

*Высоко над деревьями в орлином гнезде  
Величавый орел говорит со своими отпрысками.  
Самый младший задает наивный вопрос:  
“Почему я не могу, как воробушек, летать поближе к земле?  
Почему я должен парить так высоко, где не слышно ни звука?  
Земная суета внизу гораздо увлекательнее,  
Быть там было бы намного интереснее”.*  
*Терпеливо выслушав сына, отец обронил мудрую фразу,  
Которая, как пара птиц, взмыла в небесную высь:  
“Если бы воробей поднялся так высоко, что бы он увидел?”  
Орленок слушал, не перебивая.  
“Он увидел бы совсем немного, — объяснил отец. —  
Ведь у него слабое зрение, и он бы тщетно пытался что-либо разглядеть.  
А мы можем парить высоко и видеть всю красоту огромного мира,  
Которая открывается нашему взору.  
Бог одарил нас острым зрением и распахнул перед нами небеса.  
Так наслаждайся же этим бесценным даром!  
Наделенные зорким взглядом видят бесконечный мир,  
Что не дано тем, кто видит лишь клочок земли под ногами,  
А потому всегда хочет чего-то большего”.*

*Посвящается моему любимому отцу,  
который всегда был со мной.*

*2006*

## Об авторе

**Келли Мэрдок** в течение многих лет участвовал в подготовке огромного количества изданий. Из-под его пера вышло множество книг, посвященных трехмерному моделированию, компьютерной графике, мультимедиа и Web-дизайну, в том числе шесть предыдущих изданий книги *3ds Max. Библия пользователя*, а также *Edgeloop Character Modeling for 3D Professionals Only*, *Maya 6 Revealed*, *Maya 7 Revealed*, *LightWave 3D 8 Revealed*, *Poser 6 Revealed*, *3D Game Animation For Dummies*, *gmax Bible*, *Adobe Atmosphere Bible*, *Master VISUALLY HTML and XHTML* и *JavaScript Visual Blueprint*. Кроме того, Келли Мэрдок в качестве соавтора принимал участие в двух изданиях книги *Illustrator Bible* (для версий 9 и 10 этой программы) и в двух изданиях книги *Adobe Creative Suite Bible*.

Обладая обширными знаниями в области инженерной и компьютерной графики, Келли все свое время посвящает разнообразным проектам, связанным с трехмерной графикой. Для анализа и разработки программных продуктов он использует высокопроизводительные рабочие станции. Келли успешно завершил несколько крупномасштабных проектов, принимал участие в создании трехмерных моделей для фильмов, был внештатным разработчиком графики и даже немного занимался программированием трехмерных сцен. Келли начал использовать программу 3D Studio с третьей версии, разработанной для DOS. Он также преподает основы трехмерного моделирования и часто выступает на разных конференциях.

В свободное время Келли Мэрдок занимается альпинизмом, горнолыжным спортом и катается на горном велосипеде. А совсем недавно вместе со своим братом Крисом он создал дизайнерскую компанию Logical Paradox Design.