

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：

场景类型：海底场景，含海底遗迹、海底船头、海底船身、海底珊瑚共四个分场景。

场景中主要角色说明：

“我”：本场景中的文物搜寻者；

神秘遗迹：文物搜寻过程中的神秘助手。

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“海底寻宝 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“海底寻宝 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。