

任务二：VR 模型素材 3D 动画制作

1. 任务概述

在任务书的指导下，提供给参赛选手模型（可能带骨骼）作为素材，要求参赛选手使用 VR 一体机打开指定的 VR 应用，观察所需制作的 VR 模型素材 3D 动画制作效果。参赛选手综合使用 3DMax（或 Maya）软件进行 3D 动画制作，最终完成任务书要求的 VR 模型素材 3D 动画制作效果。

2. 任务环境

1) 硬件环境

网龙 VR 设计计算机、定制 VR 一体机

2) 软件环境

Photoshop、3DMax、Maya、VR 应用等

3. 制作 3D 动画效果

找到 U 盘“赛题要求\任务二\apk 文件\”目录下的 apk 文件（内含需要制作的 VR 模型素材 3D 动画），将该文件拷贝到 VR 一体机中安装并运行（如需输入注册码，请查看 VR 一体机机身左侧标签上的注册码），使用 VR 一体机运行该 apk 文件（触控板可以 720° 控制模型旋转），仔细观察该 VR 模型素材 3D 动画的展示效果。用 3D 动画制作软件打开 U 盘“赛题要求\任务二\动画制作\”目录下的 VR 模型素材（可能带骨骼），参考 apk 文件在 VR 一体机中的运行效果，按以下要求制作本任务的 3D 动画效果。

- 1) 需要完成 apk 文件在 VR 一体机中时显示的 VR 模型素材 3D 动画效果
- 2) 需要注意 3D 动画的细节处理
- 3) 运行自然流畅、不卡顿
- 4) 动画运行时长（24fps）和 apk 文件在动画播放一次的时长一致

将添加完 3D 动画效果的 VR 模型素材保存成“机械动作 07.fbx”（其中 07 要替换成实际工位号）文件，拷贝到 U 盘“提交资料\任务二\动画制作\”目录中。

备注 1：在动画播放的前、后各设置了一定的暂停时间，让参赛选手可以看清楚动画的起始状态（静止）和终止状态（静止），制作动画时不需要完成暂停时间的静止动画。

备注 2：在 VR 一体机中观察到的该 VR 模型素材 3D 动画的展示效果，前后两个轮次分别是以 24fps 和 6fps 播放速度展示的效果。

备注 3：U 盘中保存成的包含 3D 动画效果的 fbX 文件内须直接包含动画效果，fbX 文件不需要再引用任何指定位置的动画文件。

备注 4：参赛选手如使用 Maya 制作 3D 动画效果，保存 fbX 文件时请在规定的文件名前增加 Maya，例如“Maya 机械动作 07.fbx”（其中 07 要替换成实际工位号）。