

Inhalt

BEVOR ES LOSGEHT ...	7
Kapitel 1 PROGRAMM-OBERFLÄCHE	9
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
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 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 Spline-Generatoren	52
2.12 Workshop: Modellieren mit echten Splines	67
2.13 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling- Generatoren	77
2.14 Workshop: Modellieren mit Polygon-Objekten und Subdivision Surface-Generatoren	88
2.15 Workshop: Modellieren mit Volumen-Objekten	110

Kapitel 3	TEXTURIERUNG	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
Kapitel 4	ANIMATION	173
4.1	Animationspalette	174
4.2	Zeitleiste	175
4.3	Workshop: Animation	183
Kapitel 5	SZENE	193
5.1	Kamera	193
5.2	Licht	196
5.3	Umgebung	206
5.4	Physikalischer Himmel	208
5.5	Workshop: Szene	209
Kapitel 6	RENDERN	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
Kapitel 7	CHARAKTER-RIGGING	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

Kapitel 8	XPRESSO	291
8.1	XPresso-Editor	292
8.2	Workshop: XPresso	295
Kapitel 9	PARTIKEL-EMITTER	309
9.1	Emitter-Objekt	310
9.2	Kräfte	312
9.3	PyroCluster	314
9.4	Workshop: Partikel-Emitter	315
Kapitel 10	DYNAMICS	319
10.1	Dynamics Body-Tags	319
10.2	Workshop: Rigid Body	320
10.3	Workshop: Soft Body	324
Kapitel 11	HAIR	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
Kapitel 12	MOGRAPH	337
12.1	MoGraph-Objekte	338
12.2	MoGraph-Effektoren	339
12.3	Workshop: MoGraph	340
Kapitel 13	SCULPTING	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
	INDEX	363