

# ZWIASTUN NOWEGO CZASOPISMA CAD

Kwartalnik

ISSN 1301400

Egzemplarz bezpłatny



0/1996

PROJEKTOWANIE CAD GRAFIKA KOMPUTEROW



INFORMACJE DLA

CZYTELNIKÓW AUTORÓW REKLAMODAWCÓW

GALERIA 3D



Poniżej przedstawiamy, w postaci spisu treści, planowany układ kwartalnika 3D. Oczywiście, ostateczny układ może się jeszcze zmienić (między innymi w wyniku Państwa odpowiedzi na zamieszczoną ankietę).

## Nora Edytora

Refleksje, uwagi i rozmaite drobne brednie naszego Naczelnego.

## HardNowinki

Tutaj znajdą Państwo rozmaite wiadomości, z których niezmiennie będzie wynikać, że właśnie wczoraj zakupiony, super szybki i w ogóle najlepszy system komputerowy nadaje się znowu tylko i wyłącznie na zegar z elektroniczną kukułką. Do tego opisy ciekawych urządzeń ułatwiających pracę projektanta i grafika.



2d

Wskazówki, informacje i wszelkie pożyteczne wiadomości dla użytkowników AutoCAD-a, opisy nakładek, narzędzi. Przegląd oprogramowania publicznego oraz sharewarowego, jak również pomocne narzędzia pisane w AutoLISP-ie. Wszystko, żebyśmy wcześniej mogli wracać do domu, gdzie możemy się w spokoju zająć się... 3D Studium?

Zajmiemy się tutaj również oprogramowaniem graficznym służącym do obróbki obrazu, programami malarskimi, słowem – grafiką rastrową... i płaską!

W najbliższym numerze przewidujemy między innymi artykuł poświęcony współpracy AutoCAD-a i 3D Studio.

4d+

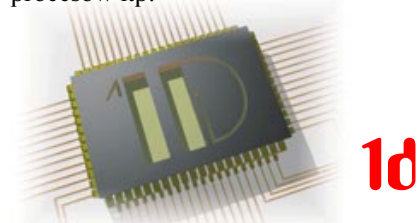


Dział przeznaczony wyższym wymiarom: animacji, symulacji, wirtualnej rzeczywistości. W najbliższym numerze przedstawimy w nim Państwu między innymi artykuł o tworzeniu stereogramów.



## SoftNowości

Nowości na rynku oprogramowania, informacje o (oczywiście, koniecznie natychmiastowo koniecznych) upgradach, opisy nowych procesorów itp.



1d

Ten dział przeznaczony będzie na opisy oraz testy sprzętu, którego używamy do pracy. Przy czym tym co będzie wyróżniać nasze testy od podobnych, znajdujących w innych czasopismach komputerowych będzie to, że my będziemy wykonywać je pod kątem zastosowań graficznych: faktycznej przydatności sprzętu dla Państwa, a nie dla „Przeciętnego Użytkownika”. W najbliższym numerze przewidujemy między innymi porównanie najnowszych procesorów Pentium Pro, Alfy i innych.

3d



3D Studio, modelowanie w AutoCAD-zie i w 3D Studio, rady, rozwiązania rozmaitych problemów więcej niż dwuwymiarowych. Tutaj znajdą również Państwo artykuły typu „jak to zrobić”. Przygotowujemy artykuły omawiające zewnętrzne procesy, omówienie 3D Studio Maxa, modelowanie przy użyciu keyframera oraz serię artykułów o modelowaniu otoczenia.



Galeria 3d

Galeria będzie przeznaczona na prezentację najlepszej grafiki tworzonej przez „rodzimych” autorów. Już w tym numerze przedstawimy pierwszą galerię, autorstwa, aż trudno zgadnąć... Naczelnego!





kwartalnik  
Wydawnictwa Helion

# NORA EDYTORA

Szanowni Państwo!

Mam ogromną przyjemność przedstawić Państwu zwiastun czegoś, co mam nadzieję stanowić będzie unikalne wydarzenie w przestrzeni okupowanej jak do tej pory przez czasopisma albo całkowicie przeznaczone dla „przeciętnego użytkownika”, albo przez te, które swoją treść otwierają jedynie dla specjalistów. Nasze czasopismo bierze na siebie ambitny plan dotarcia do specjalistów z zamiłowaniem. Chcemy dotrzeć do tych wszystkich, którzy nie tylko muszą, ale lubią „dłubać” w grafice komputerowej, a tym, którzy jeszcze nie zarazili się bakcylem „dłubania”, pragniemy dać inspirację i być może przez pokazanie, jak łatwe jest takie tworzenie, zarazić grafiką komputerową.

Na razie cztery razy do roku postaramy się zapewnić Państwu rozsądną porcję wiedzy zmieszanej we właściwych proporcjach z rozrywką. Na naszych łamach znajdą Państwo odpowiedzi na pytania, rozwiązania problemów, metody i „haki”, plus dużą dozę grafiki, która poza zilustrowaniem powyższego, będzie – mam nadzieję – wizualną ucztą dla nas wszystkich, a w dodatku być może nareszcie pokaże „co Polak potrafi”. Mam nadzieję, że dzięki postawieniu tak silnie na grafikę stanowiąc będziemy pomost między światem czasopism komputerowych a przestrzenią artystycznych.

Autorom oferujemy możliwość podzielenia się ze światem swoim dorobkiem, swoistą przestrzeń wystawową. Będziecie Państwo mogli nawiązać nowe kontakty, rozpocząć dyskusję nie tylko nad metodą i medium, ale również nad zawartością tej sztuki. Czekamy na propozycje artykułów, na wystawy; i oczywiście na Państwa reakcje.

Dla firm chcemy stanowić pomost do tych właśnie ambitnych twórców, którzy bez waszego sprzętu, oprogramowania i wiedzy nie mogliby osiągać tych wyżyn, na których modelowanie i projektowanie przestają być żmudną pracą lecz uwolnione od ograniczeń medium pozwalają po prostu tworzyć.

Takie są nasze plany. Może trochę zbyt ambitne, ale może nie. W dużym stopniu zależy to również od Państwa. Ja ze swojej strony postaram się wsłuchać w reakcję na ten mały zwiastun, a później na kolejne numery naszego czasopisma, i zadbać o to, żeby ewoluowało ono zgodnie, a czasami wbrew, ogólnym tendencjom.



**P.S.:** Mamy ambitne plany spełnić Państwa oczekiwania, ale żeby lepiej właśnie te oczekiwania poznać potrzebujemy Waszej pomocy. Załączamy ankietę, która ma służyć temu właśnie celowi. Wypełnienie jej nie powinno zająć zbyt wiele z Państwa cennego czasu, natomiast w zamian być może pozwoli nam dostosować zawartość **3D** do Państwa oczekiwań. Prosimy więc o wypełnienie jej i przesłanie na adres redakcji.

Listopad 1996, nr 0(0)

## Zespół redakcyjny

**Tomasz L. Czarnecki**, redaktor naczelny

e-mail: aardwark@geocities.com

**Jarek Koziewicz**, redaktor techniczny

**Tomasz L. Czarnecki**, redaktor graficzny

**Monika Kućma**, sekretarz redakcji

## Adres redakcji

ul. Pszczyńska 89, 44-100 Gliwice

tel. (32)38 81 53

fax. (32)38 81 01

listy 44-100 Gliwice, skr. poczt 462

## Współpraca

**Andrzej Pikoń**, ocena merytoryczna

**pan Janek**, walka z wirusami

**Wujaszek Jaro Kudłaty**, dział imprez

## Dystrybucja

Adam Dziecio

Anna Czarniecka-Oleś

## Korekta

**Ewa Szczecińska**

## Dział reklamy

Magazyn 3D

Wydawnictwo Helion

tel. (32)38 81 54

fax. (32)38 81 01

listy 44-100 Gliwice, skr. poczt 462

## Wydawca

Wydawnictwo Helion

tel. (32)38 81 53

fax. (32)38 81 01

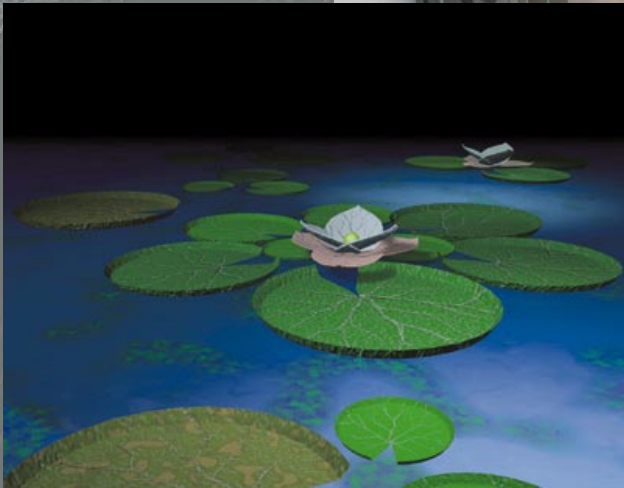
listy 44-100 Gliwice, skr. poczt 462

ISSN 1301400



**STUDIO 1** fragment wizualizacji pracowni fotograficznej

**OSIJEK** rekonstrukcja oraz adaptacja strażnicy miejskiej



**LILIE**







GALEON



MOŹDIERZ

**WIEŹA** jeden ze starszych projektów,  
w większości skonstruowany w AutoCAD-zie



**Galeria 3D**  
przedstawia prace  
autorskie  
**Tomasza L.  
Czarneckiego.**

Wszystkie prace  
przygotowane zostały  
na komputerze Pentium  
60MHz 8Meg RAM-u  
i zrenderowane  
w 3D Studio 3.



## 3d poszukuje autorów !

Pragniemy, aby każdy numer naszego magazynu był wypełniony świetnymi artykułami, był pomocny w pracy grafików i projektantów. Ktoś musi to wszystko napisać, a tym kimś możesz być właśnie Ty!

Ten rynek dopiero się w Polsce kształtuje, a tematy, które chcemy poruszać w przyszłych numerach **3d**, dotyczą bardzo szerokiego zakresu tematyki. Jeżeli więc posiadasz doświadczenie w projektowaniu przy użyciu AutoCAD-a, potrafisz zrobić niesamowite efekty przy użyciu 3D-Studio lub po prostu masz coś ciekawego do powiedzenia, a to coś dotyczy choć trochę grafiki komputerowej, skontaktuj się z nami.

Doświadczenie w pisaniu artykułów jest oczywiście mile widziane, ale przecież był taki czas, że o każdym z nas nikt nie wiedział. Szukamy autorów z doświadczeniem, wiedzą i olbrzymim entuzjazmem oraz umiejętnością przekazania wszystkiego tego w słowach. Jeżeli chcesz się dowiedzieć więcej o publikowaniu w **3d**, skontaktuj się z nami pod adresem:

Wydawnictwo **HELION**  
**3d - łowcy autorów**  
ul. Pszczyńska 89  
Skr. poczt. 462  
44-100 Gliwice  
tel. (32) 38 81 54

## Wskazówki dla autorów.

**3d** - to pismo adresowane głównie do profesjonalistów (i przyszłych profesjonalistów - a teraz jeszcze studentów) używających oprogramowania graficznego, a więc architektów, architektów wnętrz, projektantów przestrzeni, scenografii, projektantów

maszyn, użytkowników systemów informacji przestrzennej, projektantów grafiki reklamowej, wszystkich tych, których narzędziem pracy jest komputer wyświetlający mniej lub bardziej kolorowe obrazki. Wybranie adresata dyktuje formę pisma, treść artykułów... właściwie wszystko. Nasze podstawowe zadania to: konkretne informacje o właściwościach istniejących programów oraz tych, które się dopiero mają ukazać; informacje o metodach pracy, takich, które ułatwią lub/i przyspieszą proces produkcji przy użyciu danego oprogramowania; inspiracja – wskazanie możliwości rozwoju. W 90% oznacza to konkretną wiedzę, podaną jednak nie w sposób mentorski, ale jak kolega koledze. W 10% oznacza to odetchnięcie świeżym powietrzem i choć na moment oderwanie zmęczonych oczu od monitora po to, żeby zobaczyć, że za oknem wciąż jeszcze jest prawdziwy świat.



Pragnęlibyśmy uniknąć pułapek językowych, więc – jeżeli to możliwe – zamiast o designie, piszmy o projektowaniu, chyba że używamy określeń rzeczywiście bardzo dziwnie brzmiących w tłumaczeniu na nasz jakże piękny język. A zatem piszmy o renderingu, a nie o kolorowaniu obrazu, czy czymś równie błędnie oddającym istotę rzeczy. Podejrzewam, że nasz język niestety będzie zmuszony wchłonąć wiele nowych „profesjonalizmów” i – szczególnie w dziedzinach tak nowych jak ta, którą pragniemy się zajmować – pisanie jeszcze przez dłuższy czas będzie ryzykownym stąpieniem po bagnie, z którego na autorów szczerzyć się będą mniej lub bardziej (głównie bardziej) konserwatywni poloniści. Wspólnie będziemy musieli stworzyć nasz język i obronić go przed „polaligatorami”. Ta obrona będzie tym łatwiejsza, im bardziej będziemy szanować nasz ojczysty język.

Artykuły o grafice i projektowaniu prawie zawsze powinny być zilustrowane graficznie, w mniejszym stopniu dotyczy to artykułów o programowaniu w AutoLISP-ie, choć również w takich artykułach ilustracje będą mile widziane. O ile tylko jest to możliwe, prosimy o przesyłanie ilustracji w formie wektorowej, czyli jako zbiory \*.dwg bądź \*.dxf z AutoCad-a oraz \*.prj lub \*.3ds z 3D Studio (z bitmapami materiałów), tak przygotowane, aby u nas w redakcji wykonać renderingu lub wydruki, w rozdzielczościach koniecznych do uzyskania wysokiej jakości grafiki. Byłoby to w skazane tym bardziej, że planujemy wydawanie CD-ROM-ów obejmujących roczniki naszego pisma, na których oprócz artykułów chcielibyśmy zamieszczać również użyte modele i projekty. Jeżeli zaistnieje konieczność przesłania grafiki rastrowej, musi ona być wykonana w rozdzielczości 300 dpi i przesłana do redakcji w dwóch kopiach.

Cykl redakcyjny będzie obejmował wybór tematów, przydzielenie tematów autorom, z podaniem terminu przekazania artykułu. Artykuł należy przesłać w wersji wydrukowanej i w dwóch kopiach na dyskietkach 3.5”. Po dokonaniu korekty, oceny merytorycznej, ewentualnych skrótów, artykuł – w postaci gotowej do druku (na formatkach) – zostanie przesłany Państwu do akceptacji korekt oraz składu.

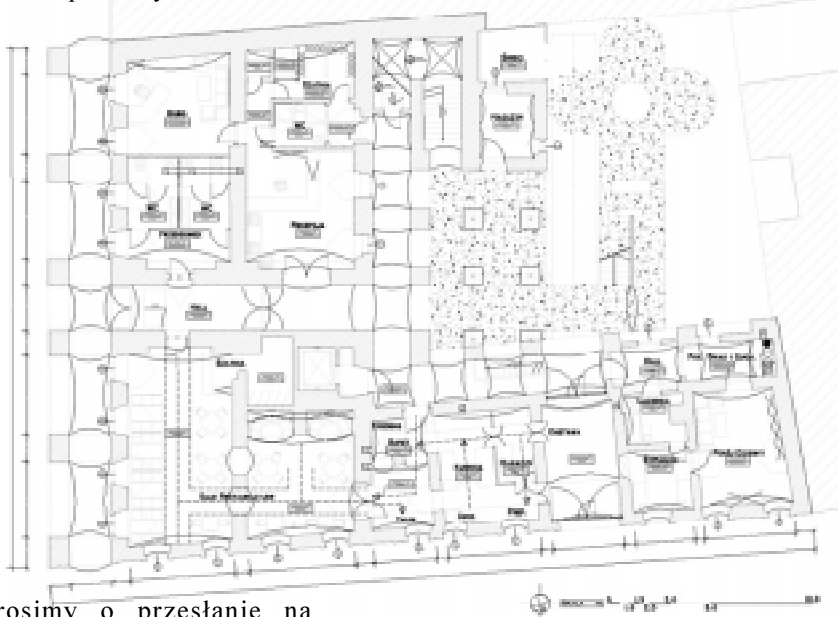
Istnieje również możliwość, że w pewnych konkretnych przypadkach zwrócimy się do Państwa z prośbą o dokonanie oceny merytorycznej (recenzji) materiałów przygotowanych do druku.





## WSKAZÓWKI DLA AUTORÓW GRAFIKI

Ze względu na planowaną wysoką jakość grafiki w naszym czasopiśmie i związane z nią problemy techniczne (przede wszystkim korekcję kolorów oraz rozmiary plików graficznych, które przy rozdzielczości 300dpi sięgają nawet 25Mega), przesyłanie grafiki staje się dość poważnym problemem. Dopóki nie wymyślimy lepszej metody proponujemy następującą formę współpracy przy przyjmowaniu „fotografii virtualnych”, czyli grafik komputerowych:



1. Prosimy o przesłanie na dyskietkach 3.5" grafiki o rozmiarach max. 640x480x256 kolorów, w formacie GIF, tak abyśmy mogli dokonać wyboru.

2. Po dokonaniu wyboru zawiadomimy autora, które grafiki przyjmujemy do druku i tu zacznie się problem, bo będziemy prosić o przesłanie modelu 3D wraz z bitmapami oraz procesami koniecznymi do renderingu u nas w redakcji. A wszystkie te elementy zajmują miejsce a w dodatku przesłanie jednej tylko kopii zakrawa na jawne kuszenie praw Murphy'ego.

3. Po przygotowaniu naświetleń prześlemy układ stron z grafiką do akceptacji autorów. Ze względu na trudności w druku przy użyciu naświetlań CMYK, kolory mogą się mniej lub bardziej różnić od tych, które normalnie widzimy na naszych monitorach, tym bardziej że same monitory bardzo różnią się od siebie.

## WSKAZÓWKI DLA AUTORÓW PROJEKTÓW CAD

Poszukujemy autorów projektów wykonanych w programie AutoCAD! Jesteśmy szczególnie zainteresowani publikacją projektów konkursowych, wygranych przetargów i realizacji. Będziemy wdzięczni, jeżeli zdecydują się Państwo przedstawić swoje osiągnięcia na naszych łamach.

W przypadku rysunków wykonanych w AutoCAD-zie prosimy o przesłanie:

opisu projektu, wraz z opisem konkretnych rysunków;

wydruków w formacie A4;

plików \*.dwg (jak również innych niezbędnych plików, takich jak czcionki, itp.), zawierających przygotowane do wydruku ustawienia w postaci zdefiniowanych widoków lub ustawionych rysunków w przestrzeni papieru.



Wszelkie przesyłane prace prosimy dostarczać w formie wydruku, jak również w postaci plików na dyskietkach formatu 3.5". Prosimy również o załączenie krótkiej noty biograficznej, na podstawie której redakcja przygotowuje krótką informację o autorze. Redakcja zastrzega sobie prawo wprowadzenia skrótów i modyfikacji stylistycznych. Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

### Uwaga !

Jeżeli zastrzegą sobie Państwo, że przesłane modele mają być wykorzystane jedynie do przygotowania grafiki do druku, a nie rozprowadzane na CD-ROM-ie w postaci trójwymiarowej, to uznamy za część artykułu jedynie grafikę rastrową i tylko ją dołączymy do CD-ROM-u. W przypadku jednak gdy stanowią one będą integralną część artykułu, nalegalibyśmy na udostępnienie również rzeczonych modeli.

## Informacja dla firm:

Czasopismo takie jak nasze nie może obejść się bez „reklamodawców”. My jednak widzimy współpracę z tak zwanymi „reklamodawcami” bardziej jako symbiozę. I z tego powodu pragniemy zaproponować Państwu współpracę w następujących formach:

**SoftNowości lub HardNowinki biuletyn informacyjny** – bardzo krótkie, nieodpłatne informacje o nowinkach technicznych lub programowych, opracowywane na podstawie informacji przesłanych przez Państwa firmę do redakcji **3d**;

**SoftNowości lub HardNowinki artykuł sponsorowany** – krótkie informacje o Państwa produkcie (odpłatne), przygotowane bezpośrednio przez Państwa firmę, bądź przez naszą redakcję na podstawie dostarczonych przez Państwa informacji i wskazówek. Mile widziane będą fotografie opisywanego sprzętu. Propozycje przygotowania oraz konkretne warunki dotyczące formatu artykułów sponsorowanych prosimy ustalać z redakcją **3d**;

**1d Testy sprzętu lub oprogramowania** – artykuł o Państwa sprzęcie, do 3 stron. Warunki przygotowania takiego artykułu, w tym warunki wypożyczenia, ew. demonstracji sprzętu, prosimy ustalić telefonicznie z redakcją, oczekujemy również na Państwa propozycje przygotowania takich artykułów. W zależności od treści artykuł taki może zostać przez redakcję zakwalifikowany jako artykuł sponsorowany;

**1d Testy porównawcze sprzętu** – od czasu do czasu będziemy zwracać się do firm, które zgłoszą wcześniej chęć udziału w testach porównawczych, z prośbą o wypożyczenie konkretnego sprzętu do testów porównawczych. Warunki wypożyczenia, udziału w testach etc. będziemy ustalać na bieżąco z wszystkimi zainteresowanymi stronami;

**1d, 2d lub 3d instrukcja obsługi** – istnieje również możliwość przygotowania przez Państwa firmę artykułów ilustrujących możliwości i sposoby wykorzystania oferowanych przez Państwa produktów. Podstawową zasadą jest jednak utrzymanie takich artykułów w formie instrukcji obsługi, a nie mniej lub bardziej zamaskowanej reklamy produktu;

**Reklama** – oczywiście istnieje również możliwość zamieszczenia reklamy Państwa firmy i produktów w naszym kwartalniku. Reklama zamieszczona w pierwszym numerze naszego pisma objęta będzie specjalną promocją.

Wszelkie informacje dotyczące cenników i warunków reklamy w **3d** dostępne są w Dziale Reklamy **Wydawnictwa Helion** pod numerem telefonu (32) 38-81-53.



Copyright © Wydawnictwo Helion 1996

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żaden fragment niniejszego wydania nie może być wykorzystany w jakiegokolwiek formie - fotokopii, mikrofilmu czy innych reprodukcji - ani przekładany na język mechaniczny bez pisemnej zgody wydawcy.