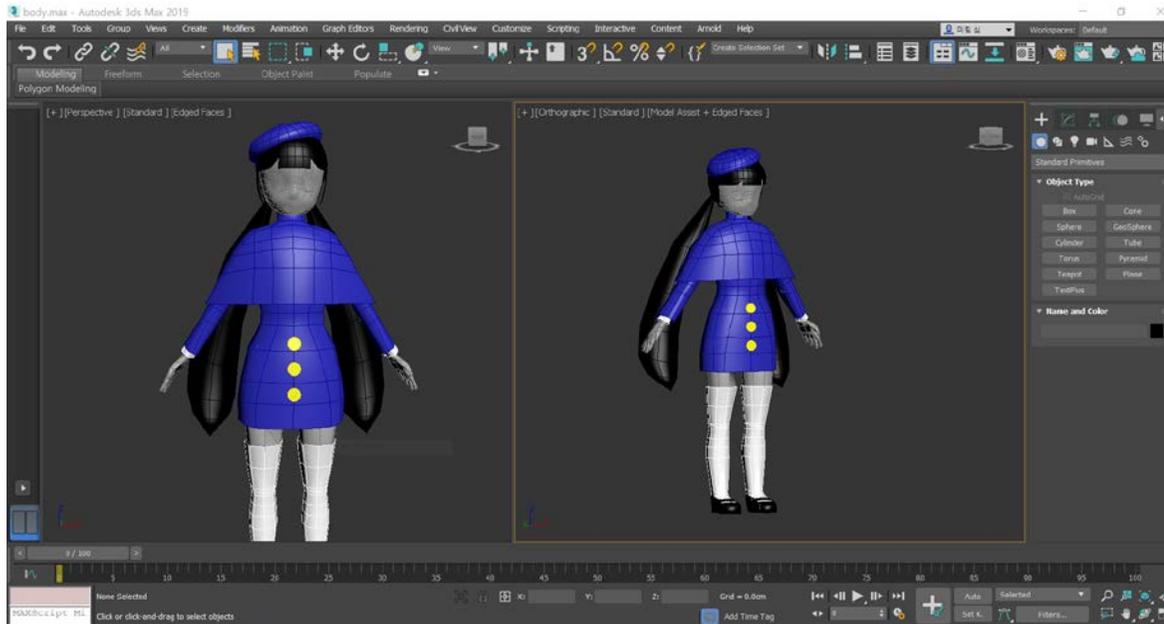


Introduction

- 루다 모델링

- ① 3ds MAX로 만든 캐릭터 모델
- ② 3d 게임의 캐릭터로 사용 목적
- ③ VR, AR과 같은 3d 환경의 캐릭터로 사용 목적

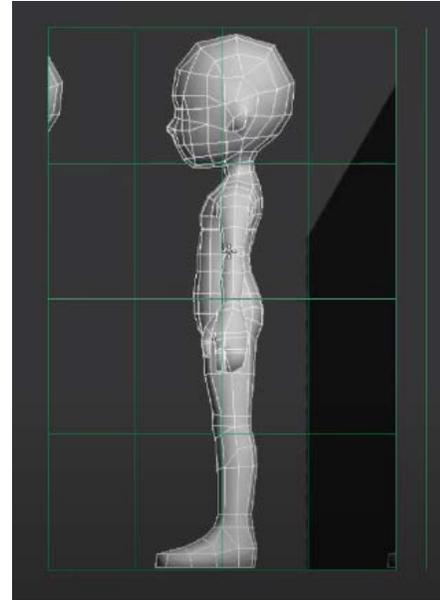


Click
만든 콘텐츠로 이동

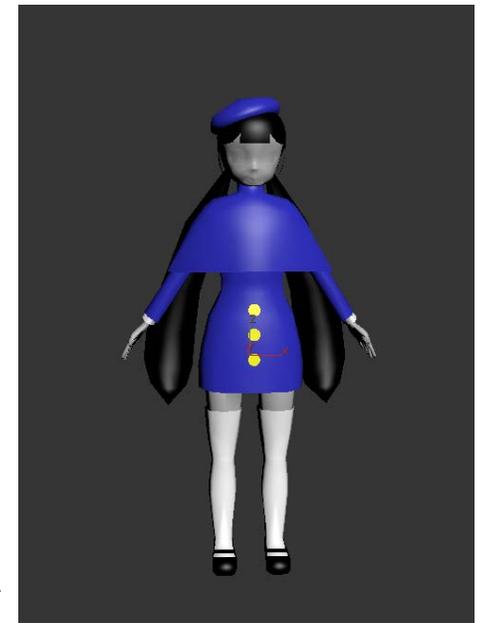


Difference between Original and Final

- 다른 모델링
 - 참조하여 만든 튜토리얼
- 개선사항 (또는 수정사항)
 - 머리의 크기를 조정
 - 몸 모양과 키 조정
 - 손, 발과 비율 조정
 - 옷과 신발, 액세서리 추가
 - 얼굴 디테일 추가



← 튜토리얼의 모델링



내가 만든 모델링 ⇨

How to and Will do

- 수정 보완 방법

- 머리의 전체적인 크기를 scale과 move를 이용해 줄여주었다.
- 유아틱한 몸과 키를 청소년의 몸과 키로 Border을 선택해 shift를 눌러가며 면을 늘려가면서 move로 모양을 잡아주었다.
- 손과 발이 좀 커서 scale과 move를 이용해 줄여주었다.
- 몸을 copy해 옷과 신발, 스타킹을 scale과 move를 이용해 크기와 모양을 잡아주고 액세서리(베레모)는 구를 반절로 잘라 move를 이용해 베레모 모양으로 만들어주었다.
- 눈이 들어가야 하는 곳을 move를 이용해 넣어주어 조금 더 입체적이게 만들었다.

- Future works

- 렌더링 추가 (얼굴 그림과 옷, 신발, 액세서리에 색상 부여)
- 리깅 추가 (애니메이션이 가능하도록)
- 완성된 모델을 인터넷에 배포
- 3d 게임을 만들었을 때 루다 캐릭터를 넣어 게임 캐릭터로 생성

References

- 참고문헌(또는 사이트)를 기술

- 캐릭터 모델링 1~5 - SD 캐릭터, 3d max character modeling

- https://www.youtube.com/watch?v=S6st6cD_1j8&list=PLWasZ8QFy5dTwASVScEmP1ApHLFFLkDG

- 캐릭터 모델링 : 3ds Max 0장 ~ 17장

- https://www.youtube.com/watch?v=W4NKnqzaPuE&list=PL9QSIQnYSen_XluTtJtVQiLFarm2-oadm