



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.



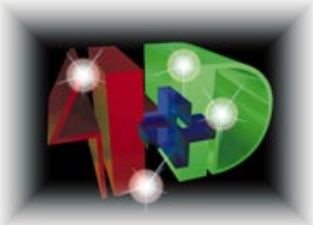
2d

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+

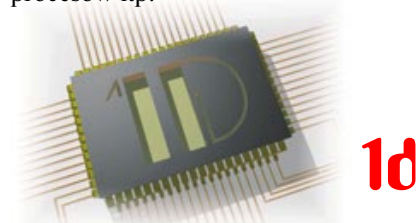


Dział przeznaczony wyższym wymiarom: animacji, symulacji, wirtualnej rzeczywistości. W najbliższym numerze przedstawimy w nim Państwu między innymi artykuł o tworzeniu stereogramów.



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 czasopiśmie 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 przedstawiamy pierwszą galerię, autorstwa, aż trudno zgadnąć... Naczelnego!



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.



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

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.