

Akan Segera Terbit: Smart Learning 3dsmax Fundamental

Kontribusi Dari Exceed
Kamis, 03 April 2008

Akan segera terbit, SMART LEARNING 3dSMAX FUNDAMENTAL, buku tutorial praktis untuk mempelajari 3dsmax, program standar di dunia grafis 3 dimensi. Buku ini akan membantu Anda membuat berbagai kreasi menarik dengan 3dsmax, termasuk membuat model robot 3D Gundam. Diterbitkan oleh Exceed , lini penerbitan baru dari Esca Group.

Akan segera terbit, SMART LEARNING 3dSMAX FUNDAMENTAL, buku tutorial praktis untuk mempelajari 3dsmax, program standar di dunia grafis 3 dimensi. Buku ini akan membantu Anda membuat berbagai kreasi menarik dengan 3dsmax, termasuk membuat model robot 3D Gundam. Diterbitkan oleh Exceed , lini penerbitan baru dari Esca Group.

Dinamakan Smart Learning, karena buku ini tidak hanya berisi tutorial, tetapi juga penjelasan mendetail tentang langkah-langkah yang Anda pelajari. Anda tidak akan hanya mengetahui langkah-langkah tersebut, tetapi juga konsep yang berada di dalamnya. Buku ini juga dilengkapi berbagai tips-tips menarik di dalam menggunakan 3dsmax.

Buku ini ditulis oleh Adi Kuswadi, yang sudah berpengalaman menggunakan 3dsmax. Oleh Adi, buku Smart Learning 3dsmax Fundamental ditulis untuk para pemula yang ingin mempelajari 3dsmax dengan tepat, jelas, dan mencerahkan. Sebagai buku untuk pemul, buku ini cukup dalam membahas 3dsmax. Berikut ini adalah berbagai bab yang ada di dalam buku ini:

- Bab-1 : Pengenalan
- Bab-2 : Membuat Bentuk Dasar (Standard Primitives)
- Bab-3 : Transformasi Objek
- Bab-4 : Editable Mesh Modelling (Modeling Robot Gundam)
- Bab-5 : Spline Based Modelling
- Bab-6 : Material dan Map
- Bab-7 : Rendering
- Bab-8 : Light dan Camera
- Bab-9 : Animasi
- Bab-10 : Bone dan Biped
- Bab-11 : Animasi Biped

Secara garis besar, buku ini berisi tentang pengenalan program 3dsmax yang disertai dengan bermacam-macam tutorial/latihan secara bertahap, dimana nantinya bisa membantu anda untuk memahami dan menguasai dasar program 3dsmax. Penulisan buku ini disampaikan melalui pendekatan “praktis” yang “santai” namun “jelas”, “perlahan” namun “pasti”. Dengan penyajian proses latihan yang bertahap, pembaca tetap menikmati proses pembelajaran yang ada. Karena satu hal yang perlu disadari, “segala sesuatu yang dikerjakan dengan senang hati akan menghasilkan sesuatu yang jauh lebih baik daripada hasil yang diperoleh dengan proses paksaan”.

Akhir kata, dengan imajinasi dan semangat yang tinggi, Anda akan mampu menguasai dasar dari program 3dsmax ini, sehingga Anda nantinya bisa memanfaatkannya dengan sebaik mungkin. Sebagai pekerjaan mungkin?