

图书基本信息

书名：<<VRP11/3ds Max虚拟现实制作标准实训教程>>

13位ISBN编号：9787514202588

10位ISBN编号：7514202587

出版时间：2011-9

出版时间：印刷工业出版社

作者：王正盛，陈征 编著

页数：260

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>

## 内容概要

王正盛、陈征编著的《VRP11/3ds

Max虚拟现实制作标准实训教程(附光盘)》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

10个模块，每个模块的结构分为模拟制作任务、知识点拓展和独立实践任务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。

《VRP11/3ds

Max虚拟现实制作标准实训教程(附光盘)》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，包括制作时尚木椅、制作雾中楼阁、制作书和怀表、山谷黄昏的制作、动画场景的交互制作、制作手动验光仪、制作室外桃园、越野车交互的界面设计、制作简约客厅和制作现代别墅等；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工作的自学习者的学习用书。

书籍目录

模块01 制作时尚椅子

模拟制作任务

任务1 时尚椅子的制作

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作欧式椅子

模块02 制作雾中楼阁

模拟制作任务

任务1 雾中楼阁的制作

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作楼阁

模块03 经典金属怀表

模拟制作任务

任务1 经典金属怀表的制作

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作金链吊坠

模块04 山谷黄昏的制作

模拟制作任务

任务1 山谷黄昏的制作

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作海洋小岛

模块05 动画场景的交互制作

模拟制作任务

任务1 虚拟动画场景的交互制作

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作卡通角色动画场景

模块06 制作手动验光仪

模拟制作任务

任务1 手动验光仪的制作

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作音乐播放器

模块07 制作世外桃源

模拟制作任务

任务1 制作世外桃源

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作幻境场景

模块08 越野车交互的界面设计

模拟制作任务

任务1 极品飞车的界面设计

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作极品飞车界面

模块09 制作简约客厅

模拟制作任务

任务1 简约客厅的制作

知识点拓展

独立实践任务

任务2 设计制作阳光客厅

模块10 制作现代别墅

模拟制作任务

任务1 现代别墅项目制作过程

知识点拓展

独立实践任务

任务2 制作二层别墅

## 章节摘录

版权页：插图：操作步骤详解 将在3ds Max中制作的模型导入VRP编辑器之后，首先对模型进行材质的设置，在这个场景中材质设置比较简单，只需要给玻璃进行材质设置，其他保持默认即可。其中场景中使用到的卡通角色文件已经放在素材中，直接导入VRP编辑器使用即可，如果不清楚可以参考知识点拓展部分的内容进行角色与动作入库。

素材路径：光盘/素材/模块05/任务一“玻璃材质”的制作 在VRP编辑器中，打开“创边对象”选项卡下的“三维模型”选项卡，选中模型“玻璃”，接着打开该模型的“材质”属性选项卡，设置材质类型为Normal（普通）材质，然后开启动态光照，并设置自发光颜色的RGB值分别为243、105、101，如图5—1所示。

打开“透明”卷展栏，设置物体为整体透明，并设置不透明度为128，如图5—2所示。

打开“反射贴图”卷展栏，启用反射贴图，并单击贴图通道，在弹出的菜单中执行“选择”>“从Windows文件管理器”命令，添加图片名为“反射贴图.jpg”，如图5—3所示。

打开“反射贴图”卷展栏，然后设置“uv通道”为“平面反射”，接着打开“混合模式”卷展栏，调整混合模式为Use Blend Factor，并设置“混合系数”为27，如图5—4所示。

注意：Use Blend Factor是运用混合因子的混合模式。

完成玻璃材质的制作效果，如图5—5所示。

创建角色动画 在VRP编辑器中，有自己的角色库，并且也有相应的动作库，除此之外，也可以自己在三维软件中制作好角色动画导入到VRP编辑器中，然后进行调用。

制作场景的时候，可以根据需要给场景添加一些角色动画，这样场景会更加生动。

给制作好的场景添加角色动画。

打开“骨骼动画”选项卡，然后再单击主功能区中的“角色库”按钮，在弹出的“角色库”对话框中找到事先添加的角色模型，在其缩略图上右击，在弹出的菜单中执行“引用应用”命令，即可将该角色模型添加到当前的VR场景中，如图5—6所示。

添加好角色之后，接着给角色模型添加动作。

选择角色模型，然后在角色模型的“动作”属性选项卡中，单击“动作库”按钮，在弹出的“动作库”对话框中选择“显示范围”选项组下的“所有类型”类型，角色库列表框中显示出与当前角色模型骨骼数相匹配的动作类型。

接着在某一动作上右击，在弹出的菜单中执行“引用应用”命令（或双击该动作），即可将该动作添加到当前的角色模型上，如图5—7所示。

## 编辑推荐

软件介绍：VRP是一款基于DirectX3D自主研发的、制作虚拟现实的核心软件，直接面向三维美工，所有操作都采用美工可以理解的方式完成，可以让美工将所有精力投入到效果制作中来，从而有效降低制作成本，实现丰富多彩的虚拟特效。

VRP被广泛应用于城市规划、室内设计、工业仿真、古迹复原、桥梁道路设计、军事模拟、动漫设计等行业，在国内虚拟现实软件中处于领先地位。

《智联招聘热门岗位入职技能推荐教程·面向“十二五”数字艺术设计规划教材：VRP11\3ds Max虚拟现实制作标准实训教程》特点：一个核心特点：书中案例选自公司的实际作品，帮助学生理解设计制作要求。

二元教学目标：教学生不仅学会如何做，而且能够正确做，达到就业岗位要求。

三维知识体系：软件技术+专业知识+工作流程，三维知识通过案例系统讲解。

#### 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>