

Inhalt

Bevor es losgeht	7
1 Programm-Oberfläche	9
1.1 Standard-Layout	9
1.2 Menü-Leiste	10
1.3 Befehlsleisten	11
1.4 Editor	14
1.5 Objekt-Manager	16
1.6 Attribute-Manager	17
1.7 Koordinaten-Manager	18
1.8 Material-Manager	19
1.9 Animationspalette	20
2 Modellierung	27
2.1 Modellieren mit Mesh-Grundobjekten	28
2.2 Modellieren mit Splines	40
2.3 Modellieren mit Polygon-Objekten	49
2.4 Modellieren mit Subdivision Surfaces	59
2.5 Modell komplettieren	78
2.6 Weiterführendes zum Thema Modellierung	80
3 Texturierung	81
3.1 Verschiedene Materialien erstellen	81
Einfarbiges Material	83
Aluminium	86
Lackfarbe / Plastik	88
Kupfer	89
Glas / Transparentes Plastik	91
Sternenhimmel	93
Warnschild	94
Nummer	98
Planet	100

Inhalt

3.2	Mapping	107
	Einfache Texturierung	108
	Texturierung von Objekt-Hierarchien	108
	Textur-Layering mit Polygonselektionen	108
	Textur-Layering mit ungekachelten Materialien	110
3.3	Weiterführendes zum Thema Texturierung	117
4	Szenenaufbau	119
4.1	Kamera	119
4.2	Umgebung	123
4.3	Licht	124
4.4	Sichtbares Licht	128
4.5	Weiterführendes zum Thema Szenenaufbau	134
5	Animation	135
5.1	Simulierte Animation	135
5.2	Programmierte Animation	143
5.3	Keyframe-Animation	151
5.4	Weiterführendes zum Thema Animation	163
6	Rendern	165
6.1	Rendervoreinstellungen: Auswahl des Renderers	166
6.2	Rendervoreinstellungen: Ausgabe	167
6.3	Rendervoreinstellungen: Antialiasing	169
6.4	Rendervoreinstellungen: Global Illumination (GI)	171
6.5	Bild-Manager	172
6.6	Rendervoreinstellungen: Speichern	175
6.7	Weiterführendes zum Thema Rendern	177
	Zum Schluss noch	178
	Stichwortverzeichnis	179