

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В КИНЕМАТОГРАФЕ

В киноиндустрии основной задачей компьютерного моделирования является разработка зрительного объемного образа требуемого объекта или сцены. Данный процесс происходит поэтапно: разработку 3D-обстановки; анимацию объектов (анимируются все объекты); создание 3D-окружения [1].

Создание трехмерного объекта начинается с моделирования. Для придания фотореализма на объекты сцены накладываются виртуальные материалы. Следующим этапом выполняется риггинг – этап подготовки персонажа к дальнейшей анимации. Далее рассчитываются взаимодействия. После выполняется рендеринг полученных сцен. Завершающим этапом постпроизводства является композинг – сложный монтаж, объединение всего съемочного материала в кадре. Эффективность моделируемых эффектов во многом зависят от применяемых технологий и софта. На основе работы [2], систематизируем продукты следующим образом (таблица).

Таблица – Систематизация программных продуктов

Моделирование	Скульптинг	Риггинг	3D-анимация	Моушн-графика	Композитинг
<i>3ds Max</i>	<i>ZBrush</i>	<i>Maya</i>	<i>Maya</i>	<i>Cinema 4D</i>	<i>Nuke</i>
<i>Blender</i>	<i>Blender</i>	<i>ZBrush</i>	<i>Houdini</i>	<i>Maya</i>	<i>Avid MC</i>
<i>RenderMan</i>	<i>3D-Coat</i>			<i>Houdini</i>	<i>Fusion</i>
<i>LightWave 3D</i>	<i>Mudbox</i>			<i>AfterEffects</i>	

Таким образом, современное культурное пространство, в частности кинематограф, широкоиспользует новейшие современные компьютерные технологии. Что позволяет реализовывать фантастические миры, объекты, добавлять спецэффекты и наполнять сцены любыми визуальными эффектами.

ЛИТЕРАТУРА

1. Петров А., Компьютерная графика в современном кинематографе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://library.by/porta-lus/modules/computers/readme.php?subaction=showfull&id=1600373026&archive=&start_from=&ucat=&. – Дата доступа: 03.03.2022.
2. Компьютерная графика в кино [Электронный ресурс] Сайт Хабр. – 2022. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/409317/> – Дата доступа: 12.03.2022.