

BEVOR ES LOSGEHT ...	7
Kapitel 1 PROGRAMM-OBERFLÄCHE	9
1.1 Layout	9
1.2 Menü-Leiste	10
1.3 Befehlspaletten	11
1.4 Manager	14
1.5 Editor	21
1.6 Info-Leiste	23
1.7 Workshop: Einführung	23
Kapitel 2 MODELLIERUNG	27
2.1 Null-Objekt	28
2.2 Grundobjekte	28
2.3 Polygon-Objekte	29
2.4 Spline-Objekte	30
2.5 Generatoren-Objekte	32
2.6 Subdivision Surface-Objekt	34
2.7 Deformer-Objekte	37
2.8 Modeling-Objekte	38
2.9 Tags	39
2.10 Snapping	40
2.11 Workshop: Modellieren mit Grundobjekten	41
2.12 Workshop: Modellieren mit Spline-Grundobjekten und Generatoren	51
2.13 Workshop: Modellieren mit echten Splines	65
2.14 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling-Objekten	75
2.15 Workshop: Modellieren mit Polygon-Objekten und Subdivision Surface-Generatoren	85

Kapitel 3	TEXTURIERUNG	107
3.1	Material-Manager	109
3.2	Material-Editor	111
3.3	Textur-Tag	120
3.4	Workshop: Verschiedene Materialien erstellen	123
3.5	Workshop: Textur-Mapping	142
3.6	Workshop: BodyPaint 3D	156
Kapitel 4	ANIMATION	167
4.1	Animationspalette	168
4.2	Zeitleiste	169
4.3	Workshop: Animation	177
Kapitel 5	SZENE	187
5.1	Kamera	187
5.2	Licht	191
5.3	Umgebung	200
5.4	Physikalischer Himmel	203
5.5	Workshop: Szene	204
Kapitel 6	RENDERN	213
6.1	Rendervoreinstellungen	214
6.2	Bild-Manager	225
6.3	Render-Manager	227
6.4	Workshop: Rendern von Einzelbildern mit dem Standard-Renderer	229
6.5	Workshop: Rendern von Animationen mit dem physikalischen Renderer	235
6.6	Workshop: Rendern mit Global Illumination – GI	240
Kapitel 7	CHARAKTER-RIGGING	249
7.1	Joints	249
7.2	Constraints	251
7.3	Pose Morph	252
7.4	Workshop: Joint-Rigging	253
7.5	Workshop: Pose Morph	277

Kapitel 8	XPRESSO	283
8.1	XPresso-Editor	283
8.2	Workshop: XPresso	287
Kapitel 9	PARTIKEL-EMITTER	301
9.1	Emitter-Objekt	302
9.2	Modifikatoren	304
9.3	PyroCluster	305
9.4	Workshop: Partikel-Emitter	306
Kapitel 10	DYNAMICS	311
10.1	Dynamics Body-Tags	311
10.2	Workshop: Rigid Body	312
10.3	Workshop: Soft Body	316
Kapitel 11	HAIR	319
11.1	Hair-Objekte	320
11.2	Haar-Material	321
11.3	Haar-Material-Tag	323
11.4	Hair-Rendervoreinstellungen	323
11.5	Workshop: Haare	324
Kapitel 12	MOGRAPH	329
12.1	MoGraph-Objekte	330
12.2	MoGraph-Effektoren	331
12.3	Workshop: MoGraph	332
Kapitel 13	SCULPTING	337
13.1	Die Sculpting-Voreinstellungen	337
13.2	Das Sculpting-Menü	338
13.3	Das Sculpting-Tag	339
13.4	Der Sculpting-Ebenen-Manager	340
13.5	Workshop: Sculpting	340
	INDEX	353