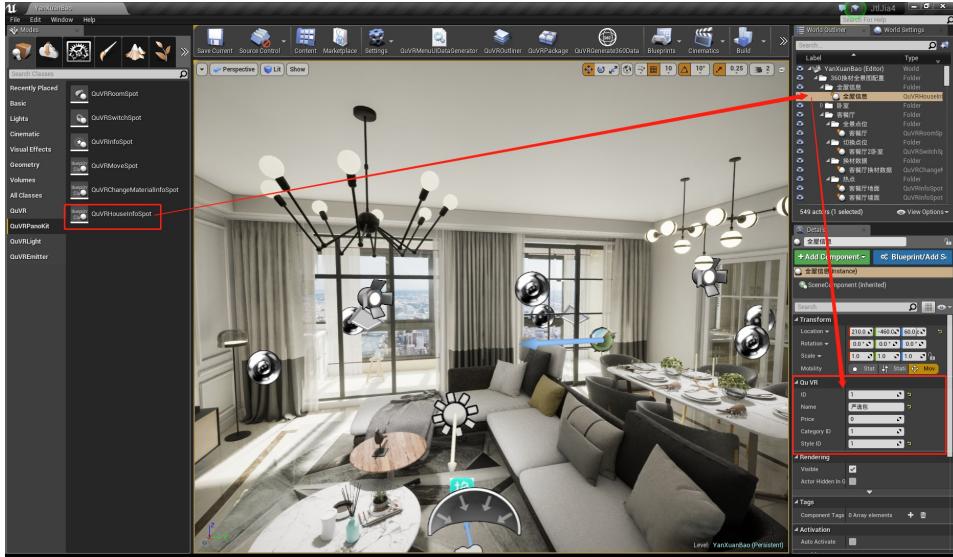


金螳螂家360全景换材使用说明

一、配置数据

①首先在场景中放入一个记录全屋信息的Actor，配置该场景的信息



ID: 表示该场景在360全景图中出现的顺序

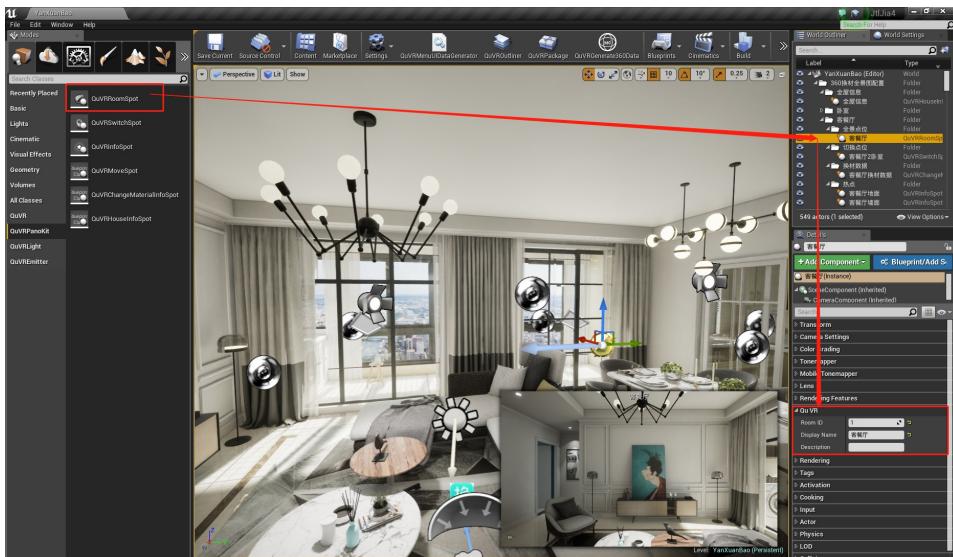
Name: 该场景的名称

Price: 价格

CategoryID: 套餐包种类 (1=基础包; 2=厨房包; 3=卫浴包)

StyleID: 套餐包的风格

②放置全景图截图点位 (单空间信息配置)

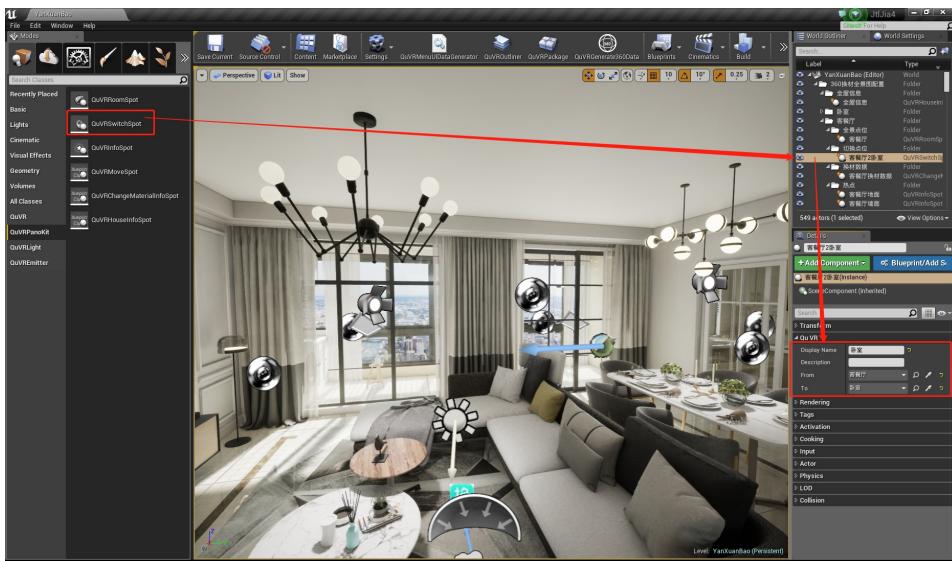


ID: 改空间在该场景中出现的顺序

DisplayName: 空间名称

Description: 空间描述信息

③空间切换点位摆放 (切换点位置配置及空间匹配)



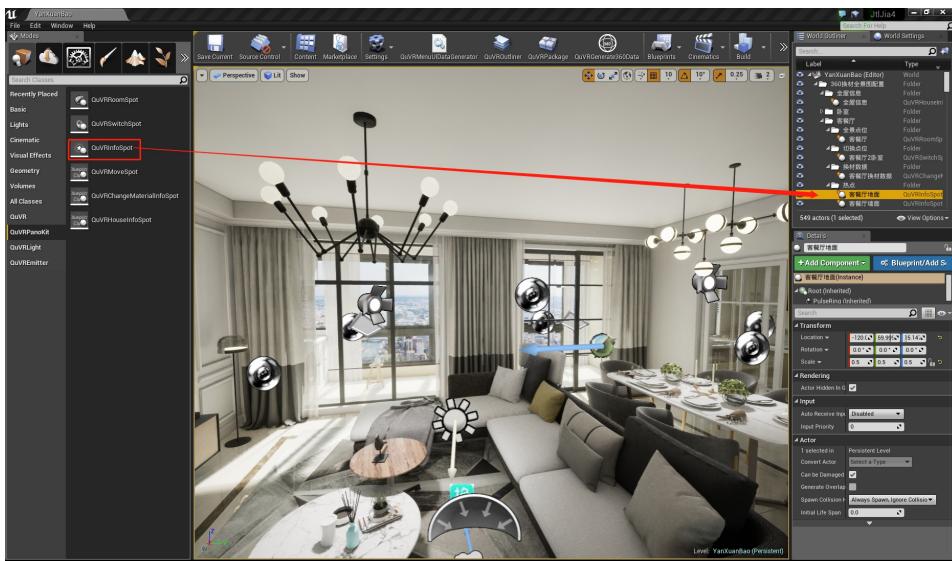
DisplayName: 热点名称

Description: 空间切换热点描述

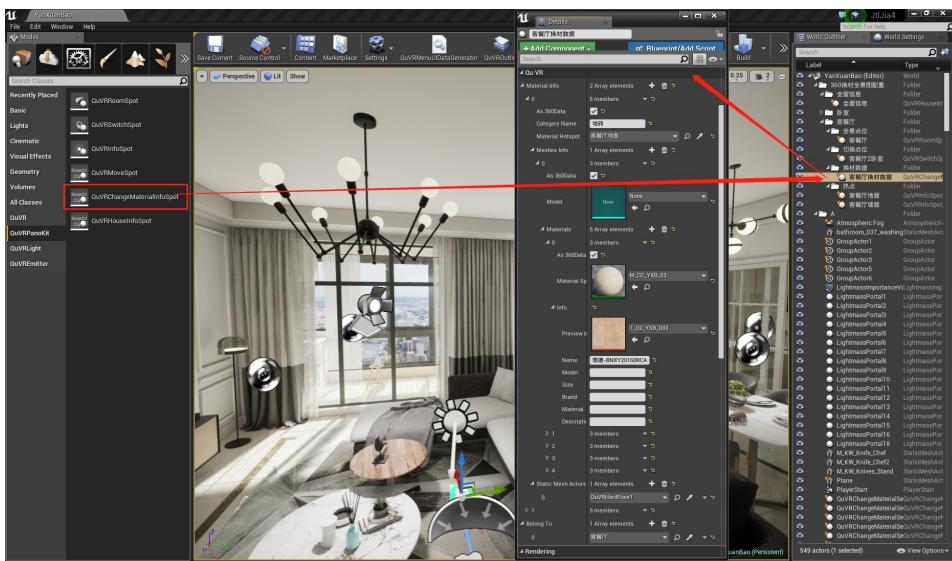
From: 起始的全景点位

To: 切换至的全景点位

④信息热点位置摆放



⑤空间换材数据配置



Material Info	2 Array elements	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="删除"/> <input type="button" value="编辑"/>
Belong To	1 Array elements	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="删除"/> <input type="button" value="编辑"/>
0	客餐厅	<input type="button" value="搜索"/> <input type="button" value="新建"/> <input type="button" value="编辑"/> <input type="button" value="删除"/>

Material Info:换材全部信息

Belong To:该数据信息属于哪个全景点位

数据属性详解：

在Material Info层级点击+, 添加该空间的一个换材种类

包含以下内容

▲ 0	5 members	<input type="button" value="删除"/>
As 360Data	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="编辑"/>	
Category Name	地砖	<input type="button" value="搜索"/> <input type="button" value="新建"/> <input type="button" value="编辑"/> <input type="button" value="删除"/>
Material Hotspot	客餐厅地面	<input type="button" value="搜索"/> <input type="button" value="新建"/> <input type="button" value="编辑"/> <input type="button" value="删除"/>
▷ Meshes Info	1 Array elements	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="删除"/> <input type="button" value="编辑"/>
△ Static Mesh Actors	1 Array elements	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="删除"/> <input type="button" value="编辑"/>
0	QuVRHardFloor1	<input type="button" value="搜索"/> <input type="button" value="新建"/> <input type="button" value="编辑"/> <input type="button" value="删除"/>

Material Info里的一条数据

As 360Data:该数据是否参与360换材的生成

Category Name:换材种类名称

Material Hotspot:匹配信息热点

Meshes Info:具体的换材信息 (模型+材质+热点详情信息)

Static Mesh Actor:场景中需要换材的模型实例

在Mesh Info层级点击+, 增加该类物体的一种模型切换信息

▲ 0	3 members	<input type="button" value="删除"/>
As 360Data	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="编辑"/>	
Model	None	<input type="button" value="搜索"/> <input type="button" value="新建"/> <input type="button" value="编辑"/> <input type="button" value="删除"/>
▷ Materials	5 Array elements	<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="删除"/> <input type="button" value="编辑"/>

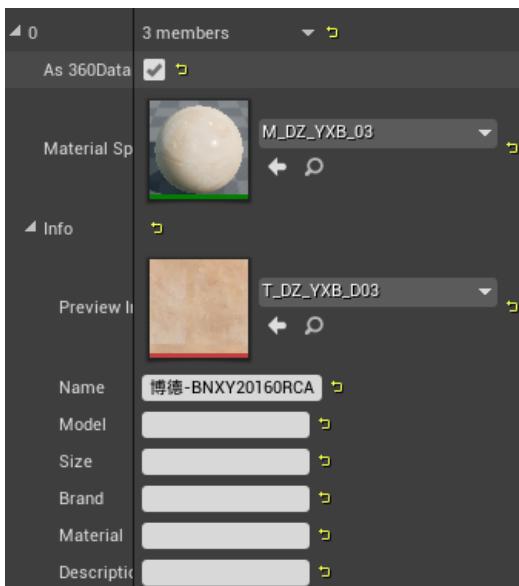
Mesh Info里面的一条数据

As 360Data:该条数据是否参与360全景生成

Model:切换的模型 (UStaticMesh)

Materials:该模型需要换的材质及热点信息

在Materials层级点击+, 添加该造型下的换材数据



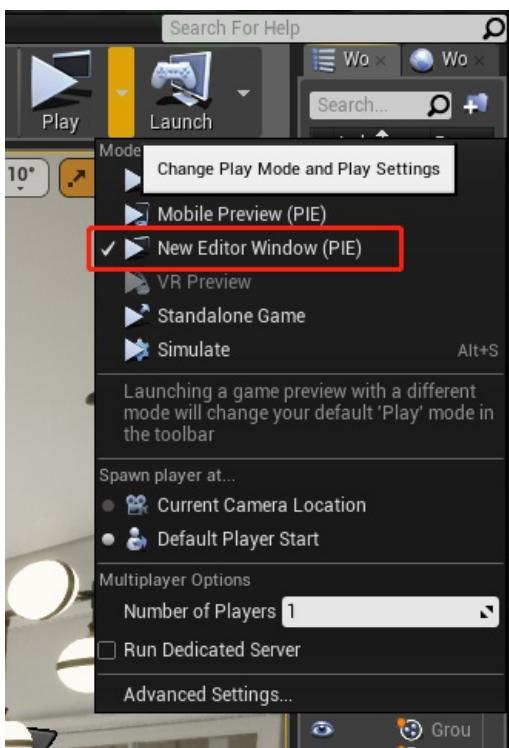
Materials里面的一条数据

As 360Data:该条数据是否参与360换材数据的生成

Material Sphere:材质球 (UMaterialInstanceConstant)

Info:热点信息

二、运行场景（编辑器下的独立窗口）

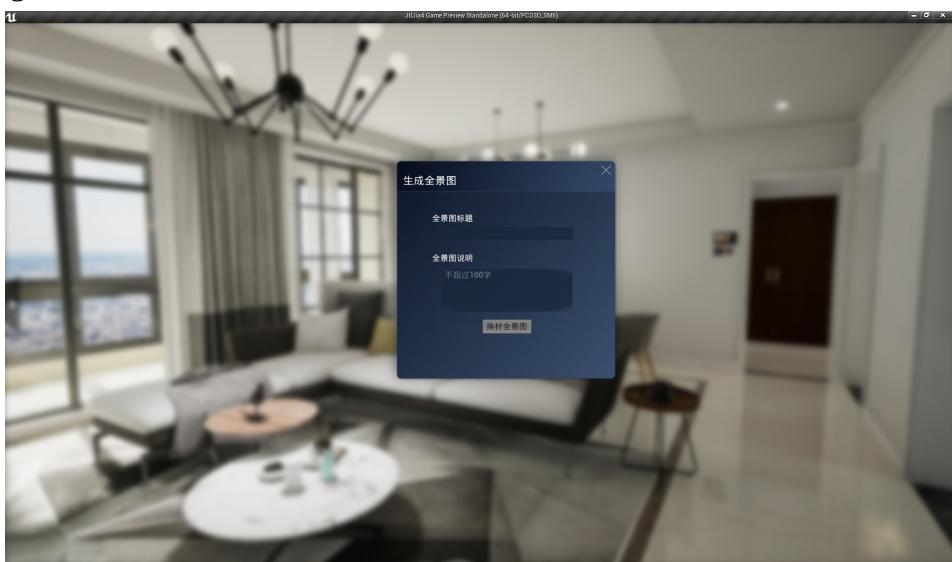


基础包:

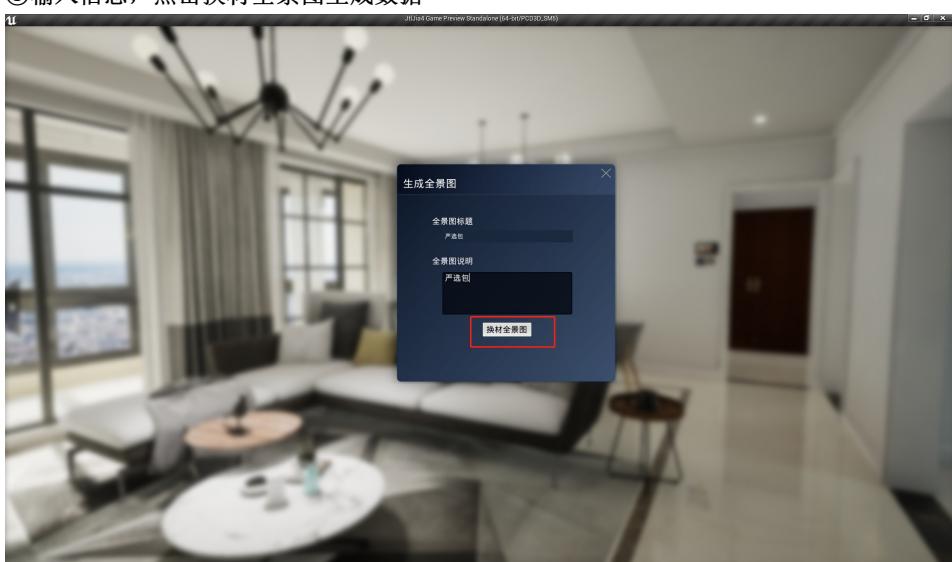
①隐藏UI



②Control + Alt + P



③输入信息，点击换材全景图生成数据





④等待数据生成完毕

数据在 Saved 目录 AllChangeMaterialPanoResource 下

(PS: 目前该过程为模态, 没有具体的提示, 需要优化)

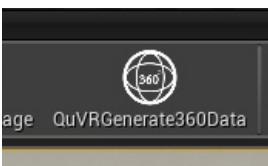
厨卫包: 直接点击 UI 的全集图按钮, 进行上述操作③

经过以上操作后, 生成单场景的所有全景图数据, 目前基础包和厨卫包是分开的项目, 所以基础包生成的数据得手动拷贝到厨卫包里面去合成

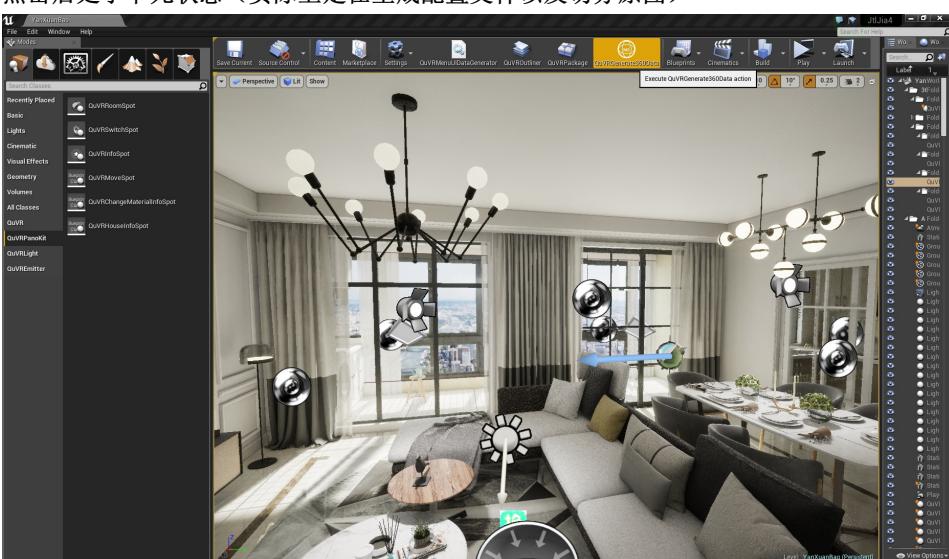
三、合成数据

准备好所有的数据后, 点击 QuVRGenerate360Data 按钮进行数据合成

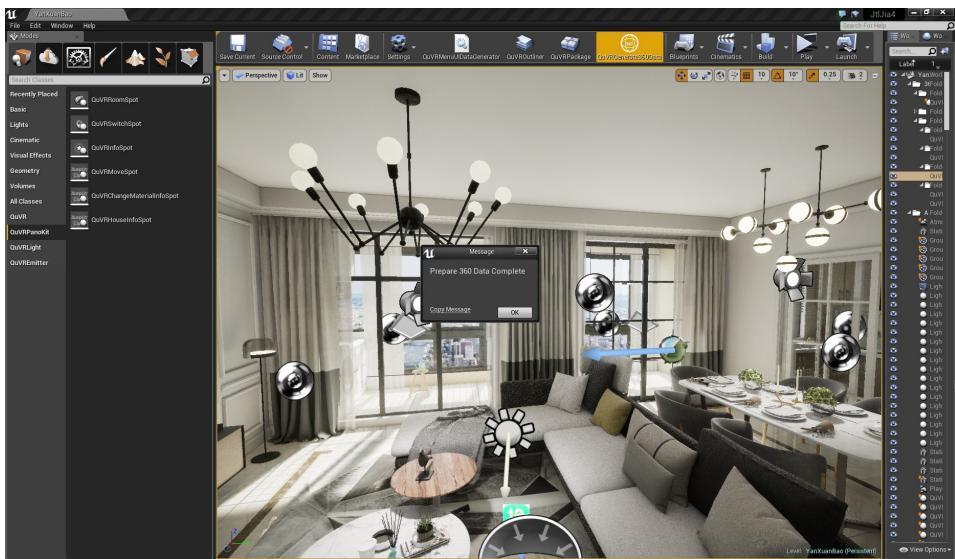
(该过程也是模态, 且没有进度, 需优化, 数据多的时候需要长时间等待)



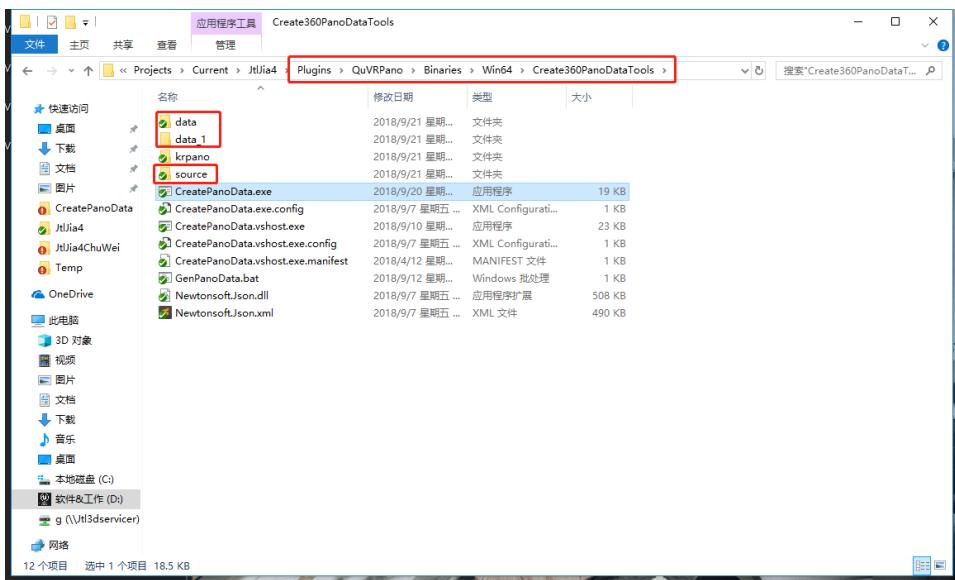
点击后处于卡死状态 (实际上是在生成配置文件以及切分原图)



数据生成完毕后会提示生成成功



合成的数据存放在，该项目的QuVRPano插件里面



需要将data和data_1数据及source里面的config文件拷贝至本地测试环境或者是上传至服务器即可