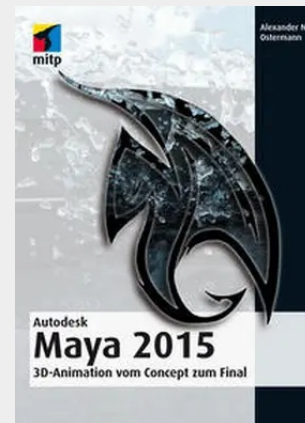


Autodesk Maya 2015

3D-Animation vom Concept zum Final

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 bei den Grundlagen 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 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 alle Arbeitsschritte 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



49,99 €

46,72 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783826697173

Medium: Buch

ISBN: 978-3-8266-9717-3

Verlag: mitp/bhv

Erscheinungstermin: 20.12.2014

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 2014

Serie: mitp Grafik

Produktform: Kartoniert

Seiten: 560

Format (B x H): 170 x 240 mm

