

利用Character Studio设计完美角色

3D 角色动画必成攻略

3DS MAX



CHARACTER STUDIO

(韩) 南相宇 / 编著
朕宏国际 / 译

3D 角色动画的美学经典!!

灵活运用 3DS MAX 实践角色建模, 驾驭 Character Studio 尝试动画制作

本书由韩国著名电脑图书专业出版社Hyejiwon授权独家出版

本书对运用 3DS MAX 和 Character Studio 进行角色建模并制作成动画的各种技法做了详细简洁的说明, 跟随书中实例循序渐进学习即可

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

了解 3DS MAX 和 Character Studio 的基本知识

角色建模

制作脸部动画

了解 Character Studio 的基本知识

在角色上应用 Physique

利用 Character Studio 制作动画

随书附赠光盘, 内含全书范例文件、动画文件、Gallery Image、插件 Texporter(Freeware)



中国青年出版社





利用Character Studio设计完美角色

3D 角色动画必成攻略

(韩) 南相宇 / 编著
朕宏国际 / 译

3DS MAX
+
CHARACTER STUDIO



中国青年出版社

(京)新登字 083 号

本书简体中文版由韩国 Hyejiwon 公司授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

Copyright 2001 by Yoon Won Geun

Original korean language edition copyright 2001 Hyejiwon Publishing, Inc.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or part in any form.

This edition published by arrangement with the original publisher, Hyejiwon publishing, Inc., Seoul, Korea.

版权贸易合同登记号: 01-2001-2451

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 江 颖

付 霞

责任校对: 肖新民

书 名: 《3D 角色动画必成攻略》

ISBN 7-5006-4495-7/TP · 211

编 著: 南相宇

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 16 开

版 次: 2001 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2001 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000

定 价: 78.00 元 (附赠 1CD)

版权声明

Original Korean language edition published
by Hyejiwon Publishing Inc.,

420-3 Jangam 1-Dong, Dongtaemon-Ku,
Seoul, Korea 130-101

Tel:+822-2217-4686, Fax:+822-2247-1227

Copyright © 2001, by Hyejiwon Publishing
Inc. All rights reserved.

Traditional Chinese edition Copyright © 2001
Mega Viz Publishing Inc.

All rights reserved.

A
N
I
M
A
T
I
O
N

二〇〇〇年 某日凌晨 南相宇绘



序 言

笔者学习 3D 动画完全是依靠自学完成的，而本书就是笔者集多年来从事 3D 动画制作的经验编写而成的，希望能够帮助那些渴望学习 3D 却又苦于求学无门的读者们踏入真正的 3D 之门。

本书并不是一本入门手册或说明书，而是以实例为中心，在层层解说中向读者灌输 3D 的基础知识，以便于读者在实际操作中把握 3D 软件的实用方法和使用技巧。

总之，笔者希望能够通过本书帮助大家真正掌握 3DS MAX 以及它的亲密战友 Character Studio。

在本书出版之际，笔者对一直以来支持我和帮助我的父母和朋友，以及 Hyejiwon 出版社的负责人表示衷心的感谢。

南相宇

[3DS MAX] [CHARACTER STUDIO]

Profile

[3DS MAX]



[CHARACTER STUDIO]



南相宇 (NAM SANG WOO)

现任 Young-Gu Art CG2 组组长

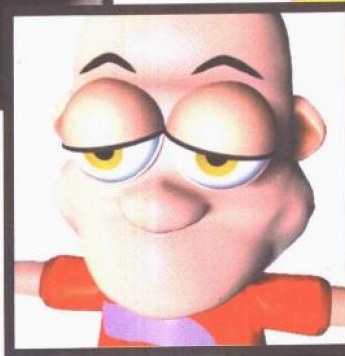
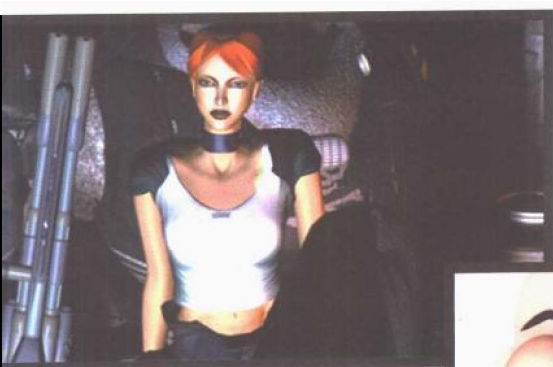
CRIMSON@NETGO.COM

1973年 出生于韩国汉城

1991年 毕业于培栽高中

1998年 毕业于国民大学工业设计系

获 97 AUTODESK IMAGE&ANIMATION 公开赛 Video 组大奖。



3D Character Gallery

3D 角色动画作品集

Copyright Digital Contents & Young Gu Art



93001



1999/6 BY NAMSANGWOO



COPY RIGHT DIGITAL CONTENTS Inc



COPY RIGHT YOUNG GU ART BY NAM SANGWOO



2000/ 5/ 10 by nam sangwoo



Copy right Digital Bong studio inc

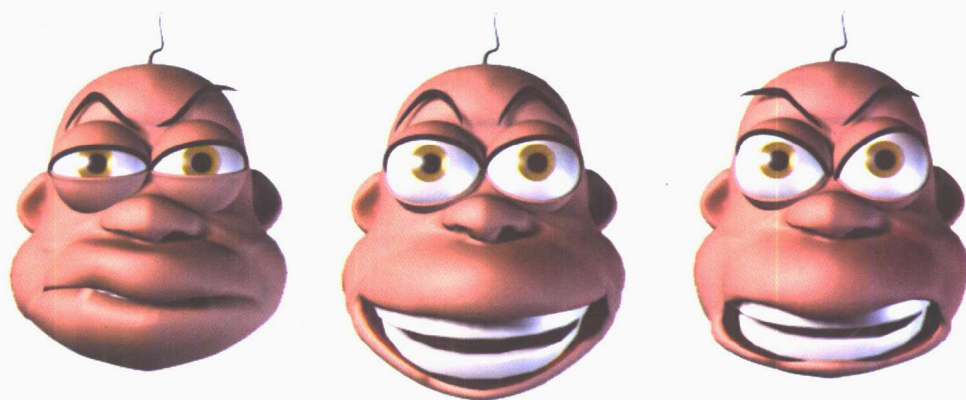
COPY RIGHT DIGITAL BONG
BY NAM SANGWOO







BY LEE WONJAE
NAM SANGWOO



序言
Gallery
目录

Chapter 1 3DS MAX和Character Studio

Section 1 关于 3DS MAX 4

Section 2 3DS MAX的功能 6

- ① 建模功能 6
- ② 动画功能 6
- ③ 贴图功能 7
- ④ 渲染功能 7

Chapter 2 角色建模

Section 1 建模的基础知识 12

1 建模的种类和特征 12

- ① 建模的种类 13
- ② 建模的特征 14

2 角色建模的方法 17

- ① 使锐利的多边形模型变得平滑 17
- ② 从样条曲线开始建立曲面 21
- ③ 使用面片建模 22

Section 2 角色脸部建模 26

1 Surface 模型 26

- ① Surface Tool的基本概念 26
- ② Surface Tool的基本应用 28
- ③ 利用 Surface Tool制作眼球 32

2 NURMS建模 36

- ① 利用 NURMS进行简单的建模练习 37
- ② 制作小狗模型 40

3 Patch 建模 49

- ① 制作基本的脸部模型 50
- ② 制作蜥蜴的头部模型 62
- Section 3 角色身体建模 66
 - 1 身体建模基础 66
 - ① 女性身体建模 66
 - 2 蜥蜴人身体建模 72
- Section 4 Samdoli建模 80
 - 1 Samdoli脸部建模 81
 - 2 Samdoli身体建模 97
 - 3 制作Samdoli的手 109
 - 4 Samdoli的脚部建模 113
 - 5 贴图及其他 117

Chapter 3 脸部动画

- Section 1 制作变形的脸(Morphing) 122
 - 1 制作基本口形 123
 - ① 制作元音 (VOWELS) 124
 - ② 制作辅音 (CONSONANTS) 125
 - 2 制作表情 127
 - ① 眨眼 128
 - ② 制作表情 131
- Section 2 让角色说话 136
 - 1 使用Morpher工具 136
 - ① Attach 命令 137
 - ② Morphing 设置和用法 140
 - 2 说话 143
 - ① 说台词 144
 - ② 添加表情 155
 - ③ 眼皮的动作 156