

Inhaltsverzeichnis



Einleitung	...7	Partikelanimation mit Thinking Particles und PyroCluster	...99
		TP-Emitter erzeugen	...100
		Partikel animieren	...103
		Gruppenwechsel	...108
		Daten-Kanäle benutzen	...110
		PyroCluster	...124
 		Teil II	
Teil I		Einen menschlichen Torso modellieren, texturieren und in Szene setzen	...137
Automatisierung von Bewegungsabläufen	...9		
		HyperNURBS-Modellierung anhand von Fotovorlagen	...139
Programmieren mit C.O.F.F.E.E. und XPresso	...11	Das Auge	...140
C.O.F.F.E.E.-Expressions	...12	Das Auge texturieren	...148
Die main-Routine	...12	Die Lider	...165
Matrizen	...13	Die Nase	...182
Punkte	...17	Mund und Wangen	...184
C.O.F.F.E.E.-Animation	...24	Ohr und Schädel	...193
XPresso	...29	Hals und Nacken	...198
Der XPresso-Editor	...30	Der Brustkorb	...204
Nodes erzeugen	...31	Der Arm	...209
Nodes verschalten	...32	Die Hand	...212
Objektachsen manipulieren	...34	Der Pullover	...220
Komplexe XPresso-Schaltung	...39		
Bewegungen übertragen und begrenzen	...51		
Simulation dynamischer Effekte mit Dynamics und XPresso	...55		
Soft Body Dynamics	...56		
Soft Bodys animieren	...64		
Soft Bodys mit Volumen	...71		
Mit Benutzerdaten arbeiten	...75		
Den Vorhang glätten	...78		
Rigid Body Dynamics	...86		

Oberflächengestaltung mit Shadern und BODYPAINT 3D

Der Pullover	...232	Die Arme und Hände	...318
Das Auge und seine Umgebung	...235	XPRESSO Expression für die Rotation	...321
Die Haut	...248	XPRESSO Expression für die Hand	...323
Arbeiten mit BODYPAINT 3D	...253	Morphen mit PoseMixer	...325
Die Hände	...261	Optimieren der IK-Hierarchie	...327
Die Wimpern konstruieren	...263	Wichtungen malen mit Claude Bonet	...330
HyperNURBS wichten	...263	Fehler bei Wichtungen	...337
Splines mit XPRESSO fixieren	...266	aufspüren und korrigieren	...337
Objekte auf einem Spline platzieren	...269	Vorbereitungen für die Animation	...339
Die Augenbrauen	...274	Die Zeitleiste	...342
Lösungsansätze für die Frisur	...280	Die Figur animieren	...348
Haare mit Shave and a Haircut	...280	Animieren ohne MOCCA	...361
Das Haar-Material	...284	Spline-Deformation	...361
Spline-Haare mit Shave and a Haircut	...288	IK mit Bones	...372
Haare modellieren ohne Shave and a Haircut	...289		
Das Material für die Haare	...292		
Haare ausrichten und platzieren	...298		

Teil III

Character-Animation

Character-Animation mit IK und Soft IK

Die Bone-Tools	...307
Inverse Kinematic	...311
IK-Constrains	...312
Die Beine	...312
Der Oberkörper	...316

Teil IV

Tipps und Tricks

Tipps und Tricks zur Arbeit mit Release 8

HDR-Bilder	...385
Das Dome-Plug-in	...393
Der Translucent-Shader	...396
Der Wire-Shader	...398
Visual Selector	...398

CD-ROM-Inhalt

Index

...383

...385

...385

...393

...396

...398

...398

...400

...401