



8 Vorwort

## 14 Einführung in MAX 4

16 Einladung zum Flirt

*Worin Sie mit MAX 4 Freundschaft  
schließen*

## 40 Für Neulinge: Das Planetensystem

42 Himmelsmechanik

*Zeichenebenen und Bezugsebenen,  
Pfadanimation und die Spuransicht*

62 Objekt bewegt Objekt

*Hierarchische Verknüpfungen, zyklische  
Animation und das Problem mit dem  
Zählen*

86 Perpetuum mobile

*Worin die Himmelsmechanik  
vollendet wird*

## **106 Für Erfahrene: Die Magische Kiste**

### **108 Ein unmöglich Ding**

*Anordnen im Raum und  
Boole'sche Algebra*

### **124 Was discreet bisher verschwieg**

*Eine Kamera, die Löcher bohrt*

### **132 Ein sauberer Schnitt**

*Die Magische Kiste wird animiert*

## **144 Für Überflieger: Das Windkraftwerk**

### **146 Die Propellerheads**

*Ein Ausflug in Aachens Outback*

### **168 Die Rotorblätter**

*NURBS aerodynamisch*

### **188 Digitale Stellprobe**

*Der Mast wird texturiert und von der  
Sonne angestrahlt*

### **202 Den Wind um die Nase**

*Realistische Texturen, dem Vorbild  
abgeschaut*

## **222 Anhang**

### **224 Programme und Plugins für 3ds max**

*Die Ausstattung des virtuellen Studios*

### **234 Wörterbuch**

*Übersetzung der Begriffe in 3ds max 4*

### **256 Glossar**

### **272 Der Werkzeugschrank**

*Zusatzprogramme und Plugins auf der CD*

### **288 Index**