

# 《用Poser 3轻松制作人体动画》

## 图书基本信息

书名：《用Poser 3轻松制作人体动画》

13位ISBN编号：9787900024541

10位ISBN编号：7900024549

出版时间：1999-09

出版社：北京希望电脑公司/北京希望电子出版社

页数：129

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《用Poser 3轻松制作人体动画》

## 内容概要

### 内容简介

Poser 3是易于使用且效率极高的三维人体动画制作软件，它与其它三维软件有很好的兼容性，可以与多种平面、三维及视频编辑软件联合使用。Poser 3由于内置丰富逼真的三维模型、操作步骤简便，不需要高深的三维制作理论、没有复杂的参数设置，使它可以在极为广泛的领域得到应用，不仅成为三维高手简便快捷的工具，而且可以为非专业三维动画制作人员迅速掌握。它可以用于三维游戏动画制作、科技仿真演示等。

本书从动画制作实战出发，全面介绍了Poser 3的功能和制作三维动画的方法，全书共十一章，内容包括Poser 3功能和界面简介、操作基础、制作流程实例练习、姿态调节、系数调节板、体态造型、辅助物体的导入和编辑、摄像机和视图、灯光调整和设置、动画制作及编辑详解、表面材质应用、动画和图像的渲染。书中的功能讲解紧密配合实例练习，读者可以直接从配套光盘中调用相应的练习文件。

本书配套光盘中除提供书中各章节的相应实例练习文件外，还提供了背景贴图材质、辅助物体模型、人物发声文件和材质绘图模板，以及Poser 3动画欣赏。

本书及配套光盘不仅可供广大三维动画制作人员参考，还可做为高等院校相关专业和社会各类培训班的教材。

## 书籍目录

### 目录

#### 第一章 Poser 3简介

##### 1.1欢迎进入Poser 3世界

###### 1.1.1人体及动物体态模型

###### 1.1.2仿真人体运动动画

###### 1.1.3平面、三维工作者的工作利器

###### 1.1.4Poser 3的新特性

##### 1.2Poser 3的整体概述

###### 1.2.1视图窗口

###### 1.2.2摄像机控制器

###### 1.2.3灯光控制器

###### 1.2.4视图窗口预览模式控制器

###### 1.2.5编辑工具

###### 1.2.6系数调节板

###### 1.2.7资料板

###### 1.2.8动画控制器

###### 1.2.9动画调节板

###### 1.2.10菜单栏

#### 第二章 Poser 3基础

##### 2.1Poser 3整体界面设置

###### 2.1.1（视图设置）

###### 2.1.2（界面设置）

##### 2.2设置工作空间

###### 2.2.1改变控制器和视图窗口的位置

###### 2.2.2改变工作空间的背景色

###### 2.2.3改变工作空间的背景图案

###### 2.2.4UI记忆器

###### 2.2.5设置视图窗口

##### 2.3向工作室中放置一个动画对象

###### 2.3.1显示资料板

###### 2.3.2改变资料板大小

###### 2.3.3选择类别

###### 2.3.4替换工作室中的模型

###### 2.3.5向工作室中添加一个模型

###### 2.3.6向资料板中回存信息

###### 2.3.7删除资料板中的信息

###### 2.3.8编辑资料板

##### 2.4观察操作对象

###### 2.4.1选择脸部摄像机

###### 2.4.2选择手部摄像机

###### 2.4.3观察整个物体对象

###### 2.4.4飞旋视图

##### 2.5保存摄像机的位置

##### 2.6预览操作对象

###### 2.6.1选择一种显示风格

###### 2.6.2应用显示风格

##### 2.7选择身体部位

2.7.1使用编辑工具在视图窗口中选择

2.7.2使用菜单功能进行选择

2.8把对象粘贴到背景图

2.8.1粘贴对象到背景图

2.8.2清除粘贴的背景图

2.9隐藏对象

2.10辅助工具

2.10.1 ( 地平面 )

2.10.2 ( 头长等线 )

2.10.3 ( 水平线 )

2.10.4 ( 臂肩关系线 )

2.10.5 ( 消失线 )

2.11编辑

2.11.1恢复操作

2.11.2恢复元素到默认状态

2.12 ( 打印 )

2.13输入和输出

2.13.1输入内容

2.13.2输出文件

2.14保存和关闭

2.14.1保存文件

2.14.2另存为

2.15退出Poser 3

第三章 实例练习

3.1开始

3.1.1变更模型对象

3.1.2加入另外的模型

3.1.3观察操作对象

3.1.4变更显示选项

3.2编辑和调整

3.2.1使用编辑工具进行编辑调整

3.2.2使用系数调节板进行调节

3.3调节手势

3.3.1使用预先制作的手势

3.3.2使用系数调节板

3.4调整脸部表情

3.4.1观察脸部

3.4.2制作脸部表情

3.5辅助物体

3.5.1加入辅助物体

3.5.2编辑一个辅助物体

3.5.3设置辅助物体的父对象

3.6灯光

3.6.1定位灯光

3.6.2变更灯光的颜色

3.7动画

3.7.1创建一个动画

3.7.2基础动画

3.7.3使用预设进行动画制作

## 3.8高级动画

### 3.8.1绘制一个行走路径

### 3.8.2设计一个行走动作

## 3.9表面材质

## 3.10渲染

### 3.10.1渲染一幅图像

### 3.10.2渲染一个动画

## 第四章 姿态调节

### 4.1姿态调节与摄像机视图

### 4.2姿态和资料板

### 4.3关于位移和反向运动学

#### 4.3.1位移

#### 4.3.2反向运动学

### 4.4运动界限

#### 4.4.1打开和关闭运动界限

#### 4.4.2调整运动界限的范围

### 4.5创建对象层级关系

### 4.6调节姿态

### 4.7使用编辑工具

#### 4.7.1（旋转工具）

#### 4.7.2（扭曲工具）

#### 4.7.3Translate/PullTool（移动/推拉工具）

#### 4.7.4TranslateIn/Out（内外移动工具）

#### 4.7.5（打断连接工具）

### 4.8使用系数调节板

#### 4.8.1（扭曲）

#### 4.8.2（向轴运动）

#### 4.8.3（翻转）

#### 4.8.4（前后运动）

#### 4.8.5对整个身体进行调节

### 4.9（对称）

### 4.10（落向地面）

### 4.11元素属性选项

#### 4.11.1对某一部位变更属性

#### 4.11.2关于弯曲变形

### 4.12调节手姿

#### 4.12.1锁定手姿

#### 4.12.2使用系数调节板

#### 4.12.3使用手部模型

#### 4.12.4使用设置好的手姿

### 4.14调节面部表情

#### 4.14.1使用系数调节板

#### 4.14.2调节眼球

#### 4.14.3发音的面部表情

### 4.14调节动物

### 4.16保存姿态

#### 4.16.1向资料板中储存姿态或动画

#### 4.16.2使用姿态记忆器

#### 4.18从资料板中调用一个姿态

## 第五章 体态造型

### 5.1 总体特性

#### 5.1.1 体态类型

#### 5.1.2 替换体态模型

#### 5.1.3 Genitalia

#### 5.1.4 身体高度

### 5.2 单一身体部位的造型

#### 5.2.1 使用造型工具

#### 5.2.2 使用系数调节板

#### 5.2.3 ( 对称 )

### 5.3 对整个人体进行比例缩放

### 5.4 身体属性

### 5.5 把体态造型回存到资料板中

## 第六章 辅助物体

### 6.1 加入头发

### 6.2 加入和导入辅助物体

#### 6.2.1 使用资料板中的辅助物体

#### 6.2.2 导入辅助物体

### 6.3 删除辅助物体

### 6.4 编辑辅助物体

#### 6.4.1 移动、旋转、缩放辅助物体

### 6.5 辅助物体的基点

### 6.6 辅助物体的属性

### 6.7 辅助物体的颜色以及表面材质

### 6.8 设置辅助物体的父对象

### 6.9 使用辅助物体替换某一身体部位

## 第七章 摄像机

### 7.1 摄像机和视图

#### 7.1.1 主摄像机和姿态摄像机

#### 7.1.2 手部摄像机和脸部摄像机

#### 7.1.3 轨道摄像机

#### 7.1.4 正交摄像机

#### 7.1.5 飞旋摄像机

### 7.2 选择摄像机

### 7.3 调整视图

#### 7.3.1 使用摄像机位置控制器

#### 7.3.2 比例控制器和滚动控制器

#### 7.3.3 使用摄像机系数调节板

### 7.4 摄像机属性设置

### 7.5 保存摄像机的位置信息

#### 7.5.1 向资料板中保存信息

#### 7.5.2 向摄像机记忆器中保存姿态

#### 7.5.3 调用储存到记忆器中的姿态

## 第八章 灯光

### 8.1 灯光的工作方式

### 8.2 灯光属性

### 8.3 调整灯光的照明角度

#### 8.3.1 使用灯光控制器

#### 8.3.2 使用灯光指示器

8.3.3使用系数调节板调整灯光

8.4灯光的颜色

8.5使用阴影

8.6保存灯光设置

第九章 动画制作

9.1什么可以制作成动画

9.1.1身体动画

9.1.2手部动画

9.1.3面部动画

9.1.4辅助物体动画

9.2制作动画

9.2.1关键帧

9.2.2使用动画背景

9.2.3时间滑杆

9.2.4记录关键帧

9.2.5添加或删除关键帧

9.3编辑动画

9.3.1显示动画板

9.3.2观察物体对象层级列表

9.3.3在时间区内编辑关键帧

9.3.4浏览关键帧

9.3.5移动和复制关键帧

9.3.6对关键帧重新定时

9.4高级动画编辑

9.4.1不同的插值计算

9.4.2编辑插值曲线板关键帧插值

9.5使人物行走起来

9.5.1创建行走路径

9.5.2设计一个行走动作

9.5.3应用行走

第十章 表面材质

10.1应用表面材质

10.1.1选择编辑对象

10.1.2关闭物体的表面材质

10.1.3对主物体某部位应用贴图

10.1.4对辅助物体应用贴图

10.1.5对主物体应用凹凸贴图

10.1.6创建一个自定义的凹凸贴图

10.1.7使用贴图模板

10.1.8对主物体应用纹理贴图

10.1.9创建一个自定义的纹理贴图

10.2设置物体的颜色和高光

10.3阴影色

第十一章 渲染

11.1渲染设置

11.1.1显示渲染对话框

11.1.2设置渲染图像目的地

11.1.3选择渲染的背景

11.1.4设置表面细节

11.2渲染一幅图像

11.3渲染一个动画



# 《用Poser 3轻松制作人体动画》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)