

|                                                                                        |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BEVOR ES LOSGEHT ...</b>                                                            | <b>7</b>  |
| <b>Kapitel 1 PROGRAMM-OBERFLÄCHE</b>                                                   | <b>9</b>  |
| 1.1 Layout                                                                             | 9         |
| 1.2 Menü-Leiste                                                                        | 10        |
| 1.3 Befehlspaletten                                                                    | 10        |
| 1.4 Manager                                                                            | 13        |
| 1.5 Editor                                                                             | 20        |
| 1.6 Info-Leiste                                                                        | 22        |
| 1.7 Workshop: Einführung                                                               | 23        |
| <b>Kapitel 2 MODELLIERUNG</b>                                                          | <b>27</b> |
| 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 Deformer-Objekte                                                                   | 38        |
| 2.7 Tags                                                                               | 39        |
| 2.8 Snapping                                                                           | 40        |
| 2.9 Volumen                                                                            | 41        |
| 2.10 Workshop: Modellieren mit Grundobjekten                                           | 42        |
| 2.11 Workshop: Modellieren mit Spline-Grundobjekten und<br>Spline-Generatoren          | 52        |
| 2.12 Workshop: Modellieren mit echten Splines                                          | 67        |
| 2.13 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling-<br>Generatoren                  | 77        |
| 2.14 Workshop: Modellieren mit Polygon-Objekten und<br>Subdivision Surface-Generatoren | 88        |
| 2.15 Workshop: Modellieren mit Volumen-Objekten                                        | 110       |

|                  |                                                                   |     |
|------------------|-------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Kapitel 3</b> | <b>TEXTURIERUNG</b>                                               | 119 |
| 3.1              | Material-Manager                                                  | 120 |
| 3.2              | Material-Editor                                                   | 123 |
| 3.3              | Textur-Tag                                                        | 127 |
| 3.4              | Workshop: Verschiedene Materialien erstellen                      | 130 |
| 3.5              | Workshop: Textur-Mapping                                          | 149 |
| 3.6              | Workshop: BodyPaint 3D                                            | 163 |
| <b>Kapitel 4</b> | <b>ANIMATION</b>                                                  | 173 |
| 4.1              | Animationspalette                                                 | 174 |
| 4.2              | Zeitleiste                                                        | 175 |
| 4.3              | Workshop: Animation                                               | 183 |
| <b>Kapitel 5</b> | <b>SZENE</b>                                                      | 193 |
| 5.1              | Kamera                                                            | 193 |
| 5.2              | Licht                                                             | 196 |
| 5.3              | Umgebung                                                          | 206 |
| 5.4              | Physikalischer Himmel                                             | 208 |
| 5.5              | Workshop: Szene                                                   | 209 |
| <b>Kapitel 6</b> | <b>RENDERN</b>                                                    | 219 |
| 6.1              | Rendervoreinstellungen                                            | 220 |
| 6.2              | Bild-Manager                                                      | 231 |
| 6.3              | Render-Manager                                                    | 234 |
| 6.4              | Workshop: Rendern von Einzelbildern mit dem Standard-Renderer     | 235 |
| 6.5              | Workshop: Rendern von Animationen mit dem physikalischen Renderer | 241 |
| 6.6              | Workshop: Rendern mit Global Illumination – GI                    | 246 |
| <b>Kapitel 7</b> | <b>CHARAKTER-RIGGING</b>                                          | 255 |
| 7.1              | Joints                                                            | 255 |
| 7.2              | Constraints                                                       | 257 |
| 7.3              | Pose Morph                                                        | 258 |
| 7.4              | Workshop: Joint-Rigging                                           | 259 |
| 7.5              | Workshop: Pose Morph                                              | 284 |

|                   |                                     |     |
|-------------------|-------------------------------------|-----|
| <b>Kapitel 8</b>  | <b>XPRESSO</b>                      | 291 |
| 8.1               | XPresso-Editor                      | 292 |
| 8.2               | Workshop: XPresso                   | 295 |
| <b>Kapitel 9</b>  | <b>PARTIKEL-EMITTER</b>             | 309 |
| 9.1               | Emitter-Objekt                      | 310 |
| 9.2               | Kräfte                              | 312 |
| 9.3               | PyroCluster                         | 314 |
| 9.4               | Workshop: Partikel-Emitter          | 315 |
| <b>Kapitel 10</b> | <b>DYNAMICS</b>                     | 319 |
| 10.1              | Dynamics Body-Tags                  | 319 |
| 10.2              | Workshop: Rigid Body                | 320 |
| 10.3              | Workshop: Soft Body                 | 324 |
| <b>Kapitel 11</b> | <b>HAIR</b>                         | 327 |
| 11.1              | Hair-Objekte                        | 328 |
| 11.2              | Haar-Material                       | 329 |
| 11.3              | Haar-Material-Tag                   | 331 |
| 11.4              | Hair-Rendervoreinstellungen         | 331 |
| 11.5              | Workshop: Haare                     | 332 |
| <b>Kapitel 12</b> | <b>MOGRAPH</b>                      | 337 |
| 12.1              | MoGraph-Objekte                     | 338 |
| 12.2              | MoGraph-Effektoren                  | 339 |
| 12.3              | Workshop: MoGraph                   | 340 |
| <b>Kapitel 13</b> | <b>SCULPTING</b>                    | 347 |
| 13.1              | Die Sculpting-Voreinstellungen      | 347 |
| 13.2              | Die Sculpting-Befehle und Werkzeuge | 348 |
| 13.3              | Das Sculpting-Tag                   | 349 |
| 13.4              | Der Sculpting-Ebenen-Manager        | 350 |
| 13.5              | Workshop: Sculpting                 | 350 |
|                   | <b>INDEX</b>                        | 363 |