

Easy View 用户手册

目录	2
登入界面	3
注册	3
忘记密码	3
进入主界面	3
用户信息	4
新建工程	4
参数设置	4
主操作界	5
素材库（库）	5
人物	
动态人物（操作）基础属性	6
人物（操作）动态属性	7
人物（操作）运动路劲	8
地形材质	9
特效	10
摄影机基础	11
摄影机菜单	12
摄影机运动	13
灯光基础参数	14
影棚基础设置	15
天气系统菜单详解	16
舞台设置	17
舞台特效	18
分镜（故事板）	19
VR 模式	20



资源管理的应用-----	21
键盘功能布局-----	22

登入页面

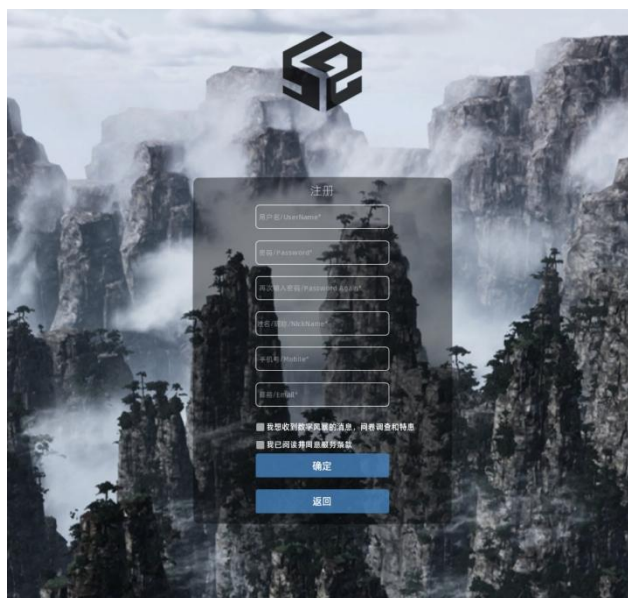
启动 ES 软件，并经过简短的程序加载进入登入页面（图一）。这里可以输入用户名及密码进入软件。以及右方忘记密码来找回重置密码。退出按钮用于关闭软件，还有软件免责声明请在使请前认真查阅。



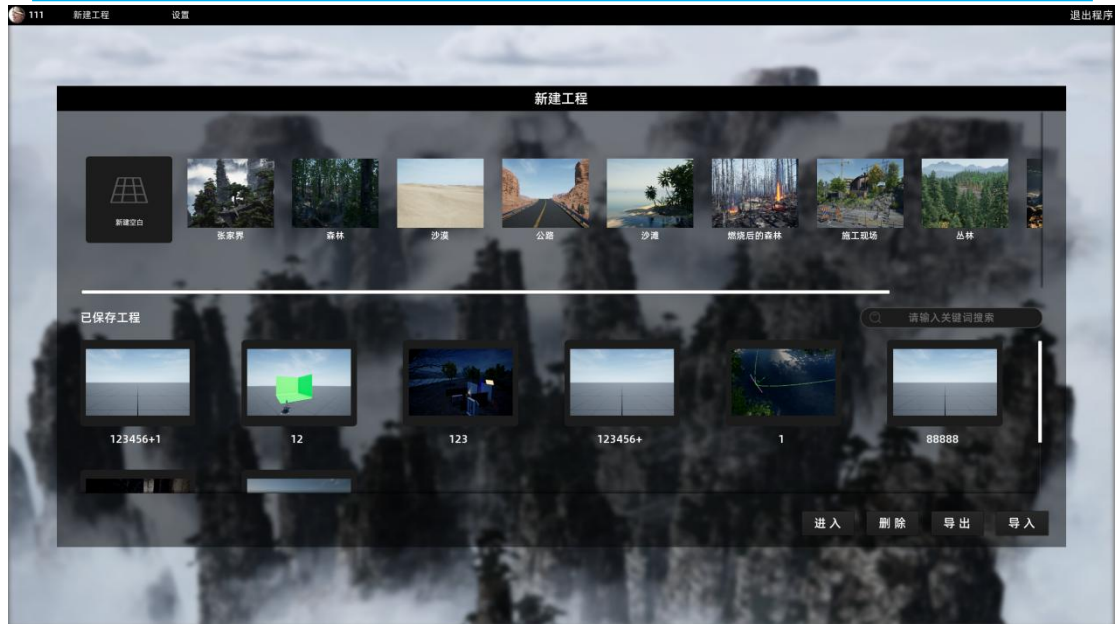
（图-1）

注册页面

按表单下方“立即注册”进入注册页面（图2），按表单信息填写即可完成注册。



（图-2）



(图-4)

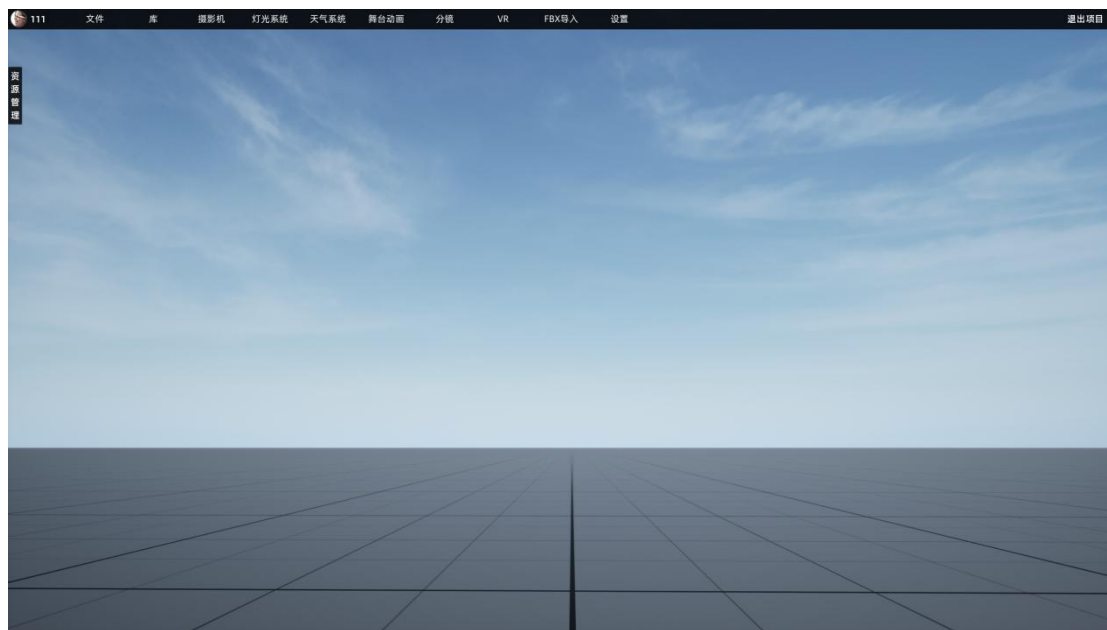


(图-5)

登入软件进入“工程选项页面”：

- **用户信息：**头像和名称单击左上角进入设置。
- **新建工程：**在这里可以选择建立新的工程，或是使用软件内为用户预设的工程地图建立工程。第二行则是已保存的工程，我们可以选中工程项目通过右下脚的“进入”，“删除”，“导出”，“导入”进行操作。（详见工程导入导出操作详解）
- **设置：**窗口模式，分辨率，效果，贴图，阴影，细节模式，后期处理，抗锯齿，可视距离，垂直同步，软件参数的设置。（图-5）
- **退出程序：**点击右上角“退出程序”返回登入界面。

新建工程，输入工程名称进入工程操作主界面（图-6）



（图-6）

主菜单按钮包括：

- **用户信息：**显示用户信息与会员日期。
- **文 件：**新建项目，打开项目，保存项目，重命名，另存为，导出项目，导入项目。
- **库**：人物，植物，动物，建筑，交通工具，家具，食品，生活用品，电子产品，艺术品，建筑材料，地形，特效。（加载，删除）
- **摄 影 机：**ARRI, SONY, RED, 摄影机械，VR 摄像机。
- **设 置：**窗口模式，分辨率，效果，贴图，阴影，细节模式，后期处理，抗锯齿，可视距离，垂直同步，软件参数的设置。（图-5）
- **灯光系统：**点光源，影视灯，影棚，舞台。
- **天气系统：**预设天气，太阳，月亮，环境，气象，雾。
- **舞台动画：**可以在舞台设置中对设备创建分组，控制灯光效果，舞台特效等。
- **分 镜：**对每场戏设定节点以故事板模式管理项目。
- **VR 相机：**设置绑定设备控制虚拟相机运动。
- **FBX 导入：**软件支持导入 FBX 格式对素材。
- **设 置：**相机运动速度，项目自动保存时间，快捷键。
- **退出项目：**单击“退出项目”，提示“是否保存工程”退出至新建工程页面。

库“素材的属性 and 操作”详解：

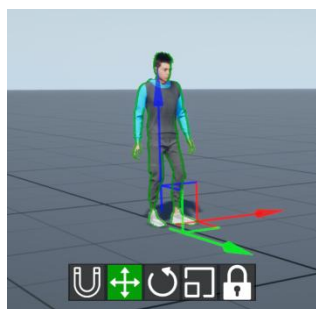
1. 人物

选择“库”单击“人物”选项栏选择“动态人物“（图-7）。（静态人物不支持设置动画移动等功能仅作为模特）



(图-7)

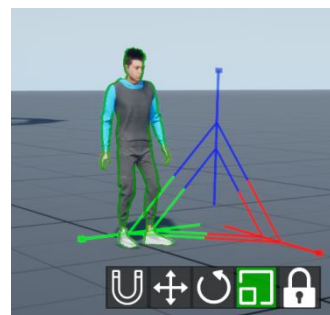
选取人物进入软件，移动鼠标人物即可摆放在合适位置，滚动鼠标滚轮操作人物的朝向。当选中人物会出现如：（图-8，9，10）所示的操作菜单。分别为：磁吸，坐标位置，方向控制，大小，锁定。



(图-8)



(图-9)



(图-10)

选中人物按键盘“G”键，人物可跟随鼠标移动方位，按“C”键复制人物，“DEL”键删除人物。

屏幕右侧出现“人物控制”详细设置菜单。
包含

动画：包含男性，女性基础动画，表情动画。
如： 奔跑，行走，交谈，跳舞。

姿势：站立，躺下，坐姿。

服装：男性服装，女性服装，上衣，裤子，鞋子。服装颜色设置。

质量：设置动画人物精度值，高，中，低。

动捕：面部捕捉，通过简单设置 iPhone “live link Face”（设置-流送 live link-目标）添加目标填写本地主机 IP 地址默认端口（1111），软件“选择手机链接”下来菜单选择手机名称，根据需求是否勾选“链接头部”完成设置即可使用面部捕捉功能。

动作捕捉，勾选“开启动捕”完成设备校准单击“确定”即可使用动捕功能。

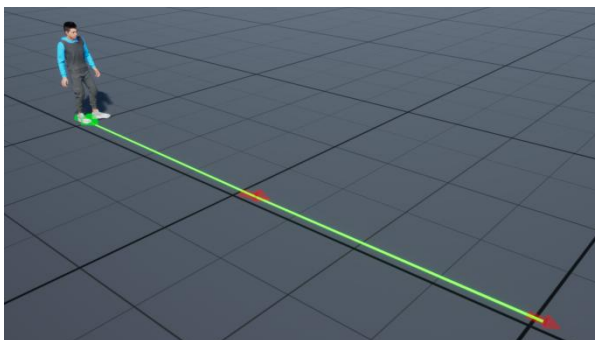
路径：对人物运动路径进行详细设置，“选择动作”对人物运动路径上节点的动作进行设置，“行进方式”选择到节点的动作方式，如：奔跑，行走等。



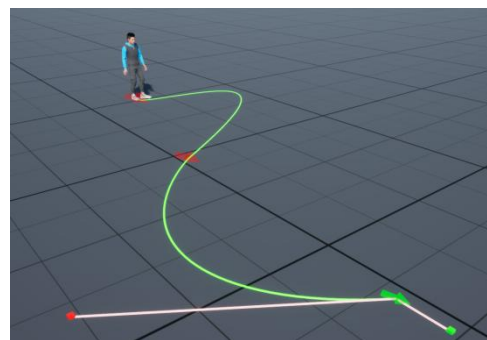
(图-11)

路径设置详细设置菜单:

选择人物按数字键“7”添加人物运动节点（图-12，13），“8”键触发动画，“9”键显示或隐藏运动轨迹。

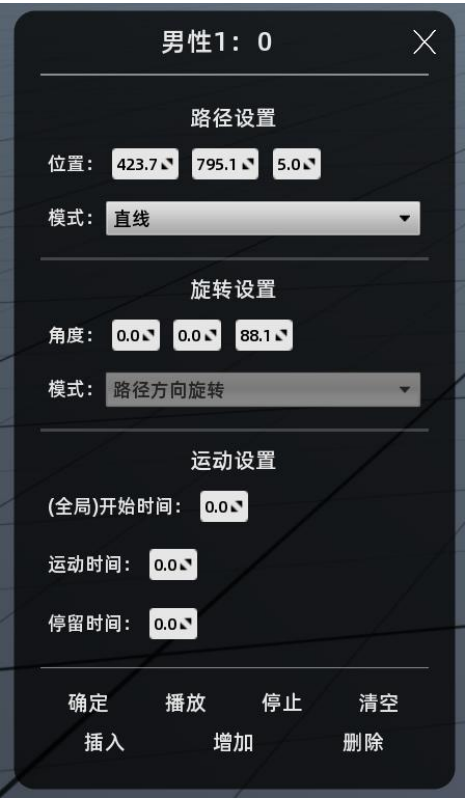


(图-12)



(图-13)

选择“路径”设置画面左边详细节点参数设置（图-14），下方出现全局节点信息（图-15）



路径设置：位置当前选中节点的左边位置，模式直线（图-12）曲线（图-13）两种。

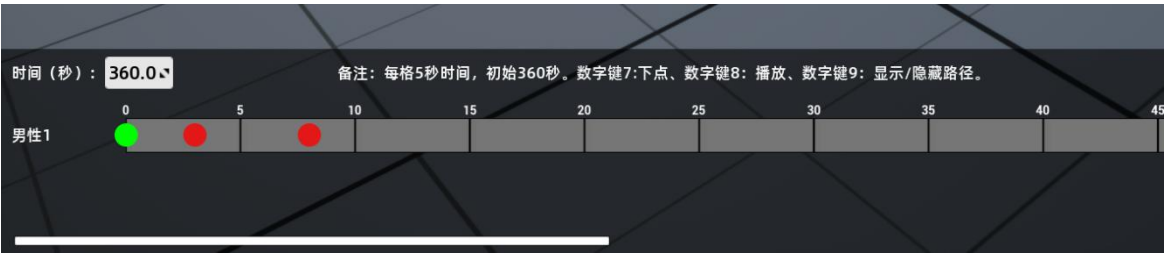
旋转设置：开始运动 A 点到 B 点的运动角度转换过程。模式，路劲方向旋转和物体方向旋转（人物模式固定“路径方向旋转”）

运动设置：“（全局）开始时间设”第一个节点的开始时间，运动时间（从 A 点到 B 点的时间），停留时间（在本节点的停留时间）

确认 播放 停止 清空
插入 增加 删除

（图-14）

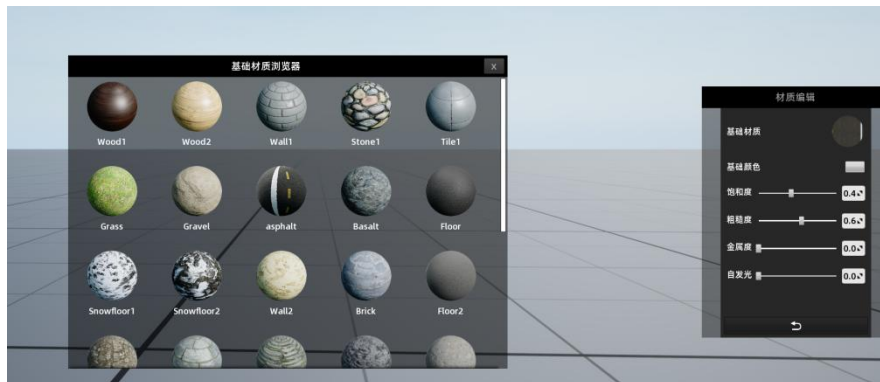
全局节点信息（图-15）：显示动画时间信息。选中时间轴上点可进行相应参数设置。



（图-15）

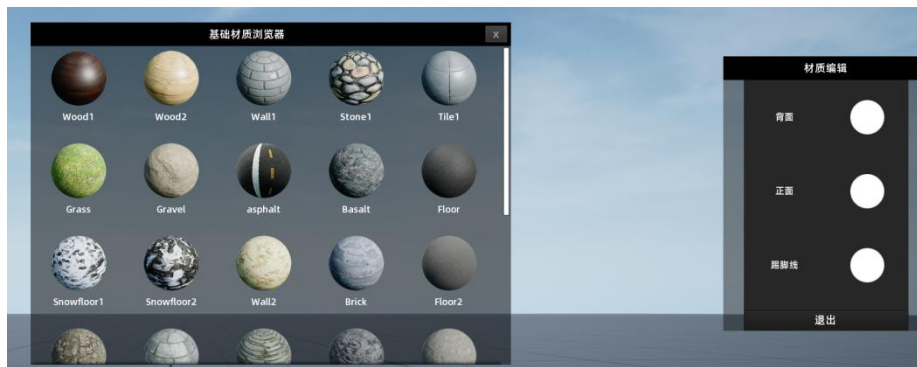
- 2. **植物：**动态植物指有碰撞属性，如：天气系统中风力大小对植物的动态影响。
静态植物指植物无碰撞属性，只作为模型使用。
- 3. **动物：**动物模型，静态模型，和即设定固定动作模型。
- 4. **建筑：**软件系统中自带的一些城市楼房模型。

5. **交通工具：** 车辆，船，飞机，火车，特种交通工具。
 6. **家具：** 居家家具，办公家具。
 7. **食品：** 水果，面包类。
 8. **生活用品：** 咖啡机，水壶，小家电类。
 9. **电子产品：** 手机，电脑，电视，摄像头，键盘鼠标等。
 10. **艺术品：** 艺术品素材。
 11. **建筑材料：** 户外建筑材料，室内建筑材料。
 12. **地形：** 地面，墙面。
- 选中地面素材出现“**材质编辑**”菜单栏，单击材质球选项进入详细菜单列表（图-16）
基础材质： 对“地面素材”选择材质进行设置。
基础颜色： 选择颜色对素材表面颜色进行设置。
饱和度值
粗糙度值
金属度值
自发光“亮度设置”。



（图-16）

- 选中墙面素材出现“**材质编辑**”菜单栏，单击材质球选项进入详细菜单列表（图-17）
 墙面分为：背面，正面，踢脚线，三类属性设置和“地面”属性相同。



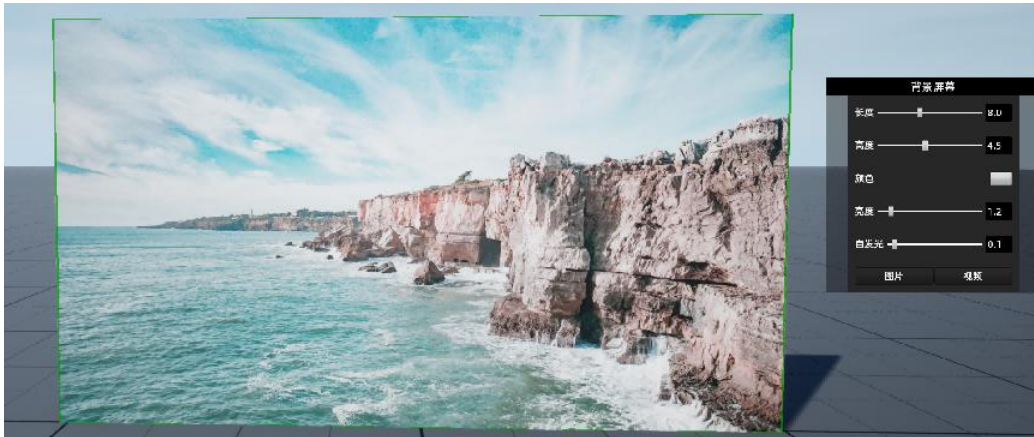
(图-17)

13. 特效:

屏幕: 背景屏幕属性(图-18), 长度, 高度, 颜色, 亮度, 自发光

图片: 单击图片选择插入图片作为屏幕背景。

视频: 单击视频选择插入图片作为屏幕背景。



(图-18)

舞台特效: 烟雾, 蒸汽, 舞台烟花, 舞台火焰, 可通过“**舞台动画**”编辑呈现效果(详见舞台动画设置)

电影特效: 选择电影摆放至任意位置,
按键盘“P”键触发爆炸特效(图-19)
按“O”键停止。



(图-19)

14. 加载: 加载外部 PAK 资源素材包, 加载成功资源包名称显示在“库”左侧菜单栏中。

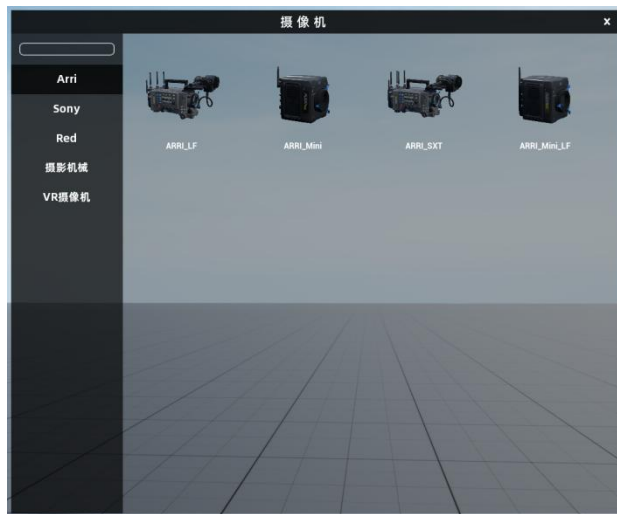
点击名称“库”右侧会显示所加载的素材缩放图。

15. 删除: 单击选择已加载资源包选择“删除”按钮, 删除资源包。

摄影机操作详解：

点击软件顶部“摄影机”弹出摄影机选择菜单栏（图-20）

- **ARRI**
- **SONY**
- **RED**
- **摄影机械：**直轨道车，三脚架，圆形轨道，摇臂等摄影机械。
- **VR 摄像机：**连接虚拟摄像机。



（图-20）

摄像机操作详解：

选取需要相机到程序里，选中相机出现如下菜单（图-21，22，23）。



（图-21）

按键盘“G”键摄像机跟随鼠标移动，滚动滚轮改变摄像机方向。

“C”键复制摄像机。

“DEL”删除摄像机。



（图-22）

“F”键进入摄像机第一人称视角。

“G”移动摄像机。

“M”键打开导演监视器视角。



（图-23）

名称：对应资源管器的名称。

切换快捷键：设定摄像机编号，可在进入摄像机第一人称视角下通过设点的编号进行快速切换。

选中摄像机按“F”键进入第一视角（图-24）。



（图-24）

- **顶部菜单栏参数：**焦距，光圈，ISO，画幅，焦点，移动速度（位于屏幕左下角）
- **“E”，“Q”键：**选择参数菜单，鼠标滚轮调整参数值。
- **“TAB”键：**隐藏菜单，**“V”键：**进入全屏监视器视角，**“F”键：**推出第一人称视角。

进入全屏监视器视角，在此视角模式下按“R键”选择保存路劲，单击“确定”可进行模拟拍摄输出视频格式为“MP4”，“T”键停止录制。

鼠标单击画面选中焦点按“J”可在相机运动的情况下锁定焦点跟随。

未锁定焦点情况下，单击鼠标左键可选择选择焦点位置。



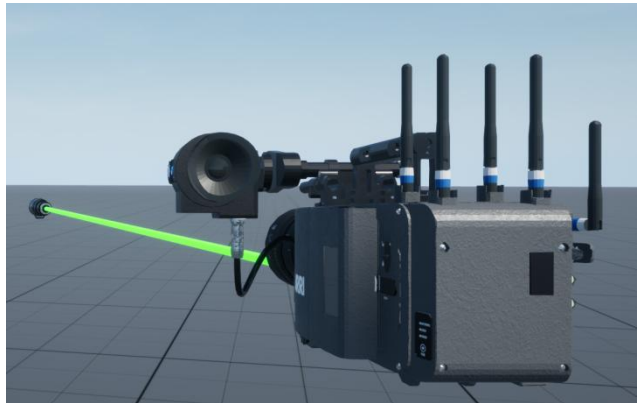
（图-25）

摄像机运动轨迹设定：

进入第一人称视角按数字键“7”设定运动关键点如（图-26），关键点以镜头图标标识，运动轨迹出现绿色线条。

按数字键“8”可进行预览。

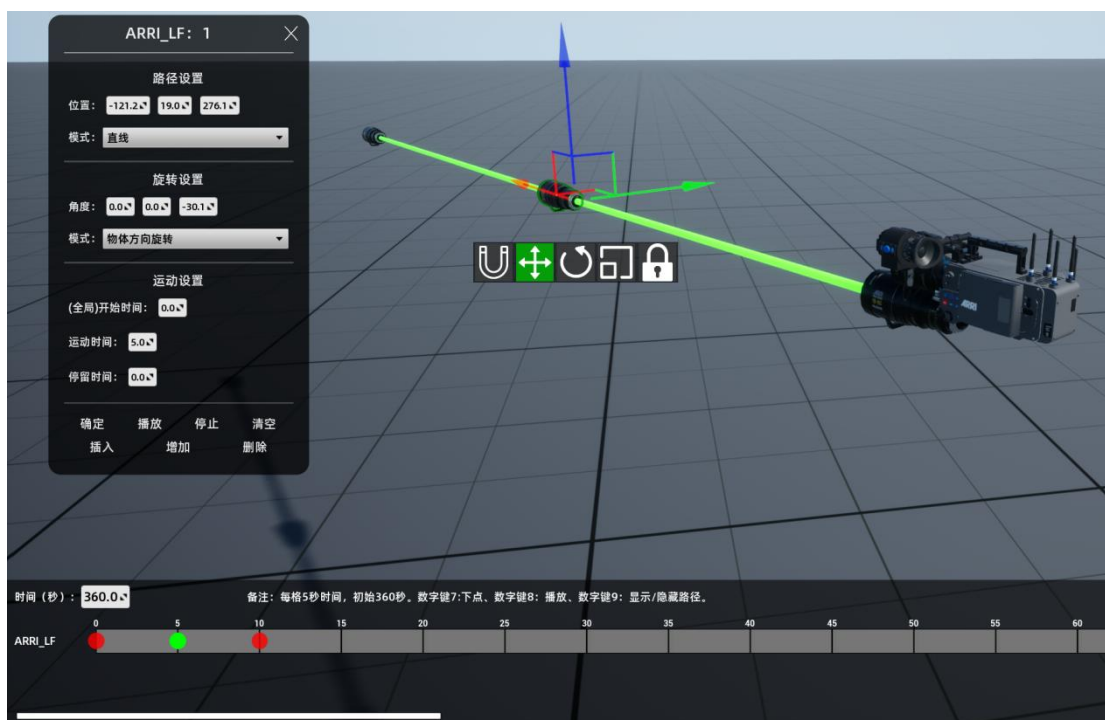
按数字键“9”对运动轨迹隐藏或显示操作



（图-26）

按“F”键或“Esc”键退出到第三人称视角，选择摄像，关键点位可对运动轨迹进行详细编辑。

选中关键点出现如（图-27）菜单



（图-27）

路径设置

位置：坐标参数。

模式：直线，曲线。

旋转设置

角度：移动时从 A 点到 B 点的旋转角度。

模式：物体方向，路径方向。

运动设置

（全局）开始时间：设置运动的起始时间。

运动时间：该点位的运动时间。

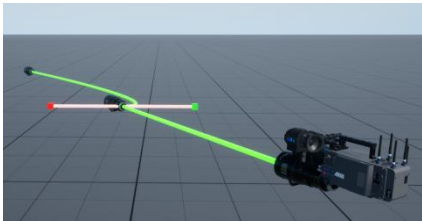
停留时间：在该点位上停留的时间。

功能按键：确定，播放，停止，清空，插入，增加，删除。

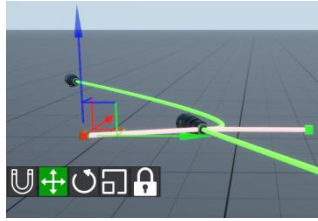
可在底部时间上选中关键点进行相应设置。

选择曲线路劲模式，关键点出现左右两个小方块（图-28）

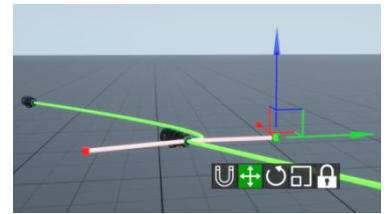
按“X”，“Y”键选择操作曲线幅度。



（图-28）



（图-29）



（图-30）

摄影机械： 直形轨道车，三脚架，圆形轨道车，摇臂。

操作与摄像机一直，不同的是运动轨迹受模拟机械运动范围限制。

VR 摄像机： 通过连接 VR 设备可自由操控虚拟摄像机。

灯光系统设置设置详解：

- **点光源：** 通常用于气氛光使用。选择灯光右侧出现气氛灯光菜单栏，其中包含亮度调节，阴霾参数调节，灯光开关，颜色选择参数
- **影视灯：** 专业级影视照明类灯光。通过添加给各类不同灯光，设置影视光照气氛效果。如色温，亮度，颜色等。

选中灯光右侧出现灯光参数设置菜单如：（图-31）

灯光遮罩叶片调整。

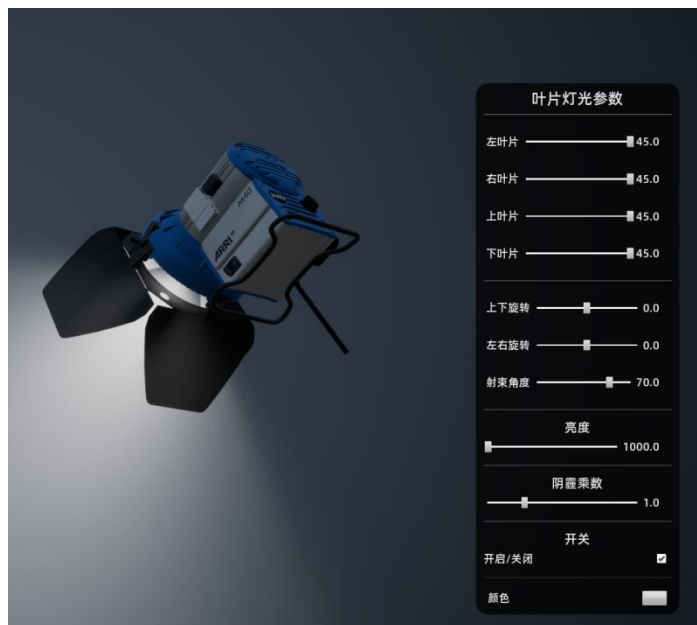
朝向方位调整。

亮度调节。

阴霾参数调节。

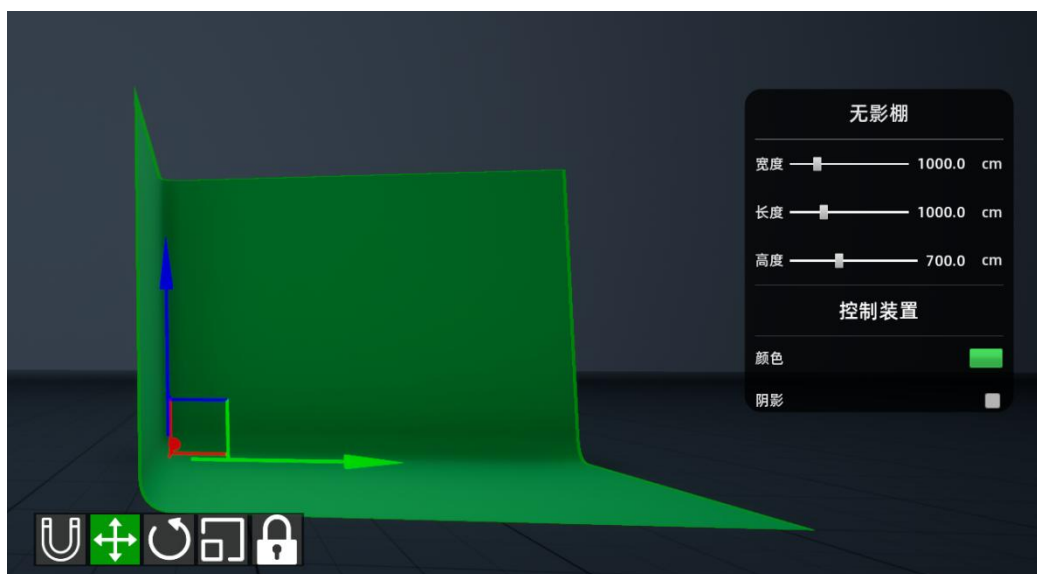
开关。

颜色设置。



（图-31）

- **影棚：**模拟摄影棚地形包括，无影墙，摄影背景布，用于照明遮挡的“黑旗”。



(图-32)

选中影棚组件，如：“无影墙”（图-32），可对其“宽度”，“长度”，“高度”，以及“颜色”，阴影进行设置。其他影棚组件设置类似于：“无影墙”。

- **舞台：**舞美灯光，舞台搭建器材，音箱等。部分舞台灯光通过“舞台动画”设置实现灯光运动效果详见：“[舞台动画操作详解](#)”。

天气系统详解：（图-33）



(图-33)

- **天气设置(预设气象条件)**：晴天，多云，黄昏，清晨，阴天，夜晚。

- **太阳：**

时间——按一天 24 小时制（00：00—24：00）设置每个时间段光照位置。

角度——以软件舞台为中心设置太阳的光照角度。

光照——设置光照强度。

光束——在有雾或者森林可产生光束效果的情况下，调节光束的强弱效果。

颜色——设置光照颜色。

- **月亮：**

夜晚亮度——设置夜晚天空的亮度。

月亮角度——按一天 24 小时每个时间段设置月亮的光照角度。

月亮斜度——以软件舞台为中心设置太阳的光照角度。**注意：受时间段影响。**

月亮亮度——设置月亮的光照亮度。

月亮大小——设置月亮的大小。

- **环境：**

环境亮度——设置环境的亮度。

环境颜色——设置整体环境的颜色。

- **气象：**

雨雪强度——设置雨雪的强度，当不设置雨雪比例时默认为下雨。

雨雪比例——设置雨雪的比例左边为下雨越往右边下雪比例越大。

云层密度——设置云层的密度大小。

云层速度——设置云的移动速度。

风 速 度——设置刮风的强烈程度。

风 方 向——设置风的方向 0-360 度值。

- **雾：**

密度——设置雾的浓密程度。

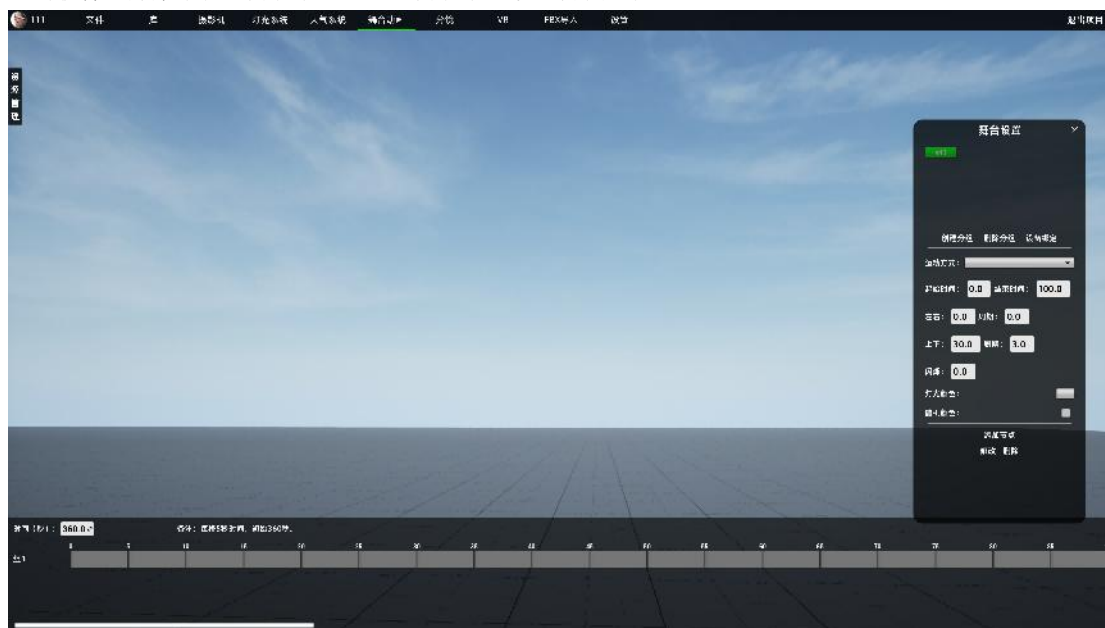
颜色——设置雾的颜色。



(图-34)

舞台动画设置详解

点击软件上方菜单栏“舞台动画”进入舞台动画设置界面（图-35）



（图-35）

“舞台动画”设置菜单包含：右侧“舞台设置”和下方“时间线”两部分。

舞台设置（图-36）

创建分组：单击”创建分组“菜单顶部空白栏出现分组信息。

删除分组：选中需要删除的分组，单击”删除分组“按钮即可删除分组。

设备绑定：选择分组点击“设备绑定”出现可绑定舞台设备列表，鼠标移动至设备名称，相应设备出现选中信息，勾选名称点击确认完成分组设备绑定，

运动方式：“舞台灯”，“舞台粒子”两种方式，如：烟花类特效属于舞台粒子方式。

起始时间：开始运动的时间。结束时间：运动结束时间。

左右：（灯旋转角度），**周期：**（旋转运动的时间周期）

上下：（灯旋转角度），**周期：**（旋转运动的时间周期）

闪烁：（灯闪光的间隔时间）

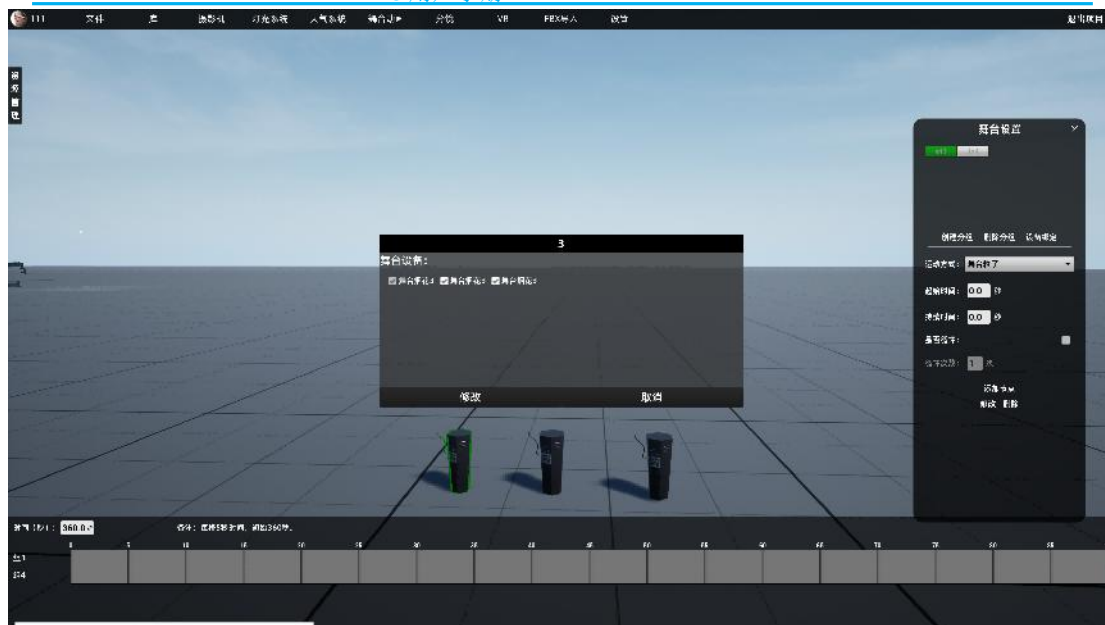
灯光颜色：设置光照的颜色。

随机颜色：选中此选项灯光颜色会随机发生变化。

（舞台粒子属性略有不同：起始时间，持续时间，是否循环）



（图-36）



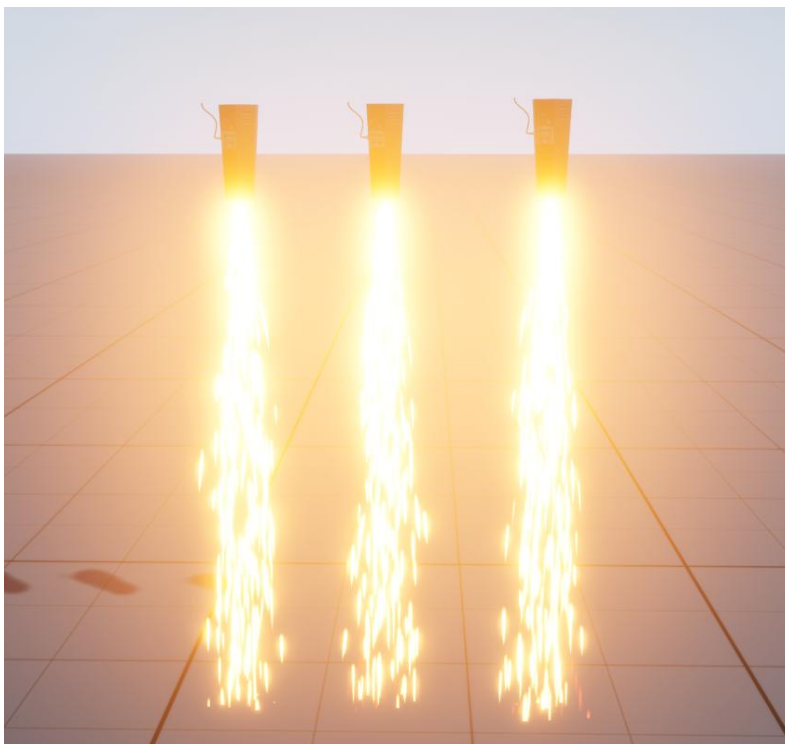
(图-37)

例 1:

点击菜单栏“库-特效”选择“舞台烟花 3”按键盘“C”复制 3 套烟花素材排列整齐。

进入“舞台动画”菜单设置界面，创建分组，勾选绑定三套舞台烟花，点击“确定”。运动方式选择“舞台粒子”设定起始时间为“0”，持续时间为“10”，是否循环默认，单击“添加节点”。

按数字键“8”启动动画。(图-38)



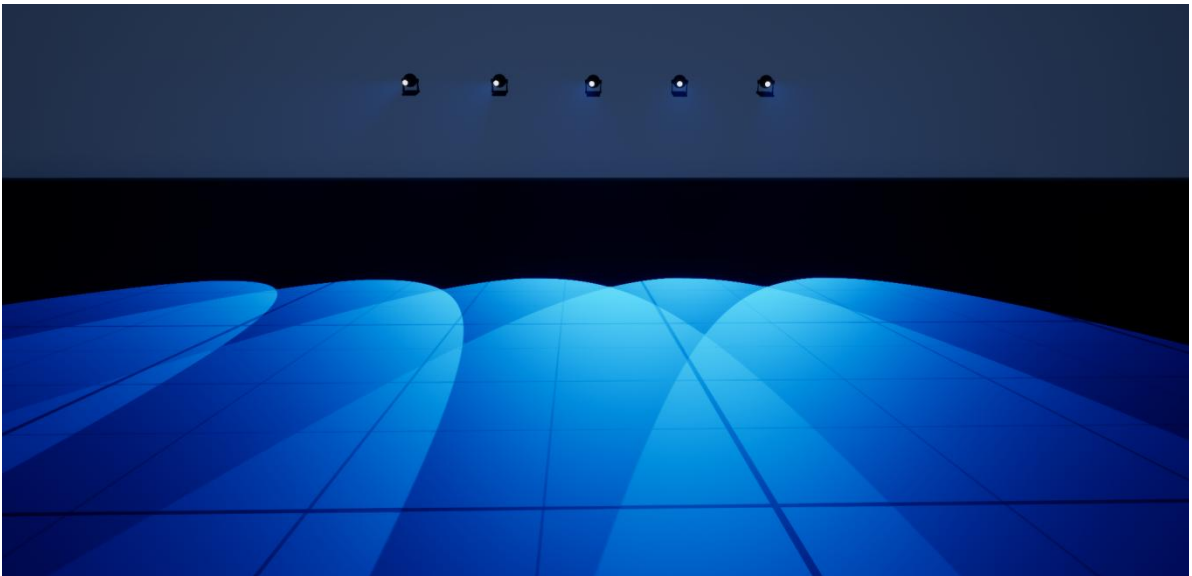
(图-38)

例 2:

点击菜单栏“灯光系统——舞台——舞台灯 1”“C”键复制灯光，按住“Shift”键选取多个灯光移动摆放到合适位置。

进入“舞台动画”菜单设置界面，创建分组，勾选绑定三套舞台烟花，点击“确定”。运动方式选择“舞台灯”，起始时间：“0”，结束时间：“30”，左右：“60”，周期：“5”，上下：“0”，周期：“0”，闪烁：“0”，设置灯光颜色，随机颜色为默认。点击“添加节点”完成设置。

按数字键“8”启动灯光动画，如：（图-39）



（图-39）

分镜（故事板）功能：(图-40)

（图-40）

当搭建好场景，布光完成，我们需要以故事板模式保存当前场景时，选择顶部菜单“分镜”，工程画面底部分镜保存栏（图-40）。

单击左下角  按钮保存当前设置画面（图-41）

点击“自定义名称”命名分镜名称。

分镜缩略图右上角小放大镜图片，放大查看分镜图。

底部按钮功能依次为：“前移”，“删除”，“更新”，“后移”。



（图-41）

VR 模式：（图-42）



（图-42）

匹配 VR 设备选择“进入 VR 模式”用户可通过 VR 头盔，手柄在 VR 模式下操作。

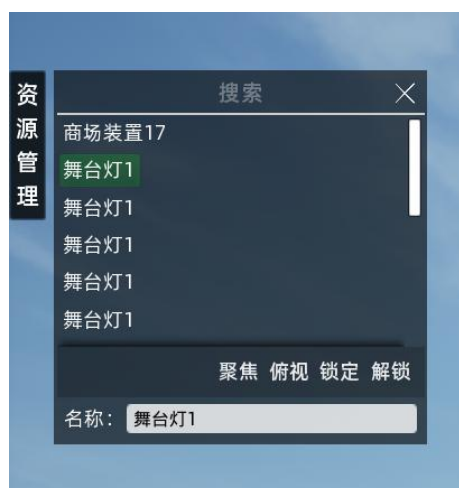
FBX 导入:软件支持外部 FBX 格式素材导入场景中使用。

设置：包含“相机移动速度”，“软件自动保存时间”和“快捷键”（图-43）



（图-43）

资源管理详细应用（图-44）



（图-44）

单击软件左侧上方“资源管理”弹出菜单。

上方搜索栏。

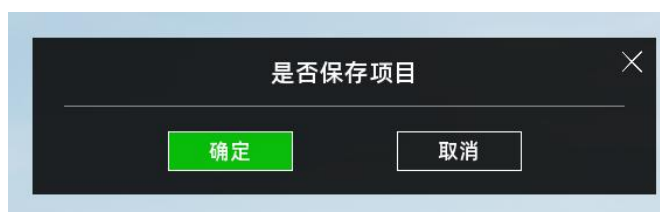
工程素材列表

选择列表素材可通过底部按钮进行操作：

“聚焦”，“俯视”，“锁定”，“解锁”。

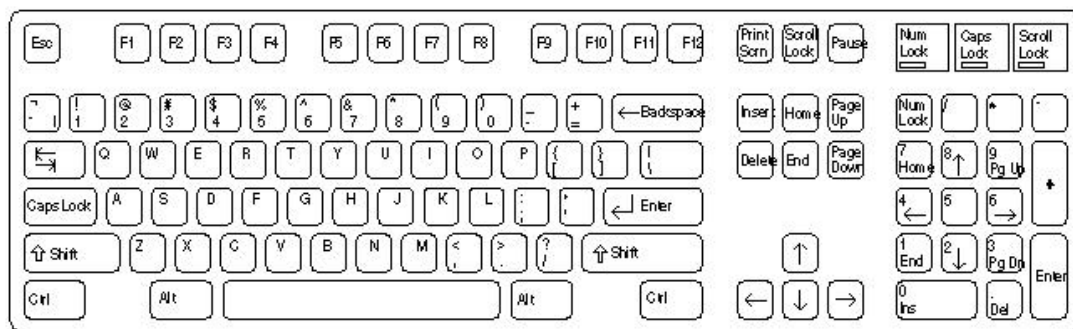
名称栏对选中素材进行自定义命名。

“退出项目”（图-45）选择是否保存退出当前项目至新建工程界面，单击“退出程序”关闭软件。



（图-45）

键盘功能菜单



W W 前进

A 向左 **A** **S** **D** D 向右
S 后退

Ctrl “CTRL” 向下 “空格” 向上

F “F” 选中摄影机时，进入或退出第一人称视角。**Esc** “Esc” 退出当前菜单。

Q **E** “Q”，“E” 进入摄像机模式后，选中参数菜单往前往后切换键。

Shift “Shift” 安装多选素材。

C “C” 复制素材。

Delete “DEL” 删除素材。

Z “Z” 退格。

1 **2** **3** **4** **5** **6** “1, 2, 3, 4, 5, 6” 当摄像机设置编号时用于几位的快速切换。

7 “7” 设定动画定位，**8** “8” 启动全局动画，**9** “9” 显示运动路劲。

P “P” 启动电影特效，**O** “O” 停止电影特效。

X “X” 当素材移动模式为曲线时选中素材移动关键点移动移动位置控制前面段落曲线。

Y “Y” 当素材移动模式为曲线时选中素材移动关键点移动移动位置控制后面段落曲线