

Zadání závěrečné práce – Výtvarná anatomie II

Vaším úkolem je vytvořit charakter.

Můžete použít hlavu, kterou jste v minulém semestru vymodelovali, části těl, které jste vytvořili v tomto semestru, můžete použít i části těl, které vymodelovali vaši kolegové a kolegyně a oči, které jste si vytvořili v rámci hodiny Výtvarné anatomie. Samozřejmě můžete jinak modelovat vše co potřebujete k vytvoření vašeho charakteru.

Ošacení potom můžete vytvořit pomocí zkopírování části těl a použít modifikátory *Push* a *Shell*. Pokud budete chtít vytvořit nějaké ozdoby tak potom například pomocí základních tvarů nebo vytvořením křivky, převést na *Editable* a povelu *Sweep*. Nebo pomocí *Loft* v *Compound Object*.

Celou práci ovšem musíte mít promyšlenou, předem byste měli vědět jak by měl váš charakter vypadat.

Myslete na to co jsme si řekli o idealizaci, karikatuře, proporcích, módě. Nebojte se experimentovat a kombinovat typické znaky lidské, zvířecí, stroje atp. (Blížší vysvětlení najdete v wordovém souboru „Charakter“.)

Při vytváření náhledů myslte na vše co jsme si říkali o osvětlení a kompozici a barevném schématu. Textury vytvářejte promyšleně, aby nepopíraly samotnou modelaci.

Odevzdáte:

Zdrojový soubor
3 náhledy JPEG

Písemný popis vašeho charakteru nejméně na půl strany vycházející z vašich odpovědí na otázky v dotazníku, který dostanete poslední hodinu Anatomie.

Práce odevzdejte do konce zkuškového období do odevzdávacího na ISu. Pokud má někdo závažný důvod a chtěl by odevzdat práci až na podzim, domluvte se se mnou.

Ode mně máte k dispozici ve studijních materiálech:

Wordový soubor „Charakter“.

Dotazník, který vám pomůže zformovat představu o vašem charakteru.

Textury pro lidské a zvířecí charaktery.

Složku „Inspirace“ kde najdete obrázky, které by vám mohly pomoci v orientaci a nasměrování pro hledání dalších referenčních materiálů.

Pokud budete potřebovat nějaké další informace, najdete je v dalších učebních materiálech.

Neváhejte mě kontaktovat mailem.