

1.1	Photoshop für 3D-Anwendungen vorbereiten . . .	12
1.2	Anlegen eines 3D-Objektes . . . . .	13
1.3	Bewegen von 3D-Objekten . . . . .	16
1.4	Die Kamera . . . . .	22
1.5	Ausrichtungskordinaten . . . . .	27
1.6	Erzeugen von 3D-Objekten . . . . .	29

2.1	Die vier Filter . . . . .	42
2.2	Die Szenepalette . . . . .	44
2.3	Die Meshespalette . . . . .	64
2.4	Die Materialpalette . . . . .	65
2.5	Die Beleuchtungspalette . . . . .	87
2.6	Die Ebenenpalette . . . . .	97
2.7	Weitere Befehle des 3D-Menüs . . . . .	101

3.1	Einführung	114
3.2	Das Interface	114
3.3	Öffnen und Segmentieren eines Objektes	119
3.4	Bewegen, Drehen und Skalieren der Objekte	122
3.5	Bewegen der Editoransicht	124
3.6	Polygonobjekte	125
3.7	Splines	129
3.8	NURBS-Objekte	131
3.9	Modeling Objekte	157
3.10	Deformationsobjekte	165
4.1	Materialien	170
4.2	Shader	186
4.3	Presets	190
5.1	Lichtsetzung	194
5.2	Beleuchten mit künstlichen Lichtquellen	198
5.3	Weitere Steuerungsoptionen	205
6.1	Renderarten	214
6.2	Rendervoreinstellungen	217
6.3	Effekte	220
6.4	Multi-Pass	224

7.1	Form und Oberfläche .....	234
7.2	Beleuchtung .....	235
7.3	Reliefbildung .....	237
8.1	Hintergrund und Material anlegen .....	240
8.2	3D-Objekt anlegen .....	241
8.3	Beschriften des Ringes .....	242
8.4	Varianten .....	244
9.1	Grundformen anlegen .....	248
9.2	Farbgestaltung .....	250
9.3	Typografie .....	252
9.4	Beleuchtung .....	253
10.1	Topografie erstellen .....	256
10.2	Gebirge aus Graustufen erzeugen .....	257
10.3	Gebirge texturieren .....	258
10.4	Lichtsetzung .....	260
10.5	Himmel anlegen .....	262

11.1	Konstruktion des Eierbechers .....	264
11.2	Ei erzeugen .....	267
11.3	Materialien anlegen .....	270
11.4	Szene beleuchten .....	273
11.5	Rendern .....	276
12.1	Rumpfkonstruktion .....	278
12.2	Konstruktion der Turbine .....	282
12.3	Konstruktion der Handbremse .....	287
12.4	Lenkstange erzeugen .....	290
12.5	Lenkstange einbauen .....	294
12.6	Bremszug .....	295
12.7	Chromteile .....	297
12.8	Leitwerk .....	300
12.9	Texturierung in Photoshop .....	302
12.10	Texturierung und Rendern in Cinema 4D .....	316