

PRAKATA

Istilah tiga dimensi kini semakin familier di telinga kita. Perkembangan dunia multimedia, mulai dari media periklanan, film, hingga video game mendorong tumbuh pesatnya industri desain tiga dimensi.

Bagi Anda yang mendalami desain tiga dimensi, 3ds Max adalah program grafis dengan reputasi yang tidak perlu diragukan lagi. Di tahun 2010, Autodesk merilis versi terbaru dari program 3ds Max, yaitu 3ds Max 2010 yang semakin mantap menempatkan program ini di jajaran program unggulannya. Dukungan solid terhadap setiap kebutuhan tiga dimensi Anda, mulai dari pemodelan, animasi, simulasi fisika, special effects, character animation, hingga game development memperkuat posisi 3ds Max di mata penggunanya.

3D Max 2010 telah menambahkan fitur-fitur baru kaya inovasi yang memerhatikan efisiensi dan efektivitas sehingga semakin memanjakan Anda para profesional maupun pemula. Dengan penataan ulang antarmukanya, 3ds Max 2010 akan memacu kreativitas Anda hingga batas maksimal.

Buku *Tutorial 5 Hari: Membuat 3D Modeling dengan 3D Max 2010* ini membahas langkah demi langkah proses desain tiga dimensi mulai dari pemodelan objek, pembuatan material, pencahayaan, pengaturan kamera, hingga pada proses rendering. Selama lima hari, Anda akan dibawa ke dalam petualangan mengasyikkan bersama 3ds Max 2010.



STRUKTUR PENULISAN BUKU

Buku *Tutorial 5 Hari: Membuat 3D Modeling dengan 3D Max 2010* ini, terdiri atas lima bab. Adapun materi yang disampaikan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

Hari ke-1: Mengetahui 3D Studio Max 2010

Pada hari ke-1, Anda akan belajar cara menjalankan program 3ds Max 2010. Dilanjutkan dengan penjelasan singkat mengenai antarmuka dan pengaturan awal yang perlu Anda lakukan. Bab