



丛书销量突破200万册

Poser

4

康博创作室 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



使用
速
查

Poser 4 使用速成

康博创作室 编著



清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 MetaCreations 公司最新推出的三维造型和动画制作软件 Poser 4 的功能和使用方法。全书共分 11 章,内容分别涉及 Poser 4 的简介和安装,Poser 4 的工作环境和控件,Poser 4 中的动物模型,Poser 4 中的人物模型,自定义动物模型和人物模型,模型的合成,背景,材质和渲染,动画控件等,最后给出各种动画的实例。

本书内容精练、结构清晰、实例丰富,适合 Poser 的初学者使用,也可供其他从事三维建模和动画工作的相关人员参考。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Poser 4 使用速成

作 者: 康博创作室

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学校内,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印 刷 者: 北京市丰台丰华印刷厂

责任编辑: 胡先福

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

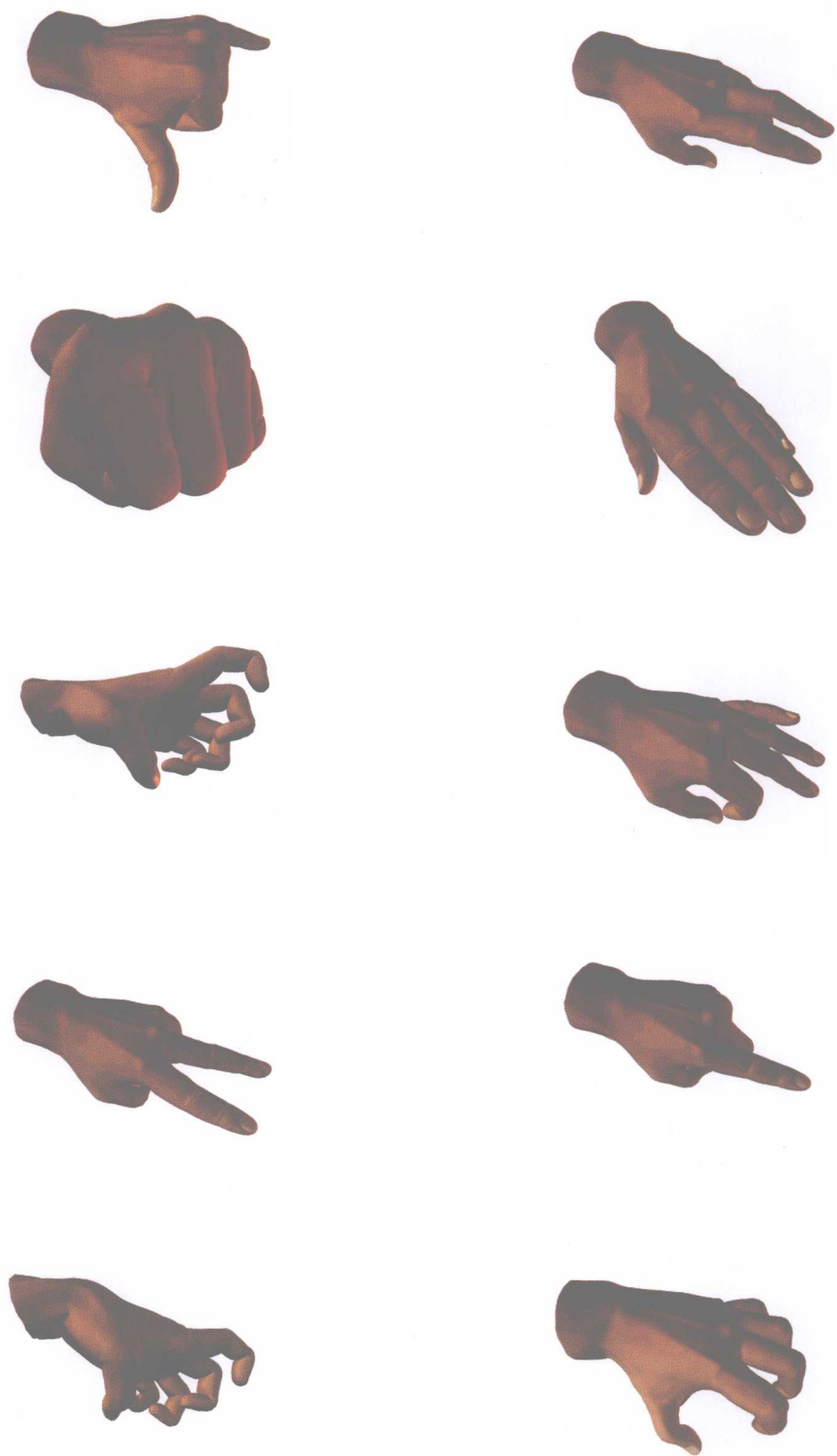
开 本: 782 × 1092 1/16 印张: 12 彩插: 4 字数: 283 千字

版 次: 2000 年 11 月第 1 版 2000 年 11 月第 1 次印刷

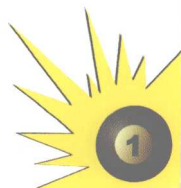
书 号: ISBN 7-302-01222-9/TP·460

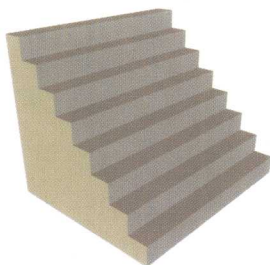
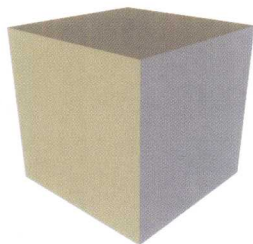
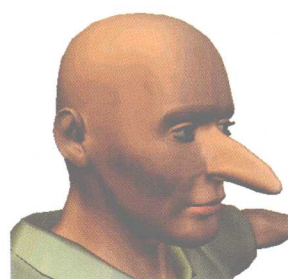
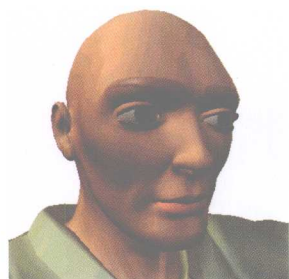
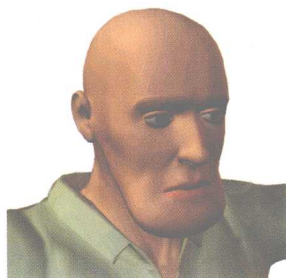
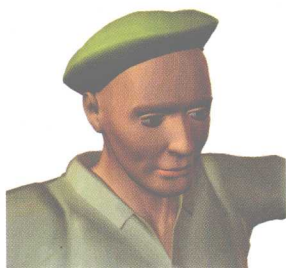
印 数: 0001 ~ 5000

定 价: 20.00 元



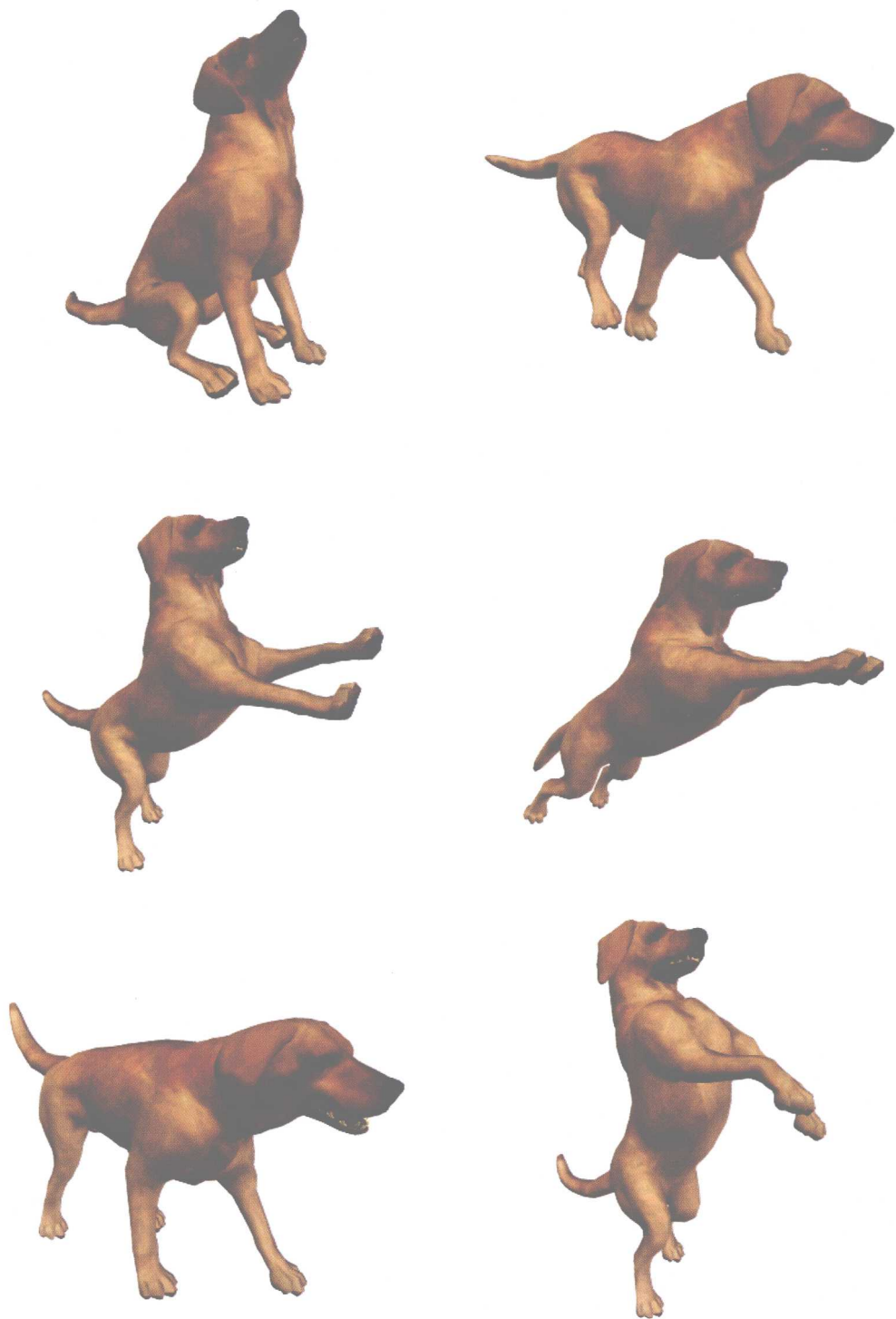
彩图1 为人物模型设计多种手的姿势



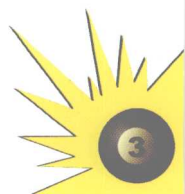


彩图2 各种道具的使用效果



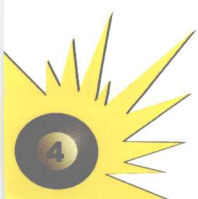


彩图3 为狗设计的多种姿势



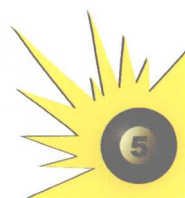


彩图 4 恐龙和人物模型行走动画效果



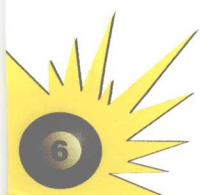


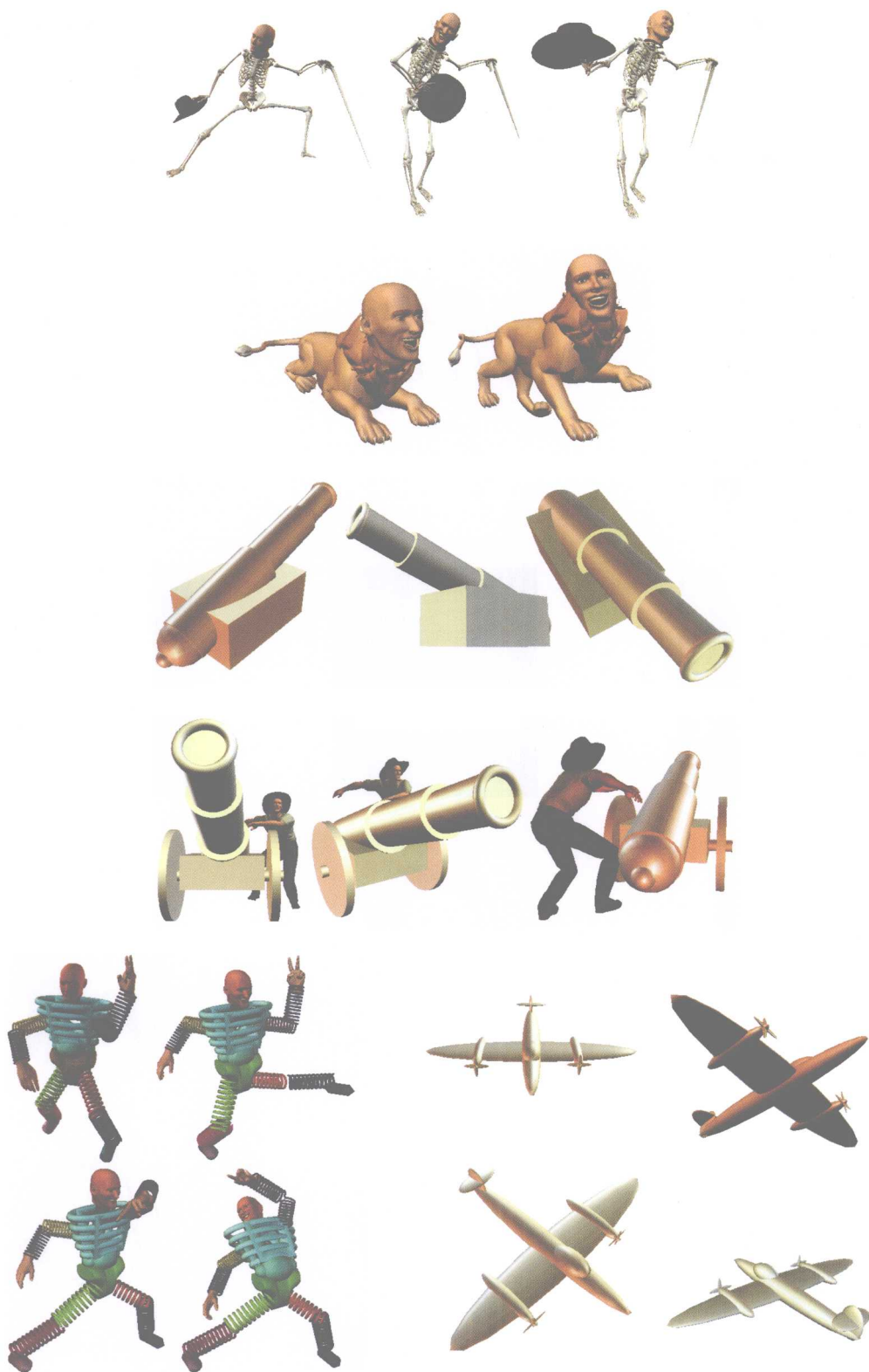
彩图 5 合成模型创建的恐龙人和投保龄球动画效果





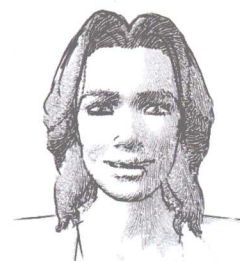
彩图6 炮打飞机的动画效果



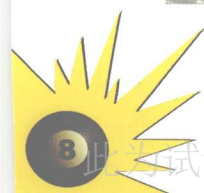


彩图 7 在 Poser 4 中创建的各种合成模型





彩图 8 Poser 4 提供的各种草图渲染效果示例



《流行软件速成丛书》序

现在的流行软件真是太多了,而且它们升级也太快了,让很多没有经验的用户跟得气喘嘘嘘。但是您又不能拒绝它们,因为它们提供了很多方便实用的新功能,代表了软件发展的新潮流,为互联网、企业内部网等新兴应用领域提供了您或您的单位所急需的技术支持。

软件装到了电脑中,接下来的问题就是如何迅速学会和应用它。有些用户首先会去查阅软件自带的帮助。帮助虽然是软件商提供的第一手资料,但往往不便初学者使用,而且大多数用户对于英文帮助内容只能望洋兴叹。因此,选择一本配套的好书,是您学习软件的最佳选择。

《流行软件速成丛书》正是为了让各类用户方便地学习软件而推出的。它为我国千千万万的电脑用户架起一座方便快捷的桥梁,带领读者轻松而快捷地走进电脑应用的各个最新领域。如果您是初次接触这套丛书,请先看看它的以下特色,相信您一定会选择它的。

◆ 丛书范围

本套丛书规模大,覆盖范围广泛,包括操作系统、办公自动化、字处理、多媒体制作、图形图像处理、数据库软件、编程工具、网络与 Internet 软件等各种领域的最热门软件。同时,我们将紧跟软件的发展,配合最新最好的软件,以最快的速度推出最实用的新书奉献给您。

◆ 读者定位

本套丛书的读者定位为初、中级电脑用户。不管是从未使用过软件的新手,还是曾经用过软件以前版本的老用户;也不管是专门从事计算机应用及开发的专业用户,还是从事其他相关行业的业余用户,只要具有最基本的电脑操作常识,都能轻轻松松地阅读本套丛书。如果您在使用本套丛书时能配合上机实际操作,一定能在较短的时间内学会使用软件。

◆ 内容安排

本套丛书在内容编写和结构编排上,充分考虑到广大初学者的阅读习惯和实际应用水平,按照每种软件的特点和软件功能间的内在逻辑关系,由浅入深、循序渐进地展开叙述,力求用短小精练的篇幅,让您在较短的时间内就能入门,而不至于面对一个新的软件长时间不知所措。在介绍了有关软件的基础知识和基本概念之后,我们将面向具体应用,结合相关图例,以实际操作的方式介绍软件的各项功能,让您通过实例轻松学习、迅速应用,在应用中精通。

◆ 版式约定

为了配合内容的编写和结构的编排,本套丛书采用了简洁明快、轻松活泼、图文并茂的风格和统一的版式约定。对于鼠标操作、界面元素、菜单连写方式和键名等都采用既简洁又容易理解的约定俗成的表达方式。另外,在叙述过程中,为了突出某些相关主题,使用了以下图标作为标志:



本标记下的内容是操作步骤,表示完成某一任务所需的具体操作顺序。



本标记下的内容为注释,是对正文内容的进一步阐述,或者是对有关注意事项或背景资料的补充说明。



本标记下的内容是技巧,提供了正文操作的替代方法或快捷方法。



本标记下的内容是警告,说明读者进行实际操作时要特别小心和注意的问题(否则将得不到您所希望的结果)。

当然,要能紧跟这瞬息万变的信息时代,仅凭我们的努力是远远不够的,还需要您的积极配合和关爱,请您认真阅读填写本书后的《读者意见反馈卡》并寄回来,或者把意见及建议直接传至 huxf@mail.tup.tsinghua.edu.cn,以便我们了解您的所需,谢谢!

清华大学出版社

计算机编辑室

清华文泉技术开发公司

前 言

MetaCreations 公司最新推出的三维造型和动画制作软件 Poser 4 是一款全新设计的三维软件。它提供了丰富的人物、动物模型和动画素材,让各行各业的普通用户从学习 3D Studio MAX 等传统三维软件的困难中解脱出来;而且,它还有着强大的兼容性和扩展性,可以和各种传统的平面图像处理软件和三维动画制作软件协调工作,满足了专业平面和三维设计人员的特殊需求。

为了让国内广大用户快速、准确地了解和学会 Poser 4,康博创作室组织了一些在三维设计领域具有多年教学和使用经验的专家编写了本书。本书在内容编写和结构编排上充分考虑到初学者的实际情况,采用由浅入深、循序渐进的方法,通过实用的操作指导和有代表性的图例,让读者直观、迅速地了解 Poser 4 的主要功能,并能在实践中深入掌握这一优秀的三维设计软件。

本书由康博创作室策划并编写,参加本书编写、制作和录排的人员有翟志强、王军、胡辰浩、李万红、许书明、王维、薛炎、陈安全、袁建华、曹木军、徐育、徐伟等。由于水平有限,加之创作时间仓促,本书疏漏之处在所难免,欢迎广大读者批评指正。您的建议和意见,可发送到如下 E-mail 地址:kang-bo@263.net。

作者

2000 年 8 月

目 录

第 1 章 浏览 Poser 4	(1)
1.1 Poser 4 简介	(2)
1.2 Poser 4 的运行环境和安装方法	(2)
1.2.1 Poser 4 的运行环境	(2)
1.2.2 Poser 4 系统的安装	(3)
1.3 浏览 Poser 4 界面	(6)
1.3.1 菜单栏	(6)
1.3.2 编辑工具	(18)
1.3.3 参数盘	(19)
1.3.4 颜色控件	(19)
1.3.5 内存点	(19)
1.3.6 动画控件开关	(20)
1.3.7 选择列表	(20)
1.3.8 文档窗口	(20)
1.3.9 样式按钮	(20)
1.3.10 模型显示控件	(21)
1.3.11 相机控件	(21)
1.3.12 光照控件	(21)
1.3.13 库面板	(23)
第 2 章 制作人物模型的姿势	(25)
2.1 人体姿势的制作	(26)
2.1.1 第一种姿势	(26)
2.1.2 第二种姿势	(29)
2.1.3 第三种姿势	(33)
2.2 制作面部表情	(36)
2.2.1 表情一	(36)
2.2.2 表情二	(37)
2.2.3 表情三	(38)
2.3 制作手的姿势	(43)
2.3.1 手的姿势一	(44)
2.3.2 手的姿势二	(46)
2.3.3 手的姿势三	(47)

第 3 章 自定义人物模型	(49)
3.1 自定义人体外形	(50)
3.1.1 整体缩放调整	(50)
3.1.2 轴向缩放调整	(51)
3.1.3 锥化调整	(52)
3.1.4 旋转调整	(53)
3.2 自定义脸部表情	(54)
3.2.1 调整头部的参数	(54)
3.2.2 调整眼睛的参数	(57)
3.2.3 利用 Magnet 和 Wave 物体自定义面部表情	(58)
3.3 自定义手的样式	(60)
3.3.1 一只残疾的手	(60)
3.3.2 古怪的手	(62)
第 4 章 制作动物模型的姿势	(64)
4.1 制作扁鲨的姿势	(65)
4.2 制作猫的姿势	(67)
4.3 制作狗的姿势	(70)
4.4 制作海豚的姿势	(73)
4.5 制作青蛙的姿势	(76)
4.6 制作马的姿势	(77)
4.7 制作狮子的姿势	(80)
4.8 制作恐龙的姿势	(83)
4.9 制作蛇的姿势	(87)
4.10 制作狼的姿势	(89)
第 5 章 自定义动物模型	(93)
5.1 自定义各种动物	(94)
5.1.1 自定义的扁鲨	(94)
5.1.2 自定义的猫	(94)
5.1.3 自定义的狗	(94)
5.1.4 自定义的海豚	(95)
5.1.5 自定义的青蛙	(96)
5.1.6 自定义的马	(97)
5.1.7 自定义的狮子	(97)
5.1.8 自定义的恐龙	(97)
5.1.9 自定义的蛇	(97)
5.1.10 自定义的狼	(99)
5.2 把人类的特征赋予动物	(100)

5.2.1	使用参数盘	(100)
5.2.2	直接应用人的姿势	(100)
5.2.3	模拟人体	(101)
第 6 章	模型的合成	(103)
6.1	模型的元素合成	(104)
6.1.1	复活的骷髅	(105)
6.1.2	狮身人面像	(106)
6.1.3	尾巴的功能	(107)
6.1.4	用头和手进行合成	(107)
6.1.5	元素替代的合成技术	(108)
6.2	模型的整体组合	(109)
6.2.1	骑士	(110)
6.2.2	雕塑	(110)
6.2.3	游泳	(110)
6.3	外部形体与 Poser 模型的合成	(111)
6.3.1	如何设计外部形体	(112)
6.3.2	创建外部形体	(112)
6.4	用几何道具构建模型	(115)
6.4.1	多彩多姿的帽子	(116)
6.4.2	古炮	(116)
6.4.3	战斗机	(117)
第 7 章	背景、材质和渲染	(119)
7.1	背景	(120)
7.1.1	单色背景	(120)
7.1.2	彩色渐变背景	(121)
7.1.3	图片背景	(121)
7.1.4	动画背景	(121)
7.2	材质	(122)
7.2.1	透明材质的设置及应用	(122)
7.2.2	反射材质的设置及应用	(124)
7.2.3	凹凸材质的设置及应用	(126)
7.2.4	图片材质的设置及应用	(128)
7.2.5	利用基础平面创建贴图图案	(129)
7.3	渲染	(133)
7.3.1	渲染选项	(133)
7.3.2	渲染样式	(134)
7.3.3	草图渲染	(136)