

# Inhalt

<b>EINFÜHRUNG</b> .....	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
<b>Kapitel 1 DIREKTES UND INDIREKTES LICHT</b> .....	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
<b>Kapitel 2 OBERFLÄCHENBEARBEITUNG</b> .....	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
<b>Kapitel 3 KAUSTISCHE LICHTEFFEKTE</b> .....	93
3.1 Kaustiken für Glas .....	94
3.2 Kaustiken für Wasser .....	100

<b>Kapitel 4</b>	<b>EXTERIEUR</b>	115
4.1	Vorbereitung	117
4.2	Oberflächenbearbeitung	121
<b>Kapitel 5</b>	<b>DAS TAGESLICHTSYSTEM</b>	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
<b>Kapitel 6</b>	<b>INTERIEUR</b>	191
6.1	Tag/Innen	193
6.2	Abend/Innen	239
6.3	Nacht/Innen	240
<b>Kapitel 7</b>	<b>SUBSURFACE SCATTERING</b>	245
7.1	Vorbereitung und Konfiguration	246
7.2	Kerngruppen des SSS-Materials	249
7.3	Gebrauch von Texturen	260
7.4	Augen	269
	<b>INDEX</b>	273