

BEVOR ES LOSGEHT ...	9
PROGRAMM-OBERFLÄCHE	13
1.1 Layout konfigurieren	14
1.2 Menü-Leiste	17
1.3 Befehlspaletten	23
1.4 Manager	27
1.5 Editor	36
1.6 Info-Leiste	42
1.7 Workshop: Layout konfigurieren	43
MODELLIERUNG	49
2.1 Null-Objekt	53
2.2 Grundobjekte	54
2.3 Polygon-Objekte	55
2.4 Spline-Objekte	56
2.5 NURBS-Objekte	59
2.6 HyperNURBS-Objekt	61
2.7 Deformer-Objekte	65
2.8 Modeling-Objekte	67
2.9 Tags	68
2.10 Snapping	69
2.11 Workshop: Modellieren mit Grundobjekten	70
2.12 Workshop: Modellieren mit Splines und NURBS	82
2.13 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling-Objekten	102
2.14 Workshop: Modellieren mit Polygon-Objekten und HyperNURBS	114
TEXTURIERUNG	141
3.1 Material-Manager	144
3.2 Material-Editor	148

3.3	Textur-Tag	159
3.4	Workshop: Verschiedene Texturen erstellen	163
3.5	Workshop: Textur-Mapping	181
3.6	Workshop: BodyPaint 3D	189
	SZENE	201
4.1	Kamera	202
4.2	Licht	206
4.3	Boden und Himmel	216
4.4	Umgebung	217
4.5	Hintergrund und Vordergrund	218
4.6	Stage	218
4.7	Selektion	219
4.8	XRef	220
4.9	Workshop: Szene	221
	ANIMATION	233
5.1	Animationspalette	234
5.2	Zeitleiste	236
5.3	Workshop: Animation	252
	XPRESSO	263
6.1	XPresso-Editor	264
6.2	Workshop: XPresso	268
	PARTIKEL-EMITTER	283
7.1	Emitter-Objekt	284
7.2	Modifikatoren	287
7.3	Workshop: Partikel-Emitter	289
	RENDERN	295
8.1	Rendervoreinstellungen	297
8.2	Bild-Manager	308

8.3	Render-Manager	310
8.4	Workshop: Rendern	312
	MOCCA	321
9.1	Joints	322
9.2	Constraints	325
9.3	Pose Morph	325
9.4	Workshop: Joint-Rigging	326
9.5	Workshop: Pose Morph	352
	SKETCH AND TOON	359
10.1	Rendervoreinstellungen	360
10.2	Sketch-Shader und Sketch-Material	362
10.3	Sketch-Tags	366
10.4	Workshop: Sketch and Toon	368
	HAIR	373
11.1	Hair-Objekte	374
11.2	Haar-Material	377
11.3	Haar-Material-Tag	379
11.4	Hair-Rendervoreinstellungen	379
11.5	Workshop: Federn	381
11.6	Workshop: Fell	388
11.7	Workshop: Haare	392
	THINKING PARTICLES	399
12.1	Workshop: Thinking Particles	400
	DYNAMICS	407
13.1	Workshop: Rigid Body	410
13.2	Workshop: Soft Body	414
13.3	Workshop: Kräfte übertragen	416
13.4	Workshop: Dynamics und Partikel	419

MOGRAPH	421
14.1 MoGraph-Objekte	422
14.2 MoGraph-Effektoren	425
14.3 MoGraph-Shader	428
14.4 MoGraph-Tags	428
14.5 Workshop: MoGraph	428
ADVANCED RENDER	435
15.1 Global Illumination (GI)	436
15.2 HDRI	437
15.3 Caustics	438
15.4 Glanzlichter	440
15.5 Glühen	441
15.6 Sky	442
15.7 Unschärfen	443
15.8 Sub-Polygon Displacement (SPD)	446
15.9 Subsurface Scattering (SSS)	447
15.10 PyroCluster	448
15.11 Workshop: Global Illumination	450
HAUSAUFGABE	461
INDEX	463