

<<构建人间仙境>>

图书基本信息

书名：<<构建人间仙境>>

13位ISBN编号：9787122160126

10位ISBN编号：7122160122

出版时间：2013-3

出版时间：化学工业出版社

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>

<<构建人间仙境>>

前言

Vue是一款功能强大的三维景观设计软件，它为3D自然环境的动画制作和渲染提供了一系列的解决方案。

2009年底，科幻大片《阿凡达》一经上演就在全球引起了非常大的轰动，影片中潘多拉星球的环境让人惊叹不已！

而正是环境编辑软件Vue打造了该影片中主要的3D自然环境。

当我们需要在自己的动画中加入海洋河流、山水湖泊等充满生机的自然环境时，当我们苦于自己活灵活现的角色没有与之对应的生动背景时，Vue也为我们提供了在3ds Max、Maya、XSI、Lightwave 或者Cinema 4D中进行整合与渲染的完美解决方案。

本书就是一本讲解如何应用Vue软件来实现场景景观表现的图书。

全书共分为9章：第1章主要介绍Vue软件的基础知识，包括软件界面、工具栏、基本工作流程等；第2~5章主要介绍天空、地形、材质、灯光等在Vue创作中经常接触到的关键技术和具体应用；第6~8章主要介绍Vue中非常重要的生态系统、动画、高级函数编辑等高级技术；第9章通过两个典型的实例来综合讲解Vue的应用，帮助读者掌握Vue的强大功能，同时对三维景观制作的常用方法和工作流程有一个感性的认识，以便在掌握使用的制作技巧的同时也可以丰富自己的实战经验。

本书内容丰富、结构清晰，讲解由浅入深、循序渐进，并融入了编者多年来从事动画制作的丰富经验。

。

编者2012年12月

<<构建人间仙境>>

内容概要

《构建人间仙境:Vue景观设计指南》内容简介：Vue是一款功能很强大的三维景观设计软件，书中主要介绍Vue的天空、地形山脉、材质、灯光、生态系统、动画、函数等在景观设计中经常用到的关键技术。

同时还通过多个典型实例和两个综合案例的详细讲解，使读者对Vue景观设计有更深入的了解。

《构建人间仙境:Vue景观设计指南》对软件的关键功能讲解深入，所有实例都来源于真正的商业设计，帮助读者更好地掌握三维景观设计的技巧。

《构建人间仙境:Vue景观设计指南》适合Vue的初、中级读者以及从事三维景观设计工作的读者阅读使用。

<<构建人间仙境>>

书籍目录

第1章Vue软件入门 1.1Vue概述 1.1.1系统要求 1.1.2内存管理 1.1.3Vue崩溃主因 1.2界面概述 1.2.1界面简介 1.2.2视图说明 1.2.3视图操作 1.3工具栏 1.3.1工具栏简介 1.3.2创建工具栏简介 1.4基本对象物体 1.5Vue基本工作流程 1.5.1创建场景元素 1.5.2赋予物体材质 1.5.3测试渲染效果 1.5.4正式渲染 第2章自然景观之天空 2.1设置天空 2.1.1天空的设置 2.1.2天空的预设 2.2大气编辑器 2.2.1如何进入大气编辑器 2.2.2大气模式 2.2.3太阳 (sun) 面板 2.2.4灯光 (Light) 面板 2.2.5天空 (sky) 面板 2.2.6云彩 (Cloud) 面板 2.2.7雾与薄雾 (Fog and Haze) 面板 2.2.8风 (Wind) 面板 2.2.9特效 (Effects) 面板 2.3渲染 (Render) 选项 2.3.1预制渲染设置 (Preset render quality) 2.3.2渲染 (Renderer) 2.3.3渲染目的地 (Render destination) 2.3.4渲染什么 (Render what) 2.3.5渲染质量 (Render quality) 2.3.6抗锯齿 (Anti-aliasing) 2.3.7间接照明方案 (Indirect lighting solution) 2.3.8图片大小和分辨率 (Picture size and resolution) 2.3.9全景视图 (Panoramic view) 2.3.10渲染面积 (Render area) 2.3.11子光选项 (Sub-ray options) 2.3.12模糊渲染选项 (Blur Render options) 2.3.13高级效果 (Advanced effects quality) 2.3.14抗锯齿设置 (Anti-aliasing Options) 2.3.15G-缓冲 (G-Buffer) 2.4实例——天空 第3章Vue地形山脉 3.1创建地形山脉 3.1.1创建山脉 3.1.2实例——行星场景的应用 3.2地形编辑器 3.2.1打开地形编辑器 3.2.2地形图 3.2.3预定地形类型 3.2.4地形分辨率 3.2.5雕刻地形 3.2.6效果 3.2.7杂项工具 第4章Vue材质 4.1材质基本控制 4.1.1材质编辑器 4.1.2材质编辑器基础面板 4.2基本材质编辑器 4.2.1材质预览框 4.2.2基本材质编辑器 4.3高级材质编辑器 4.3.1简单材质 4.3.2实例——简单材质 4.3.3混合材质 (Mixed material) 4.3.4体积材质 (Volumetric material) 4.3.5实例——复杂山体效果的创建 第5章Vue灯光 5.1基本灯光 5.1.1点光 (Pointlight) 5.1.2方形点光 (Quadratic point light) 5.1.3射灯 (Spot lights) 5.1.4方形射灯 (Quadratic Spot lights) 5.1.5定向灯 (Directional lights) 5.1.6面灯 (Light Panel) 5.2灯光编辑器 5.2.1镜头光晕 (Lens flares) 5.2.2间接照明 (Gel) 5.2.3体积 (Volumetric) 5.2.4阴影 (shadows) 5.2.5灯光 (Lighting) 5.2.6影响 (Influence) 5.3实例——水下世界 第6章Vue生态系统 6.1生态画家 6.1.1绘制生态系统 6.1.2选择生态系统 6.2生态系统材质 6.2.1通用标签 6.2.2密度标签 6.2.3缩放&取向标签 6.2.4颜色标签 6.2.5环境标签 6.3实例——岛屿的创建 第7章Vue动画 7.1动画导向 7.1.1打开动画向导 7.1.2动画向导的步骤 7.1.3全局动画设置 7.1.4运动类型 7.2关联和跟踪 7.2.1链接到 (Link to) 7.2.2跟踪 (Track) 7.3动画时间表 7.3.1动画时间表的进入及其组成 7.3.2主时间表 7.4渲染动画 7.5实例——制作飞机和坦克动画 第8章Vue函数编辑器 8.1基本概念 8.1.1输入节点类型 8.1.2输出节点 8.1.3多重输出和主输出 8.1.4数据类型 8.1.5连接 8.2界面简介 8.2.1工具栏 8.2.2节点工具栏 8.3噪波节点 8.3.1通用参数 8.3.2噪波类型 8.4分形节点 8.5颜色节点 8.5.1颜色校正 (Color Correction) 8.5.2金属节点 (Meta Nodes) 8.5.3其他类型 8.6纹理贴图节点 8.6.1纹理贴图类型 8.6.2基本参数 8.7UV坐标节点 8.8过滤器节点 8.8.1环境敏感过滤器 (Environment Sensitive Filters) 8.8.2其他类型 8.9常量节点 8.10其他节点 8.10.1湍流节点 8.10.2组合节点 8.10.3数学节点 8.10.4动态节点 8.11实例——制作山形 8.12实例——制作大雪山 8.13实例——制作荒漠 第9章Vue综合实例 9.1雪树 (Snow Tree) 9.1.1创建程序山体 9.1.2编辑程序山体 9.1.3确定画面构图 9.1.4山体基本材质 9.1.5调整渲染参数并渲染 9.1.6细调材质 9.1.7调整比例 9.1.8添加生态系统 9.1.9调整生态系统的参数 9.1.10改变树的材质 9.1.11调整树的材质参数 9.1.12调整后的渲染效果 9.1.13最终渲染效果 9.2海岛泡沫 (Island Foam) 9.2.1创建山体 9.2.2修改山形 9.2.3设置山体材质 9.2.4水面材质 9.2.5添加生态系统 9.2.6最后的调整

<<构建人间仙境>>

章节摘录

版权页：插图：2.1.2天空的预设 1.载入天空预设的方法01 新建场景时，电脑会选择一个预设的大气效果。

2.载入天空预设的方法02 如图2.7所示，在菜单栏中选择“ Atmosphere（大气）”\“ Load Atmosphere ...（载入大气）”命令。

3.载入天空预设的方法03 按快捷键，可以快速进入大气预设（最常用的方法）。

4.使用天空预设 如图2.8和图2—9所示，Vue系统里有各式各样的天空预设，包括从白天到晚上以及一些特殊效果，不用调整就会有比较好的效果。

1.Sky color map（天空彩色贴图）天空彩色贴图主要用于设置天空的颜色，其设置面板如图2—32所示。

2.Color map position sky dome（彩图在天空中的位置）彩图在天空中的位置主要用于确定天空颜色在天空中出现的位置，其设置面板如图2—33所示。

其中包含两个参数，其含义如下。

Lowest altitude（低海拔）：用于设置海拔高度。

Map height（贴图高度）：用于设置贴图高度。

3.Fog in the sky（天空中的雾）天空中的雾设置面板如图2.34所示。

其中包含两个参数，其含义如下。

Thickness（厚度）：控制地平线上雾的颜色。

Max altitude（最大高度）：控制雾在天空上的高度。

2.2.6云彩（Cloud）面板 云彩面板主要用于控制天空中云层的形态、大小、密度以及所处的位置，如图2.35所示。

1.创建云层 创建云层有以下两种方法。

单击“ Add（添加）”按钮添加云层（单击“ Delete（删除）”按钮可以删除云层）。

单击创建工具栏里的添加云层图标。

在三种大气模式下控制云层又略有不同。

2.标准模式下的云层 标准模式下的云层参数设置面板如图2—36所示。

<<构建人间仙境>>

编辑推荐

《构建人间仙境:Vue景观设计指南》是一本讲解如何应用Vue软件来实现场景景观表现的图书。内容丰富、结构清晰，讲解由浅入深、循序渐进，并融入了编者多年来从事动画制作的丰富经验。《构建人间仙境:Vue景观设计指南》适合Vue的初、中级读者以及从事三维景观设计工作的读者阅读使用。

<<构建人间仙境>>

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>