

EINLEITUNG	11
Kapitel 1 VORBEREITUNG FÜR DAS MODELING	13
1.1 Die Aufnahme von Referenzfotos	14
1.2 Zeichnen von Objekten	16
1.3 Zeichnen der Modelsheets für Charaktere	16
1.4 Einscannen der Zeichnungen	18
1.5 Herstellung von »Marquettes« aus Ton	19
Kapitel 2 MAYA – DAS INTERFACE	23
2.1 Das Hauptfenster	24
2.2 Das Einrichten der Image Planes	32
Kapitel 3 MODELING	37
3.1 Übersicht über die Maya Modeling Tools	38
3.2 Modeling Start	40
3.3 Polygon Tools	46
3.4 Modellieren von Objekten	54
3.5 3D-Schrift	72
Kapitel 4 MODELLIEREN EINES CHARAKTERS	83
4.1 Die Hand	84
4.2 Der Kopf	93
4.3 Die Haare	109
4.4 Das Auge	114
4.5 Der Oberkörper	121
4.6 Die Hose	137
4.7 Die Schuhe	142
4.8 Der Charakter	154
4.9 Character Sculpting	156
4.10 Subdivision Surfaces	160
Kapitel 5 NURBS MODELING	163
5.1 NURBS	164
5.2 Das Modellieren eines Gesichts mit NURBS-Flächen	170
5.3 Der Körper als NURBS Patch Model	178
5.4 Extrude	180

Kapitel 6 TEXTURING	183
6.1 Shader	184
6.2 UV Layout.....	199
6.3 Das Texturieren	206
6.4 Kacheln von Texturen.....	216
Kapitel 7 RIGGING	219
7.1 Gruppen und Parent-Child-Verbindungen.....	220
7.2 Die Vorbereitung für den Bau des Skeletons	224
7.3 Das Skeleton	228
7.4 Die Joints	237
7.5 Inverse Kinematics	244
7.6 Der Footroll	245
7.7 Der IK-Arm, der FK-Arm und das Binding Skeleton.....	254
7.8 Die Fertigstellung des Rigs.....	267
7.9 Eine komplexere Variante des Animation Rigs.....	274
7.10 Der Look At	276
7.11 Human IK Automatic Rigging.....	278
7.12 Andere Methoden	281
Kapitel 8 SKINNING	285
8.1 Verschiedene Skinning-Methoden	286
8.2 Skinning des Charakters.....	290
8.3 Das Paint Skin Weights Tool.....	292
8.4 Copy Skin Weights	299
Kapitel 9 ANIMATION.....	301
9.1 Der Graph Editor	302
9.2 Der Bouncing Ball	304
9.3 Referenzen – der Reference Editor	314
9.4 Character Sets.....	316
9.5 Der Walk Cycle.....	317
9.6 Der Trax Editor.....	329
9.7 Constraints	331
9.8 Animation Layer	335
9.9 Der Timeslider.....	337
9.10 Der Playblast	338
9.11 12 Principles of Animation	340
9.12 Referenzaufnahmen	342

Kapitel 10	FACIAL ANIMATION	343
10.1	Blend Shapes	344
10.2	Der Blend Shape Editor und das Blend Shape-Menü	349
10.3	Das Spiegeln von Blend Shapes	351
10.4	Die Phoneme	354
10.5	Cluster und Deformer	356
Kapitel 11	DYNAMICS	359
11.1	Partikelsysteme	360
Kapitel 12	LIGHTING	369
12.1	Die Auswahl der Lichtquelle	370
12.2	Die verschiedenen Lichtquellen	373
12.3	Die 3-Punkt-Beleuchtung	383
12.4	Light Settings	387
Kapitel 13	RENDERING	393
13.1	Render Settings	394
13.2	Render Layer	399
13.3	Der Maya Software Renderer	401
13.4	Der Maya Hardware Renderer	407
13.5	Der Hardware 2.0 Renderer	409
	INDEX	417