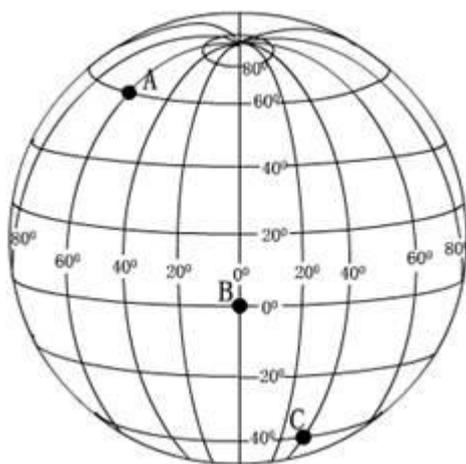


一、名词解释

【序列帧】

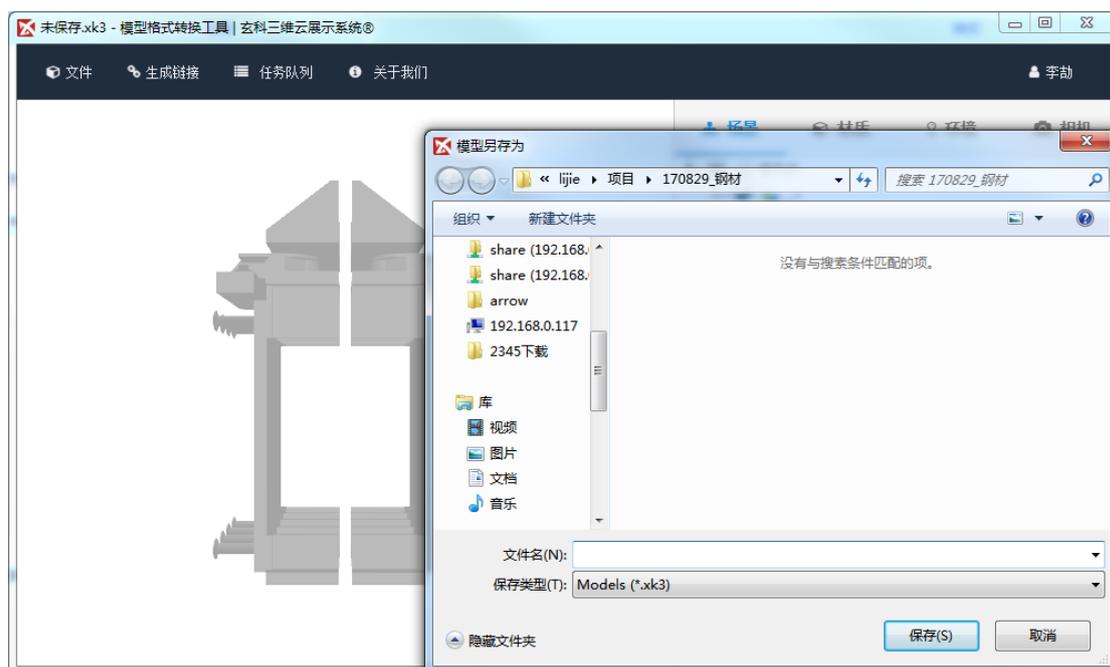
一个特殊的图片组就组成了一个序列帧，该序列帧由 keyShot、3D Max 等渲染软件使用玄科专用的脚本对模型进行渲染获得。

物体需要放置在球面的中心，照相机沿球面移动。序列帧中的图片以一定的顺序排列，每张对应相机移动的一个角度产生，相邻的两张图片对应模型的角度相差 5° ，即一个全球模型 ($360^\circ \times 360^\circ$) 的序列帧数量为 $(360/5)^2 = 5184$ 张。



【Xk3 文件】

客户端专有的文件格式，由客户端保存模型后获得，其中包含了模型、模型材质信息及贴图 etc 客户端所能编辑的属性。

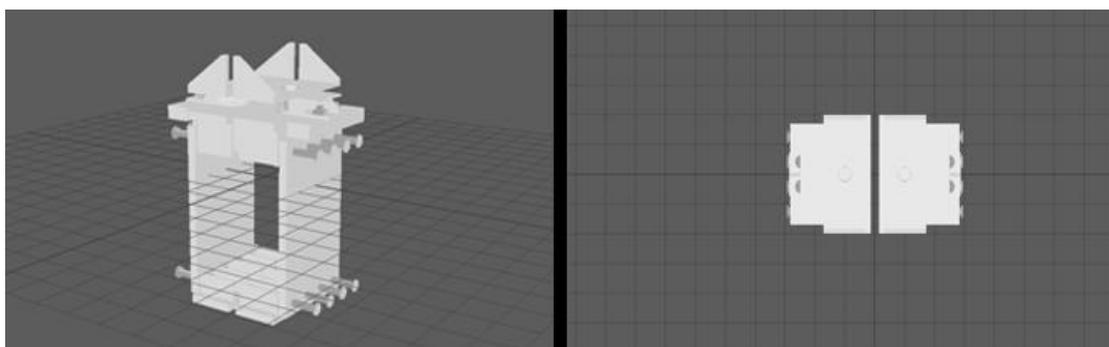


二、序列帧制作

用 keyshot 软件生成序列，主要是五个步骤。

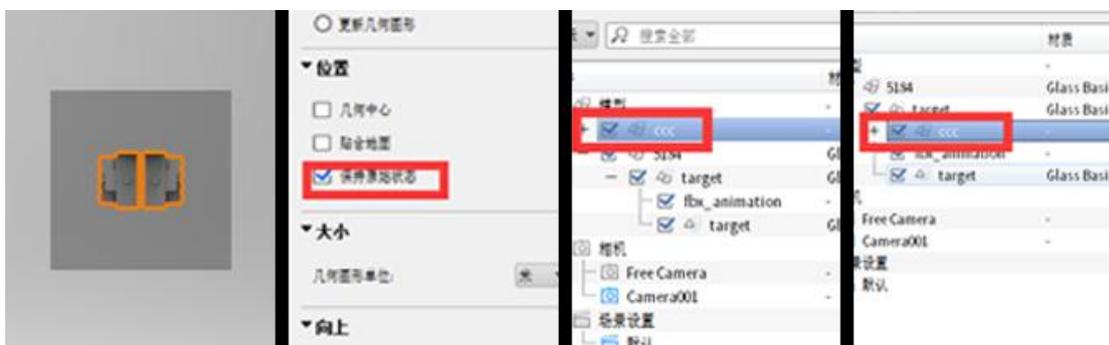
【模型归轴】

Maya、Rhino 或 3D Max 等软件中，移动和旋转将模型的主体放置栅格的中心，模型底部朝向前视图，模型正面朝向顶视图，以“OBJ”格式导出。



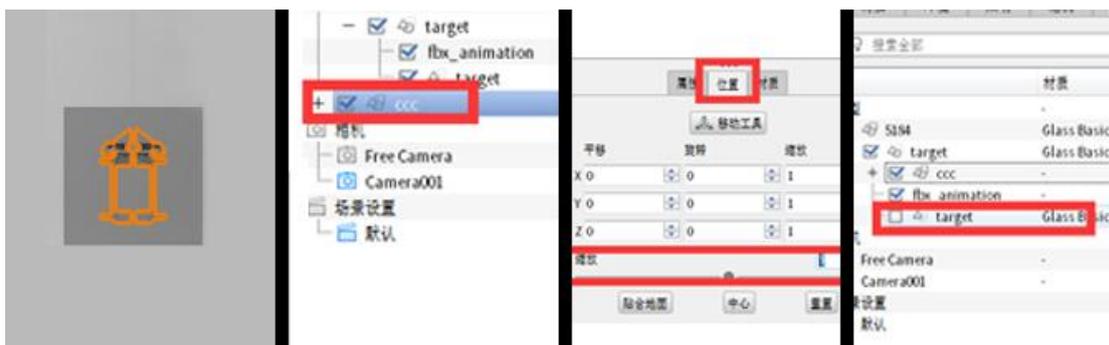
【导入模型】

“文件”命令下，模型导入 keyshot，导入前，设置模型“保持原始位置”。将模型文件移动到“target”组里，然后会跟随动画旋转。



【匹配大小】

“场景”命令下，如果模型较大，点击“组”中的模型部件，在“位置”命令中缩放大小。不要超出方块大小。关闭方块的组，使它不显示。



【环境设置】

“环境”命令下，设置背景色为黑色，关闭“地面阴影”。



【输出设置】

“渲染”命令下，分辨率 2000*2000，帧 5183，“帧输出”名称为%04d，设置文件输出路径，格式 png，勾选 alpha。

