

INSIDER

3D Studio MAX[®] R3

3D Studio MAX ist eine führende Anwendungssoftware im Bereich 3D-Grafik und Animation. Das Autorenteam dieses Buchs setzt sich ausnahmslos aus Experten, Entwicklern und Trainern für diese Software zusammen. »3D Studio MAX R3 für Insider« wurde sowohl für den ambitionierten Einsteiger als umfassender Begleiter durch alle Funktionen des Programms als auch für den Profi als erschöpfende Referenz konzipiert. Anhand zahlreicher Fallstudien und Übungen werden alltägliche Probleme und Lösungen beschrieben und so mancher Profi-Trick verraten.

Speziell ausgearbeitete Übungen geben praktische Anleitungen für typische Aufgaben, die ein 3D-Künstler jeden Tag bewältigen muss. Jedes Kapitel konzentriert sich dabei auf ein ausgewähltes Thema und beleuchtet es genauestens von allen Seiten.

Zahlreiche Bilder, Animationen und Beispiele für unterschiedliche Stilrichtungen und Einsatzzwecke machen das Buch für jeden Anwender zu einem unverzichtbaren Helfer.

Praktische Anleitungen, Lösungen, Übungen, Hintergrundinformationen sowie Tipps und Tricks direkt aus Expertenhand! Diese Kombination macht »3D Studio MAX R3 für Insider« zu einer unschlagbaren Informationsquelle.

Der Autor

Phillip Miller ist Leiter des Produktmanagements bei Discreet, einem Unternehmensbereich von Autodesk. Er begleitet diese Software seit ihrer Entstehung als verantwortlicher Produktmanager. Zudem leitete er bis vor kurzem das Developer-Relations-Programm von Kinetix und betreute in dieser Position auch die Plugin-Entwicklung für MAX und das Trainingsprogramm. Der wachsenden Fangemeinde von MAX« ist er schon als Koautor der Bestseller »Inside 3D Studio MAX«, »Inside 3D Studio 4« und »Inside 3D Studio 3« bekannt. Phillip Miller war vor seiner Anstellung bei Kinetix und Discreet als Architekt für den Bundesstaat Illinois tätig. Er hat einen Universitätsabschluss in Design, Kunst und Computerwissenschaften.

Thema 3D Grafik

Leserprofil




Markt+Technik
www.mut.de

Aus dem Inhalt:

- Alle Features der neuen Version 3.x.
- Modellierung mit Modifikatoren und Loft-Extrusionen, Polygonales und organisches Modellieren, NURBS.
- Realismus in Animationen: Texturen, Beleuchtung, Schatten und Kameras. Detaillierte Materialerstellung.
- Animationen mittels inverser Kinematik, Space Warps und Partikelsysteme einsetzen.
- Für Regisseure: Post-Production mit der Video-Nachbearbeitung von MAX. Eigene Filme schneiden, Spezialeffekte einbauen.

Auf der CD-ROM

- Originaldateien aller besprochenen Beispiele
- Zwei große Fallstudien als PDF-Dateien

ISBN 3-8272-5680-1



DM 99,95 öS 730,-