

Об авторе

Келли Мэрдок — автор многих книг, посвященных трехмерному моделированию, компьютерной графике, мультимедиа и веб-дизайну, в том числе одиннадцати предыдущих изданий книги *3ds Max. Библия пользователя*. Обладая обширными познаниями в области инженерной и компьютерной графики, Келли все свое время посвящает разнообразным проектам, связанным с трехмерной графикой. Он занимался анализом и разработкой программных продуктов на высокопроизводительных станциях САПР, успешно завершил несколько крупномасштабных проектов, принимал участие в создании трехмерных моделей для фильмов, работал внештатным 3D-дизайнером и даже занимался программированием трехмерных сцен. Келли начал использовать программу 3D Studio с версии 3, разработанной для DOS. В настоящее время он является производственным менеджером в софтверной компании, которая занимается созданием компьютерных игр.

В свободное время Келли Мэрдок любит играть в баскетбол и компьютерные игры.