САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ ПРОФСОЮЗОВ

ПРОБЛЕМЫ ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА

**Материалы II Всероссийской
научно-практической конференции
26 марта 2010 года**

Рекомендовано к публикации
редакционно-издательским советом СПбГУП,
протокол № 12 от 20.04.10

Санкт-Петербург
2010

ББК 32/39
П78

Редакционная коллегия:
В. Д. Сошников, заведующий кафедрой
режиссуры мультимедиа СПбГУП, профессор (ответственный за выпуск);
И. А. Алдошина, профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,
доктор технических наук;
И. И. Югай, заместитель заведующего кафедрой
режиссуры мультимедиа СПбГУП по научной работе,
кандидат искусствоведения

Рецензенты:
А. В. Денисов, профессор Санкт-Петербургской государственной консерватории
им. Н. А. Римского-Корсакова, доктор искусствоведения;
А. В. Карпов, заместитель декана факультета искусств СПбГУП
по научной работе, кандидат культурологии, доцент

П78 **Проблемы** подготовки режиссеров мультимедиа : материалы II Всероссийской научно-практической конференции, 26 марта 2010 года. — СПб. : СПбГУП, 2010. — 92 с.
ISBN 978-5-7621-0564-4

Сборник материалов II Всероссийской научно-практической конференции, прошедшей в Санкт-Петербургском Гуманитарном университете профсоюзов, посвящен особенностям подготовки в высших учебных заведениях страны профессиональных кадров по специальности «Режиссура мультимедиа». Особое внимание уделено осмыслению художественно-выразительного и образовательного потенциала режиссуры мультимедиа.

Издание адресовано преподавателям, искусствоведам, культурологам, режиссерам мультимедиа, кино и телевидения, а также специалистам-практикам в сфере аудиовизуального искусства и мультимедийных технологий.

ББК 32/39

ISBN 978-5-7621-0564-4

© СПбГУП, 2010

безопасности для физического, психического и морального здоровья ребенка. Режиссерам при создании видеопродукта для детей следует учитывать возрастные особенности аудитории, цели и задачи воспитания в этот период, возможные последствия воздействия мультфильма (копирование ребенком моделей поведения и общения персонажей в реальной жизни).

С. Н. Зыков,
доцент Удмуртского государственного университета, кандидат технических наук (Ижевск);
Е. В. Овчинникова,
аспирантка Удмуртского государственного университета (Ижевск);
О. М. Зимина,
магистрант Удмуртского государственного университета (Ижевск)

ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ АРХИТЕКТУРНО-ПАРКОВОГО КОМПЛЕКСА В г. САРАПУЛ: ПРОБЛЕМЫ И АЛГОРИТМ РЕШЕНИЙ

Вместе с постоянно растущими возможностями вычислительной техники по скорости быстродействия и объемам обрабатываемой информации расширяются возможности и перечень программных продуктов, специализирующихся на реализации задач мультимедиа и трехмерной визуализации, быстрое и эффективное решение которых в настоящее время востребовано в различных областях деятельности. Ассортимент программных продуктов, в функции которых входят модули элементов мультимедиа для генерации фотореалистичного изображения и анимации, чрезвычайно широк и разнообразен — как по набору инструментальных средств, так по качеству и скорости обработки данных[1]. В связи с этим актуальна задача оптимизации выбора программного продукта для решения каждой задачи исходя из характерного для нее набора критериев. Рассмотрим частное решение одной из задач дизайн-проектирования — построение фо-

[1] *Зыков С. Н., Коротаева Н. Ф., Некрасов Р. В.* Средства формирования компьютерного электронного образа в современном коммуникативном дизайне // Сб. трудов IV Междунар. науч.-практ. конф. «Наука и устойчивое развитие общества. Наследие В. И. Вернадского». Тамбов, 2009. С. 238–240.

тореалистичного изображения архитектурно-паркового комплекса в г. Сарапул.

При создании дизайн-проекта необходимо было визуализировать объекты, различные по природе построения и внедрения в сцену визуализации: ландшафт, малые архитектурные формы, зеленые зоны, водную среду. Наиболее проблемными элементами при визуализации оказались объекты малых архитектурных форм, которые по требованиям проекта содержали большое количество деревянных элементов с множеством мелких поверхностей. Поэтому при выборе набора программных продуктов, имеющих «обобщенный функционал» для проведения электронных трехмерных построений и визуализации, было решено руководствоваться следующими требованиями к «обобщенному функционалу»:

— обширный инструментарий трехмерного электронного геометрического моделирования;

— достаточный, в соответствии с требованиями проекта, инструментарий генерации фотореалистики;

— сведение к минимуму процедур трансляции электронных геометрических моделей с целью предотвращения искажения и потери данных.

Практика показала, что специализированные программы создания фотореалистики и визуализации, такие как 3D-MAX, без комплексной совместной работы со специализированными программами геометрического моделирования данным требованиям не соответствуют. Необходимость моделирования и визуализации большого количества мелких деревянных деталей чрезвычайно усложняла задачу и требовала большого количества машинного времени. К тому же выяснилось, что при комплексной совместной работе различных по функционалу программ (трехмерного моделирования и фотореалистичной визуализации) возникали трудности трансляции большого количества данных. Поэтому был сделан вывод, что всем требованиям «обобщенного функционала» при работах по визуализации сложных многосоставных деревянных конструкций соответствуют только универсальные CAD/CAM/CAE системы класса CATIA, состоящие из модулей различного функционального назначения (моделинг, рендеринг и т. д.), работающих под управлением общего интерфейса[1].

[1] *Zykov S. N., Ovchinnikova E. V.* 3D Electronic modeling of architectural park complex of coastal area in Sarapul // Materials of 19th International Conference on Computer Graphics and Vision. M., 2009. P. 297–298.