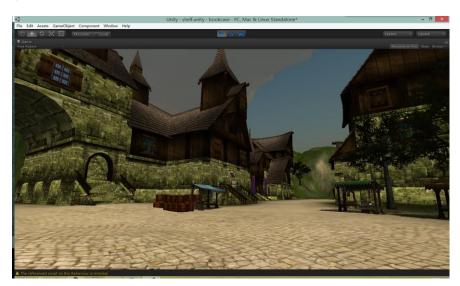
虚拟现实大作业 实验报告

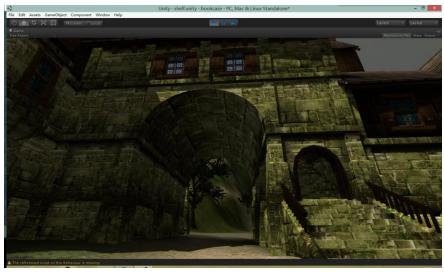
杨柳 12 级数字媒体 2 班 12330366

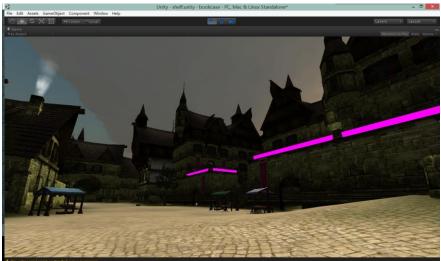
一、概述

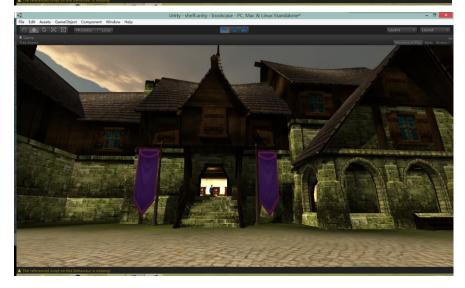
这次大作业是本学期虚拟现实课程的最后一次作业,老师希望我们将之前学到的技术在此次作业中体现出来,做出一个相对完美的作品。在上一次展示的时候,就和老师说过,我希望能做出一个表现小岛生活的作品,在这次作业中,我花费了大量的时间和精力对建筑物进行建模,这确实是一个十分麻烦的过程,在建模过程中,我特意仿照《冰与火之歌》中欧洲中世纪建筑的风格,追求模型的真实性与美观。对于小岛的地形,我也下了比较大的功夫,希望能够合情合理,仔细推敲每一处的细节(植被、河流、土壤等)。由于在建筑物建模上花费的时间较多,所以就导致没有时间对小岛居民进行建模(这也会是一个工作量巨大的工程)。本来想导出可执行文件,但是尝试了好多种方式,发现都存在问题,所以老师您运行的时候,可能就需要先安装 unity3d,然后将我的 project 导入再运行(整个工程文件较大,下载起来时间会较为漫长)。

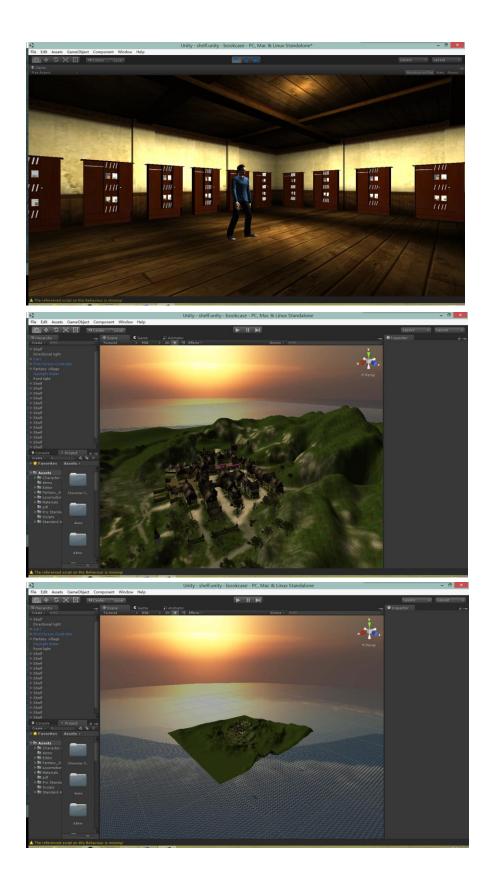
二、 程序截图

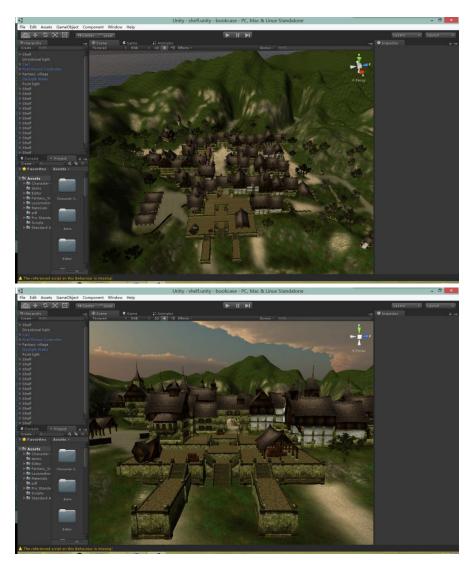












三、 心得体会

这一学期的虚拟现实课程给我带来了非常深刻的感悟,老师让我们从 unity3d 制作书架开始,让我们逐渐完善自己的作品,慢慢的加入新的元素,致力于还原现实的场景或者实现富有想象力的游戏。在之前的数字媒体基础课上,老师就给我们展示了虚拟漫游中大的程序,使我对虚拟现实技术产生了浓厚的兴趣,但那个时候不知道实现的方式,直到本学期的课程教会了我们工具的使用,使得我们可以使用代码来实现自己的虚拟场景。

虽然课程的展示比较多,而且要求都是很 open 的,让我们能够学到知识的同时,发挥自己的想象力,不会后悔在大学课程结束之际选到这样一门课程,也会继续向师弟师妹们推荐。

最后, 孙老师您辛苦了, 祝您身体健康, 万事如意。