Mars3D 场景发布低代码平台-场景创作 用户手册

合肥火星科技有限公司

2025年3月24日

目录

1.	编写目	的	3		
2.	功能简	前介	3		
3.	目标用户				
4.	使用茅	围	3		
5.	. 场景创作				
6.	. 新增场景				
	6.1.	我的场景	4		
	6.2.	发现场景	5		
	6.3.	内置场景	6		
7.	. 场景编辑				
	7.1.	视图切换	8		
	7.2.	图层树	.11		
	7.3.	插入图层	. 18		
	7.4.	标绘	.20		
	7.5.	底图	.22		
	7.6.	地形	.24		
	7.7.	场景	.25		
	7.8.	控件	.28		
	7.9.	特效	.41		
	7.10	时序	.43		
8.	预览.		.58		

1. 编写目的

本手册旨在帮助您快速了解和掌握 Mars3D 场景发布低代码平台的场景创作 功能,提供详细的操作指导和常见问题解决方案,确保您能够充分发挥产品的功能并获得良好的使用体验。

2. 功能简介

在 Mars3D 场景发布低代码平台中,三维场景是由图层、标绘、动画、控件、特效等组成的综合性、单页面三维空间呈现效果。页面展示创作的场景数据和新增场景入口。

3. 目标用户

本手册适用于 Mars3D 场景发布低代码平台的场景创作,无论是初学者还是资深用户, 都可以通过本手册获取所需信息。

4. 使用范围

本手册涵盖了 Mars3D 场景发布低代码平台场景创作 的新增、编辑和维护等内容。如 果您需要了解 Mars3D 场景发布低代码平台的其他功能细节,请参考《Mars3D 场景发布低 代码平台用户手册》。

5. 场景创作

场景创作功能是一个综合性的单页面三维空间呈现效果,提供便捷的入口,用户可以快 速创建新的三维场景。页面展示已创作的场景数据,方便用户查看和管理。



图:场景创作

6. 新增场景

新增场景-选择场景分为三类:

- ◆ 我的:用户个人创建和保存的场景数据。
- ◆ 发现:平台推荐的或用户公开的场景数据。
- ◆ 内置:平台预设的场景数据,可供直接使用。



图:场景创作-新增场景

6.1.我的场景

登录用户可以访问其所在团队建立的场景,并直接复用这些场景作为创作基础。用户可 以在复用的场景上进行编辑和创作,类似于场景克隆功能。



图:选择我的场景



图:选择我的场景-新增场景编辑

6.2.发现场景

用户可直接复用其他团队公开的场景,并在此基础上进行创作和编辑,类似于场景克隆 操作。



图:选择发现场景

6.3.内置场景

系统内置了三种不同视图的场景模板,用户可根据需求自行选择。

★ Mars3D场景发布低代码平台 🙆	首页 🗈 图层资源 📴 场景创作 🔍 大屏香板 铝 文件库 🛞 系统管理		*
抗型核改 输入检测器实	株計時景 1307 友規 内査 へ 高級機会	*	表倍模式 更新时间 💲
100 1014 (1912)		(0) (0) (0) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1	ото страната со
معن المعني ا معني المعني ال	● 00 ■ 200 ■ 200	0 0 0 0	от

图:选择场景-内置场景

6.3.1. 内置通用三维场景

支持搭建基于地形倾斜摄影的三维立体场景,同时支持显示太空视角和完整地球模型。



图: 三维场景模板

6.3.2. 无地球三维场景

支持搭建无地球背景的三维场景,进一步丰富场景的多样化。



图:无地球场景模板

6.3.3. 二维地图场景

支持搭建二维地图场景,用于演练和展示;同时支持一键切换至三维场景,满足多样化 需求。



图:二维场景模板

7. 场景编辑

场景编辑页面集成了以下功能模块:视图切换、图层树、插入图层、标绘、底图、地形, 以及场景、控件、特效、时序等高级设置。此外,还提供了基础简介、预览、分享、导入、 导出、克隆和保存等便捷操作。



图:场景编辑

7.1.视图切换

7.1.1. 地图全览

进入场景新增页面时,默认展示地图全览视图,所有菜单均默认收起,完整呈现地图信息。



图: 地图全览视图

7.1.2. 标绘视图

切换至"标绘视图"后,【标绘】菜单自动在界面左侧展开标绘面板,便于用户进行标绘操作。



图:标绘视图

7.1.3. 图层视图

切换至"图层视图"后,【图层树】和【插入图层】菜单自动在界面中展开,显示图层树 面板和插入图层面板。



图:图层视图

7.1.4. 基础配置

切换至"基础配置"视图后,【场景-场景参数】菜单自动在界面右侧展开场景参数配置面

板。



图:基础配置视图

7.1.5. 时序视图

切换至"时序视图"后,【图层树】和【时序-甘特图】菜单自动在界面中展开,显示图层 树面板和时序甘特图面板。



图:时序视图

7.2.图层树

图层树列表展示当前场景中所有的图层信息。



图:图层树

7.2.1. 插入图层

支持插入图层,丰富的图层资源导入后,可显著提升场景的实用性和丰富度。

- (1) 单击【插入图层】菜单,右侧弹出插入图层面板,用户可从中选择图层添加到场 景中。
- (2) 也可先新建分组,然后右键点击分组名,选择"插入图层"进行操作。



图:图层树-插入图层(1)



图:图层树-插入图层(2)

7.2.2. 添加分组

用户可以创建新的图层分组,并将图层归属到相应分组下,便于管理和组织图层。



图:图层树-新增分组



图:图层树-分组管理

7.2.3. 搜索

提供图层搜索功能,用户可快速检索目标图层,提升工作效率。



图:图层树-搜索

7.2.4. 分组操作

7.2.4.1. 分组管理

鼠标右键点击图层分组名后,弹出菜单,显示以下选项:

- ◆ 导入图层: 向当前分组中添加图层。
- ◆ 新建分组:在当前分组下创建子分组。
- ♦ 修改分组名:更改当前分组的名称。
- ◆ 删除:删除当前分组。

通过这些选项,用户可以对分组进行导入图层、新建子分组、修改分组名称以及删除分组 的操作。



图:图层树-分组右键菜单

7.2.4.2. 分组属性

鼠标单击分组名时,右侧弹出分组属性面板,包含以下选项:

- ◆ 列表:显示分组内的图层列表。
- ♦ 时序:对分组进行时序操作。
- ◆ 基础:管理分组的基本属性。

用户可通过这些选项对分组进行管理和时序操作。



图:图层树-分组属性面板

7.2.4.3. 添加时序

当界面显示"时序-甘特图"时,鼠标单击图层树中的分组菜单,会显示"+添加时序"按钮。 单击该按钮,可将分组添加到甘特图中。



图:图层树-分组时序

7.2.5. 图层操作

7.2.5.1. 图层右键

鼠标选中图层树中的图层后,右键单击弹出菜单,包含以下选项:

- ◆ 修改图层名:更改当前图层的名称。
- ◆ 删除:删除当前图层。



图:图层树-图层右键菜单

7.2.6. 搜索图层

在插入图层面板的搜索框中输入图层名称,可快速定位到对应图层数据。



图:插入图层-搜索

7.2.6.1. 添加时序

当显示"时序 - 甘特图"面板时,图层树列表中的图层被单击后,右侧会显示 "+ 添加时序"按钮。单击该按钮,可将图层添加到时序面板中。



图:图层树-图层添加时序

7.2.6.2. 单击图层

鼠标单击图层树列表中的图层后,右侧弹出属性编辑面板,用户可在此修改图 层信息,修改完成后图层将自动同步更新。



图:图层树-单击图层

7.3. 插入图层

单击【插入图层】菜单,弹出插入图层面板。面板显示三种来源的图层数据:我的、内置、发现。用户可单选或多选图层并将其添加到场景中。



图: 插入图层

7.3.1. 新增图层

在"我的"页面,单击"新增图层"按钮,浏览器将新开页面并跳转到图层制作页面,用户可 在此进行新增图层操作。



图:插入图层-新增图层

7.3.2. 插入图层

在插入图层面板中,单击选中图层后,图层名会高亮显示;再次单击则取消选中。 用户可批量选中多个图层,点击面板底部的【确定】按钮,一次性导入到场景中。



图:插入图层

- ◆ 单次导入1个图层:导入成功后,不弹出图层树面板,视角自动飞行定位到该图层所在 视角。
- ◆ 单次导入多个图层:导入2个或以上图层后,图层树菜单自动激活并弹出"图层树"面板, 图层树列表显示导入的多个图层信息。



图:插入多个图层

7.4.标绘

标绘面板功能菜单与人工标绘图层编辑页面的面板菜单功能一致,具体可参考文档

【Mars3D场景发布低代码平台用户手册-人工标绘】



图:标绘面板

7.4.1. 添加时序

在标绘属性面板的"时序"页面,单击"+添加时序"按钮,成功添加时序后,【时序】面板的对象栏会同步显示该标绘。若同一个标绘添加多个时序,时序对象列表将同步显示多个标绘。



图:标绘-添加时序

7.4.2. 删除时序

单击时序列表中的删除按钮,删除一个时序时,时序甘特图上的对应对象时序会同步删除。删除标绘后,时序甘特图上的相关对象时序也会同步删除。



图:删除时序



删除标绘后,时序-甘特图上的对象时序也会同步删除;

图:删除时序

7.5.底图

7.5.1. 切换底图

支持切换天地图、高德地图、百度地图等不同图源的地图影像。



图:更换底图-底图切换

7.5.2. 新增底图

鼠标单击底图面板右上角的【新增底图】按钮,弹出导入底图面板,支持导入以下来源的瓦片图层资源:

- ◆ 我的
- ◆ 内置
- ◆ 发现



图:更换底图-导入底图

7.5.3. 删除底图



鼠标移入或单击选中底图封面后,显示删除图标,支持删除底图列表中的底图数据资源。

图:更换底图-删除底图

7.6. 地形

场景创作里的地形功能:

- (1) 开启地形服务: 支持启用地形服务, 为场景提供地形数据。
- (2) 查看地形细节: 支持查看地形三角网和地形夸张效果。
- (3) 地下模式: 支持切换至地下模式, 便于查看地下结构。
- (4) 等高线配置: 支持配置地形等高线, 增强地形可视化效果。
- (5) 地形开挖: 支持进行地形开挖操作, 满足特定场景需求。





图:场景编辑-地形配置

图: 切换地形

7.7.场景

场景包含两个菜单:场景参数 和 相机参数。

图:场景

7.7.1. 场景参数

场景面板中包含以下参数和配置项

● 二三维模式

◆ 支持切换视图模式: 三维视图、哥伦布视图、二维视图。

◆ 支持仅三维模式的开关控制。

● 太空背景

◆ 支持开启天空盒,包括显示月亮、太阳、近地天空盒。

● 地球效果

◆ 支持大气外光圈、雾化效果、地面大气绘制、高动态渲染、地球背景色设置。

● 日照

◆ 支持设置日照阴影、显示昼夜区域。

● 渲染状态

◆ 支持显式渲染、快速抗锯齿、深度监测。

- 其他配置
 - ◆ 只拾取模型上的点: 仅在 3D Tiles 模型上进行拾取绘制,无法拾取地形。
 - ◆ 只拾取地形上的点: 屏蔽模型和矢量对象, 仅拾取地形高度。
 - ◆ 顶点吸附: 仅在模型或线面的顶点(尖角处)吸附。
 - ◆ 鼠标操作方式: 支持鼠标中键和右键功能互换。

◆ 开场动画: 控制开场动画的启用及参数设置。



图:场景编辑-场景参数(1)



图:场景编辑-场景配置(2)

7.7.2. 相机参数

相机与交互功能:

- **初始视角设置**: 支持设置当前场景的初始视角。
- **鼠标交互**: 支持通过鼠标交互进行相机缩放控制。
- **地图交互配置**: 支持与地图的交互配置, 增强操作灵活性。
- 键盘漫游: 支持键盘漫游设置, 提供便捷的场景浏览体验。



图:场景编辑-相机配置

7.8. 控件

支持控制控件工具的显示与隐藏,并进行参数配置。分为以下两大类:

- 工具栏按钮
- 面板控件



图:场景编辑-控件

7.8.1. 工具栏按钮

控件工具包含以下功能模块:

- ◆ 统一位置
- ◆ 视角复位
- ◆ 缩放按钮
- ◆ 底图切换
- ◆ 二三维切换
- ◆ 投影切换
- ◆ 全屏按钮
- ◆ VR 效果
- ◆ 帮助

7.8.1.1. 统一位置

默认选中状态,控制左下角控件的整体位置。单击后显示位置参数配置面板,可修改控件的整体位置。



图: 控件-统一位置



图: 控件-统一位置

7.8.1.2. 视角复位

视角复位控件默认开启状态,单击后弹出基础属性面板。

- (1) 默认状态:视角复位控件默认开启。
- (2) 操作: 单击后弹出基础属性面板。
- (3) 面板内容:

- ① 名称:显示控件名称,可进行修改。
- ② 类型:显示控件类型。
- ③ 是否开启:显示控件的显示/隐藏状态,可进行修改。
- ④ 提示信息: 鼠标移入后显示提示信息,可进行修改。
- ⑤ 按钮图标:显示当前按钮图标,可进行修改。
- ⑥ 插入位置:可自定义修改控件的位置。



图: 控件-视角复位

7.8.1.3. 缩放按钮

控制场景的放大与缩小。



图: 控件-缩放按钮

7.8.1.4. 底图切换

切换不同的底图样式。



图: 控件-缩放按钮

7.8.1.5. 二三维切换

在二维视图和三维视图之间切换。



图: 控件-二三维切换

7.8.1.6. 投影切换

切换不同的投影方式。



图: 控件-投影切换

7.8.1.7. 全屏按钮

切换全屏模式,提供沉浸式体验。



图: 控件-全屏按钮

7.8.1.8. VR 效果

开启 VR 模式,体验虚拟现实效果。



图: 控件-VR 效果

7.8.1.9. 帮助

提供操作指南和帮助信息。



图: 控件-帮助

7.8.2. 面板控件

面板控件包含以下功能模块:

◆ 状态栏

- ◆ 比例尺
- ◆ 时钟控制
- ◆ 时间线
- ◆ 字幕
- ◆ 导航球
- ◆ 立方体视图
- ◆ 鹰眼地图
- ◆ 分屏对比
- ◆ 卷帘对比



图: 控件-面板控件

7.8.2.1. 状态栏

- ◆ **功能**:显示当前场景的状态信息,如坐标、高程、帧率等。
- ◆ **应用场景**:帮助用户实时了解场景中的关键信息,便于精确操作。



图: 控件-状态栏

◆ **控制**: 支持修改状态栏位置



图: 控件-状态栏位置

7.8.2.2. 比例尺

- ◆ **功能**:显示当前视图的比例尺,帮助用户了解地图或场景的缩放比例。
- ◆ 应用场景:在地理信息系统(GIS)和地图浏览中,帮助用户理解距离和范围。



图: 控件-比例尺

7.8.2.3. 时钟控制

- ◆ **功能**:控制场景中的时间流动,支持暂停、播放、加速、减速等操作。
- ◆ **应用场景**:在时序数据展示和动画播放中,帮助用户控制时间进度。



图: 控件-时钟控制

7.8.2.4. 时间线

- ◆ 功能:提供一个可视化的时序控制条,用户可以通过拖动时间线来查看不同时间点的数据 或动画效果。
- ◆ **应用场景**:适用于展示历史数据变化、动画制作和时序分析。



图: 控件-时间线

7.8.2.5. 字幕

- ◆ **功能**:在场景中显示文字信息,支持自定义内容、位置和样式。
- ◆ **应用场景**:用于标注重要信息、说明或增强场景的可读性。
- ◆ **功能模块**:包含以下几个功能:
 - (1) 字幕基础信息

✔ 设置字幕的样式(字体、颜色、大小等)。

✓ 控制字幕的显示与隐藏。

图: 控件-字幕



图: 控件-字幕样式

(2) 字幕位置

✓ 控制字幕在场景中的显示位置。



- 图: 控件-字幕位置
- (3) 字幕列表
- ✔ 显示已添加的字幕列表。
- ✓ 支持新增、删除字幕。
- ✔ 编辑每条字幕的内容、开始时间、持续时长。



图: 控件-字幕列表

7.8.2.6. 导航球

◆ **功能**:提供一个三维导航控件,用户可以通过拖动导航球来快速调整视角方向。



◆ **应用场景**:在三维场景中,帮助用户快速定位和查看不同方向的视角。

图: 控件-导航球

7.8.2.7. 立方体视图

- ◆ 功能:以立方体的形式展示场景的六个方向视图,帮助用户快速了解场景的全方位布局。
- ◆ 应用场景:在复杂三维场景中,帮助用户快速定位和导航。



图: 控件-立方体视图

7.8.2.8. 鹰眼地图

- ◆ **功能**:提供一个小型的全局视图,显示当前场景的全局位置和视角范围。
- ◆ **应用场景**:帮助用户在浏览局部细节时,始终保持对全局的了解。



图: 控件-鹰眼地图

7.8.2.9. 分屏对比

- ◆ 功能: 将屏幕分为两个或多个部分,同时显示不同的场景或数据,支持并排对比。
- ◆ **应用场景**:适用于对比不同时间点、不同方案或不同数据集的效果。



图: 控件-分屏对比

- 7.8.2.10. 卷帘对比
- ◆ **功能**:通过拖动一个分隔条,动态切换显示两个不同场景或数据的视图,支持动态对比。
- ◆ **应用场景**:适用于详细对比两个相似场景或数据集的差异。



图: 控件-卷帘对比

7.9.特效

7.9.1. 功能概述

展示系统的所有特效信息,并控制场景特效的开启与关闭。特效默认处于关闭状态。

7.9.2. 操作流程

7.9.2.1. 查看特效信息

系统展示所有可用的特效信息,用户可以浏览并选择需要的特效。

7.9.2.2. 开启特效

- (1) 单击特效名称,弹出对应属性面板。
- (2) 在属性面板中,点击"开启"按钮,特效将在场景中展示效果。

7.9.2.3. 特效时序设置

支持为特效添加时序,实现特效在特定时间的展示与隐藏。



图:场景特效



图:场景编辑-特效



图: 特效-时序

7.10.时序

时序管理分为任务列表和甘特图。

- ◆ 任务列表:显示场景中添加的时序任务明细,便于统一查看和管理。
- ◆ 甘特图:展示任务对象的时序控制详情,提供直观的任务进度和时间安排视图。



图:时序

7.10.1.任务列表

显示场景中添加的时序任务明细,用户可以在这里统一查看和管理所有时序任务。



图:时序-任务列表(无数据)

7.10.1.1. 新增任务

- ◆ 单击"新增任务"按钮,弹出时序任务面板。
- ◆ 目前支持三类时序任务:视角类、对象控制类、场景类。



图:时序任务

- (1) 视角缩小
- ① 添加任务

添加【视角缩小】任务后,开始播放时场景将自动执行视角缩小的动画效果。

② 属性编辑

在视角缩小任务的属性编辑面板中,可设置以下参数:

- ◆ 标题:自定义任务名称。
- ◆ 开始时间:设置任务开始的时间点。
- ◆ 持续时间:设置动画持续的时长。
- ◆ 缩小属性:调整视角缩小的具体参数。



图:时序-视角缩小

- (2) 视角放大
- ① 添加任务

添加【视角放大】任务后,开启播放时场景将自动执行视角放大的动画效果。

② 属性编辑

在视角放大任务的属性编辑面板中,可设置以下参数:

- ◆ 标题:自定义任务名称。
- ◆ 开始时间:设置任务开始的时间点。
- ◆ 持续时间:设置动画持续的时长。
- ◇ 放大属性:调整视角放大的具体参数。



图:时序-视角放大

(3) 视角飞入

支持获取当前视角并执行飞行动画。单击"获取视角"按钮后,系统将记录当前视角位置。

① 操作流程

◆ 单击"获取视角"按钮,记录当前视角。

◆ 播放任务时,系统将自动执行飞行动画,飞入并定位到设置的视角位置。



图:时序-视角飞入



图:视角飞入-获取视角

(4) 视点飞行

支持新增多个视点,并为每个视点设置飞行时间和停留时间,执行飞行动画。

- ① 操作流程
- ◆ 新增视点:用户可以添加多个不同的视点。
- ◆ 设置参数:为每个视点设置飞行时间和停留时间。
- ◆ 执行动画:播放任务时,系统将依次执行飞行动画,按照设置的参数飞入每个视点并停留。



图:时序-视点飞行(1)



图:时序-视点飞行(2)

(5) 绕点环绕凝视

支持获取当前视角并执行视角环绕凝视效果。

- ① 操作流程
- ◆ 获取当前视角:单击选择环绕点按钮"选点",设置环绕凝视的点位置。
- ◆ 执行环绕效果:播放任务时,系统将自动执行视角环绕凝视效果,围绕当前环绕点进行旋。

转。



图:时序-绕点环绕飞行

(6) 地球自转

支持获取当前视角并模拟地球自转效果。

① 操作流程

- ◆ 获取当前视角:单击"获取视角"按钮,记录当前视角位置。
- ◆ 模拟自转效果:播放任务时,系统将自动模拟地球自转效果,从当前视角展示地球的旋转 动画。



图:时序-地球自转

(7) 路线漫游

新增漫游路线任务后,可选择场景中已添加的标绘图层里的漫游路线标绘,进行漫游动画操 作。

(1) 漫游路线标绘与使用

✓ 绘制与导入

在人工标绘图层中绘制漫游路线标绘后,可将其导入到场景中使用。

✓ 场景中标绘与配置

在场景编辑的标绘功能中,选择漫游路线标绘并完成配置后,可在时序任务的路线漫游中选择使用。(具体操作细节可参考【Mars3D场景发布低代码平台用户手册-人工标绘】文档)



- 图:时序-漫游路线
- 2 漫游路线属性
- 持续时长:

◆导入漫游路线后,系统将根据漫游路线标绘中设置的速度,自动计算漫游所需时长, 并将该时长自动填充到漫游路线的持续时长栏中。

◆ 修改漫游路线的持续时长后,系统将自动重新计算并同步更新漫游速度,以确保漫游过程符合新的时间设置。

● 漫游视角

支持修改漫游过程中的视角参数,包括:

- ◆ 漫游视角:调整漫游时的视角方向。
- ◇ 视角距离:设置漫游时的视角与目标点的距离。
- ◆ 视角高度:调整漫游时的视角高度。



图:时序-漫游路线

7.10.1.2. 任务列表

- 任务列表显示以下信息:
 - ◆ 任务名称
 - ◆ 时间范围(秒)

◆ 时长(秒)

● 操作

单击任务列表中的任务后,右侧弹出对应任务的属性面板。



图:任务列表(有数据)

7.10.2.甘特图

以甘特图的形式展示场景中的任务对象时序控制详情,帮助用户更直观地了解任务的时间 安排和进度。

7.10.2.1. 字幕管理

支持在场景中添加字幕,支持修改字幕的参数,包括字幕内容、显示样式、时序控制以 及在场景中的位置。

(1) 添加

单击字幕栏的"+添加"按钮,将字幕添加到甘特图上。单击已添加的字幕,右侧弹出字幕属性编辑面板。



图:时序-添加字幕

(2) 编辑

右键点击甘特图上的字幕对象,弹出菜单选项:编辑、删除。选择"编辑"后,右侧弹出字幕 属性面板,可编辑以下内容:

- ◆ 字幕内容
- ◆ 字幕时序
- ◆ 字幕样式
- ◆ 字幕在场景中的显示位置



图:时序-编辑字幕

(3) 删除

- ◆ 右键点击甘特图上的字幕,选择"删除"进行删除。
- ◆ 或在字幕列表中,点击删除图标直接删除字幕。



图:时序-删除字幕

(4) 列表

单击字幕栏的"字幕列表"图标,弹出字幕列表面板。



图:时序-字幕列表

7.10.2.2. 任务

任务管理

◆ 单击任务栏中的"+ 添加"图标,弹出添加时序任务面板,用户可在其中添加时序任务。

◆ 单击任务栏中的"任务列表"图标,弹出任务列表面板。



图:时序-任务



图:时序-任务列表

7.10.2.3. 对象

(1) 添加对象

单击对象栏的"+添加"按钮,弹出对象面板,显示场景中已添加的图层对象、矢量数据对象 和特效对象。用户可选择对象后为其添加时序。

(2) 添加图层对象

- ◆ 对象-图层列表:展示图层树列表的数据,支持全选或单选后添加到时序-对象列表。
- (3) 添加矢量数据对象
- ◆ 对象-矢量数据列表:展示添加到场景中的矢量数据对象,支持单选或多选后添加到时序-对象列表。

(4) 添加特效对象

◆ 对象-特效列表:展示添加到场景中的特效对象,支持单选或多选后添加到时序-对象列表。



图:时序-对象



图:时序-添加对象时序

7.10.2.4. 控件

时序面板包含以下功能:

控制按钮:

- ◆ 重新播放:重新开始播放时序任务。
- ◆ 开始/暂停:开始或暂停时序任务的播放。
- ◆ 停止:停止时序任务的播放。

设置选项:

- ◆ 甘特图格宽:调整甘特图的时间格宽度。
- ♦ 行高:调整甘特图中任务行的高度。
- ◆ 步长:设置甘特图的时间步长。



图:时序-时序控件

8. 预览

通过场景编辑页面的【预览】按钮或场景列表中的【预览】按钮,用户可以进入场景预览 页面,查看创作完成的场景效果。预览功能支持:

- ◆ 查看场景搭建的整体效果。
- ◆ 播放时序动画,查看动态效果。



图:场景预览

(全文完)

合肥火星科技有限公司

技术支持: 【 <u>http://studio.mars3d.cn/docs/guide/</u> 】

官方网站: 【 <u>http://studio.mars3d.cn/index.html#/home</u> 】