

图书基本信息

书名：<<建筑动画与特效火星课堂·Vue环境景观篇>>

13位ISBN编号：9787115292131

10位ISBN编号：7115292132

出版时间：2012-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨晨

页数：316

字数：618000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

《建筑动画与特效火星课堂·Vue环境景观篇》是《建筑动画与特效火星课堂》系列教材之一，主要讲解Vue环境景观制作软件的应用，包括植物、天空、云、雾、海、沙地、阳光、岩石、山脉等各种自然环境的制作。

全书配备了详细的文字讲解和视频教学，安排了17个实际应用案例，内容涉及建筑景观设计、动画设计、影视场景设计等多个领域，通过阅读本书可以了解Vue软件的软件技术、使用方法和创作流程，使读者学习后能够制作出优秀的三维自然场景和环境景观动画。

《建筑动画与特效火星课堂·Vue环境景观篇》适合于学习和使用Vue软件的读者，如从事建筑设计、建筑可视化表现、影视动画设计和虚拟现实制作的专业人员或三维动画制作的爱好者。

作者简介

毕业于北京邮电大学，2008年取得Autodesk 3dsMax Approved Instructor (AAI) 认证教师称号。
现任教于北京火星时代动画实训基地。

拥有多年的影视动画及游戏项目制作经验。

曾先后在北京三辰卡通集团有限公司、西安东华鼎盛动漫数码有限公司担任原画师、首席美术设计师及3ds Max高级讲师。

曾参与动画作品《绿手套》、网游《黄帝》的角色设计工作。

还参与过《3ds Max 2011白金手册》的视频录制工作。

书籍目录

第1部分 基础知识

第1课 软件介绍

- 1.1 软件介绍
- 1.2 Vue和三维软件接口
- 1.3 界面概述
 - 1.3.1 界面布局
 - 1.3.2 自定义界面
 - 1.3.3 双重和多重图标
 - 1.3.4 视图操作
 - 1.3.5 主工具栏
 - 1.3.6 创建工具栏
 - 1.3.7 物体属性标签面板
 - 1.3.8 摄影机控制中心
 - 1.3.9 世界浏览器
 - 1.3.10 动画时间线面板

1.4 提速技巧

第2课 创建对象

- 2.1 创建标准几何体
- 2.2 创建水面/地面/云层
- 2.3 创建文本
- 2.4 标准地形
- 2.5 程序地形
- 2.6 植物
- 2.7 岩石
- 2.8 云对象
- 2.9 行星
- 2.10 曲线
- 2.11 调入对象
- 2.12 组对象
- 2.13 布尔对象
- 2.14 变形球对象
- 2.15 灯光
- 2.16 风机对象
- 2.17 摄影机对象

第3课 常用面板

- 3.1 Render Options [渲染选项] 面板
 - 3.1.1 Preset render quality [预设渲染质量] 选项卡
 - 3.1.2 Renderer [渲染器] 选项卡
 - 3.1.3 Render Destination [渲染目标] 选项卡
 - 3.1.4 Render what? [渲染什么?] 选项卡
 - 3.1.5 Render quality [渲染品质] 选项卡
 - 3.1.6 Anti_aliasing [抗锯齿] 选项卡
 - 3.1.7 Picture size and resolution [图片尺寸和分辨率] 选项卡
 - 3.1.8 Other [其他] 选项卡

- 3.2 Post Render Options [后期渲染选项] 面板
- 3.3 Options [选项] 面板
 - 3.3.1 General Preference [全局首选项] 选项卡
 - 3.3.2 General Preference [全局首选项] 选项卡
 - 3.3.3 Units & Coordinates [单位 & 坐标] 选项卡
 - 3.3.4 Operation [操控] 选项卡
- 第4课 灯光编辑器
 - 4.1 Lens Flares [镜头光斑] 选项卡
 - 4.2 Gel [滤光镜] 选项卡
 - 4.3 Volumetric [体积光] 选项卡
 - 4.4 Shadows [阴影] 选项卡
 - 4.5 Lighting [灯光] 选项卡和Influence [影响] 选项卡
- 第5课 大气编辑器
 - 5.1 Atmosphere model [大气模式] 简介
 - 5.2 通用选项卡
 - 5.2.1 Sun [太阳] 选项卡
 - 5.2.2 Light [照明] 选项卡
 - 5.2.3 Cloud [云] 选项卡
 - 5.2.4 Fog and Haze [天空、雾和霾] 选项卡
 - 5.2.5 Wind [风] 选项卡
 - 5.2.6 Effects [效果] 选项卡
- 第6课 材质编辑器
 - 6.1 材质编辑器简介
 - 6.1.1 工具栏和切换面板
 - 6.1.2 材质类型
 - 6.1.3 材质效果选项
 - 6.1.4 材质层级选项
 - 6.2 简单材质选项卡简介
 - 6.2.1 color & Alpha [颜色和通道] 选项卡
 - 6.2.2 Bump [凹凸] 选项卡
 - 6.2.3 Highlights [高光] 选项卡
 - 6.2.5 Transparency [透明] 选项卡
 - 6.2.6 Reflection [反射] 选项卡
 - 6.2.7 Translucency [半透明] 选项卡
 - 6.2.8 Effects [效果] 选项卡
 - 6.2.9 Environment [环境] 选项卡
 - 6.3 混合材质选项卡简介
 - 6.3.1 Material to mix [混合材质] 选项卡
 - 6.3.2 Influence of environment [环境影响] 选项卡
 - 6.4 体积材质选项卡简介
 - 6.4.1 Color & Density [颜色和密度] 选项卡
 - 6.4.2 Lighting & Effects [灯光和效果] 选项卡
 - 6.5 生态材质选项卡简介
 - 6.5.1 生态系统简介
 - 6.5.2 General [全局] 选项卡
 - 6.5.3 Density [密度] 选项卡
 - 6.5.4 Scale & Orientation [缩放和方向] 选项卡

- 6.5.5 Color [颜色] 选项卡
- 6.5.6 Presence [存在率] 选项卡
- 6.5.7 Animation [动画] 选项卡
- 第7课 节点编辑器
 - 7.1 节点编辑器简介
 - 7.1.1 工具栏简介
 - 7.1.2 连接线简介
 - 7.1.3 数据类型简介
 - 7.1.4 节点操作简介
 - 7.2 Noise Node [噪波节点]
 - 7.2.1 Cellular Patterns [细胞图案] 节点
 - 7.2.2 Cyclic Cellular Patterns [循环细胞图案] 节点
 - 7.2.3 Distributed Pattern [分布图案] 节点
 - 7.2.4 Flat Patterns [平铺图案] 节点
 - 7.2.5 Line Patterns [线性图案] 节点
 - 7.2.6 Math Patterns [数学图案] 节点
 - 7.2.7 Other Patterns [其他图案] 节点
 - 7.2.8 Perlin Noise [花边噪波] 节点
 - 7.2.9 Square Patterns [方形图案] 节点
 - 7.3 Fractal Node [分形节点]
 - 7.3.1 Cyclic Fractal [循环分形] 节点组中的子节点
 - 7.3.2 Fractal Node [分形节点] 中的其余节点
 - 7.4 Color Node [颜色节点]
 - 7.4.1 Color Correction [颜色校正] 节点组中的子节点
 - 7.4.2 MetaNodes [元标签] 节点组中的子节点
 - 7.4.3 其他子节点
 - 7.5 Texture Map Node [纹理贴图节点]
 - 7.6 Filter Node [过滤节点]
 - 7.6.1 Environment Sensitive [环境敏感] 节点组中的子节点
 - 7.6.2 Recursive [递归] 节点组中的子节点
 - 7.6.3 其他节点
 - 7.7 Constant Node [常量节点]
 - 7.7.1 Constant Node [常量节点] 节点组中的子节点
 - 7.7.2 其他节点
 - 7.8 Turbulence Node [湍流节点]
 - 7.9 Combiner Node [组合节点] 组
 - 7.10 Math Node [数学节点] 组
 - 7.10.1 Conversion [转换] 节点组中的子节点
 - 7.10.2 Randomness [随机] 节点组中的子节点
 - 7.10.3 Trigonometry [三角法] 节点组中的子节点
 - 7.10.4 Vector Operation [矢量操作] 节点组中的子节点
 - 7.11 Dynamics Node [动态节点]
 - 7.12 Load MetaNode [调入节点]
- 第8课 动画
 - 8.1 创建动画
 - 8.1.1 动画选项卡
 - 8.1.2 动画预设选项

- 8.1.3 跟踪对象
- 8.1.4 链接到对象
- 8.2 动画向导
 - 8.2.1 动画向导设置
 - 8.2.2 关键帧动画
- 第2部分 案例应用
 - 第1课 倔强生长
 - 第2课 夕阳余晖
 - 第3课 乱石嶙峋
 - 第4课 繁花似锦
 - 第5课 林间小路
 - 第6课 幽静月夜
 - 第7课 椰风海韵
 - 第8课 穿云夺雾
 - 第9课 风吹草动
 - 第10课 祥和小镇
 - 第11课 湖边红亭
 - 第12课 三潭映月
 - 第13课 函数山地模型
 - 第14课 函数山地材质
 - 第15课 深海探秘
 - 第16课 阿凡达的世界
 - 第17课 雪山气魄

章节摘录

版权页：插图：如果用鼠标右键按下界面左侧创建工具栏中的（辐射性风机）按钮，会创建由一个点向四周吹的风力。

读者可以根据实际情况来选择这两种不同类型的风机，或者在一个场景的不同位置创建两种不同的风机，起到不同的风吹效果。

如果想要编辑风机的参数，可以在Hyperblob Options（变形球选项）面板中调节相应参数。

2.17摄影机对象 在界面左侧的工具栏中，并没有摄影机的创建按钮。

场景提供了两架默认摄影机，当然用户根据实际需要，还可以创建更多的摄影机。

在Vue中，添加新的摄影机一直是一个困扰很多初学者的问题，方法如下：首先需要选择任意一架摄影机（默认的两架摄影机均可），然后在外观面板中单击CameraManager（摄影机管理器）按钮，在弹出面板的文字输入处输入新建摄影机的名称，按下键盘的回车键，就可以创建一架新的摄影机了。如果要删除场景中的某架摄影机，也在该面板的列表中选择需要删除的摄影机，然后单击文本输入处后方的Delete（删除）按钮，就可以将其删除了。

在外观面板的下拉列表中会显示所有的摄影机，如果不在第0帧时切换摄影机，系统将自动赋予摄影机开关的关键帧，也就是可以将摄影机的切换设置为动画。

在世界浏览器中观察场景中默认的两架摄影机，在这里可以比较方便地通过选择相应摄影机的名称，来选择特定的摄影机。

摄影机的控制中心，在这里可以对当前选择的摄影机进行调控，包括摇移、平移和缩放，当然还可以预览到当前选择的摄影机视图中的效果。

选择了场景中任意一架摄影机之后，外观面板中显示出的相应选项。

在其中可以调控所选摄影机的镜头、模糊、曝光和高度等参数。

编辑推荐

“建筑动画与特效火星课堂”系列图书之一火星知名原画师、首席美术设计师、3ds Max高级讲师杨晨分享Vue环境景观制作软件应用17个实际应用案例，内容涉及建筑景观设计、动画设计、影视场景设计等多个领域DVD光盘包含1600分钟讲解

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>