

В НОВЫЙ ВЕК компьютерной графики — с компанией discreet*

Не в такие уж давние времена, когда компьютеры использовались как вычислительные машины для просчета математических функций, никто и представить не мог, что созданные с помощью компьютера образы станут когда-нибудь настолько реальны. Но прошло несколько лет — и появилась возможность воплощать самые фантастические замыслы. Да так, что порой невозможно определить, где живая съемка, а где компьютерная графика. Уже практически каждый человек, обладающий вкусом и знакомый с основами художественного мастерства, может заставить вас поверить в нереальные вещи...

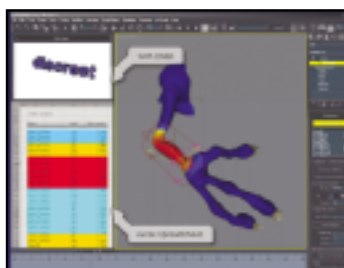
Над новыми программами трудятся сотни людей: интерфейс разрабатывается с учетом требований художников, эффекты и дополнения продумывают специалисты в области компьютерной графики. А для профессиональной работы с современными программными комплексами художники и дизайнеры просто обязаны пройти обучение основам компьютерной графики, анимации и спецэффектов...

Одним из пионеров в применении компьютера для графического представления информации была фирма Autodesk, чьи программы знают и используют во всем мире.

Значительную роль в жизни компании играло подразделение Kinetix — создатель пакета 3ds max, впоследствии завоевавшего сердца многих художников. Стремительное развитие компьютерной графики позволило привлечь специалистов из компании discreet logic, и подразделение Kinetix преобразовалось в discreet*...

Несколько месяцев назад в мир 3D-графики молнией ворвался 3ds max 4: улучшенный интерфейс, масса передовых разработок в моделировании и анимации; особый упор сделан на повышении качества и эффективности работы с программой.

В панели модификаторов стало возможным изменять очередность используемых инструментов. Изменяя размеры видовых окон, вы можете добиться для своих сцен большей наглядности.

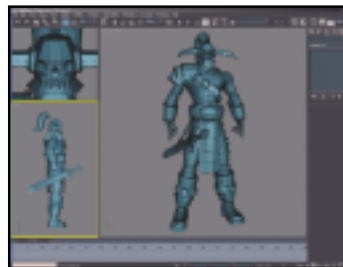


Переход на технологию Active X позволяет просматривать Internet-страницы и электронные таблицы в видовых окнах.

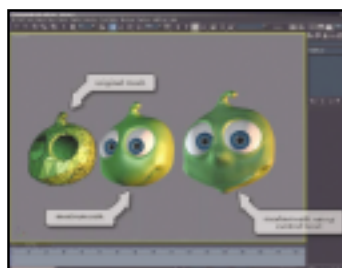
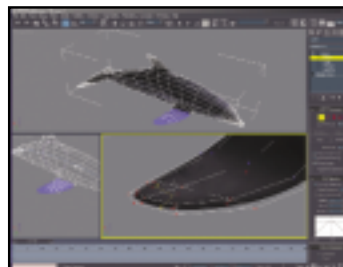
Те, кто связал свою жизнь с созданием компьютерных

игр, найдут для себя незаменимые инструменты в работе с полигональными объектами.

Преобразованный модификатор Mesh Smooth дал возможность изменять плотность сетки в зависимости от выбранной грани или вершины.



Новый модификатор HSDS позволяет создавать уплотнение сетки по уровням. Например, если в вашей модели существуют участки, требующие большей детализации, при помощи HSDS можно создать



два уровня плотности с отдельным редактированием. Переходя с уровня на уровень, вы сможете изменять только те фрагменты, которые необходимо.

Технология Active Shade — моменталь-



ный просчет. Полезная функция, задачей которой является помощь в расстановке освещения и наложении материалов. Любое изменение света или цвета будет немедленно отображено в окне быстрого просчета.

Добавлены профессиональные инструменты работы с анимацией (в виде манипуляторов). С помощью этого инструмента стало проще, не используя морфинг, создавать мимику персонажа.

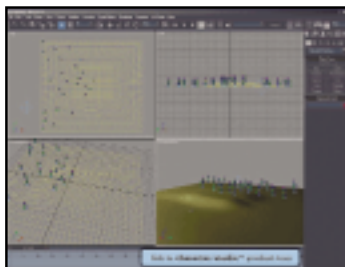


Инверсная кинематика всегда вызывала трудности и у начинающих пользователей, и у продвинутых.

Иерархии, связи, выбор правильного положения опорных точек — все было непросто. В новой версии программы разработчики пересмотрели многие связанные с кинематикой вопросы и создали хорошо отлаженную систему.

Character Studio 3.0 — приложение к 3ds max 4 — произвело переворот в персонажной анимации. К уже имевшимся в модуле мощным инструментам управления персонажем добавились функции управления группами объектов с заданием их поведения, реакций и действий.

Использование современных технологий



улучшило вид объектов на стадии разработки. В видовом окне камеры вы можете без просчета сцены добавить эффекты размытия при движении и разделить кадры на поля.

Для имитации твердых и мягких тел в 3ds max 4 появился модификатор Flex, который удобно использовать при необходимости передать физические свойства объекта, не прибегая к динамике. Flex способен учитывать "внешние воздействия": гравитацию, ветер.

Добавить вашим композициям реалистичности поможет подключаемый модуль Reactor от компании Havok. Заложенная в нем революционная технология позволяет с высокой точностью пользоваться динамикой. Reactor содержит незаменимые инструменты для имитации веревки, ткани, твердых и мягких тел, жидкостей. Предварительный просмотр динамики по технологии OpenGL обеспечивает полный контроль над сценой.

Основным видом деятельности компании discreet logic до слияния с Autodesk было создание программ для 2D-компоузинга (ее разработки — например, effect* и paint* — знают многие профессионалы). Результатом общих усилий специалистов Autodesk и discreet logic стала программа combustion*. Объединив effect* и paint*, добавив трехмерное ориентирование и интеграцию с 3ds max 4, combustion* стал одной из первых программ с возможностью редактирования 2D-графики в трехмерном пространстве. Выходу combustion* на профессиональную арену помогли модули Keyer, Tracker и Color Correction, позаимствованные у дорогих и сложных программ Flame, Inferno.

Важнейшим шагом к интеграции 3ds max и combustion стало появление возможности разбивать сцену на компоненты во время просчета. В процессе просчета сце-

ны вы можете задать необходимые каналы для отделения компонентов от общего изображения. 3ds max 4 позволяет отдельно просчитывать цвет, отражения, тени, световые пятна и значения Z-буфера. Все компоненты могут быть перенесены в combustion* непосредственно из 3ds max 4.

Программа стоимостью менее пяти тысяч долларов позволяет получать продукцию, не уступающую по качеству голливудской. combustion* по достоинству оценят небольшие студии, чей бюджет не позволяет покупать сверхдорогие программы.

Фантазию могут ограничить только возможности — а когда возможности безграничны, на свет появляются работы, заставляющие вас поверить в иную реальность. Используя инструменты компании discreet*, вы не останетесь незамеченными.

Научиться использовать современные программы 3ds max и combustion* вам помогут специалисты фирмы Steepler Graphics Center, в которой вы сможете не только получить фундаментальные знания, но и приобрести интересующий вас программный продукт.

Steepler Graphics Center, являясь единственным авторизованным учебным центром фирмы discreet* в России, обучает специалистов по курсу 3ds max 4. Тесное сотрудничество с фирмой discreet* помогает преподавателям передавать и опыт, и знания, которые вы не найдете ни в одной из многочисленных книг, посвященных 3ds max. В центре прошли обучение (и сейчас работают в престижных фирмах всего мира) более 1000 человек. Международный сертификат, выдаваемый по окончании курсов в Steepler Graphics Center, открывает двери в профессиональную среду компьютерной графики.

Алексей Васин
2D/3D-дизайнер
Steepler Graphics Center
Тел.: (095) 245-7115
Internet: <http://www.training.sgg.ru>