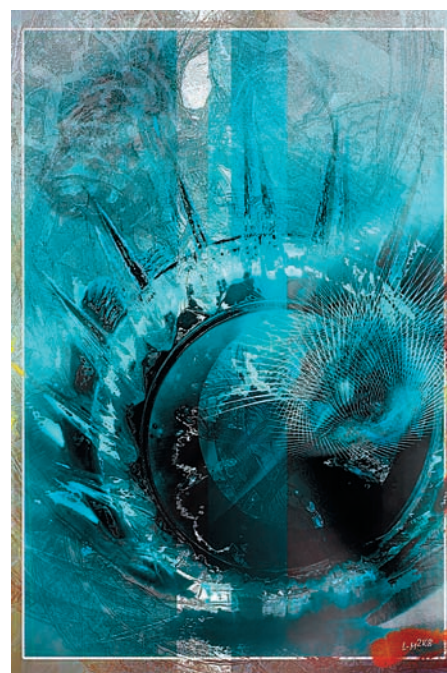


Фотография? Живопись? Компьютер? УНИВЕРСИТЕТ



А вот как из снимка дна стакана, который и сам по себе изящен, получилась совсем другая тема. «На дне. Пока!». 2008 г. 40 x 60 см, CG. Холст

Насколько хорошо — судить вам. Иногда фотоснимок является толчком к будущей CG-картине. Иногда только дополняет ее. В картине «Уеду в дюны», к примеру, с фотографии взяты глаза, смотрящие на зрителя. Видите? Остальное нарисовано руками, добавлена обработка этими самыми plug-in'ами.

А вот пример использования 3D. Строится трехмерная модель, скажем, бабочки крапивницы (*AglaisUrticae*), рисуются-наносятся текстуры, то есть модель «раскрашивается», в этом случае максимально реалистично. Потом бабочка должна задвигаться, то есть полететь, то есть крыльшками... И вот в момент ее полета — щелк! Делаем снимок. В CG этот процесс называется «рендер», а именно — компьютерный расчет 3D сцены, с учетом освещения и взаимодействия фотонов, испускаемых виртуальными источниками света (*Global Illumination, Final Gathering*), смазки при движении (*Motion blur*), прозрачности фона, глубины (*Z-буфера*) для дальнейшего использования нашей бабочки в качестве слоя в будущей композиции. И подход к этому «отрендеренному» кадру чисто фотографический! То есть изволь найти компоновку, поставить свет, etc. Но в этом случае ты абсолютно свободен и не зависишь от капризов природы.

Конечно, здесь автора подстерегает и серьезная опасность. Вспоминаю слова одного известного режиссера: «Почему я не люблю анимацию? Потому что в ней можно все!» Подумай об этом, читатель. Я и сам размышляю по этому поводу... Живое ли рождается?

«Уеду в дюны, или Реквием по землянике, беззреленно затоптанной в августе». 2003 г. Смешанная CG техника, живопись, фото, fx. 60 x 52 см (4094 x 4724 px). Холст

