

Volker Wendt

3ds Max 2009 Workshops

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8266-5503-6
1. Auflage 2009

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Kopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Der Verlag übernimmt keine Gewähr für die Funktion einzelner Programme oder von Teilen derselben. Insbesondere übernimmt er keinerlei Haftung für eventuelle, aus dem Gebrauch resultierende Folgeschäden.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

© Copyright 2009 by mitp, REDLINE GMBH, Heidelberg
www.mitp.de

Lektorat: Steffen Dralle
Korrektur: Frauke Wilkens
Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de
Druck: Media-Print, Paderborn

Printed in Germany



Inhalt

VORWORT	9
Kapitel 1 OUT OF THE BOX	11
1.1 Grundlagen des polygonalen Modellierens	12
1.2 Ohrhörer	28
Kapitel 2 REACTOR	71
2.1 The Incredible Machine	72
2.2 Simulation eines Seils	78
2.3 Animation einer Flagge	82
2.4 Casino Royale	86
2.5 Ein Spielzeugauto	89
Kapitel 3 MENTAL RAY	95
Kapitel 4 USED CARS	115
4.1 Modellieren des Pick-ups	116
4.2 Zuweisen von Glättungsgruppen	133
4.3 Texturieren des Modells	138
4.4 Modellieren der Außenspiegel	147
4.5 Modellieren der Räder	151
Kapitel 5 UND BITTE	157
5.1 Die Pfadbeschränkung	158
5.2 Der Reaktions-Manager	162
5.3 Parametervernetzung	169
5.4 Automatische Rotation der Räder	174

Kapitel 6 DOMO ARIGATO, MR. ROBOTO 177

- 6.1 Einstellen der Achsen und der Beschränkungen 178
- 6.2 Animieren mit vorwärts gerichteter Kinematik 187
- 6.3 Animieren mit inverser Kinematik 196

Kapitel 7 HAUTE COUTURE 201

Kapitel 8 ZIEMLICH WUSCHELIG 229

- 8.1 Haare aus Oberflächen 230
- 8.2 Haare aus einem Spline-Emitter 238

Kapitel 9 VOLLTANKEN, BITTE! 243

- 9.1 Die Recherche 244
- 9.2 Das Layout 246
- 9.3 Das Gebäude 246
- 9.4 Ein Rollladen 254
- 9.5 Das Dach 263
- 9.6 Die Strommasten 275
- 9.7 Das Ölfass 286
- 9.8 Die Zapfsäule 293
- 9.9 Das Gelände 305
- 9.10 Beleuchten und Rendern 308

Kapitel 10 MASSENSZENEN 311

- 10.1 Wo laufen sie denn? 312
- 10.2 Der aufrechte Gang 321

Anhang A INTERNETSEITEN ZUM THEMA 3-D 329

INDEX..... 331

Vorwort