

*Усамов Ильяс Рухманович
старший преподаватель кафедры «Информационные технологии»,
Институт прикладных информационных технологий,
Грозненский государственный нефтяной технический университет имени
академика М.Д. Миллионщикова,
Россия, г. Грозный
e-mail: usamov.ilyas@mail.ru*

*Орцуева Бэлла Антиевна
студентка 4 курса бакалавриата,
Институт прикладных информационных технологий,
Грозненский государственный нефтяной технический университет имени
академика М.Д. Миллионщикова,
Россия, г. Грозный*

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ПЕРСОНАЖ В СРЕДЕ ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ: ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ

Аннотация: В данном исследовании рассматривается анализ мультипликационного персонажа в среде трехмерного моделирования: достоинства и недостатки. На сегодняшний день технологии трехмерного моделирования вошли во все сферы деятельности общества. Создание мультипликационных персонажей в среде трехмерного моделирования основа любой картины в фильме и в мультфильме.

Ключевые слова: мультипликация, мультипликационный персонаж, трехмерное моделирование, 3D-модель, трехмерная среда, виртуальность.

*Usamov Ilias Rukhmanovich
Senior lecturer of the Department of «Information Technologies»,
Grozny state oil technical university named after the academician M.D.
Millionshchikova,
Russia, Groznyi*

*Ortsueva Bella Aptievna
4th year bachelor student,
Institute of applied information technologies,
Grozny state oil technical university named after the academician M.D.
Millionshchikova,
Russia, Groznyi*

A CARTOON CHARACTER IN A THREE-DIMENSIONAL MODELING ENVIRONMENT: ADVANTAGES AND DISADVANTAGES

Abstract: *This study examines the analysis of a cartoon character in a three-dimensional modeling environment: advantages and disadvantages. To date, three-dimensional modeling technologies have entered all areas of the company's activities. Creating cartoon characters in a three-dimensional modeling environment is the basis of any picture in a movie and in a cartoon.*

Keywords: animation, cartoon character, three-dimensional modeling, 3D model, three-dimensional environment, virtuality.

Мы живем во времена, когда основой отображения всего прекрасного и живого стали анимации и мультимедиа-технологии. XXI век ознаменовался распространением и внедрением информационных технологий во все сферы деятельности человека. Поменялся подход ко всем процессам производства. Компьютерные технологии стали важной частью всей деятельности человека. Особенно важную роль играют мультимедийные технологии, которые дали человечеству новую виртуальную среду, которая дает новое пространство для реализации своих идей.

Цель исследования заключается в рассмотрении мультипликационных персонажей в среде трехмерного моделирования: достоинства и недостатки.

Трехмерная компьютерная графика стала неотъемлемой частью современной медиа индустрии. Практически каждый медиа продукт (презентация, видеоролик, анимационное видео, компьютерная игра, кинопроект и т.д.) создается с использованием возможностей трехмерной графики. Зачастую, главными действующими лицами, в таких медиа продуктах, являются персонажи. Ими могут быть люди, животные, растения, различные существа, техника (например, роботы), а порой даже и объекты, которые в реальном мире живыми не являются (например, мебель, бытовая или электронная техника). Трехмерная графика позволяет в каждый из них вдохнуть жизнь благодаря возможностям трехмерной анимации. Но до того, как аниматор заставит объект «ожить», он должен быть придуман и сделан.

Как мы с вами знаем, медиа индустрия, на ее текущем этапе развития, включает в себя целую группу направлений и в каждом из них используются

трехмерные персонажи. В киноиндустрии трехмерные персонажи могут быть использованы как цифровые дублеры реальных актеров, а также для создания существ, которых в реальной жизни не существует. В рекламных телевизионных роликах трехмерные персонажи могут быть главными героями и рекламировать продукт или услугу. В компьютерных играх персонажи нужны для наполнения игрового мира. В трехмерных, анимационных, мультипликационных фильмах персонажи - это главные герои, за которыми следит зритель и узнает историю, которые эти персонажи проживают.

Трехмерные персонажи - один из главных атрибутов, без которого трудно себе представить современные медиа-проекты. Еще лет 10 назад, этот процесс был линейным и очень простым. Сейчас же он имеет много нюансов и особенностей, которые в первую очередь определяются тем, для чего данный персонаж будет использоваться в будущем и к какому типу индустрии он будет иметь отношение. Огромную роль в этом разнообразии технологий и методов разработки трехмерных персонажей сыграло стремительное развитие компьютерной техники и программного обеспечения для работы с трехмерными моделями.

Например, процесс создания 3D персонажа для киноиндустрии, отличается от разработки такого же персонажа для компьютерной игры. В тоже самое время, даже в области кино, один и тот же персонаж может создаваться разными способами, в зависимости от того, какую задачу он будет выполнять в данном проекте. Поэтому более правильным будет определение основных направлений медиа индустрии, где используются трехмерные персонажи и ознакомление с процессом их создания в каждой отрасли отдельно.

Выделим следующие отрасли: кинопроизводство, реклама и телевидение, компьютерные игры и анимационные фильмы.

Многие этапы создания 3D персонажа похожи в той или иной индустрии, а многие в корне отличаются, но неизменным остается один этап для всех направлений - это идея и создание образа персонажа.

Разработка мультипликационного персонажа в среде трехмерного моделирования является очень актуальным направлением. Многие студии киноиндустрии используют 3D-технологии для моделирования персонажей, что облегчает работу дублеров и трюкачей. Ведь сложно в обычном режиме снимать фильм про горящие здания, прыгающих с крыш людей и многое другое. Еще сегодня возросли требования к мультипликационным технологиям, которые используются для снятия качественных мультфильмов. И потому данная тема очень популярна и актуальна. Данное направление еще долгие годы будет развиваться.

Достоинства мультипликационного персонажа в трехмерной модели:

- больше реальности;
- больше контраста;
- больше визуализации;
- больше живой картины (персонажи оживают).

Недостатки:

- в фильмах больше фантастики;
- сложно создать персонаж из-за требований технической оснащенности;
- дороговизна специалистов.

Вывод: В общем мультипликация персонажей очень актуальное направление, которое бурно развивается, создаются целые институты по трехмерному моделированию и дизайну.

Список литературы:

1. Мультипликационные персонажи. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: <https://en.wikipedia.org/> (дата обращения 10.07.2021 г.)
2. Мультипликация: начало анализа. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: <https://www.bloورانimation.com/> (дата обращения 07.07.2021 г.)
3. Введение в 3D-моделирование персонажей. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: <https://www.animationmentor.com/> (дата обращения 12.07.2021 г.)

4. Трехмерное моделирование в современном мире. [Электронный ресурс]
// Режим доступа: URL: <https://kevurugames.com/> (дата обращения 11.07.2021 г.)