

Index

A

- Anhängeliste 222
- Animation
 - aufbereiten 133
 - aufzeichnen 127
 - Figur 310
 - Freiform 312
 - Hülle 296
 - Modell testen 295
 - optimieren 135
 - skizzieren 146
- Animationscontroller 134
- Animationsdurchlauf 128
- Animations-Key 23
- Animationskurve
 - bearbeiten 134
 - lesen 130
- Animationsskizze 148
- Animieren 126
- Ansicht
 - kontrollieren 306
 - umschalten 50
- Ansichtsfenster 22, 24
 - ändern 31
 - auswählen 25
 - Hintergrundbild hinzufügen 109
 - Layout 24
 - maximieren 31
 - Navigation 31
 - Objekt anzeigen 29
 - Objekt auswählen 30
- Anwendung 22
- Anwendungsmenü 22
- Anzeigemodus 29
 - Realistisch 30
- Arbeitsbereich 22
- Arch & Design, Vorlage 403

Arm

- bewegen 315
- erstellen 173
- Ausschneiden 59
- Auswahl einfrieren 285

B

- Ball animieren 126
- Befehl wiederholen 28
- Befehlspalette 22, 35
- Beharrungsvermögen 154
- Bein erstellen 177
- Beleuchtung
 - aufhellende 344
 - Dreipunktbeleuchtung 334
 - Hintergrundbeleuchtung 344
 - indirekte 392
- Benutzeroberfläche
 - Übersicht 22
- Bewegung
 - Bahnhöhe ändern 148
- Bewegungsbahn 148
- Bild
 - importieren 109
 - klonen 382
- Bildebene 160
- Bildschirmtreiber 29
- Biped 283
 - ändern 284
 - animieren 310
 - auswählen 285
 - erstellen 284
- Biped-Figur *siehe* Biped
- Bitmap 233
 - Material 233
- Bogen 66
- Bone 284
- Brutto-Animation 148
- Bump *siehe* Relief

C

Caddy 29
CG 15
Character Studio 282
Couch
 Füße erstellen 106
 Mapping 231
 Material zuweisen 232
 modellieren 96
Crowd 282

D

Datei
 Speichervorgabe 366
 zusammenführen 121
Dateiverwaltung 38
 automatische Versionierung 40
 Projekt 39
Dope-Sheet 129, 317
 verwenden 319
Drehbewegung 140
Drehen 34
Drehpunkt verlagern 141
Drehung hinzufügen 150
Drehverfahren 68
Dummy-Objekt 121

E

Eckpunkt 37
Eigendynamik 152
Einheit 74, 160
Element isolieren 261
Elternobjekt 155
Endeffektor 331

F

Farbe
 Farbkomponente 227
 gefiltert 227

Objekt 63
 spiegelnd 227
 Streufarbe 227
 Umgebungsfarbe 227
Farbkomponente 227
Farb-Map 274
Fenster mappen 244
Figur 159
 animieren 310
 planen 162
 Torso formen 162
Figurmodus 286
Final Gather 394, 410
Fixmodus 306
Frame, sicherer 376
Freiform-Animation 310, 312
 Beispiele 312

G

Gelenk einschränken 325
Geschwindigkeit, konstant halten 150
Gesicht rund gestalten 216
Gewichten 302
GI 395
Gizmo 32
Graphit-Modellierungshilfsmittel 22, 34, 45
Größeneinheit 160
Gruppieren 121
 Gruppierung aufheben 235

H

Haltung 289
Hand-Werkzeug 32
Hauptgewichtungstabelle 303
Haut
 Modifikator 294
HDRI 417
Hilfsmittel 24
Hintergrundbild hinzufügen 109
Hüllen spiegeln 302

I

IK 323
IK-Berechnung 329
 VA 329
 VU 329
Import, Zeichnung 76
InfoCenter 22
Inkandescenz 392
Innenraum rendern 386
Instanz 70–71
Instanziierung aufheben 188
Interface 21
Iteration 99

K

Kamera 371
 animieren 374
 Bildfeld 372
 erstellen 372
 freie 372
 Objektiv 372
 Schnittebene 375
 verwenden 372
 Zielkamera 372
Kante 37
 mehrere auswählen 181
Key 128
Keyframe 38, 126
 erstellen 127
 kopieren 127–128
Keyframing 126
Kindobjekt 155
Kinematik
 inverse 323
 vorwärts gerichtete 323
Klonen 70
 Bild 382
Klonooptionen 71
Komponente 46
Koordinatenanzeige 23
Kopf 208
 bewegen 313
 Rückseite 218

 skizzieren 210
 spiegeln 220
Kopie 71
Kopieren 70
Kurve
 Radius anpassen 149
Kurveneditor 129, 147
 Fehlerbeseitigung 142
 Kurve lesen 131
 Kurzbehl 134
 Mini 134
 Oberfläche 132
Kurzbehle
 Ansichtsfenster 31

L

Licht
 Abnahme 346
Lichtabfall 346
Lichtbrechung 381
 Raytrace-Map 384
Lichtbrechungen 384
Lichtliste 360
Lichtquelle 335
 Falloff 337
 freies Richtungslicht 339
 freies Spotlicht 339
 Hotspot 336
 Lichtkegel 343
 Nebellicht 351
 Objekt ausschließen 353
 Omnilicht 335, 340
 photometrische 335, 405
 photometrische Parameter 408
 Spotlicht 335
 Standardlichtquelle 335
 standardmäßige 335
 Tageslicht 411
 Volumen hinzufügen 357
 Volumenlicht 351
 Volumenlichtparameter 359
 Ziellicht 337
 Zielrichtungslicht 338
 Zielspotlicht 336

Light Probe 418
Linie 66
 konvertieren in 3D 68
 Unterobjekte 68
Linse 372

M

Map
 Glanzfarben 279
Mapping 225, 231
 Relief 239
Mapping-Koordinaten 234
 automatische 234
 zuweisen 241
Mapping-Modifikator
 UVW 235
 verwenden 235
Map *siehe* Material
Maßeinheit 74
Material 225
 Bitmap hinzufügen 233
 Farbkomponente 227
 gefilterte Farbe 227
 hinzufügen 161
 Map 233
 Mattheit 228
 mental ray 229, 399
 Multi-/Unterobjekt 244
 Raytrace 229
 Schatten 228
 spiegelnde Farbe 227
 Standard 227
 Streufarbe 227
 Typen 227
 Umgebungsfarbe 227
 Vorlage 403
 zusammengesetztes 228
 zuweisen 232, 240
Material-Editor
 erweiterter 226
 kompakter 226
 wechseln 227
Material Multi-/Unterobjekt 402
Mauer 77

 erstellen 77
Maustasten 26
mental ray 335, 392
 aktivieren 392
 Final Gather 394–395
 Gerenderter Frame 398
 Material 399
 Sampling-Qualität 393
 Tageslicht 411
Menü
 Anwendungsmenü 22
Menüleiste 22
Mini-Kurven-Editor 134
 Kurzbefehle 135
Modell
 animieren 295
 konvertieren 45
 skizzieren 96
 testen 295
Modellieren 43
Modellierungsfenster 24
Modifikator 36, 68, 107
Möbel rendern 386
mr 335
Multi-/Unterobjekt, Material 244
MUOM 245

N

n-Eck 169
Netz-Objekt 37
Ngon 169
Normale 276
NURMS 99

O

Objekt 37
 anzeigen 29
 benennen 63
 Drehbewegung 140
 einfrieren 342
 Farbe 63
 gleiten 156
 kopieren 70

rollen 141
stauchen 135
strecken 135
verknüpfen 155
vorwärts bewegen 138
Objektparameter 36
Orbit 32

P

Pan 32
Parameter 36
Physique
 Modifikator 283
Poly 45
Polygon 37
 extrudiert 173
Profil
 bearbeiten 68
 konvertieren in 3D 68
Projekt
 anlegen 39

Q

Quad-Menü 25, 27

R

Randextrusion 173
Raster
 Grundraster 30
Raum
 Boden 85
 Couch modellieren 96
 Decke 85
 Fenster erstellen 83
 Fußleisten erstellen 87
 Mauer erstellen 77
 Tür erstellen 80
Raytrace
 Mapping 380
 Material 378
 Material, Lichtbrechung 381
 Material, Reflexion 380

Raytracing 377
 hinzufügen 386
Referenz 71
Reflexion
 Treppeneffekte 382
Reflexion zuweisen 242
Refraktion 382
Relief zuweisen 275
Relief-Mapping 239
Renderer zuweisen 368
Rendern 225
 Ausgabe 389
 durchführen 367
 Einstellungen 364
 Film 369
 Innenraum 386
 mental ray 392
 Umgebung 418
Richtung 276
Rollout 22
Rotation 150
Rotationskey 151
Run-and-Jump-Sequenz 310

S

Sampling
 mental ray 393
Schatten
 aufhellen 346
 Dichte anpassen 345
 hinzufügen 353
 Raytrace 350
 Schatten-Map 349
 Typen 348
Scheitelpunkt 68
 Arten 68
Schleife
 Wiederholungsschleife 129
Schlüsselbild 38, 126
 siehe auch Keyframe
Schnellzugriff-Werkzeugkasten 22
Schnittebene 375
Schritt
 animieren 306

- Key bearbeiten 318
 - manuell 318
- Nummerierung 313
- Schritterstellung 305
- Schrittmodus 305
- Segment 68
- Shader 230
- Skalieren 34
- Skizzieren 96
- Soldat
 - Hände 201
 - Kopf 208
 - mappen 252
 - Stiefel 196
- Spiegeln 186
- Spline 64
- Spuransicht 128
- Spuransicht – Kurveneditor 128–129
- Spurleiste 22, 38
- Standardeinheit 160
- Statusleiste 23
- Stuhl
 - Material zuweisen 240
 - modellieren 108
- Supersampling 382
- Szene einrichten 160
- Szenen-Explorer 324

T

- Texturvorlage erstellen 267
- Treppeneffekt 382
- Tür
 - Arten 80
 - erstellen 80
 - mappen 244

U

- UI 21
- Unterobjekt 37, 46
- UV dehnen 259
- UV-Editor 257
- UVW 235
 - Mapping-Modifikator 235
 - zuweisen 252
- UVW-Mapping
 - Größe anpassen 236

V

- Verschieben 33
- Verschweißen
 - Ziel 212
- Versionsnummerierung 40
- Viertelstab 88
- ViewCube 26
- VK 323
- Vorlagen 403

W

- Wand 77

X

- XForm 141
 - Modifikator animieren 141
- X-Sheet 129

Z

- Zeichnung importieren 76
- Zeitkonfiguration 147
- Zeitschieber 37, 127
 - Spurleiste 136
- Zoomen 32
- Zusammenführen 121