

Autodesk University Russia 2014

Нина Лысова

1...2 октября в московском КВЦ «Сокольники» прошло крупнейшее для стран СНГ международное мероприятие в области проектирования, дизайна и визуализации Autodesk University (AU) Russia 2014. Российский форум входит в серию глобальных мероприятий Autodesk, финальная часть которых ежегодно проводится в Лас-Вегасе (США).

В этом году желание принять участие в AU Russia выразили более двух тысяч специалистов. На открытии форума выступили представители Autodesk. Ролланд Зеллес, вице-президент в регионе EMEA, призывал специалистов научиться мыслить шире, так как сегодня все чаще приходится сталкиваться с мультидисциплинарными задачами. Алексей Рыжов, президент в России и странах СНГ, рассказал о самых ярких проектах Autodesk прошлого года, созданных на основе BIM-технологий. Из анимационных проектов он выделил полнометражный мультфильм «Сергей Радонежский» компании «ДА-Студия», который скоро выйдет в прокат. А штатный футурист Джордан Брандт пообещал пользователям



На открытии Autodesk University Russia

Autodesk, что в скором времени проектировщики будут полностью избавлены от рутинных операций, так как основную работу изобретатель сможет осуществлять на этапе концептуального проектирования.

Программа AU Russia 2014 включала заседания в рамках пяти тематических секций: «Машиностроение»,

«Строительство и архитектура», «Инфраструктура и ГИС», «Образование» и «Анимация и графика». Общая продолжительность содержательной части программы (выступлений, мастер-классов, круглых столов) составила более 133 ч.

В секции «Анимация и графика», а для читателей нашего журнала наи-



Ролланд Зеллес



Алексей Рыжов



Джордан Брандт



Сергей Цыцын



Антон Чугай



Алексей Лобанов

большой интерес представляет именно она, прозвучало 15 выступлений, причем большую часть из них, как отметил куратор секции Сергей Цыцын, сделали специалисты, непосредственно работающие в студиях.

К сожалению, из-за неожиданной болезни в Москву не смог приехать Алекс Хорст, специалист Autodesk по 3ds Max. Этому пакету были посвящены выступления представителей «Сообщества пользователей Autodesk». Алексей Лобанов подробно рассмотрел возможности инструмента String Options для настройки рендера в 3ds Max, с помощью которого можно гибко настроить и включить скрытые параметры и возможности софта Mental Ray. Он также продемонстрировал, как использовать самые интересные из этих возможностей. О полигональном моделировании в 3ds Max и Maya рассказал Александр Миловский (3D Master).

Важной темой стал пакет Maya LT – версия Maya для небольших студий, которую в Европе уже используют многие специалисты. Инициативу по ее продвижению на AU Russia взяли на себя партнеры Autodesk. Так, Антон Чугай (Softline) рассмотрел принципиальные отличия Maya LT от обычной версии Maya, подробно рассказал о механизме симуляции жидкости и частиц Bifrost, а также о новом редакторе шейдеров ShaderFX.

Антон Кальченко (RealTime School) провел мастер-класс, посвященный недавно приобретенной Autodesk у Disney технологии X-Gen, которая предназначена для создания волос и

шерсти на моделях. Сергей Воробьев («ДА-Студия») рассказал о новом мощном и удобном инструменте Mudbox для работы с текстурой объектов и о том, как его можно использовать в производственном процессе в связке с Maya, 3ds Max и Softimage.

Егор Томский («ДА-Студия») привел примеры применения технологии захвата движения Motion Capture в инженерии, науке и архитектуре, а затем рассказал, как эта технология помогла в создании анимации для полнометражного мультфильма «Сергей Радонежский».

Современные компьютеры позволяют делать чистовую визуализацию в режиме реального времени, и это требует изменения подходов к производству видеоконтента. В докладе «Maya + Unity. Практическое прототипирование» Валентин Симонов (Unity Technologies) привел примеры проектов, разработку которых удалось значительно упростить и завершить в жесткие сроки за счет использования Unity и Maya.

Дмитрий Чехлов («Сообщество пользователей Autodesk») провел мастер-класс, в ходе которого рассмотрел инструменты пакета Maya 2015 для работы с различными типами данных в линейном и нелинейном цветовых пространствах и показал, как правильно настраивать цвет и выполнять его преобразование. Широким возможностям решений Autodesk и демонстрациям того, как их использовать для решения конкретных задач в области анимации и графики были посвящены и другие выступления.

На традиционной выставке технологий AU Russia были представлены последние разработки для проектирования и смежных с ним областей. Так, компания «Крок» продемонстрировала трехмерную мультидисплейную интерактивную систему на базе светодиодных 3D-панелей LG с круговой поляризацией экрана. Обновленную линейку мобильных рабочих станций на базе процессоров четвертого поколения Intel Core7 с GPU NVidia Quadro представила компания MSI. Softline продемонстрировала возможности технологии для аэрофотосъемки и 3D-визуализации, в которой используются радиоуправляемые летательные аппараты и ПО Autodesk ReCap.

Всем участникам AU Russia была предоставлена возможность сдать экзамен и получить международную сертификацию Autodesk (причем на форуме это можно было сделать по льготной цене) по пяти наиболее востребованным решениям Autodesk, в том числе по 3ds Max и Maya. Этой возможностью воспользовались многие участники секции «Анимация и графика».

Завершился форум подведением итогов больших летних конкурсов Autodesk – Innovation Awards Russia 2014 и студенческого «Придай форму будущему!», победители которых получили возможность посетить Autodesk University в Лас-Вегасе.

В заключение стоит отметить работу большой команды Autodesk на AU Russia 2014, которая подготовила насыщенную программу и четко организовала все мероприятия форума, поэтому многочисленным участникам на нем было интересно и комфортно. ■