

[韩] 李素雅 金亨俊 金成坤 金钟淑 柳石灿 崔宪华 朴勇淳 石政贤 李智慧 金雄振 著

cgland.com



D . I . V . A

韩国数字角色与偶像 设计圣典

申铉京 译
视觉中国 审校

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

D.I.V.A

韩国数字角色与偶像 设计圣典





07
Park yong soon

08
suk jung hyun



06
Choe heon wha



09
lee soul key

10
Kim woong jin

[韩] 李素雅 · 金亨俊 · 金成坤 · 金钟淑 · 柳石灿 · 崔宪华 · 朴勇淳 · 石政贤 · 李智慧 · 金雄振 著



D.I.V.A

韩国数字角色与偶像设计圣典

申铉京 译

视觉中国 审校

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

D.I.V.A 韩国数字角色与偶像设计圣典 / (韩) 李素雅等著; 申铉京译.

—北京: 人民邮电出版社, 2003.12

ISBN 7-115-11947-3

I. D... II. ①李... ②申... III. 动画—造型设计: 计算机辅助设计 IV. J218.7-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 106134 号

版 权 声 明

Copyright © 2003 by cglan.com.

First published by cglan.com.

All rights reserved.

本书中文版由韩国 cglan.com 公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

D.I.V.A Digital Idol Visual Artwork

D.I.V.A 韩国数字角色与偶像设计圣典

著 [韩] 李素雅 金亨俊 金成坤 金钟淑 柳石灿

崔宪华 朴勇淳 石政贤 李智慧 金雄振

译 申铉京

审 校 视觉中国

责任编辑 陈 昇

出版发行 人民邮电出版社

经 销 新华书店总店北京发行所

地址邮编 北京市崇文区夕照寺街 14 号 100061

电子函件 315@ptpress.com.cn

网 址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132705

印 刷 北京华联印刷有限公司

开 本 889×1194 1/16

印 张 13.75

印 次 2003 年 12 月北京第 1 版第 1 次印刷

印 数 1-4 000 册

书 号 ISBN 7-115-11947-3/TP·3770

定 价 78.00 元

著作权合同登记 图字 01-2003-7627 号

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

内容提要

本书由10位韩国顶尖的CG设计专家编写，由韩国最著名的CG网站cgland. com出版。这10位专家使用了读者非常熟悉的Maya、3ds max、Photoshop、Painter等软件，通过10个实例详细介绍了游戏和动漫中的角色与偶像的容貌、体态、性格等特点的构思、制作以及最终实现的每个过程。

本书适合各类CG设计专家、游戏与动漫的制作者以及各类图形图像制作的爱好者阅读参考。

序 言

得知要为《D. I. V. A》中文版写一段文字，心里就开始惶恐起来。虽然我本人是数字艺术忠实的爱好者和积极的推广者，也曾经和书中大部分韩国的数字艺术家一样，从上世纪90年代初就开始使用3D STUDIO进行创作，但是很可惜，一直没有创作出一件优秀的3D作品，在数字艺术领域，也没有太多的建树，而生怕自己的文字会误导读者。所以，只能从个人对此书的认识出发，谈谈自己的想法。

两个月前，从上海多媒体行业协会韩国事务顾问归华小姐手里接过原版的《D. I. V. A》，看到早已为国内CGER所熟悉的、来自韩国的数字艺术家如李素雅、金贤俊等人的作品，欣喜之情，无以言表。

细读后，发现这是一本既不是年鉴、也不是教材的书，我们可以称之为作品集、心得集、秘笈集或者后来我们干脆称之为《D. I. V. A 韩国数字角色与偶像设计圣典》。但是在这里，我们似乎需要特别解释以下几个关键词，也许这样可以让大家更清楚本书的内容和引进的目的。

韩国，在中国的CGER眼里，韩国不应是一个只会制造“韩流”的国度，而是一个值得思索和学习的国度。20世纪90年代末，金融危机中的韩国政府敏锐地预测到以游戏、动画、音乐、卡通、出版、漫画、电影、广播电视为表现的文化内容产业将成为一种规模巨大、增长极高的产业，于是毅然将数字内容（Digital Content）产业作为国家重点发展的核心产业之一，由政府投入了大量的资金，并制定了完善的数字内容产业综合支援体系来扶持数字内容产业的发展。短短的几年时间，来自韩国的数字内容产品开始大规模进入中国，比如大家所熟悉的二维角色形象“流氓兔”，韩国纯CG电影《晴空战士》以及拥有几千万中国忠实玩家的韩国网络游戏《传奇》、《天堂》、《红月》、《A3》等。在这里特别要提出的是，2002年，中国网络游戏市场规模达到9.1亿人民币，其中80%以上的网络游戏都引进自韩国，而本书中的部分作者，正是这些韩国网络游戏的主要角色和场景的设计者！

数字艺术与角色设计：数字艺术（Digital Art）泛指各种利用数字技术和信息技术制作的艺术作品，数字艺术的作品包括动画、卡通形象、数字图像以及多媒体项目等等，而此书则主要针对数字偶像和数字角色设计这个特殊的艺术门类。本书收录了当今韩国10位最著名的数字艺术家创作的大量优秀的数字偶像和数字角色设计作品，不管是个人实验作品还是商业作品，均是该作者的代表作品，均是真正的数字艺术作品。

圣典：之所以叫圣典，并不是故弄玄虚的噱头。前面提到过，本书集中了当今韩国最优秀最具知名度的10位数字艺术家的大量代表作品，该书即便在韩国，也算是第一本年鉴性质的作品集合。更何况，这10位艺术家带给我们的不仅仅只是作品，更多的是这个作品幕后的故事、幕后的制作秘诀，以及作者多年来从事数字创作的经验体会。这些作品中所创造的生动的形象、唯美的风格、丰富的想象、瞠目的细节，无不体现了这10位数字艺术家个人优秀的艺术修养和扎实的技术功底。称之圣典并不过分！

由此可见，本书特别适合国内从事数字艺术创作特别是3D动画和游戏角色创作的人群。相信国内的数字设计师们可以从中了解到这些作品相对完整的创作思路，借鉴韩国同行的3D动画和游戏角色创作手法，并运用到自身的3D动画和游戏角色创作工作中来。同时，所有对数字艺术所感兴趣的人群，均可以从中吸取到相应的知识。

同时，本书中介绍的大部分作品的原图，读者都可以从视觉中国网站（www.chinavisual.com）《D. I. V. A》专题中下载并供大家参考。

近年来，中国的数字艺术创作水平在不断提高，数字艺术的发展也方兴未艾。各类活动、大赛陆续展开，各类相关媒体及协会纷纷成立，我国政府也开始日益认识到数字内容产业的巨大发展前景，并已经从国家层面推进数字内容产业的发展。我们相信，在不远的将来，我们中国的数字艺术家和数字艺术作品将会以更优秀的姿态出现在国际数字艺术业界，同样，会出现在我们韩国同行的桌面上！

在此，要感谢韩国最大的数字艺术网络团体——CGLAND.COM，正是因为他们的努力，才有这本作品集在韩国的出版；同时，还要感谢人民邮电出版社，正是因为他们的努力，本书的中文版才会在2个月时间内出现在中国读者的手里；最后，还要特别感谢上海多媒体行业协会韩国事务顾问归华小姐，感谢她在此书引进过程中所做的积极的联系和沟通，使我们有机会接触到韩国同行的最新力作。

雷海波（byteart）

中国数字艺术奖组委会副秘书长

北京多媒体行业协会监事

视觉中国（chinavisual.com）网站主编

2003-11-12北京

D.I.V.A

Digital Idol Visual Artwork

目 录

01. Suphia & Redyan (李素雅)

1. 人物设计 | 016
2. 3D实现 (3DS Max) | 017
3. 用2D重新生成 (Photoshop) | 024
4. 结束语 | 029

02. Bess Truman (金亨俊)

1. 开始制作 | 038
2. 建模——创造性的制作方法 | 038
3. 贴图——要重视质感 | 044
4. 结束语——制作的最高才能 | 053

03. Jura & Leona (金成坤)

1. 制作构思 | 060
2. 建模 | 060
3. 贴图 (Mapping) | 065
4. 照明, 渲染 | 071
5. 合成 | 073

04. Lena Hains (金钟淑)

1. 头部的建模 | 080
2. 眼睛的制作 | 088
3. 刻画细节 | 097
4. 头发的制作 | 102

05. Ego & Lain (柳石灿)

1. 人物的设定 | 114
2. 建模 | 115
3. Shading and Texture | 118
4. Scene and Lighting | 121

06. Jude (崔宪华)

1. 构思 | 126
2. 脸部的建模 | 127
3. 贴图 (Mapping) | 132
4. 头发 | 136
5. 安置 (Setting) | 138
6. NURBS 建模 | 139
7. 照明和渲染 | 141

07. Angel Hunter (朴勇淳)

1. 制作新的文档文件 | 148
2. 背景的制作 | 148
3. 远山背景的制作 | 149
4. 近山背景的制作 | 150
5. 人物写生 | 151
6. 人物的修整-1 | 152
7. 背景的修整 | 153
8. 人物的修整-2 | 154
9. 装饰品的表现 | 156
10. 翼质感的表现 | 159
11. 给近山加纹理 | 160
12. 结束 | 160

08. Girls from AGE Society (石政贤)

1. 素描 | 168
2. 扫描 | 168
3. 扫描结果的调整 | 169
4. 着色准备工作 | 170
5. 初步着色 | 172
6. 脸部的描写 | 174
7. 头发的描写 | 175
8. 身体上部描写 | 176
9. 身体下部描写 | 177
10. 最终着色 | 178
11. 最终收尾 | 180

09. Wonderland in joshclub (李智慧)

1. 打开Canvas | 190
2. 素描 | 190
3. 着底色 | 191
4. 着基本色 | 191
5. 整理 | 193
6. 结束工作 | 195
7. 绘制瓷砖 | 196

10. Little bird (金雄振)

1. 在Photoshop中修整形态 | 206
2. 头发丝的表现 | 210
3. Lettering | 213
4. 利用照片模糊 (Out of Focus) 技法的空间感 | 214



01

Suphia & Redyan

lee so a



李素雅

网页: www.soanala.com

1998: 第一届韩国计算机美术大奖赛 金奖

1999: 智能机器人歌手“Adam”的MTV制作

2000: 作为Supervising Modeler的美术指导

2002: 网络游戏“Project A3”主要人物的建模、Illustration的制作

2003: 洪毅大学美术学院绘画专业毕业

制作ELSA 智能机器人人物 Elene



在这里介绍的人物 (Character) 是叫做“Suphia”的妖精。这一人物对我个人给予了另一个起点。我没有把3D插图在渲染上结束,而是利用2D软件重新做了一遍制作插图过程。在这一过程中,表现了在某一程度上可以与影像联系起来,但另一方面只能在插图中可以实现的细节。这是因为能使3D渲染产生的人为的生硬和单调感变得较华丽和柔和的方法只有2D。

由于3D插图的基本素材是在3D中提供的,因此,它具有“可能存在的现实感”或形态准确的事物,或者不同姿势等优点。另外,更有魅力的是在插图 (illustration) 中的人物是随时“可以动”的模特的事实。在用2D软件过程中,为了使通过3D渲染提供的插图制作得更完善,需要进行Retouching。这时,维持原来素材所具有的感觉越多,越有利于人物的有效利用,因此,可以说在3D中制作人

物的质量 (Quality) 是非常重要的。

因此,3D插图的制作需要熟练的3D软件的使用技术、看图的审美、绘图技巧等多方面均衡的发展。如果2D技术突出,因此若想把从3D中得到的素材的不足用2D来代替,则你会降低3D素材的可能性。同样,如果只有3D技术突出,而表现能力差,则创造独特的作品同样困难。

要学习的东西很多,而3D让你可以做无穷无尽事情,因此,只要你有“想做点什么”的愿望,给你希望的就是3D。

在这一制作过程中,我的重点不在制作3D人物的详细过程,而是在于完成一个插图的整体过程。

* 在这里3D指用3ds max、Maya、Softimage、Shade等3D软件制作的过程和其结果,而2D指用Photoshop、Painter等软件制作的过程和其结果。









