

# Inhalt

<b>BEVOR ES LOSGEHT ...</b> .....	7
<b>Kapitel 1 PROGRAMM-OBERFLÄCHE</b> .....	9
1.1 Layout .....	9
1.2 Menü-Leiste .....	10
1.3 Befehlspaletten .....	11
1.4 Manager .....	14
1.5 Editor .....	21
1.6 Info-Leiste .....	23
1.7 Workshop: Einführung .....	23
<b>Kapitel 2 MODELLIERUNG</b> .....	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 Subdivision Surface-Objekt .....	34
2.7 Deformer-Objekte .....	37
2.8 Modeling-Objekte .....	38
2.9 Tags .....	39
2.10 Snapping .....	40
2.11 Volumen .....	41
2.12 Workshop: Modellieren mit Grundobjekten .....	42
2.13 Workshop: Modellieren mit Spline-Grundobjekten und Generatoren .....	52
2.14 Workshop: Modellieren mit echten Splines .....	66
2.15 Workshop: Modellieren mit Deformern und Modeling- Objekten .....	76
2.16 Workshop: Modellieren mit Polygon-Objekten und Subdivision Surface-Generatoren .....	86
2.17 Workshop: Modellieren mit Volumen-Objekten .....	108

<b>Kapitel 3</b>	<b>TEXTURIERUNG</b>	117
3.1	Material-Manager	118
3.2	Material-Editor	121
3.3	Textur-Tag	125
3.4	Workshop: Verschiedene Materialien erstellen	128
3.5	Workshop: Textur-Mapping	147
3.6	Workshop: BodyPaint 3D	161
<b>Kapitel 4</b>	<b>ANIMATION</b>	171
4.1	Animationspalette	172
4.2	Zeitleiste	173
4.3	Workshop: Animation	181
<b>Kapitel 5</b>	<b>SZENE</b>	191
5.1	Kamera	191
5.2	Licht	194
5.3	Umgebung	204
5.4	Physikalischer Himmel	207
5.5	Workshop: Szene	208
<b>Kapitel 6</b>	<b>RENDERN</b>	217
6.1	Rendervoreinstellungen	218
6.2	Bild-Manager	229
6.3	Render-Manager	231
6.4	Workshop: Rendern von Einzelbildern mit dem Standard-Renderer	233
6.5	Workshop: Rendern von Animationen mit dem physikalischen Renderer	239
6.6	Workshop: Rendern mit Global Illumination – GI	244
<b>Kapitel 7</b>	<b>CHARAKTER-RIGGING</b>	253
7.1	Joints	253
7.2	Constraints	255
7.3	Pose Morph	256
7.4	Workshop: Joint-Rigging	257
7.5	Workshop: Pose Morph	281

<b>Kapitel 8</b>	<b>XPRESSO</b>	287
8.1	XPresso-Editor	287
8.2	Workshop: XPresso	291
<b>Kapitel 9</b>	<b>PARTIKEL-EMITTER</b>	305
9.1	Emitter-Objekt	306
9.2	Modifikatoren	308
9.3	PyroCluster	310
9.4	Workshop: Partikel-Emitter	311
<b>Kapitel 10</b>	<b>DYNAMICS</b>	317
10.1	Dynamics Body-Tags	317
10.2	Workshop: Rigid Body	318
10.3	Workshop: Soft Body	322
<b>Kapitel 11</b>	<b>HAIR</b>	325
11.1	Hair-Objekte	326
11.2	Haar-Material	327
11.3	Haar-Material-Tag	329
11.4	Hair-Rendervoreinstellungen	329
11.5	Workshop: Haare	330
<b>Kapitel 12</b>	<b>MOGRAPH</b>	335
12.1	MoGraph-Objekte	336
12.2	MoGraph-Effektoren	337
12.3	Workshop: MoGraph	338
<b>Kapitel 13</b>	<b>SCULPTING</b>	345
13.1	Die Sculpting-Voreinstellungen	345
13.2	Das Sculpting-Menü	346
13.3	Das Sculpting-Tag	347
13.4	Der Sculpting-Ebenen-Manager	348
13.5	Workshop: Sculpting	348
	<b>INDEX</b>	361