



Herausgeber:
Arndt von Koenigsmarck

Femme digitale

3D-Charaktere modellieren
und in Szene setzen

Namhafte 3D-Künstler stellen ihre Arbeiten vor:



Steven Stahlberg 5



Marco Patrino 21



Daniel Moreno Díaz 35



Andrea Bertaccini 53



Sze Jones 77



Liam Kemp 85



Francois de Swardt 99



Max Edwin Wahyudi 113



K. C. Lee 129

Von Kopf bis Fuß: Durchgängige Arbeitsbeispiele für die Modellierung virtueller Charaktere

Workshop 1: Vorlagen erstellen und aufbereiten	136
Workshop 2: Das menschliche Auge	150
Workshop 3: Den Kopf modellieren	164
Workshop 4: Hände modellieren	204
Workshop 5: Texturierung und Beleuchtung	226
Workshop 6: Kleidung und Haare	246
Workshop 7: Den weiblichen Körper modellieren	266
Glossar	306
Anhang	310

