

自学捷径系列

Easy Way



乐磊
编著

Poser 4



自
学
捷
径

北京大学出版社

<http://cbs.pku.edu.cn>

电脑自学捷径丛书

Easy Way

Poser4 自学捷径

乐 磊 编著

北 京 大 学 出 版 社

内 容 简 介

Poser 4 是一种非常容易使用的形体对象造型设计和动画设计工具。通过使用 Poser 4 系统,能够制作出栩栩如生的三维立体图形和动画作品。在实际操作过程中,用户能够实现有关人体对象或动物对象的各种各样的动作设计,例如舞蹈、缩放、沉思或者走路等具体操作。

本书比较全面地介绍了 Poser 4 系统的基本操作和色彩理论,详尽说明了各种工具的使用方法。既介绍了入门级的基本形体对象的编辑操作,又讨论了中高级的渲染、赋予材质以及动画设计等的处理技巧,并着重说明了各种具体操作的实际效果。本书特别适合 Poser 4 的初、中级用户使用。

图书在版编目(CIP)数据

Poser 4 自学捷径 乐磊编著, -北京:北京大学出版社, 2000.5

ISBN 7-301-01976-9

I .P... II.乐... III.图形软件, Poser 4 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 07610 号

书 名: Poser 4 自学捷径

责任著作者: 乐 磊

责任编辑: 范 晓

标准书号: ISBN 7-301-01976-9/TP·158

出版者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

网 址: <http://cbs.pku.edu.cn>

电 话: 出版部 62752015 发行部 62754140 62765127 编辑室 62765126

电子信箱: zpup@pup.pku.edu.cn

排 版 者: 北京东方人华科技有限公司

印 刷 者: 河北省滦县印刷厂

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 19.625 印张 474 千字

2001 年 1 月第 1 版 2001 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 26.00 元

前言

Poser 是 MetaCreations 公司出品的三维人体造型和动画设计软件, 被誉为“给设计界带来活力的软件”。通过使用 Poser, 可以用比较简单的方法创建出逼真的人物造型和流畅的角色动画, 将 Poser 与其他专业三维动画设计软件(如 3D Studio Max、Maya)等联合使用, 为创建人物角色动画提供了一种高效快捷的解决方案。

自从 Poser 推出之后, 世界上大部分专业三维动画师都选用 Poser 来作为辅助建模和动画创作工具。近几年来, 国内电脑三维动画掀起了一股流行热浪, 3D Studio Max、Maya 等专业级软件已经为许多专业动画师和三维爱好者所熟悉。但是就国内而言, 在很长时间内, Poser 这一重要的三维辅助工具软件却得不到足够的重视。随着国内三维技术的不断发展, Poser 以其便捷的操作和强大的功能正在逐渐征服越来越多的三维动画创作人员。

本书介绍了 Poser 4 的基础知识和基本概念, 使用 Poser 来进行人物角色建模和动画设计的方法, 以及将 Poser 生成的造型或动画导出到其他三维设计软件中使用的基本方法。本书内容丰富, 语言翔实, 深入浅出地介绍了 Poser 应用的各个方面技巧, 同时通过大量精美的操作实例对重点和难点进行了进一步解释。全书共分为 15 章, 各章内容简单介绍如下:

第 1 章介绍了 Poser 4 的特点以及基本功能, 着重介绍了 Poser 4 中令人激动的新增功能。

第 2 章介绍了 Poser 4 的基本操作界面, 为后面的学习打好基础。

第 3 章介绍了利用 Poser 进行人物造型塑造的基本方法, 讲解了形体库、人物造型元件、场景等基本概念, 并通过一些造型塑造实例介绍了对形体进行操作的基本方法。

第 4 章介绍了 Poser 4 中各种形体造型的编辑方法。着重介绍了旋转工具、弯曲工具、比例工具等基本变形工具以及参数旋转盘的使用方法。另外, 本章还详细介绍了 Poser 4 新增的磁形变形器和波变形器的应用方法。

第 5 章介绍了 Poser 4 道具的使用方法。通过使用道具造型, 可以为人物造型添加毛发和衣物, 还可以创建出各种复杂的环境场景。

第 6 章介绍了 Poser 4 中摄像机的使用方法。介绍如何通过各种摄像机镜头观察所编辑的形体对象。

第 7 章介绍了 Poser 4 中的灯光系统, 以及如何通过 Light Controls 面板和灯光指示器来为场景配置各种照明效果。

第 8 章介绍 Poser 中形体动画设计的基本概念。着重介绍如何通过时间轴和关键帧来创建人物造型的脸部表情、身体动作动画效果。此外本章还介绍了形体对象的道具动画以及关键帧添写方式动画技术, 以创建出更为复杂精细的动画效果。

第 9 章综合介绍了 Poser 中角色动画的实现技术。在掌握基本形体动画技巧的基础上, 综合运用 Poser 中的摄像机动画、灯光动画和声音系统, 来完成完整的动画项目。

第 10 章介绍了 Poser 中的材质系统。通过利用材质系统，可以为动画中的造型设计出具有真实效果的贴图和材质，丰富动画效果。

第 11 章介绍了 Poser 中各种渲染输出方式。通过对完成的动画进行渲染输出，可以得到高质量的视频效果。

第 12 章介绍了 Poser 4 中有关关节特性、图形变形器等技术的高级形体动画技术，以创建更加复杂的动画效果。

第 13 章介绍了 Poser 4 中层的概念，以及如何应用层技术来完成具有多个对象层的动画效果。

第 14 章介绍了如何通过各种各样的技术来建立自定义的形体对象，以及如何将 Poser 与其他三维联合使用。

第 15 章中通过若干大型的精彩实例总结了使用 Poser 进行形体动画设计的全部技术，也是对本书内容的一个提高。

本书侧重于完成具体的设计任务，而不是简单地学习软件功能。读者可以跟着书中的内容，一边完成实例一边学习，以达到最佳自学效果。在每一个章后都附有自测练习与答案，供读者自我测试使用。

作者

目 录

第 1 章 揭开 Poser 的面纱	1
1.1 Poser 4 的特点	1
1.1.1 Poser 的发展历史	1
1.1.2 Poser 的基本功能	2
1.1.3 Poser 4 中令人激动的新增功能	2
1.2 安装 Poser 4	9
1.3 Poser 4 的基本配置	11
第 2 章 Poser 4 的基本操作界面	12
2.1 Poser 4 的启动	12
2.2 Poser 4 基本界面	13
2.2.1 主视窗	15
2.2.2 Light Controls 面板	19
2.2.3 Camera Controls 面板	20
2.2.4 Figure Display Style 面板	22
2.2.5 Editing Tools 面板	23
2.2.6 参数旋钮	24
2.2.7 记忆点面板	25
2.2.8 造型库面板	26
2.2.9 动画面板	28
2.3 文件操作	29
2.4 巩固知识	32
2.4.1 问与答	32
2.4.2 习题	32
第 3 章 塑造形体	33
3.1 选择形体	33
3.1.1 从形体库中选择	33
3.1.2 选择形体高度	35
3.2 塑造形体的操作实例	36
3.2.1 塑造形体全身	37
3.2.2 塑造单个元件	39
3.3 基本编辑操作技术	43
3.3.1 观察形体	43

3.3.2 设置所编辑形体的显示风格.....	45
3.3.3 设置形体对象的属性.....	48
3.3.4 设置形体元素的属性.....	48
3.3.5 人体的各部分组成.....	49
3.3.6 粘贴到背景.....	50
3.3.7 设置隐藏形体.....	50
3.3.8 使用辅助对象.....	51
3.3.9 系统恢复默认设置.....	53
3.3.10 记忆系统设置.....	54
3.4 Poser 4 中的环境设置.....	54
3.4.1 设置系统环境参数.....	54
3.4.2 改变桌面背景.....	55
3.4.3 调节工作窗口的大小.....	55
3.4.4 设置工作场景色彩.....	56
3.4.5 形体跟踪设置.....	57
3.4.6 使用坐标纸.....	58
3.4.7 使用深度暗示.....	59
3.4.8 为形体添加投射阴影.....	59
3.4.9 删除场景中的造型对象.....	60
3.5 巩固知识.....	60
3.5.1 问与答.....	60
3.5.2 习题.....	60
第4章 Poser 4 中的基本形体编辑.....	61
4.1 基本概念.....	61
4.1.1 平移.....	61
4.1.2 反向运动.....	62
4.2 Poser 4 中的编辑工具.....	64
4.2.1 旋转工具.....	65
4.2.2 扭曲工具.....	67
4.2.3 平移/拖动工具.....	68
4.2.4 拉近/推出工具.....	69
4.2.5 断开链接工具.....	70
4.2.6 颜色工具.....	71
4.2.7 比例工具.....	71
4.2.8 锥型工具.....	72
4.3 参数旋钮工具.....	72
4.3.1 参数旋钮的设置.....	73
4.3.2 设计形体参数.....	74

4.3.3 整个形体对象的造型参数.....	76
4.4 一般操作	78
4.4.1 选择所编辑形体对象的元素.....	78
4.4.2 对称操作.....	79
4.4.3 拖向地面操作.....	80
4.4.4 复制与粘贴.....	81
4.4.5 指定形体对象元素的位置.....	82
4.4.6 锁定形体对象元素.....	83
4.4.7 自动平衡与编辑操作.....	83
4.4.8 编辑形体对象的高度.....	84
4.4.9 保存造型.....	85
4.5 磁性变形工具	85
4.5.1 磁性变形的启动与基本组成.....	85
4.5.2 磁性工具的属性.....	86
4.5.3 磁性变形的使用方法.....	88
4.6 波变形工具	91
4.6.1 有关波变形工具的基本操作.....	92
4.6.2 波形工具的属性.....	93
4.7 形态目标	94
4.7.1 形态目标的基本概念.....	94
4.7.2 建立自定义的形态目标.....	95
4.7.3 建立整个形体对象的形态目标.....	96
4.7.4 增加自定义的形态目标.....	97
4.7.5 保存形态目标.....	98
4.8 使用组工具	98
4.8.1 有关组工具的基本操作.....	98
4.8.2 Group Edit 面板.....	99
4.8.3 在组对象上使用变形工具.....	100
4.9 巩固知识	100
4.9.1 问与答.....	100
4.9.2 习题.....	101
第5章 Poser 4 中的道具	102
5.1 道具的基本概念	102
5.2 两种基本道具的使用	103
5.2.1 使用头发道具.....	103
5.2.2 使用服装道具.....	104
5.3 有关道具的基本操作	106
5.3.1 道具的选择操作.....	107

5.3.2 道具的导入与删除.....	107
5.3.3 建立自定义的道具.....	109
5.3.4 道具原点.....	111
5.3.5 道具属性.....	112
5.3.6 道具颜色与表面材质.....	113
5.3.7 设置道具对象的链接.....	113
5.3.8 使用道具替代形体对象的元素.....	115
5.3.9 通过道具的替换改变形体对象的类型.....	116
5.4 将道具保存在造型库中	117
5.5 巩固知识	118
5.5.1 问与答.....	118
5.5.2 习题.....	119
第 6 章 摄像机	120
6.1 摄像机简介	120
6.1.1 摄像机工作简介.....	120
6.1.2 摄像机分类.....	122
6.2 摄像机的选择	123
6.2.1 Camera Controls 面板	123
6.2.2 摄像机快捷按钮.....	124
6.2.3 摄像机编辑菜单.....	124
6.3 工作区的观察角度	125
6.3.1 摄像机平面面板.....	125
6.3.2 旋转光标球.....	126
6.4 使用摄像机参数旋钮	127
6.5 设置摄像机	128
6.6 摄像机的定向操作	129
6.7 摄像机的锁定操作	130
6.8 保存摄像机的位置	131
6.8.1 Library 面板.....	131
6.8.2 记忆点面板.....	132
6.9 巩固知识	133
6.9.1 问与答.....	133
6.9.2 习题.....	133
第 7 章 Poser 4 中的灯光	134
7.1 灯光简介	134
7.1.1 Poser 4 中灯光的基本概念.....	134
7.1.2 Poser 4 中灯光的分类.....	134

7.2 灯光特性	135
7.3 加入灯光	137
7.4 调整灯光	138
7.4.1 使用 Light Controls 面板调整灯光	138
7.4.2 使用灯光指示器调整灯光	139
7.4.3 使用参数旋钮调整灯光	140
7.4.4 将灯光指定在某些特定的形体对象上	142
7.5 灯光颜色	143
7.6 设置聚光灯属性	144
7.7 灯光的阴影属性	145
7.8 设置链接	146
7.9 保存灯光	147
7.10 灯光的具体应用实例	148
7.11 巩固知识	150
7.11.1 问与答	150
7.11.2 习题	151
第 8 章 形体动画设计	152
8.1 动画设计简介	152
8.2 Poser 4 中常见的动画设计	153
8.2.1 对整个形体对象进行动画设计	153
8.2.2 手的动画设计	154
8.2.3 脸的动画设计	154
8.2.4 道具的动画设计	155
8.2.5 变形器的动画设计	156
8.2.6 形态目标的动画设计	157
8.3 在 Poser 4 中建立动画	157
8.3.1 动画设置	157
8.3.2 动画背景的有关操作	158
8.3.3 时间轴的操作	159
8.3.4 记录关键帧	160
8.3.5 增加和删除关键帧	161
8.4 在 Poser 4 中编辑动画	161
8.4.1 动画面板简介	161
8.4.2 对动画设置进行编辑	163
8.4.3 利用元素列表	164
8.4.4 在时间轴上编辑关键帧	165
8.5 高级动画编辑	172
8.5.1 关键帧的添写技术	172

8.5.2 图表面板简介	174
8.6 动画预览	178
8.6.1 预览工具	178
8.6.2 设置演示范围	179
8.7 造型库的使用	179
8.7.1 将动画作品加入到造型库中	179
8.7.2 从造型库中调用动画作品	179
8.8 巩固知识	180
8.8.1 问与答	180
8.8.2 习题	181
第9章 动画技术	182
9.1 设置关键帧	182
9.2 走路的动画设计	183
9.2.1 建立走路线路	183
9.2.2 设计走路动作	184
9.2.3 编辑走路动作	186
9.2.4 保存与调用走路动作	187
9.2.5 走路动作的应用设置	187
9.3 摄像机的动画设计	189
9.3.1 摄像机的动画设计简介	189
9.3.2 摄像机动画的关与开	189
9.4 灯光的动画设计	190
9.5 加入声音	190
9.5.1 如何加入声音	190
9.5.2 编辑声音	191
9.5.3 使声音与动作同步	191
9.6 巩固知识	192
9.6.1 问与答	192
9.6.2 习题	193
第10章 表面材质	194
10.1 表面材质简介	194
10.2 使用表面材质	195
10.2.1 Surface Material 对话框	195
10.2.2 将表面材质应用于形体对象元素	196
10.2.3 将表面材质应用于形体对象上的特定区域	197
10.2.4 将表面材质图形应用在道具上	198
10.3 使用浮雕贴图表面材质	199

10.3.1 使用浮雕贴图的基本步骤.....	199
10.3.2 建立用户自定义的浮雕贴图.....	199
10.3.3 使用模板.....	201
10.4 使用纹理贴图.....	201
10.4.1 使用纹理贴图的基本步骤.....	201
10.4.2 建立自定义的纹理贴图.....	202
10.4.3 使用模板.....	203
10.5 使用透明贴图.....	204
10.5.1 有关透明贴图的基本概念.....	204
10.5.2 建立自定义的透明贴图.....	205
10.5.3 使用透明滑块.....	205
10.6 使用反射贴图.....	206
10.6.1 使用反射贴图的基本步骤.....	206
10.6.2 反射颜色.....	208
10.6.3 建立自定义的反射贴图.....	208
10.7 设置颜色.....	209
10.7.1 对象颜色.....	209
10.7.2 高亮区颜色.....	209
10.7.3 环境颜色.....	210
10.8 巩固知识.....	210
10.8.1 问与答.....	210
10.8.2 习题.....	211
第 11 章 渲染.....	212
11.1 渲染简介.....	212
11.2 渲染操作的设置.....	213
11.2.1 设置渲染目的.....	214
11.2.2 设置图形尺寸.....	214
11.2.3 选择渲染背景.....	215
11.2.4 设置表面细节.....	215
11.2.5 Render 菜单.....	216
11.2.6 Antialias 渲染.....	216
11.3 动画的渲染操作.....	217
11.4 使用素描设计器.....	219
11.4.1 素描设计器窗口.....	220
11.4.2 使用所编辑的形体对象完成素描.....	228
11.4.3 对一个素描图形进行渲染操作.....	229
11.5 巩固知识.....	229
11.5.1 问与答.....	229

11.5.2 习题.....	230
第 12 章 高级形体设计	231
12.1 设置形态目标	231
12.2 形体对象的关节和混合区域	232
12.2.1 编辑关节参数.....	233
12.2.2 交互进行关节参数的编辑操作.....	235
12.2.3 编辑图变形器的包含和排除区域.....	236
12.2.4 关节特性.....	236
12.2.5 球形下降区域.....	240
12.3 巩固知识	241
12.3.1 问与答.....	241
12.3.2 习题.....	241
第 13 章 Poser 4 中层的概念	242
13.1 Poser 4 中层的基本概念	242
13.2 使用 HierarchyWindow 对话框.....	243
13.2.1 打开 HierarchyWindow 对话框.....	243
13.2.2 控制 HierarchyWindow 对话框的显示方式.....	243
13.2.3 关闭 HierarchyWindow 对话框.....	244
13.2.4 选择元素.....	244
13.2.5 删除元素.....	245
13.2.6 重命名编辑对象.....	245
13.2.7 重排序编辑对象.....	246
13.3 改变形体对象的可见性	246
13.3.1 显示形体对象的特定对话框.....	246
13.3.2 控制形体对象的可见性.....	247
13.4 建立层关系	247
13.5 建立多形体对象的层	248
13.6 使用标准层	250
13.7 使用标准的旋转顺序	251
13.8 设置反向运动	251
13.9 巩固知识	252
13.9.1 问与答.....	252
13.9.2 习题.....	253
第 14 章 自定义形体对象	254
14.1 形体对象的修改	254
14.1.1 修改形体对象.....	254
14.1.2 多个形体对象的组合.....	255

14.2 使用其他软件建立形体对象	257
14.2.1 决定如何开始	257
14.2.2 对于整个过程的理解	257
14.2.3 决定模型格式	258
14.2.4 对形体对象元素进行组操作	258
14.2.5 组的命名操作	259
14.2.6 模型上组的安排	260
14.3 巩固知识	261
14.3.1 问与答	261
14.3.2 习题	261
第 15 章 经典实例	262
15.1 一天到晚游泳的鱼	262
15.1.1 建立神仙鱼造型	262
15.1.2 建立动画	263
15.1.3 建立更多的神仙鱼	266
15.1.4 为所有的鱼建立动画	268
15.1.5 完成动画作品	271
15.2 人马神射手	272
15.2.1 加载模型	272
15.2.2 形体合成	273
15.2.3 设置面部特征	274
15.2.4 设置运动父阶	275
15.2.5 调整射箭姿势	276
15.2.6 创建弓箭道具	277
15.2.7 加入背景	279
15.2.8 建立表面材质	280
15.2.9 渲染最终效果	283
15.3 午夜凶铃	283
15.3.1 创建人物形体	284
15.3.2 建立衣物	284
15.3.3 建立黑色的长发	285
15.3.4 面部的特写	286
15.3.5 站立的姿势	286
15.3.6 行走动画	287
15.3.7 分身的鬼魂	289
15.3.8 创建恐怖的光效	290
15.3.9 突然切近的镜头	294
附录	296

第1章 揭开 Poser 的面纱

Poser 是 MetaCreations 公司出品的三维人体造型和动画设计软件, 被誉为“给设计界带来活力的软件”。世界上大部分专业三维动画师都选用 Poser 作为辅助建模和动画创作工具。近几年来, 国内电脑三维动画掀起了一股流行热浪, 3D Studio MAX、Maya 等专业级软件已经为许多专业动画师和三维爱好者所熟悉。但是就国内而言, 在很长时间内, Poser 这一重要的三维辅助工具软件却得不到足够的重视。随着国内三维技术的不断发展, Poser 以其便捷的操作和强大的功能正在逐渐征服越来越多的三维动画创作人员。

本章将向您介绍 Poser 的形体造型和动画设计的基本功能和特点, 同时介绍 Poser 4 的许多新增功能以及如何在 PC 机中安装和启动, 逐步揭开 Poser 的神秘面纱。

1.1 Poser 4 的特点

Poser 的诞生, 是为了使从事二维创作的艺术师们能够便捷而准确地描述一个人体的形象。当时, 它是作为 MetaCreations 的 Painter 应用程序开发的, 以工作室里的人体模特或模型摆出的姿势为基础数据编制程序。但在 Poser 发布后不久, 用户们都强烈要求为其添加三维动画功能。于是, 这种来自广大用户的压力, 使 MetaCreations 将 Poser 作为专业工具推上了三维动画艺术的舞台。

基于这种原因, Poser 不仅具有可以用于平面设计的准确精美的各种人物形象, 而且拥有大量的功能程序供三维动画设计选用。几年前, 在 3D Studio MAX 和 Maya 等大型三维软件还只能在工作站上使用的时候, Poser 的三维造型和动画功能, 就已经让许多计算机动画爱好者在自己家中的微机上得心应手地操作了。

1.1.1 Poser 的发展历史

从 Poser 2 开始在国内传播, 到现在最新版本 Poser 4 的流行, 只不过 3 年多的时间。越来越多的人被它精美易用的界面、强大实用的功能所吸引, 从而加入到使用 Poser 进行三维设计的队伍中, 通过 Poser 快速而巧妙地来表现他们各种新奇的念头。

每一个版本的 Poser 都比它前一个版本增添了许多重要的功能, 使 Poser 的应用领域更为扩大了。Poser 3 与 Poser 2 相比, 不仅界面上有很大创新, 而且增添了动物造型选项、表情库、行走动画设计程序等内容。而 Poser 4 与 Poser 3 相比, 又增添了衣服库、变形器、HierarchyWindow 对话框等功能。特别是造型库的每一个分目录都增添了新内容, 并保留了以前的选项, 以使用惯了 Poser 2 或 Poser 3 的用户调用。

Poser 具有高度可扩展性, 国际上有很多开发小组都为其编写插件或增添造型库的内容。用户可以购买他们出版的光盘, 或从相关网站上下载这些内容, 以使自己的创作更为

方便。

几乎各行各业的人，都能从 Poser 4 中找到自己想用的功能。特别是那些卡通漫画的爱好者、美术设计师、时装设计师、建筑设计师、专业动画艺术家、雕刻家，甚至工程师和科学家们，通过使用 Poser，将其独特的见解和巧妙的创造，淋漓尽致地表现在一份份精美的作品之中。

1.1.2 Poser 的基本功能

与用户非常熟悉的 3D Studio MAX 相比，Poser 的功能没有那么强大和复杂。但是，作为专门进行人体形象处理的动画制作软件，Poser 具有 7 种独特而又实用的基本功能。

1. 支持大量的文件格式

在 Poser 系统中可以使用的文件格式包括：PICT(Macintosh)、TIF、JPEG、BMP、Quick Time(Macintosh)、MetaStream、VRML、AVI(Windows)、DXF、BVH、3DMF、Wavefront、3D Studio(Windows)以及 Painter3D(Detailer)等。

2. 形体对象的编辑操作功能

在实际工作中，用户可以通过使用编辑工具和参数按钮，对自己所选择的形体对象进行旋转、平移、比例缩放等具体操作，还可进行反向运动(IK)等高级动画设置。

3. 有关道具的编辑操作

使用不同的道具创作出生动丰富的造型效果。

4. 灯光控制功能

通过有关灯光的设置，来表达各种不同照明和气氛效果。可以对场景进行添加灯光、删除灯光、改变灯光属性以及调整灯光等具体操作，以设置出逼真的灯光效果。

5. 摄像机功能控制

可以对所选择的各种摄像机进行旋转、平移以及对所编辑形体对象的某一元素进行特写等操作，创建出具有各种视觉效果的作品。

6. 动画制作功能

Poser 最核心的技术就是进行形体的动画设计。通过动画技术，可以创建出人物行走、动物跳跃等形体运动效果，为创建角色动画提供良好的基础。

7. 表面材质和渲染功能

强大的材质编辑和渲染功能可以使形体造型更加逼真传神。

1.1.3 Poser 4 中令人激动的新增功能

在 Poser 4 中，更是新增了令许多三维动画爱好者激动的 10 大功能。使用这些新增功能，可以创建出更加具有震撼效果的造型和动画。

1. 与形体相配合的服装

Poser 4 的一个显而易见的创新，就是建立了能与形体姿势配合的服装库。

在以前的版本中，用户只能使用默认的服装，而不能改变形体的服装，这是一件非常令人困扰的事。但 Poser 人体造型和姿势编辑功能是其他软件不可替代的，因此，许多熟练掌握其他三维造型软件的用户，把用 Poser 制作的形体调入其他三维造型软件中，使用该三维造型软件的造型功能来为形体制作服装。现在，在 Poser 4 中就不用这么麻烦了。Poser 4 的服装库几乎包括了人们日常所用的所有类型的衣物，用户可以任意改变形体的服装，并可以根据自己的需要任意组合搭配这些服装，如图 1.1 所示。

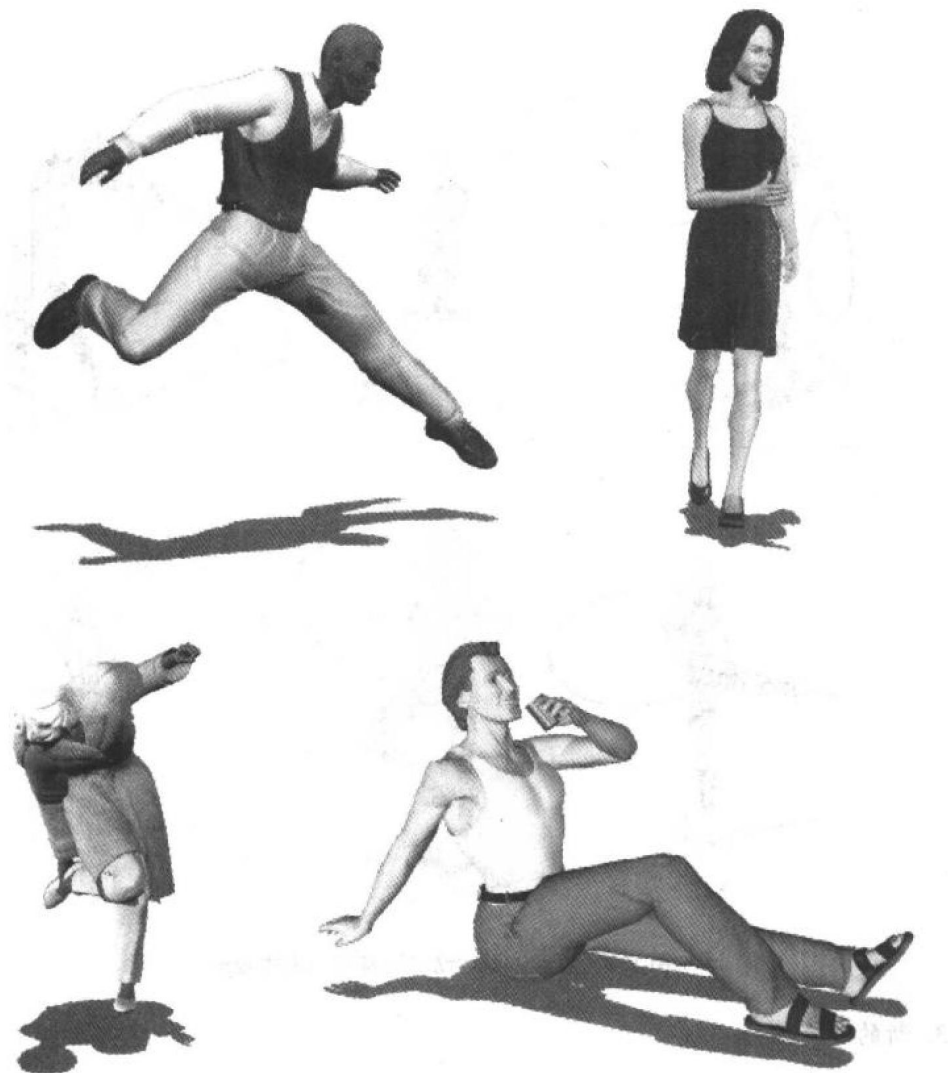


图 1.1 使用 Poser 4 中的服装库为形体建立的服装效果

图 1.1 中人物的服装均选用 Poser 4 服装库中的服装对象。衣服的形态已与人物造型的姿态完美地配合起来。