

Об авторе

Андре Ламот связан с компьютерной индустрией и информационными технологиями более четверти столетия. Он является обладателем многочисленных дипломов в области математики, компьютерных наук и электротехники. Он — один из тех редких людей, которые действительно делают серьезную работу в NASA. Уже с молодых лет Андре занимался консультированием многочисленных компаний Силиконовой Долины, где он на практике осваивал бизнес и использовал свои разносторонние знания в таких областях, как телекоммуникации, виртуальная реальность, робототехника, разработка компиляторов, трехмерные виртуальные машины, искусственный интеллект, и в других областях информационных технологий и проектирования.

Его компания Xtreme Games LLC была одной из первых (и последних) небольших компаний “со своей душой”. Позднее он основал Xtreme Games Developer Conference (XGDC) в качестве дешевой альтернативы GDC (Games Developer Conference — конференция разработчиков игр).

Ламот работал над рядом известных проектов, включая eGamezone Networks, который представляет собой интерактивную систему распространения игр — честную, с юмором и без рекламы. Андре основал новую компанию, Nurve Networks LLC, которая занялась разработкой переносных игровых видеосистем для пользователей с высокими требованиями к играм. Наконец, он является редактором крупнейшего в мире периодического издания по разработке игр.

В свободное время он увлекается всем экстремальным — от тяжелой атлетики и мотосиклов до боевых единоборств. Одно время он даже интенсивно тренировался в составе команды Shamrock Submission Fighting Team под руководством именитых Крэйзи Боба Кука (Crazy Bob Cook), Фрэнка Шэмрока (Frank Shamrock) и Жавье Мендеса (Javier Mendez). Я думаю, вам не захочется вступить с ним в дискуссию по поводу DirectX или OpenGL — прав он или нет, последнее слово все равно останется за ним!

О техническом редакторе

Дэвид Фрэнсон (David Franson) профессионально работает в области сетевых технологий, программирования, двумерной и трехмерной компьютерной графики с 1990 г. В 2000 г. он ушел с должности директора информационных систем одной из крупнейших юридических фирм Нью-Йорка, чтобы полностью посвятить себя разработке игр. Он также является автором книги *2D Artwork and 3D Modeling for Game Artists*, изданной Premier Press, и в настоящее время он работает над книгой, посвященной *Xbox Hackz and Modz*.

Посвящаю эту книгу всем честным людям — даже если это путь одиночества, кто-то должен идти этой дорогой. Ваш труд не останется незамеченным...

Благодарности

Прежде всего мне хотелось бы выразить свою благодарность сотрудникам Sams Publishing. Я позволю себе заметить, что в этом издательстве сложился довольно стандартный подход к изданию книг, и серия моих книг выводит их из равновесия. Мы должны действительно поаплодировать умению этих людей отойти от корпоративного стиля и предоставить авторам возможность создать нечто особенное. Помните об этом, когда будете читать их имена.

Я бы хотел выразить свою признательность издателю Майклу Стефенсу (Michael Stephens), редактору по работе с авторами Киму Спилкеру (Kim Spilker), редактору по подготовке текста Марку Ренфроу (Mark Renfrow) и, конечно, редактору проекта, который отвечает за то, чтобы весь механизм издания книги работал слаженно, — Джорджу Недэффу (George Nedeff). Нельзя не упомянуть об основных “двигателях” этого механизма — редакторе Сете Керни (Seth Kerney) и техническом редакторе Дэвиде Фрэнсоне (David Franson) (Дэвид также предоставил некоторые трехмерные модели, включая Jet Ski, а также многие текстуры, использованные в демонстрационных программах).

И наконец, поскольку сегодня никакая книга не выглядит завершенной без компакт-диска, я выражаю признательность мультимедиа-разработчику Дэну Шерфу (Dan Scherf), а также Эрике Миллен (Erika Millen), благодаря которой был создан подробный и исчерпывающий предметный указатель книги, что важно, когда вам нужно что-то найти в тексте.

Есть еще один особенный человек, внесший значительный вклад на начальном этапе создания книги. Его имя Анжела Козловски (Angela Kozlowski). Она работала со мной на начальном этапе создания книги и по-настоящему помогла мне определить ее общую структуру. Она помогла всем понять, как важна и как необычна эта книга. Она не смогла увидеть завершающий этап создания книги, поскольку перешла на другую работу, но, я уверен, она бы этого хотела.

Следует также упомянуть компании и людей, которые дали, одолжили или каким-то иным способом обеспечили мне доступ к программному обеспечению и оборудованию. Первый из них — это Дэвид Хэксон (David Hackson) из Intel Corporation, который дал мне последние версии компиляторов C++ и Fortran, а также VTune. Кристин Гарднер (Kristine Gardner) из Caligari Corporation дала мне все когда-либо созданные версии trueSpace. Моя давняя знакомая Стэси Цурусакки (Stacey Tsurusaki) из Microsoft предоставила мне возможность “взглянуть” на Microsoft изнутри. И конечно, были компании, предоставившие мне пробные версии своих продуктов или давшие возможность тем или иным способом записать их программы на компакт-диски, — это JASC Inc. (Paint Shop Pro) и Sonic Foundry (Sound Forge). Мэри Элис Краецки (Mary Alice Kraveccki) из Right Hemisphere прислала мне копии Deep Exploration и Deep Paint UV.

Мне хотелось бы также перечислить людей, которые поддерживали со мной дружеские отношения, пока я работал над книгой. Я знаю, что я “интенсивная” личность, но именно это делает меня столь забавным на вечеринках!

В любом случае, мне хотелось бы выразить признательность Майку Перону (Mike Pegone) за помощь в приобретении программного обеспечения, а также при работе с сетевыми вопросами.

Марку Беллу (Mark Bell) за выслушивание моих жалоб — только бизнесмен способен понять тот ад, через который мы прошли, — спасибо, Марк.

Селламу Исмаилу (Sellam Ismail) из Vintage Computer Festival за массу бесподобного ретро-материала.

Джону Ромеро (John Romero) за его частое общение со мной и за то, что в нашем бизнесе есть хоть кто-нибудь, кого можно было бы назвать забавным!

Нолану Башнеллу (Nolan Bushnell) за то, что он принял меня в uWink Inc. и нашел время для разговора со мной о видеоиграх. Ведь не каждый день вы проводите время в обществе человека, создавшего Atari! И спасибо за написание предисловия!

Алексу Варанесу (Alex Varanese), моему новому ученику, за его готовность следовать моим постоянным проповедям о совершенствовании...

И наконец, людям, которые по-настоящему испытали на себе остроту моей агрессивной и требовательной личности — маме, отцу и моей терпеливой подруге Аните.

Ждем ваших отзывов!

Вы, уважаемый читатель, и есть главный критик и комментатор этой книги. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо, либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail: info@williamspublishing.com
WWW: <http://www.williamspublishing.com>

Информация для писем:

из России: 115419, Москва, а/я 783
из Украины: 03150, Киев, а/я 152