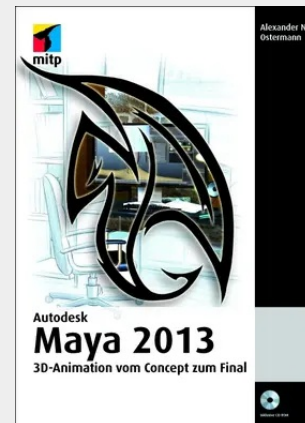


Autodesk Maya 2013

3D-Animation vom Concept zum Final

3D-Animation vom Concept zum Final - 3D-Grafik und 3D-Animation in der Praxis - Design – Modeling – Texturing – Rigging – Animation – Lighting – Rendering - Alle wichtigen Schritte anhand eines durchgehenden Beispiels erklärt - Auf der CD-ROM: Beispiele und Übungsdateien Aus dem Inhalt: - Vorbereitung für das Modeling - Maya – das Interface - Modeling - Modellieren eines Charakters - NURBS Modeling - Texturing - Rigging - Skinning - Animation - Facial Animation - Dynamics - Lighting - Rendering Autodesk Maya ist das Profiprogramm für 3D-Grafik und 3D-Animation. Die Software vereint leistungsstarke Werkzeuge für Modellierung, Animation, Simulation, visuelle Effekte und Rendering. Alexander N. Ostermann zeigt Ihnen in diesem Buch ganz praxisnah anhand eines ausführlichen Beispiels die Möglichkeiten dieser speziellen, aber auch sehr komplexen Software. Er beginnt dabei ganz vorne und erläutert zuerst, worauf es schon bei der Vorbereitung eines 3D-Projektes ankommt. Nach einer grundlegenden Einführung in die Benutzeroberfläche von Maya wird Schritt für Schritt ein eigener Charakter von Kopf bis Fuß in Maya modelliert, texturiert, ein entsprechendes Animation Rig erstellt und das Skinning durchgeführt. Einer Vorstellung der wesentlichen Animationstools von Maya folgt die Animation des zuvor erstellten Charakters, der sich danach bewegt, spricht und Emotionen zeigt. Auch die Benutzung von Partikelsystemen (Dynamics) sowie die verschiedenen Arten der Lichtsetzung werden erläutert. Zuletzt zeigt das Buch die unterschiedlichen Methoden des Renderings sowie ihre jeweiligen Vor- und Nachteile. Der Autor erklärt seine Herangehensweise schrittweise und anhand vieler anschaulicher Abbildungen. Auch mögliche Alternativen zu seinem Vorgehen lässt er nicht unerwähnt. So erhalten Sie den besten Überblick über die umfangreichen Funktionen von Autodesk Maya und über einen perfekten Workflow in der 3D-Animation! Website zum Buch: www.maya-forum.com Über den Autor: Alexander N. Ostermann studierte Computer Arts (Animation und Visual Effects) am Academy of Art College in San Francisco. Danach war er an der Produktion zahlreicher international bekannter Animationsfilme und Computerspiele beteiligt. 2010 gründete er die Firma DigiTale Studios GmbH & Co KG in Berlin. Neben Projektarbeiten unterrichtet er auch Kurse in Animation, Stereoskopie, Story Boarding und Game Design.



49,95 €

46,68 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783826692086

Medium: Buch

ISBN: 978-3-8266-9208-6

Verlag: mitp/bhv

Erscheinungstermin: 12.09.2012

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1. Auflage 2012

Serie: mitp Grafik

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 1036 g

Seiten: 424

Format (B x H): 170 x 240 mm

