

## 任务三：VR 编辑器设计 VR 作品

### 1. 任务概述

任务紧扣竞赛所选主题，在任务书的指导下，提供给参赛选手任务场景和所需的模型（含动画）作为素材，以及用于展示 VR 作品结果的视频文件和截图，要求参赛选手使用 VR 编辑器软件，实现任务书中要求的表现形式、功能，并在指定的 VR 设备上运行。

### 2. 任务环境

#### 1) 硬件环境

网龙 VR 设计工作站、HTC Vive

#### 2) 软件环境

101 VR 编辑器、VR 素材资源库（离线库）、媒体播放器等

### 3. VR 项目需求分析

找到 U 盘“赛题要求\任务三\视频资料\”目录下的视频文件，使用媒体播放器打开该视频文件，仔细观看视频文件，注意观察视频文件中的场景、所有素材及交互。

需求分析：

该项目需求分析参见“赛题要求\任务三\需求分析\”目录下的需求文件（如 U 盘没有该文件，则任务书会附带纸质需求文件），具体截图参见 U 盘“赛题要求\任务三\截图\”目录下的文件。

### **场景说明：**

场景描述：木工工作作坊场景，场景分为野外场景、木屋外两个分场景。

### **场景中主要人物、物品说明：**

人物：木工师傅、木工徒弟等；

物品：论语、火炉、胶泥等。

文字、音效及特效的使用，动作的持续时间及时间间隔请参照提供的视频。请注意视频中的旋转是眼镜的旋转，便于参赛选手看清场景的内容，不是镜头的旋转。

### **重要提示：**

当参赛选手无法实现该 VR 项目中的复杂业务逻辑，只能按照参赛选手自己设定的操作顺序才能进行到下一个步骤时，允许参赛选手通过增加眼前文字进行提示的方式，提示裁判如何操作才能进行到下一个步骤（或者采用镜头切换的方式直接切换到下一步骤），后续步骤的内容，仍可作为评分依据。否则裁判按正常业务逻辑进行操作（和视频、任务书操作顺序可能不一致，但符合任务书备注要求），不能进行到下一个步骤的，后续步骤的内容无法展现，将不作为评分依据。

## **4. 设计制作 VR 项目**

根据视频文件、“VR 项目需求分析”的结果（以视频文件为主，其他内容为辅，但任务书备注的功能需要实现），使用 101 VR 编辑器软件创建项目、添加素材（素材 101 VR 编辑器已提供）、调整素材、编辑时间轴和逻辑。

辑轴、设置事件、预览作品，最终完成本任务中视频文件和需求文件等要求的 VR 项目。

#### 1) 创建项目

在本机上使用 101 VR 编辑器创建项目，项目名称请使用“论语新说 07”，其中 07 要替换成实际工位号。

#### 2) 添加素材

按照项目要求（详情以视频文件为主）选择场景、添加素材（模型、声音、文字等），注意不要遗漏素材。

#### 3) 调整素材

对素材进行位置调整、素材绑定等操作，使其符合项目要求，达到视频中显示的效果。

#### 4) 编辑时间轴或逻辑轴（重难点）

本项目中需使用到大量的触发事件，参赛选手需根据实际需求编辑时间轴或逻辑轴，自行选择触发事件的条件及执行内容，从而完成规定的功能。

#### 5) 预览作品

参赛选手需使用 HTC 设备（或 PC 设备，具体比赛时会明确只使用一种设备）对所设计制作的项目进行预览，观察运行结果是否与项目需求相符，以便及时进行修改，从而完成规定的功能。

将设计制作完成的项目目录“论语新说 07”（在 101 VR 编辑器工作目录下，其中 07 要替换成实际工位号）拷贝并保存在 U 盘“提交资料\任务三\VR 项目文件\”目录中。

**备注：**场景中加载模型多、频繁预览场景等操作可能会导致系统运行缓慢，

此时可保存作品并关闭 101 VR 编辑器以释放系统资源，之后再打开 101 VR 编辑器编辑该 VR 作品，会有效提高系统运行速度。