

<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>39</b>
-------------------------------	-----------

2.1 Die fünf goldenen Regeln	43
2.2 Null-Objekt	43
2.3 Grundobjekte	44
2.4 Polygon-Objekte	45
2.5 Spline-Objekte	47
2.6 Generatoren-Objekte	50
2.7 Subdivision Surface-Objekt	52
2.8 Deformer-Objekte	56
2.9 Modeling-Objekte	57
2.10 Tags	59
2.11 Snapping	60
2.12 Workshop: Modellieren mit Grundobjekten	62
2.13 Workshop: Modellieren mit Splines und Generatoren	74
2.14 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling-Objekten	93
2.15 Workshop: Modellieren mit Polygon-Objekten und Subdivision Surfaces	106

<b>Kapitel 3</b>	<b>TEXTURIERUNG</b>	<b>131</b>
3.1	Material-Manager	134
3.2	Material-Editor	137
3.3	Textur-Tag	149
3.4	Workshop: Verschiedene Texturen erstellen	154
3.5	Workshop: Textur-Mapping	170
3.6	Workshop: BodyPaint 3D	179
<b>Kapitel 4</b>	<b>ANIMATION</b>	<b>191</b>
4.1	Animationspalette	192
4.2	Zeitleiste	194
4.3	Workshop: Animation	205
<b>Kapitel 5</b>	<b>XPRESSO</b>	<b>217</b>
5.1	XPresso-Editor	218
5.2	Workshop: XPresso	222
<b>Kapitel 6</b>	<b>PARTIKEL-EMITTER</b>	<b>237</b>
6.1	Emitter-Objekt	238
6.2	Modifikatoren	241
6.3	Workshop: Partikel-Emitter	243
<b>Kapitel 7</b>	<b>CHARAKTER-RIGGING</b>	<b>249</b>
7.1	Joints	250
7.2	Constraints	252
7.3	Workshop: Joint-Rigging	253
<b>Kapitel 8</b>	<b>SZENE</b>	<b>279</b>
8.1	Kamera	280
8.2	Licht	284
8.3	Boden und Himmel	294
8.4	Umgebung	295
8.5	Hintergrund und Vordergrund	296
8.6	Workshop: Szene	296

<b>Kapitel 9</b>	<b>RENDERN</b> .....	<b>307</b>
9.1	Rendervoreinstellungen .....	309
9.2	Bild-Manager .....	320
9.3	Render-Manager .....	323
9.4	Workshop: Rendern (Standard) .....	324
9.5	Workshop: Rendern (Global Illumination – GI) ...	332
9.6	Zum Schluss ... ..	340
	<b>INDEX</b> .....	<b>343</b>