

# Index

---

**A**

Abflachungs-Mapping 140  
 Abkanten 21, 23  
 Abkantungsbetrag 21, 61  
 Abschrägen 34, 40  
 Abschrägungstyp 58  
 Abstoßen 319  
 Achsenbeschränkungen 178  
 Adaptiv 44  
 Agenten 313  
 An Flächennormale ausrichten 27  
 Angelpunkt von Kante 26  
 Anhängeliste 13  
 Anhängen 13, 36, 205  
 Animationsschieberegler 162  
 Anzahl der Wiederholungen 46  
 Anzeigeeigenschaften 119, 207  
 Arch & Design-Material 96  
 Architekturvisualisierung 96  
 Attach To Rigid Body 80  
 Aufrichten 237  
 Aufschneiden 270  
 Auswahl 16  
     aktualisieren 234  
     invertieren 236  
 Auswählen und manipulieren 171  
 Ausweichverhalten 318  
 Auto-Key-Modus 188  
 Automatische Rotation 174  
 Avoid Self Intersections 84

**B**

Bearbeitbares Polygon 273  
 Bearbeitbares Spline 268  
 Belichtungssteuerung 112  
 Beschränkungen 184  
 Betrag der Unterteilung 32  
 Bewegungspalette 159  
 Bezier 203  
 Bezier-Ecke 169  
 Biegung 258  
 Biped 322  
 Blueprints 116  
 Boolesch 54  
 Boolesche Operation 54  
 Bounding Sphere 76  
 Brechen 19, 206

Brücke 23, 36, 282  
 Bürste 236

**C**

Character Studio 312  
 Cloth 202  
 Cloth Properties 213  
 Cluster 140, 292  
 Collision Tolerance 74  
 Concave Mesh 74, 91  
 Controller zuweisen 159, 185  
 Crease Angle 225  
 Crease Strength 222  
 Create Animation 77, 85  
 Create Seam 209  
 Crowd 312  
 Crowd-Helferobjekt 314  
 Curvature 208  
 Curved 208  
 Cut 225

**D**

Dämpfung 199  
 Deformations 208  
 Delete Seam 210  
 Density 206  
 Diagnose-Tool 101  
 Dichte 213  
 Drehen 237  
 Drehpunkte 178  
 Dreieckseinteilung bearbeiten 24  
 Dynamik 234

**E**

Ecke 203  
 Effekt beschränken 258  
 Einfügen 132, 150  
 Einheitenskala 28  
 Einschränken 16, 31  
 Elasticity 74  
 Elastizität 202  
 Entfernen 18, 22  
 Entspannen 14, 35, 132  
 Erweitern 16  
 Extrudieren 20, 22, 39

Extrusion entlang Spline 26  
 Extrusionshöhe 58, 285  
 Extrusionstyp 58, 271

## F

Facettieren 14  
 Federspannung 199  
 Fell 230  
 Festkörpersammlung 72  
 FG-Punkte 103  
 Filterung 276  
 Final-Gather-Punkte 102  
 Final-Gather-Verfahren 100  
 Fläche 139  
 Flächengrenzwert 153  
 Flächenwinkलगrenzwert 140  
 Flagge 82  
 Float-Limit 186  
 Float-Limit-Controller 185  
 Folgen 161  
 Frame-Rate 158, 188  
 Freiheitsgrade 197  
 Friction 74

## G

Gain 92  
 Garment Maker 202  
 Gelände 305  
 Gelenk 179  
 Gemeinsamer Bewegungsfluss 324  
 Geometrie 55  
 Geometrie bearbeiten 35  
 Gewichtung 160  
 Glas 99  
 Glatt 133  
 Glättungsgruppe 133  
 Gras 242, 309  
 Group Parameters 221  
 Gruppieren 303

## H

Haare 230  
 Haarlänge 236  
 Haar-Styling 234  
 Haftreibung 213

Hair and Fur 230  
 Havok 1 74  
 Havok 3 74  
 Hierarchie > IK 197  
 Hierarchische Verknüpfungen 178  
 Himmelslicht 110  
 Hülle 42, 265

## I

Im Ansichtsfenster aktivieren 302  
 Im Renderer aktivieren 302  
 In bearbeitbaren Spline umwandeln  
   53  
 Indirekte Illumination 100, 106  
 Integrierter Schnitt 56  
 Interpolation 44, 103, 265  
 Inverse Kinematik 178, 184  
 Isolatoren 279  
 Isolierte Scheitelpunkte entfernen 22

## J

Jetons 86

## K

Kabel 39  
 Käfig anzeigen 13  
 Kamerablickfeld 307  
 Kante 22, 32  
 Kanten bearbeiten 49  
 Kanten verbinden 279  
 Key einstellen 189  
 Keys-einstellen-Modus 188  
 Kleidungsstück 212  
 Kollisionen 234  
 Kontur auswählen 56  
 Kontur erstellen 24  
 Konturen 13

## L

Layer-Manager 120, 122  
 Layout 246  
 Locken 233  
 Loft-Extrusion 56

Logarithmische  
 Belichtungssteuerung 112  
 Lokal 179

## M

Make Group 219  
 Make MultiSegment 209  
 Manipulationsmodus 190  
 Map im Ansichtsfenster anzeigen 252  
 Mapping 142  
 Mapping-Koordinaten 138  
 Maschine 72  
 Mass 74  
 Material-/Map-Übersicht 97  
 Material-Editor 117, 276  
 Material-ID 224, 225  
 Materialien 96  
 Materialtypen 97  
 Matte Oberfläche 98  
 Mehrere anhängen 240  
 Mehrere Vertreter bearbeiten 317  
 mental ray 96  
 Mesh it 224  
 MeshSmooth 13, 32, 300  
 Mit Welt verknüpfen 192  
 Modifikatorstapel 13  
 Motioncapture-Daten 324  
 mr-Flächenomni 107  
 mr-Himmel 110  
 mr-Physischer Himmel 111  
 mr-Sonne 109  
 MSmooth 14

## N

Nachlassen 199  
 Nähte 202  
 Nahtkanten 209  
 Neu kämmen 236  
 Nurbs 13

## O

Oberflächeneigenschaften 224  
 Oberflächenfolge-Verhalten 318  
 Objektebene 12  
 Objekteigenschaften 119

Objektfang 28  
 Ohrhörer 28  
 Ölfass 286  
 Orbitalskalierung 108

## P

PAL 158  
 Panels 208  
 Parametervernetzung 158, 169  
 Patches 13  
 Pfad hinzufügen 160  
 Pfadbeschränkung 158, 159  
 Photoshop 116  
 Physical Properties 87  
 Pinsoptionen 16  
 Poly bearbeiten 12  
 Polygon 19  
   bearbeiten 25  
   einfügen 25  
 Polygonobjekte 13  
 Position-XYZ 159  
 Preview & Animation 74  
 Preview in Window 76  
 Priorität 326  
 ProBoolean 248  
 Produktionsrenderer 96  
 Profil 269

## Q

Quader-Mapping 258  
 Quad-Menü 52

## R

Radiale Dicke 44, 79  
 Rand 25, 36  
 Ränder bearbeiten 25  
 Raster und Objektfang 238  
 Rasterabstand 28  
 Rauschen 100  
 RBCollection 72  
 reactor 72  
 reactor Cloth 82  
 reactor Rope 80  
 Reaktions-Manager 162  
 Referenz-Koordinaten-System 178

Referenzobjekt 181  
 Reibung 202  
 Rekursive Packung 141, 249  
 Relief-Kanal 253  
 Render-Dialog 100  
 Reset State 222  
 Rigid Body Collection 72  
 Ring 34, 58, 125  
 Ringförmige Auswahl 49  
 Roboter 178  
 Rope Collection 78  
 Rotationsachse 179, 185  
 Rotationsbegrenzungen 185  
 RPCollection 78  
 Rückseiten ignorieren 16, 288  
 Rückverfolgung 326

## S

Sampling-Qualität 105  
 Schachbrettmuster 142  
 Schaufelrad 72  
 Scheitelpunkt 16  
   brechen 19  
   einfügen 22  
   verschweißen 20  
 Scheitelpunkttyp 302  
 Schieberegler 184  
 Schleife 40, 61  
 Schnellschnitt 13  
 Schnittmenge 54  
 Schnittmuster 203  
 Schnitttyp 56, 269  
 Schwarm 312  
 Schweißgrenzwert 20  
 Schwerkraft 213, 218  
 Seam tolerance 209  
 Seams 208, 216  
 Segment 265  
 Seil 78  
 Self Collision 213  
 Sim Node 220  
 Simulate local 213  
 Simulate local (damped) 214  
 Simulation 72, 316  
 Slave hinzufügen 162  
 Sperren 180  
 Spezialeffekte 106  
 Spiegelachse 129, 204

Spielzeugauto 89  
 Spin Wheels 92  
 Spitzenfarbe 232  
 Spline-Emitter 238  
 Spline-Käfig 242  
 Spuransicht 167  
 Stapelauswahl abrufen 16  
 Stapelauswahl verwenden 16  
 Steifheit 213  
 Streufarben-Map 154  
 Streufarbenreflexionen 104  
 Streuung 315  
 Styling 235  
 Substeps 77  
 Substeps/Key 74, 85  
 Subtraktion 54  
 Suchverhalten 320  
 Summierter Bereich 276  
 Sweep 56, 255, 269  
 Symmetrie 128  
 System-Einheiten 28

## T

Tageslichtsystem 107  
 Tankstelle 246  
 Teilen 22  
 Textur 266  
 Texturierung 137  
 Thickness 80  
 Toy Car 89  
 Transformationskoordinaten 215  
 Treppeneffekte 105

## U

Umgebungsokklusion 106  
 Umhergehen-Verhalten 315  
 Umkehren 129  
 Umriss 25  
 Unterobjektmodus 13  
 Update Viewports 77  
 Use Sewing Springs 213, 222  
 UVs packen 140  
 UVW bearbeiten 140, 250  
 UVW zuweisen 248  
 UVW-Mapping 276  
 UVW-Vorlage rendern 143, 250

**V**

VA Berechnung 198  
Velocity 92  
Verbinden 21, 24, 39, 125  
Vereinheitlichungsoptionen 325  
Vereinigung 54  
Verfeinern 278  
Verformung übertragen 15  
Verhaltensweisen 315  
Verknüpfen 183  
Verknüpfungen 178  
Verknüpfungsbeschränkung 191  
Verschließen 25  
Verschweißen 22, 265  
Vertex 80  
Vertreter 314

**W**

Weiche Auswahl verwenden 17  
Werteinheiten neu skalieren 50  
Wenden 25  
Werkzeugspitzen 144  
Wind 84  
Winkelfang 190  
Wurzelfarbe 232

**Z**

Zeitkonfiguration 158, 188  
Ziehtyp 43  
Ziel verschweißen 21, 23  
Zielrichtungslicht 308  
Zufallsbewegung erstellen 325  
Zufallsstart 325  
Zurückspringen 199  
Zusammenrücken 237