

3ds Max 8 Profi-Workshops

So arbeitet ein 3D-Profi

Inhaltsverzeichnis

▶ Bildmaterial sammeln	04:34
Die Insel	ca. 40 min
▶ Das Geländemodell	09:35
▶ Geländeform per Map	08:08
▶ Die Darsteller der Szene	11:09
▶ Oberfläche: Sand	06:47
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	
Von Steinen, Palmen und Gräsern	ca. 65 min
▶ Ein Stein wird 'geboren'	04:44
▶ Steine verändern	05:27
▶ Ein Fels entsteht	03:19
▶ Felsen abrunden	03:53
▶ Oberfläche: Stein	04:11
▶ Feintuning zu runden Steinen	04:48
▶ Palme: Stamm und Äste	09:57
▶ Palme: Blätter	08:27
▶ Oberfläche: Palmenstamm	08:50
▶ Gras unter den Palmen	10:13
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	
Die Schildkröte	ca. 120 min
▶ Vorbilder	05:09
▶ Die Vorbilder anpassen	02:52
▶ Vorbilder perspektivisch korrigieren	02:38
▶ Die Vorbilder fixieren	02:20
▶ Vor der Weiterverwendung	06:17
▶ Erste Verformung	04:50
▶ Einer Schildkröte immer ähnlicher	04:12
▶ Details am Panzer	04:59
▶ Die Kanten verfeinern	06:48
Die Oberfläche des Panzers	
▶ Das Objekt teilen	09:27
▶ Die Oberfläche 'abwickeln'	07:28
▶ Fehler der 'Abwicklung' korrigieren	08:50
▶ Die Oberfläche 'abwickeln' - Neu!	14:20
▶ Einen Alpha-Kanal 'abwickeln'	15:42
Arbeiten mit einem 3D-Stift: Claytools	

- ▶ Claytools - Teil 1 07:37
- ▶ Claytools - Teil 2 08:10

Oberflächen

- ▶ Bump-Mapping 06:08
- ▶ Bumps und Texturen sofort sehen 03:28
- ▶ Photoshop als Hilfsmittel 09:24
- ▶ Mit Photoshop zu perfekten Texturen 09:06
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Das Wasser rund um die Insel

ca. 20 min

- ▶ Wellen 06:00
- ▶ Durchsichtig und doch glänzend! 14:39
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Die Animation

ca. 90 min

- ▶ Bones erzeugen 15:25
- ▶ Die Schildkröte animieren 09:03
- ▶ Die Haut der Schildkröte mitbewegen 07:42
- ▶ Die Haut rund um die Gelenke optimieren 09:22
- ▶ Die Schildkröte platzieren 05:39
- ▶ Ein amateurhafter Kameranachschwenk 13:24
- ▶ Die erste Preview 08:25
- ▶ Den Kameranachschwenk analysieren 05:28
- ▶ Den Schwenk optimieren 07:31
- ▶ Natürlichere Kamerabewegungen 06:14
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Die Beleuchtung der Szene

ca. 35 min

- ▶ Scene States 04:45
- ▶ Beleuchtungen 11:46
- ▶ Schatten aufhellen 05:36
- ▶ Rundumbeleuchtung 07:59
- ▶ Gegenlicht 04:00
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Das Rendering

ca. 45 min

- ▶ Radiosity 11:07
- ▶ Light Tracer 10:13
- ▶ Letzte Vorbereitungen 07:33
- ▶ Gischt am Wasser 08:57
- ▶ Das Rendern 06:59
- ☰ Zusammenfassung rohmaterial
- ☑ Multiple Choice Test