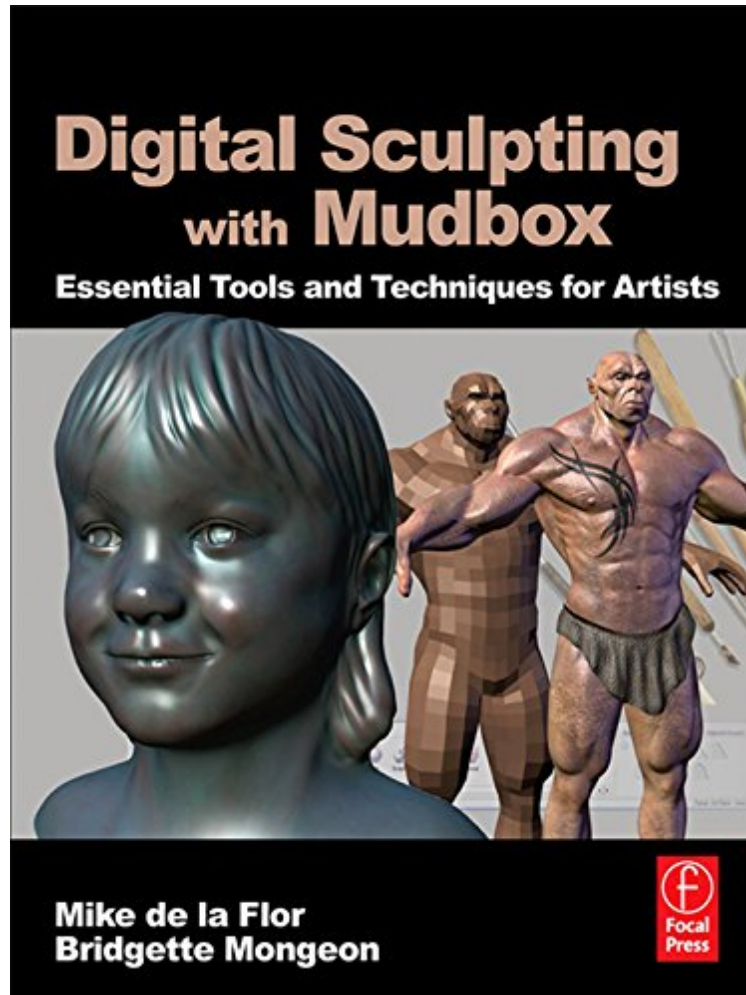


(Mobile book) Digital Sculpting with Mudbox: Essential Tools and Techniques for Artists

Digital Sculpting with Mudbox: Essential Tools and Techniques for Artists

Von Mike de la Flor, Bridgette Mongeon
audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



 Download

 Read Online

Produktinformation - Verkaufsrang: #1238982 in eBooks Veröffentlicht am: 2012-10-12 Erscheinungsdatum: 2012-10-12 File Name: B009W4F39I | File size: 34.Mb

Von Mike de la Flor, Bridgette Mongeon : Digital Sculpting with Mudbox: Essential Tools and Techniques for Artists before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Digital Sculpting with Mudbox: Essential Tools and Techniques for Artists:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nicht unbedingt für Anfänger Von Schoenfeld Das englischsprachige Buch bietet eine Reihe von Tutorials, die mit langsam steigendem Schwierigkeitsgrad in die Bedienung des Programms einführen. Die Bungsobjekte sind im Bereich der künstlerischen Plastik angesiedelt (Kopf, männlicher Akt usw.). Alle wichtigen Themen werden dabei berücksichtigt bis hin zur Texturierung und dem Datenaustausch mit anderen Programmen oder der 3-dimensionalen Erstellung von Gussformen bei spezieller Hardware. Einen Punktabzug gibt es erstens für die sehr umständliche Downloadseite für die

bungsdateien (dauert gemessen an den heutigen Geschwindigkeitsmaßstäben sehr lange) und zweitens für einen Fehler im Anfangstutorial, in dem einzelne Schritte vom Programm nicht so abgewickelt werden (das Modellieren nach Front- und Seitenaufriss); die Angaben, was als nächstes zu tun ist, sind dort auch etwas schwammig. Fazit: Man sollte sich schon etwas mit dem Programm Mudbox auskennen und man sollte grundlegende Modellierungsfähigkeiten aus dem 3D-Bereich (etwa aus zBrush) mitbringen. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Hervorragendes Buch Von Deadpixel Das Buch "Digital Sculpting with Mudbox" ist ein hervorragendes Buch für jeden der sich für digitales Sculpting interessiert. Man merkt dem Buch an jeder Stelle an, dass die Autorin seit vielen Jahren als Bildhauerin Erfahrung gesammelt hat. Das Buch ist keineswegs ein schlichtes Tutorial-Buch wie man das bei 3D-Büchern häufig sieht. Stattdessen werden alle Bereiche des digitalen Sculptings beleuchtet und mit Vergleichen zur traditionellen Bildhauerei ergänzt. Nebenbei werden aber auch alle wichtigen 3D-Techniken genannt, die diese Modellierungsart ermöglichen, so dass auch 3D-Einsteiger auf ihre Kosten kommen. Alles in allem war ich sehr zufrieden mit diesem Buch und kann es jedem 3D-Sculptor ans Herz legen!

Kurzbeschreibung Digital sculpting is the use of tools to push, pull, smooth, grab, pinch or otherwise manipulate a digital object as if it were made of a real-life substance such as clay. Mudbox is the premier sculpting solution for digital artists, in that it allows them to naturally and easily sculpt detailed, organic characters and models in a way that feels like traditional sculpting. This book guides CG professionals through the process of creating amazing digital sculptures using the Mudbox arsenal of ground-breaking digital sculpting and 3D painting tools, and porting the models into their Maya or Max work. Artists will explore tried and true, traditional, sculpting techniques and learn to apply them to digital sculpting. A series of in-depth tutorials are included, each challenging them with progressively more complex models as they go on. Unique to this book are topics specific to fine art sculptors transitioning from traditional sculpting to digital sculpting. Information found nowhere else for professional sculptors shows them how to successfully integrate digital sculpting into their workflow. Associated web site with: support files, models, materials, and textures for completing the tutorials in the book. Kurzbeschreibung Digital sculpting is the use of tools to push, pull, smooth, grab, pinch or otherwise manipulate a digital object as if it were made of a real-life substance such as clay. Mudbox is the premier sculpting solution for digital artists, in that it allows them to naturally and easily sculpt detailed, organic characters and models in a way that feels like traditional sculpting. This book guides CG professionals through the process of creating amazing digital sculptures using the Mudbox arsenal of ground-breaking digital sculpting and 3D painting tools, and porting the models into their Maya or Max work. Artists will explore tried and true, traditional, sculpting techniques and learn to apply them to digital sculpting. A series of in-depth tutorials are included, each challenging them with progressively more complex models as they go on. Unique to this book are topics specific to fine art sculptors transitioning from traditional sculpting to digital sculpting. Information found nowhere else for professional sculptors shows them how to successfully integrate digital sculpting into their workflow. Associated web site with: support files, models, materials, and textures for completing the tutorials in the book. über den Autor und weitere Mitwirkende Mike de la Flor (Houston, TX) is a freelance medical illustrator, instructor, and writer. He is the author of the Digital Biomedical Illustration Handbook (Charles River Media), and a contributing writer for 3D World Magazine and Computer Arts Magazine. He is also an adjunct instructor at Kingwood College where he teaches computer graphics. Mike has served as staff illustrator at the University of Texas Health Science Center in Houston, the University of Texas Medical Branch at Galveston, and Baylor College of Medicine. He has been a Professional member of the Association of Medical Illustrators since 1992. For more information visit, www.delaflo.com.