

От издателя

Спасибо за то, что выбрали книгу *Освоение Maya 8.5*! Эта книга относится к категории высококачественных книг издательства Sybex по компьютерной графике, которые написаны высококвалифицированными авторами, обладающими как практическим опытом работы, так и талантом преподавания.

Издательство Sybex было основано в 1976 году, и на протяжении этих более чем тридцати лет мы старались выпускать исключительно ценные книги. Коллектив издательства упорно трудился над каждым из изданий по графике, чтобы установить новый стандарт качества. Работая с художниками и мастерами, издательство стремилось предоставить читателю наилучшее качество графики из возможного.

Я очень надеюсь, что все наши старания будут заметны на страницах данной книги. Я очень заинтересован услышать ваши комментарии и отзывы о нашей работе. Чтобы сообщить свое мнение об этой или любой другой книге издательства Sybex, пишите мне по адресу nedde@wiley.com или, если в книге обнаружена ошибка, посетите, пожалуйста, сайт <http://wiley.custhelp.com>. Обратная связь с читателями крайне важна для работы издательства Sybex.

С наилучшими пожеланиями,



Нейл Эдд (Neil Edde), Вице-президент издательств Sybex и Imprint of Wiley

Об авторах

Книга *Освоение Maya 8.5* написана группой авторов, каждый из которых является признанным мастером в своей области, а также обладает не только академическими знаниями, но и практическими навыками работы с системой Maya.



Джон Кундерт-Гиббс (John Kundert-Gibbs) — ассоциативный профессор анимации кафедры театральной и кинематографической постановки университета штата Джорджия. Джон написал ряд книг по Maya и темам, связанным с трехмерным моделированием, включая серию книг *Освоение Maya* и несколько книг по Maya из серии *Secrets of the Pros*. Он также является автором нескольких мультимедийных и сценических проектов. Доктор Кундерт-Гиббс гордится заслуженными дипломами, как и большинство его коллег, работающих в лучших студиях специальных эффектов.



Майк Ларкинс (Mick Larkins) — технический и художественный руководитель компании Hi-Rez Studios в Атланте, штат Джорджия, а также автор серии книг *Освоение Maya* и *Maya 8 at a Glance*. Майк является экспертом по волосам, тканям и разработке игр. Его вклад в искусство анимации был высоко оценен такими организациями, как Eurographics Animation Theatre, а также на фестивалях South Eastern Digital Animation Festival и Cineme International Film Festival. Майк хотел бы поблагодарить свою замечательную жену Меган и друга Фоззи за со-

действие при работе над этой книгой. Посетите его Web-сайт по адресу www.micklarkins.com.



Эрик Кунзендорф (Eric Kunzendorf) — преподаватель факультета изящных цифровых искусств художественного институт в Нью-Хэмпшире. Сейчас он является сопредседателем отделения Electronic Arts по специальностям “компьютерная анимация”, “цифровые мультимедиа” и “цифровое искусство” колледжа искусств в Атланте, где он преподает компьютерную графику и анимацию на протяжении последних тринадцати лет. Ранее он преподавал вычислительную технику в школе визуальных искусств университета города Саванна. Он имеет степень бакалавра искусств по истории изобразительных искусств Колумбийского университета и степень магистра изящных искусств в области графики университета штата Джорджия. Эрик был одним из авторов книги *Maya 5 Savvy* и *Mastering Maya 7*, а также первого издания книги *Secrets of the Pros*. Его мультфильмы “Окончание проекта” (Final Project Assignment) и “Мим в кубе” (Mime in a Box) были представлены на фестивале компьютерной анимации “Siggraph” в 1999 и 2000 годах соответственно.



Дариус Деракшани (Dariush Derakhshani) — лауреат премии в области анимации Maya, а также автор множества работ, начиная с телесериала “Южный парк” и заканчивая музыкальными клипами. Дариус — лауреат премии в области анимации в Maya, а также автор нескольких бестселлеров по Maya, включая *Introducing Maya 8: 3D for Beginners*, *Maya Secrets of the Pros*, а также один из авторов книги *Introducing 3ds Max 9: 3D for Beginners*. На протяжении почти десятилетия он работал над игровыми фильмами (“Фантастическая четверка” (Fantastic Four), “Посещение” (The Visitation), “Приключения мальчика-акулы” (The Adventures of Shark Boy) и “Девочка-лава” (Lava Girl)), над телевизионной рекламой на национальном уровне (BMW и Lexus), над видеоклипами музыки (*Cake* и *Linkin Park*). В 2003 году Дариус был удостоен премии в Лондоне за визуальные эффекты в рекламе, а также награды (Bronze Plaque) на Колумбийском кинематографическом фестивале, и благодарности от кинокомпании Paramount Pictures. Дариус имеет степень MFA школы кинематографии USC, где он преподает анимацию в Maya.



Эрик Келлер (Eric Keller) использует Maya от Autodesk для создания профессиональной анимации, начиная с ее первого выпуска. В настоящее время он создает высококлассную анимацию для кинематографа, телевидения и научных исследований. Его клиентами являются такие компании, как Disney, ESPN, Hewlett-Packard, CBS и ABC. До этого он создавал анимацию для ряда всемирно известных исследовательских программ в Медицинском институте Говарда Хьюза (Howard Hughes). Эрик является автором книги *Maya Visual Effects: The Innovator's Guide*, а также серии книг *Освоение Maya*.



Боз Ливни (Boaz Livny) больше десяти лет работал с трехмерной анимацией для кинематографии, телевидения и мультимедиа. Специализируясь в основном на освещении и визуализации, он к тому же имеет огромный опыт работы на всех этапах рабочего процесса. Его нью-йоркская студия Vision Animations Inc. (<http://www.visionanimations.com>) предоставляет коммерческие услуги многим клиентам, а также оказывает

помощь различным студиям. Боз является профессором мастер-классов NYU CADA (Center for Advanced Digital Applications — Центр передовых цифровых приложений). Он регулярно публикует статьи в журнале *HDRI 3D*, посвященные передовым методам моделирования в Maya (таким как *mental ray*), а также является автором книги *mental ray with Maya, XSI and 3D studio max: A 3D Artist's Guide to Rendering*, выпущенной издательством Wiley. В настоящее время Боз создает учебный центр по компьютерным технологиям и искусствам в Нью-Йорке. Вся информация доступна по адресу <http://www.3DArts.org>.



Марк Е. А. де Суза (Mark E.A. de Souza) — специалист по компьютерной графике, руководитель проектов Cloth и Hair компании Sony Pictures Imageworks. Его последней работой является полная адаптация возможностей компонента CG для кластера Beowulf. Марк продолжает участвовать в проекте по тканям Open Season. Он создавал ткани и поверхности больше чем для четырнадцати фильмов, среди которых “Биоволк” (Beowulf), “Сезон охоты” (Open Season), “Человек-паук-2” (Spider-Man II), “Полярный экспресс” (Polar Express), “Стюарт Литл-2” (Stuart Little II), “Гарри Поттер и философский камень” (Harry Potter and the Sorcerer’s Stone), “Человек-невидимка” (Hollowman) и “Звездный путь: Восстание” (Star Trek: Insurrection). Марк преподает также в Голливудской школе визуальных эффектов Gnomon и является почетным руководителем программы компьютерной анимации центрального колледжа Торонто (Канада).

Эд Сиомакко (Ed Siomacco) — технический директор проектов Cloth и Hair компании Sony Pictures Imageworks. К его последним работам относятся “Человек-паук-3”, “Сезон охоты” и “Хроники Нарнии”. Он дипломированный специалист Государственного университета северной Каролины и Клермонтского университета. Посетите его Web-сайт по адресу www.idgit.com.