

# Inhalt

<b>BEVOR ES LOSGEHT ...</b>	<b>6</b>
-----------------------------	----------

<b>Kapitel 1 PROGRAMM-OBERFLÄCHE</b>	<b>9</b>
--------------------------------------	----------

1.1 Layout	10
1.2 Layout konfigurieren	11
1.3 Menü-Leiste	13
1.4 Befehlspaletten	14
1.5 Manager	18
1.6 Editor	27
1.7 Info-Leiste	32
1.8 Programm konfigurieren	32

<b>Kapitel 2 MODELLIERUNG</b>	<b>41</b>
-------------------------------	-----------

2.1 Die fünf goldenen Regeln	45
2.2 Null-Objekt	46
2.3 Grundobjekte	46
2.4 Polygon-Objekte	48
2.5 Spline-Objekte	49
2.6 NURBS-Objekte	52
2.7 HyperNURBS-Objekt	54
2.8 Deformer-Objekte	58
2.9 Modeling-Objekte	59
2.10 Tags	61
2.11 Snapping	62
2.12 Workshop: Modellieren mit Grundobjekten	63
2.13 Workshop: Modellieren mit Splines und NURBS	76
2.14 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling-Objekten	95
2.15 Workshop: Modellieren mit Polygon- Objekten und HyperNURBS	108

<b>Kapitel 3</b>	<b>TEXTURIERUNG</b> .....	135
3.1	Material-Manager .....	138
3.2	Material-Editor .....	142
3.3	Textur-Tag .....	154
3.4	Workshop: Verschiedene Texturen erstellen .....	158
3.5	Workshop: Textur-Mapping .....	175
3.6	Workshop: BodyPaint 3D .....	184
<b>Kapitel 4</b>	<b>ANIMATION</b> .....	195
4.1	Animationspalette .....	196
4.2	Zeitleiste .....	198
4.3	Workshop: Animation .....	209
<b>Kapitel 5</b>	<b>XPRESSO</b> .....	221
5.1	XPresso-Editor .....	222
5.2	Workshop: XPresso .....	226
<b>Kapitel 6</b>	<b>PARTIKEL-EMITTER</b> .....	241
6.1	Emitter-Objekt .....	242
6.2	Modifikatoren .....	245
6.3	Workshop: Partikel-Emitter .....	247
<b>Kapitel 7</b>	<b>CHARAKTER-RIGGING</b> .....	253
7.1	Joints .....	254
7.2	Constraints .....	256
7.3	Workshop: Joint-Rigging .....	257
<b>Kapitel 8</b>	<b>SZENE</b> .....	285
8.1	Kamera .....	286
8.2	Licht .....	290
8.3	Boden und Himmel .....	300
8.4	Umgebung .....	301

8.5	Hintergrund und Vordergrund .....	303
8.6	Workshop: Szene .....	303

## **Kapitel 9 RENDERN .....** 315

9.1	Rendervoreinstellungen .....	317
9.2	Bild-Manager .....	329
9.3	Render-Manager .....	332
9.4	Workshop: Rendern .....	333
9.5	Zum Schluss ... ..	341

<b>INDEX .....</b>	<b>343</b>
--------------------	------------