

## 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“怪物动作 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 怪物动作 07.fbx”（其中 07 要替换成实际工位号）。