

Maya를 이용한 3D 인체 모델링

신동선

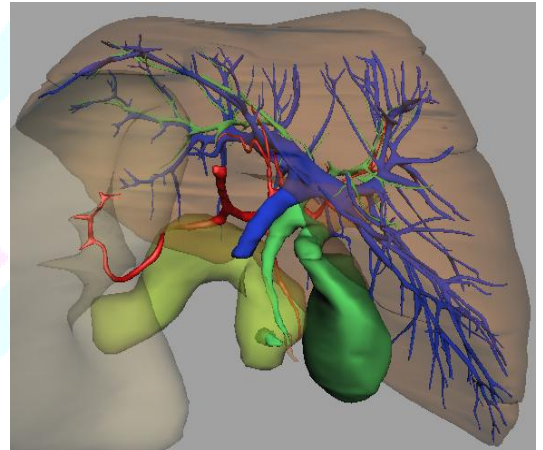
(Dong Sun Shin)

10. 25(목) 1: 30 PM ~ 3:30 PM

L403

3D 인체 모델링을 하기 위한 툴로는 3ds max, XSI, Maya 등이 있다. 각 프로그램의 장단점, 프로그램 간의 데이터 호환에 대해 설명한다. 이 중 Maya를 중심으로 여러 가지 인체 모델링 방법을 설명하고 이의 활용 방안을 논의한다.

더불어 Maya script를 이용한 동물, 인체의 움직임 구현에 관한 내용도 다룬다.



강사 : 신 동 선 (Dong Sun Shin)

아주대학교 의료원 해부학 교실 박사 과정.

경력 사항

- 2007.9 ~ 현재 : 현재 홍익대학교 조형대학 애니메이션전공, 강사 (게임애니메이션)
- 2006.1 ~ 현재 : 아주대학교 일반대학원 의학과(해부학전공), 박사과정
- 2006.3 ~ 현재 : 과학재단 특정기초연구, 연구원 (가상 한국인 인체 모델 생성 및 가시화 연구)
- 2007.3 ~ 2007.6 : 홍익대학교 조형대학 애니메이션전공, 강사 (드로잉스튜디오:해부학)
- 2006.12 ~ 2007.7 : "인체 모델링을 위한 해부학" 연재 - 3D ARTISAN
- 2006.11 : 경북전문대학 물리 치료과 향상교육, 강사 (해부학)
- 2006.02 : 성균관대학교 일반대학원 인지과학협동과정, 이학석사

연구 분야

해부학, 인체 모델링, 인체 애니메이션