

<<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

出版时间：北京希望电脑公司/北京希望电子出版社

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>

## <<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。

## <<用Poser 3轻松制作人体动画>>

### 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

###### 1.1.4 Poser 3的新特性

##### 1.2 Poser 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

##### 2.1 Poser 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

###### 2.2.4 UI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

## <<用Poser 3轻松制作人体动画>>

- 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

## <<用Poser 3轻松制作人体动画>>

### 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/Pu1IToo1 (移动/推拉工具)

#### 4.7.4Translateln/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对某一部分变更属性

#### 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

## <<用Poser 3轻松制作人体动画>>

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

5.1.3Genitalia

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

## <<用Poser 3轻松制作人体动画>>

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

## <<用Poser 3轻松制作人体动画>>

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:<http://www.tushu007.com>