

Inhalt

EINFÜHRUNG	7
E.1 Einleitung	8
E.2 Konfiguration der Software	9
E.3 Laden von Bildtexturen	11
E.4 Erneuern der Pfade von Bildtexturen	13
E.5 Verwaltungseinstellungen für Speicher- und Geschwindigkeitsanforderungen	14
E.6 Danksagung	15
Kapitel 1 DIREKTES UND INDIREKTES LICHT	17
1.1 Gamma-Korrektur	18
1.2 Rendering-Algorithmen in mental ray	20
1.3 Indirekte Beleuchtung in 3ds Max	22
1.4 Einrichten des Lichts	22
1.5 Exposure Control (Belichtungskontrolle)	24
1.6 GI – Global Illumination	26
1.7 Parameter der GI	28
1.8 Diagnostics	31
1.9 Streufarben	32
1.10 Animation mit GI	37
1.11 Ambient Occlusion (Umgebungsokklusion)	38
1.12 Finalgather	41
1.13 Der ursprüngliche Gedanke der Final-Gathering-Technik	43
1.14 Finalgather alleine	45
1.15 Animationen mit GI und FG	52
1.16 Das photometrische Licht	55
Kapitel 2 OBERFLÄCHENBEARBEITUNG	63
2.1 Arch & Design	64
2.2 Vorbereitungen zur Oberflächenvergabe	65
2.3 Die Templates – Materialvoreinstellungen	83
2.4 Autodesk Materials	84
2.5 Konklusion Oberflächenbearbeitung	91
2.6 Autodesk Material Library	92
Kapitel 3 KAUSTISCHE LICHTEFFEKTE	93
3.1 Kaustiken für Glas	94
3.2 Kaustiken für Wasser	100

Kapitel 4	EXTERIEUR	115
4.1	Vorbereitung	117
4.2	Oberflächenbearbeitung	121
Kapitel 5	DAS TAGESLICHTSYSTEM	169
5.1	Einrichtung	171
5.2	Konfiguration	174
5.3	Das Daylight-Objekt	175
5.4	Der physische Himmel	182
5.5	Sonnenuntergang	187
5.6	Wetterdaten	190
Kapitel 6	INTERIEUR	191
6.1	Tag/Innen	193
6.2	Abend/Innen	239
6.3	Nacht/Innen	240
Kapitel 7	SUBSURFACE SCATTERING	245
7.1	Vorbereitung und Konfiguration	246
7.2	Kerngruppen des SSS-Materials	249
7.3	Gebrauch von Texturen	260
7.4	Augen	269
	INDEX	273