第一图书网, tushu007.com

<<虚拟现实VRP深度交互实例精解>>

图书基本信息

书名：<<虚拟现实VRP深度交互实例精解>>

13位ISBN编号：9787514204575

10位ISBN编号：7514204571

出版时间：2012-6

出版时间：印刷工业出版社

作者：方浩，马静波　编著

页数：318

字数：458000

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

方浩编著的《虚拟现实VRP深度交互实例精解(附光盘)》是一本介绍如何使用VRP软件进行虚拟现实深度交互实例制作的优秀教材，书中运用典型的案例，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，很快掌握软件的高级应用方法。

本书力求帮助读者掌握VRP软件在虚拟现实制作中的高级应用方法与各种常见虚拟现实项目的设计规范，在熟练运用正确工作方法的同时，迅速提高软件的高级应用能力。

本书共分8章，内容包括机械拆装、产品展示、古建仿真、室内设计交互、游戏场景等多个领域的案例交互。
全书精心挑选了多个交互案例，并完全以实际教学的设计思路，教读者用实例操作吸收所学知识。
书中设置了“提示”、“技巧”等精彩内容，可大幅提高读者项目制作的效率。

《虚拟现实VRP深度交互实例精解(附光盘)》既可作为各大中专院校建筑设计、工业设计、动画等专业的教学参考用书，还可作为希望从事虚拟现实行业者的自学参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<虚拟现实VRP深度交互实例精解>>

书籍目录

第1章 棋类交互展示——国际象棋
1. 1 场景前期介绍
1. 2 相机设置
1. 3 界面设置
1. 3. 1 创建【静态文本】控件
1. 3. 2 创建文字面板
1. 4 脚本交互设置
1. 4. 1 设置【#初始化】函数脚本
1. 4. 2 设置鼠标中键映射函数脚本
1. 4. 3 设置鼠标右键映射函数脚本
1. 4. 4 设置内部函数脚本
1. 4. 5 设置文字面板移动脚本
1. 5 最终完成效果
1. 5. 1 设置【项目设置】对话框
1. 5. 2 预览最终效果
1. 6 本章小结
第2章 Lua的应用——系统时钟
2. 1 场景前期介绍
2. 2 什么是Lua
2. 2. 1 Lua的简介
2. 2. 2 Lua的特性
2. 3 Lua的安装
2. 4 物体父子关系的绑定
2. 5 系统时间的获取
2. 6 时钟的正常运转
2. 7 滚轮转动的控制
2. 8 本章小结
第3章 机械拆装——双向锁
3. 1 场景前期介绍
3. 2 前期动画设置
第4章 室内方案交互设计——简约室内
第5章 数据库应用——水果时节
第6章 古建仿真——舟山普济寺
第7章 综合案例——魅影飞龙
第8章 综合案例——魅影骑士

章节摘录

版权页： 插图： 在本章案例中，场景的模型、动画、材质、灯光、烘焙等，需要提前在3ds Max中制作完成，制作完成后将其导入VRP编辑器中进行编辑即可。
6.2相机设置 打开资料中的VRP文件，场景中的动画相机可以选择在3ds Max中制作，也可以在VRP中制作，用户可以根据自己的情况进行制作。
6.2.1创建行走相机在浏览场景时，可以通过创建绕物旋转相机实现锁定一个物体，然后围绕着这个物体展示绕物浏览的效果。
还可以通过结合F11快捷键录制一个绕物旋转的相机动画效果。
打开【创建对象】|【相机】面板，在【创建相机】栏中单击【行走相机】按钮，在弹出的[Camera name]对话框中，输入所创建相机的名称，如图6—2—1所示。
根据场景大小，设置场景中行走相机的参数，设置【水平视角】N74°，【移动速度】为0.70米／秒，【身高】为2.00米，【模式】设置为行走，如图6—2—2所示。
使用与创建行走相机同样的方法，继续创建场景中其他景点的行走相机，可以通过面板中的【上移】或者【下移】按钮调整相机的顺序，如图6.2—3所示。
6.2.2创建动画相机 动画相机的创建有三种方法：第一种，选择在3ds Max中制作完成，然后导入VRP编辑器；第二种，选择在VRP编辑器中使用时间轴制作相机动画；第三种，选择在VRP编辑器中，按F5快捷键运行浏览，然后在运行状态下，按F11快捷键进行动画的录制，这也是使用最方便、最广泛的一种动画相机的制作方法。
在VRP编辑器状态下，按键盘上的F5快捷键运行场景，接着按键盘上的F11快捷键开始录制动画相机。
运行界面的左上角有时间提示。
接着，可以结合键盘上的W、A、s、D键，来控制场景中相机的运动方向，如图6—2—4所示。
3.6脚本交互设置 使用VRP编辑器中的脚本编辑器，可以设置很多丰富有趣的交互功能。
本章案例中交互主要体现在模型刚体动画、GUI时间轴动画、切换相机、改变模型贴图等方面。
3.6.1 设置【#初始化】函数脚本 首先创建【#初始化】函数，【#初始化】函数中主要添加一些初始状态时触发的事件，如在文件一开始运行时有些不需要出现的按钮和窗口，可以在【#初始化】函数中添加显示隐藏的脚本进行控制，如图3—6—1所示。

第一图书网, tushu007.com

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