沙发配色

1. 概述
   1. 用AR方式来进行沙发配色展示
2. UI展示



* 1. 横屏显示，在此状态中不允许横竖切换
  2. 中间为摄像头显示出的现实场景
  3. 左上角为整体控制按钮：旋转，重置
  4. 右上角为返回按钮
  5. 左中为面料类型选择，默认为关闭状态
  6. 右中为洗发样式选择，默认为关闭状态
  7. 下中为面料选择选择，默认为关闭状态

1. 沙发样式
   1. UI表示：弹出状态



* 1. 收起按钮：，按下后该按钮列收起。
  2. 沙发样式按钮列，现在有三种沙发，分别是：单人沙发，拐角沙发
     1. 按住一个按钮，拖到屏幕上，就可以在此处摆放一个沙发模型
     2. 现在暂定同进可以出现3个沙发模型，无论样式组合。

1. 面料类型选择
   1. UI表示：弹出状态
   2. 收起按钮：按下后该按钮列收起。
   3. 支持两种方式：皮与布料
   4. 两种方式主要是模型表现不同，皮需要表现出皮的质感
   5. 操作方式为：先选中一个沙发模型，再点击一个面料类型进行质感的切换。
2. 整体功能性按钮
   1. 旋转：这个是状态按钮，有按下和弹起两个状态
      1. 弹起：默认状态。此时对场景中的沙发操作为移动
      2. 按下：此时对沙发的操作为旋转
   2. 重置：清空现在场景上所有的沙发，恢复到最初状态，需要一个二次确认按钮。
   3. 返回：返回到主界面
3. 面料选择
   1. 点击，弹出后的UI如图：





* + 1. 注意，该页面弹出后，“沙发样式”与“面料类型”这两个按钮都会暂时隐藏。
  1. 菜单页：包含面料类型，搜索与关闭按钮
     1. 面料类型，显示玩家定义的面料类型。但第一页肯定是系统自身的“无归属”这个菜单页
        1. 同时最多显示6种面料类型，面料类型区域支持左右拖动以显示更多类型
        2. 点击某个菜单类型按钮后，页面显示该类型的所有面料图
     2. 搜索：按下搜索后，UI表现如下：



* + - 1. 菜单页隐藏不显示，代而显示输入框，搜索按钮（图标），取消按钮
         * 用户输入面料名，点击搜索按钮后，在用户自身的面料库中搜索相匹配的面料。此处应该是匹配模糊搜索，也就是说用户不需要输入完整的面料名字
         * 每一次搜索都需要先清空上次搜索的内容。
         * 点击取消后返回到上级界面（搜索前页面）
      2. 页面类所有的面料默认都不显示，用户点击搜索后才显示匹配的结果。如果没有合适的结果，则在页面中显示“没有找到名字匹配的面料！”
    1. 关闭：关闭“面料选择”窗口。
  1. 面料显示页面
     1. 该页面用于显示所选择面料类型的下属面料图与名字
     2. 分两列，一列九张面料
     3. 支持左右滑动，以显示更多的面料图
  2. 洗发面料更换与配色
     1. 在此模式下，用户可以具体选择一个沙发模型中的部件之一
     2. 选中了一个部件，再点击具体的面料图，则把此部件的贴图换为选中的面料图

1. 其它
   1. “面料类型”、“洗发样式”、“面料选择”三个按钮和页面显示与消失加上过渡动画。

优化1：光照优化

|  |  |
| --- | --- |
| 当前问题 | 当前效果呈现出上方高亮，下方漆黑，对比度太强 |
| 解决方案 | 1. 调整光的角度，从当前的右侧上方改为正前方45度 2. 为了避免高亮，正前方摄像头拉远 3. 在两侧少量补光 |

优化2：操作优化

|  |  |
| --- | --- |
| 当前问题 | 1. 点击屏幕位置，沙发容易自动移动 2. 如果存在多个同类部件，不能单选某个，一点就是全选 |
| 解决方案 | 1. 手指单击屏幕时，不移动沙发   手指单击沙发后不松开，滑动沙发位置才移动沙发   1. 选择操作 2. 单独选择：存在多个同类部件时，腰包、大包、及头枕的背靠部分可以每个部件单独选择，其他（背靠、坐垫）都是同类批量选择 3. ~~选择：初始进入时，所有部件都是未被选择状态，点击任一部件，则选择该部件，再次点击该部件则取消选择~~ 4. ~~多选：点击任一部件后，可以同时再选择其他部件，在被选择状态下，再点击任一部件，则取消该部件选择~~ 5. ~~取消选择：部件在选中状态下，再次被选择则取消选择~~ 6. ~~全部取消：~~ 7. ~~在面料选择下，点击沙发以外的区域，取消所有选择~~ 8. ~~在沙发选择下，默认取消所有选择，即无勾边~~ |

优化3：面料材质

|  |  |
| --- | --- |
| 当前问题 | 无论任何面料，在实际效果中都是粗麻形式 |
| 解决方案 | 1. 去除预设材质，改成无指定材质效果的光滑材质 2. 与皮质沙发的区别：皮质比普通的光滑材质光泽度更高，对比度更弱 3. 在沙发配色中，材质由面料决定，在面料采集中具体实现材质效果 |

优化4：截图分享

|  |  |
| --- | --- |
| 当前问题 | 当前截图效果压缩过多，像素较低，不能体现面料效果 |
| 解决方案 | 1. 在保存和分享的过程中均不压缩生成的图片，优化显示效果，参考效果如下图   C:\Users\liuyun\AppData\Local\Temp\WeChat Files\446862726069990431.jpg |

优化4：<增加>横版操作

|  |  |
| --- | --- |
| 模块描述 | 在沙发配色界面，增加预设背景并在横版上操作 |
| 前置条件 | 无 |
| 系统入口 | 沙发配色 – 选择<3D模拟> |
| 需求描述 | 1. 预设背景图，使用灰色的纯色背景 2. 保留光照，光照效果和竖版一样 |
| UI交互 | 1. 进入系统 2. 点击主界面的沙发配色，在界面底部弹出选项框 3. <AR实景>点击进入AR操作界面 4. <3D模拟>点击进入3D操作界面 5. 点击选项框以外的任意区域，关闭选项框，返回主界面 6. 横版操作： 7. 将<返回><截图><重置><旋转>功能按钮放在左上角，功能和竖版一致 8. 将造型选择和面料选择放在屏幕右边，纵向排列 9. 沙发选择 10. 点击<造型选择>/<布艺>/<皮艺>，显示对应的沙发列表，和竖版一致 11. 沙发列表按造型管理里的顺序从上到下排列，可上下滑动，滑动到最后（最前）一个则不能再向上（向下）滑动      1. 面料选择 2. 点击<面料选择>，隐藏<布艺>/<皮艺>按钮，显示<搜索>按钮, 展开面料列表 3. 面料列表： 4. 顶部显示文件夹名字列表，选中的文件夹名字底板变成绿色（和竖版一致），默认选择第一个文件夹 5. 文件夹列表下方显示面料列表，默认显示第一个文件夹的面料，一共显示4列，每列显示4种面料，若超过4列，则可以向左滑动显示更多 6. 列表底板透明度50%，面料透明度0% 7. 搜索面料 8. 点击<搜索>按钮，在文件夹名字列表上方显示搜索框，及<搜索>按钮和<取消>按钮，搜索功能和竖版一致 |