

# Inhalt

---

	<b>Einführung.....IX</b>
<b>Kapitel 1</b>	<b>Zu Beginn..... 1</b>
	MAX 3 installieren.....2
	Registrierung von MAX 3 .....3
	Technischer Support .....4
	Einführung in die Benutzeroberfläche .....5
	Dateiverwaltung.....13
	Beenden des Programms.....16
	Backup von Dateien.....17
	Ändern des vorgegebenen Pfads einer Szene ..... 20
	Objekte zu Szenen hinzufügen .....21
	Import und Export .....23
<b>Kapitel 2</b>	<b>Navigation und Darstellung .....25</b>
	Die Orientierung .....26
	Sich Umsehen.....28
	Umgang mit den Ansichtsfenstern .....30
	Die Aufteilung der Ansichtsfenster ändern .....32
	Darstellungsmodus ändern .....33
	Navigieren in den Ansichtsfenstern .....35
	Ansichtsfenster zoomen .....37
	Blickfeld ändern.....41
	Panen und Drehen der Ansicht.....42
	Ansichtsfenster maximieren .....44
	Objekte darstellen .....45
	Objekte verdecken .....46
	Objekte einfrieren .....47
	Raster .....48
	Konfigurieren des Rasters .....52
	Der Objektfang .....54
<b>Kapitel 3</b>	<b>Objekte erstellen .....55</b>
	Das Erstellen von Objekten.....56
	Netzobjekte erstellen .....58
	Objekte aus Standard-Grundkörpern erstellen .....61
	Objekte mithilfe der Tastatur erstellen.....67
	Erweiterte Grundkörper .....69
	Splines erstellen .....73

Geschlossene Splines erstellen.....75  
 Offene Splines erstellen .....77  
 Querschnitte erstellen .....83  
 Objektname und -farbe ändern .....84  
 Objekte rendern .....85

**Kapitel 4 Objekte auswählen .....89**

Die Selektion .....90  
 Ein bestimmtes Objekt auswählen .....91  
 Bereichsauswahl von Objekten .....92  
 Objekte nach Namen auswählen .....96  
 Benannte Auswahlfilter benutzen .....98  
 Arbeiten mit Gruppen.....100  
 Sperren und Invertieren einer Auswahl .....103

**Kapitel 5 Objekte transformieren .....105**

Transformieren und Koordinatensysteme .....106  
 Transformationsachse angeben.....108  
 Objekte verschieben.....110  
 Objekte drehen.....111  
 Objekte skalieren .....112  
 Präzises Transformieren .....115  
 Transformationen mit Objektfang .....118  
 Objekte ausrichten.....122  
 Objekte klonen.....126  
 Objekte spiegeln.....129  
 Objektanordnungen erstellen .....130  
 Verteilen von Objekten .....134

**Kapitel 6 Animation.....139**

Animationen .....140  
 Animationen erstellen .....141  
 Animationen abspielen .....144  
 Objektparameter animieren .....146  
 Animationen transformieren .....148  
 Arbeiten mit Keys .....150  
 Bewegungssteuerung .....153  
 Zeitsteuerung .....158  
 Frame-Rate bestimmen .....161  
 Zeitanzeige wählen.....162  
 Zyklische Animationen .....163  
 Hierarchische Verknüpfungen .....165

<b>Kapitel 7</b>	<b>Objekte verändern .....</b>	<b>171</b>
	Modifikatoren .....	172
	Geometrische Modifikatoren anwenden .....	173
	Der Modifikatorstapel .....	178
	Modifikatorstapel bearbeiten .....	181
	Oberflächen verzerren .....	185
	Free-Form-Deformation-Modifikatoren .....	188
	Xform-Modifikatoren anwenden .....	189
	Oberflächenkomplexität ändern .....	191
	Oberflächenrendering steuern .....	195
	Splines verändern.....	198
<b>Kapitel 8</b>	<b>Objekte bearbeiten.....</b>	<b>203</b>
	Werkzeuge zum Bearbeiten von Objekten .....	204
	Unterobjektauswahlen treffen .....	205
	Unterobjekte verändern.....	210
	Unterobjekte transformieren .....	211
	Netzobjekte bearbeiten .....	212
	Splines bearbeiten .....	220
<b>Kapitel 9</b>	<b>Zusammengesetzte Objekte .....</b>	<b>231</b>
	Boolesche Objekte erstellen.....	232
	Boolesche Operanden animieren .....	237
	Verbindungsobjekte erstellen .....	238
	Streuobjekte erstellen.....	239
	ShapeMischen .....	240
	Gelände erstellen .....	241
	Angleichen von Objekten .....	242
	Loft-Extrusion .....	244
	Extrusionsobjekte anpassen .....	247
	Oberflächenkomplexität festlegen .....	249
	Extrusionsobjekte bearbeiten .....	250
	Extrusionsobjekte animieren .....	253
	Objekte morphen.....	254
<b>Kapitel 10</b>	<b>Kameras.....</b>	<b>257</b>
	Kameras erstellen.....	258
	Kameras justieren .....	261
	Kameras platzieren .....	265
	Steuerelemente für Kamera-Ansichtsfenster .....	269
	Kameras animieren .....	273

---

<b>Kapitel 11</b>	<b>Lichter .....</b>	<b>277</b>
	Lichter erstellen .....	278
	Szenen ausleuchten .....	284
	Volumenlicht .....	291
	Schatten .....	292
	Steuerelemente für Licht-Ansichtsfenster .....	295
	Lichter animieren.....	298
<b>Kapitel 12</b>	<b>Maps und Materialien.....</b>	<b>301</b>
	Der Material-Editor .....	302
	Musterfelder verwenden .....	303
	Material-Bibliotheken .....	305
	Standardmaterial erstellen.....	311
	Maps zu Materialien hinzufügen .....	318
	Materialien mit Maps auftragen .....	323
	Reflexionen erstellen .....	329
<b>Kapitel 13</b>	<b>Rendern und Spezialeffekte .....</b>	<b>333</b>
	Szenen rendern .....	334
	Hintergründe hinzufügen .....	341
	Atmosphärische Effekte hinzufügen.....	344
	Rendereffekte .....	351
	<b>Index .....</b>	<b>355</b>