

Моим родителям

ОБ АВТОРЕ

Джереми Берн (Jeremy Birn) — художник, преподаватель и автор книг по трехмерной графике и анимации. В настоящее время он работает техническим постановщиком на студии Tippett Studio в Беркли, шт. Калифорния. Джереми Берн получил степень магистра изящных искусств в области кинематографии, окончив колледж дизайна при Центре искусств в Пасадене, шт. Калифорния, и теперь профессионально занимается освещением и визуализацией кадров съемки для кинофильмов и телевизионных программ. К последним его работам относится создание визуальных эффектов для фильма “*Эволюция*” (*Evolution*). В своей работе он пользуется самыми разными программами, в том числе Renderman (компания Pixar), Maya (компания Alias) | Wavefront, Softimage | XSI (компания Avid) и Mental Ray (компания Mental Images). Познакомиться с работами Джереми и связаться с ним можно, обратившись на его персональный Web-узел по адресу www.3dRender.com.

БЛАГОДАРНОСТИ АВТОРА

Мысль написать эту книгу возникла у меня после выхода в издательстве New Riders книги *[digital] Character Animation* (*[цифровая] анимация персонажей*) Джорджа Маэстри (George Maestri), положившей начало данной серии. Обратив внимание на то, как удачно автору удалось изложить искусство трехмерной анимации безотносительно к конкретной программе, мне показалось, что я тоже смогу написать в аналогичном ключе книгу, посвященную другим творческим аспектам трехмерной анимации. И я с удовольствием откликнулся на предложение редакции издательства New Riders взяться за такую книгу, тем более что она должна была войти в основанную Джорджем Маэстри серию “*[цифровое]*”, причем сам Джордж редактировал все главы настоящей книги.

Другим редактором книги является Дэн Эблан (Dan Ablan), щедро поделившийся со мной своим богатым опытом постоянного автора издательства New Riders, в том числе книги *[digital] Cinematography & Directing* (*[цифровая] съемка и режиссура*), и проверивший всю терминологию, использованную мной, исходя из личного опыта работы с программами Softimage и Maya, с тем чтобы она была понятна пользователям программы LightWave.

При написании примечаний к программному обеспечению и указании Web-ссылок я воспользовался безграничными ресурсами Internet, прибегнув, в частности, к помощи постоянных участников дискуссионной группы на Web-узле по адресу www.3dRender.com.

Так, Хенрик Ванн Йенсен (Henrik Wann Jensen, www.graphics.stanford.edu/~henrik/), один из первооткрывателей фотонного проецирования, оказал мне большую помощь в редактировании пояснений к алгоритмам визуализации и методам глобального освещения, приведенным в главе 9.

Два художника, Джереми Инглмен (Jeremy Engleman, www.art.net/~jeremy) и Эни Окен (Eli Oken, www.oken3d.com), работы которых в Web мне особенно imponируют, любезно предоставили свои произведения для публикации в этой книге наряду с дополнительными моментальными снимками экрана и необходимыми пояснениями, дающими представление о том, как они создавали свои работы.

Большая часть иллюстраций к настоящей книге была визуализирована мной на рабочей станции Intergraph TDZ 2000. Некоторые из моих ранних работ (изображения, сцены и модели) были созданы в лаборатории SGI колледжа дизайна при Центре искусств в Пасадене, а ряд других изображений визуализирован в Калифорнийском институте искусств в Валенсии.

И, наконец, особой признательности заслуживают сотрудники издательства New Riders за проявленное терпение в ходе работы над этой книгой, правильное решение напечатать иллюстрации к книге в цвете и неутомимый труд над изданием, которое, я надеюсь, станет популярным и достопамятным.

БЛАГОДАРНОСТИ ИЗДАТЕЛЬСТВА NEW RIDERS

Издательство New Riders хотело бы выразить особую благодарность автору Джереми Берну за прекрасно написанную книгу. Возможно, для работы над этой книгой автору потребовалось больше времени, чем обычно, однако результат, безусловно, того стоит.

Кроме того, издательство New Riders хотело бы поблагодарить редактора серии *«[цифровое]»* Джорджа Маэстри за его неизменную поддержку и увлеченность данной серией.