|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 30 | **기간** | 1.16~1.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 여성형 몸통 | | | | |

<상세 수행내용>

개인사정과 이사가 있어서 이번 주 차에도 작업을 별로 못하였다. 그래서 원래 예정으로는 캐릭터별로 모델링을 하려했으나 여성과 남성 몸통만 제작 후 얼굴만 바꾸는 식으로 할 예정이다. 이번 주에는 여성용 몸통을 만드는 작업을 했는데 사실 인간형은 옷이 가려주기 때문에 몸을 세부적으로 표현할 필요가 없다. 하지만 좀비 캐릭터도 있기 때문에 좀비 같은 경우는 옷이 찢어져 맨 살이 드러나는 표현을 위해서 어느정도 근육표현이 필요하다고 생각해 집중적으로 모델링하였다. 여성 몸은 근육표현이 남성과 다르기 때문에 만들면서 필요한 해부학적 이미지들은 아래 사이트를 참고하였다.

<https://www.academia.edu/45178319/Anatomy_for_Sculptors_Understanding_the_Human_Figure_by_Uldis_Zarins_Sandis_Kondrats_z_lib_org_>

옷 모델링은 기존에 배운 대로 지브러쉬를 하려했으나 마블러스 디자이너를 이용하면 좀 더 효율적일 것 같아서 고민중이다.

앞으로 남은 방학기간동안 못 한 만큼 열심히 달려 나가야겠다.

스크린샷, 3D 모델링, 신체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스크린샷, 관절, 3D 모델링, 신체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 31 | **다음기간** | 1.22 ~ 1.29 |
| **다음주 할일** | 여성 캐릭터 모델링 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |