

<<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法 VUE 10完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787115298720

10位ISBN编号：7115298726

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：何勇

页数：508

字数：907000

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>

## <<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

### 内容概要

#### 《水晶石技法 VUE

10完全学习手册》共14章，以实例为主，共提供了50多个制作实例。

第1~3章对VUE进行了总体介绍。

第4~12章通过大量的实例，分别介绍了VUE的各个功能模块，包括大气、材质、地形、生态系统、函数、动画、渲染，以及VUE和其他软件的结合使用(比如，3ds Max、Poser等)。

第13章安排了两个综合实例，让读者在较为全面地了解了VUE的功能之后，综合使用各个知识点来完成更为大型的实例。

在本书最后的第14章中，列出了VUE使用过程中的一些常见问题的解决办法，以及各个功能模块的操作快捷键等。

#### 《水晶石技法 VUE

10完全学习手册》各章节的主要结构是实例+中文手册。

读者可以通过实例来学习参数的实际用法，然后，通过手册来查询实例中被略讲的参数，以扩展知识面。

#### 《水晶石技法 VUE 10完全学习手册》使用的软件是Vue 10 xStream

64位。

图书部分和配套光盘中的视频教程互为补充，读者应将两者结合起来学习。

视频教程对于各功能模块基础知识的讲解更详细。

#### 《水晶石技法 VUE

10完全学习手册》适合CG行业的从业者、希望深入学习VUE软件的初学者，以及VUE软件的爱好者学习使用。

## 作者简介

何勇，网名二两小面、何勇作坊。  
毕业于江西九江船舶工业学院，文秘专业。  
1994开始自学三维动画，1995年完成某军品三维动画演示制作，是中国第一批三维动画制作人。  
之后，为中国电信、中国人寿、力帆汽车、德国蒂森电梯等数十家公司制作宣传片、三维动画，为十余个电视栏目制作整体包装。  
先后在重大、重师及计算机学院举办三维动画讲座，讲授三维动画课程近十年，并录制了大量的视频教程上传到网络。

书籍目录

第1章 初识VUE

1.1 概述

1.1.1 关于VUE

1.1.2 关于本书

1.2 VUE简单操作

1.2.1 操作一：打开VUE

1.2.2 操作二：视图操作

1.2.3 操作三：图标操作

1.2.4 操作四：对象操作

1.2.5 操作五：对象变换操作

1.2.6 操作六：使用可视化浏览器

1.2.7 操作七：打开与保存文件

1.2.8 操作八：渲染场景

1.3 VUE 10中文手册

1.3.1 VUE 10中文手册：Top Toolbar(顶部工具栏)

1.3.2 VUE 10中文手册：Left Toolbar(左侧工具栏)

1.3.3 VUE 10中文手册：Visual Browser(可视化浏览器)

第2章 VUE 10热身实例：烟笼寒水

2.1 概述

2.2 实例：烟笼寒水

2.2.1 实例说明

2.2.2 创建与编辑地形

2.2.3 载入并调整外部对象

2.2.4 创建并调整水面

2.2.5 指定并编辑山体材质

2.2.6 创建配景地形

2.2.7 添加植物

2.2.8 制作场景氛围

2.2.9 渲染并保存结果

2.2.10 制作并渲染动画

2.3 VUE 10中文手册

2.3.1 VUE 10中文手册：Object Properties Panel(对象属性面板)

2.3.2 VUE 10中文手册：World Browser(世界浏览器)

第3章 深入对象创建与编辑

3.1 概述

3.2 Boolean——布尔运算工具

3.2.1 布尔运算简介

3.2.2 实例：简单房屋

3.3 Metablob——融合工具

3.3.1 融合工具简介

3.3.2 实例：象鼻山

3.4 Alpha平面工具

3.4.1 Alpha平面简介

3.4.2 实例：鸟群

3.5 Text文本工具

## <<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

3.5.1 文本工具简介

3.5.2 实例：手机

3.6 VUE 10中文手册：Text Editor(文本编辑器)

3.6.1 界面构成

3.6.2 Todbar工具栏

3.6.3 文本预览

3.6.4 Text(文本)

3.6.5 Bevel(倒角)

3.6.6 Extrusion(挤出)

3.6.7 Materials(材质)

第4章 大气编辑器

4.1 概述

4.2 大气编辑器实例

4.2.1 大气编辑器实例简介

4.2.2 实例：晚霞

4.2.3 实例：云海

4.2.4 实例：海底世界

4.2.5 实例：广场跑车

4.3 大气编辑器中文手册

4.3.1 VUE 10中文手册：大气编辑器之大气模式

4.3.2 VUE 10中文手册：大气编辑器之Sun(太阳)标签

4.3.3 VUE 10中文手册：大气编辑器之Light(照明)标签

4.3.4 VUE 10中文手册：大气编辑器之Clouds(云)标签

4.3.5 VUE 10中文手册：大气编辑器之Sky, Fog & Haze(天空，雾和阴霾)标签

4.3.6 VUE 10中文手册：大气编辑器之Environment

mapped(环境映射)模式下Effects(效果)标签

第5章 材质

5.1 概述

5.2 简单材质

5.2.1 简单材质简介

5.2.2 实例：山与湖

5.2.3 实例：玻璃龙

5.2.4 实例：冰山

5.2.5 实例：盆景山

5.3 混合材质

5.3.1 混合材质简介

5.3.2 实例：阿尔卑斯山

5.4 体积材质

5.4.1 体积材质简介

5.4.2 实例：风暴

5.4.3 实例：巨石岗

5.5 VUE 10中文手册

5.5.1 VUE 10中文手册：材质编辑器之通用材质控制

5.5.2 VUE 10中文手册：简单材质之Bump(凹凸)标签

5.5.3 VUE 10中文手册：简单材质之Transparency(透明度)标签

5.5.4 VUE 10中文手册：简单材质之Translucency(半透明)标签

5.5.5 VUE 10中文手册：简单材质之Environment(环境)标签

## <<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

### 5.5.6 VUE 10中文手册：Mixed Materials(混合材质)

## 第6章 地形

### 6.1 概述

### 6.2 地形编辑器操作

#### 6.2.1 操作一：调整笔刷衰减过滤器

#### 6.2.2 操作二：依据贴图雕刻地形

#### 6.2.3 操作三：地形重拓扑

#### 6.2.4 操作四：在地形上绘制材质分布贴图

#### 6.2.5 操作五：区域提取

### 6.3 实例

#### 6.3.1 实例说明

#### 6.3.2 实例：大峡谷

#### 6.3.3 实例：龙凤呈祥

#### 6.3.4 实例：雪径

#### 6.3.5 实例：岁月之石

### 6.4 VUE 10中文手册

#### 6.4.1 VUE 10中文手册：地形编辑器概述

#### 6.4.2 VUE 10中文手册：地形编辑器左侧工具栏

#### 6.4.3 VUE 10中文手册：地形编辑器顶部工具栏

#### 6.4.4 VUE 10中文手册：雕刻工具

#### 6.4.5 VUE 10中文手册：Importing Terrain Data(导入地形数据)对话框

## 第7章 生态系统

### 7.1 概述

#### 7.1.1 什么是生态系统

#### 7.1.2 VUE 10生态系统的特点与功能简介

#### 7.1.3 VUE 10.5生态系统功能加强

### 7.2 生态系统材质

#### 7.2.1 生态系统材质简介

#### 7.2.2 实例：雪山松

#### 7.2.3 实例：林间花海

#### 7.2.4 实例：石头与草

### 7.3 生态系统绘制

#### 7.3.1 生态系统绘制简介

#### 7.3.2 实例：杂草丛生

### 7.4 VUE 10 中文手册

#### 7.4.1 VUE 10中文手册：生态系统材质编辑器概览

#### 7.4.2 VUE 10中文手册：生态系统材质编辑器之General(常规)标签

#### 7.4.3 VUE 10中文手册：生态系统材质编辑器之Density(密度)标签

#### 7.4.4 VUE 10中文手册：EcoSystem Painter(生态系统绘制)面板

## 第8章 函数编辑器

### 8.1 函数编辑器概述

#### 8.1.1 函数编辑器是什么

#### 8.1.2 VUE 10.5函数编辑器的新增功能

### 8.2 函数编辑器实例

#### 8.2.1 实例：万伞云集

#### 8.2.2 实例：大雨来袭

#### 8.2.3 实例：龙行山间

## <<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

- 8.2.4 实例：落基山
- 8.2.5 实例：山体流云
- 8.2.6 实例：白云马
- 8.3 函数编辑器中文手册
  - 8.3.1 VUE 10中文手册：函数编辑器的基本概念
  - 8.3.2 VUE 10中文手册：函数编辑器之顶部工具栏
  - 8.3.3 VUE 10中文手册：函数编辑器之节点工具栏
  - 8.3.4 VUE 10中文手册：函数编辑器之Texture Map Node(纹理贴图节点)
  - 8.3.5 VUE 10中文手册：函数编辑器之Rocky Mountains Fractal(落基山脉分形)

### 第9章 其他编辑器

- 9.1 概述
- 9.2 样条线编辑器
  - 9.2.1 样条线简介
  - 9.2.2 实例：城际公路
  - 9.2.3 VUE 10中文手册：Spline Editor(样条线编辑器)
- 9.3 植物编辑器
  - 9.3.1 植物编辑器简介
  - 9.3.2 实例：三月桃花
  - 9.3.3 VUE 10中文手册：Plant Editor(植物编辑器)
- 9.4 水面编辑器
  - 9.4.1 水面编辑器简介
  - 9.4.2 实例：海湾
  - 9.4.3 VUE 10中文手册：Water Surface Options(水面选项)
- 9.5 灯光编辑器
  - 9.5.1 灯光编辑器简介
  - 9.5.2 实例：沙漠巨人柱
  - 9.5.3 VUE 10中文手册：Light Editor-Shadow Tab(灯光编辑器之阴影标签)

### 第10章 动画

- 10.1 概述
- 10.2 动画实例
  - 10.2.1 实例：风力发电
  - 10.2.2 实例：汽车行驶
  - 10.2.3 实例：抓拍UFO
  - 10.2.4 实例：直升机着陆
  - 10.2.5 实例：风起云涌
  - 10.2.6 实例：老桥
  - 10.2.7 实例：魔法石
  - 10.2.8 实例：风吹竹海
- 10.3 VUE 10中文手册
  - 10.3.1 VUE 10中文手册：Animation Timeline(动画时间线)
  - 10.3.2 VUE 10中文手册：Animation Render Options(动画渲染选项)

### 第11章 渲染

- 11.1 概述
- 11.2 渲染操作
  - 11.2.1 渲染操作说明
  - 11.2.2 渲染操作：制作景深
  - 11.2.3 渲染操作：后期处理

## <<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

- 11.2.4 渲染操作：多通道输出
- 11.2.5 渲染操作：全景图制作
- 11.2.6 渲染操作：批量渲染
- 11.3 渲染速度与质量
  - 11.3.1 本节说明
  - 11.3.2 实例：崇山叠翠
- 11.4 VUE中文手册
  - 11.4.1 Render Options(渲染选项)对话框
  - 11.4.2 Render Display(渲染显示)窗口
  - 11.4.3 Post Render Options(后期渲染选项)
- 第12章 VUE与其他软件的结合使用
  - 12.1 概述
  - 12.2 VUE与3ds Max
    - 12.2.1 本节简介
    - 12.2.2 在3ds Max中添加VUE菜单和工具栏
    - 12.2.3 安装同步插件——Synchro Plugin
    - 12.2.4 VUE与3ds Max的单位匹配
    - 12.2.5 实例：别墅
    - 12.2.6 实例：阿凡达运输机
    - 12.2.7 实例：末日之城
    - 12.2.8 实例：峡谷飞行
  - 12.3 VUE与Poser
    - 12.3.1 本节简介
    - 12.3.2 实例：海滩
  - 12.4 VUE 10中文手册
    - 12.4.1 VUE 10中文手册：Importing Options(导入选项)对话框
    - 12.4.2 VUE 10中文手册：导入DEM(数字高程模型)
    - 12.4.3 VUE 10中文手册：Import Tracking Information(导入运动跟踪信息)对话框
    - 12.4.4 VUE 10中文手册：Poser Import Options(Poser导入选项)对话框
    - 12.4.5 VUE 10中文手册：Re-Poser(重设造型)对话框
    - 12.4.6 VUE 10中文手册：Rendering Using the Poser Shader Tree(使用Poser着色器树渲染)
- 第13章 综合实例
  - 13.1 概述
  - 13.2 综合实例一：大河晨韵
    - 13.2.1 实例说明
    - 13.2.2 创建河岸地形
    - 13.2.3 创建河道
    - 13.2.4 创建河水
    - 13.2.5 创建河岸树木
    - 13.2.6 创建石头与远山
    - 13.2.7 指定材质与云层
    - 13.2.8 调节河水材质
    - 13.2.9 制作早晨的氛围
  - 13.3 综合实例二：夏日田园
    - 13.3.1 实例说明
    - 13.3.2 划分区域



## <<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

- 13.3.3 创建基础地形
- 13.3.4 分配材质层
- 13.3.5 指定基层材质
- 13.3.6 制作生态系统材质
- 13.3.7 创建周围环境
- 13.3.8 调节大气
- 第14章 VUE常见问题及快捷操作
  - 14.1 概述
  - 14.2 常见问题
    - 14.2.1 如何重置VUE
    - 14.2.2 VUE 10兼容哪些显卡
    - 14.2.3 VUE 10的系统需求是什么
    - 14.2.4 VUE 10的文件夹是怎样构造的
    - 14.2.5 如何将VUE 10定制为自己熟悉的三维软件操作方式
    - 14.2.6 如何更改选中对象线框颜色
    - 14.2.7 如何定制或还原默认场景
    - 14.2.8 其他问题
  - 14.3 鼠标与键盘操作快捷键
    - 14.3.1 鼠标操作快捷键
    - 14.3.2 键盘操作快捷键及组合快捷键

## 章节摘录

版权页：插图：Scattering anisotropy：该选项用于控制如何“定向”辉光效果。它会影响太阳周围辉光的整体形状，并且，辉光有多亮取决于观看的方向。

Clouds anisotropy 该参数可提供光线在云中被散射的额外控制方法，例如，可以在日落时的最靠近太阳的地方得到显著的变化。

Global Settings（全局设置）Aerial perspective 该值用于控制整体的大气“厚度”。值为1时，相当于典型的地球大气。

如果增加该参数值，从大气效果方面来说，就将等比例增加场景的大小。

在预设大气中，该参数通常被设置为10，要能够看到大气的效果，就没有必须要使用“真实世界”环境大小。

如果要精确地看到物理效果，你应当重设参数值到1，这就是地球大气的空间透视，你也应当构建你的场景为地球比例（数百英里）。

Quality boost：该设置仅在体积大气模式和光谱大气模式下有效。

它用于控制遍及大气中的照明与空气交互计算的采样数。

如果在大气中看到噪点，就可以增加该设置参数（注意，将导致较长的渲染时间）。

Godrays：当该项被勾选时，云将在大气中投射阴影，会透过云层产生一些光线。

当太阳处在较低的水平线时，这种效果尤为明显。

渲染上帝之光会大大增加渲染时间，而且，不一定能得到很明显的效果（就跟现实世界中一样，只有在非常特殊的条件下，才能看到透讨云层。

## <<水晶石技法 VUE 10完全学习手>>

### 编辑推荐

全面覆盖VUE知识点，深度解析操作技法，通过50多个制作实例，让读者可以通过实例来学习参数的实际用法，非常适合CG行业的从业者，以及学习VUE的初学者和爱好者使用。

#### 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>