

## 編集中

ZBrushには、粘土をこねる様な方法でモデリングする以外にも、独特なモデリングツールが備わっています。  
一般的な押し出しモデリングを発展させたような・・・・・・・・・・  
説明がややこしくなりそうなので、動画を置いておきますので、とりあえず見てください。

こんな感じです！

球体から球体が生えて行く感じで、大まかな形状が出来たらポリゴンに置き換えて行きます。

どうしても上手く行かなかった人の為に、簡単な人形のモデルをダウンロードできるようにしておきます。  
無理矢理球体を伸ばして人体を作ってもポリゴンが足りなくなって、モデリングし辛くなるだけなので、リトポを覚える  
まではこんなので遊んでみて下さい。

出来ないならば今出来る方法で楽しみながら少しずつ前進して行くのがCGに馴染むコツかもしれません