

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	Ausrichtungskoordinaten . . . . .	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