

Моей семье

ОБ АВТОРЕ



Дэн Эблан (Dan Ablan) занимается визуальными искусствами более 20-ти лет. Он работал фотографом, режиссером видеомонтажа, продюсером и художником в области трехмерной графики. В настоящее время является директором студии AGA Digital Studios, Inc., находящейся в районе Чикаго. Студия AGA Digital Studios совместно со студиями Post Meridian и LLC работает над созданием трехмерной анимации и визуальных эффектов для фильмов и телевидения. Кроме того, Дэн — автор пяти книг, вышедших в издательстве New Riders: *“Руководство по LightWave Power” (LightWave Power Guide)*, *“Внутренний мир LightWave 6” (Inside LightWave [6])*, *“Волшебный мир LightWave 6.5” (LightWave 6.5 Magic)* и *“Внутренний мир LightWave 7” (Inside LightWave 7)*. Дэн также пишет статьи для журналов *LightWave Pro Magazine*, *Video Toaster User*, *3D Magazine*, *3D World Magazine* и *NewTek Pro Magazine*. Помимо этого, он был соавтором книги *“Волшебный мир After Effects 5.5” (After Effects 5.5 Magic)* и научным редактором книги Джереми Берна (Jeremy Birn) *“[цифровое] освещение и визуализация” ([digital] Lighting & Rendering)*, выпущенных издательством New Riders.

О РЕЦЕНЗЕНТАХ

Упомянутые ниже рецензенты внесли значительный вклад в создание настоящей книги, используя свой богатый практический опыт. В процессе написания книги эти преданные своему делу профессионалы рецензировали весь ее материал по части технического содержания, организации и последовательности изложения. Их критические отзывы послужили гарантией самого высокого качества информации, которая соответствует потребностям читателей настоящей книги.

Джек Беннет II по прозвищу “Черт” (Jack “Deuce” Bennet II) является свободным художником в области компьютерной графики. Он специализируется на создании специальных физических эффектов для кинематографа и телевидения. Джек всю жизнь проработал в кинематографе: принимал участие в создании таких фильмов, как *“Робот-полицейский” (Robocop)*, *“Одинокий голубь” (Lonesome Dove)* и *“Тенистый парень Джимми Нейтрон” (Jimmy Neutron: Boy Genius)*, некоторых телевизионных сериалов, в том числе *“Уокер, техасский рейнджер” (Walker, Texas Ranger)*. Джек пользуется компьютерами с девятилетнего возраста, с детства пишет собственные графические программы. В нем уникальным образом сочетается знание физики и особенностей виртуальной реальности.

Алан Чен (Alan Chan) работает техническим постановщиком на студии Sony Pictures Imageworks в Калверт-Сити, штат Калифорния, где он служил в качестве ведущего специалиста по разработке внешнего оформления фильма *“Тарпи Поттер и философский камень” (Harry Potter and the Sorcerer’s Stone)* студии Warner Brothers. Перед этим Алан был соучредителем студии Station X Studios, где руководил разными проектами, включая работу на фильме *“Равнодействующая сила” (Netforce)* Тома Клэнси (Tom Clancy) и коммерческой рекламой для компаний Chevy Blazer, Budweiser и Dodge Ram. Ранее Алан работал на студии Digital Domain, где принимал

участие в разработке цифровой модели судна, специально созданной для фильма “Титаник” (*Titanic*) Джеймса Камерона (James Cameron).

Алан также активно участвовал в съемках второй части “Две башни” (*The Two Towers*) трилогии “Властелин колец” (*Lord of The Rings*) Питера Джексона (Peter Jackson).

Терренс Массон по прозвищу “Тимэн” (Terrence Masson “Tman”) в последние 12 лет работал над 17-ью фильмами в качестве аниматора, технического постановщика и ответственного за цифровые и визуальные эффекты. Кроме того, он недолго сотрудничал со студиями Digital Domain и Warner Brothers, а также студиями Industrial Light и Magic. Его деятельность посвящена графическому оформлению, коммерческой рекламе, созданию плавающих логотипов и изображений крупного формата, а также играм. К последним кинематографическим проектам Терренса относятся фильмы “Ловушка” (*Hook*), специальный выпуск трилогии “Звездные войны” (*The Star Wars Trilogy Special Edition*), “Потомство” (*Spawn*), “Маленькие солдаты” (*Small Soldiers*) и “Звездные войны, часть I: Скрытая угроза” (*Star Wars Episode I: Phantom Menace*). Терренс основал собственную консультационную компанию Digital Fauxtography в 1993 году. А в 1995 году он стал соучредителем центра Visual Effects Resource Center, доступного по адресу: www.VFXPro.com. Помимо этого, Терренс был режиссером ряда удостоившихся наград короткометражных анимационных фильмов, в том числе “Банки и Бубу” (*Bunkie & BooBoo*). Он является автором книги “101 совет по компьютерной графике. Справочное пособие” (*CG 101: Computer Graphics Industry Reference*), вышедшей в издательстве New Riders. В последнее время Терренс уделял основное внимание графике реального времени, в том числе работе над такими играми, как *Bruce Lee* для игровой приставки Xbox и *SimCity4* компании Maxis/Electronics Arts.

В свободное время Терренс пишет статьи для электронного издания VFXPro.com, путешествует по миру, участвуя в дискуссиях на различные темы, связанные с визуальными эффектами и компьютерной графикой, и в то же время умудряется иногда принимать участие в качестве приглашенного специалиста в таких анимационных проектах для телевидения, как “Южный парк” (*South Park*).

БЛАГОДАРНОСТИ

Прежде всего, я должен поблагодарить сотрудников издательства New Riders и моих добрых друзей. За шесть лет совместной работы я испытывал лишь чувство крайнего уважения к их способностям и преданности сфере компьютерной графики. Следя за каждой новинкой в серии “*[цифровое]*” (*[digital]*), я вспомнил о собственном опыте фотографа и видеорежиссера. Когда же я предложил издательству New Riders пополнить эту популярную серию “кинематографической” книгой, меня поддержали и в меня поверили, за что я весьма благодарен.

Серия “*[цифровое]*” была основана Джорджем Маэстри (George Maestri), одним из самых известных специалистов в области компьютерной графики и анимации. Выражаю особую признательность Джорджу за столь замечательную серию книг! С момента нашего обеда в Новом Орлеане много лет назад достигнуто немало!

Благодарю компанию NewTek, Inc. за создание программ LightWave 3D, Aura Video Toaster. С увлекательным миром трехмерной анимации и цифрового видео я познакомился еще в 1989 году, однако без этих программных продуктов мне едва ли удалось бы найти свой путь. Выражаю благодарность Тиму Дженисону (Tim Jenison) за те идеи, которыми он смог увлечь других.

Особой похвалы заслуживает Джоди Кеннен (Jody Kennen) из издательства New Riders, которая оказывала мне постоянную поддержку на протяжении всей работы над этой книгой! Благодарю, Джоди, за постоянную заботу о моей производительности, а также за своевременные напоминания о сроках. Без помощи Джоди я вряд ли бы завершил свой труд — по крайней мере в приемлемые сроки! Кроме того, мне бы хотелось поблагодарить редактора проекта Джейка Макфарланда (Jake McFarland) и литературного редактора Линду Лафлам (Linda Laflamme) за полезные замечания и помощь, оказанную в составлении книги.

Огромную помощь в отношении научного редактирования этой книги внес Джек Беннетт II. Его опыт в производстве фильмов и телевизионных программ оказался неоценимым при написании настоящей книги, за что я благодарен и ему, и его отцу! Другим научным редактором был Терренс Массон, чьи обширные знания в данной области весьма пригодились, поэтому я весьма благодарен ему за участие в этом проекте. Мне также удалось привлечь в последний момент своего старого друга Алана Чена в качестве еще одного научного редактора. Благодарю Алана, который сыграл ключевую роль в редактировании книги, за внесенные в последний момент важные исправления и полезные замечания!

Выражаю особую благодарность моей замечательной жене Марии за возможность работать над этой книгой!

И наконец, благодарю своих читателей. Ваша поддержка моих предыдущих книг не осталась без внимания, и я надеюсь, что эта книга поможет вам расширить свои познания в области цифровой графики и анимации.