

## **Посвящение**

*Посвящается Лоре — самому последовательному и справедливому критику книги; семье и друзьям, которые, независимо от их местонахождения, постоянно выражали свою поддержку и вдохновляли на покорение новых вершин*

## Предисловие

Вы провели полдня в Интернете в поисках необходимой надстройки, которая позволит быстро решить поставленную задачу. Но это не всегда можно назвать повышением эффективности рабочей среды, если там имеются все необходимые инструменты для создания требуемого эффекта. Пит Дрейпер в сотрудничестве с издательством Focal Press разработал и доказал практическую целесообразность нескольких методов, применимых в 3ds Max, которые с помощью одних только стандартных средств позволяют сэкономить рабочее время как в уже существующих, так и будущих проектах.

Эта книга содержит пошаговые инструкции, следуя которым вы получите весьма ожидаемый и эффективный результат, который в реальных ситуациях можно подстраивать под более общую решаемую задачу. В упражнениях рассматриваются только принципы получения эффекта и необходимые для его реализации инструменты. Главное отличие данной книги от других — детальное описание процесса и среды реализации эффекта, а не только последовательности выполняемых действий.

Великолепно подобранный метод представления нового материала, а именно доступное пошаговое описание выполняемых операций, подробное рассмотрение применяемых способов и инструментов, делает чтение книги простым и увлекательным, а процесс получения новых знаний — максимально неустойчивым. Все представленные в книге занятия можно сразу же практически применять в собственных проектах.

Каждое упражнение заканчивается специальным разделом “Дальнейшие действия”, в котором автор познакомит вас с “альтернативными методами” решения поставленной задачи, а также обобщит уже изученную методику для демонстрации принципов ее применения в самых разных решениях.

Пролистав книгу, вы можете решить, что, поскольку вам не доводится в своей практике создавать эффекты огня, воды, воздуха и земли, то она вам вряд ли понадобится. Но все же не спешите отказываться от нее. В полной мере изучив занятия, приведенные в ней, вы научитесь быстро анализировать задачи любого уровня сложности и находить простейшие способы решения их в 3ds Max.

Примите мои поздравления, Пит! Ваш упорный труд не прошел даром, он по достоинству оценен не только обычными пользователями 3ds Max, но и профессиональными преподавателями, как ваш покорный слуга.

Всем читателям этой прекрасной книги — в добрый путь и приятных вам впечатлений от полученных эффектов.

Тед Бордман  
[www.tbmax.com](http://www.tbmax.com)

## Благодарности

Огромное спасибо Лоре Джеймс за любовь, постоянную поддержку, литературное редактирование, а также фантастическую чуткость к моим вечерним звонкам и честные ответы на самые бессмысленные вопросы, которые нормальный человек называл бы не иначе, как бредовыми. Еще большое спасибо моим родителям, Расселу и Диане Дрейперам, за постоянную любовь и поддержку, сопровождавшую меня на протяжении последних 31 года, неоценимую помощь в борьбе с постоянно возникающими трудностями. Огромная благодарность Кэрол и Дженни Бейкерам не только за помощь и понимание, но вкусные завтраки и обеды, а также дешевые комнаты, которые мне доводилось снимать в поисках подходящего места для получения фотографий для книги. Спасибо всем друзьям и родственникам, которые с пониманием отнеслись к моему отсутствию у них на вечеринках и официальных торжествах. Отдельных благодарностей удостоиваются Мэри Хупер из Focal Press за знакомство со своей чудесной компанией, снисхождение при задержке мною проекта, а также Полу Темме и Джорджии Кеннеди за помощь в подготовке второго издания на сайте [www.focalpress.com](http://www.focalpress.com). Благодарю Джима Таккера (из компании 3D World) и Викки Эткинсон (работавшей в компании Computer Arts), а также всех знающих меня сотрудников издательства Future Publishing, которые все еще горят желанием поработать со мной. Искренне обещаю не временить с будущими проектами! В дополнение, огромное спасибо Гаррику Уэбстеру, без которого у меня ничего не получилось бы; Мэтью Джонсу и Аннетт Льюис, за предоставленные фотографии, Роберту Джеймсу за подготовку обучающих занятий для первого издания и дружеское отношение ко всем моим “выходкам”; Даррену Брукеру за научное редактирование первого издания, Эндрю Хоуксу, Кэролайн Бэйлон, Эш Холл, а также Оуэну и Гэв Томасам за подбрасывание, разбивание, поджигание (с последующим профессиональным тушением) предметов, на основе которых я воссоздавал необходимые материалы, а еще добивался изумления в глазах непосвященной публики. Хотелось бы выразить искренние благодарности Марлону Сичарану, консультанту из компании Autodesk ([www.autodesk.com](http://www.autodesk.com)), Джейсону Басби за великолепное предисловие к первому изданию (обязательно посетите его Web-сайт! Этот человек слывет живой легендой, непревзойденным учителем и просто замечательным человеком — [www.3dbuzz.com](http://www.3dbuzz.com)). За предисловие ко второму изданию отдельной благодарности удостоивается Тед Бордман ([www.tbmax.com](http://www.tbmax.com)); за постоянное выискивание недостатков и непомерную активность — спасибо Крису Ходжсону. Еще один Web-сайт, стоящий посещения, [www.3d-palace.com](http://www.3d-palace.com). Спасибо за предоставление бесплатного использования своими ресурсами (в основном изображениями и анимированными картинками) компаниям Digital Vision и Getty Images ([www.gettyimages.com](http://www.gettyimages.com)), иначе мне пришлось бы проводить опыты у себя на заднем дворе, что не обрадовало бы соседей. Специальных благодарностей также удостоиваются Эндрю Даймонд, Джонатан Браун, Сью Уидеридж и Крис Харуэлл из компаний Lightworx (Бристоль, [www.lightworx.co.uk](http://www.lightworx.co.uk)), Harrys Photo Digital (Тантон, Великобритания, [www.harrysphotodigital.co.uk](http://www.harrysphotodigital.co.uk)) за постоянные советы и техническую поддержку в те моменты, когда фотоаппарат не выдерживал рабочей нагрузки и просто отказывался выполнять свои функции. Эти ребята точно знают, за что получают хлеб насущный. За уроки по пожарной безопасности и возможность съемки оборудования для разведения и тушения открытого огня отдельное спасибо выражается Службе пожарной

безопасности международного аэропорта в Бристоле ([www.bristolairport.com.uk](http://www.bristolairport.com.uk)). Также спасибо Натану Джеймсу и Эду Беллу из Центра обучения космическим полетам NASA в Годдарде и команде SOHO за любезно предоставленные фотографии космического пространства ([www.nasa.gov](http://www.nasa.gov) и [www.usgs.gov](http://www.usgs.gov)). Марк Ньюэлл из Геологической службы США предоставил в мое распоряжение прекрасные снимки земных ландшафтов. За использование прекрасных снимков воды хотелось бы поблагодарить Скипа Теберже из Национального управления по исследованию океанов и атмосферы ([www.noaa.gov](http://www.noaa.gov)); за детальные фотографии снежинок и мест их массового скопления — Чака Урдина, за любезное предоставление мне снимков живописных ландшафтов Новой Зеландии — Тима Джонсона; за фотографии снежных заносов в местах их естественного происхождения — Роба Рольника ([www.3dbuzz.com](http://www.3dbuzz.com)). Отдельное спасибо хотелось бы сказать Крису Уилльямсу из университета Тиссайда за предоставление работы в фирме Animex, а также многим другим людям, с которыми мне доводилось тесно сотрудничать: Рейчел Льюис, Эду Хуксу, Эду Харрису, Тому Мартинеку, Стюарту Сумида, Кертису Джоблингу и Марку Уолшу. Самые теплые благодарности Баджеру, Стиву и Никки за координацию совместных усилий в [www.animex.com](http://www.animex.com); Полу Дохерти из университета Тиссайда за одобрение книги и ее протекцию на протяжении всего производственного процесса; Крису Оллису за регулярные лекции по 3ds Max и обсуждение спорных моментов; Алану Джонсону за консультации и снабжение свежими новостями. Большое спасибо всем, кто изменил мою жизнь, привнеся в нее много новых скоротечных эмоций. Чуть не забыл поблагодарить моего питомца Эмилло за веселый характер и постоянное желание залезть на компьютер и погреться там парочку часов, особенно когда меня нет дома (не удивлюсь, если несколько строк этой книги набиты его ленивыми лапами).

## Используемое оборудование

Все фотографии снимались автором этой книги с помощью цифровых фотоаппаратов Nikon Coolpix 5000, 5700, Canon IXUS 50 и Olympus E300. Все фотографии, полученные из пленочных носителей, снимались с помощью фотоаппаратов Nikon и Canon или сканировались на сканере Epson Perfection 3200 Photo и обрабатывались программным обеспечением Silverfast.

Все видеоматериалы, снятые на пленку, получены с помощью камер производства JVC и Panasonic, а их цветовая коррекция выполнялась в программе Autodesk Combustion.

## Об авторе

**Пит Дрейпер** — специалист по анимационным эффектам и художественный дизайнер, проживающий в Великобритании; он занимается своим любимым делом вот уже без малого десять лет. Его работы заслужили популярность — как в узком, так и широком кругу почитателей. Начав карьеру как простой художественный редактор, он вскоре постиг CG-анимацию и стал востребованным профессионалом у компаний, занимающихся съемкой фильмов, телевизионных передач и мультимедийных презентаций. Он занимал должности главного художественного дизайнера, заведующего отделом обработки мультимедийных данных и, чаще всего, главного специалиста по художественным эффектам.

Пит пишет статьи для различных изданий, в частности для журнала *3D World*. На их основе разрабатываются многочисленные обучающие пособия, обзоры, советы и рекомендации начинающим пользователям программы 3ds Max. Пит знаком со многими дисциплинами и науками. Он знает толк в художественных эффектах, восстановлении произведений искусства, обучении персонала; владеет многими другими полезными для своего рода деятельности навыками. Он удостоился чести быть независимым экспертом и экзаменатором в университете Тиссайда, Англия.

Многие примеры работ Пита, а также бесплатные статьи, изданные им за последние годы, приведены на Web-сайте [www.xenomorphinc.co.uk](http://www.xenomorphinc.co.uk).