



Об авторе

Боаз Ливны (Boaz Livny) — художник по свету и затенению, консультант, автор книг и преподаватель из Нью-Йорка. Он много лет страстно увлекался фотографией, прежде чем обратиться к трехмерной графике, а в настоящее время Боаз специализируется на освещении и визуализации, уделяя особое внимание фотографическим аспектам формирования изображений в машинной графике, хотя у него есть опыт работы на всех стадиях производства трехмерной графической продукции. Свой опыт работы в трехмерной среде он приобрел, выполняя заказы для телевизионных станций в 3ds Max и After Effects. В то время Боаз работал за рубежом демонстратором 3ds Max от компании Kinetix, разработавшей это приложение. А затем он постепенно перешел к приложениям Softimage и Maya, предоставляя свои услуги для кинематографа, телевидения и архитектуры, что позволило ему приобрести немалый опыт работы со всеми приложениями, упоминаемыми в этой книге.

Организовав собственную студию Vision Animations, Inc. в Нью-Йорке, Боаз регулярно предоставляет услуги, консультации и независимую поддержку своих клиентов и других студий. В настоящее время он является главным консультантом анимационного фильма “Крутые бобы и украденный рокотелефон” (The Cool Beans: Humbucket Caper) студии Walsh Family Media. Кроме того, он преподает на магистерских курсах в Центре современных цифровых приложений (CADA — Advanced Digital Applications) при Нью-Йоркском университете, а также на бакалаврских курсах отделения Пола Макги по цифровым и мультимедийным средствам массовой информации при том

же университете. Боаз регулярно пишет статьи по усовершенствованным методам применения mental ray и Nuke для журнала *HDRI 3D*, выпускаемого издательством DMG, а также является соавтором книг *Mastering Maya 7* и *Mastering Maya 8.5*, вышедших в издательстве Wiley.

Посвящение

Посвящается Джоли, Биллу, матери, отцу, Абигайль, моей семье, друзьям и ученикам.

Благодарности

Выражаю сердечную благодарность замечательным сотрудникам редакторского, производственного и компоновочного отделов издательств Sybex and John Wiley & Sons, в том числе рецензенту Марианн Барсоло (Mariann Barsolo) и производственному редактору Джиму Комптону (Jim Compton) — за терпение и моральную поддержку в работе над этой книгой, а также производственным редакторам Кристин О’Коннор (O’Connor) и Мартине Дардиньяк (Martine Dardignac), техническим редакторам Киту Райхеру (Keith Reicher) и Джорди Мартинесу (Geordie Martinez), литературным редакторам Джуди Флинн (Judy Flynn) и Ким Уимпсетт (Kim Wimpsett), а также корректору Кэндис Инглиш (Candace English).

Особая благодарность выражается Самиру Шаху (Sameer Shah), Йори Кумаласари (Yorie Kumalasari) и Сантошу Сайлешу Гуназеелану (Santosh Sailesh Gunaseelan), которые сначала совершенно бессознательно побудили меня к написанию этой книги и поддержали эту идею, затем оказали помощь в подготовке вспомогательного учебного материала, а в конечном итоге рецензировали отдельные главы книги и предоставили ряд изображений для цветной вклейки. Благодарю также Патрика Уолша (Patrick Walsh) из студии Walsh Family Media и Дэйла Кармена (Dale Carman) из студии Reel FX за участие в составлении иллюстраций для цветной вклейки.

Особые слова благодарности выражаются сотрудникам оперативно доступного комплекса визуализации (www.RenderRocket.com) — за неоценимые услуги по визуализации с высоким разрешением изображения для обложки книги и ряда иллюстраций для цветной вклейки. Благодаря постоянной технической помощи и гибкому “подстраиванию” их услуг под заказчика мне удастся без труда справляться со своими проектами и пользоваться специально подключаемыми затенителями.

Отдельные слова благодарности я выражаю моей дорогой Джоли, поощрившей и поддержавшей этот смелый проект, а также Биллу и моей матери, побудивших и подтолкнувших меня к написанию данной книги. Благодарю также Гордона Скадберга (Gordon Skadberg) за поддержку и постоянный интерес, проявленный к этой книге, а также помощь в разъяснении и уточнении ряда математических понятий, представленных в книге.