

# Чебурашки сходят с экрана



**Осязаемые результаты совместного 3D-конкурса Wacom и Autodesk "От планшета до макета. Возвращение Чебурашки".**



теперь, под впечатлением от работ Range Murata, я практически полностью изменил концепт. От старой модели осталась лишь голова, она меня устраивала. Таким образом, на трехмерном принтере была "выращена" уже финальная версия персонажа. Фигурка получилась аккуратная, точная и приятно зернистая. Хотел бы сказать огромное спасибо организаторам конкурса. Было очень интересно!"

## Ян Хруцкий, 2 место

"Мне уже давно хотелось опробовать в действии Wacom Cintiq, и вот на CG Event 2010 такая возможность представилась. Концепция конкурса показалась

**В** рамках CG Event 2010, главного мероприятия индустрии компьютерной графики в России, компаниями Autodesk и Wacom при участии Z Corporation был организован турнир по 3D-скульптингу "От планшета до макета. Возвращение Чебурашки".

Перед виртуальными художниками была поставлена задача всего за час показать свое мастерство, создав 3D-работу на тему "Возвращение Чебурашки" на интерактивных дисплеях Wacom Cintiq. Участники конкурса использовали программы 3D-скульптинга Autodesk Mudbox и ZBrush.

Каждый из художников нашел в знакомом с детства образе что-то свое. Жюри были представлены Чебурашка-девочка, служивый Чебурашка, Чебурашка в стиле Adidas, Чебурашки-монстры всех мастей...

Авторы самых интересных работ награждены программными продуктами Autodesk Mudbox, планшетами Bamboo

Fun Pen&Touch Small и Bamboo Pen&Touch.

Приятным сюрпризом для победителей и участников конкурса стала возможность материализовать виртуальных персонажей: Чебурашки всех цветов и мастей были "выращены" компанией CSD на 3D-принтере ZPrinter 450 от компании Z Corporation.

И вот настал момент, когда 3D-скульпторы увидели созданных ими виртуальных героев в материальном воплощении.

Авторы Чебурашек поделились впечатлениями о результатах "развиртуализации" своих героев и в целом о прошедшем соревновании.

## Олег Мемухин, 1 место

"Образ был выбран практически сразу: я хотел совместить в одном персонаже американскую Минни Маус и нашего Чебурашку. После завершения конкурса организаторы предложили доработать созданную модель, и я с радостью воспользовался этой возможностью. Однако





весьма интересной, ведь Чебурашка — любимый персонаж моего детства. Учтивая, что он сам по себе интересный и добрый герой, мне совсем не хотелось делать из него монстра или кардинально менять его облик. Поэтому в привычный с детства образ Чебурашки я внес лишь нотку современного молодежного стиля. Очень порадовала возможность воплотить получившегося героя благодаря технологиям трехмерной печати. Он стал первым (и, надеюсь, не последним) созданным мной виртуальным персонажем, сошедшим с цифрового экрана. Спасибо организаторам и судьям конкурса!"

**Вячеслав Гедич,**  
участник конкурса



"Конкурс мне понравился. Особенно та творческая и дружелюбная атмосфера, которая царил на нем. Ко мне постоянно подходили художники, и мы шутили лепили нового Чебурашку!"

Участие в соревновании стало отличной возможностью непосредственно в работе опробовать планшет Wacom Cintiq.

Очень качественная и точная копия моего Чебурашки, материализованная с помощью 3D-принтера, останется мне на память. На следующем CG Event я обязательно буду участвовать в этом конкурсе!"

**Василий Васильев,**  
участник конкурса



"Конкурс "Возвращение Чебурашки", прошедший на CG Event 2010, заинтересовал меня не только тематикой, хорошими и нужными призами, но и жесткими временными рамками. Всего за час мы, виртуальные скульпторы, должны были мобилизоваться и показать свое мастерство.

Конкурс прошел "на ура", было много отличных работ. Каждый нашел в знакомом с детства образе что-то новое. Поскольку многие мои друзья находились в то время в армии, я попытался представить, как бы выглядел Чебурашка, отслуживший в ВДВ. Очень важной для нас, участников, стала возможность увидеть и получить результаты своего творчества в материализованном виде. Огромное спасибо организаторам за предоставленный шанс доработать модель! Благодаря 3D-соревнованию я получил море положительных эмоций, отличный сувенир на память и ощутил желание воплотить в жизнь новые образы!"

*По материалам компании Consistent  
Software Distribution*

**Компания Mutoh начинает продажи  
Kona Apparel**

Производитель режущих плоттеров и широкоформатных струйных принтеров Mutoh Belgium nv объявил о начале продаж Kona Apparel — новой серии чертежных режущих плоттеров. Спроектированный специально для текстильных производств, Kona Apparel представляет собой высокоскоростное профессиональное устройство для работы с CAD-программами для создания выкроек одежды. Режущий плоттер доступен в двух вариантах: Kona Apparel 1400 (ширина резки — 1365 мм) и Kona Apparel 1650 (ширина резки — 1615 мм). Новая серия обеспечит аккуратное создание выкроек по шаблонам и их аккуратную резку.

Инновационные интегрированные функции и приложения плоттеров Kona Apparel создавались в соответствии с потребностями специалистов текстильной промышленности, работающих в новых и уже давно существующих компаниях.

Рабочая головка Kona Apparel включает два рабочих инструмента — держатель для ножа и шариковый фломастер под давлением, которые могут использоваться одновременно. Переключение между чертежным и режущим инструментом возможно без участия оператора. Также в режущем плоттере имеется встроенная система листовой резки с четырехгранным отрезным ножом.

Полноцветный мультязычный сенсорный дисплей (3,5") обеспечивает возможность мгновенной смены настроек. Память плоттера может хранить до восьми назначенных пользователем режимов настройки инструментов (скорость, сила нажима и т.д.), что позволяет быстро переключаться между ними в случае, если вы работаете с различными типами носителей.

Высокоточные валы с шероховатой поверхностью поддерживают надежную протяжку материала по всей длине, что и требуется для профессионалов индустрии моды. Переставляемые прижимные ролики с возможностью регулировки давления обеспечивают аккуратную подачу широкого спектра материалов плотностью от 80 до 225 г/м² для выкроек и лекал.

Весь его каркас плоттера является роботизированным (подобная технология применяется, например, в автомобильном производстве).

Ширина материала, загружаемого в Kona Apparel 1400, — до 1640 мм (64,5"), Kona Apparel 1650 может работать с материалом шириной до 1890 мм (74,4"). Отступы достигают 104 мм (4"). Возможна настройка нажима ножа от 20 до 450 г, что гарантирует оптимальные результаты создания и резки лекал на широком спектре материалов. Скорость резки/черчения достигает 1000 мм/с при максимальном ускорении 2,5 g (24,5 м/с²). Толщина носителей — до 0,5 мм.

Плоттеры серии Mutoh Kona Apparel совместимы с Windows, Mac и Linux, имеют привлекательную цену, поставляются вместе с напольным станком на колесах, приемной корзиной и держателем рулонов (до 30 кг).