

<<VRP11虚拟现实编辑器标准教程>>

图书基本信息

书名：<<VRP11虚拟现实编辑器标准教程>>

13位ISBN编号：9787514200812

10位ISBN编号：7514200819

出版时间：2011-4

出版时间：印刷工业出版社

作者：王正盛，陈征 编著

页数：228

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>

<<VRP11虚拟现实编辑器标准教程>>

内容概要

由王正盛和陈征编著的《VRP11虚拟现实编辑器标准教程》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。

《VRP11虚拟现实编辑器标准教程》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、VRP编辑器基础知识、VRP11编辑器快速入门、常见材质的创建与编辑技巧、ATX动态贴图使用基础、角色动画的应用、常见相机创建技巧、特殊效果的实现方法、交互界面的使用技巧、VRP脚本使用技巧等。

《VRP11虚拟现实编辑器标准教程》既可作为各大中专院校建筑、工业设计、动画等专业的教材，还可作为希望从事虚拟现实行业者的自学参考书。

<<VRP11虚拟现实编辑器标准教程>>

书籍目录

第1章虚拟现实基础知识

1.1 虚拟现实概论

1.1.1 虚拟现实简介

1.1.2 虚拟现实的基本特征

1.2 虚拟现实的应用领域

1.2.1 医学领域

1.2.2 航天领域

1.2.3 军事领域

1.2.4 城市规划领域

1.2.5 室内设计领域

1.2.6 文物保护领域

1.2.7 交通领域

1.2.8 房地产领域

1.2.9 游戏领域

1.2.10 产品展示领域

1.2.11 教育领域

1.3 常用虚拟现实软件VRP及其常用功能

1.4 参考习题

第2章VRP11编辑器基础知识

2.1 VRP编辑器界面

2.2 VRP编辑器常用功能模块

2.2.1 常用视图类型

2.2.2 菜单栏中的常用命令

2.2.3 工具栏中常用命令

2.2.4 创建对象

2.2.5 初级界面

2.2.6 高级界面

2.2.7 时间轴

2.2.8 项目设置

2.2.9 脚本编辑器

2.3 参考习题

第3章虚拟现实项目的制作流程及注意事项

3.1 虚拟现实项目的工作流程

3.2 项目制作注意事项

3.2.1 烘焙前须执行的操作

3.2.2 Completemap与Lightingmap的区别

3.2.3 场景模型的制作要求

3.3 简易场景的制作流程

3.4 参考习题

第4章常见材质的创建与编辑

4.1 VRP材质属性面板

4.1.1 材质的形态和类型

4.1.2 一般属性

4.1.3 动态光照

4.1.4 第一层贴图

<<VRP11虚拟现实编辑器标准教程>>

- 4.1.5 第二层贴图
- 4.1.6 反射贴图
- 4.2 金属材质的创建
- 4.3 玻璃材质的创建
- 4.4 地板材质的创建
- 4.5 布料材质的创建
- 4.6 镜面材质的创建
- 4.7 菲涅尔水材质的创建
- 4.8 法线贴图的使用
 - 4.8.1 模型法线贴图的使用
 - 4.8.2 骨骼动画法线贴图的使用
- 4.9 顶点颜色材质的应用
- 4.10 参考习题
- 第5章ATX动态贴图使用基础
 - 5.1 ATX动态贴图编辑器的界面
 - 5.2 ATX动态贴图的创建
 - 5.3 单帧序列图片的最佳命名方法
 - 5.4 ATX动态贴图的应用
 - 5.5 参考习题
- 第6章角色动画的创建
 - 6.1 角色库的添加与调用
 - 6.1.1 角色库的添加
 - 6.1.2 角色库的调用
 - 6.2 动作库的添加与调用
 - 6.2.1 动作库中的相关命令
 - 6.2.2 动作库的添加
 - 6.2.3 动作库的调用
 - 6.3 路径动画的参数与创建方法
 - 6.3.1 路径动画的参数
 - 6.3.2 路径动画的创建
 - 6.3.3 创建路径动画的锚点事件
 - 6.4 参考习题
- 第7章VRP相机的创建
 - 7.1 VRP相机简介
 - 7.2 各类相机的创建
 - 7.2.1 行走相机
 - 7.2.2 飞行相机
 - 7.2.3 绕物旋转相机
 - 7.2.4 角色控制相机
 - 7.2.5 跟随相机
 - 7.2.6 定点观察相机
 - 7.2.7 动画相机
 - 7.3 创建相机的注意事项与技巧
 - 7.4 VRP场景碰撞
 - 7.4.1 场景碰撞属性的设置
 - 7.4.2 VR场景碰撞检测应注意的事项
 - 7.5 参考习题

<<VRP11虚拟现实编辑器标准教程>>

第8章特殊效果

8.1 环境特效

8.1.1 天空盒的制作

8.1.2 太阳光晕的添加

8.1.3 雾效的添加

8.2 全屏特效

8.2.1 图像调整特效

8.2.2 B100m特效

8.2.3 HDR特效

8.2.4 全屏泛光特效

8.2.5 景深特效

8.2.6 运动模糊特效

8.2.7 艺术特效

8.3 转场特效

8.3.1 相机转场特效

8.3.2 帧转场特效

8.4 参考习题

第9章交互界面的使用

9.1 VRP编辑器交互界面简介

9.2 初级界面的使用方法

9.2.1 初级界面中“页面”的使用

9.2.2 初级界面中的二维界面元素的创建

9.2.3 初级界面中界面元素对齐方式

9.2.4 初级界面中二维界面元素的显示与隐藏

9.2.5 保存与调用二维界面模板

9.2.6 让贴图清晰显示

9.2.7 初级界面的属性面板

9.3 高级界面的使用方法

9.3.1 窗口的使用

9.3.2 控件的使用

9.3.3 风格的使用

9.3.4 菜单的使用

9.3.5 GUI工具栏的使用

9.4 参考习题

第10章VRP脚本

10.1 脚本编辑器基础知识

10.2 VRP命令行编辑器基本介绍

10.3 常用交互式脚本的编写方法

10.3.1 背景音乐的添加方法

10.3.2 二次单击事件

10.3.3 多次单击事件

10.3.4 刚体动画的脚本控制

10.3.5 触摸屏互动功能设置

10.4 参考习题

章节摘录

版权页：插图：虚拟现实是利用计算机图形学技术，在计算机中对真实的客观世界进行逼真的模拟再现。

通过利用传感器技术等辅助技术手段，让用户在虚拟空间中有身临其境之感，能与虚拟世界的对象进行相互作用且得到自然的反馈，并让人产生构想。

概括来说，虚拟现实是人们通过计算机对复杂数据进行可视化操作与交互的一种全新的方式。

与传统的人机界面以及流行的视图操作相比，虚拟现实在技术思想上有了质的飞跃。

虚拟现实中的“现实”泛指在物理意义上或功能意义上存在于世界上的任何事物或环境，它可以是实际上可实现的，也可以是实际上难以实现或根本无法实现的。

而“虚拟”是指用计算机生成的意思。

因此，虚拟现实是指用计算机生成的一种特殊环境，人可以通过使用各种特殊装置将自己“投射”到这个环境中，并操作、控制环境，实现特殊的目的，即人是这种环境的主宰。

从本质上来说，虚拟现实就是一种先进的计算机用户接口，它通过给用户同时提供诸如视觉、听觉、触觉等各种直观而又自然的实时感知交互手段，最大限度地方便用户的操作。

根据虚拟现实技术所应用的对象不同，其作用可表现为不同的形式，例如将某种概念设计或构思可视化和可操作化，实现逼真的遥控现场效果，达到任意复杂环境下的廉价模拟训练的目的等。

虚拟现实系统强调了在虚拟系统中人的主导作用。

从技术的角度来说，它具有以下基本特征：从过去人只能从计算机系统的外部去观测处理的结果，到人能够沉浸到计算机系统所创建的环境中；从过去人只能通过键盘、鼠标与计算环境中的单维数字信息发生作用，到人能够用多种传感器与多维信息的环境发生交互作用；从过去的人只能以定量计算为主的结果中启发从而加深对事物的认识，到人有可能从定性和定量综合集成的环境中得到感知和理性的认识从而深化概念和萌发新意。

<<VRP11虚拟现实编辑器标准教程>>

编辑推荐

《VRP11虚拟现实编辑器标准教程》是一款基于DriectX3D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。

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>