

《VRP12虚拟现实编辑器标准教程（含）》

图书基本信息

书名：《VRP12虚拟现实编辑器标准教程（含1DVD）》

13位ISBN编号：9787514208610

10位ISBN编号：7514208615

出版时间：2013-8

出版社：印刷工业出版社

作者：李儒茂,郭翠翠

页数：256

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《VRP12虚拟现实编辑器标准教程（含）》

内容概要

本书是一本介绍如何使用VRP软件进行虚拟现实项目制作的优秀教材，书中以该软件的功能为线索，运用典型案例，循序渐进地讲解了VRP的使用方法和技巧，使读者做到学用结合，很快掌握该软件。书中讲解的内容很注重实用性，运用大量的篇幅讲解了互动界面的使用技巧，把工作中的常用功能讲解得非常透彻。

本书力求帮助读者迅速掌握VRP软件在虚拟现实制作中的关键应用方法与各种常见虚拟现实项目的设计规范，熟练运用正确的工作方法，完成虚拟现实项目的制作。本书内容丰富，包括虚拟现实基础知识、VRP12编辑器基础知识、VRP12编辑器快速入门教程、常见材质的创建与编辑、ATX动态贴图与时间轴动画使用基础、角色动画的创建与应用、VRP相机的创建、场景特效、交互界面的使用、VRP脚本。

书籍目录

第1章 虚拟现实基础知识	1
1.1 虚拟现实概论	2
1.1.1 虚拟现实简介	2
1.1.2 虚拟现实的基本特征	2
1.2 虚拟现实的应用领域	3
1.2.1 医学领域	3
1.2.2 航天领域	4
1.2.3 军事领域	4
1.2.4 城市规划领域	4
1.2.5 室内设计领域	5
1.2.6 文物保护领域	5
1.2.7 交通领域	6
1.2.8 房地产领域	6
1.2.9 游戏领域	6
1.2.10 产品展示领域	7
1.2.11 教育领域	7
1.2.12 煤矿安全生产仿真系统领域	8
1.2.13 重工业仿真系统领域	8
1.3 常用虚拟现实软件VRP及其常用功能	8
1.4 参考习题	16
第2章 VRP12编辑器基础知识	17
2.1 VRP编辑界面	18
2.2 VRP编辑器常用功能模块	19
2.2.1 常用视图类型	19
2.2.2 菜单栏中的常用命令	20
2.2.3 工具栏中常用命令	22
2.2.4 创建对象	23
2.2.5 初级界面	25
2.2.6 高级界面	25
2.2.7 时间轴	25
2.2.8 数据库	26
2.2.9 模型编辑	27
2.2.10 项目设置	27
2.2.11 脚本编辑器	27
2.3 参考习题	28
第3章 VRP12编辑器快速入门教程	29
3.1 虚拟现实项目的工作流程	30
3.2 项目制作注意事项	30
3.2.1 烘焙前须执行的操作	30
3.2.2 Completemap与Lightingmap的区别	31
3.2.3 场景模型制作要求	31
3.3 简易场景的制作流程	35
3.4 参考习题	38
第4章 常见材质的创建与编辑	39
4.1 VRP材质属性面板	40
4.1.1 材质的形态和类型	40
4.1.2 一般属性	40

4.1.3 动态光照	41
4.1.4 第一层贴图	41
4.1.5 第二层贴图	44
4.1.6 反射贴图	44
4.2 金属材质的创建	45
4.3 玻璃材质的创建	47
4.4 地板材质的创建	48
4.5 布料材质的创建	49
4.6 镜面材质的创建	51
4.7 菲涅尔水材质的创建	53
4.8 法线贴图的使用	55
4.8.1 模型法线贴图的使用	56
4.8.2 骨骼动画法线贴图的应用	57
4.9 顶点颜色材质的应用	58
4.10 金属烤漆材质的创建	59
4.11 高级反射材质的创建	60
4.12 树脂材质的创建	62
4.13 陶瓷材质的创建	64
4.14 参考习题	66
第5章 ATX动态贴图与时间轴动画使用基础	67
5.1 ATX动态贴图的使用技巧	68
5.1.1 ATX动态贴图编辑器的界面	68
5.1.2 ATX动态贴图的创建	69
5.1.3 单帧序列图片的最佳命名方法	70
5.1.4 ATX动态贴图的应用	71
5.2 时间轴的使用技巧	75
5.2.1 时间轴界面	75
5.2.2 简单时间轴动画	77
5.2.3 复杂时间轴动画	79
5.2.4 为时间轴动画添加脚本	81
5.2.5 使用时间轴控制骨骼动画的技巧	84
5.3 参考习题	90
第6章 角色动画的创建与应用	91
6.1 角色库的添加与调用	92
6.1.1 角色库的添加	92
6.1.2 角色库的调用	95
6.2 动作库的添加与调用	96
6.2.1 动作库中的相关命令	96
6.2.2 动作库的添加	97
6.2.3 动作库的调用	100
6.3 路径动画的参数与创建方法	101
6.3.1 路径的参数	101
6.3.2 路径动画的创建	102
6.3.3 创建路径动画的锚点事件	103
6.4 骨骼动作的融合技巧	106
6.5 换装的使用技巧	112
6.6 参考习题	116
第7章 VRP相机的创建	117
7.1 VRP相机简介	118

7.2 各类相机的创建	118
7.2.1 行走相机	118
7.2.2 飞行相机	120
7.2.3 绕物旋转相机	120
7.2.4 角色控制相机	121
7.2.5 跟随相机	124
7.2.6 定点观察相机	126
7.2.7 动画相机	126
7.3 创建相机的注意事项与技巧	127
7.4 VRP场景碰撞	129
7.4.1 场景碰撞属性的设置	129
7.4.2 VR场景碰撞检测的注意事项	130
7.5 参考习题	130
第8章 场景特效	131
8.1 环境特效	132
8.1.1 天空盒的制作	132
8.1.2 太阳光晕的添加	134
8.1.3 雾效的添加	136
8.2 全屏特效	136
8.2.1 图像调整特效	137
8.2.2 Bloom特效	137
8.2.3 HDR特效	138
8.2.4 全屏泛光特效	139
8.2.5 景深特效	139
8.2.6 运动模糊特效	140
8.2.7 艺术特效	141
8.3 转场特效	142
8.3.1 相机转场特效	143
8.3.2 帧转场特效	146
8.4 参考习题	147
第9章 交互界面的使用	148
9.1 VRP编辑器交互界面简介	149
9.2 初级界面的使用方法	149
9.2.1 初级界面中“页面”的使用	149
9.2.2 初级界面中的二维界面元素的创建	150
9.2.3 初级界面中界面元素对齐方式	156
9.2.4 初级界面中二维界面元素的显示与隐藏	156
9.2.5 保存与调用二维界面模板	157
9.2.6 让贴图清晰显示	158
9.2.7 初级界面的属性面板	159
9.3 高级界面的使用方法	160
9.3.1 窗口的使用	160
9.3.2 控件的使用	163
9.3.3 风格的使用	192
9.3.4 菜单的使用	193
9.3.5 GUI工具栏的使用	197
9.3.6 渲染到贴图的使用	198
9.4 参考习题	200
第10章 VRP脚本	201

10.1 脚本编辑器基础知识	202
10.2 VRP命令行编辑器基本介绍	202
10.3 常用交互式脚本的编写方法	218
10.3.1 背景音乐的添加方法	218
10.3.2 二次单击事件	220
10.3.3 多次单击事件	223
10.3.4 刚体动画的脚本控制	225
10.3.5 触摸屏互动功能设置	227
10.3.6 使用滑杆控制刚体动画播放	233
10.3.7 使用脚本控制雨雪粒子效果	235
10.3.8 3D音效的制作技巧	240
10.3.9 在窗口中添加Flash文件（脚本控制）	241
10.3.10 添加视频文件（脚本控制）	243
10.4 参考习题	246

《VRP12虚拟现实编辑器标准教程（含）》

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:www.tushu000.com