

### 图书基本信息

书名：<<VRP10\3ds Max虚拟现实制作技能实训教程>>

13位ISBN编号：9787030292124

10位ISBN编号：703029212X

出版时间：2010-12

出版时间：科学出版社

作者：王正盛，陈征 著

页数：262

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

第一次拿到《VRP 10 / 3ds Max虚拟现实制作技能实训教程》这本稿件，直觉告诉我这无非是一本比较贴近虚拟现实行业的一线应用教材而已。

日常教学或学习中接触了太多类似教材，故未有太多感触，大概地看了目录，又详细地翻看了这些较为经典的案例操作，这才发现了编撰者的用心，本书更为准确地找到了学生们自学过程中的一些关键障碍，并且巧妙地提供解决方法。

VRP 10是由中视典科技独立开发的一款虚拟现实平台软件，它为众多虚拟现实从业者及爱好者提供了一个广阔的舞台，这本书将上演的必是绚丽的视觉艺术向实际应用华丽转身的大戏。

其中，3ds Max是一个才貌俱佳的演员，VRP则是功能强大的舞台。

书中没有说教，亦少言传，更多的是系统的学习方案配以详细的案例操作。

本书不仅在教学内容上追求实用，而且编排艺术上更是赋予了这本“工具”自身的高效性。

自模块01制作精品书柜到模块06制作虚拟银行交互，再到最后一个模块制作现代别墅，每一个模块都是一个完整的案例，并且难度不断递增，适难度的变换而选用案例类型。

对于学习者来说，既能保证阶段性学习中对软件操作的针对性，又不乏全面性、系统性，便于学习者在比较明显的难度升级过程中对所学知识加以延伸、变通，全方位保证个人技术水平和理论基础的整提高。

本书中还有一大亮点我想着重与大家分享一下，通常的案例教学都是把概念性、理论性的东西重点列出，然后配以相关案例进行概念的解析，这种方法不能谓之落后，但是本书中案例教学手法却不能不谓之创新。

比如：每一个项目案例不仅重点指出任务背景、任务要求和任务分析，还要第一时间把案例的难点找出来。

这是按照商业项目制作的要求进行了重点流程梳理，给学习者创造一个自身的“虚拟现实”，使学习者在学习的过程中始终觉得自己是一个工作者，提前进入了工作角色。

不仅如此，书中还对学习的目标做了详细划分——能力目标、软件知识目标、专业知识目标，而且配以科学的学习时间建议，更能保证学习的最终效果。

借此作序机会与大家分享了这本书的经典之处，希望广大读者能有更多的收获。

同时，我建议大家能在学习这些案例操作的过程中，更多联系到身边接触到的案例或事物，并进行系统的比较，对一线流行的操作技法做一些思考和变通，我想这或许是本书的授来所在。

## 内容概要

本书是一本“面向工作流程”的经典之作，通过讲解真实的项目制作方法，把实际制作过程中容易出现的问题提出来并做详细的解答。

全书共分12个模块，每个模块的结构分为模拟制作任务、知识点拓展、独立实践任务3部分，模块之间相互关联，内容环环相扣，模拟制作任务让读者体会项目的制作流程，培养读者的学习兴趣，知识点拓展让读者更加详细地学习软件知识和专业知识，使知识体系系统化，独立实践任务可以充分发挥读者的主动学习能力，培养读者真正独立的工作技能。

本书这种独特、新颖的结构体现了“学中做，做中学”的双重使用方法。

本书内容丰富，采用双线贯穿：一条以选取的具有代表性的实际项目为组织线索，包括精品书柜、精良武器、雾中楼阁、炫彩首饰、海中小岛、虚拟银行交互、数字蜻蜓、手机nokia5800、梦幻钢琴、哈雷摩托、简约客厅和现代别墅等；一条以软件知识为组织线索，包括多边形的使用、uvw展开修改器、天空盒、太阳光晕、动画相机、初级界面、高级界面及脚本编辑器等。

本书既可作为各院校建筑、工业设计、动画等专业的教材，还可作为想从事虚拟现实行业的自学者的学习用书。

## 书籍目录

模块01 制作精品书柜 模拟制作任务 精品书柜的制作 知识点拓展 室内模型的尺寸要求 / 建模简介 / 捕捉命令详解 独立实践任务 设计制作酒柜 模块02 制作精良武器 模拟制作任务 中国95式自动步枪的制作 知识点拓展 前期准备工作 / 虚拟现实场景对3ds max建模的要求 / unwrsp uvw(展开uvw)修改器的使用 独立实践任务 设计制作突击步枪 模块03 制作雾中楼阁 模拟制作任务 雾中楼阁的制作 知识点拓展 软选择 / 镂空贴图 / 烘焙 独立实践任务 设计制作楼阁 模块04 制作炫彩首饰 模拟制作任务 炫彩首饰的制作 知识点扩展 虚拟现实简介 / max-for-vrp导出插件介绍 独立实践任务 设计制作铂金钻戒 模块05 制作海中小岛 模拟制作任务 海中小岛的制作 知识点扩展 动态贴图的应用 / 菲涅尔 / atx序列帧命名顺序 / 太阳光晕的制作 独立实践任务 设计制作海洋小岛 模块06 制作虚拟银行交互 模拟制作任务 虚拟银行交互的制作 知识点拓展 创建vrp角色库 / 创建vrp动作库 / vrp场景相机的创建 / 初级界面的使用 / 脚本编辑器的使用 独立实践任务 设计制作景区场景交互 模块07 制作数字蜻蜓 模拟制作任务 数字蜻蜓的制作 知识点拓展 透明贴图的注意事项 / vrp后期调整贴图的方法 / 相机转场特效的应用 独立实践任务 设计制作数字蜜蜂 模块08 制作手机nokia5800 模拟制作任务 nokia5800手机的制作 知识点拓展 vrp后期调整贴图的方法 / 多次单击事件的应用 / vrpie的设置 独立实践任务 设计制作音乐播放器 模块09 制作梦幻钢琴 模拟制作任务 梦幻钢琴的制作 知识点拓展 混合模式 / 特效的使用 独立实践任务 设计制作幻境场景 模块10 哈雷摩托的界面设计 模拟制作任务 哈雷摩托的界面设计 知识点拓展 高级界面 / 对齐方式的使用 / 时间轴的使用 独立实践任务 设计制作极品飞车界面 模块11 制作简约客厅 模拟制作任务 简约客厅的制作 知识点拓展 vray软件简介 独立实践任务 设计制作阳光客厅 模块12 制作现代别墅 模拟制作任务 现代别墅的制作 知识点拓展 paint deformation(绘制变形)工具 / forest(森林)插件 独立实践任务 制作二层别墅

## 章节摘录

插图：多感知性（Multi-Sensory）：所谓多感知是指除了一般计算机技术所具有的视觉感知外，还有听觉感知、力觉感知、触觉感知、运动感知，甚至包括味觉感知、嗅觉感知等。

理想的虚拟现实技术应该具有人所具有的感知功能。

由于相关技术，特别是传感技术的限制，目前虚拟现实技术所具有的感知功能仅限于视觉、听觉、力觉、触觉、运动等几种。

沉浸感（Immersion）：又称临场感，指用户感到作为主角存在于模拟环境中的真实程度。

理想的模拟环境应该使用户难以分辨真假，使用户全身心地投入到计算机创建的三维虚拟环境中，该环境中的一切看上去是真的，听上去是真的，动起来是真的，甚至闻起来、尝起来等一切感觉都是真的，如同在现实世界中的感觉一样。

交互性（Interactivity）：指用户对模拟环境内物体的可操作程度和从环境得到反馈的自然程度（包括实时性）。

例如，用户可以直接用手去抓取模拟环境中虚拟的物体，这时手有握着东西的感觉，并可以感觉物体的重量，视野中被抓的物体也能立刻随着手的移动而移动。

构想性（Imagination）：强调虚拟现实技术应具有广阔的可想象空间，可拓宽人类的认知范围，不仅可再现真实存在的环境，也可以随意构想客观不存在的甚至是不可能发生的环境。

编辑推荐

《VRP10\3ds Max虚拟现实制作技能实训教程》：国内虚拟现实第一品牌技术团队倾力打造，中视典官方指定教材。

免费赠送学习版VRP 10编辑器软件 12个商业级经典案例详细解析600分钟视频讲解，全程指导提供书中全部素材与工程文件

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>