

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	119
3.4	Workshop: Verschiedene Materialien erstellen	122
3.5	Workshop: Textur-Mapping	141
3.6	Workshop: BodyPaint 3D	155
Kapitel 4	ANIMATION	165
4.1	Animationspalette	166
4.2	Zeitleiste	167
4.3	Workshop: Animation	175
Kapitel 5	SZENE	185
5.1	Kamera	185
5.2	Licht	188
5.3	Umgebung	198
5.4	Physikalischer Himmel	201
5.5	Workshop: Szene	202
Kapitel 6	RENDERN	211
6.1	Rendervoreinstellungen	212
6.2	Bild-Manager	223
6.3	Render-Manager	225
6.4	Workshop: Rendern von Einzelbildern mit dem Standard-Renderer	227
6.5	Workshop: Rendern von Animationen mit dem physikalischen Renderer	233
6.6	Workshop: Rendern mit Global Illumination – GI	238
Kapitel 7	CHARAKTER-RIGGING	247
7.1	Joints	247
7.2	Constraints	249
7.3	Pose Morph	250
7.4	Workshop: Joint-Rigging	251
7.5	Workshop: Pose Morph	275

Kapitel 8	XPRESSO	281
8.1	XPresso-Editor	281
8.2	Workshop: XPresso	285
Kapitel 9	PARTIKEL-EMITTER	299
9.1	Emitter-Objekt	300
9.2	Modifikatoren	302
9.3	PyroCluster	303
9.4	Workshop: Partikel-Emitter	304
Kapitel 10	DYNAMICS	309
10.1	Dynamics Body-Tags	309
10.2	Workshop: Rigid Body	310
10.3	Workshop: Soft Body	314
Kapitel 11	HAIR	317
11.1	Hair-Objekte	318
11.2	Haar-Material	319
11.3	Haar-Material-Tag	321
11.4	Hair-Rendervoreinstellungen	321
11.5	Workshop: Haare	322
Kapitel 12	MOGRAPH	327
12.1	MoGraph-Objekte	328
12.2	MoGraph-Effektoren	329
12.3	Workshop: MoGraph	330
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