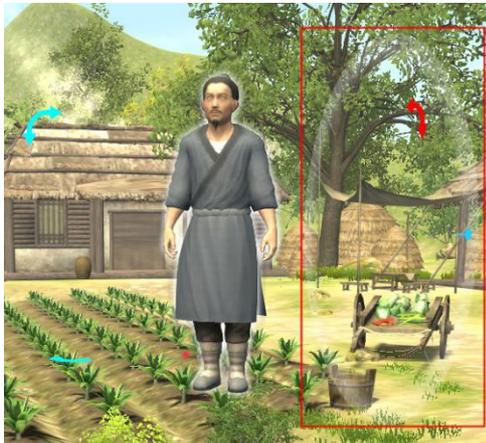


物体进行左右旋转



蓝色弧线表示旋转角度。

1.3 前后旋转



物体进行前后旋转



蓝色弧线表示旋转角度。

(ps: 旋转有分内外轨道，内部是按一定角度旋转的，外部轨道可以任意角度旋转的。)



- **缩放:** 若想改变物体大小可以选择此按钮，具体操作如下:

□ 改变物体整体大小：

- a. 选定想要改变大小的物件然后点“缩放”按钮，点击效果如下图所示：



- b. 将鼠标移动至中心的棕色正方体，鼠标移入后棕色正方体变为蓝绿色，效果如下图所示：



- c. 接着按定鼠标左键进行拖拽来进行上移（放大）或下移（缩小）的操作，移动时效果如下图所示：



□ 改变物体长宽高如何操作，当前以高度为例：

a. 选定想要改变大小的物件然后点“缩放”按钮，点击效果如下图所示：



b. 鼠标移动至模型头顶的白色正方体待变蓝色时按定鼠标左键，具体如下图所示：



- c. 接着进行上下的移动来改变模型的高矮，黄色方框表示改变前的大小，按定鼠标左键进行拖拽来进行上移（变高）或下移（变矮）的操作，移动时效果如下图所示：



（变高）



（变矮）

-  **更换外观材质：** 若想改变物体外观材质可以选择此按钮，具体操作如下：
选择想要更换外观的对象，点击“**更换外观材质**”按钮，选择想要更换的材质



后点击关闭，完成材质的更换，更换后效果如图所示：

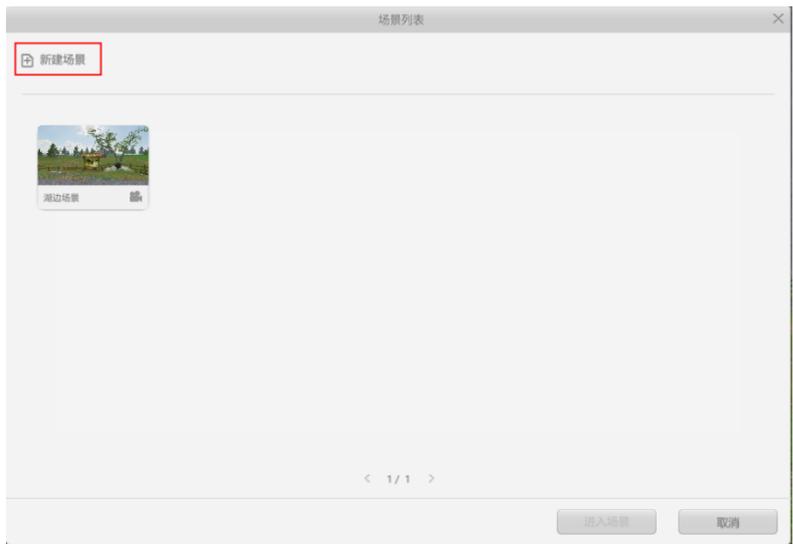


-  可以新建当前场景的分场景。若是想要在当前场景下建立一个分场景可单击此按钮，如图所示：

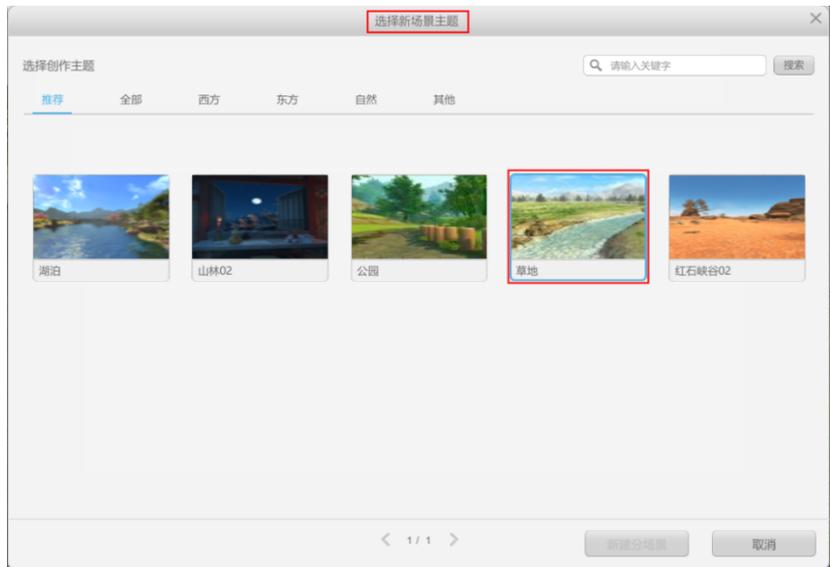


举个例子：想要在当前场景“花园”下建立一个分场景“草地”单击新建场景按

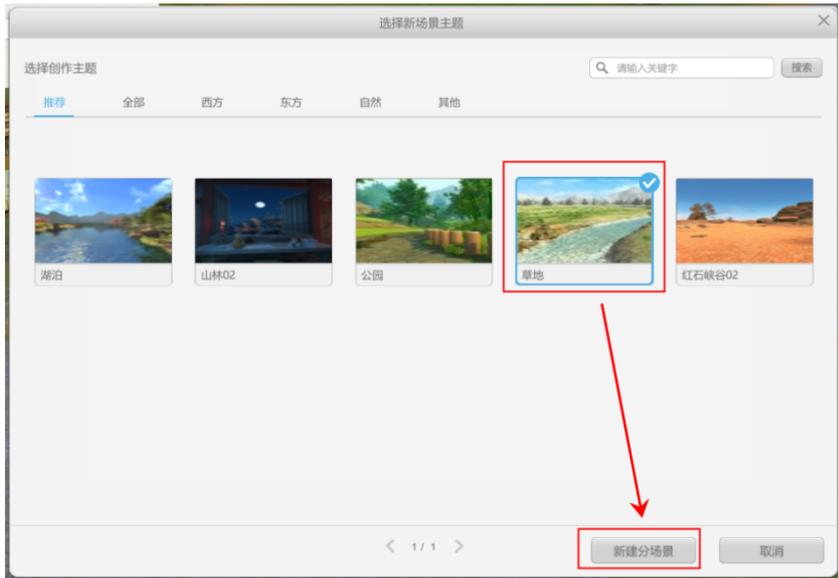
钮，如图所示：



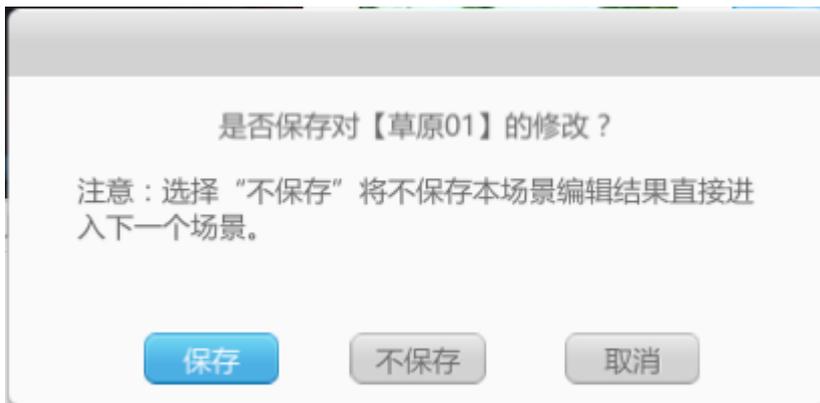
弹出一个选择新场景主题界面，在该界面中找到想要创建的主题， 如图所示：



确定选择后，单击新建分场景， 如图所示：



当编辑的场景有进行修改时,想要选择新场景主题会提示“是否保存对【场景名称】的修改?” 如图所示:

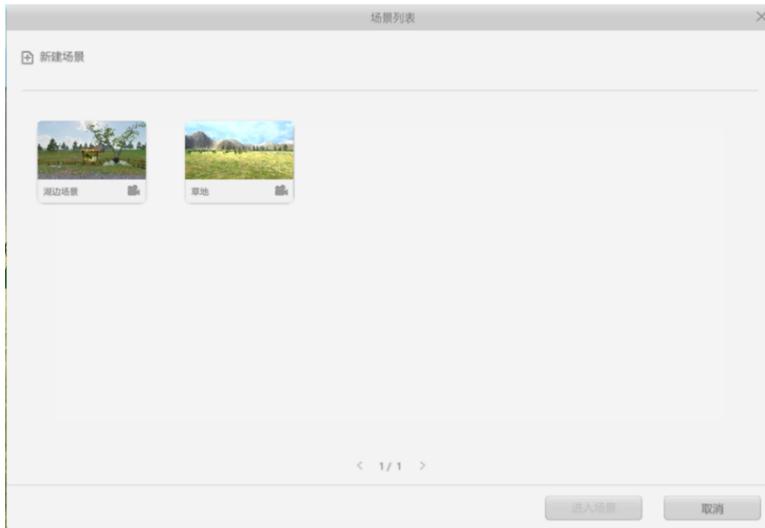


单击保存或不保存会立即进入新场景, 如图所示:





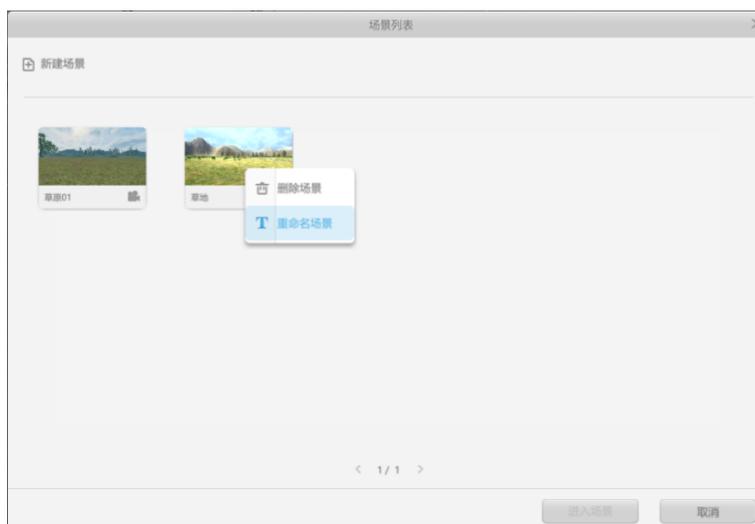
在“草地”下再单击新建分场景按钮，此时所有的分场景都会显示在场景列表内，如图所示：



在场景列表当中可以进行删除场景操作，如图所示：



也可进行场景的重命名，如图所示：



若想要返回“公园”场景，选中“公园”场景再点击进入场景即可。如图所示：



(PS：不同场景的物件逻辑是不互通的，保存关闭作品后在我的作品界面只会显示第一次创建的场景而不会显示分场景。)



- **预览：**点击可以进入播放模式。现在点击预览按钮后，也会自动保存当前编辑的作品了。

当前版本支持 3 个模式的预览方式，分别是：播放、VR 平台预览、3D 平台预览。



a) **播放**：默认为播放选项，点击后，进入 PC 端预览模式，效果如下图所示：



b) **VR 平台预览**：点击后进入 VR 平台预览，左上角出现 VR 设备的选择：



不同的 VR 设备，展示的视角范围不同，当设备为 3Glasses 时，效果为：



大家可自行通过预览，了解不同 VR 设备的展示范围。

c) **3D 平台预览**：点击后进入 3D 平台预览，效果如下图所示：



在 3D 平台预览模式下，界面会跟随着镜头移动。

移动前：



移动后：



-  **设置 Camera 到眼前**：设置 Camera 到眼前：具体介绍见“[Camera 的操作说明](#)”

-  **编辑你想要的天空**：编辑你想要的天空：





1) 设置时间:



可以根据不同的时间，改变天空的明暗效果。



2) 设置天气:



通过云，雨，雪，雾，雷这几个按钮来选择天气效果，使用调整天气强度进度条来改变天气效果的强度，通过风力大小的进度条来细化效果。

举例说明：



上图表示下雨的天气强度在 50%以上，同时风力接近最大。造成明显的下雨和树摇晃严重的情况。可以看到明显的雨滴，我们也可以通过自己的喜好进行天气的改动。

3) **更多天空** 点击此按钮可打开更多的天空选项进行选择。



可以在搜索栏搜索自己想要的天空，或者选择已有的天空。
要关闭的话点击设置内的“关闭天气系统”按钮，详细如下图：



- 
 HUD 编辑模式：可理解为多界面排版编辑模式，编辑后适配于手机观看模式。

首先，使用此功能需要对象列表内有界面，如图所示：



界面一定要设置 支持HUD模式 开启此按钮（[3.11 界面制作](#)），这样才可以在 HUD 模式打开。

点击 HUD 编辑模式 ，如图所示：



“小和尚的爱心”界面是呈现显示状态



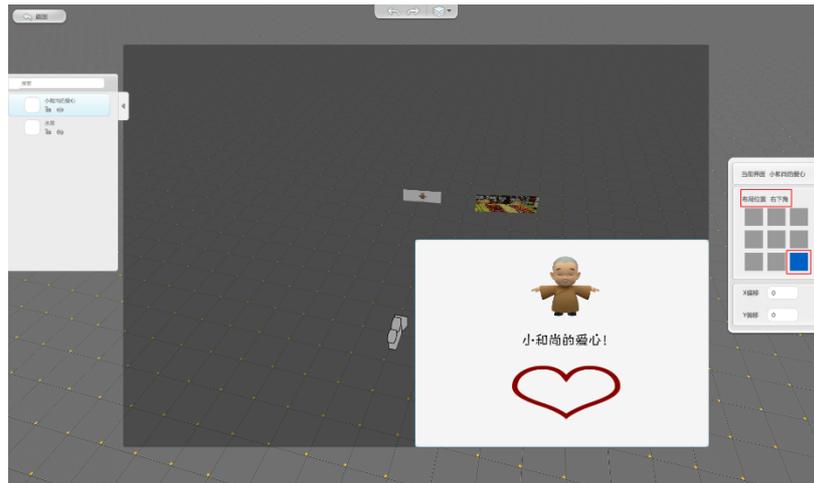
“水果”界面是呈现隐藏状态



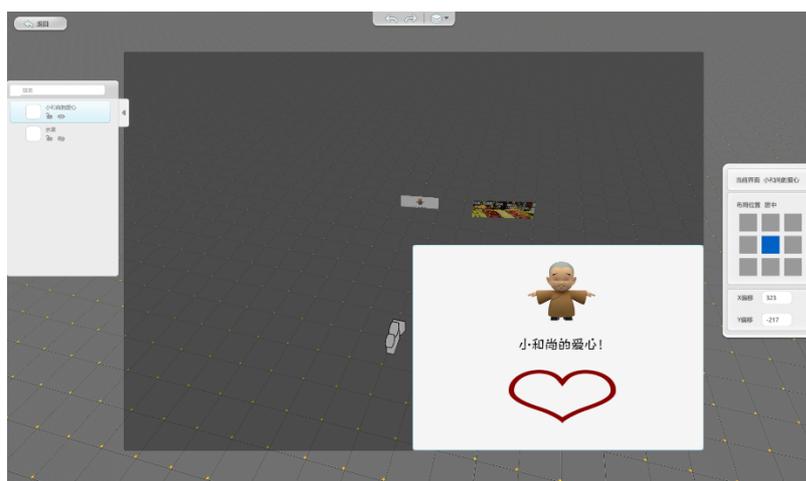
想要将“小和尚的爱心”界面置于整体画布界面右下方，操作如图所示：

- a) 第一种方式：选中“小和尚的爱心”界面，在右侧“当前界面”布局位置选择右下角，如图所示：





b) 第二种方式：选中“小和尚的爱心”界面，在右侧“当前界面”布局位置填入 X 偏移值和 Y 偏移值。如图所示：

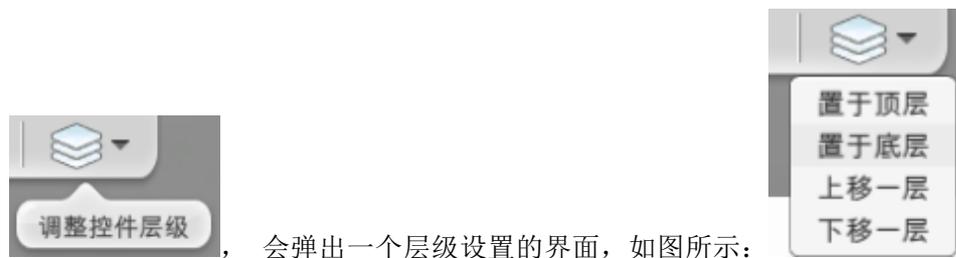


填入偏移值即可。

将“水果”界面的隐藏按钮关闭，如图所示：

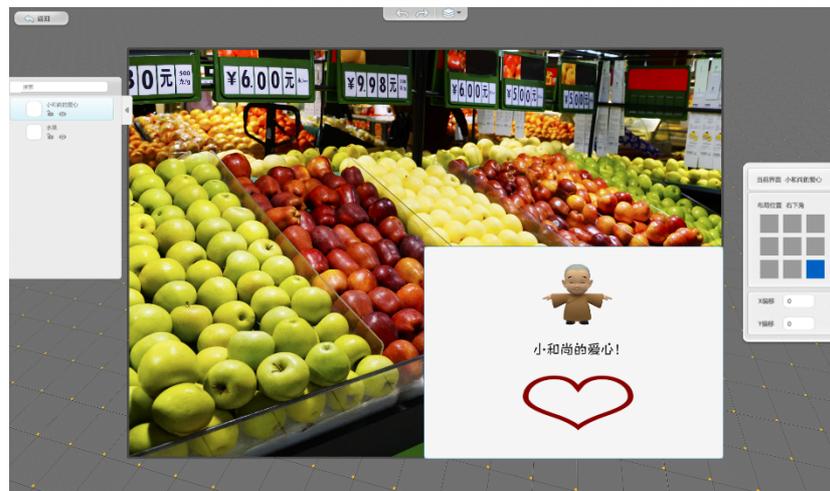


此时“小和尚的爱心”界面因为层级的关系，看不到了。点击对象列表中“小和尚的爱心”界面，然后点击页面上方“调整控件层级”按钮



1. 置于顶层：将选中的控件界面立刻放在所有控件界面层级的顶层，置于顶层后，其余控件界面层级顺序保持不变。
2. 置于底层：将选中的控件界面立刻放在所有控件界面层级的底层。
3. 上移一层：将选中的控件界面向上移动一层。
4. 下移一层：将选中的控件界面向下移动一层。

选择上移一层，这样“小和尚的爱心”界面就会在“水果”界面上一层级，如图所示：





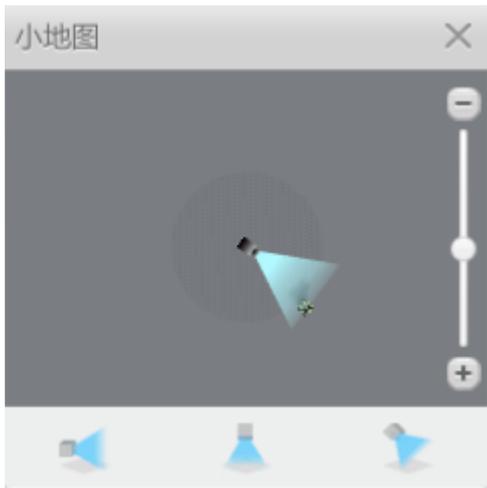
点击返回按钮即可。

(PS: 目前此功能尚未完善待后续版本更新再做讲解, 界面制作详细可查看 [3.11.界面制作。](#))



- **资源库:** 点击  则可以直接对之前隐藏的资源库面板进行展开; (ps:详细内容可查看: [2.4.7.资源库面板说明](#))

2.4.3. 小地图面板说明



小地图起的作用是针对当前视角的一个预览作用,可通过使用 WASD 来前后左右移动,



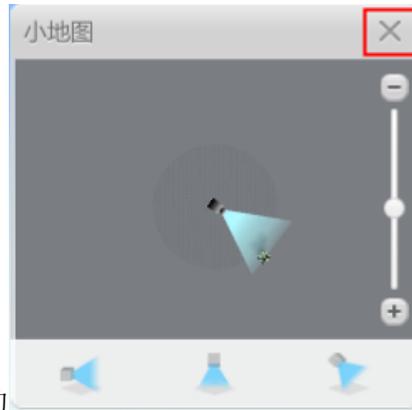
代表的是目前视野的方向位置,可通过小地图上的  来提高预览视野



的高度,也可以通过小地图上的  进行拉近预览视野,也可以直接拖动滚动条 

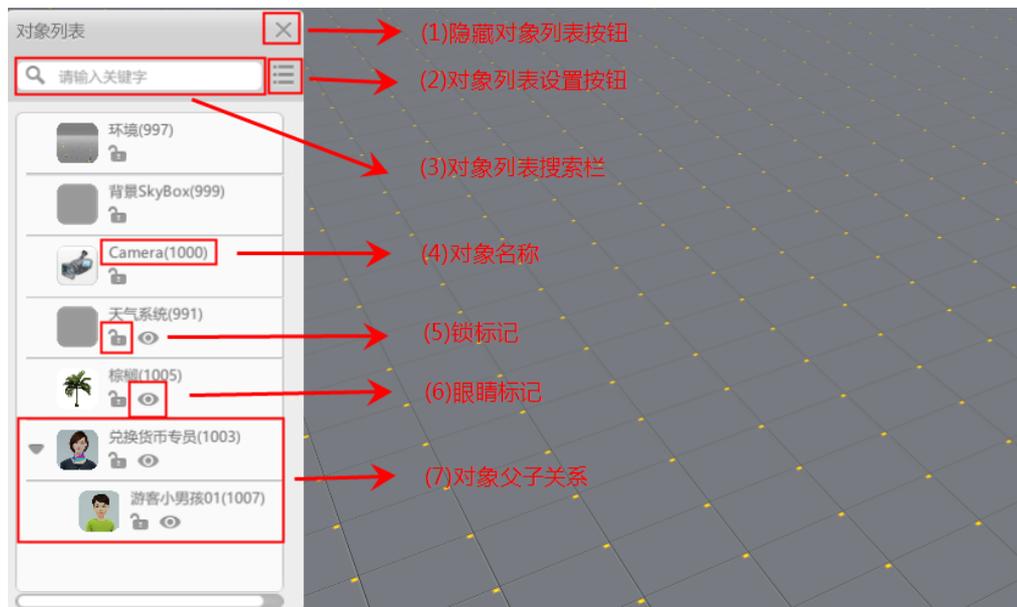


来控制相关视野远近。目前还内提供了 3 个视角，分别是正常（第一人称视角）、顶视(上帝视角)和鸟瞰(第三人称视角)。若想要隐藏小地



图则可以点击小地图右上角的按钮进行隐藏操作。

2.4.4. 对象列表面板说明



- (1) **隐藏对象列表按钮**：对象列表默认是打开状态。若需隐藏对象列表，点击隐藏对象列表按钮即可。如图所示：
点击前：



点击后:



隐藏对象列表后点击对象列表按钮，即可打开对象列表。

(2) **对象列表设置按钮**：点击对象列表设置按钮后



，弹出

两个选项框



A. **新建文件夹**：可以在对象列表中新建一个文件夹，可用于收录对象。

演示过程如图所示：

单击“新建文件夹”按钮后，新建一个文件夹



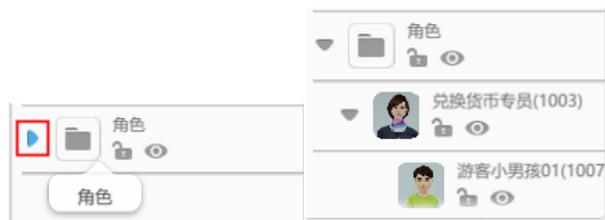
文件夹名称默认为重命名状态，可对其重命名；将其重命名为“角色”



将对对象列表中想要收录的对象拉入“角色”文件夹



(PS: 对象被收录文件夹后, 该对象下的子级对象也会一起被收录)
收录后, 如果文件夹是“合上”的状态, 可以点击“三角形按钮”打开



右键单击文件夹会弹出两个选项框



单击“删除”按钮会弹出删除文件夹对话框

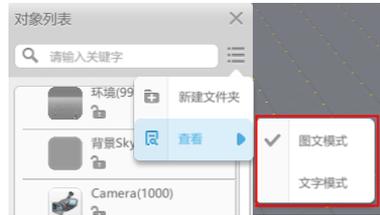


- i. **文件夹和对象** 文件夹和对象: 点击“文件夹和对象”按钮, 则会删除该文件夹和删除该文件夹下的所有对象。
- ii. **文件夹** 文件夹: 点击“文件夹”后删除该文件夹。
- iii. **取消** 取消: 点击后取消删除文件夹。



单击“重命名”按钮会对文件夹进行重命名操作。

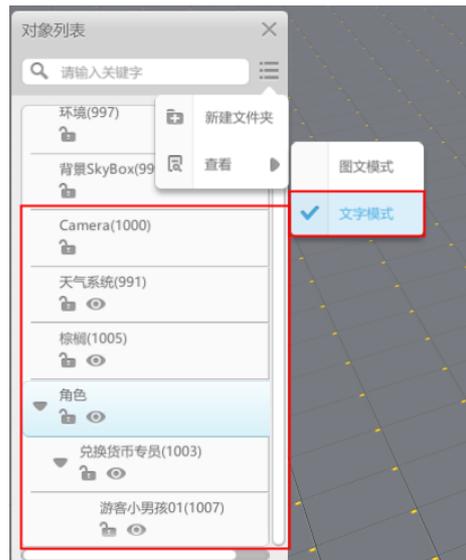
B. **查看**：可以选择对象列表的查看方式。鼠标悬停在查看按钮上会弹出两个对话框，如图所示：



a) **图文模式**：勾选图文模式，如图所示：



b) **文字模式**：勾选文字模式，如图所示：



(3) **对象列表搜索栏**：可以在搜索栏内搜索对象列表中的对象，如图所示：



若关键词不对，则会显示



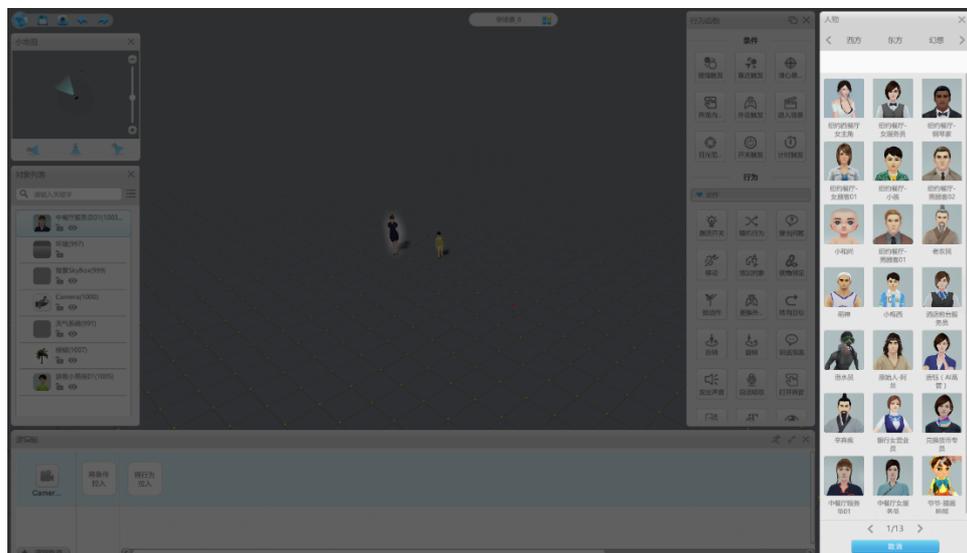
(4) **对象名称：**记录对象列表里面对象的名称以及对象的物体 ID。



鼠标悬停在对象上会出现当前对象的定位按钮。点击此定位按钮，可将场景内视角定位到当前对象。



a) **替换**：点击后编辑器显示如下图：



在“资源库”内选择需要替换的资源，放弃替换操作点击“取消”。

- b) **删除**：点击后删除对应模型（**备注：该对象下行为颗粒也将一并删除！**）
- c) **重命名**：可以对模型进行重新命名的操作；
- d) **添加为时间轴物体**：将需要的对象添加至时间轴中，首先在想要添加的对象上点击鼠标右键，接着点击“添加为时间轴物体”按钮；详细查看下图：



然后就能看到在时间轴中查看到新添加的对象；实现效果如下图：



e) **添加为逻辑轴物体**：将需要的对象添加至逻辑轴中，首先在想要添加的对象上点击鼠标右键，接着点击“添加为逻辑轴物体”按钮；详细查看下图：然后就能看到在逻辑轴中查看到新添加的对象；实现效果如下图：



2.4.5. 触发条件面板说明



上图是可选的事件触发条件，在编辑模式下，鼠标悬停在某个触发条件的按钮上，这

个按钮就会显示出一个蓝色方框 ，并且在该触发条件的右上角会有一个灯泡

提示。移动至灯泡时就会有针对该条件的简要说明，如图所示：

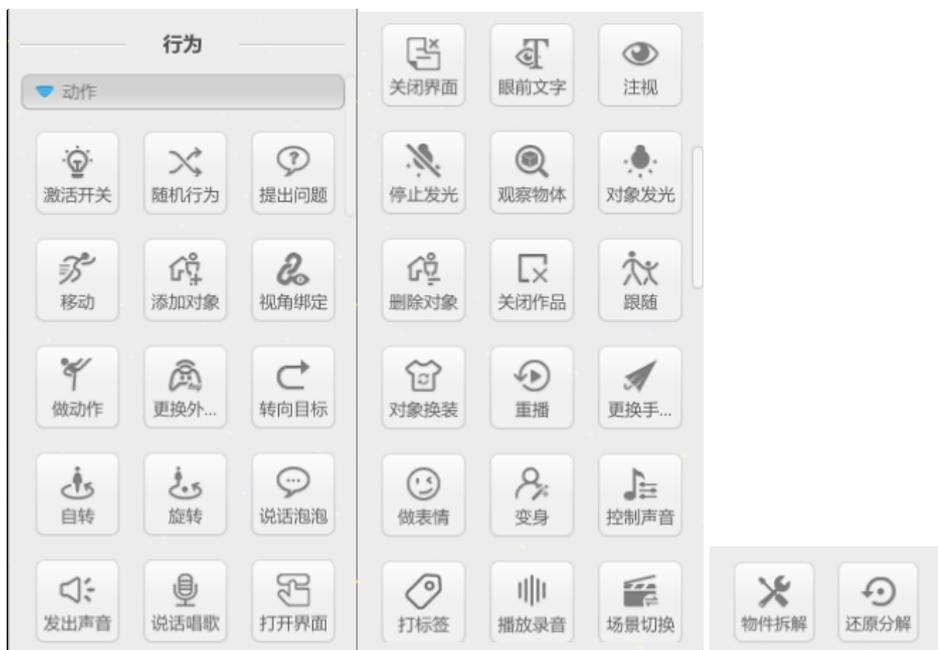


若想要知道该条件的使用方法可以点击下方的“详情介绍”进行查看



(PS：“触发条件面板”只有在逻辑轴进行编辑才能调出条件面板。)

2.4.6. 行为面板说明





在这里可以选择编辑器内支持的事件效果。目前这里面总共分五类：**动作**、**特效**、**计时语音**、**拍摄**、**更多**，这里默认是展开的，点击每个分类左侧的  按钮

可以对分类进行收起 ，若要展开此分类可以点击左侧  按钮进行展开。

在编辑事件的状态当中，鼠标悬停某个行为颗粒的按钮，这个按钮就会显示出一个蓝色

方框（如图：），并且在该行为颗粒的右上角会有一个灯泡提示。移动至灯泡

时就会有针对该行为的简要说明，如图所示：



若想要知道该行为的使用方法可以点击下方的“**详细介绍**”进行查看，如图所示：



添加行为的方法与添加触发条件的方法一样，只不过添加行为之后，是会在“**对象事件编辑区**”的行为链当中显示刚才选定的行为，具体添加方式见“[触发事件条件及类型说明](#)”。

需要注意的是行为面板在进入作品的时候是默认打开的，可以通过点击事件编辑面板

中的  按钮隐藏或者激活的操作，具体的位置如下图：



(ps: 当前版本在时间轴编辑模式下针对无法使用的行为会显示为灰态并且无法点击)
具体如下图：



2.4.7. 资源库面板说明



可以通过该面板快速将需要的资源找到并放置到场景中，也可以通过关键字搜索的方式将想要的资源进行搜索放置到场景中，点击右上角搜索，然后输入想要搜索资源的关键字，具体如下图所示：



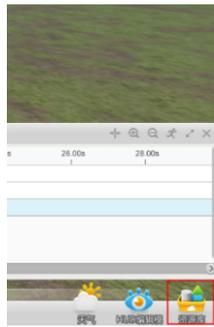
点击输入框也可选择之前输入过的历史记录重新查询，如下图：



(PS: 在搜索结果中有图片显示的是模型和特效，若没有图片显示的是视频、音频或图片之类的特殊资源。)



- **隐藏资源库面板：** 点击资源库右上方



隐藏，隐藏后的列表如图：



- **展开资源库面板：** 点击



- **隐藏资源库分类：** 若想要在资源库中隐藏资源库分类

时，可以点击左侧的



对分类进行隐藏；



- **展开资源库分类：** 若想要在资源库中展开资源库分类

，可以点击左侧的



对分类进行展开；

- **新建主题包：** 若在 99U 登录或 101 账户登录，则可以在资源库上看到个人库，在

主界面上看到主题包：



在个人库下可以编辑自己想要的文件名并且对相关文件进行分类



点击右键也可以对主题进行置顶、重命名、删除的相关操作，如下图：



- 对新增资源分类进行添加物体：
点击已经创建好的个人主题，如下图：

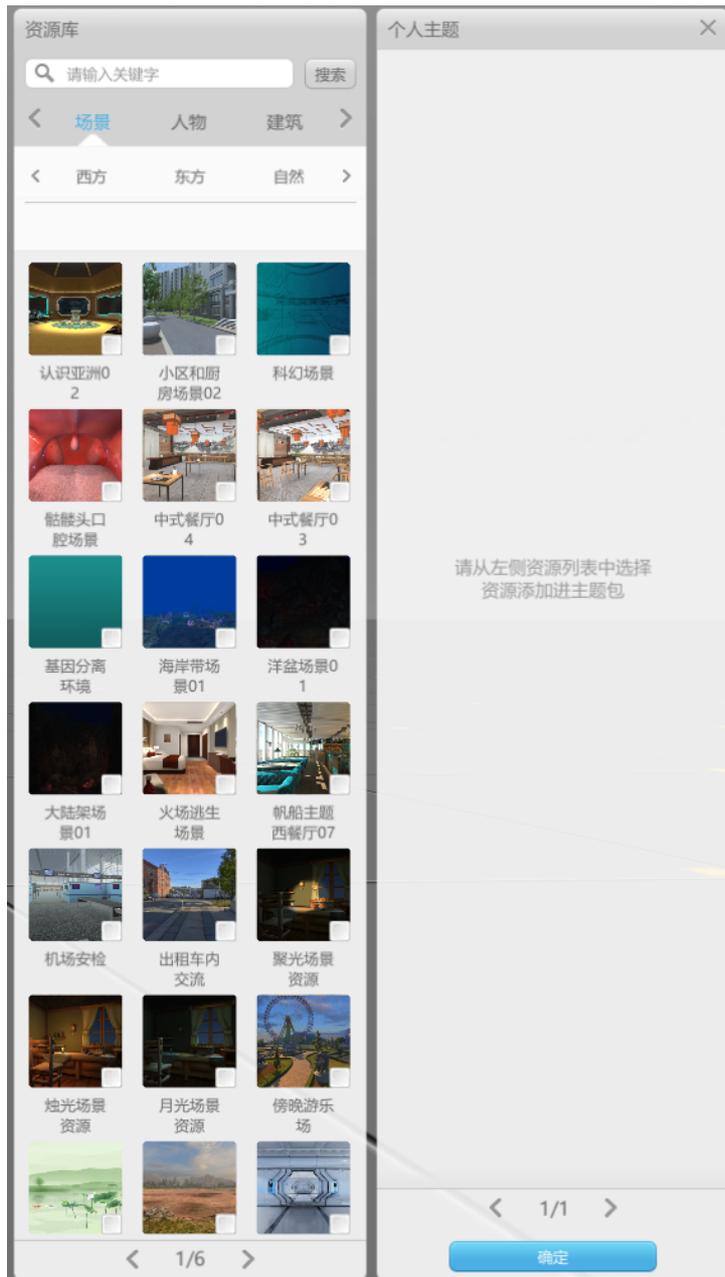
搜索

主题包

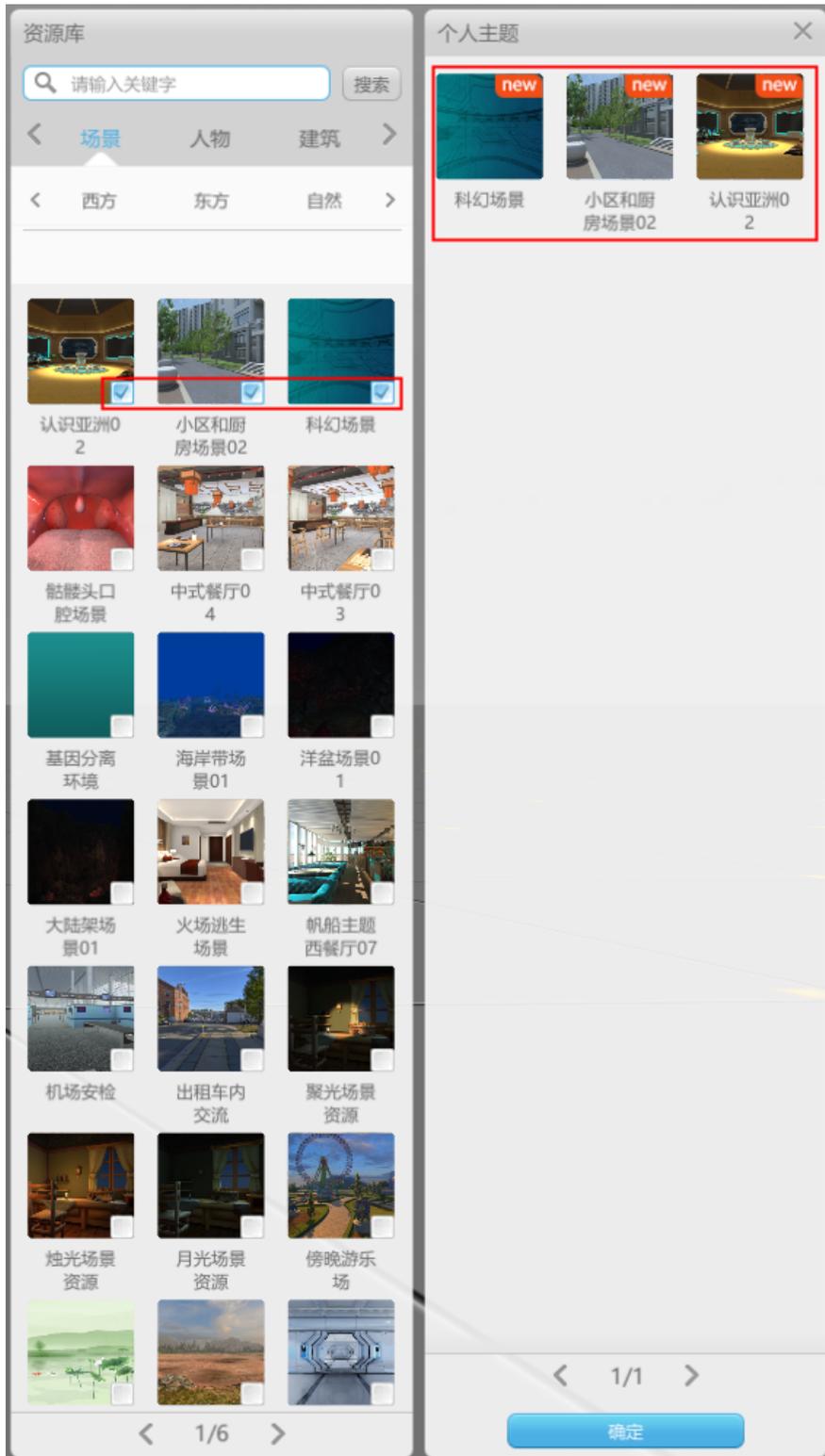


请从左侧资源列表中选择
资源添加进主题包

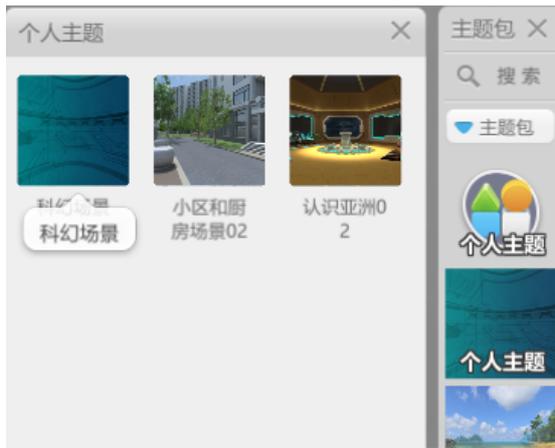
在左侧会弹出资源库面板,如下图:



用户可以在该面板中选择所需要添加的资源，并在需要添加的资源右下方打钩；若完成了此次添加一定要点击“确定”，如下图：

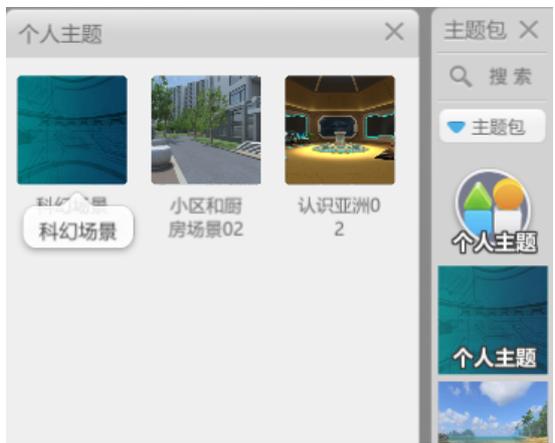


查看新增主题情况，显示如下图情况：

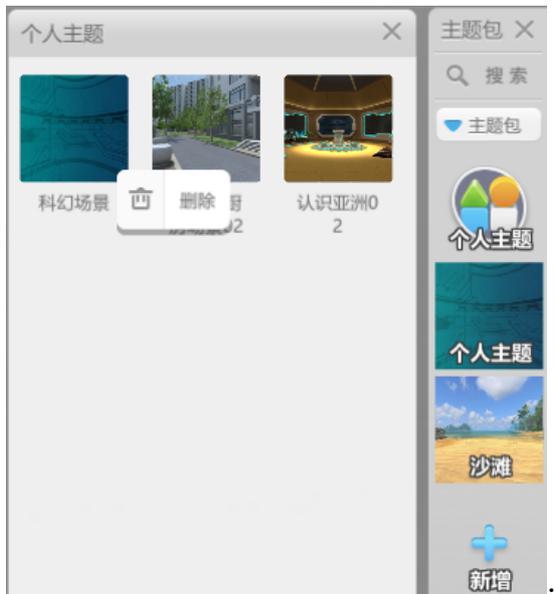


才表示添加成功。

- 对新增资源分类进行删除物体：
点击之前已经创建的主题,如图：



接着右键想要删除的物件，如下图：

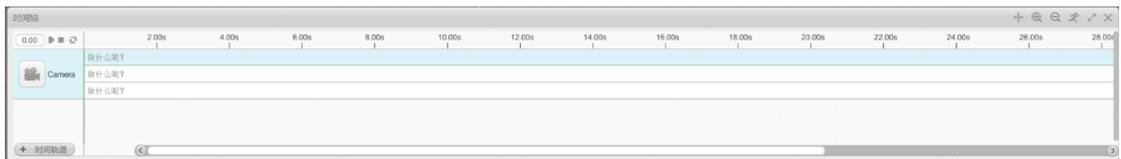


选择后点击“删除”即可，如下图：

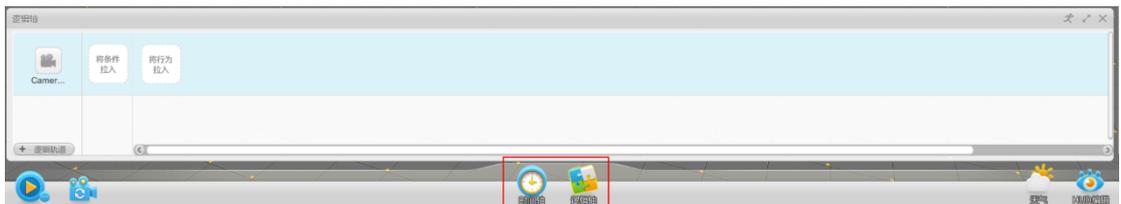


(PS:设置好的主题包只在当前创建的课件中会显示，在新创建的课件中就没有之前所创建的主题包。)

2.4.8. 事件编辑面板说明



这里是事件编辑的面板，这个面板分两种模式：**时间轴**、**逻辑轴**。



可以通过点击下方的时间轴和逻辑轴图标切换时间轴和逻辑轴面板。

□ **时间轴**：是依据时间进行事件编辑，按时间的行进过程将事件展示出来的。

a) **触发时间**：



该面板是时间行进过程，以秒为单位；

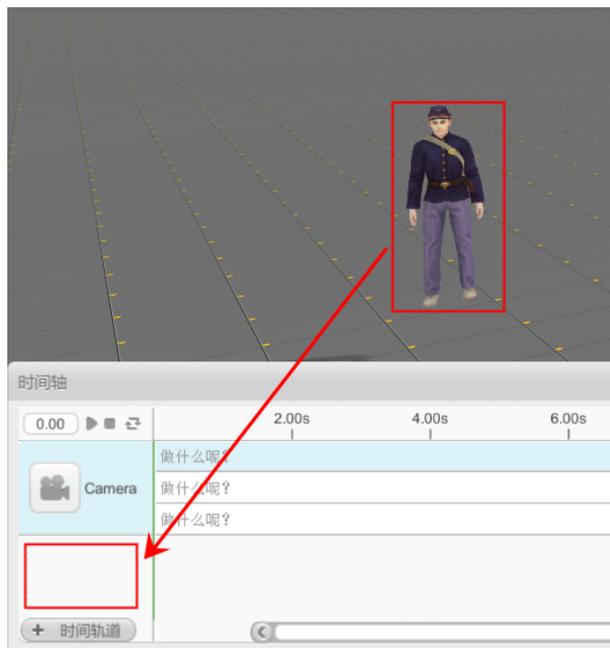
b) **增加对象轨道**：

指增加时间轴模式下对象轨道，当前添加方式有四种：

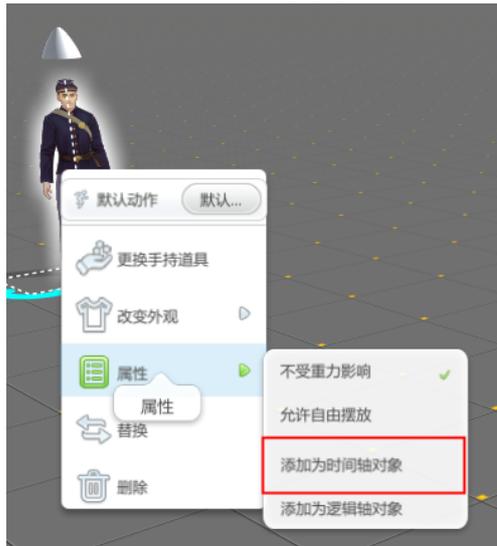
- 选择“**对象列表**”需要添加到时间轴的对象，鼠标左键按定对象拖拽到事件编辑区时间轴空白处即可，操作流程如下图：



- 直接拖拽场景中的对象至事件编辑区的时间轴白处即可，操作流程如下图：



- 在界面中右键单击物件，在弹出的小菜单中点击属性中的“添加为时间轴对象”即可。

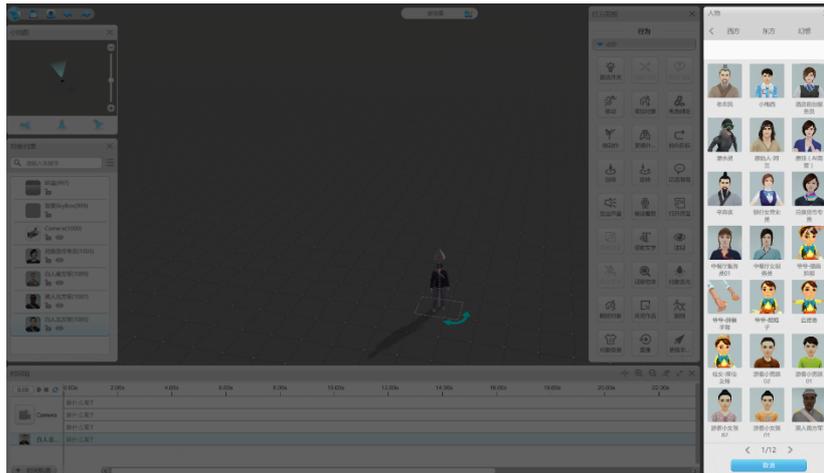


- 在“对象列表”内对需要添加时间轴对象点击右键找到“添加为时间轴物体”按钮，点击添加成功，如下图：



- c) **替换**：若想替换对象，点击这个按钮，然后显示如下图：





可以在“资源库”中选择想要的资源进行替换；“取消”按钮取消当前所有操作。

- d) **删除对象**：若想要删除对象轨道，可以直接在该对象上点击鼠标右键，在调出的菜单中点击删除对象即可；详细可以查看下图：



- e) **增加时间轨道**：当同时间需要发生二个以上的行为，需要在某个时间点并列进行的时候，需要添加新的时间轨道，此时我们可以增加时间轴模式下某一对象时间轨道数量，增加时间轨道的方式有两种：

- 可以点击 **+ 时间轨道** 按钮，

举个例子：

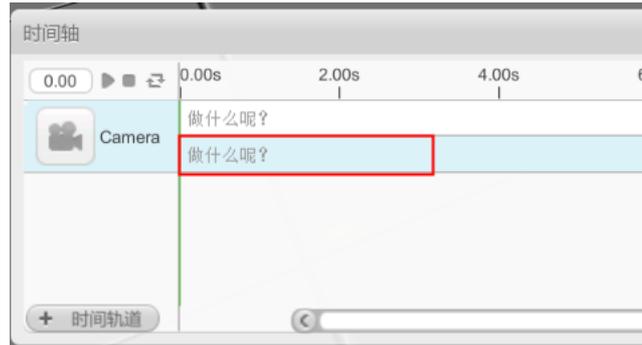


上图中摄像机的时间轨道当前是只有一条，接着我们点击



按钮，就可以看到在原先的时间轨迹下面多出了一条轨道

见下图：



这样就表示在场景中摄像机有着两条时间轨道；

- 在原有的时间轨道上单击鼠标右键调出选择菜单，



接着点击“增加时间轨道”按钮栏即可完成添加



(PS: 一个对象拥有的时间轨道是没有数量限制的。)

- f) **删除时间轨道**：若想要删除某个对象的某一条时间轨道，可以直接在该轨道上点击鼠标右键，在调出的菜单中选择“删除时间轨道”按钮即可（PS: 删除轨道后，该轨道内的所有行为颗粒也将被删除!），具体如下图：



- g)  **时间进度条**: 这里表示的是针对当前时间轴中时间的控制, 可以通过拖动来进行时间的调整进而来针对特定时间设定触发的行为;



- h) **自适应**: 根据当前设定的事件行为所使用的时间来进行调整显示时间间隔的一个按钮;



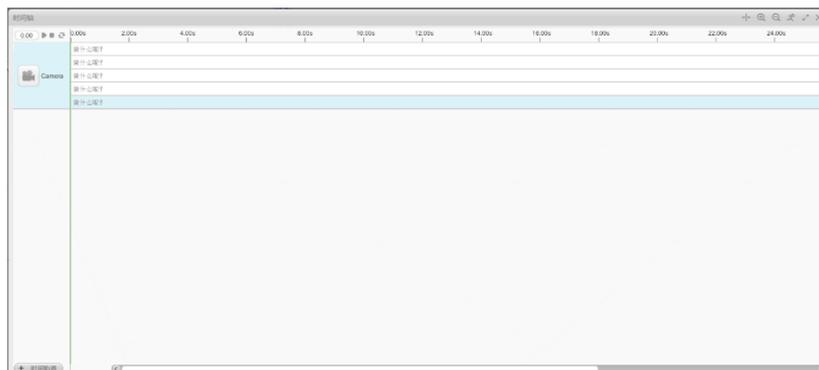
- i) **放大/缩小**: 改变时间轴模式中显示的时间刻度;



- j) **行为面板**: 若想要隐藏行为面板就可以点击此按钮, 此按钮蓝色状态表示当前界面中是有显示行为面板的;



- k) **最大化**: 此按钮是用来放大事件编辑面板的按钮, 点击后的效果如下图:



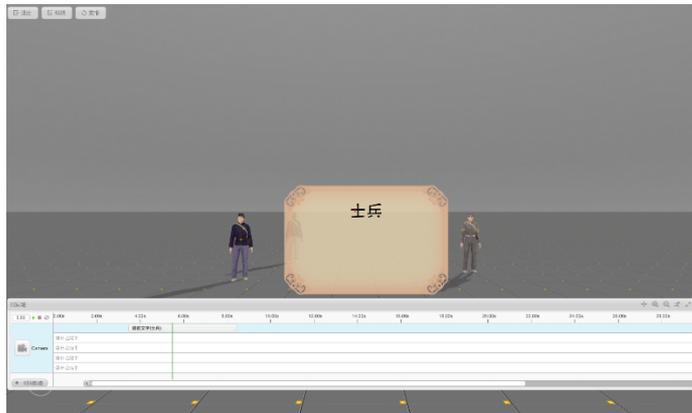
(PS:若在最大化的情况下再次点击最大化按钮面板则会还原到之前的大小。)



- l) **最小化**: 此按钮是用来隐藏事件编辑面板的按钮, 点击后该面板就会隐藏;



- m) **预览按钮**: 此按钮是针对当前在时间轴模式下编辑的作品进行预览的按钮:



- n) **停止预览按钮**: 此按钮是针对于在点击时间轴模式预览下停止预览返回编辑模式的一个按钮, 点击后即表示停止预览;



- o) **循环设置按钮**: 具体功能暂未开放, 待后期开放时再进行说明;



- p) **时间显示框**: 这个显示框中显示的是当前预览的时间 (进度);
(PS:当前时间显示框可以直接输入时间值, 但具体功能暂未开放, 待后期开放时再进行说明)



- q) **时间轴停止线**: 时间轴停止线顾名思义指的是这个作品的停止点, 在停止线之后的行为是不会在执行下去的, 默认的作品时间长度只有 40 秒, 若所做作品的总时间长度大于 40s, 一定要记得把时间停止线往后拖动(停

止线的拖动是将鼠标移动至此按钮上（然后按定鼠标的左键即可）。如上图所示，则表示这个作品的时间长度只有10秒左右，演示10秒后就停止演示了，不会触发后续的转向目标的行为。

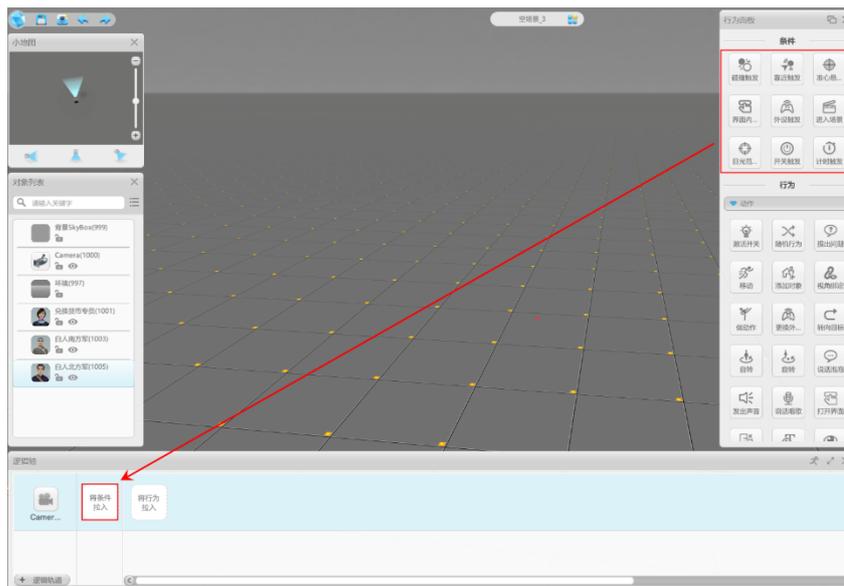


逻辑轴：逻辑轴是直接在对象上添加触发条件和行为的一种编辑模式；



a)

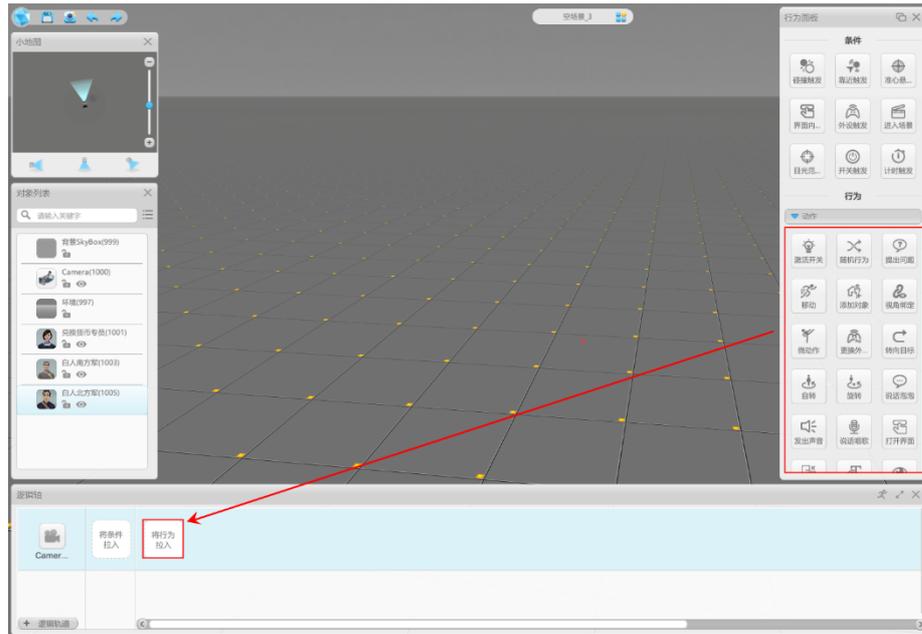
条件框：此处放置的是需要触发这个对象的条件，具体的可供选择的触发条件对应应在行为面板中的位置如下图：



b)



行为框：此处放置的是满足触发条件后所执行的行为，具体的可供选择的行行为条件对应应在行为面板中的位置如下图：

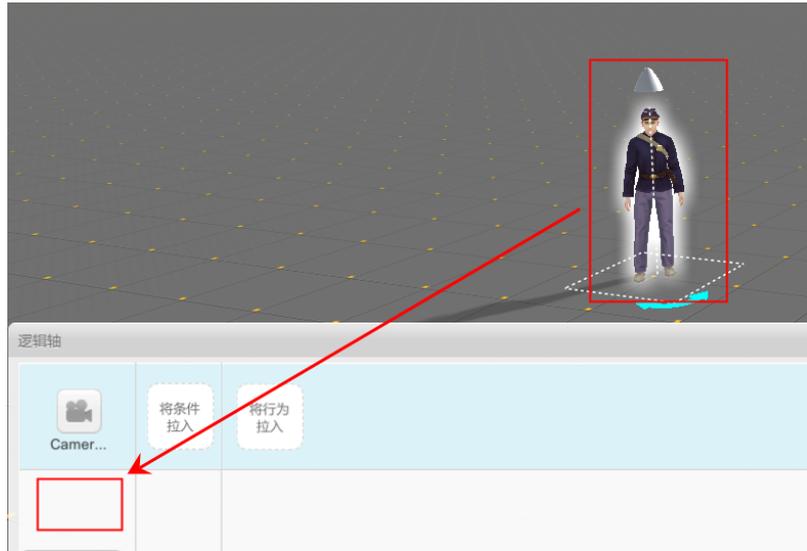


c) **增加对象**：增加逻辑轴模式下所编辑对象的，分为四种方式：

- 点击“对象列表”中的对象，按住鼠标左键拖拽放入事件编辑区逻辑轴中空白处，操作流程如下图：



- 直接拖拽场景中的对象至逻辑轴空白处，操作流程如下图：



- 在界面中右键单击物件，在弹出的菜单中点击属性中的“添加为逻辑轴对



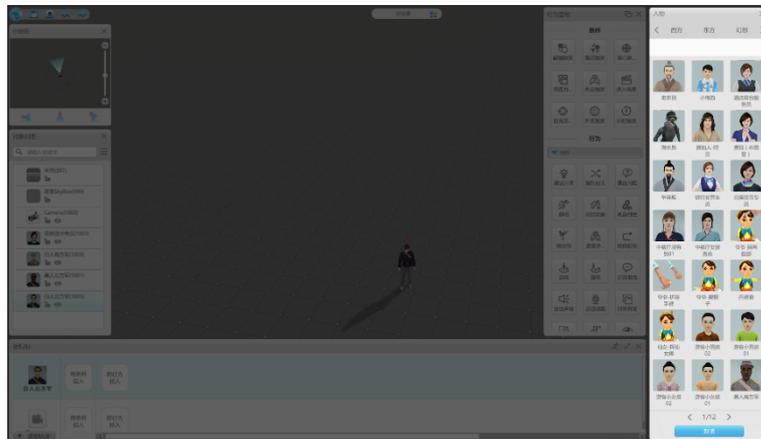
象”即可。

- 在“对象列表”内对需要添加时间轴对象点击右键找到“添加为逻辑轴物体”按钮，点击添加成功，如下图：



d) **替换：**

若想替换对象，点击这个按钮，然后显示如下图：



可以在“资源库”中选择想要的资源进行替换；也可以点击搜索按钮，搜索自己喜欢的对象进行替换；“取消”按钮取消当前所有操作。

- e) **删除对象：** 若想要删除在逻辑轴中的某个对象，直接在该对象上点击鼠标右键，在调出的菜单中选择删除对象即可（PS：删除对象后，该对象下的所有行为颗粒也将被删除！），详细如下图：



- f) **增加逻辑轨道**：在逻辑轴中添加逻辑轨道的方式有三种：
- 通过点击“+逻辑轨道”按钮来增加某个对象逻辑轨道；
举个例子：



见上图，当前模型对象只有一条逻辑轨道，现在我们点击



按钮，接着我们就能看到在原有的基础下多了一条逻辑轨道



- 在原有的逻辑轴轨道上单击鼠标右键调出选择菜单，接着在点击添加逻辑轨道选项即可，详细查看下图：



- 将鼠标左键选择条件按住不放拖入逻辑轨道的交界处，待出现绿色框时松开，则可自动添加逻辑轨道，如下图：



(PS:该操作方式无法接空条件逻辑轴之下，即当上一条逻辑轴条件为空时，无法添加在其下面。)

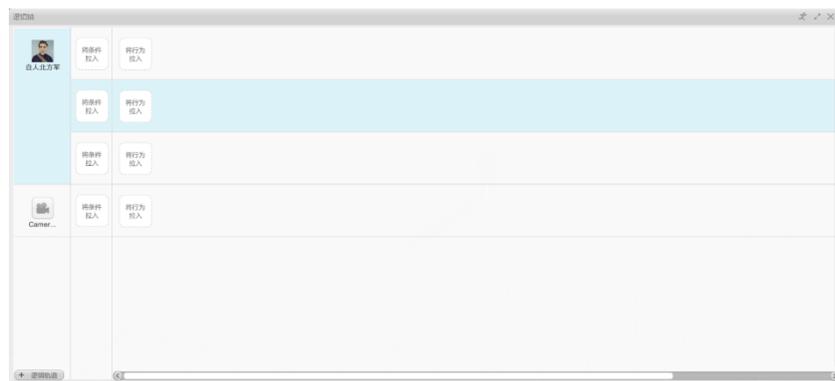
- g) **删除逻辑轨道：**若想要删除在逻辑轴中某个对象的逻辑轨道，直接在该逻辑轨道上点击鼠标右键，在调出的菜单中选择删除逻辑轨道即可；



- h) **行为面板：**若想要隐藏行为面板就可以点击此按钮，此按钮绿色状态表示当前界面中是有显示行为面板的；



- i) **最大化：**此按钮是用来放大事件编辑面板的按钮，点击后的效果



如下图：

(PS:若在最大化的情况下再次点击最大化按钮面板则会还原到之前的大小。)



- j) **最小化：**此按钮是用来隐藏事件编辑面板的按钮，点击后该面板就会隐藏；

PS:逻辑轴编辑模式与行为面板的关系具体可见[“添加事件触发条件”](#)说明、[“添](#)

加行为事件类型”说明。

2.5. 场景说明

在 101 创想世界中场景可以分为两种：一种是场景带网格的场景，另一种是场景不带网格的场景，下边将对两种场景在日常使用操作时常遇到的不同进行相关的说明：

- **物件放置的区别**：带网格的场景在模型放置的时候只能将模型对象放置在场景地形上，效果如下图：



而相对于不带网格的场景则可以将模型放置地形之下，效果如下图：



- 若直接使用键盘 WASD 进行位置的移动的时候，如果是带网格的场景中会受到地形的限制，需要进行切换正常视角或鸟瞰视角来进行控制，而不带网格的场景不会受到此限制；
- 带网格的场景和不带网格的场景调整视角的方式也存在不同，具体说明见“[调整视角](#)”场景说明

3. 常见操作说明

3.1. 基本操作

3.1.1. 前后左右移动

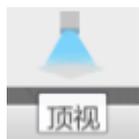
若在场景中想要前后左右移动可以使用键盘 WASD 键来进行前后左右的移动；

3.1.2. 调整视角

目前编辑器有三种直接视角可以选择：鸟瞰（第三人称视角），正常（第一人称视角）



和顶视（第三人称视角），可以通过小地图下方

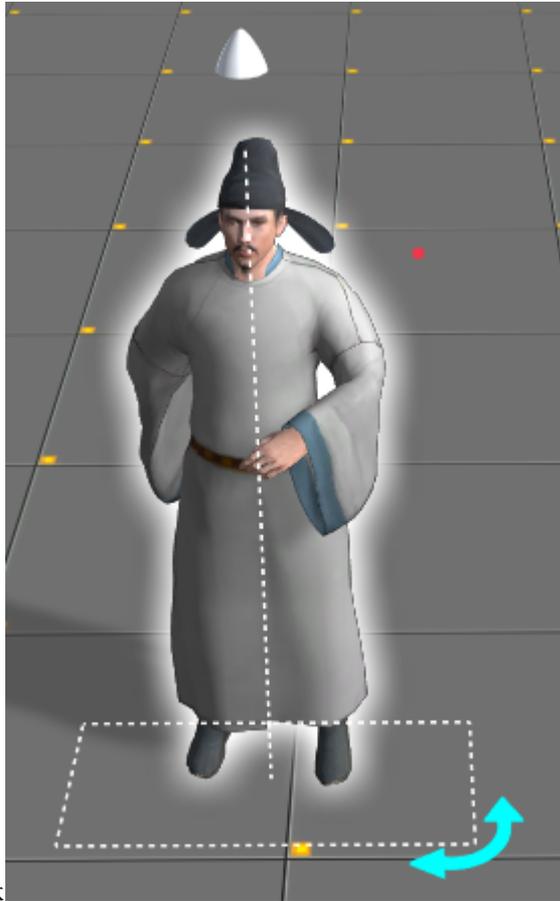


来进行切换

- **正常模式：**在正常视角模式下若想要调整左右视角可以直接使用键盘 W/A/S/D 来进行调整或者直接按定鼠标右键进行移动，若想要放大（拉近）视野可以使用鼠标滚轮来进行操作；

- **鸟瞰模式：**在鸟瞰模式下若想要调整左右视角是通过按定鼠标右键进行移动加上使用鼠标滚轮来进行调整视角；
- **顶视模式：**在顶视模式下不可以调整视角，只有顶视一个视角，不过可以通过W/A/S/D进行前后左右移动。
(PS:若要在不带网格场景中调整视角可以直接通过键盘W/A/S/D或者按定鼠标右键加上鼠标滚轮来进行调整。)

3.1.3. 移动物体



使用鼠标左键选中物体，若点击物体上方

的  按钮，这时候可以对物体进行上下的垂直方向移动，也可以点选物体，并拖动整个物体，这时候物体就会进行全局移动。

(PS:拖拽对象时，只能在水平面上移动，与地面距离 0.2 米以下可以自动吸附到地面。)

3.1.4. 旋转物体



使用鼠标左键选中物体，点击  对象上会出现



若点击物体周围的  按钮，这时候可以拖动任意一个箭头来对物体进行三个方向面上的旋转操作。

3.1.5. 跳跃

在当前的 101 创想世界中若在编辑作品的状态下可以使用键盘的“空格”键对当前的视角进行跳跃的操作。

(PS: 在正常视角模式下按一下“空格键”则会进行跳跃的操作，按住“空格键”则会提高视角高度，而不会进行跳跃的操作，再按住“X”键可降低视角高度。)

3.1.6. 缩放物体

若在场景中想要变更物体的大小可以左键点击要缩放的物件，在出现的功能按钮中选

择缩放按钮，



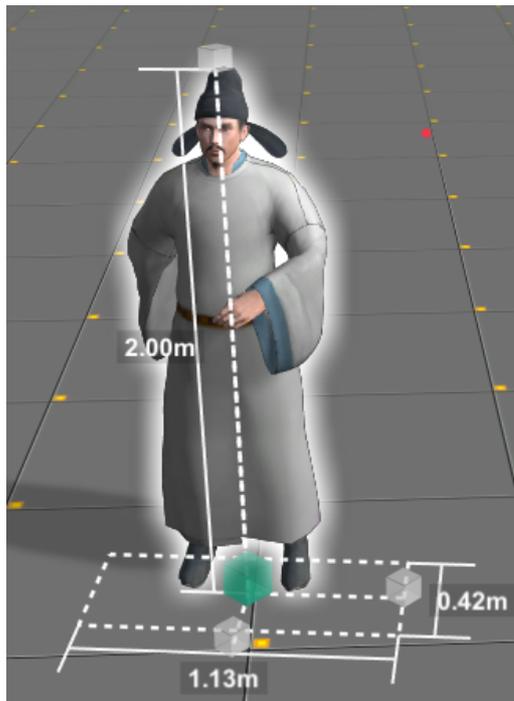
具体操作如下：

□ 改变物体整体大小

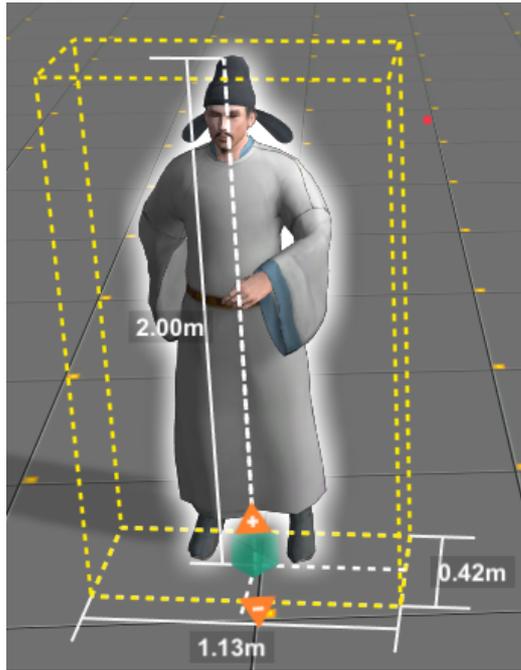
1) 选定想要改变大小的物件然后点击此按钮



2) 将鼠标移动至中心的棕色正方体



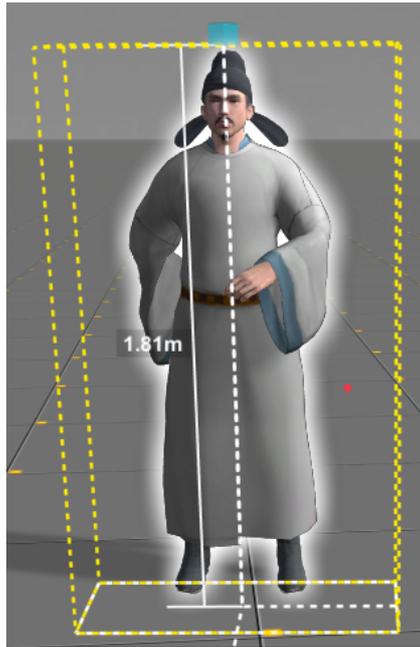
3) 接着按定鼠标左键进行拖拽来进行上移（放大）或下移（缩小）的操作



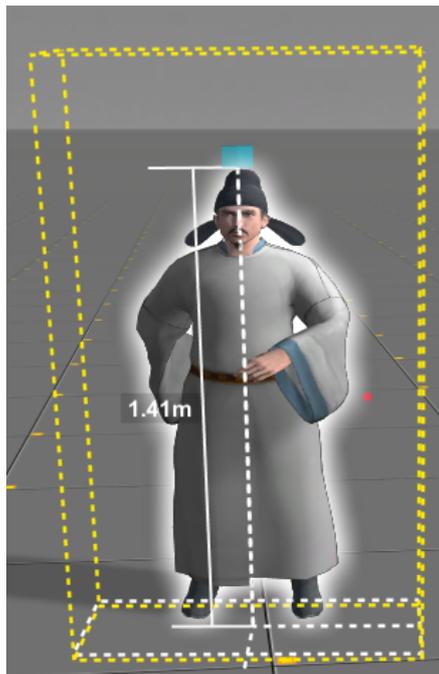
- 改变物体某一轴大小，例如改变高度具体如下：
- 1) 选定想要改变大小的物件然后点击此按钮



- 2) 鼠标移动至模型头顶正上方的白色正方体待变蓝色时按定鼠标左键



- 3) 接着进行上下的移动来改变模型的高矮，黄色方框表示改变前的大小



3.1.7. 吸附

按住 ALT 然后在进行拖拽对象，可以与其他对象进行吸附的操作，并且可以通过设置界面中吸附距离来控制最小的吸附距离。



(PS:拖拽对象时, 只能在水平面上移动, 与地面距离 0.2 米以下可以自动吸附到地面。)

3.2. 从资源库选择模型



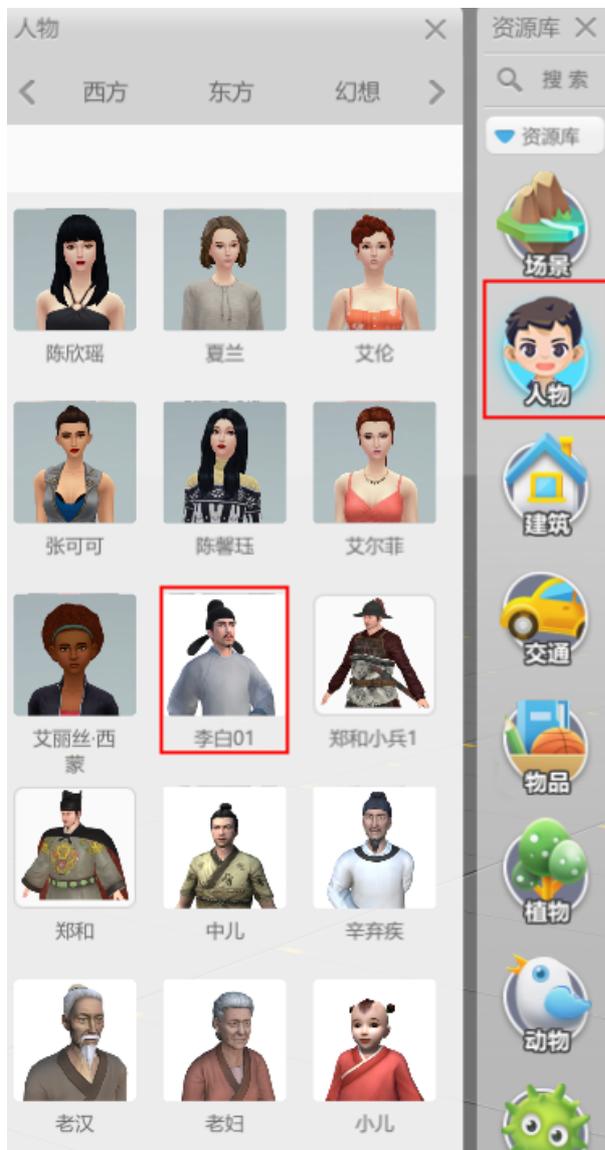
上图是资源库面板的一个完整图，

- **直接选取模型：**可以通过该面板快速选择想要分类后将想要的资源模型快速放置到场景中，举例：
若想要在场景中添加一个“李白 01”的模型，第一步在资源库中选择人物此分类



(选择后该项图片发生变化),

接着在调出的人物资源分类中进行查找



然后直接点击想要的“李白 01”这个模型对象并将鼠标移动至界面中就会出现一



个加载模型进度的图标，待这个图标变为 100%后则表示模型加载完成；

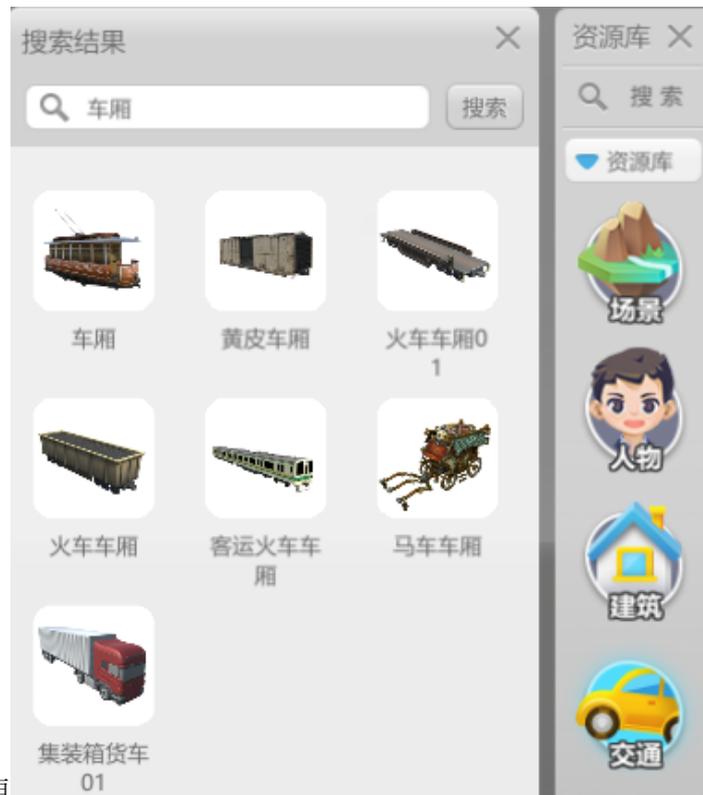
- **关键字搜索：**若想要添加的模型为某一特定模型，可以通过关键字搜索的方式将想要的资源进行搜索放置到场景中，点击右上角搜索，然后输入想要搜索资源的关键字。

举例：

想要在场景中添加一个车厢模型，点击  搜索按钮，



接着在调出的资源搜索面板 中输入关键



字车厢

然后在搜索结果中选择你想要的模型即可。

(PS: 搜索结果中有图片显示的是模型, 若没有图片显示的是特效或图片之类的特殊资源。)

- **翻页功能:** 若在资源库分类当前页中未找到自己想要的模型可以点击翻页按钮进行下一页的跳转



(PS: 在账号登录状态下, 右侧资源库收起可显示个人资料库, 可自由上传音频、

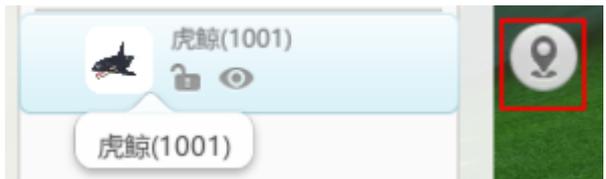


图片和视频资源，并添加入作品。)

3.3. 模型快速定位

在对象列表选中了一个对象模型，需要快速定位到该模型上有三种方法：

1. 只需按下键盘上的“F”键。
2. 直接双击鼠标左键。
3. 点击右方定位按钮

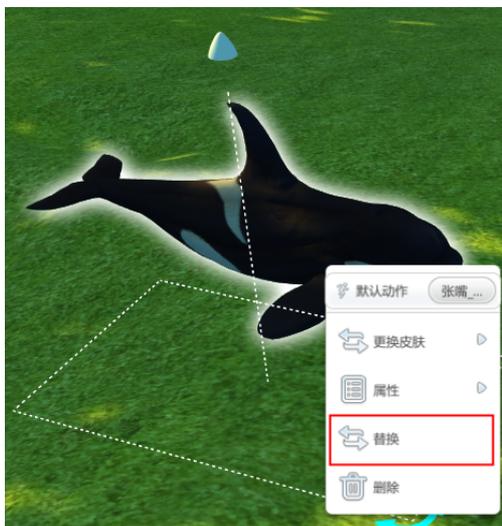


即可完成快速定位。

(PS: 如果在对象列表中点击 Camera 列的话，就会定位到主镜头上面。)

3.4. 模型的替换

选择模型后点击鼠标右键调出菜单，选择替换



接着会调出对应的资源库分类, 然后选取想要进行替换的模型, 即可完成模型的替换;

3.5. 模型的删除

选择模型后点击鼠标右键调出菜单, 选择删除, 会弹出



再次确定页面, 点击确定即可完成模型

的删除;



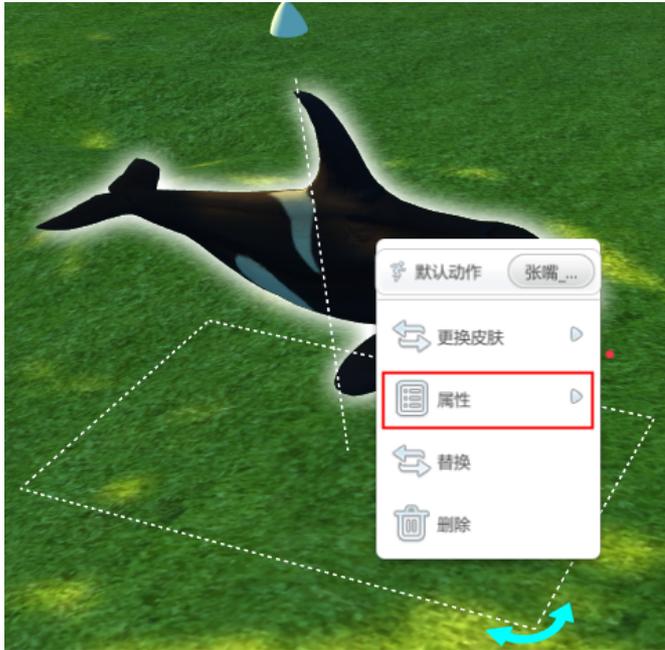
在对象列表中选择想要删除的模型对象并点击鼠标右键调出菜单, 选择删除



即可完成模型的删除操作;

(PS: 删除对象也将会删除对象下所有的行为颗粒!)

3.6. 模型的属性



选择模型后点击鼠标右键调出菜单，选择属性，接着就会有调出个选择菜单，该菜单中包含三个选项：

- 不受重力影响**：这个选择项是针对模型对象在演示的时候是否做向下坠落的运动的选择，默认设置项为“不受重力影响”，若想要在演示时使模型对象做向下坠落运动则点击此项，可以观察到点击后变化如图



此时就表示在演示时该模型对象做向下坠落运动；

（PS：当前此功能尚未完善，待后续版本更新再做讲解。）

- 允许自由摆放**：允许对象进行自由摆放，当前功能暂未完善。
- 添加为逻辑轴对象**：通过此按钮可以将该对象直接添加至逻辑轴模式中；
- 添加为时间轴对象**：通过此按钮可以将该对象直接添加至时间轴模式中；

3.7. 模型默认动作



在当前的资源库当中有部分的资源是直接带有动作的,因此选定对象并单击鼠标调出的菜单栏中会多出一栏默认动作的设置,通过该栏我们可以进行设定模型的默认动作(初始动作),具体操作如下: 点击默认动作后方动作按钮



在调出的动作列表中选择想要的动作,接着点击确定即可。

3.8. 更换手持道具



在当前的资源库当中有部分的资源是可以手持道具的，因此选定对象并单击鼠标调出的选择道具菜单栏。

拿小男孩举例，则小男孩的手持道具如图所示：



选择想要添加的手持道具并点击确定，在一阵特效变化后男孩的手上就会手持道具啦。



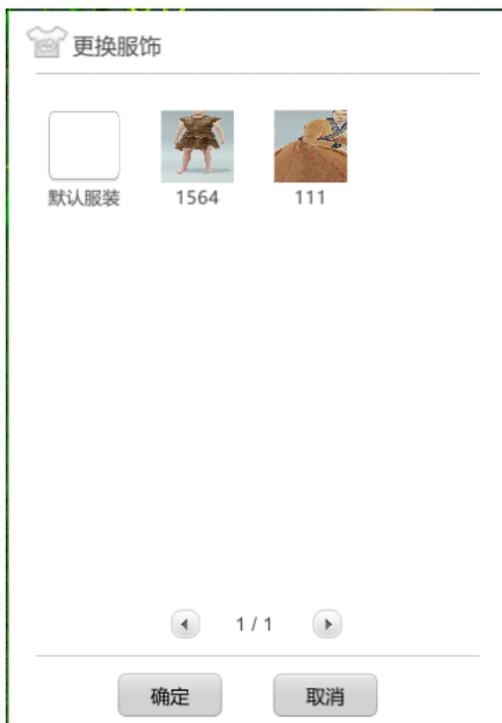
(PS: 该功能尚未完善，待后续版本更新再做讲解。)

3.9. 改变外观



在当前的资源库当中有部分的资源是可以改变外观的，因此选定对象并单击鼠标调出的更换服饰菜单栏。

拿男管家举例，则男管家的服饰如图所示：



选择想要更换的服饰并点击确定，男管家的服饰就会更换。



3.10. 重命名



在对象列表中选定某一对象后点击鼠标右键并点击重命名就可以对当前所选择的对象进行重新命名。

3.11. Camera 的操作说明



Camera 的外形是摄像机造型，摄像机指向的位置就是演示时的视角位置。这里可以对 Camera 进行移动来确定其初始镜头的位置。在 101 创想世界中可以直接点功能栏中的



按钮将摄像机设置到当前视角的位置。

点击对象列表内的 Camera 或者场景内的 Camera 会出现 Camera 视图,如图所示:



Camera 视图可以很好的帮助我们了解到当前摄像机的画面。

3.12. 界面制作

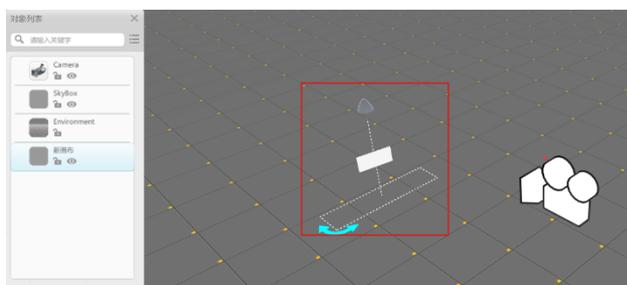


制作界面具体操作如下：

首先打开资源库界面模块，选择模板：



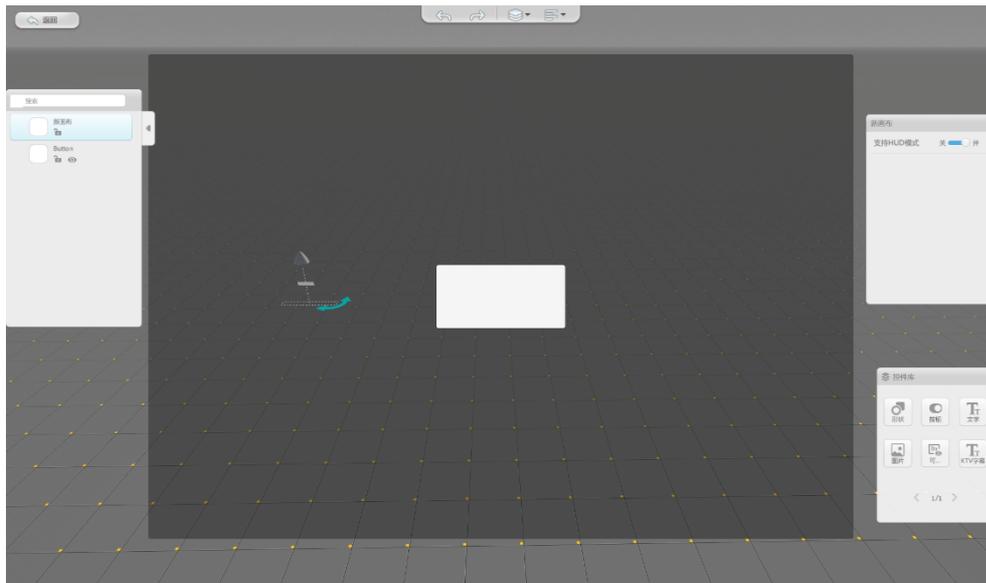
在场景内添加一个新画布模版

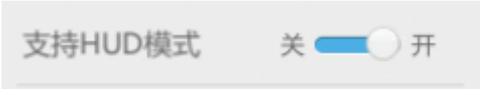


如果要对此新画布进行编辑，右键点击场景内的画布，



点击删除按钮即删除此按钮，选择编辑按钮进入编辑模式，



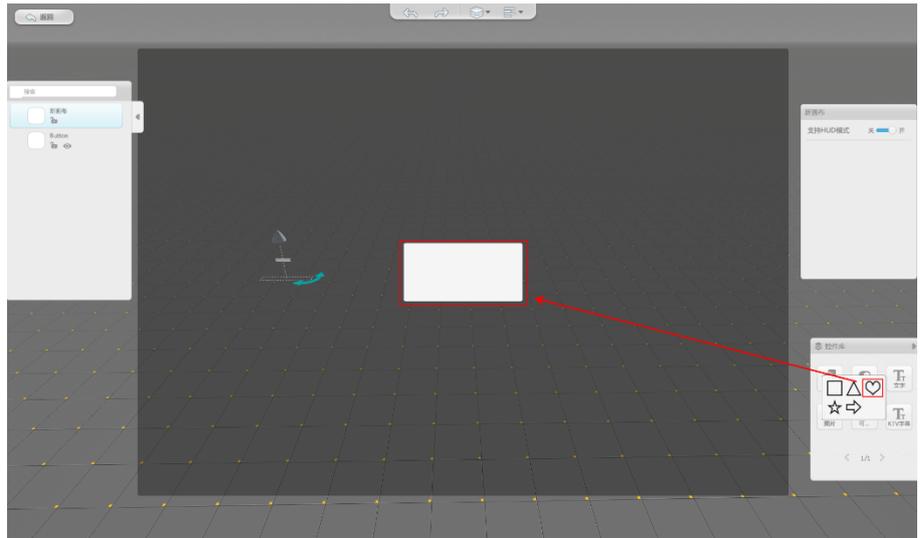
- A.  支持 HUD 模式：开启此按钮，此画布才可以使用 HUD 模式编辑，关闭此按钮则此画布不可使用 HUD 模式编辑。

- B.  控件库：目前控件库有五种控件。

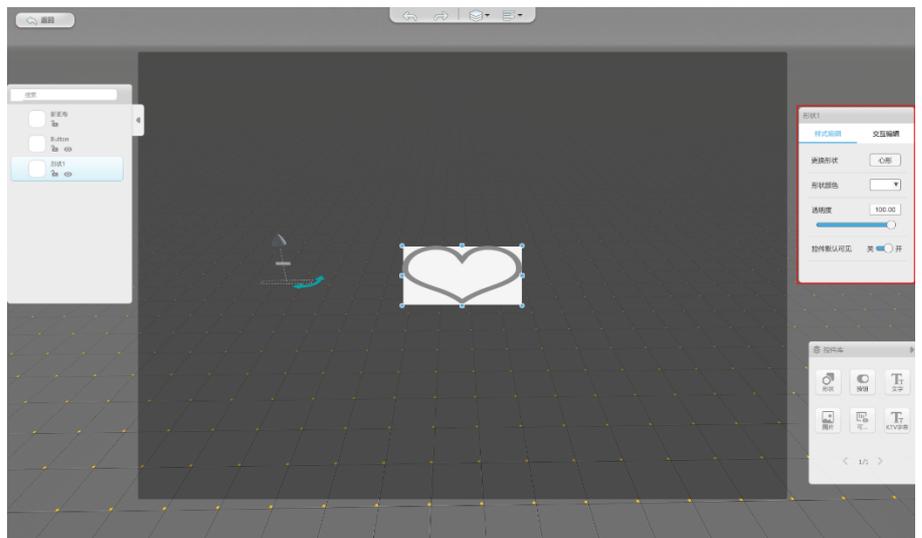
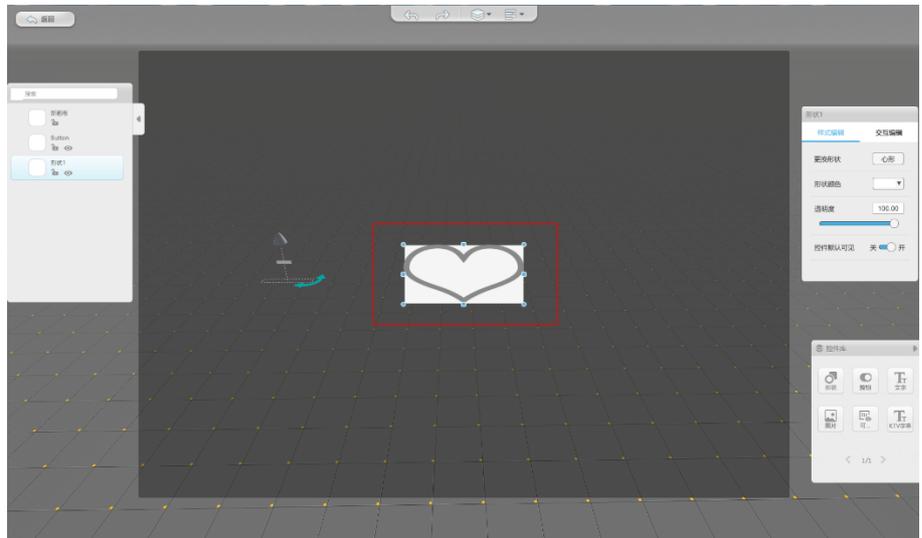
- 1)  形状控件：具体操作如图所示：
打开控件下方倒三角形按钮，



选择喜欢的控件拉入画布内，比如爱心，



可在画布内直接调整“爱心”的位置和大小，其他具体设置在界面右上方，如图所示：





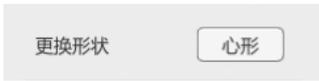
- a)  重命名：双击此处可进行重命名操作，如图所示：



输入喜欢的控件名称即可，



重命名后在对象列表对应控件的名称也会发生变化。

- b)  更换形状：此按钮可更换控件的形状，如图所示：



选择想要更换的形状点击确定即可。

- c)  形状颜色：此按钮可更换控件的

颜色，默认颜色是白色，具体操作如图所示：
点击此按钮



选择标准色红色，



点击红色即可，

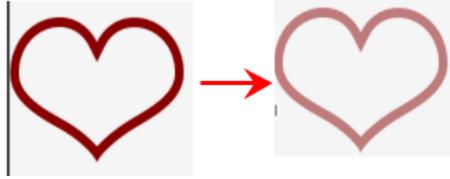


d)



透明度：此按钮可对控件的透明度进行设置，默认值是 100。具体操作如图所示：

在透明度输入框输入 50，



也可通过滑动条来设置。

- e) 控件默认是可见的。若关闭开关，则控件变成为不可见。

- f) 悬停时：此处是交互编辑设置，点击“+”按钮新增一个交互，如图所示：



会弹出一个悬停设置的界面，如图所示：



- ① 想做什么：目前的交互选项有四种：
 打开界面：打开此界面（例如：画布界面）。
 关闭界面：关闭此界面（例如：画布界面）。
 显示控件：显示此控件（例如：爱心控件）。
 隐藏控件：隐藏此控件（例如：爱心控件）。



②

哪个界面/哪个控件：可以设置交互的对象，
举例说明：

悬停“爱心 01”控件关闭新画布界面则设置如下：



悬停“爱心 01”控件隐藏“爱心 01”控件则设置如下：



全部设置完成后如图所示：



在实际演示过程中，鼠标悬停“爱心01”控件，则“爱心01”控件就会隐藏，这里就不做过多讲解。



g) 选定时：此处是交互编辑设置，具体设置如“悬停时”设置一样。

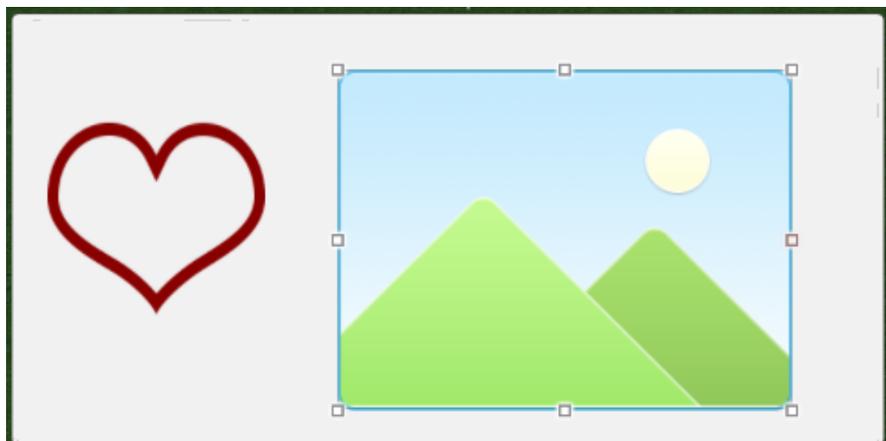
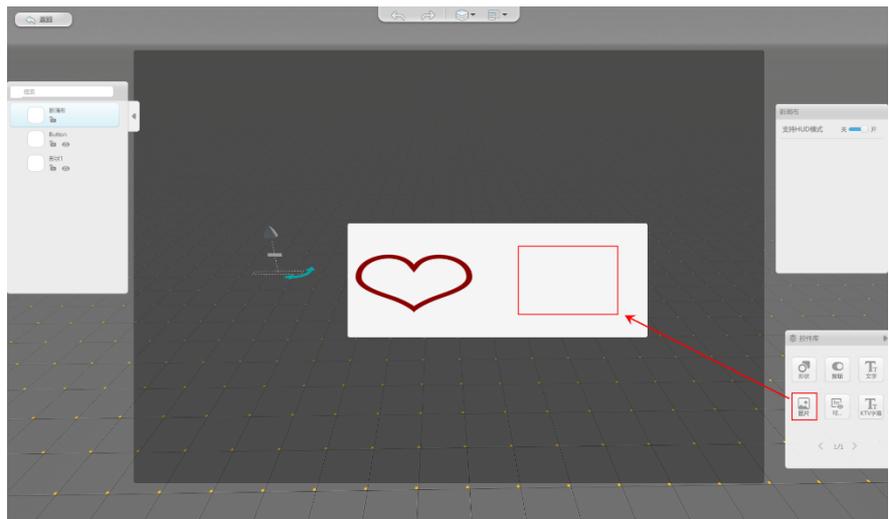


2) 按钮控件文字控件：这两个控件设置和“形状控件”设置大体相同。



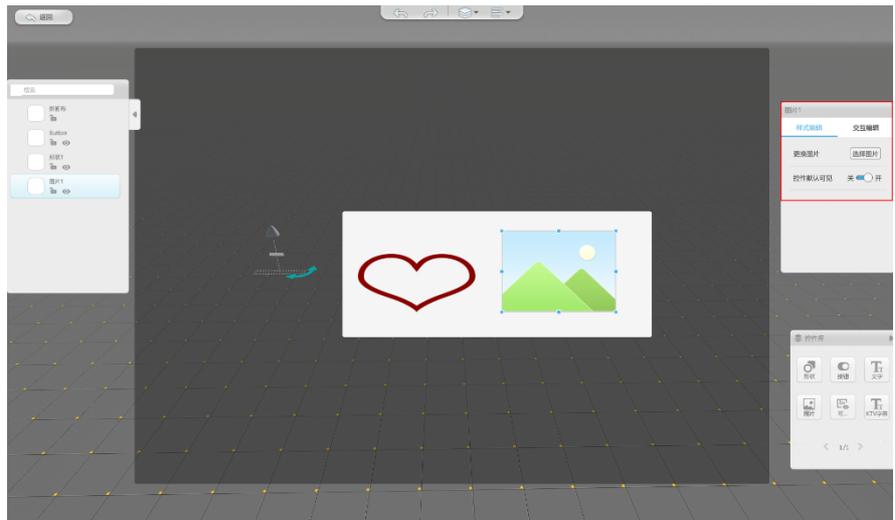
3) 图片控件：具体操作如图所示：

将图片控件拖入画布界面，



可在画布内直接调整“图片”的位置和大小，其他具体设置在界

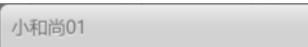
面右上方，如图所示：



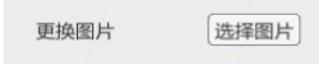
- a)  重命名：双击此处可进行重命名操作，如图所示：



输入喜欢的控件名称即可，

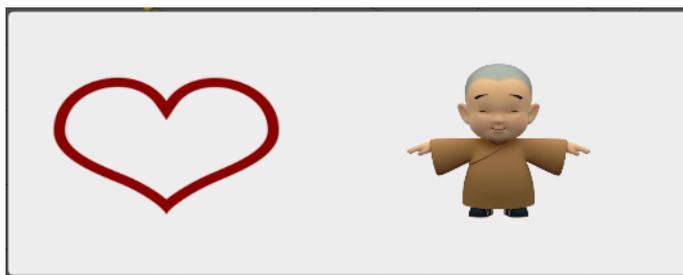


重命名后再对象列表对应控件的名称也会发生变化。

- b)  选择图片：点击“选择图片”按钮后可更换图片。如图所示：



选择想要更换的图片点击保存即可，

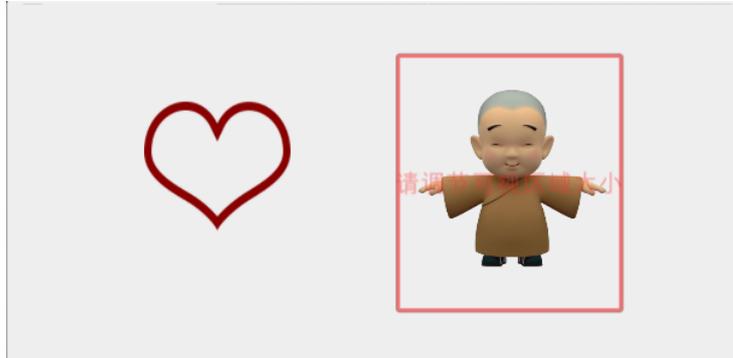


- c)  控件默认是可见的。若关闭开关，则控件变成为不可见。

- d)  交互编辑：图片控件交互编辑与“形状控件”大体相同。



- 4) 可视区域: 可理解为当前画布可看见的区域, 如图所示:



“支持水平滚动”“支持垂直滚动”开关默认打开,

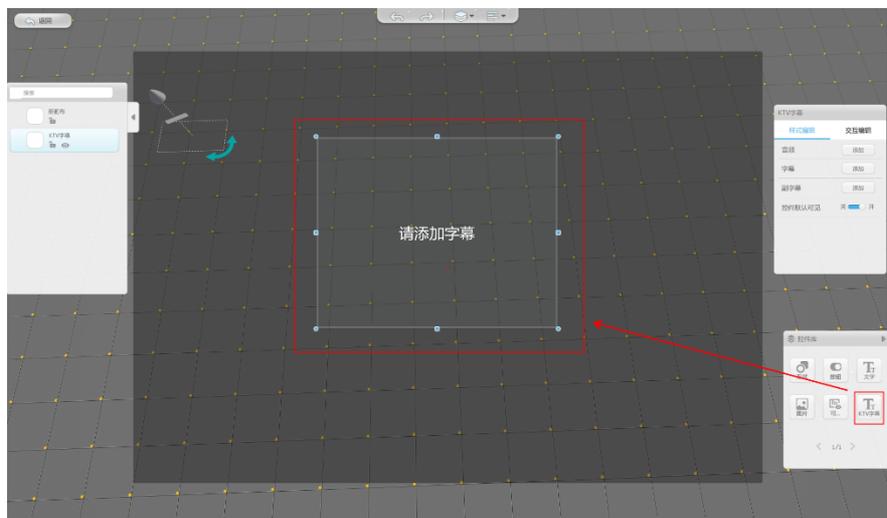


“支持水平滚动”“支持垂直滚动”开关打开后, 在 (仅 HUD) 播放模式下, 可视区域边缘会出现滚动条, 用户可以点击滚动条查看可视区域之外的内容。

(PS: 若可视区域大于界面区域(即所有内容都在可视区域内), 无论开关是否打开, 均不出现滚动条。)



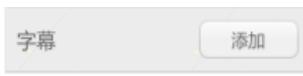
- 5) KTV 字幕: 在 aw 界面上设置字幕, 如图所示:



KTV 字幕的设置有以下几个选项：



a)  音频：添加字幕显示时的声音。

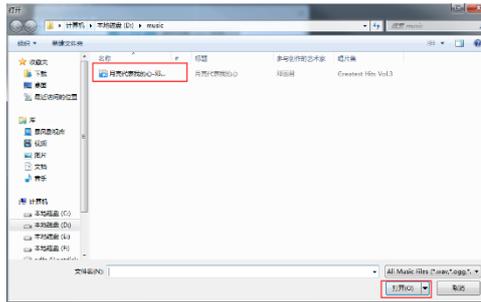
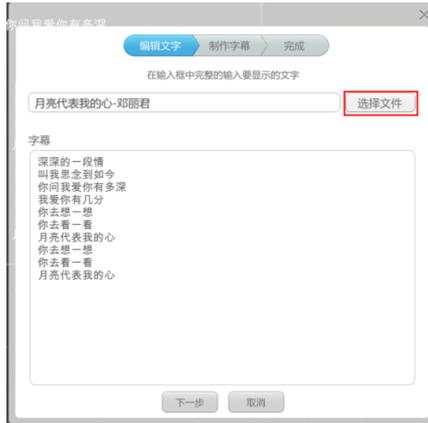
b)  字幕：点击添加，可以选择资源库的字幕，也可以自己制作，如下图所示



选择  ，点击确定后，出现字幕：



选择  ，点击选择文件，在本地文件中打开要用的音频。



点击字幕可更改字幕文字：



点击下一步，进入制作字幕阶段：



此时会播放刚才添加的本地音频，根据音乐，我们可以敲击

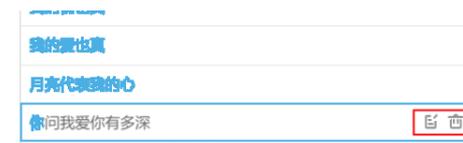
键盘方向键或者点击界面中的“下一个字”调整文字变蓝的时间。



使用“上一字”“上一行”“空格”可以控制播放的音频，便于重新修改字体变蓝的时间。



点击字幕会出现编辑与删除该段的选项。



点击编辑，声音暂停，进入修改字幕，修改完点击保存：



点击删除将该段删除，可点击“上一步”撤销操作。



设置完毕，所有文字变蓝后，点击下一步完成：



进入预览模式：



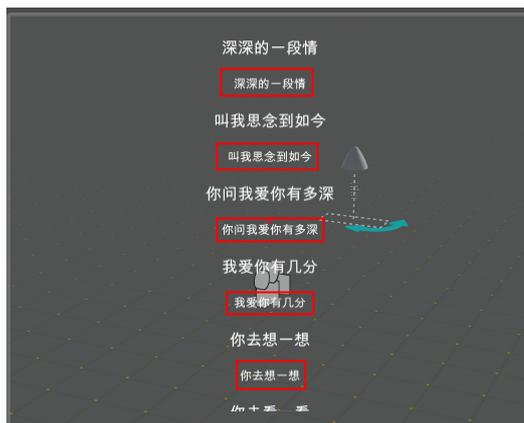
点击

点击 ，将设置的参数保存为 LRC 文件，选择保存在本地文件夹的位置：



Ps: 如何实现预览时字幕播放, 可参照 [5.2.29.KTV 字幕控制](#)。

c)   副字幕：它的设置与上文提到的“字幕”基本相同，不同的是它位于主字幕的下方。



6) 隐藏控件库：该按钮位于控件库右上角, 如图所示：



点击后，控件库隐藏，重新点击  控件库将开启：

7) **隐藏控件列表：** 位于控件列表右侧，如图所示：



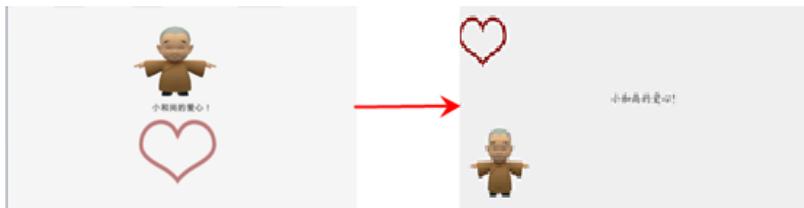
点击后，控件列表被隐藏，重新点击  将开启列表。



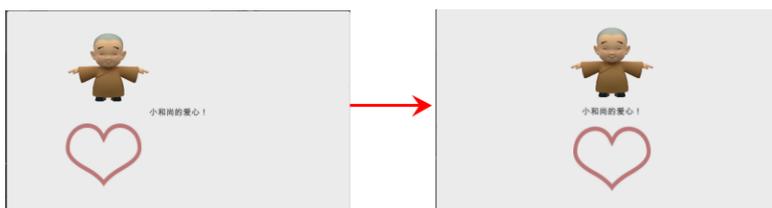
C. **对齐选中的控件：** 目前对齐方式有六种，如图所示：



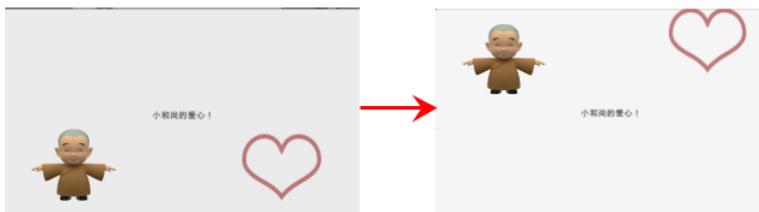
- 1) **左对齐**: 以最先选中的矩形组件的左边缘为标准在水平方向对齐, 效果如下所示:



- 2) **水平居中**: 以最先选中的矩形组件的垂直中线为标准在水平方向进行对齐, 效果如下所示:



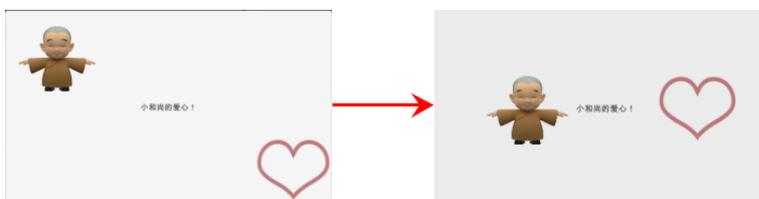
- 3) **顶部对齐**: 以最先选中的矩形组件的上边缘为标准在垂直方向进行对齐, 效果如下所示:



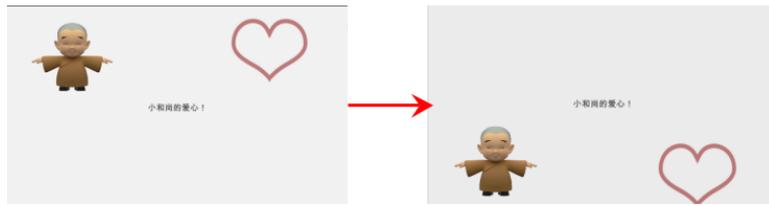
- 4) **右对齐**: 以最先选中的矩形组件的右边缘为标准在水平方向进行对齐, 效果如下所示:



- 5) **垂直居中**: 以最先选中的矩形组件的水平中线为标准在垂直方向进行居中对齐, 效果如下所示:



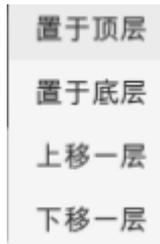
- 6) **底部对齐**: 以最先选中的矩形组件的水平中线为标准在垂直方向进行底部对齐, 效果如下所示:



D.



调整控件层级：目前调整方式有四种，如图所示：



- 1) **置于顶层**：将选中的控件立刻放在所有控件层级的顶层，选中控件置于顶层后，其余控件层级顺序保持不变，如图所示：



- 2) **置于底层**：将选中的控件立刻放在所有控件层级的底层，如图所示：



- 3) **上移一层**：将选中的控件向上移动一层，如图所示：



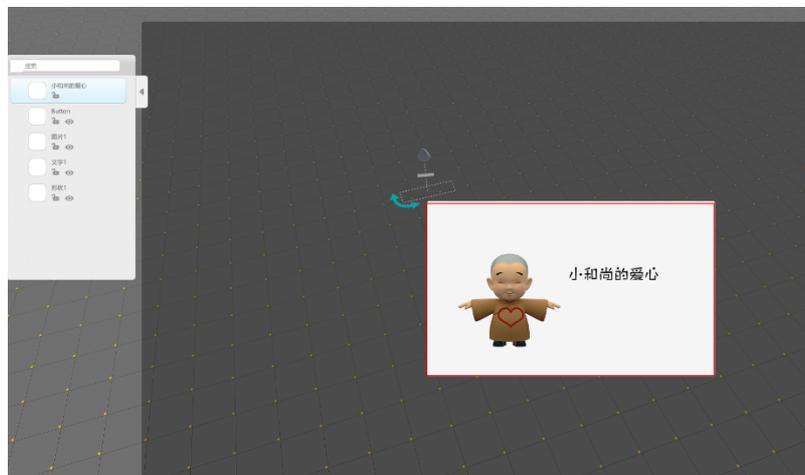
- 4) **下移一层**：将选中的控件向下移动一层，如图所示：



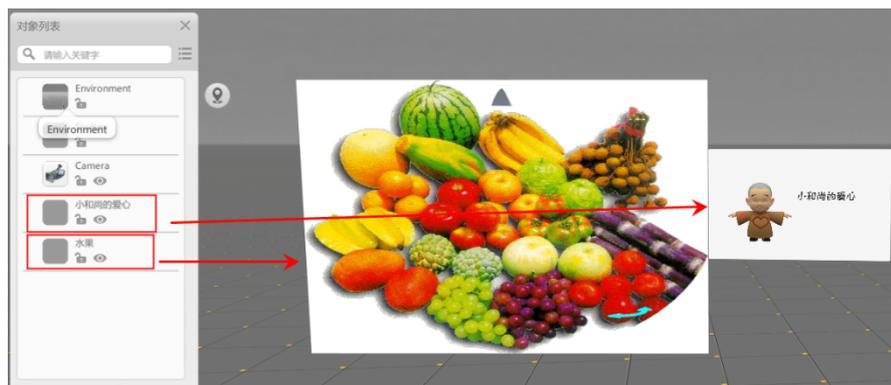
编辑好了这个画布，我们对其进行重命名，如图所示：



这样一个简单的界面就完成了：



用同样的手法再次编辑一个界面，如图所示：



支持HUD模式 关 开

界面一定要设置 开启此按钮，这样在可在

HUD 模式打开。点击 HUD 编辑模式



，如图所示：



“小和尚的爱心”界面是呈现显示状态，如图所示：



“水果”界面是呈现隐藏状态，如图所示：



想要将“小和尚的爱心”界面置于整体画布界面右下方，操作如图所示：

- a) 第一种方式：选中“小和尚的爱心”界面，在右侧“当前界面”布局位置选择右下角，如图所示：





b) 第二种方式：选中“小和尚的爱心”界面，在右侧“当前界面”布局位置填入 X 偏移值和 Y 偏移值。如图所示：



填入偏移值即可。

将“水果”界面的隐藏按钮关闭，如图所示：



此时“小和尚的爱心”界面因为层级的关系，看不到了。
 点击对象列表中“小和尚的爱心”界面，然后点击页面上方“调整控



件层级”按钮，会弹出一个层级设置的界面，如



图所示：

1. 置于顶层：将选中的控件界面立刻放在所有控件界面层级的顶层，置于顶层后，其余控件界面层级顺序保持不变。
2. 置于底层：将选中的控件界面立刻放在所有控件界面层级的底层。
3. 上移一层：将选中的控件界面向上移动一层。
4. 下移一层：将选中的控件界面向下移动一层。

选择上移一层，这样“小和尚的爱心”界面就会在“水果”界面上一层级，如图所示：



点击返回按钮即可。

- D. 添加到个人界面库：右键点击编辑好的界面，可以将制作的界面保存到个人的界面库中，方便下次调用。



保存的位置在：



(PS: 编辑完成后的界面，如何打开和关闭会在后面“[打开界面](#)”和“[关闭界面](#)”详细说明)

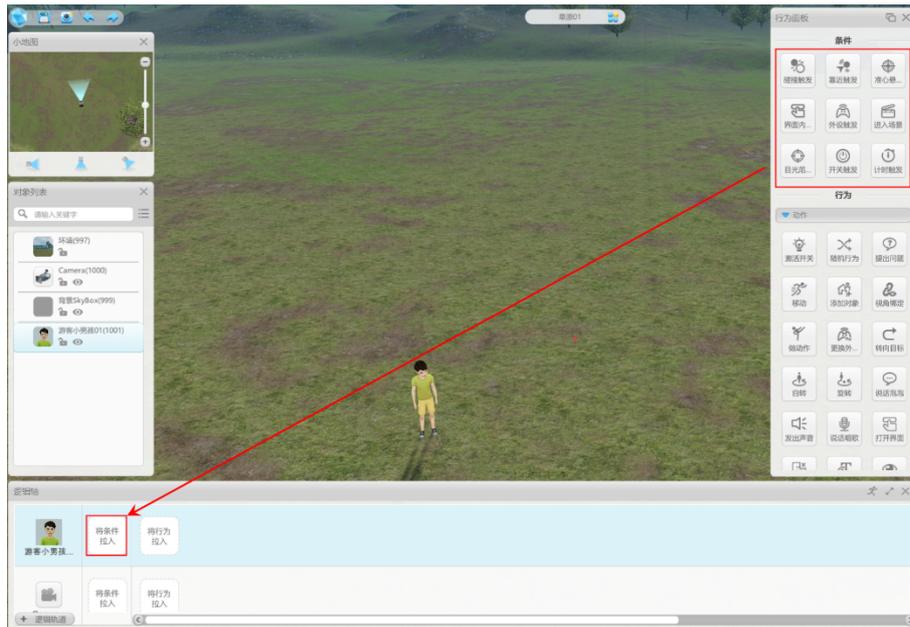
4. 事件编辑相关

4.1. 事件编辑

在之前的介绍中有说明过在 101 创想世界中总共分为两种编辑模式，一种为时间轴模式，另一种为逻辑轴模型。在时间轴模式中不用添加触发的条件，因为是根据时间来触发某个行为的，而在逻辑轴模式中则必须包含事件触发条件，以及事件行为，才是完整的事件。

4.1.1. 添加事件触发条件

- (1) 时间轴模式：无需添加触发的条件，因为是根据时间来触发某个行为；
- (2) 逻辑轴模式：具体见下图



- a) 在**触发条件面板**中点击你所想要的触发条件，这里以“准心悬停/选定”来举例，将鼠标移动至“准心悬停/选定”；



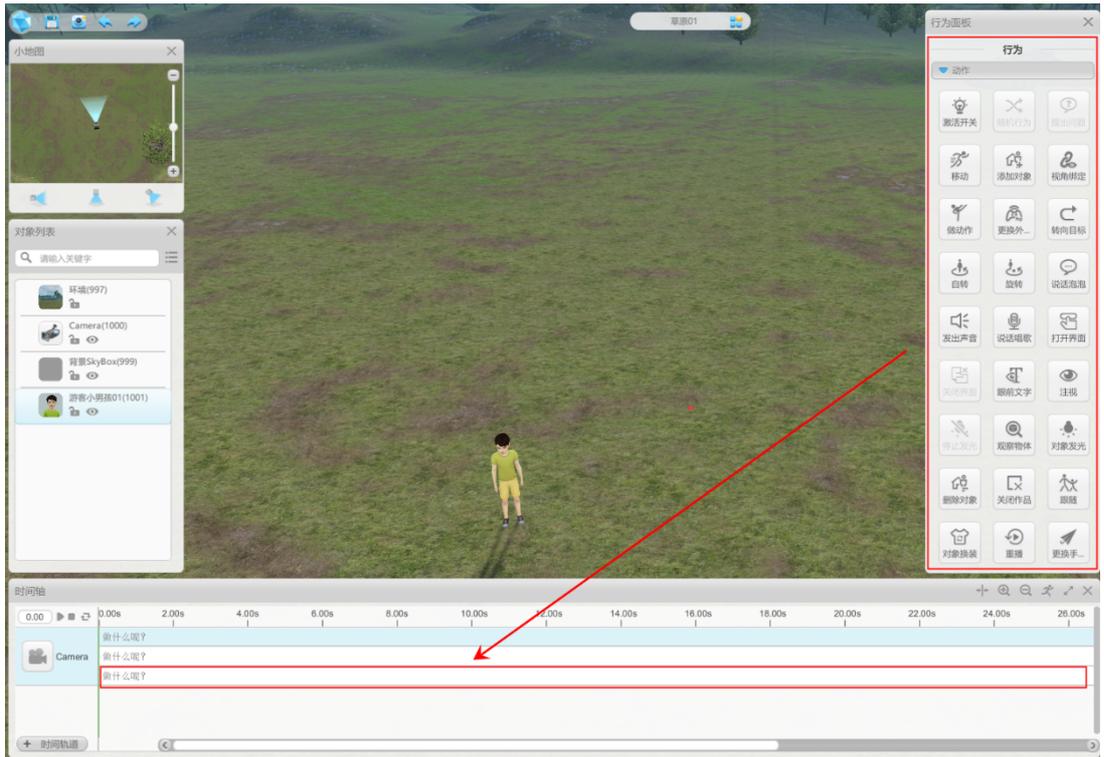
- b) **准心悬停/选定** 点击该图标按钮；



- c) 填写注视触发选定时间，选择是否循环触发及触发间隔的参数。

4.1.2. 添加行为事件类型

- 时间轴模式：

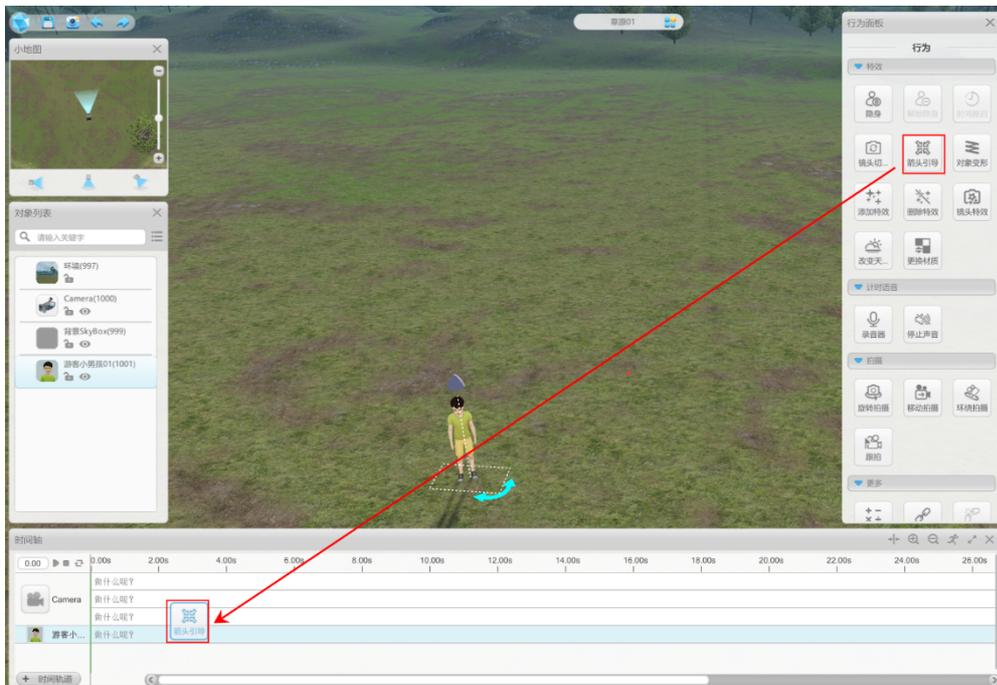


在行为面板中点击你所想要的行为条件，这里以“箭头引导”来举例：



将鼠标移动至“箭头引导”；

接着直接按定鼠标左键并将图标拖动至想要的时间轨道时间点上，如图：



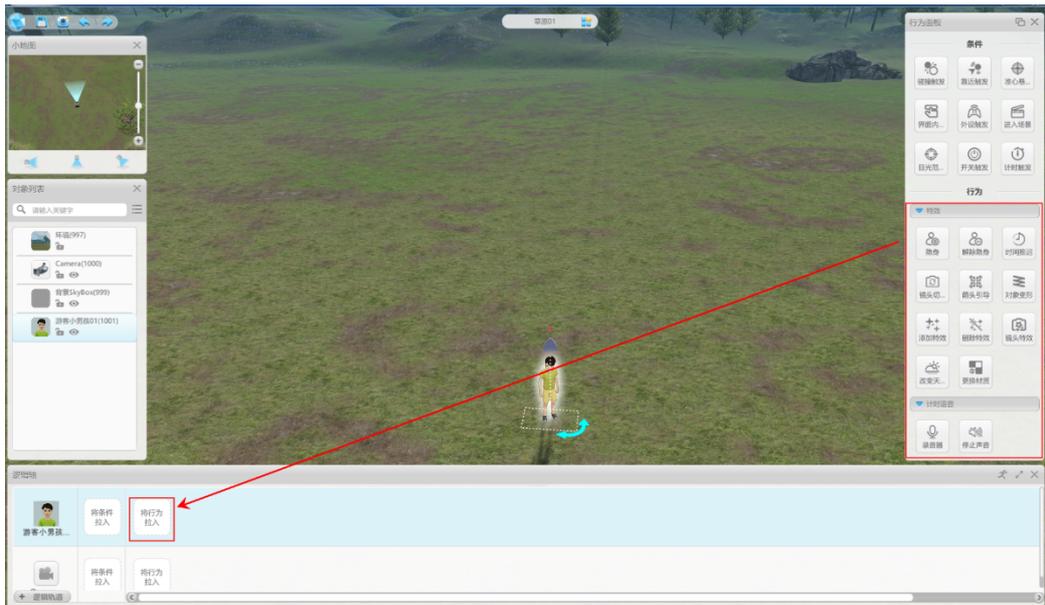
设置好下图中各种参数后即表示完成该行为的设置。



引导限时引导时长均在“箭头引导”里的“高级”中进行详细设置，具体如图：



- 逻辑轴模式：

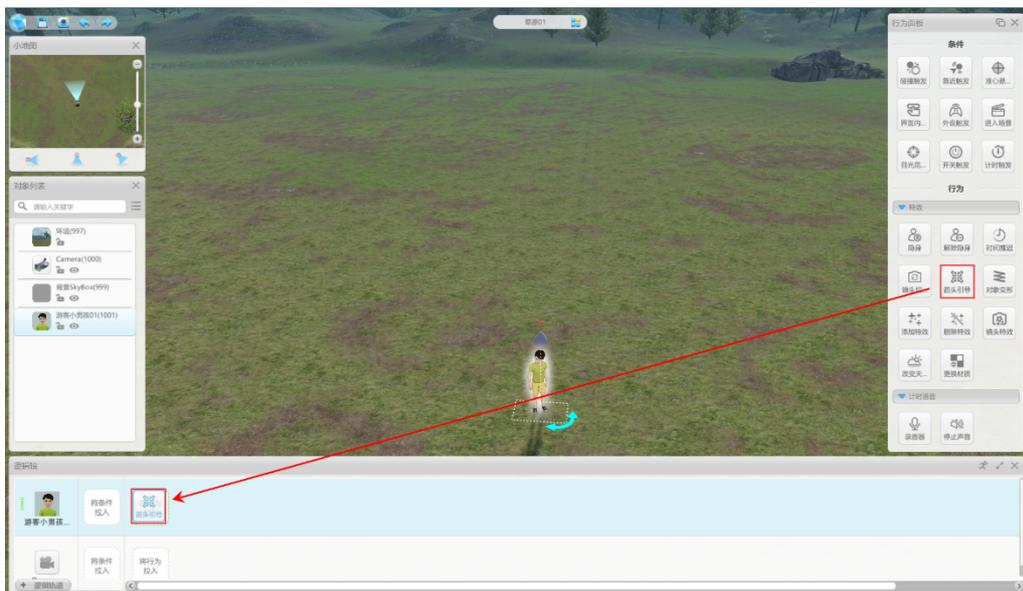


在行为面板中点击你所想要的行为条件，这里以进入场景后对象同时进行“箭头引导”和“自转”行为颗粒来举例：

将鼠标移动至“箭头引导”



接着直接按定鼠标左键并将图标拖动至想要模型的对应逻辑轨道中



设置好“箭头引导”相应参数后，同样的操作将“自转”行为颗粒拖动至已经设置好的“箭头引导”行为颗粒下方三分之一处，如图所示：



将“自转”行为颗粒放入弹出的“+号方框”中；



这样“自转”行为颗粒就会出现在“箭头引导”行为颗粒的下方，进入场景后两个行为颗粒并列同时执行。

设置好各种参数后即表示完成该行为的设置。

温馨提示：设置方式和内容跟时间轴时使用完全相同的。

(PS：逻辑轴上也是前一个行为逻辑执行完毕，才会触发下一个行为。)

4.1.3. 单个事件预览

单个事件的预览方便检查当前编辑的事件是否正确。

- **时间轴模式：**无法单独对某个对象的某个事件进行单独的预览，若点击  预览按钮则是针对于该作品中设置的所有对象行为事件的预览；
- **逻辑轴模式：**将鼠标移动至想要预览的对象的事件逻辑触发条件上，然后点击  按钮，具体见下图：

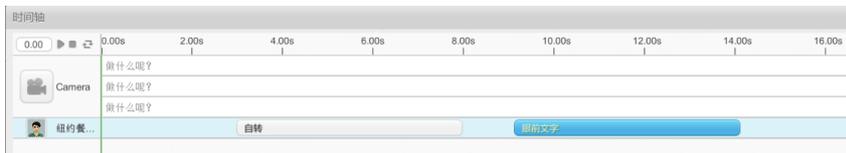


点击停止按钮，可以返回到刚才编辑的界面中。

注意：事件的预览只是针对于当前所选定对象中当前所选定的事件进行单独的预览，此预览并不包含该对象上的其他事件。

4.1.4. 行为事件的顺序变化

- **时间轴模式：**在时间轴编辑模式下若想要更改行为事件的先后顺序直接可以鼠标左键按定该行为为然后移动至另一行为前方位置即可，举个例子：



在上图中原本“眼前文字”这个行为是发生在“自转”之后发生的，现在我们将鼠标移动至“眼前文字”这个行为上，接着拖动至“自转”之前如下图，则表示在“眼前文字”完成后才开始进行“自转”的行为：

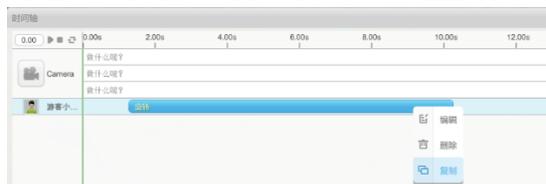


- **逻辑轴模式：**在逻辑轴编辑模式下，若想要移动行为的先后顺序，也是可以直接在逻辑轨道中直接按定鼠标左键然后进行拖动即可，左右两边的边框是指可以放置的位置在此行为之前或者是之后，而下方的图标的作用是作为分支逻辑时进行使用的，具体效果如下图：



4.1.5. 行为事件的复制、粘贴

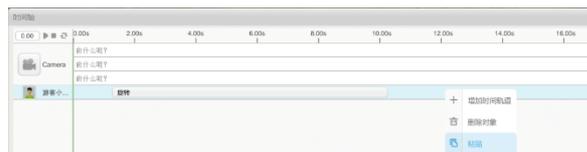
1. **时间轴模式：** 在时间轴模式中若要直接的对某一对象的行为进行复制、粘贴，可以直接在想要的行为事件上点击鼠标右键



在调出的菜单栏中选择“复制”，就表示已经复制这个行为了，

事件的复制、粘贴：当选定想要的事件时进行点击鼠标右键，然后在想要粘贴的事

件上进行点击右键进行“粘贴”，



这

样就表示完成了在时间轴模式下对行为的复制、粘贴操作，如图所示：



2. **逻辑轴模式：**

一、在逻辑轴模式中单个行为的复制、粘贴：选择想要复制的事件行为，



点击右键调出选择菜单，然后点击“复制”，接着在点击想要粘贴的事件中右击鼠标右键，接着根据自己所需要的进行选择粘贴的模式，粘贴的模式有两种：粘贴在右方、粘贴在下方。如图所示：



二、若想要粘贴行为在所有行为的最后放则可以在直接在后方空白的位置点击鼠标右键，在调出选择菜单后选择“粘贴”。



三、在逻辑轴模式中单条逻辑轨道的复制、粘贴：

选择想要复制的逻辑轨道，



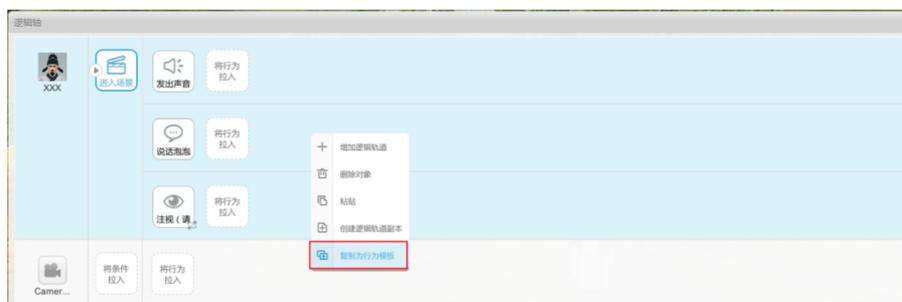
点击右键调出选择菜单，然后点击“创建逻辑轨道副本”，这样就会在原逻辑轴下创建一条与逻辑轴一模一样的逻辑轴副本。如图所示：



四、在逻辑轴模式中将单条逻辑制作成模板，调用已经制作完成的行为模板：
选择想要制作的逻辑轨道，如图所示：



点击右键调出选择菜单，然后点击“复制为行为模板”，如图所示：



在弹出的“创建行为模板”对话框中修改模板的名称，如图所示：



模板名称不能超过 20 个字，修改完成后点击保存即可。

如果要调用已经制作完成的行为模板，点击行为面板调出行为面板，

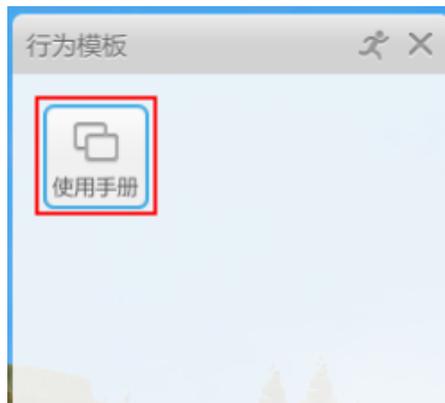
如图所示：



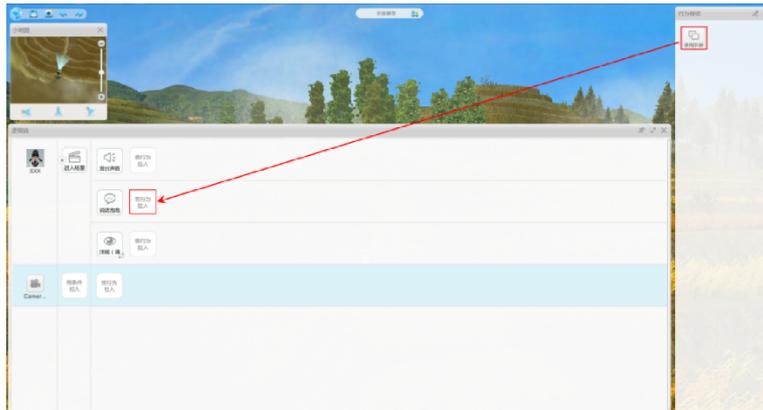
在弹出的“行为面板”右上方点击“切到行为模板面板”按钮，如图所示：



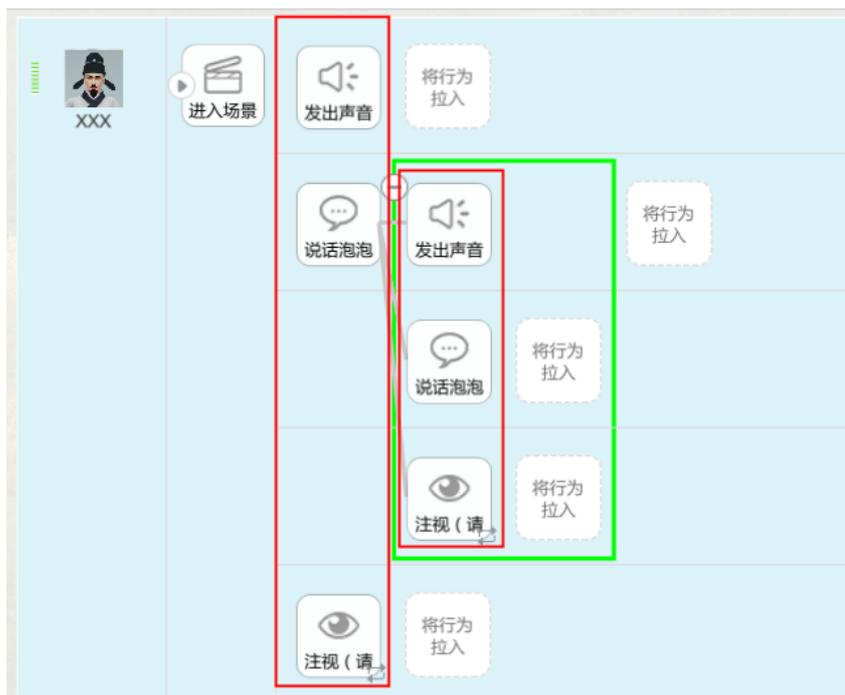
在弹出的“行为模板”中就可以看到创建过的行为模板了，如图所示：



选择想要添加的“行为模板”到逻辑轴即可，如图所示：



点击行为模板“+”按钮，可进行展开，如图所示：



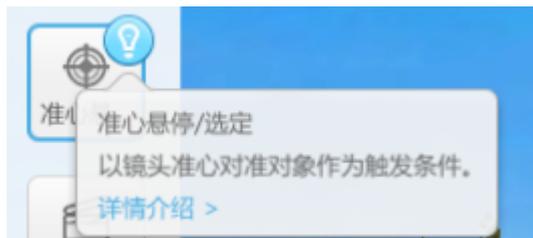
与我们刚刚制作的模板一模一样，这样就算调用成功了。

4.2. 触发条件及行为类型帮助说明

在编辑事件的状态当中，鼠标指向某个触发条件或行为按钮，这个按钮就会显示出一个

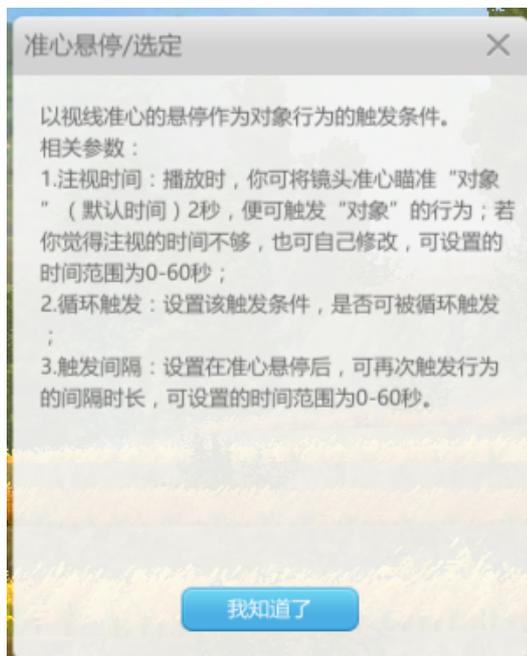


蓝色方框，并且在该触发条件或行为按钮的右上角会有一个灯泡提示。移动至灯泡时就会有针对该条件或行为的简要说明



，若想要知道该条件或行为的使用方法可以

点击下方的“详情介绍”进行查看



，这个就是帮助及使用的说明。

4.3. 作品保存

作品编辑完成之后，一定要记得保存作品可以通过点击菜单栏上面的保存按钮进行保存。



或者设置自动保存的间隔时间。



(PS: 当前 101 创想世界中每次针对当前作品进行整体预览的时候也会默认进行保存的操作, 但还是建议进行手动保存。)

5. 触发事件条件及类型说明

此处针对每个触发条件及行为事件类型进行示例及说明。

5.1. 事件触发条件介绍

5.1.1. 多重触发条件

当前版本已经支持多重条件了, 具体使用方法如下:



- 1) 操作方法: 在已有触发条件的情况下拖动新的触发条件到相同位置会出现新的条件框，默认以“或”来连接的。



- 2) “或”: 表示“目光范围触发”和“准心悬停/选定”2个条件满足一个，就可以触发后续事件。

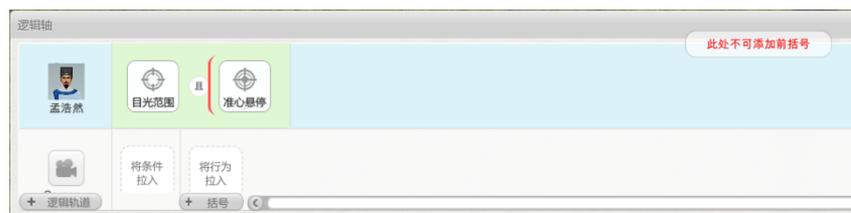


- 3) “且”: 表示“目光范围触发”和“准心悬停/选定”2个条件都要满足，才可以触发后续事件。

- 4) 括号按钮:



- a) 无法添加的情况: 当触发条件位置处于最后一个时，无法添加括号按钮。提示如下图:



- b) 主要用途: 括号内为优先判断的行为。



外“且”内“或”的情况;

上图表示计时到了，括号内有任意一个触发条件达到就可以触发后续事件。



全“或”的情况下，任意

一个条件达成都可以触发后续行为。



全“且”的情况下，全部

条件都要满足才能触发。

5) 添加前置触发条件：



点击行为颗粒前的“+”按钮，出现如下图情况：



红色方框表示前置触发条件；只有先完成前置触发条件，再达成后续的触发条件才可以触发事件。

(ps: 前置条件一经达成，该前置条件就相当于失效了且不会被否定。)

综合举例说明：让李白移动，具体设置如下



此设置下有两种方案可让李白移动，红色方框内为触发满足的条件，满足其中一个红色方框的触发条件李白就能移动。



① 圆形内条件是正方形内条件的前置条件，当场景

某种变量变化后达成了数值比较的条件（达成一个前置任务），后续再触发碰撞触发就可触发李白移动的行为颗粒。



②

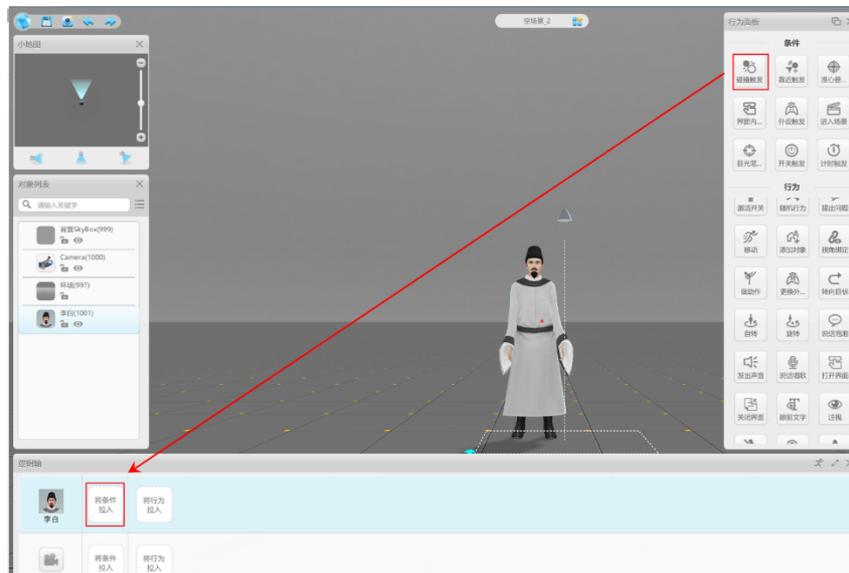
此设置下，三个条件同时判定。正方形内括号是需要**优先触发的条件**，当场景某种变量变化后达成了括号内其中一种或者全部的数值比较条件（优先判断），后续再触发**外设触发**就可以触发李白移动的行为颗粒。

5.1.2. 碰撞触发

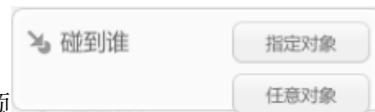


该触发条件可认为，两个对象资源体积进行触碰后，触发某种行为颗粒。该触发条件仅在逻辑轴下可使用，如图所示：

将条件添加到逻辑轴

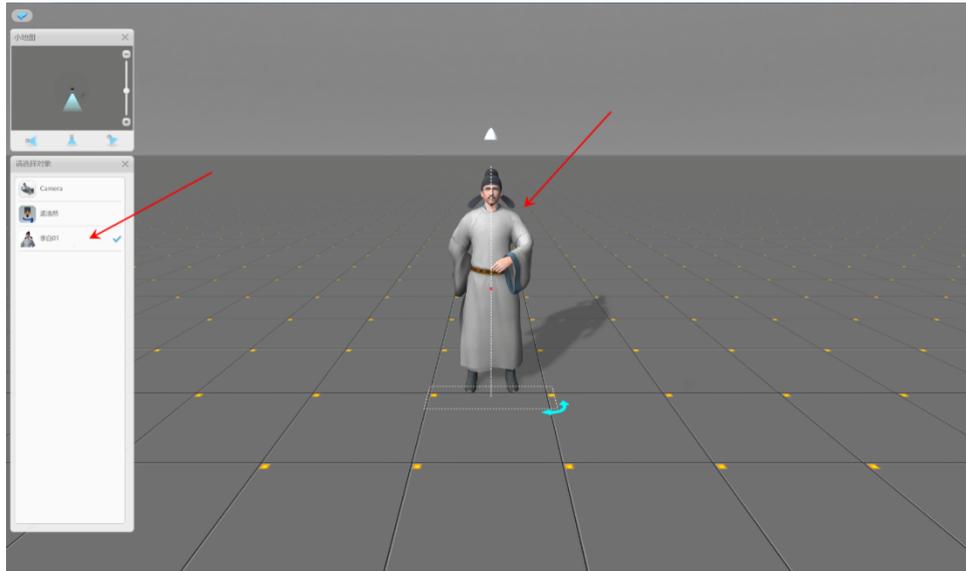


1. **谁去碰**：设置去碰撞的对象。

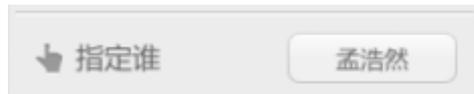


2. **碰到谁**：当前版本下“碰到谁”有两个选项，指定对象可理解为单一的某个对象资源，任意对象可理解为场景内所有**有碰撞体积**的对象资源。

选择指定对象如图所示：



- i. 指定谁：点击后进入选择页面，可选择对象列表中的资源对象，也可以从场景中选择，选择后页面变为，如下图所示：



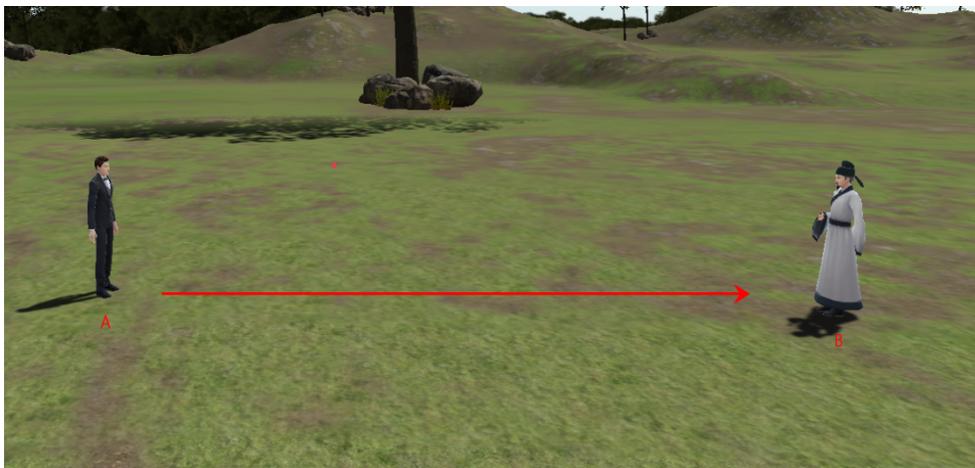
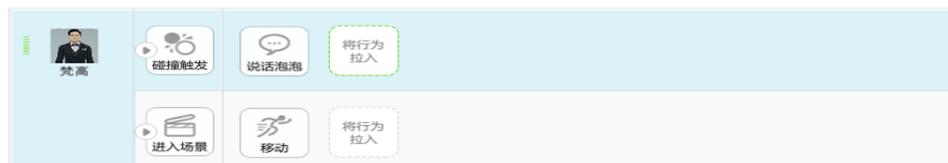
- ii. 碰几次：设置碰几次可触发。



- 3. 碰撞效果：开启后碰撞时能够有对应的效果体现。

综合情景举例说明：A 撞到了 B，A 说“对不起我先走了。”

行为颗粒设置如下：



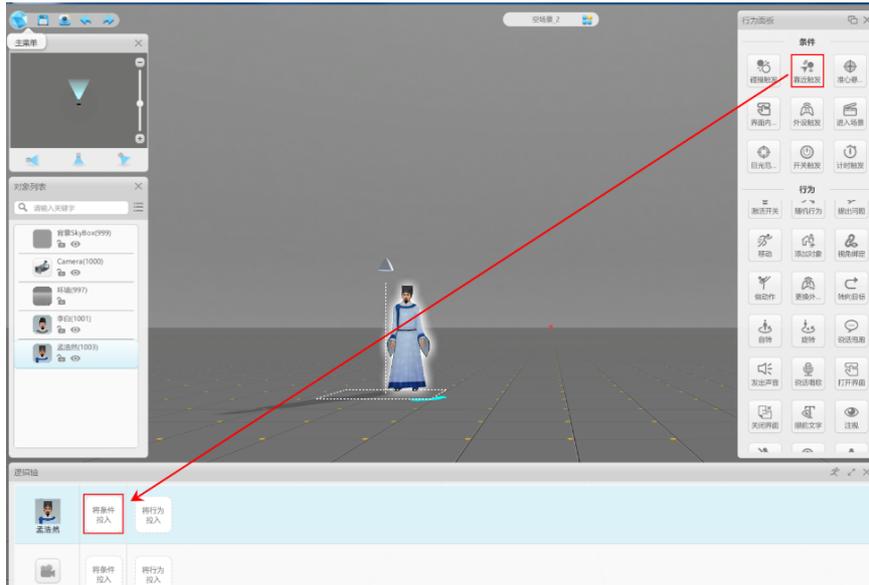
触发效果展示：



5.1.3. 靠近触发



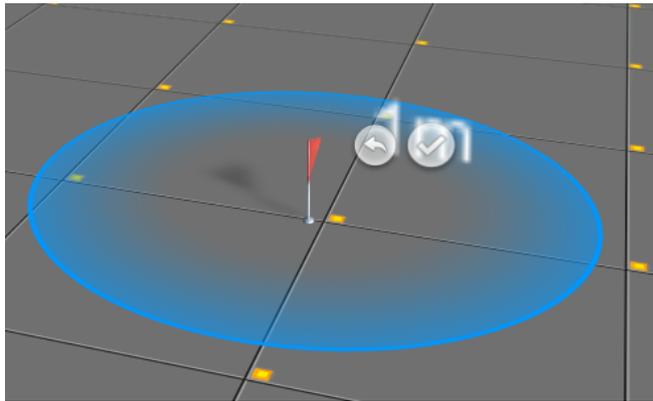
该触发条件可认为，两个对象相互靠近而触发的行为颗粒，如图所示：
将条件添加到逻辑轴

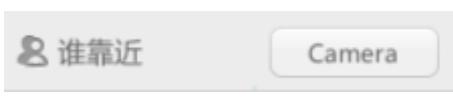


- (1)  **靠近什么：**可以设置靠近的目标，目标可以为对象或者地点。

- (2)  **指定谁/指定位置：**可以设置靠近的区域或者靠近的对象是哪个。

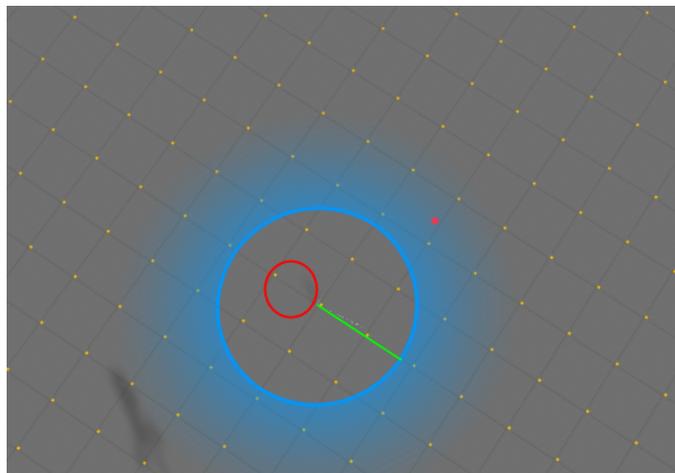
- a) **指定谁**：可设置被靠近的对象。
- b) **指定位置**：可设置被靠近的地点，如图所示：



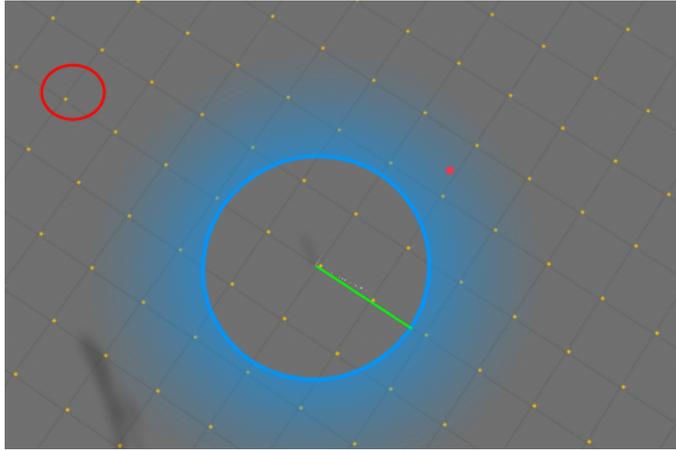
- (3)  **谁靠近**：可以理解靠近者；

- (4)  **靠多近触发**：设置两者距离多远时可以触发。

- (5)  **有效区域**：设置在什么区域内可以触发，
 (一) 小于触发距离就是在设置的距离之内触发，如图所示：



- (二) 大于触发距离就是在设置的距离之外触发，如图所示：



- (6) **停留时长**：可以设置靠近者需要在触发区域内停留多久才可以触发后续行为

- (7) **重置**：返回初始设置。

- (8) **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

- (9) **情景举例说明**：A 靠近了 B 两米内，B 说“你好美”。如图所示：行为颗粒设置如下：





5.1.4. 准心悬停/选定



准心悬停/选定的意思是，当演示时，用户将准心停留在该模型上时，经过一定时间后触发事件。如果你想让用户在 VR 中用准心“注视”该模型后出现某些事件，可以使用这个行为颗粒。



- **注视时间：**这里直接填入相关数值，单位（秒），也可

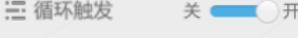
以点击上方  增加时间或点击  减少时间，单次变化都是为 1 秒，并且这个条件表示准心停留到触发对象所需的时间，表现上是一个持续增长的圈型进度条，用于设置用户“注视”多久后触发选定。

例如：这里填写 2，那么代表用户注视 2 秒后触发选定的内容。这时圈型进度条会在 2 秒转完一圈。

当前版本已经支持设置到 **0.0S** 的触发事件。



- **循环触发：**若为左图这个显示效果（不循环触发）则表示当前的准心悬停/选定只触发一次不会循环的。当然若想要变成循环触发的话，

可以点击后方  区域可以看到状态改变为 ；（默认是为关闭的状态）



- **触发间隔：**用于控制循环触发时的间隔时间。

例如：选定时间为 2，再勾选上循环，再次触发时间为 5，那么就代表用户注视这个物件不移开视线时，每隔 5 秒会看到一个 2 秒的圈型进度条；

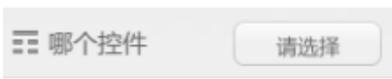
- **重置：**重置为初始默认设置。
- **确定：**完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

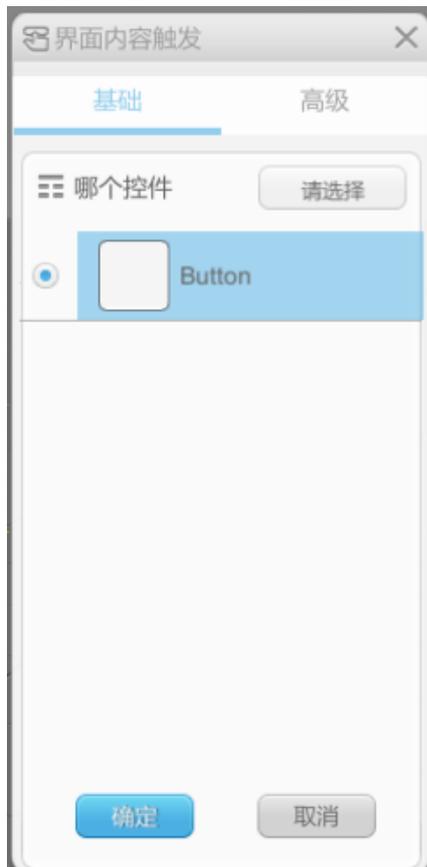
5.1.5. 界面内容触发

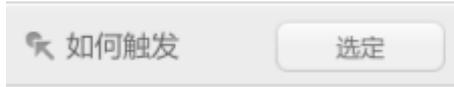


用户可以选择不同的界面控件，用来触发目标对象的行为。



- A.  **哪个控件：** 选择界面里的控件来触发目标对象行为，
如图所示：





B. **如何触发：** 选择界面里控件触发的方式。

目前有两种触发方式可供选择：



- 1) 选定：当镜头准心对准界面里的控件经过一定的时间触发事件。
- 2) 悬停：当镜头准心对准界面里的控件后立马发生触发事件。

C. **重置：** 重置为初始默认状态。

D. **确定：** 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

E. **情景举例说明：**

① 设置用来实现界面内容触发的界面：



(Ps: 对象列表内无界面将无法使用此行为颗粒, 界面制作流程请参考 [3.12.界面制作](#)。)

② 设置逻辑轴, 进入场景, 永久打开界面：



③ 将界面拖入逻辑轴中, 编写逻辑轴当界面内容触发时, 对象发光：



(Ps: 界面内容触发需设置在界面的逻辑轴上。)

④ 预览：准心选定界面后, 对象发光。



5.1.6. 外设触发



如果用户想要用外接的设备来触发事件，可以使用外设触发行为。

基础 高级

在哪触发 任意位置

怎么触发

鼠标 关 开 左键单击

键盘 关 开 任意键触发

HTC Vive 左手柄 关 开 扳机键按下

HTC Vive 右手柄 关 开 扳机键按下

Oculus Touch 手柄 关 开 右手扳机键...

3Glasses 蓝珀手柄 关 开 扳机键按下

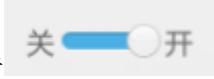
三星GearVR 眼镜 关 开 触摸板点击

Gear VR 5 蓝牙手柄 关 开 左键单击

重置

确定

- 在这里可以选择外设的设备，分别有：鼠标、键盘、HTC Vive 手柄、Oculus Touch 手柄、3glasses 蓝珀手柄、三星 GearVR 眼镜和 Gear VR 5 蓝牙手柄；

选择自己想要的外设设备后点击  关/开按钮完成选择。

- 在哪触发：有任意位置和指定对象的选项。



- ① 任意位置：指外设触发没有限制触发的位置
 - ② 指定对象：指外设触发在指定对象处触发。
 - ③ 指定区域：指外设触发在指定区域触发。
- 怎么触发：选择喜好的外设来进行触发后续的事件。



鼠标：当选择的设备为鼠标时，单击鼠标界面

的 **左键单击** 交互操作按钮会出现鼠标页面。



该页面有三个按钮可以设置，分别是鼠标左键



标中键、鼠标右键



标左键为例，如图所示：

单击鼠标图片中的左键按钮调出按键列表，选取想要的按键类型后点击确定完



成选择。



选择鼠标“左键单击”，交互操作变为鼠标单击，单击保存，此时进入场景后单击鼠标左键触发该“外设触发”下的系列行为颗粒。



b)

键盘：当选择设备为键盘时，单击键盘的 **任意键触发**

交互操作按钮，弹出键盘按钮页面，可以在键盘按钮页面中选取想要的按键后点击该按钮完成选择，如图所示:黑色的按钮为可选择的按钮，灰色的按钮不可选取。



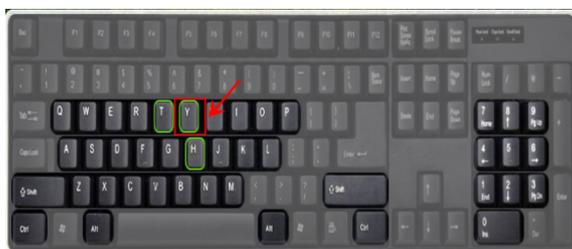
单击喜欢的按钮



单击按钮后交互操作变为



；可再次单击选中的按钮取消该按钮





确认选择后单击保存按钮，此

时进入场景后点击键盘设置的按键即可触发该“外设触发”下的系列行为颗粒。

(PS: 在键盘页面出现后, 也可按电脑键盘来确定交互按钮!)



c)

HTC Vive: 当选择设备为 HTC Vive 控制手柄时, 有

三个按钮 (圆盘键



、扳机键



、菜单键



)。以圆盘键为例:



单击圆盘键, 圆盘键呈现绿色

, 此



时交互操作变为圆盘键按下。单击保存。进入场景后按下圆盘键则触发该“外设触发”下的系列行为颗粒。



d) Oculus Touch 手柄: 当选择设备为 Oculus Touch 手柄时, 左右手柄分别有五个按钮



摇杆:



菜单键:



按钮 X:



按钮 Y:



侧边扳机:



扳机:

通过单击可选择的按钮来设置外设触发条件



e) 3Glasses 蓝珀手柄: 当选择设备为 3Glasses 蓝珀手柄时, 左右手柄分别有三个按钮



摇杆:



返回按钮:



扳机。



f)

三星 GearVR 眼镜：当选择设备为三星 GearVR 眼

镜时，眼镜上有 2 个可设置区域



触摸板：



返回按钮：



g)

Gear VR 5 蓝牙手柄：当选择为 Gear VR 5 蓝牙

手柄时，出现相关设置区域：



触摸板:



扳机键:

- 重置:** 返回初始设置。
- 确定:** 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.1.7. 进入场景



如果你想让用户只要一进入场景就能播放事件,可以使用触发条件中的“进入场景”,这边无需输入参数,直接点击并拖拉至逻辑轴上即可。

5.1.8. 目光范围触发



可以设置指定对象或隐形的区域进入镜头视线后,触发后续行为。



- A. 看哪触发：设置摄像头看到哪后触发条件。
可以设置指定对象、指定区域。



- ① 指定对象：设置镜头看到哪个对象后触发条件。



- ② 指定区域：设置镜头看到哪个区域后触发条件。



进入选区域界面，出现蓝色方块，设置蓝色方块位置后保存。如图所示：

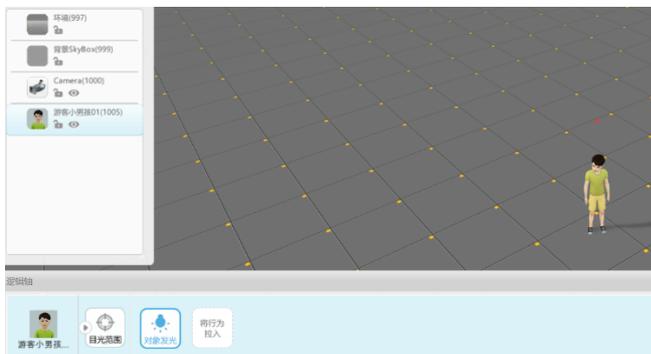


- B. 触发距离：设置目光触发的有效距离。

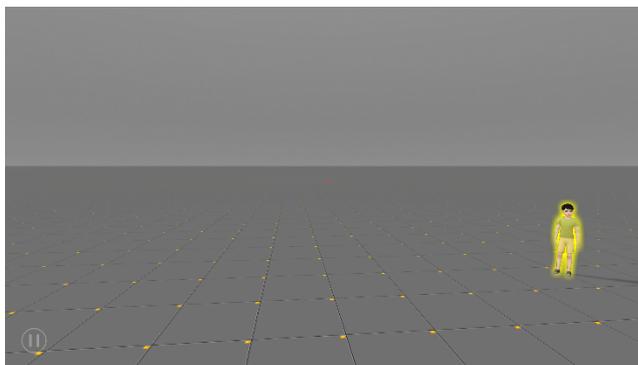


初始值为 500 米，可使用 **+** 和 **-** 调整，或者直接输入数值。

- C. **重置**：返回初始设置。
 D. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。
 E. **实例展示说明**：将对象设置在摄像头背后，设置目光范围触发，添加 5 秒对象发光。



进入预览，旋转镜头，对象一进入摄像头视野就进入发光状态，5 秒后停止发光。



(PS: 该触发条件只能由 camera 触发，但是条件不能绑在 camera 上，而是在被触发

的物件上。)

5.1.9. 开关触发



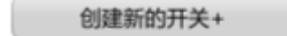
表示相关开关被激活后，触发后续行为事件。



- 1)   **哪个开关：** 选择激活哪个开关作为条件。

如图所示：



- a)  **创建新的开关：** 点击后出现新增开关，如图所示：



左键点击列表里的开关，相关开关右上角出现删除选项。如图所示：



b) **删除开关**：左键点击想要删除的开关。如图所示：



点击右上角的打叉符号进行删除。点击后出现相关提示，如图所示：



- 2) **重置**：返回初始设置。
- 3) **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.1.10. 计时触发



表示进入场景后间隔多少秒触发该事件



- 1)  **循环触发**：如果开启，再加上输入间隔时间值，那么就代表，每隔多少秒就可以循环触发一次（默认是关闭的状态）；

- 2)  **时间间隔**：可以输入数值单位（秒），也可以点

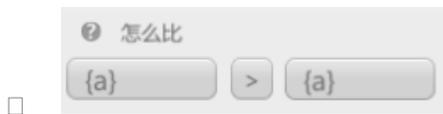
击  增加时间或点击  减少时间，单次变化都是为 1 秒；

- 3) **重置**：返回初始设置。
4) **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

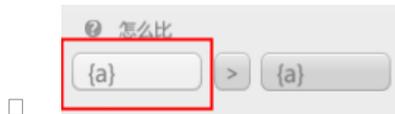
5.1.11. 数值比较



用来进行变量的大小比较的一个条件



□ **计算公式：**该设置项分为 3 个部分



□ **变量设置：**点击变量按钮可以调出变量菜单，



当前变量值只有 a，可以自己添加变量值；
最后点击确定完成变量的选择；



(需要注意的是这里可以选择输入数字、运算符或变量)



□

运算符设置：

可以通过此按钮进行选择比较的运算符，



选择后点击确定完成设置；



□

比较的变量或者常量设置：

可以直接点击后方参数处，接着会跳出选择面板



接着在面板中选择想要比较的变量点击确定即可，若想要手动输入比较的常量数值，则可以直接在正方形中输入数字、运算符或变量然后点击确定。



最后选择想要的常量值点击确定完成比较值的设定。



- 编辑变量：可以通过此处进行变量的设置，点击按钮调出设置菜单



接着点击  就可以进行变量的新增



当然若要删除已有的变量可以点击前方  按钮进行变量的删除;

- **重置**: 返回初始设置。
- **确定**: 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2. 行为事件类型介绍

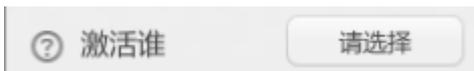
若时间轴模式下进行编辑的时候，选择的行为事件有涉及到设置时长均可以在时间轴中拖动对应行为来控制时长

5.2.1. 激活开关



选择激活相关开关。



- A.  **激活谁：** 选择需要激活的开关。单击选项后如图所示：



- ① **创建新的开关+** **创建新的开关：** 点击后可以新增一个开关。
- ② **删除开关：** 左键点击想要删除的开关。如图所示：



点击右上角的打叉符号进行删除。点击后出现相关提示， 如图所示：



- ③ **激活开关：** 左键点击想要激活的开关。如图所示：



然后点击确定， 返回激活开关界面。 如图所示：



- B. **重置：** 返回初始设置。
- C. **确定：** 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。
- D. **情景举例说明：** 设置 2 条逻辑轴， 进入场景时间推迟激活开关。



选择激活开关 1，



开关 1 触发对象说话泡泡。



播放效果如图：



5.2.2. 随机行为



若想要在作品中添加随机事件可以选择此行为。



A.



添加选项：可以新增一个随机事件的选项，默认选项只有一个。单击添加选项后如图所示：



- ① **选项名称：**可以修改选项的名称；
- ② **执行概率：**可以修改该选项执行的概率。如图所示：



可以手动输入概率也可以拖动滑动条修改概率。各个选项概率总和不能超过100%，超过会有提示。

各选项概率值之和已达到100%，请调整

(PS: 最多添加十个选项)

B. **删除选项：**举个例子，若我要删除选项3。

如图所示：单击选项3，



再单击删除，会跳出一个选项框，再单击确定即可。



选项减少则表示删除成功



行为举例说明：具体设置如下图：





该设置可理解为,在预览模式下,准心选中左边的绿树触发随机事件,余莉和修女中随机挑选一位进行自转且概率相等。

- C. **重置**: 返回初始设置。
- D. **确定**: 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.3. 提出问题



若想要在作品中使某一对象进行提问可以选择此行为。



- A. **文本输入框**: 双击后可以进行文本的输入



1. 双击①输入框进行文本的输入
2. ②③两个为选项框,若想要更改选项框中的提示文本可以直接点击双击该

选项框进行文本的编辑;若想要删除某一选项框,可以直接点击鼠标右键,点击删除选项即可

- B. **谁来提问:** 可以设置执行提出问题动作的对象或直接由系统提出问题;



- C. **问题提示:** 设置是否显示问题提示。默认为关闭状态,开启后。



提问框右上角出现提示,



左键点击,进入设置提示的对话框。



- D. **定时消失:** 设置提问窗口是否定时关闭。

默认为关闭状态,开启后出现以下选项,



- ① **显示时长:** 设置提问窗口显示时长。

- ② **答题计时:** 设置是否显示答题计时。默认为关闭状态,打开后,提问框左上角出现倒计时,如下图所示:



E. 文字编辑：



①、 方正楷体简体 字体设置：可以点击后方倒三角的按钮进行字体的选择

30 字号设置：后方倒三角的按钮进行字体的选择，也可以通过后方 增大字号、 减小字号；

②、 **B** *I* A 居中对齐 横排 字体效果设置：

B 此按钮为字体是否加粗；

I 此按钮为字体是否倾斜；

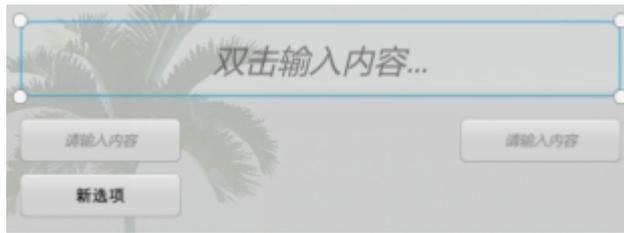
A 此按钮为字体是否有描边，可以点击后边的倒三角对字体描边进行设置：



居中对齐 左对齐 右对齐 居中对齐 设置字体的对齐形式；

横排 设置字体排列的方式；

③、 增加选项：若想要在文本框中新增一个选项框则可以点击此按钮，点击后文本框中会多一个选项，如图：



(PS: 最多只有 4 个选项, 删除多余的选项可右键选择删除  删除)

- ④、 底板选择: 点击此按钮可以对提出问题的底板进行相关的选择, 点击后的选择界面如下图, 可以根据自己想要的点击选择即可。



(四) 公式编辑:



1、结构:



可以根据自己要使用到的公式结构进行选择。

2、符号:



根据自己公式使用到的符号进行选择。

3、字母：



公式使用中的一些特殊字符的选择。

4、公式库：



点击  可进行学科公式选择



(1) 数学



a. 小学数学



小学数学分为数与代数和图形与几何



数与代数



图形与几何

b. 初中数学

- ▼ 初中数学
 - ▶ 数与式
 - ▶ 方程与不等式
 - ▶ 函数
 - ▶ 图形的性质
 - ▶ 图形的变化
 - ▶ 统计与概率

c. 高中数学

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▼ 高中数学 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 集合 ▶ 函数的概念与基本初等函数I ▶ 立体几何初步 ▶ 平面解析几何初步 ▶ 算法初步 ▶ 统计 ▶ 概率 ▶ 三角函数 ▶ 向量的线性运算 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 平面向量的基本定理及坐标表示 ▶ 平面向量的数量积 ▶ 三角恒等变换 ▶ 解三角形 ▶ 数列 ▶ 不等式 ▶ 空间向量与立体几何 ▶ 导数及其应用 ▶ 数系的扩充与复数的引入 ▶ 计数原理（理科） |
|--|---|

(2) 生物

- ▼ 生物
 - ▼ 绿色植物对有机物的利用
 - 呼吸作用
 - ▼ 绿色植物与生物圈中的碳—氧平衡
 - 光合作用及其在农业生产上的应用
 - ▼ ATP的主要来源——细胞呼吸
 - 有氧呼吸
 - 无氧呼吸
 - ▼ 能量之源——光与光合作用
 - 光合作用的过程

(3) 物理

- ▼ 物理
 - ▶ 物质
 - ▶ 运动和相互作用
 - ▶ 电和磁
 - ▶ 功和能
 - ▶ 力学
 - ▶ 电磁学
 - ▶ 热学
 - ▶ 光学
 - ▶ 原子学

(4) 化学

- ▼ 化学
 - ▶ 初中化学
 - ▶ 高中化学

初中化学

- ▼ 初中化学
 - ▶ 身边的物质
 - ▶ 物质的变化
 - ▶ 化学与社会
 - ▶ 物质构成的奥秘

高中化学



(5) 自定义公式库



此版本尚未完善此功能，后续版本再更新。

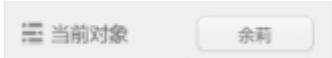
(PS: 当前版本在时间轴模式下，是无法使用“提出问题”。常用的公式可以通过输入关键字搜索。)

5.2.4. 移动

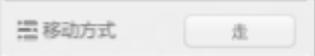


移动指的是将物件移动到指定位置。



- A.  **当前对象:** 可以选择需要在哪个对象上面做移动的动作，点击后效果如下图:

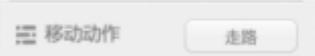


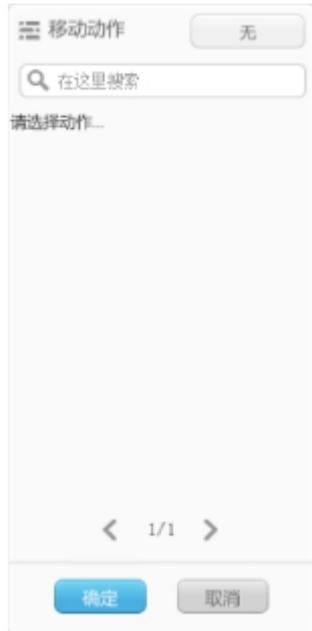
- B.  **移动方式：**可以设置移动的速度，
这里有走和跑这两个预设的速度；

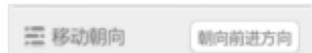


也可以自定义速度，单位：米/秒；



- C.  **移动动作：**可以设置移动的时候需要做什么动作，若点开
调出的动作列表为空则表示此模型是没有动作的；



- D.  **移动朝向**：点击后会出现“朝向前进方向”和“自由朝向”的选项；顾名思义“朝向前进方向”就是指移动时，移动时面朝方向固定为当前前进方向；“自由朝向”就是移动时按对象开始移动时的朝向。

(ps: 如果需要设置镜头移动, 建议切换到“自由朝向”移动。)

- E.  **移动路径**：点击后方绘制按钮可以自行设置移动的路径，让对象可以按照预设的路径进行移动，点击后效果如图：



点击  结束绘制路径方可退出编辑路径的状态，也可以点击  返回设置，拖

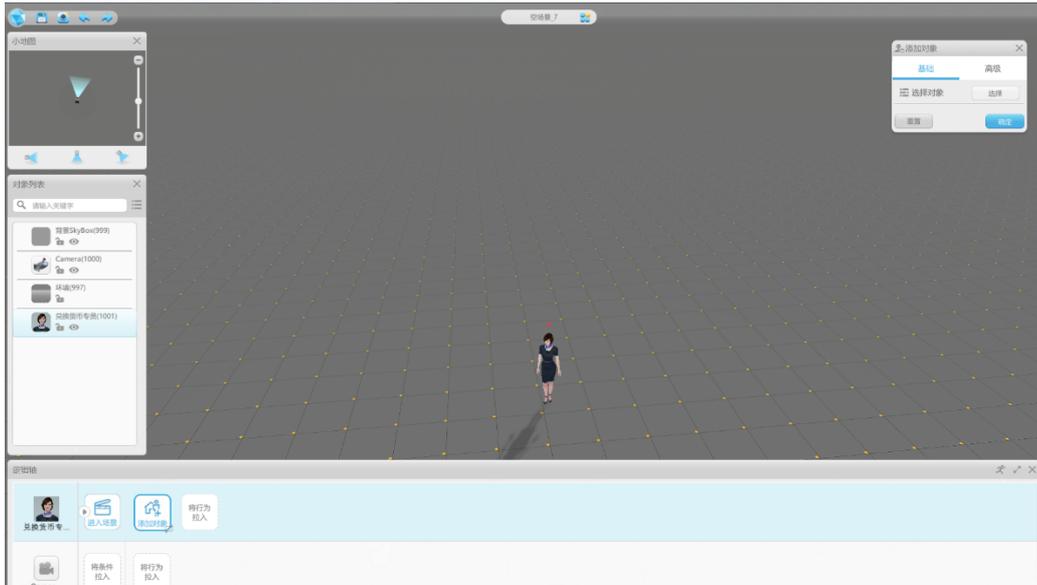
动  可以设置弧线移动；完成全部设置后点击完成保存设置；
(ps: 当前版本移动行为支持贝塞尔曲线(弧线)，也可以选择是否朝向前进方向。)

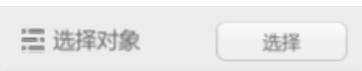
- F. **重置**：返回初始设置。
- G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

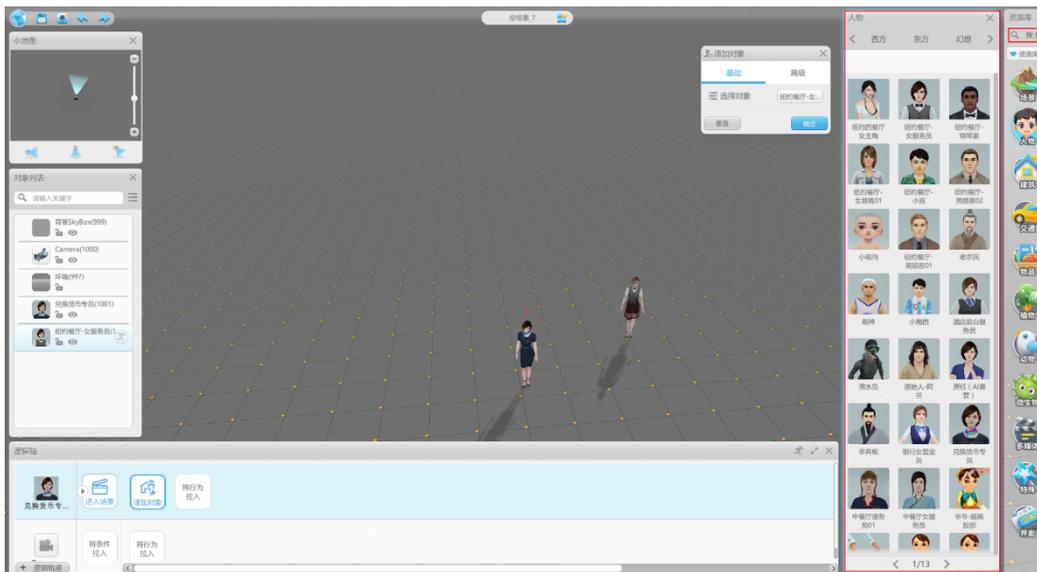
5.2.5. 添加对象



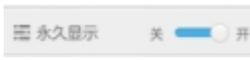
增加对象指的是触发的时候在场景中新添加一个模型。



- A.  **选择对象：** 点击后方选择按钮就可以从资源库中选择需要新添加的对象；也可以点击搜索栏搜索自己喜欢的对象进行添加。如下图：



- B.  **眼前显示：** 设置是否眼前显示添加对象。若关闭此按钮则不显示在眼前。

- C.  **永久显示：** 设置是否永久显示添加对象。若关闭此按钮则需要设置添加对象的时长。



- D. **重置：** 返回初始设置。
 E. **确定按钮：** 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.6. 视角绑定

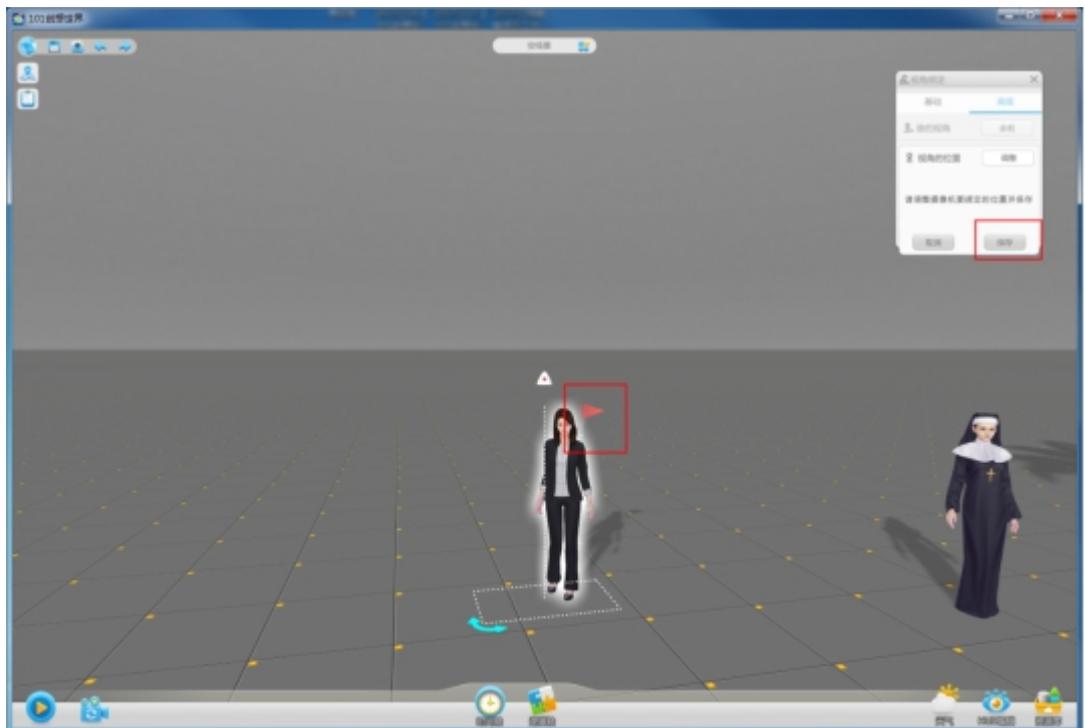


可选择将视角绑定在指定的对象或位置上。



A.  **谁的视角：** 设置视角要绑定的对象；

B.  **视角的位置：** 调整绑定在对象上的位置；



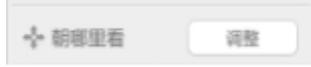
点击调整后，通过移动红色小旗子的位置来调整视角绑定的位置，调整完成后单击保存即可。

C.  **一直看：** 设置视角是否永久循环，当选择关闭的时

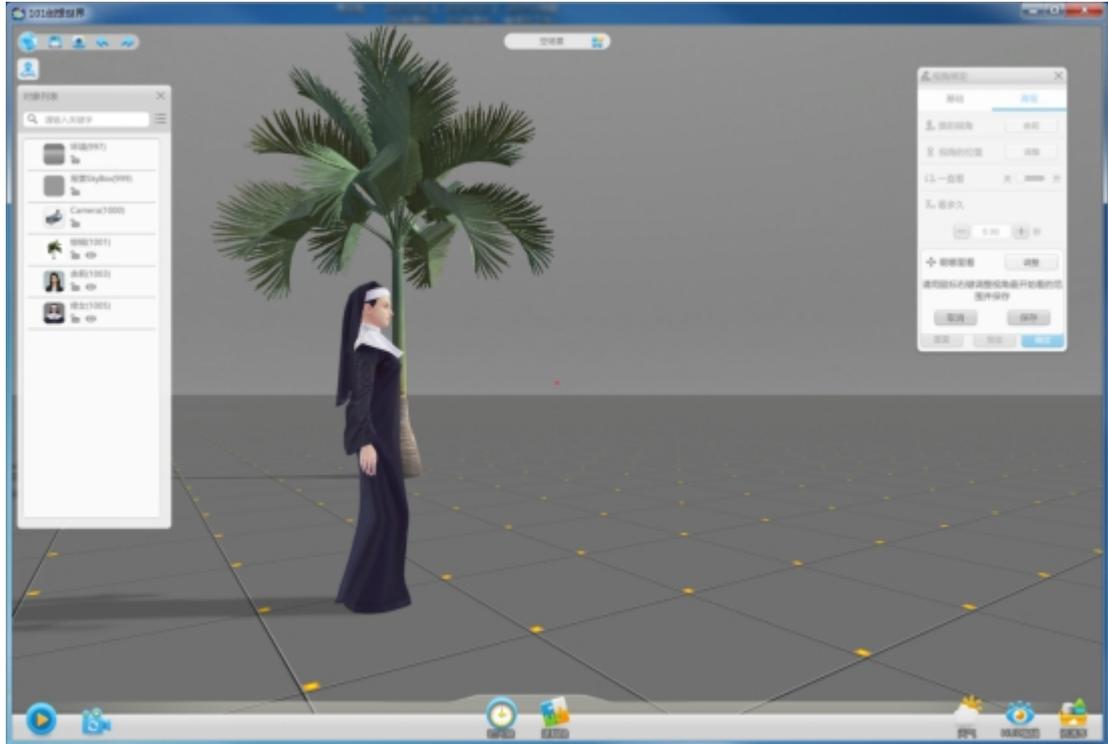
候，出现看多久；



D. **看多久**：设置视角绑定的时间；



E. **朝哪里看**：选择视角最开始看的范围；



点击调整后，通过鼠标右键调整视角最开始看的范围，调整完成后点击保存即可。

F. **重置**：返回初始设置。

G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

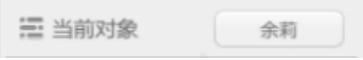
(ps: 当前功能还在优化，待后续版本优化完成再做介绍。)

5.2.7. 做动作



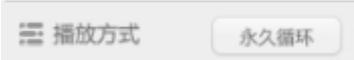
可以使角色做出指定动作。



- A.  **当前对象：** 可以选择需要做动作的对象；
- B.  **动作选择：** 可以选择绑定在这个对象上面的动作；
-  **播放方式：** 设定做动作次数或秒数或永久循环，



点击后变化如下图

- ⊖  **播放方式-次数：** 可以设定这个动作需要做的次数，
可以点击  增加次数或点击  减少次数；
- ⊖  **播放方式-秒数：** 可以设定这个动作需要做的时
间长度，单位为秒，可以点击  增加时长或点击  减少时长；
- ⊕  **永久循环：** 选择后表示永久做此动作；
- C. **重置：** 返回初始设置。
- D. **确定：** 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.8. 更换外设形象



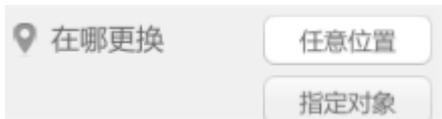
将外设形象进行更换。



A. **换成什么**：选择外设资源模型；



B. **在哪更换**：选择更换的对象；当前支持在任意位置及指定对象进行更换；



任意位置：外设形象在任意位置进行更换；

指定对象：外设形象在指定对象上进行更换。

C. **永久更换**：设置是否永久更换；

D. **显示时长**：关闭永久更换时，出现设置显示时长；



E. **重置**：返回初始设置；

F. **预览**：这里可以点击预览按钮来观察效果；

G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

H. **情景举例说明**：

设置逻辑轴，进入场景更换外设形象：





在 PC 端预览，进入场景，鼠标形象切换为：



5.2.9. 转向目标



使对象面向另一个对象或者坐标点。

基础：



高级：



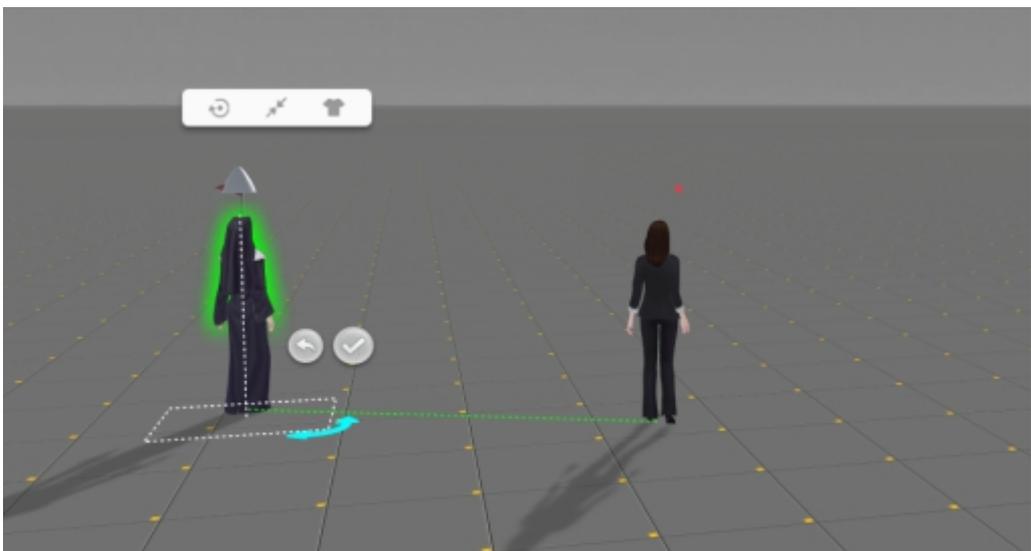
A. **当前对象**：选择需要做转向的对象；

B. **朝向目标**：设置目标坐标或者对象：

点击后可以自行选择需要朝向的坐标点或者需要朝向的对象

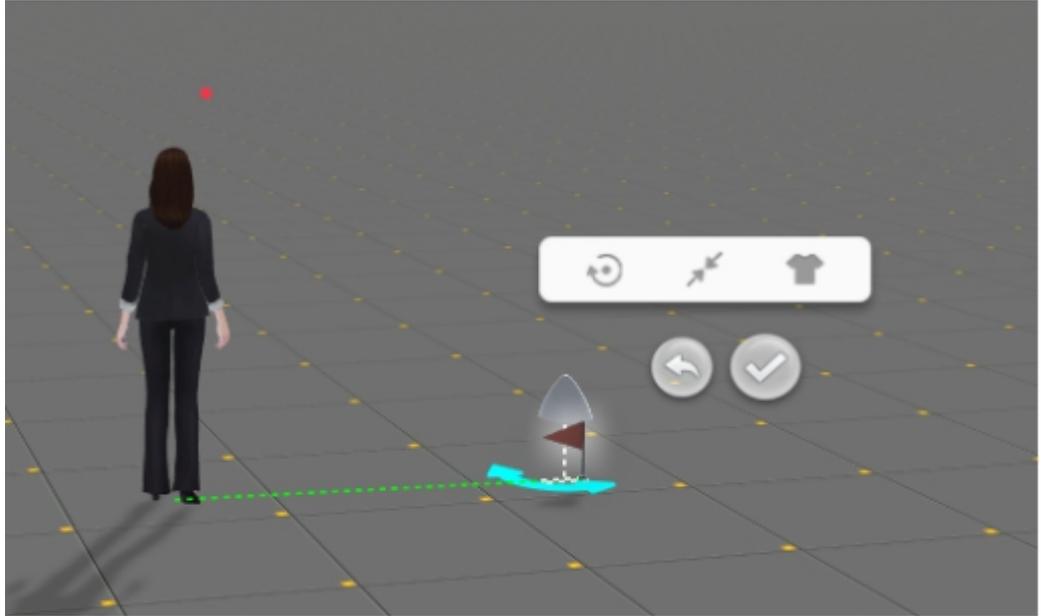
- ⊖ 设置对象：若是点击选择对象就表示需要箭头引导的为一个对象，点选择对象按钮，接着就会出现一个红色的小旗子，然后将鼠标移动至需要箭头引导的对象模型，待模型出现绿色边框时候：

点击鼠标左键，变化如下图



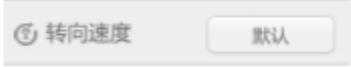
最后点击  完成选取，或点击  取消选取；

- ⑨ 选择坐标：若点击选择坐标，则会出现一个小旗子并且有一个轨迹（效果如下图）



接着可以移动至想要的位置（这个旗子就表示箭头引导的坐标点）后点击鼠标左键

最后点击  完成坐标点的设置，或点击  取消设置的坐标点；

- C.  **转向速度**：默认值是 90 度/秒，点击进入后可修改转向速度，如图所示：



- D.  **永久转向**：默认设定为不能永久转向，意思是指在转向被设置的目标对象或坐标点后就不会在跟随着目标对象位置的变化而变化，若想要一直跟随目标对象变化的位置而变化转向的话可以点击后方  按钮将状态改变为开的状态；

- E.  **持续时长**：当关闭永久转向状态下是可以设置转向目标持续时长。

- 
- F. **转向方向**：当前支持
默认转向方向为自适应，自适应指系统根据设置的目标位置进行判断，转向方向为旋转角度小的方向，也可以点击自适应按钮进行选择转向方向，当前支持 3 个选择方向的选择，可以根据自己要使用的转向方式进行设置；
- G. **预览**：这里可以点击预览按钮来观察效果；
- H. **重置**：返回初始设置；
- I. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.10. 自转



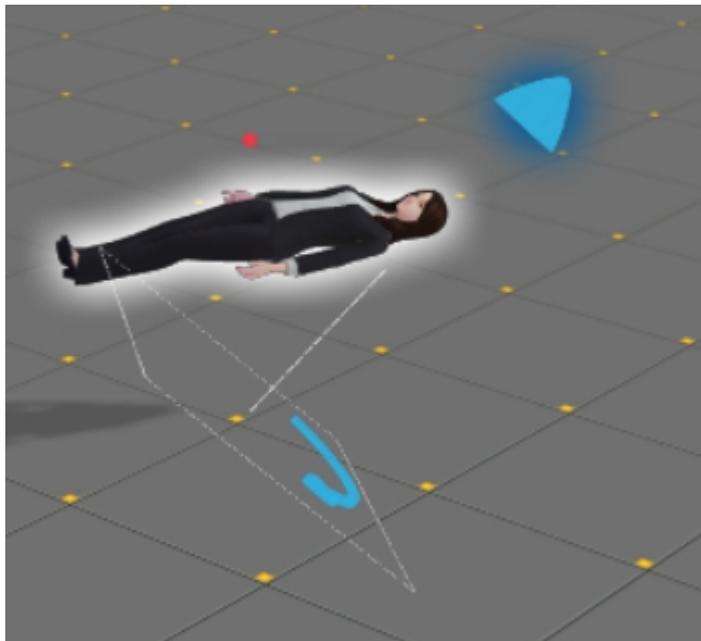
使对象绕着设置的自转轴进行自我旋转的行为。



- A. **当前对象**：选择需要做自转的对象；
- B. **设置自转方式**（自转轴）：用来设置自转时绕着哪个方向轴进行旋转；
- ⊖ 单击鼠标并按住图中蓝色的三角形部分；

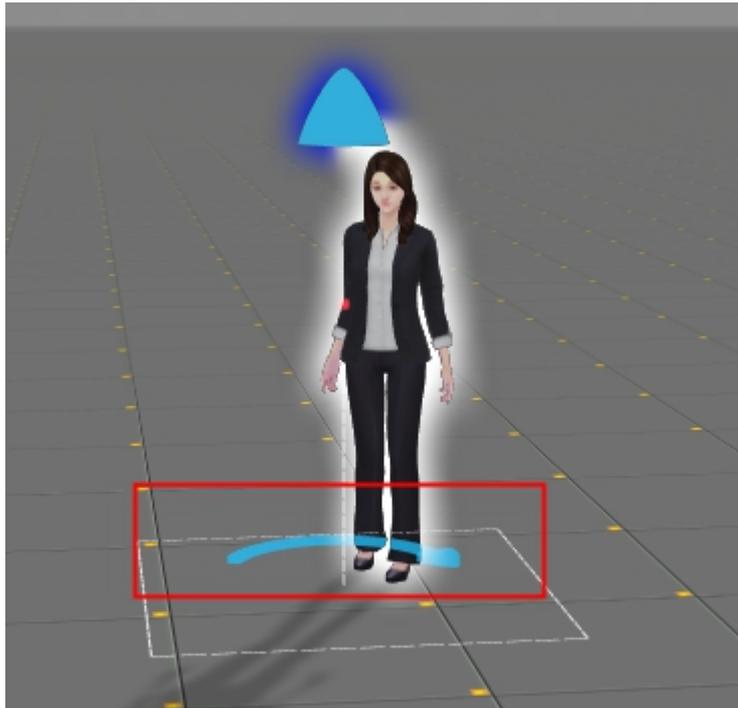


⊖ 通过前后左右移动自转轴，调整对象的自转方式；

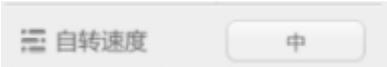


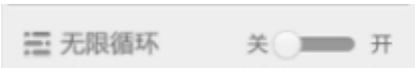
C. **设置自转方向：**自转方向可以目前只支持正、反（顺时针、逆时针）方向切换（默认为顺时针转动），具体操作如下：

- ⊖ 点击想要自转的模型对象；
- ⊖ 接着将鼠标移动至如下图中红框的位置处；



⊗ 将鼠标移动至红框中蓝色箭头位置处后单击鼠标左键即可改变自转方向；

- D.  **自转速度**：单击自转速度弹出数值滚动条进行调整，转动速度为角速度，单位为度/秒，可调整的速度档为：慢（1-120 度/秒）、中（121-240 度/秒）、快（241-360 度/秒），也可直接在输入框中输入想要的数值；

- E.  **无限循环**：表示是永久循环的在自转；

- F.  **自转时间**：设置自转的持续时间（单位为秒），

可在输入框中输入想要持续的时间，也可以通过点击“”按钮对当前时间增

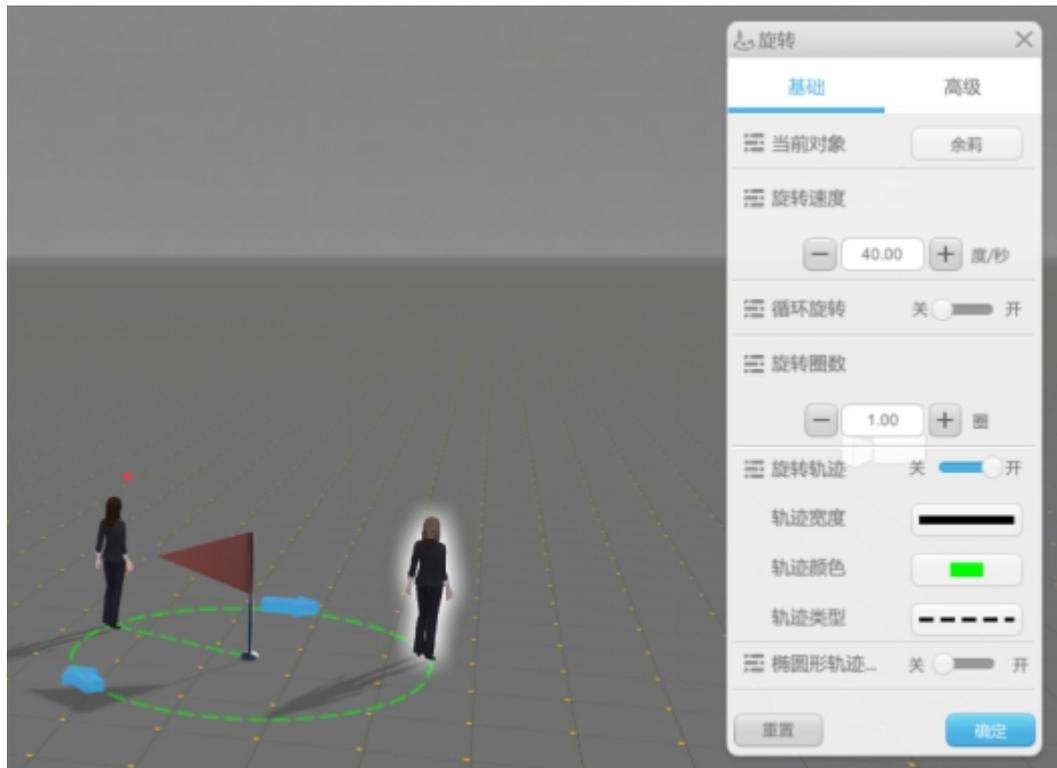
加、点击“”按钮对当前时间进行减少；

- G. **重置**：返回初始设置。
H. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

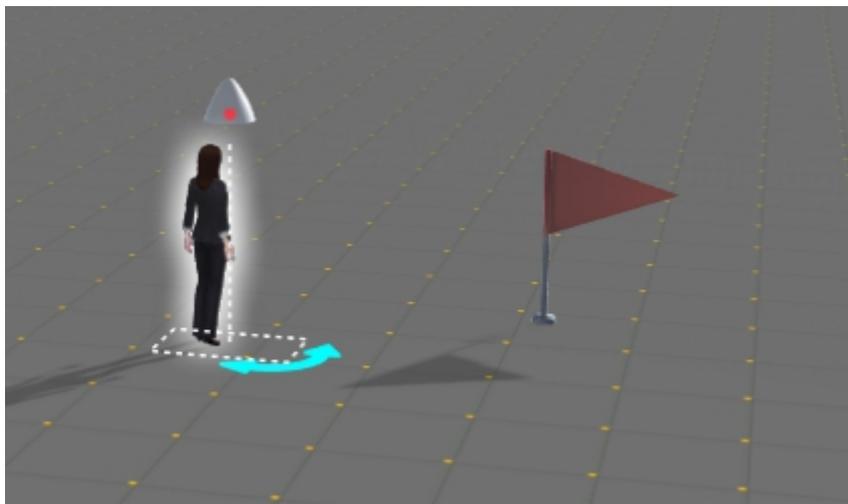
5.2.11. 旋转



使对象绕着设置的中心点进行旋转的行为



- A. **设置旋转的中心点：**添加旋转行为后接着界面中就会出现一个红色小旗帜，将此小旗帜放置想要的位置完成中心点的设置；



- B. **当前对象：**选择当前需要做旋转的对象；
- C. **旋转速度：**设置旋转时的角速度，可以在输入框中输入数值参数，也可以点击 增快速度或点击 降低速度；
- D. **循环旋转：**打开表示是永久的循环，默认关闭永

久循环；

E.  **旋转圈数**：设置旋转的圈数，可以在输入框中输入数值参数，也可以点击  增加圈数或点击  减少圈数；

F.  **旋转轨迹**：设置旋转时轨迹各项参数，开启的话则表示在做旋转的行为时会有旋转的轨迹，若关闭则表示没有旋转轨迹，默认是为开启的状态，可以点击开关进行变更，显示轨迹包含：

⊖ 轨迹宽度：点击后可以进行旋转轨迹的宽度设定，共有 5 种宽度供选择



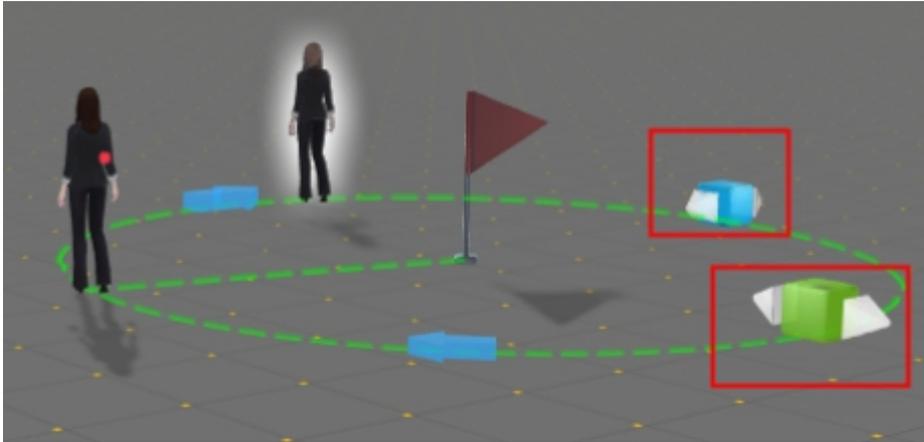
⊖ 轨迹颜色：进行设置显示的旋转轨迹颜色的一个按钮，点击后可调出颜色选择面板，然后可以根据自己想要的进行选择



⊖ 轨迹类型：进行设置旋转轨迹类型的一个选择按钮，共有 3 种类型供选择

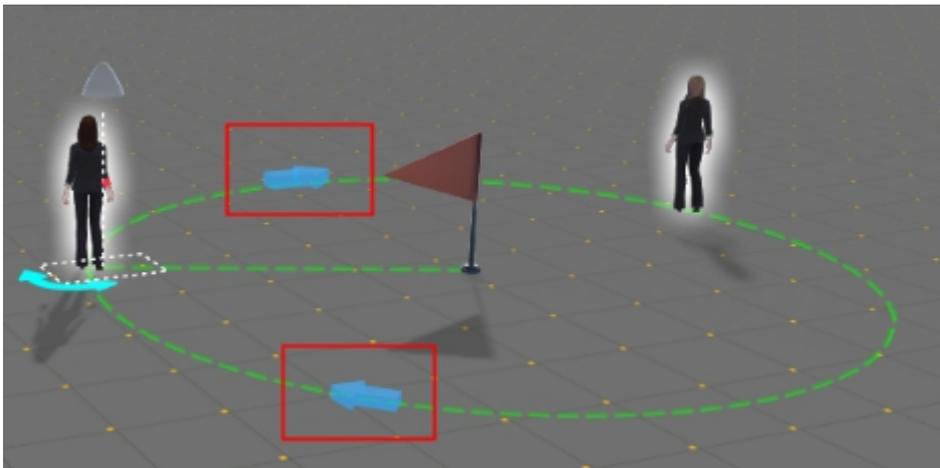


- G.  **椭圆形轨迹**：设置是否按椭圆形的轨迹来做旋转，默认是关闭的，可以点击开关处将状态变更为开启，



接着通过拖拽图中绿色或蓝色的正方体来进行形状的变更设置；

- H. 改变旋转方向：默认旋转都是顺时针旋转的，若想要改变旋转的方向可以直接单击图中方向按钮进行旋转方向的变更



- I. **重置**：返回初始设置。
J. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.12. 说话泡泡



在角色上方显示说话气泡。



- A. 双击文本框可以在里面输入需要显示的文字；
- B. 谁说话：可以选择需要在哪个对象上面显示说话气泡；
- C. 文字编辑：



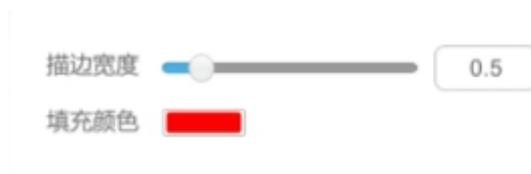
⊖ 字体设置：可以点击 **方正楷体简体** 后方倒三角的按钮进行字体的选择

⊖ **30** 字号设置：后方倒三角的按钮进行字体的选择，也可以通过后方 **A⁺** 增大字号、**A⁻** 减小字号；

⊗ **B I A⁻ A⁻** 居中对齐 横排

字体效果设置：**B** 此按钮为字体是否加粗；**I** 此按钮为字体是否倾斜；

A⁻ 此按钮为字体是否有描边，可以点击后边的倒三角对字体描边进行设置；





设置字体的对齐形式；



设置字体排列的方式；

- ④  底板选择：点击此按钮可以对说话泡泡的底板进行相关的选择，点击后的选择界面如下图，可以根据自己想要的点击选择即可；



- ⑤  图片选择：



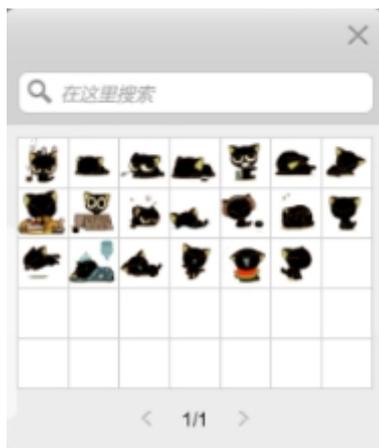
可在资源库中选择图片

⑥  视频选择:



可在资源库中选择视频

⑦  添加表情; 当前提供资源如下:



添加效果：

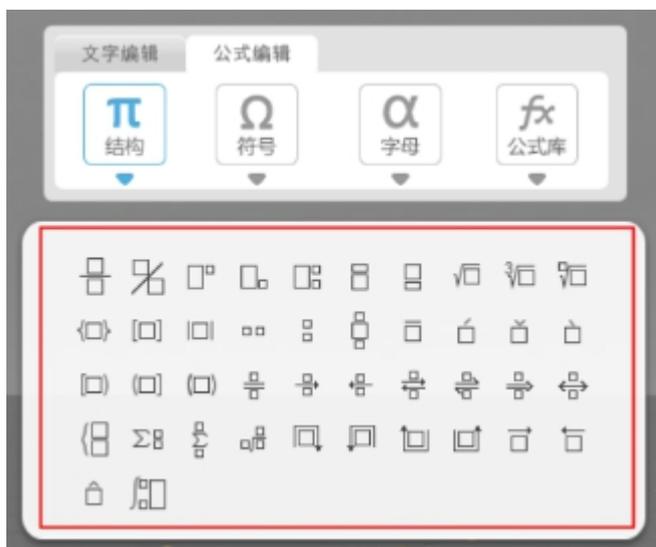


当前是动态的哦。

D. 公式编辑：



a) 结构：



可以根据自己要使用到的公式结构进行选择。

b) 符号：



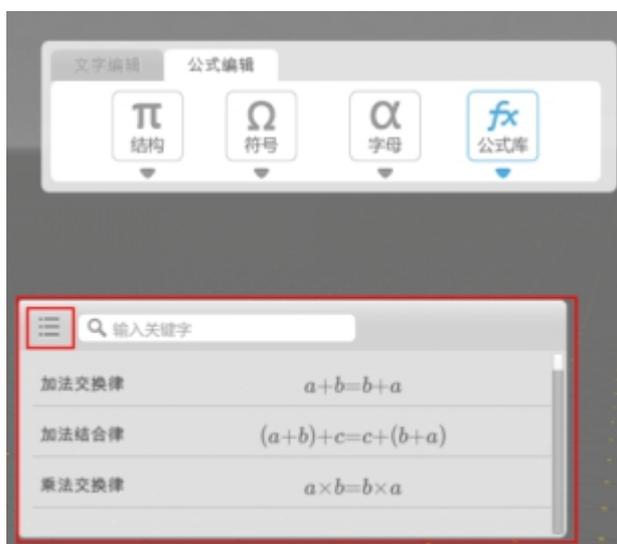
根据自己公式使用到的符号进行选择。

c) 字母:



公式使用中的一些特殊字符的选择。

d) 公式库:



点击  可进行学科的公式选择



i. 数学



小学数学



小学数学分为数与代数和图形与几何



数与代数



图形与几何

初中数学

- 初中数学
 - 数与式
 - 方程与不等式
 - 函数
 - 图形的性质
 - 图形的变化
 - 统计与概率

高中数学

- 高中数学
 - 集合
 - 函数的概念与基本初等函数I
 - 立体几何初步
 - 平面解析几何初步
 - 算法初步
 - 统计
 - 概率
 - 三角函数
 - 向量的线性运算
 - 平面向量的基本定理及坐标表示
 - 平面向量的数量积
 - 三角恒等变换
 - 解三角形
 - 数列
 - 不等式
 - 空间向量与立体几何
 - 导数及其应用
 - 数系的扩充与复数的引入
 - 计数原理（理科）

ii. 生物

- 生物
 - 绿色植物对有机物的利用
 - 呼吸作用
 - 绿色植物与生物圈中的碳—氧平衡
 - 光合作用及其在农业生产上的应用
 - ATP的主要来源——细胞呼吸
 - 有氧呼吸
 - 无氧呼吸
 - 能量之源——光与光合作用
 - 光合作用的过程

iii. 物理

- 物理
 - 物质
 - 运动和相互作用
 - 电和磁
 - 功和能
 - 力学
 - 电磁学
 - 热学
 - 光学
 - 原子学

iv. 化学

- 化学
 - 初中化学
 - 高中化学

初中化学

- 初中化学
 - 身边的物质
 - 物质的变化
 - 化学与社会
 - 物质构成的奥秘

高中化学



v. 自定义公式库



此版本尚未完善此功能，后续版本再更新。

(PS: 常用的公式可以通过输入关键字搜索。)

E. 高级设置：点开高级按钮



i. 出现效果：出现效果目前版本有三种:淡入淡出；由小变大；涟漪展开。



A. 淡入淡出：顾名思义就是说话泡泡刚刚出现时很淡，慢慢变深，快消失时慢慢变淡至消失！

B. 由小变大：顾名思义就是说话泡泡刚刚出现时很小，慢慢变大。

C. 涟漪展开：可理解为旋转展开。

ii. 永久显示：此按钮打开后说话泡泡可永久显示，关闭后可在展示时间输入框内输入自己想要展示的时间，默认关闭。



- F. 变量扩展操作：在当前版本支持文字格式调用变量，使用“#”符号打开变量列表进行选择。设置后，预览时显示在说话泡泡中的内容为变量的值。如图所示：



(PS: 当前针对“眼前文字”、“说话泡泡”、“提出问题”都是可以输入“#”调用变量的)

- G. **重置**：返回初始设置。
H. **预览**：单独预览此设置下的说话泡泡。
I. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.13. 发出声音



使选定的对象或背景播放声音。



A. 哪种声音：选择发出声音的类型；如图所示：



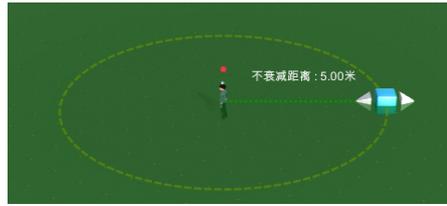
- ① 背景音：发出背景声音；
- ② 点音源：将对象看做点并发出声音；
 点击后，出现是否绑定对象及绑定谁的选项，开启绑定对象，声音将跟随对象；



- ③ 区域音源：设置在指定区域发出声音；
 点击后，出现不衰减距离及最大传播距离的选项；



- a) 不衰减距离：一定距离内，声音不发生衰减；



b) 最大传播距离：声音最远能传播到的距离；



B. 什么声音：分为如下的三种：

- ⊖ 本地文件：从电脑中选择想要的音频文件，支持文件类型.wav、.ogg 和.mp3 格式；
- ⊖ 资源库：从在线资源库中选择想要的音频文件；
- ⊗ 我要录音：若想要自己对音频进行录音可以点击此项；



录音文件存放在：[\VR_Data\StreamingAssets\data\audio](#) 路径下

设备：带麦设备



录音：开始进行录音；



停止：停止录音；



回放：回放之前所录制的内容；



保存：保存录制的音频内容，



也可以通过录音列表中选择之前录制的音频进行使用；



录音的试听：

若想要进行试听录音，可以点击  按钮进行试听。

录音文件删除：点击  ，则删除列表中的该录音，同时将录音从本地删除；

确定：完成设定返回上级操作。

C. **循环播放**：默认为关闭的状态，若想让设定的声音永久性的播放可以点击后方开关处更改为开启状态；

D. **播放次数**：设定需要播放声音的次数，可以点击  增加时间或点击  减少时间；

E. **声音大小**：拖动按钮控制声音大小



F. **重置**：返回初始设置。

G. **预览**：试听当前设置好的声音。

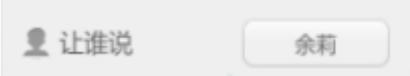
H. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.14. 说话唱歌



可以让角色配合说话内容做出口型动作。



- A.  **让谁说：**设置说话唱歌的对象。

- B.  **说什么：**设置对象说话唱歌的内容。

- a)  **本地文件：**从电脑中选择想要的音频文件，支持文件类型.wav、.ogg 和.mp3 格式；
- b)  **资源库：**从在线资源库中选择想要的音频文件；
- c)  **我要录音：**若想要自己对音频进行录音使用可以点击此项



录音文件存放在：\VR_Data\StreamingAssets\data\audio 路径下
设备：带麦设备



录音：开始进行录音；



停止：停止录音；



回放：回放之前所录制的内容；



保存：保存录制的音频内容，



也可以通过录音列表中选择之前录制的音频进行使用；

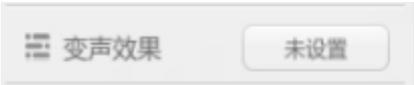


录音的试听：

若想要进行试听录音，可以点击  按钮进行试听。

录音文件删除：点击  ，则删除列表中的该录音，同时将录音从本地删除；

确定：完成设定返回上级操作。

- C.  **变声效果**：改变说话内容原有的音色效果。



选择想要变化的声音点击确定即可。

- D.  **播放音量**：调整说话唱歌播放时的音量大小。

- E.  **循环播放**：设置是否永久循环播放说话唱歌的内容。
- F. **重置**：返回初始设置。
- G. **预览**：试听当前设置好的声音。
- H. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

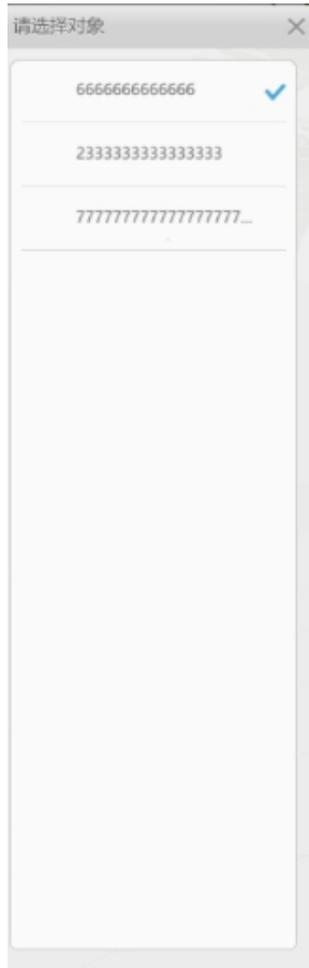
5.2.15. 打开界面



在场景中打开某个界面。



- A.  **哪个界面**：选择需要打开的界面。

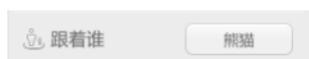


B.  **出现模式：** 设置打开 UI 界面时，UI 的出现模式。有三个选项，如图所示：

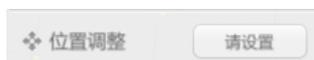


① **跟随对象：** 打开 UI 界面后，界面跟随对象移动。选择“跟随对象”后会可以选择“跟着谁”、“位置调整”选项。

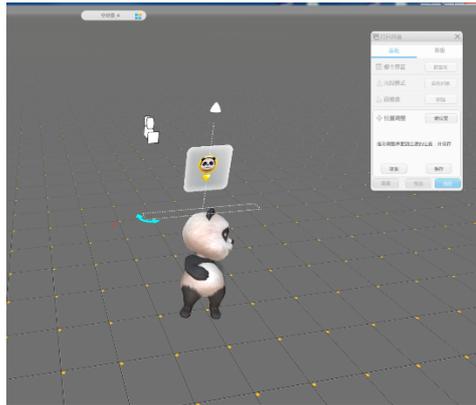
1) **跟着谁：** 设置跟随的对象。



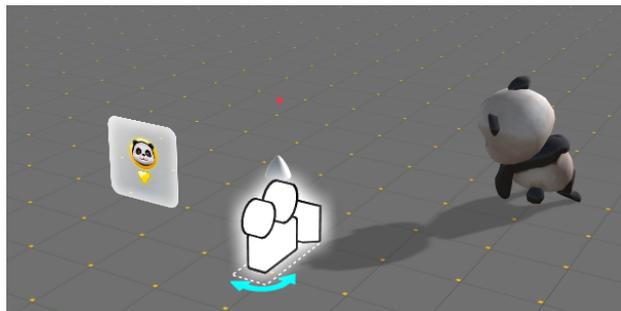
2) **位置调整：** 在跟随对象模式开启时出现，主要用来调整界面跟随对象时，在对象的哪个位置出现。



设置界面相对于熊猫的位置：



实例展示：初始 UI 界面在摄像头左侧。



设置逻辑轴为：



选项设置为：



打开 **位置调整** 调整界面跟随物件的位置：

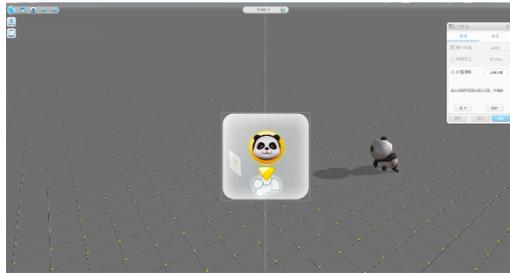


预览时，界面跟随对象移动。

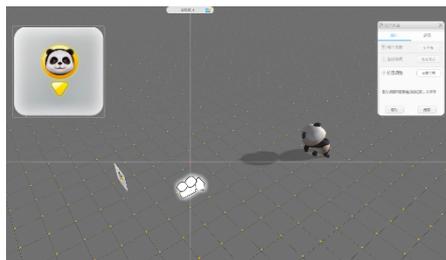


② **眼前模式：**打开 UI 界面后，界面会出现在相机前。

位置调整：选择此模式后点击“位置调整”，开始编辑界面在镜头前的位置：



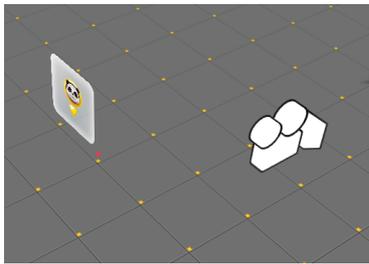
使用鼠标左键点击界面进行拖动，将界面拖动到左上方，点击保存。



选项设置为：



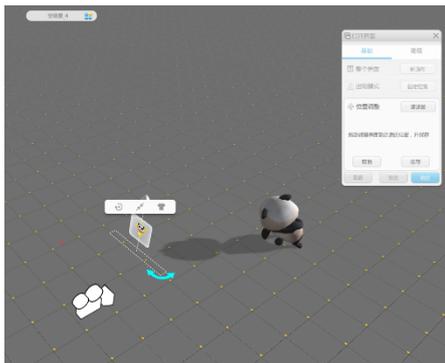
初始 UI 界面处在镜头左后方。



预览时界面会出现在镜头左上方。



- ③ **固定位置：**界面出现在编辑时设置的位置。
位置调整：进行初始位置的调整。如图所示：



- C. **锁定方式：**设置眼前模式时，可设置 UI 界面锁定方式；



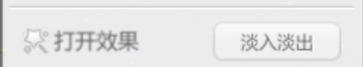
在播放模式下：

- ① **不锁定**：镜头任意移动，UI 界面不会跟随镜头。
- ② **垂直锁定**：镜头垂直移动，UI 界面将跟随镜头。
- ③ **水平锁定**：镜头水平移动，UI 界面将跟随镜头。
- ④ **全部锁定**：镜头任意移动，UI 界面将跟随镜头。

D.  **永久打开**：设置是否永久打开。
若关闭此按钮，可设置打开界面的时长。



目前支持时长为 0.01S~3600S。

E.  **打开效果**：位于打开界面高级选项内，可以设置打开界面时的动画效果。如图所示：



(Ps: 对象列表内无界面无法使用此行为颗粒，界面制作请参考 [3.12.界面制作](#)。)

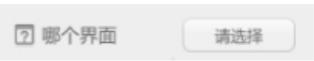
- F. **重置**：返回初始设置。
- G. **预览**：预览当前界面的展示效果。
- H. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

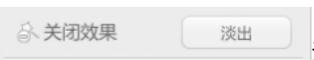
5.2.16. 关闭界面



关闭场景中的某个界面。
高级选项为



A.  **哪个界面**：选择需要关闭的界面。

B.  **关闭效果**：设置界面关闭时的动画效果。



- C. **重置**：返回初始设置。
- D. **预览**：预览当前设置的效果。
- E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

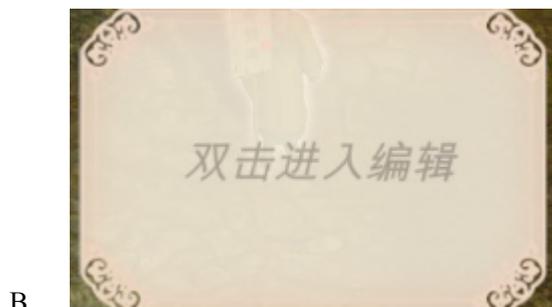
5.2.17. 眼前文字



镜头视野的位置前展示文字信息。



- A.  **当前对象**：进行选择眼前文字的对象



- C. **文字编辑**：可以对文字进行字体，字号，文字颜色，字体效果等设置；

⊖ 字体设置：可以点击  后方倒三角的按钮进行字体的选择

⊖  30   字号设置：后方倒三角的按钮进行字体的选择，

也可以通过后方  增大字号、 减小字号；

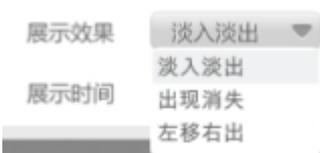
⊕       字体效果设置： 此按钮为字体是否加粗； 此按钮为字体是否倾斜； 此按钮为字体是否有描边，可以点击后边的倒三角对字体描边进行设置



⊕  居中对齐
左对齐
右对齐
居中对齐 设置字体的对齐形式；
 横排
横排
竖排 设置字体排列的方式；

D.  展示效果：
文字编辑 公式编辑 展示效果
展示效果  淡入淡出
展示时间  5 

可以设置文字的展示效果，目前可以设置是否淡入淡出，并且可以设置文字出现的时间。

⊖  展示效果 淡入淡出
淡入淡出
展示时间 出现消失
左移右出 展示效果：可以设置文字的展示效果，

⊖  5  展示时间：设置文字出现的时间，可以在输入框中直接输入参数，也可以通过  按钮减少时间、通过  按钮增加时间。



底板选择：点击此按钮可以对说话泡泡的底板进行相关的选择，点

击后的选择界面如下图，可以根据自己想要的点击选择即可；



E. 公式编辑:



a) 结构:



可以根据自己要使用到的公式结构进行选择。

b) 符号:



根据自己公式使用到的符号进行选择。

c) 字母:



公式使用中的一些特殊字符的选择。

e) 公式库:



点击  可进行学科的公式选择



i. 数学



小学数学



小学数学分为数与代数和图形与几何



数与代数



图形与几何

初中数学

- ▼ 初中数学
 - ▶ 数与式
 - ▶ 方程与不等式
 - ▶ 函数
 - ▶ 图形的性质
 - ▶ 图形的变化
 - ▶ 统计与概率

高中数学

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▼ 高中数学 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 集合 ▶ 函数的概念与基本初等函数I ▶ 立体几何初步 ▶ 平面解析几何初步 ▶ 算法初步 ▶ 统计 ▶ 概率 ▶ 三角函数 ▶ 向量的线性运算 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 平面向量的基本定理及坐标表示 ▶ 平面向量的数量积 ▶ 三角恒等变换 ▶ 解三角形 ▶ 数列 ▶ 不等式 ▶ 空间向量与立体几何 ▶ 导数及其应用 ▶ 数系的扩充与复数的引入 ▶ 计数原理（理科） |
|--|---|

ii. 生物

- ▼ 生物
 - ▼ 绿色植物对有机物的利用
 - 呼吸作用
 - ▼ 绿色植物与生物圈中的碳—氧平衡
 - 光合作用及其在农业生产上的应用
 - ▼ ATP的主要来源——细胞呼吸
 - 有氧呼吸
 - 无氧呼吸
 - ▼ 能量之源——光与光合作用
 - 光合作用的过程

iii. 物理

- ▼ 物理
 - ▶ 物质
 - ▶ 运动和相互作用
 - ▶ 电和磁
 - ▶ 功和能
 - ▶ 力学
 - ▶ 电磁学
 - ▶ 热学
 - ▶ 光学
 - ▶ 原子学

iv. 化学

- ▼ 化学
 - ▶ 初中化学
 - ▶ 高中化学

初中化学

- ▼ 初中化学
 - ▶ 身边的物质
 - ▶ 物质的变化
 - ▶ 化学与社会
 - ▶ 物质构成的奥秘

高中化学



v. 自定义公式库



此版本尚未完善此功能，后续版本再更新。

PS: 常用的公式可以通过输入关键字搜索。

- F. **变量扩展操作:** 在当前版本支持文字格式调用变量，使用“#”符号打开变量列表进行选择。如图所示：



(PS: 当前针对“眼前文字”、“说话泡泡”、“提出问题”都是可以输入“#”调用变量的。)

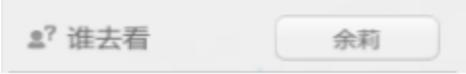
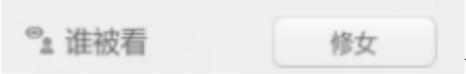
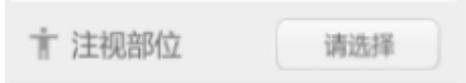
- G. **重置:** 返回初始设置。
H. **预览:** 预览当前设置好的行为颗粒；
I. **确定:** 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.18. 注视



让对象目光定位在被注视对象身上。



- A.  **谁去看**：设置执行注视动作的对象；
- B.  **谁被看**：设置被注视的对象；
- C.  **注视多久**：设置注视的时间；
- D.  **注视部位**：设置目光盯着注视的位置；



单击完成选择按钮，通过移动小旗子的位置设置目光注视的位置，调整完单击保存即可；

- E. **重置**：返回初始设置；
- F. **预览**：预览当前设置好的行为颗粒；
- G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.19. 停止发光



停止某一对象上的“对象发光”行为颗粒效果。



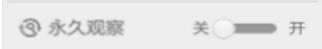
- A. **停止谁发光**：可以选择需要对哪个对象停止“对象发光”的行为；
- B. **永久停止**：默认是开启的，表示永久停止对应对象发光；关闭可以选择 0.1-3600 秒停止时间。
- C. **重置**：返回初始设置；
- D. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.20. 观察物体



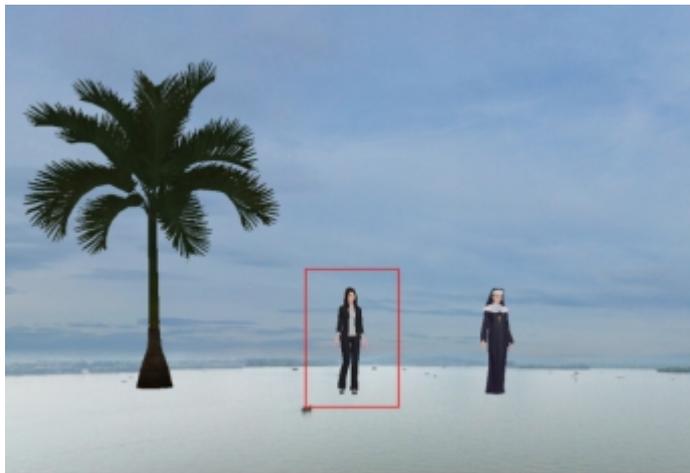
让视角以模型为中心，进行环绕式视角移动展示。



- A. **观察谁**：可以选择需要对哪个对象进行目标展示；
- B. **怎么观察**：设定目标展示时观察的方式，分为三种：
- ⊖ 环绕观察：以对象为中心进行环绕观察的观察方式（默认为此项）；
 - ⊖ 自由观察：对象在固定的位置，视野可以自由改变的观察方式；
 - ⊕ 水平观察：以对象为中心进行水平方向的观察方式；
- C.  **永久观察**：用来设置是否永久性的观察，默认为关闭状态，可以点击开关处进行变更状态；设定目标展示的时长，可以在输入框中输入想要的时长，也可以点击  增加时间或点击  减少时间
- 。
- D. **过渡动画**：设定观察物体的过渡动画，分为四种：
- ⊖ 飞入眼前：被观察的对象移动至镜头前；
 - ⊖ 瞬移眼前：被观察的对象瞬间移动至镜头前；
 - ⊕ 镜头拉近：摄像机前移至被展示的对象前；
 - ⊕ 无动画：没有过渡动画。
- E. **观察的背景**：设置对象进入观察时的背景画面，如图所示：搜索栏搜索自己喜欢



的背景进行设置，设置后：



- F. **背景模糊**：此按钮打开以后观察对象时背景模糊。
- G. **使用聚光灯**：此按钮打开后观察对象时，对象会有聚光灯效果。如图所示：



- H. **改变距离**：设置是否在观察时改变用户与对象之间的距离。

- I. **观察距离**：可以设置观察时的距离。
- J. **预览**：这里可以点击预览按钮来观察效果；
- K. **重置**：返回初始设置；
- L. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.21. 对象发光



能够让对象发光



- A. **谁发光**：可以选择需要发光的对象。
- B. **闪烁发光**：设定发光效果是否闪烁，默认是关闭的状态，表示在持续时间内该模型不会有闪烁的效果但会有描边颜色长亮的效果，具体效果如下图：



若需要闪烁的效果可以点击后方开关处将状态变更为开启状态。

- C. **永久发光**：设定对象是否一直保持发光状态，默认为开启状态，若需要关闭可以点击后方开关处将状态变更为关闭状态。
- D. **发光多久**：在永久发光关闭的情况下设置对象发光的时间。



可以通过  和  增加和减少时间数值。

- E. **发光颜色：** 设置对象发光时的颜色，可以点击颜色区域调出颜色选择面板，在调出的颜色面板中选择要颜色。



- F. **预览：** 这里可以点击预览按钮来观察效果；
G. **重置：** 返回初始设置；
H. **确定：** 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.22. 删除对象



触发该行为时删除模型。



- A. **当前对象**：可以选择需要删除的对象；
(ps: 删除对象之后，该模型相当于立即从演示中删除，若后续还有行为，均无法正常触发。)
- B. **重置**：返回初始设置。
- C. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.23. 关闭作品



关闭当前正在播放列表中进行播放的课件。

若播放列表内课件 B 排在课件 A 后，那么就会关闭当前课件 A，并直接开始播放课件 B

举个例子：

若原先在播放列表中存在多个作品文件，如下图：



然后在“空场景”这个作品中添加“关闭作品”这个行为



当前就表示在预览“空场景”这个作品 4 秒后就会跳转预览“wakaka”这个作品

(PS: 针对播放列表中添加的作品文件调用必须是在全局预览时才能调用 (也就是在

作品列表下直接点击 ), 若是针对单独作品进行预览的是不会调用播放列表的。)

5.2.24. 跟随



指定一个对象跟随着另一个对象后边。



- A. **当前对象**：点击选择跟随对象；
- B. **请选择对象**：点击选择被跟随的物体对象；
- C. **永久跟随**：若为开启状态则表示永久性的跟随着选择的对象，默认是开启的，若不需要永久性的跟随则可以点击开关进行更改为关的状态；
- D. **跟随时长**：设定对象跟随的时长，可以在输入框中输入想要的时长，也可以点击  增加时间或点击  减少时间；
- E. **重置**：返回初始设置。
- F. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

(PS: 此功能不可当做绑定使用)

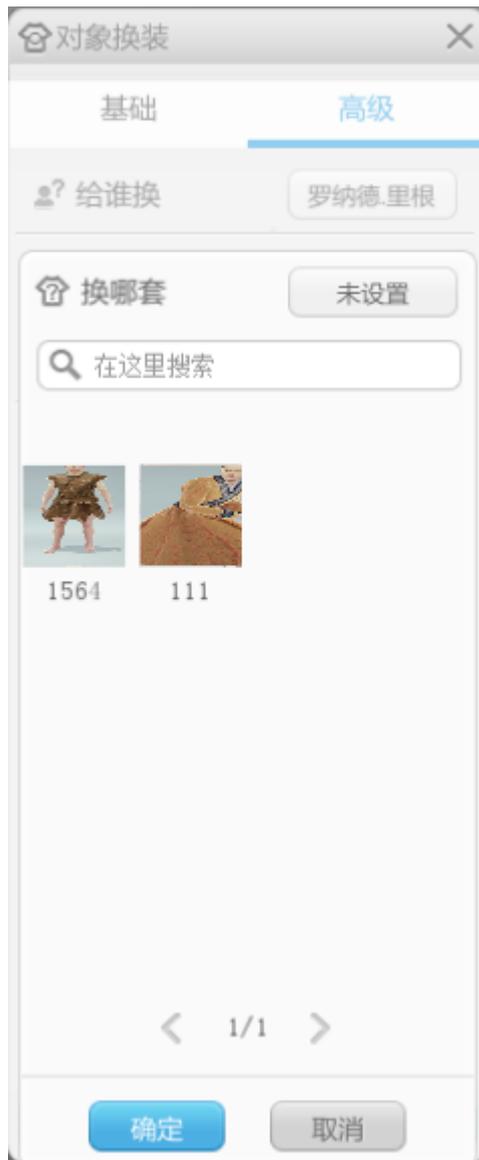
5.2.25. 对象换装



使用这个行为颗粒，能够直接为场景中的角色替换穿戴的服饰。



- A. **给谁换**：选择需要更换装扮的对象；
- B. **换哪套**：在资源库中选择需要为对象替换的装扮；



- C. **永久换装**：设置是否永久更换装扮；
- D. **换装多久**：设置换装效果所需要的时长，单位为秒，可以点击  增加时间或点击  减少时间；
- E. **重置**：返回初始设置；
- F. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

(PS：目前此颗粒功能尚未完善，待后续更新再做讲解!)

5.2.26. 重播



此行为颗粒可重播课件。

5.2.27. 更换手持道具



更换当前对象手上持有的道具。



A.  谁换道具  请选择 **谁换道具**：选择需要更换手上持有道具的对象。

B.  换成什么  选择道具 **换成什么**：点击选择想要更换的道具；

可以从资源库或对象列表选择：



选择道具：



选择想要更换的道具点击确定即可，如图所示：

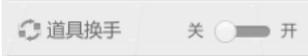


- C.  **永久更换**: 设置是否永久更换对象手上持有的道具。

若关闭此按钮，则可以设置更换道具的时间，如图所示：



更换多久可设置 0.1S~9999.9S。

- D.  **道具换手**: 用户可以选择更换道具的手是左手还是右手，默

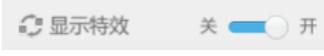
认是右手，开启此按钮后是左手，如图所示：

右手示意图：



左手示意图：



- E.  **显示特效**: 选择是否开启特效。

特效如图所示：



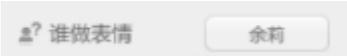
- F. **重置**：返回初始设置；
- G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

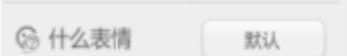
5.2.28. 做表情



对指定的对象进行表情更换的行为颗粒。



- A.  **谁做表情**：设置更换表情的对象。

- B.  **什么表情**：设置更换的表情。

举例说明，假设客人说菜很难吃，厨师的表情从正常变化到悲伤。



正常表情如图所示：



悲伤表情如图所示：



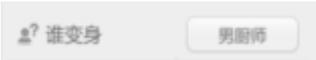
- C. **重置**：返回初始设置。
- D. **预览**：浏览当前设置效果。
- E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.29. 变身



可以使当前对象变身成另一个对象。



A.  **谁变身：** 选择要进行变身的对象。

B.  **变成什么：** 选择将要变成的样子。



选择一个模型或者搜索一个想要的模型点击确定即可变身，如图所示：

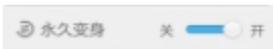


变身前：



变身后：



- C.  **永久变身**：设置变身后对象维持变身状态的时间。

若关闭此按钮则可以设置变身的具体时间，开启此按钮则永久变身，如图所示：



输入想要变身的时间即可，变身时间的区间为 0.1S~9999.9S。

- D. **重置**：返回初始设置。
- E. **预览**：浏览当前设置效果。
- F. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.30. 控制声音



可以控制声音的大小、播放、暂停、停止、速度等。
基础设置，默认开启永久持续，如图所示：



同时点击高级设置如下图：



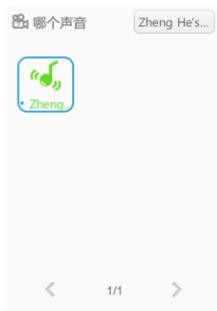
A. **哪种声音**：发出声音的类型，分为两种：



- i. 对象声音：从对象上发出的声音；
- ii. 背景音：发出背景声音；

B. **谁的声音**：选择要控制哪个对象的声音；

A. **哪个声音**：选择想要停止的声音，单击该声音会演示播放该声音；



- C. **状态**：控制声音的状态，当前有播放、暂停、停止。如图所示：



- D. **状态切换**：指设置声音切换时的模式，有逐渐切换、立即切换。如图所示：



- E. **音量控制**：拖动按钮控制声音大小，也可直接在右上方输入数值；



- F. **速度**：控制声音播放的速度，可输入数值或拖动按钮进行调整；



- H. **重置**：返回初始设置；
I. **预览**：对设置的效果进行预览；
J. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

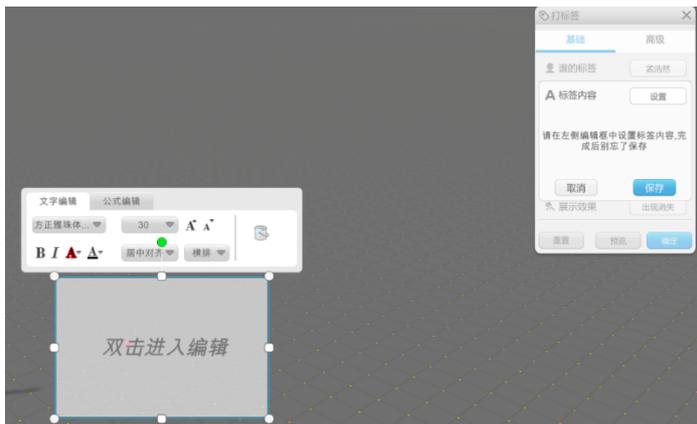
5.2.31. 打标签



为对象设置标签。



- A. **谁的标签**:设置标签打在谁的身上。
- B. **标签内容**:设置标签的内容。点击设置后如下图:



双击指定位置输入标签内容。设置后，左键按住圆点可设置圆点位置（但位置不能离对象太远），如下图所示：



- C. **永久显示**:开启将永久显示，关闭后可设置显示时长。
- D. **展示效果**:设置预览时标签的展示效果。



- E. **重置**：返回初始设置。
- F. **预览**：这里可以点击预览按钮来观察效果。
- G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

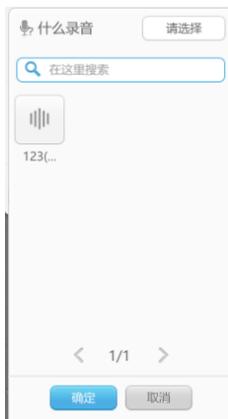
5.2.32. 播放录音



播放在作品演示过程中录制的录音文件。



- A. **什么录音**：指定要播放的录音。（录音来源于录音器、语音评测等行为颗粒录制的音频）



- B. **循环播放**：设置声音按次播放或者永久播放。关闭状态，可选择播放次数。
如图所示：



- C. **播放次数**：设置播放录音的次数。
D. **重置**：返回初始设置。
E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.33. 场景切换



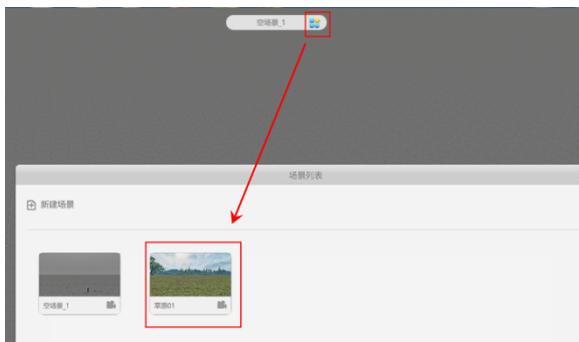
在播放状态下，场景切换到指定的场景。



- A. **哪个场景**：选择切换到哪个场景。点击后如下图所示：



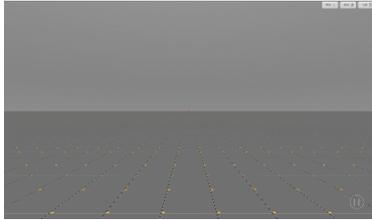
使用切换场景前，需要先创建新场景：



- B. **情景举例说明**：
在逻辑轴上设置触发条件。如图所示：



若计时触发设定 5 秒，则该逻辑轴表示播放 5 秒后进行场景切换。
场景切换时，页面会进入加载状态。
原场景为：



5 秒后进行场景切换：



加载完毕，进入切换的场景：



5.2.34. 物件拆解



可以将指定对象进行拆解。



A. **拆解谁**：设置拆解的对象。

该对象必须为包含子级的父级。如下图所示，标蓝的对象为被拆解的对象：



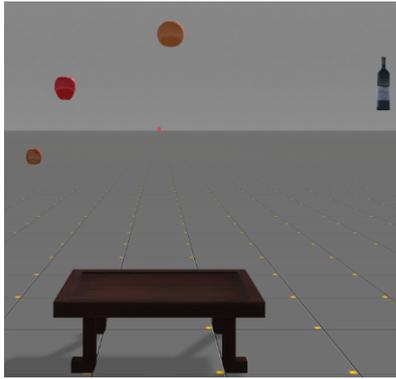
B. **拆解方式**：设置拆解的方式，有全部拆解、局部拆解、按层级拆解。如图所示：



拆解前物件的摆放位置如下图所示：



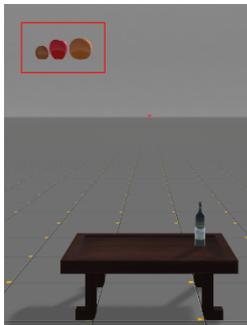
- ① **全部拆解**：将对象下的全部子级进行拆解。
经过全部拆解后：



- ② 局部拆解：将需要拆解的对象单独列出。如图所示表示只单独将标蓝的对象拆解：



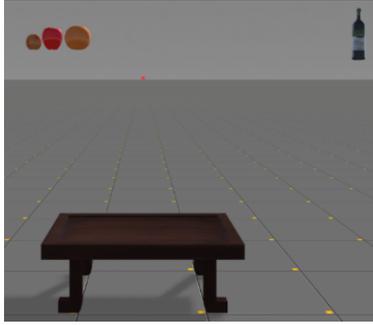
经过局部拆解后，该对象被拆解。它的子级只会跟随被拆解的对象，而不会被拆解：



- ③ 按层级拆解：若被拆解的对象中的子级下还有多个子级，则会有多个层级。下图表示拆解到第 1 级，即拆解到对象的子级，而子级的子级将不再拆解。



经过第 1 层级的拆解后，该对象的子级被拆解：



C. **拆解效果**: 设置拆解物体时的动画效果。有爆炸拆解、线性拆解, 如图所示:

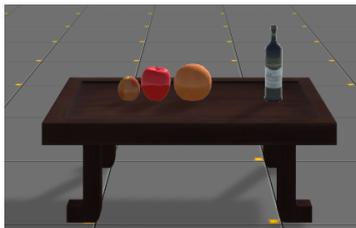


- ① **爆炸拆解**: 表示被拆解对象的子级同时进行拆解。
- ② **线性拆解**: 表示被拆解对象的子级按一定时间顺序进行拆解。

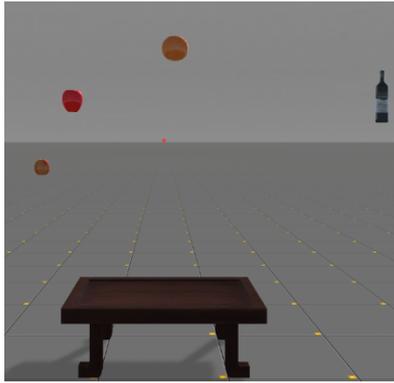
D. **拆解方向**: 设置拆解时零件运动的方向。点击后如图所示:



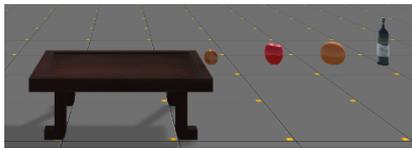
- ① **中心发散**: 以被拆解对象为中心, 对象的子级向四周发散。
原场景物件布置如下图所示:



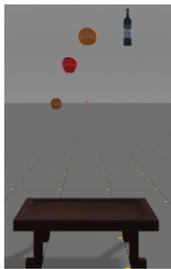
经过中心发散后:



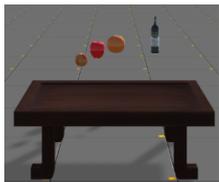
- ② X 轴拆解：被拆解对象的子级沿着 X 轴进行拆解移动。
经过 X 轴拆解后：



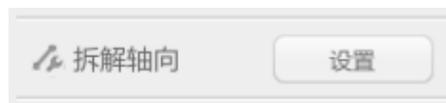
- ③ Y 轴拆解：被拆解对象的子级沿着 Y 轴进行拆解移动。
经过 Y 轴拆解后：



- ④ Z 轴拆解：被拆解对象的子级沿着 Z 轴进行拆解移动。
经过 Z 轴拆解后：

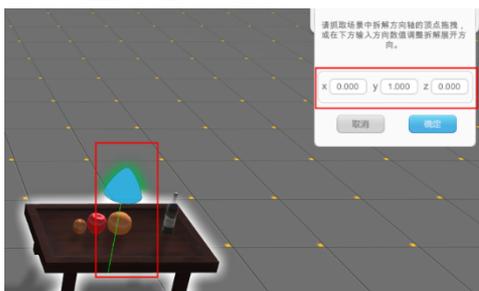


- ⑤ 定向拆解：被拆解对象的子级沿着自定义轴向进行拆解移动。



选择定向拆解后出现拆解轴向：

点击设置出现拆解轴向，拖动蓝色圆锥进行调整，也可以输入数值进行调整。



- E. **拆解距离**：设置拆解时物件移动的距离。
- F. **拆解速度**：设置拆解时物件移动的速度。
- G. **重置**：返回初始设置。
- H. **预览**：这里可以点击预览按钮来观察效果。
- I. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.35. 还原分解



可以将拆解的对象还原。



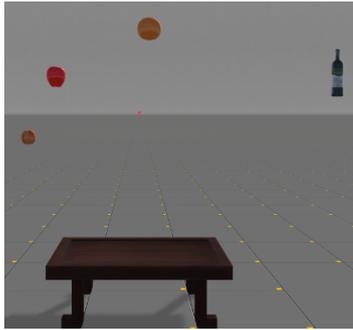
- A. **还原谁**：设置被还原的对象。该对象必须包含子级。如图所示标蓝的对象为被还原对象：



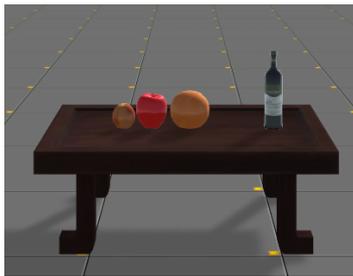
- B. **还原方式**：设置该对象要如何还原。有全部还原、局部还原、按层级还原。如图所示：



若设置被拆解后的物件如下图所示：



- ① 全部还原：将对象的所有子级移动回被拆解前的位置。
经过全部还原：



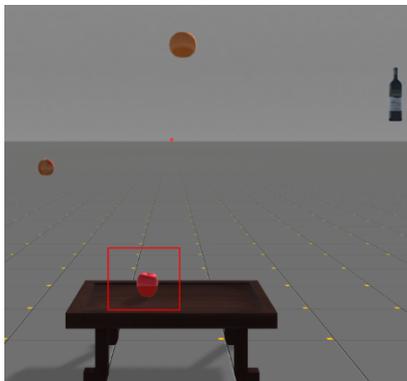
- ② 局部还原：只还原用户选中的部件。选中局部还原后出现还原哪个部位的选项：



设置还原的部位：



经过局部还原：



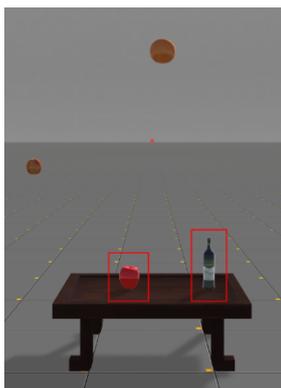
(Ps: 该对象被还原, 但该对象的子级不会被还原。)

- ③ 按层级还原：设置还原到对象的哪一级。若设置为第 1 级，表示对象的子级

将被还原，但对对象子级的子级不会被还原。



将第 1 层级进行还原，只有该对象的子级被还原：



C. **还原效果**：设置还原过程的动画效果。有同时还原、逐个还原，如图所示：



- ① 同时还原：被还原的物件同一时间进行还原。
- ② 逐个还原：被还原的物件以一定时间间隔进行还原。

D. **还原速度**：设置还原时物件的移动速度。

E. **重置**：返回初始设置。

F. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.36. 隐身



可以将物件慢慢地从场景里面隐身
基础设置，默认开启永久隐身



同时点击高级设置如下图：



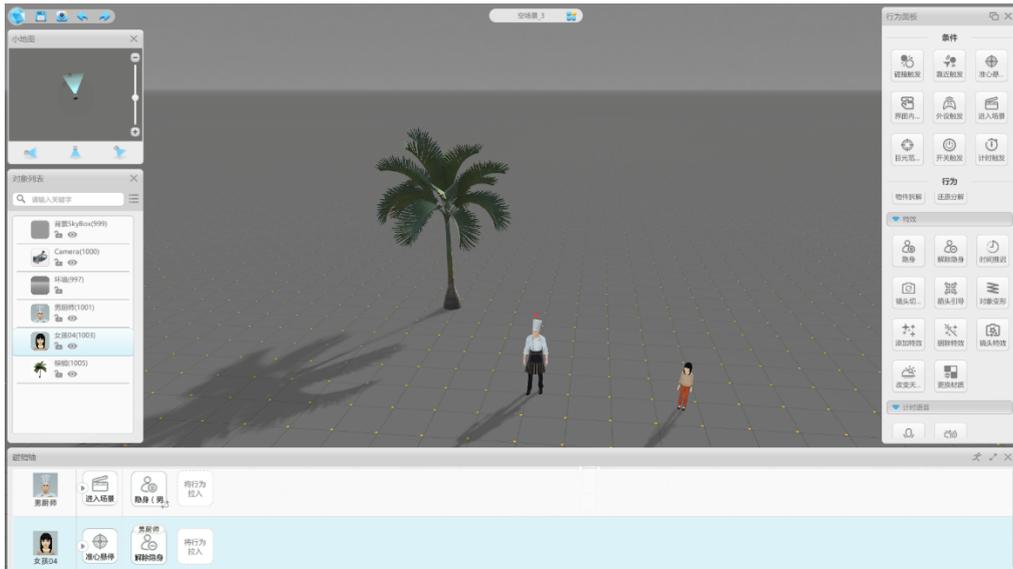
关闭永久隐身显示如下图：



A. **谁隐身**：可以选择需要做隐身的对象；

B. **永久隐身**： 开启情况表示直接进入隐身，只有其他对象设置解除隐身才可以解除隐身。

举个例子：在对象“女孩 04”设置事件“解除隐身”对象设置为“男厨师”；在“准心悬停”触发“解除隐身”事件，如图所示：



(ps:设置永久隐身对象如果有后续事件是无法触发的,因为当前永久隐身行为颗粒没有执行完成,是无法触发后面的事件;建议可以并列其他事件使用。)

- C. **隐身多久**: 设置隐身效果所需要的时长, 单位为秒, 可以点击  增加时间或点击  减少时间;
- D. **渐隐时间**: 设置进入隐身效果所用的时长, 单位为秒, 可以点击  增加时间或点击  减少时间;
- E. **可穿透**: 设置对象隐身时是否可以被穿透。
- F. **预览**: 浏览当前设置效果。
- G. **重置**: 返回初始设置。
- H. **确定**: 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

(PS:隐身、解除隐身不能直接作用在镜头上, 做用在镜头上没有效果。)

5.2.37. 解除隐身



可以将物件慢慢地出现在场景里面。

基础:



高级:



- A. **解除谁隐身**：可以选择需要解除隐身的对象；
- B. **渐显时间**：在高级模式下才可以设置解除隐身效果所需要的时长，单位为秒，可以点击  增加时间或点击  减少时间；
- C. **预览**：浏览当前设置效果。
- D. **重置**：返回初始设置。
- E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

(PS:隐身、解除隐身不能直接作用在镜头上，作用在镜头上没有效果；同时解除隐身在时间轴上显示为“灰态”，无法使用。)

5.2.38. 时间推迟



推迟 XX 秒之后再继续下一个事件。



- A. **推迟时长**：可以在此输入框中输入需要等待的时长，也可以点击  增加时间或点击  减少时间；
- B. **重置**：返回初始设置。
- C. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.39. 镜头切换到物体



能够将摄像机立即切换到物体前面，切换的时候会有 1 秒左右的的黑屏效果。



- A. **当前对象**：选择镜头切换到的对象；
- B. **摄像机**：点击设置后可以调整摄像机镜头，切换到当前对象所摆放的位置。



通过点击  调整摄像机的高度、也可直接在摄像机位置范围内按定鼠标左键将摄像机拖拽至想要的位置，在移动到想要的方向或位置时可以点击  完成设置或点击  取消设置。

- C. **重置**：返回初始设置。
- D. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.40. 箭头引导



在指定的持续事件内，以准心为中心，出现一个**箭头引导**指向模型。

箭头引导分为：

基础：



高级：



A. **选择目标：**可以设定需要使用箭头引导的坐标或者对象；

请移动旗子，点击鼠标进行标记所需对象或双击地面可以标记位置...

- ⊖ **标记所需对象：**若是箭头指向，点击后就会出现一个红色的小旗子，然后将鼠标移动至需要箭头引导的对象模型，待模型出现绿色边框时候（如下图）



点击鼠标左键，变化如下图：



最后点击  完成选取，或点击  取消选取；

- ⊖ **设置坐标：**点击箭头指向，则会出现一个小旗子（效果如下图）



接着可以移动至想要的位置（这个旗子就表示箭头引导的坐标点）后点击鼠标左键。



最后点击



取消设置的坐标点；

B. **箭头形状**：点击此按钮可以选择已经预设好的箭头类型，在资源库中现有的箭头



有三种类型，
可以根据自己喜好进行选择



然后点击确定完成箭头的选择

D. 高级设置中设置引导限时：

1) 关闭的状态下为永久引导；如下图：



2) 开启状态下需要设置引导时长；如下图：



E. **重置**：返回初始设置。

F. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

(PS: 播放过程中如果有多个箭头引导，箭头的颜色会随机变化)

5.2.41. 对象变形



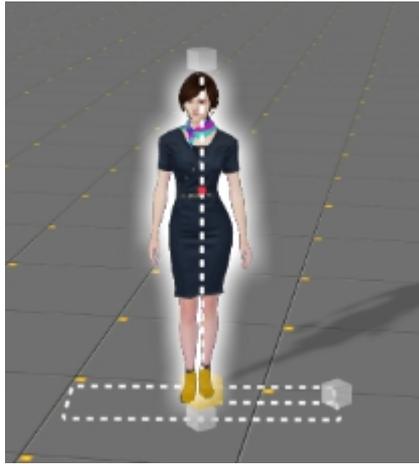
使对象在设定的时长内进行形状的变化。



A. **请选择对象**：可以选择需要进行变化形状的对象；

B. **变形时长**：表示对象变形过程所用的时间，默认为3秒，可以直接在输入框中手动输入想要的时长，也可以点击 **+** 增加时间或点击 **-** 减少时间；

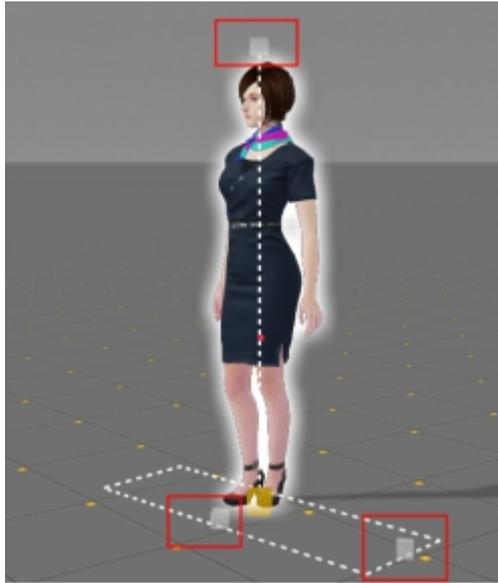
C. **变形的大小形状设定**：当设定该行为后我们能看到人物中心出现了棕色的正方体



接着将鼠标移动至中心的棕色正方体并按定鼠标左键进行拖拽来进行上移（放大）或下移（缩小）的操作，



当然若想要只是想单独变化模型的长宽高大小则可以按定指定位子上的白色正方体进行拖拽即可，



- D. **重置**：返回初始设置。
- E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。



- F. **高级**：可根据需要自行设置对象在三个方向上的变形倍数与变形时长。具体数值也可以根据点击  进行减少和点击  进行增加。

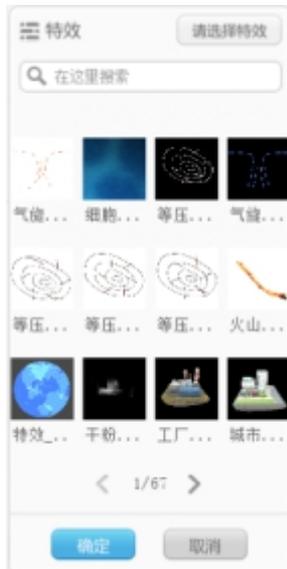
5.2.42. 添加特效



在对象上播放指定特效。



- A. **请选择对象**：选择需要在哪个对象上面播放特效；
- B. **特效**：可以在资源库里面选择需要的特效，如下图；



- C. **循环播放**：默认为关闭的状态，若想让光效永久性的播放可以点击后方开关处更改为开启状态；
- D. **播放次数**：设定需要播放光效的次数，可以点击  增加时间或点击  减少时间；
- E. **高级**：高级设置中的跟着走功能， 默认为开启状态，可以使特效持续出现指定对象模型上。若不需要开启可以点击后方开关处将状态变更为关闭状态。当切换为开启状态时，光标就会变为一个红色的小旗子并出现提示“特效要跟谁走？”，然后将小旗子移动至特效跟随的对象模型，待模型出现绿色边框时候点击鼠标左键便会有如下图效果：



最后点击  完成选取，或点击  返回；

- F. **重置**：返回初始设置。
- G. **预览**：预览此设置下的特效。
- H. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.43. 删除特效



删除对象上的特效。



- A. **当前对象**：选择需要删除在哪个对象上面的光效；
- B.  **光效开关**：光效是默认开启状态，若不想要删除对象已有的光效可以点击  处将状态变更为  即可；
- C. 若之前对象未添加特效，会有文字提示，如下图：



- D. **重置**：返回初始设置。
- E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.44. 镜头特效

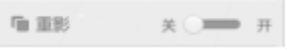


在镜头上添加相关特效的行为颗粒。



- A. **滤镜**：可以现在添加滤镜颜色；当前有：浪漫紫、天空蓝、冰冷白、风沙黄、苹果绿、红、黑等等滤镜颜色可以选择，详细如图所示：



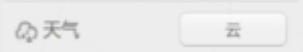
- B.  **抖动**：可以开关镜头颤抖的效果，当前支持轻微、中等、强烈的程度调整。默认是关闭，开启后在高级设置内进行调整。
- C.  **重影**：可以开关镜头显示对象是否有重叠的影子效果，当前支持轻微、中等、强烈的程度调整。默认是关闭，开启后在高级设置内进行调整。
- D.  **永久显示**：以上效果是否永久显示，默认是关闭，可以设置显示时长。
- E. **重置**：返回初始设置。
- F. **预览**：展示当前设置效果。
- G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。
- (PS：整体效果可以到编辑器内，设置下预览尝试下。)

5.2.45. 改变天空天气



改变场景的天空和天气。



- A.  **什么天空**：可以选择设置资源库已有的天空；
- B.  **时间**：可以设置不同时间段所对应的天空样式；
- C.  **天气**：可以设置天气情况。目前的天气有六种：云、雨、雪、雾、雷、阴。天气是可以组合设置的；



选择想要表现的天气效果，再进行天气强度和风力大小的设置。



D. **永久生效**：可以设置是否永久生效。若选择否则可以



设置生效的时长；

E. **举例说明**：当前天空设置为晴天 12 点，无天气效果，如图所示：



点击 出现下图：



点击更多天空，出现天气选项：





在逻辑轴添加行为，设置如下图：



改变天空天气行为颗粒设置如下图：

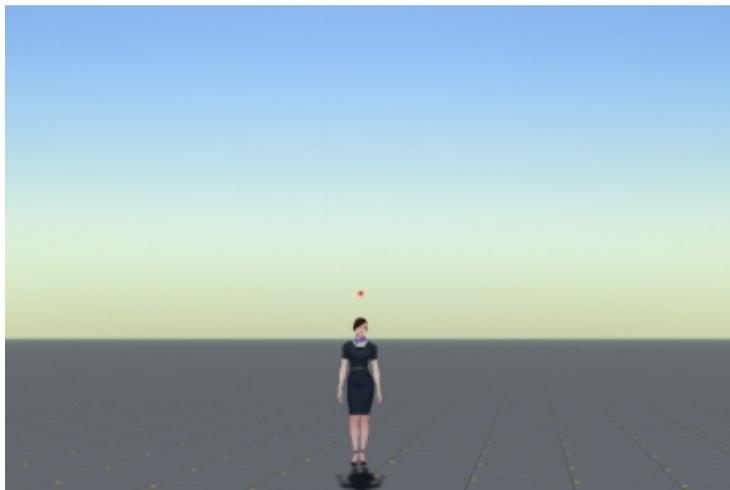




时间延迟为 10 秒，进入场景 10 秒后天空变化为雷雨天气，云、雨、阴、雷四个的天气强度为最强，风力大小最大，永久生效。其余未设置。

预览效果如下图：

进入场景后天气：



十秒后场景天气：



5.2.46. 更换材质



在场景中，可以通过此行为颗粒为对象更换材质外观。



- A. **给谁换**：选择设置更换材质的对象；
- B. **选择材质**：从材质库列表中选择需要更换的材质资源；



- C. **永久更换**：设置是否永久更换材质；
- D. **持续时间**：设置更换材质效果所持续的时长，单位为秒，可以点击  增加时间
或点击  减少时间；
- E. **重置**：返回初始设置；
- F. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。
(PS：“更换材质”不支持对“摄像机”，“场景”，“多媒体”，“界面”，“特殊”类型的对象进行材质更换。
在时间轴、逻辑轴上，同一对象，同一时间，不能添加多个“更换材质”行为，即不可与其他“更换材质”行为同时触发。)

5.2.47. 录音器



在事件当中使用录音功能，可以在触发该事件的时候进行自由的录音。（录音文件保存在\VR_Data\StreamingAssets\data\audio 下面）



点击录音器可以调出录音的控制菜单包含：开始、暂停、结束



- A. **录音开始**：表示开始进行相关的录音，并且可以在录音文件名区域输入自己想要的录音文件名；



- B. **录音暂停**：表示暂停相关的录音；
C. **录音结束**：表示结束录音，也就意味着完成了录音的操作；
D. **重置**：返回初始设置。
E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

(PS：账号登录时录音路径为\VR_Data\StreamingAssets\data\audio)

5.2.48. 停止声音



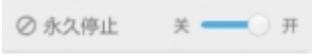
如果你想在某个条件被触发后，场景中的某个声音被删除，可使用停止声音行为。



- B. **绑定谁**：选择需要停止在哪个对象上面的声音；
- C. **哪个声音**：选择想要停止的声音，单击该声音会演示播放该声音；



该页面可以单击  三角按钮切换对象声音列表和背景音列表。

- D. **永久停止**：此开关可控制声音停止多久 ；打开状态下声音将永久停止，关闭状态下可控制声音停止多久后再次播放，如图所示：



可以通过  按钮减少停止时间，也可以通过  按钮

增加停止时间，或者输入  想要停止的时间来设置

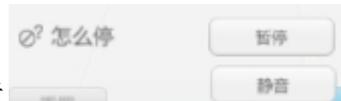


设置后触发停止声音行为颗粒会将目标声音停止相对应的的时间，然后再次播放。

- E. **停的效果**：可以设置停止声音过程的效果，目前分为两种：声音渐小、立即消失



- a) 声音渐小：2 秒钟内声音慢慢变小到无声。
- b) 立即消失：声音马上停止。



- F. **怎么停**：目前分为两种：暂停和静音。两种方式实际效果差距不大。默认为暂停。

- G. **重置**：返回初始设置。

- H. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

(PS: 若在未有添加音频的对象上添加停止声音的行为就会有下图这样的提示。)



5.2.49. 旋转拍摄



可以使用旋转拍摄对特定的行为进行特定方向的旋转拍摄。



打开高级选项：



- A. **从哪转**：设置旋转的开始方向。

打开高级选项，可以使用三维坐标的设置从哪转：



- B. **转到哪**：设置旋转的结束方向。

打开高级选项，可以使用三维坐标的设置转到哪：

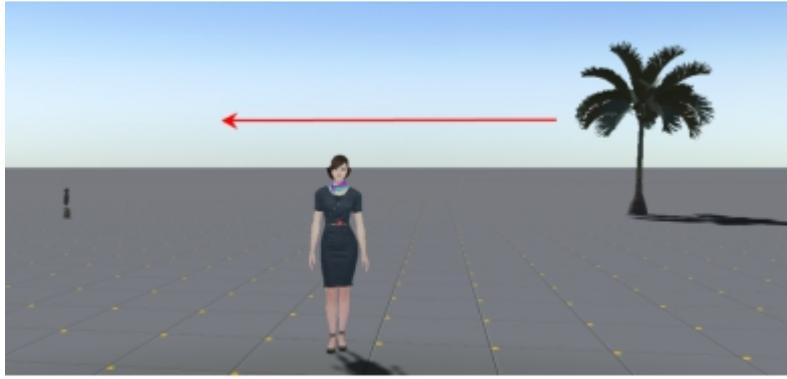


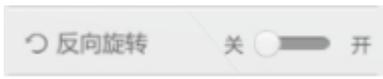
- C. **旋转速度**：设置旋转的速度，当前支持“快”“中”“慢”三个模式切换。

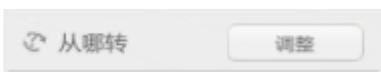
在高级模式中可以直接通过输入或者点击按钮，来增加减少设置旋转速度。

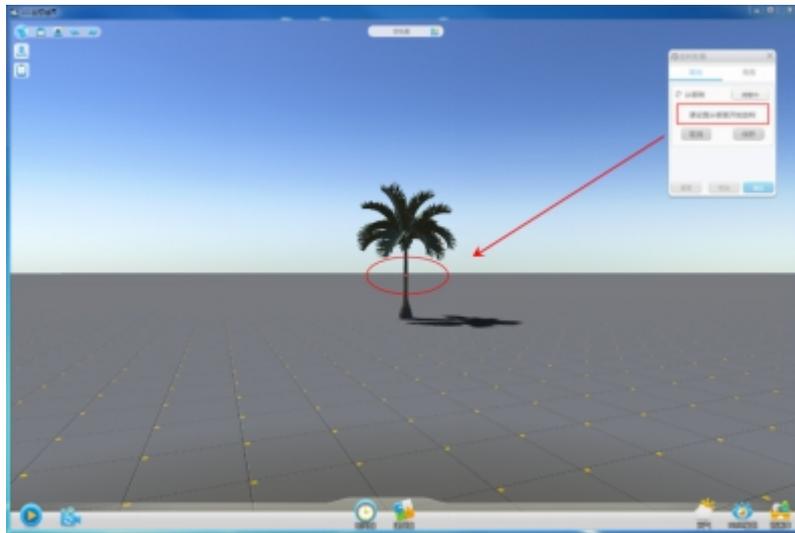


情景举例说明：以对象为中线，从画面右侧拍到画面左侧，箭头为移动方向。

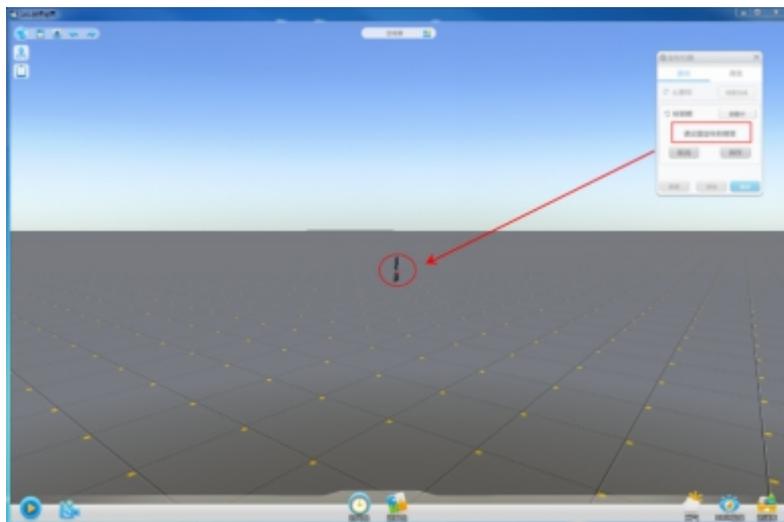


D. **反向旋转**  : 打开后俯视效果为顺时针拍摄, 关闭后俯视效果为逆时针拍摄。

设置“从哪转”, 设置完后保存。 

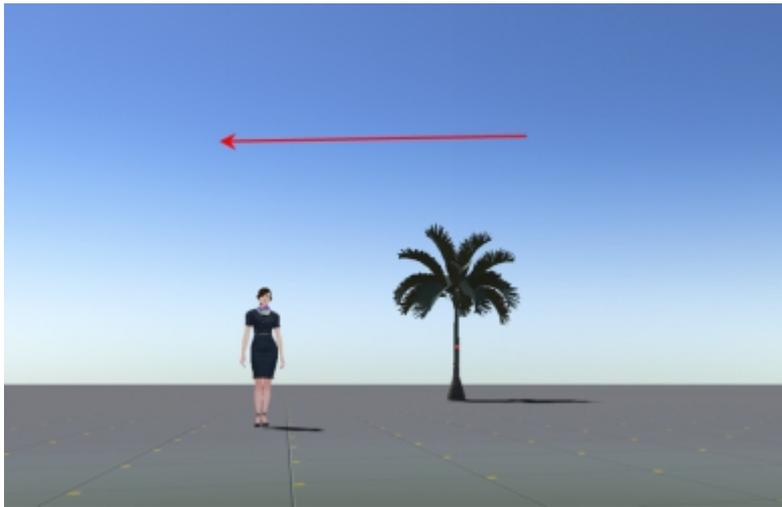


设置“转到哪”, 设置完后保存。 

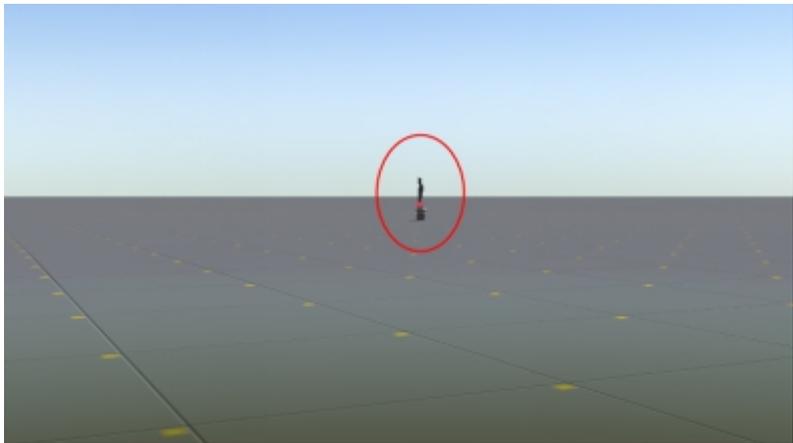


旋转速度为中。

演示效果如下：拍摄开始时



拍摄结束时



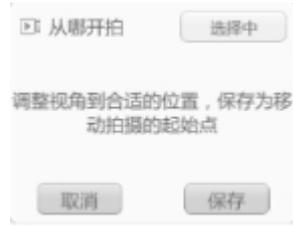
5.2.50. 移动拍摄



可以让摄像机做出移动拍摄的效果。



- A. **拍摄谁**：可以指定拍摄的目标，可以选择是拍摄场景，还是拍摄指定的对象。
- B. **指定谁**：选择拍摄的对象。



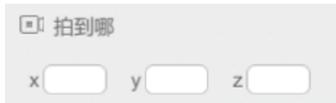
- C. **从哪开始**：可以设置移动拍摄从哪里开拍。点开后再选好镜头起始位置点击保存。打开高级设置后可设置坐标。



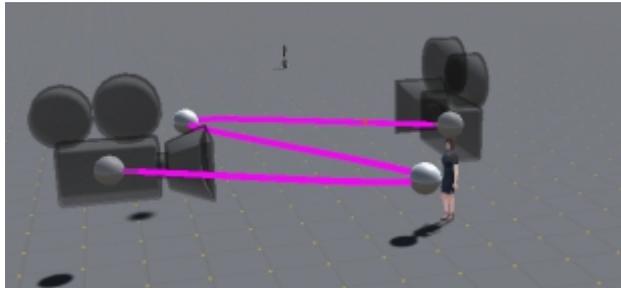
- D. **多快对准目标**：镜头焦点偏离拍摄目标时，多快从偏离点转向对准目标。



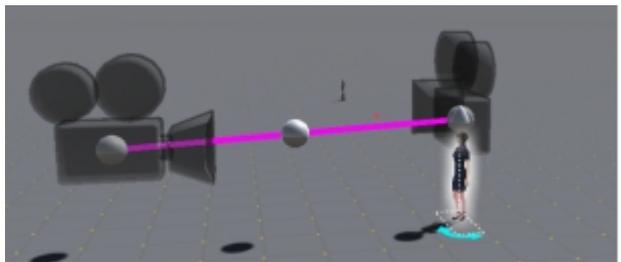
- E. **拍到哪**：可以设置移动拍摄拍到哪。打开高级设置后可设置坐标。



- F. **怎么移动**：可以选择拍摄的移动模式。目前分为两种：直线移动和弯曲移动。曲线移动如图：



直线移动如图：



- G. **移动多快** ：可设置拍摄速度。
- H. **预览**：浏览当前设置效果。
- I. **重置**：返回初始设置。
- J. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.51. 环绕拍摄



可以使用环绕拍摄对特定的对象或者场景进行环绕式的拍摄。



A. 拍什么：设置环绕拍摄的对象或者场景。

① 指定对象：某个物体或者某位人物。选择指定对象，则具体设置为：



② 场景：场景内的某一点。选择场景，则需要设置具体的位置。

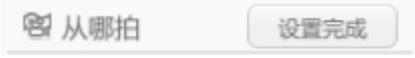


可以将旗帜放在想要的位置。



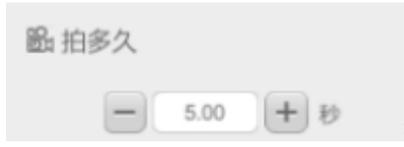
设置完成后，显示已设置定点。



B. 从哪拍：设置环绕拍摄从哪里开始拍。也可以

在高级设置下设置具体拍摄位置的坐标。



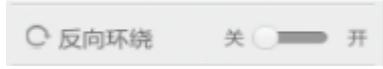
C.  **拍多久：**设置环绕拍摄的时间。最大为 9999 秒。

D.  **大师模板：**选择环绕模板。

有三个选项：圆形环绕，椭圆环绕，螺旋环绕。

- A. 圆形环绕：环绕的轨迹为圆形。
- B. 椭圆环绕：环绕的轨迹为椭圆形。
- C. 螺旋环绕：环绕的轨迹为螺旋上升。

E.  **环绕速度：**在高级设置下可设置环绕拍摄的速度。

F.  **反向环绕：**在高级设置下可设置环绕拍摄的方向。

G. **重置：**返回初始设置。

K. **预览：**浏览当前设置效果。

H. **确定：**完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.52. 跟拍



让镜头跟随指定的对象进行拍摄。



- A.  跟拍谁  跟拍谁：设置你要跟随拍摄的对象；
- B.  永久跟拍 关 开 永久跟拍：设置是否开启永久跟拍；
- C.  跟拍多久 秒 跟拍多久：设置跟拍时长。最大为 9999 秒；
- D.  大师模板  大师模板：设置跟拍的模式。当前模板有：
前跟、后跟、侧跟、背影、表情等；



① 前跟：如图所示：



② 后跟：如图所示：



③ 侧跟：如图所示：

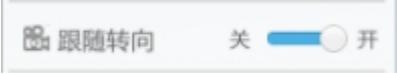


④ 背影：如图所示：

相比与后跟，背影的跟拍距离更远。



⑤ 表情：如图所示：相比与前跟，表情的跟拍距离更近。

- E.  **调整构图**：可以调整镜头的初始位置；
- F.  **跟随转向**：开启是否跟随对象转向。
- G. **重置**：返回初始设置。
- H. **预览**：浏览当前设置效果。
- I. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.53. 计算



可以进行简单的变量的数学基础运算。



- A.  **运算结果名称**：选择变量作为运算结果名称。

点开后可选变量选项框，如图所示：



可选择已经编辑好的变量，也可以选择新增新的变量，点击编辑变量，进入变量设置如图所示：



点击  加

号按钮可新增变量，如图所示：



上图中，点击“a1”变量可进行重命名操作，将“a1”变量名称改为“手册”，赋值改为 100，如图所示：



设置完成后点击确定即可。此时选择手册变量如图所示：



这里新增变量还有一个偷懒的办法，在“运算结果名称”处直接写想要新增变量的名称，如图所示：





点击空白处即可

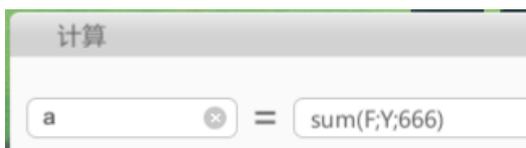
- B. **运算符**：可使用的运算符有加、减、乘、除、括号。如图所示：



- C. **函数**：调入系统内设置好的公式计算，目前支持求和、平均、最小、最大的运算。如图所示：



- ① **求和**：将括号内的变量相加。



- ② **平均**：将括号内的变量进行平均计算。



- ③ **最小**：求取括号内变量的最小值。



- ④ **最大**：求取括号内变量的最大值。



- D. **运算公式**：可输入运算公式，支持变量、数字、小数点、运算符和函数。

举例说明，如图所示：



公式：(变量 F-变量 Y÷变量 Y) ×变量 666÷变量 666+变量 666-变量 666

- E.  **完成：** 设置完成变量的加减乘除后点击完成按钮即可。



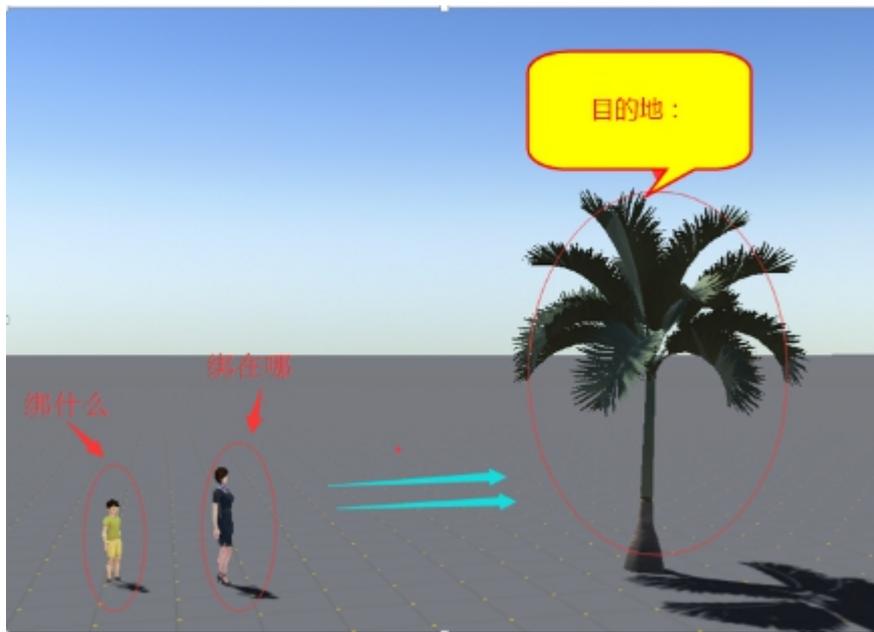
5.2.54. 绑定

将模型绑定在某个物件上面，成为该物件的子节点。（将一个对象跟另一个对象进行绑定）



- A. **绑什么：** 选择需要准备绑定的对象；
B. **绑在哪：** 选择需要绑定到谁的身上；
如下图，兑换货币专员需要移动到树前，而小男孩则需要跟着兑换货币专员相对移

动，则兑换货币专员为“绑在哪”，小男孩为“绑什么。”



- C. **永久绑定**：打开此按钮可将对象永久绑定（上图中：小男孩将会永久绑定在兑换货币专员身上），关闭此按钮可设置对象绑定时间，如下图：
- D. 绑定时间多久，依情况而定！绑定时间到，会自动解除绑定！



- E. **重置**：返回初始设置。
- F. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.55. 解除绑定



将绑定为子父级的两个物件进行解除，可以在演示的过程中解除父子级的关系



- A. **解除谁的绑定**:可以点击选择需要解除绑定父级的对象;
- B. **解除绑的东西**:可以点击选择需要解除绑定子级的对象;
- C. **重置**: 返回初始设置。
- D. **确定**: 完成所有设置项后点击确定完成设置的保存。

5.2.56. 语音评测



在场景中，如果想要判断英语朗读的正确与否，可以使用英语语音评测行为颗粒。



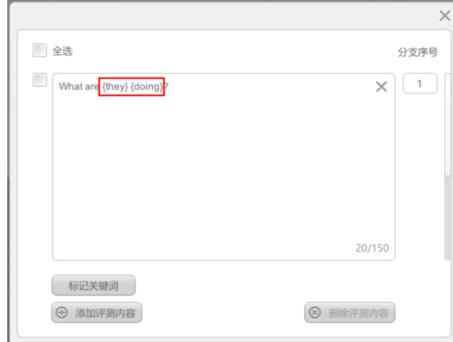
- A. **评测内容**：点击设置按钮会出现评测内容设置框，可以在框内编辑评测内容。支持设置多段评测内容的添加和删除，还能标记关键词。评测内容保存后，可对其字体、字号、排版等进行调整；



① **标记关键词**：添加完评测内容，点击 ，出现标记关键词的界面：



选中需要标记的关键词，再点击标记完毕，出现括号将关键词标记：



- ② **添加评测内容**：可添加多段评测内容。
- ③ **删除评测内容**：将添加的多段评测内容进行选择性删除。

B. **评价标准**：根据综合度、完整度、精确度和流利度设置不同的评分标准；

C. **达标分数**：设置评测的达标分数，单位为分，可以点击  增加分数或点击  减少分数；

D. **显示评测内容**：设置是否显示评测内容；

E. **播放标准发音**：设置在评测前是否播放一遍标准发音；

F. **是否限时**：设置是否限时朗读语音，单位为秒，可以点击  增加时间或点击  减少时间；



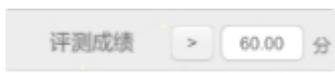
G. 评分模式：



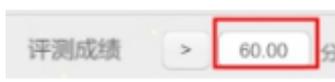
- a) 完整句：评测语句中的每一个单词，并生成最终评分。
- b) 关键词：仅评测语句中的关键词，非关键词不计分并生成最终评分。
- c) 分支关键词：评测语句中的每一个单词，并生成最终评分，但若该句关键词都未被评测到（低于 10 分），则最终评分为 0 分。

H. 记录成绩：设置是否开启评测成绩的记录，可以通过设置变量记录英语口语成绩和关键词达标数。

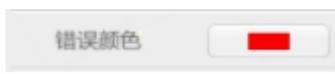
I. 结果反馈：设置朗读结束后是否反馈结果，支持设置正确与错误的颜色；

- i.  评测成绩：设置分数反馈结果的标准。

- A.  修改判断的符号。

- B.  修改判断的分数。

- ii.  正确颜色设置。

- iii.  错误颜色设置。

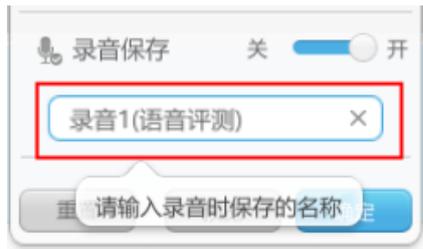
J. 记录分支：记录语音对应的分支序号。开启此按钮后可设置“记入变量”。

- 1) 记入变量：选择分支序号要记入的变量。

K. 录音保存：将记录的声音保存，点击开启，如图所示：



可更改录音的文件名：



- L. **重置**：返回初始设置；
 - M. **预览**：单独预览此设置下的英语语音评测；
 - N. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存；
- (PS:该颗粒场景中使用时，需要接入语音输入设备，否则无法使用。)

5.2.57. 激活触发条件



可以激活被锁定的逻辑轴事件。



- A. **激活谁**：设置激活哪个对象的逻辑轴事件。
- B. **激活条件**：设置激活对象的触发条件。如图所示：



- C. **举例说明**：设置 3 条逻辑轴，第 1 条逻辑轴设置准心悬停，触发对象发光。
第 2 条逻辑轴上设置进入场景，锁定准心悬停。
第 3 条逻辑轴上设置计时 5 秒后，激活准心悬停。
如图所示：



锁定触发条件的设置如下图:



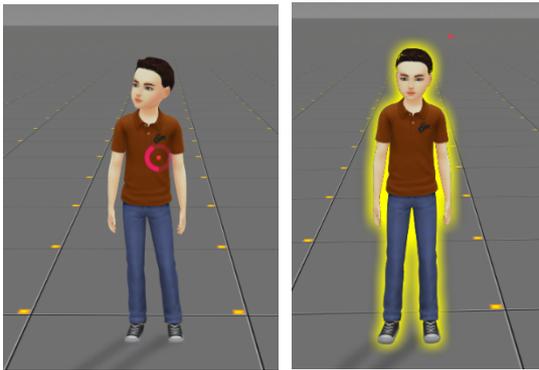
激活触发条件的设置如下图:



进入播放，准心悬停无法触发：



5 秒后，再次准心悬停，对象发光：



- D. **重置**：返回初始设置；
- E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存；

5.2.58. 锁定触发条件



可以锁定一组逻辑轴事件，使其无法触发。



- A. **锁定谁**：设置锁定哪个对象的触发条件。
- B. **锁定条件**：设置锁定哪个触发条件。如图所示：



- C. **情景举例说明：**在指定对象上设置两条逻辑轴。
 第1条逻辑轴设置计时5秒后，触发对象说话泡泡。
 第2条逻辑轴设置进入场景，锁定计时触发。



设置说话泡泡内容，如图所示：



设置锁定触发条件，勾选计时触发，将对象上的计时触发锁定。



这条被锁定的逻辑轴将无法触发，如图所示：



- D. **重置**：返回初始设置；
- E. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存；

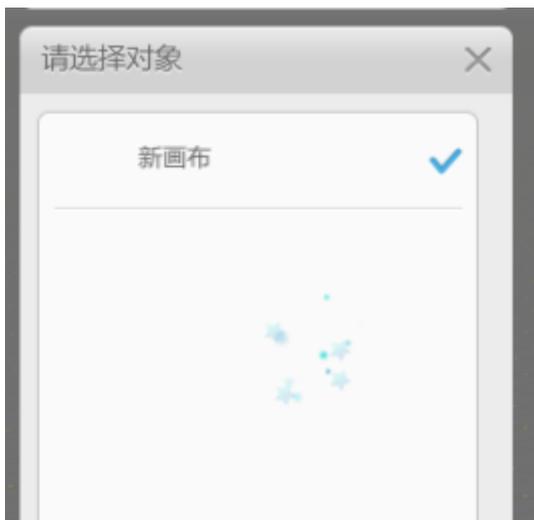
5.2.59. KTV 字幕控制



可以改变作品中 KTV 字幕的状态。



- A. **选择对象**：选择 KTV 字幕所在的对象。该对象为界面。



- B. **选择字幕**：选择要控制的 KTV 字幕。

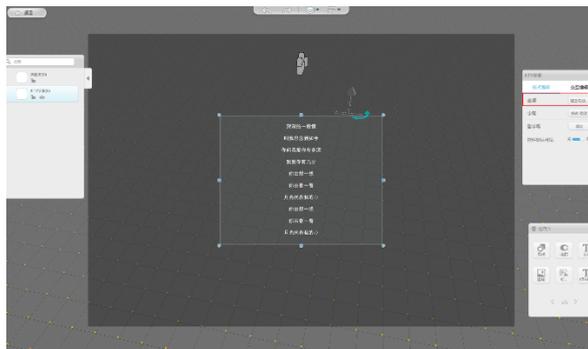


- C. **字幕显示**：控制主字幕的显示或者隐藏。
- D. **副字幕显示**：控制副字幕的显示或者隐藏。
- E. **播放控制**：控制字幕进入播放、暂停或者停止的状态。如图所示：



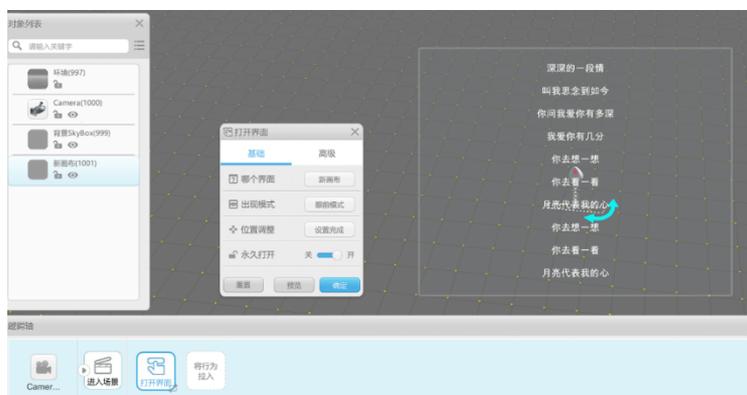
- F. **重置**：返回初始设置；
- G. **确定**：完成所有设置项后点击确定完成设置的保存；
- H. **情景举例说明**：

- ① 首先设置一个带有 KTV 字幕的界面：

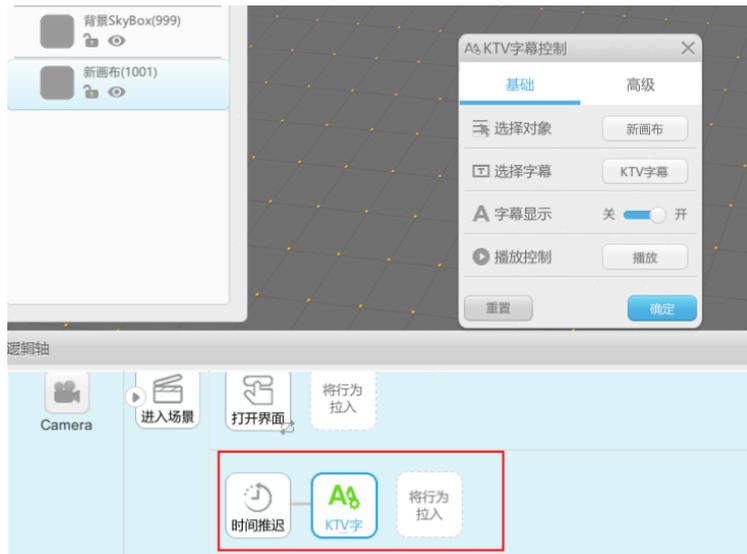


(Ps: 需在 KTV 字幕上设置音频, 否则将无法播放)

- ② 编辑逻辑轴, 设置进入场景永久打开界面：



- ③ 设置时间推迟 3 秒后, 进行 KTV 字幕控制：



- ④ 播放，进入场景 3 秒后，字幕开始滚动：

