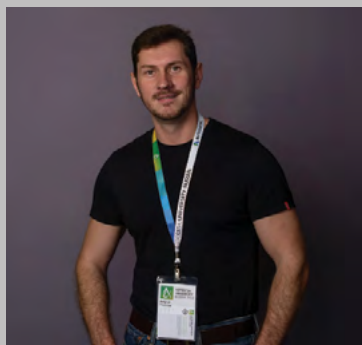


КОМПАНИЯ
Студия Circus Delight

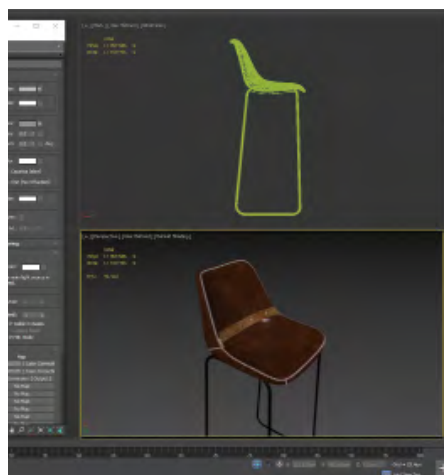
РЕГИОН
Россия, Москва

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
3ds Max



«3ds Max – абсолютно многогранная программа, позволяющая создавать рекламу, кино, игры и архитектурные визуализации. Четко выполняя текущие задачи, она помогает делать архитектуру «кинематографической», что фантастическим образом влияет на результат».

Андрей Плаксин,
руководитель отдела
визуализации студии
интерьера Circus Delight



Создание мебели в 3ds Max

Когда архитектура становится кинематографической

Фотореалистичная модель бара One More Beer & Wine в 3ds Max



Интерьер One More Beer & Wine, выполненный в 3ds Max

Задача

По заказу владельцев бара One More Beer & Wine специалисты Circus Delight разработали концепцию и дизайн помещений бара. Заказчики сделали акцент на том, что это должно быть современное пространство, в котором гости могли бы комфортно провести время за бокалом вина или кружкой пива. Проект стал призером конкурса Autodesk Innovation Awards 2016, номинация «Анимация и графика».

CGF и Autodesk

«Студия Circus Delight работает преимущественно с программой 3ds Max – лучшим из существующих инструментов для архитекторов, – говорит автор проекта Андрей Плаксин. – Также это ArchiCAD, из которого чертежи переносятся в 3dsMax в формате .dwg, по которым создается 3D-модель».

Концептуальное решение

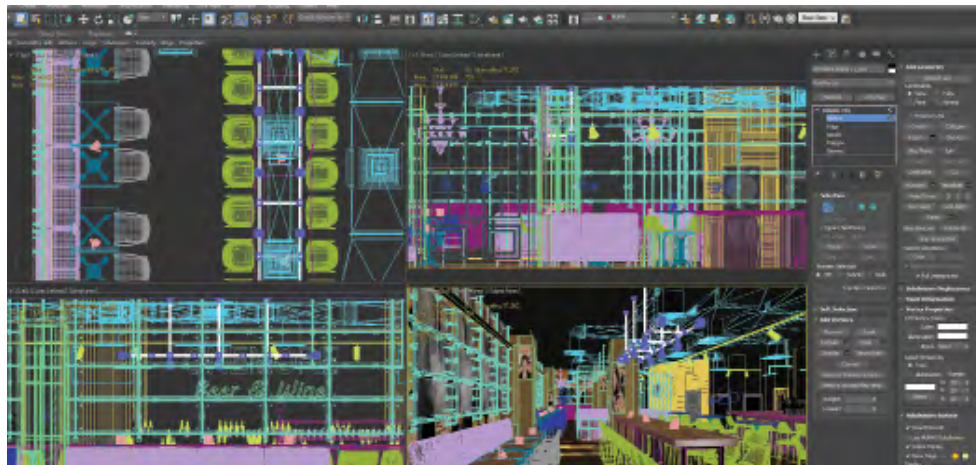
Бриф натолкнул архитекторов студии на интересную идею. Создать интерьер на противопоставлении двух образов – женского, связанного с вином, dolce vita, гламуром, и мужского – пивного, нарочито

брутального, индустриального. Сквозь железные каркасы и сетки, имитирующие то ли процесс стройки, то ли реконструкцию, просвечивают фрески, повествующие о светских вечеринках. На фреске за баром, являющейся центральным объектом в интерьере, встречаются «пивной» герой и «винная» героиня. В мебели и предметах интерьера бара One More Beer & Wine подчеркнуты различия двух миров – американские стулья «Крикет», имитирующие форму игровой перчатки, икона дизайнера сороковых – «кресло Кеннеди», лампы Эдисона и постмодернистское осмысление люстр классической формы. Это все нашло максимально реалистичное воплощение при помощи инструментов 3ds Max.

Стандартные схемы

В «техническом» плане осуществление проекта One More Beer & Wine не сильно отличалось от стандартных задач, которые обычно стоят перед студией. Работа строилась по стандартной схеме: сначала чертежи проекта One More Beer & Wine в формате .dwg переносились из ArchiCAD в 3ds Max, обводились линиями «с нуля», а далее инструментами обычного моделирования выставлялись стены, моделировалась ме-

«3ds Max однозначно имеет лучший набор инструментов для моделирования»



Рабочее пространство 3ds Max

бель и источники света. Затем материалы и свет настраивались в Corona Render. По мнению профессионалов Circus Delight, 3ds Max – наиболее гибкая программа из всех существующих на рынке, позволяющая выполнять любые задачи. По их мнению, 3ds Max «полностью контролируем», в отличие, например, от Artlantis.

В осуществлении проекта бара студия не использовала никаких сторонних инструментов, за исключением плагина Corona Render. Основными задачами, которые решались в 3ds Max, стали моделирование, текстурирование, настройка освещения и рендеринг. По мнению архитекторов Circus Delight, все инструменты 3ds Max, созданные для решения этих задач, очень просты и удобны в работе.

Моделирование самого помещения бара, его декорирование, мебель осуществлялись «вручную». «Программное обеспечение 3ds Max позволяет очень легко справляться с этими задачами, поскольку объемы полигональных сеток представлены сотнями и тысячами полигонов, что никак не сказывается на производительности, – говорит Андрей Плаксин. – Компьютер обрабатывает их очень быстро».

«Плюс сегодня у пользователей 3ds Max есть возможность пользоваться встроенным магазином типовых моделей, а также существует большое количество платных онлайн-библиотек, которые позволяют не тратить время на их моделирование, – продолжает Андрей Плаксин. – Модели продаются с текстурами, подготовленными для рендеринга, и практически не требуют дополнительных настроек, за счет чего в 3ds Max стало еще удобнее

моделировать, что упростило работу над проектом. «Если говорить о моделировании, то стандартом создания геометрии в 3ds Max является Editable Poly. А текстурирование – как правило, обычный UVW-маппинг с реальным масштабом текстур», – говорит Андрей Плаксин.

Новые возможности ПО

По мнению специалистов Circus Delight, отдельного внимания при работе в 3ds Max заслуживает скорость окон проекций, которые совершенствуются из года в год. Тяжелые высокополигональные модели быстро «крутятся», их количество практически неограничено. Плюс последняя версия 3ds Max предоставляет очень удобную настройку отдельных окон проекции в том качестве, в котором это необходимо (это может быть сетка, сглаженные полигоны, текстуры, модель с тенями и т. д.).

Из последних обновлений 3ds Max специалистов Circus Delight также впечатлил встроенный инструмент – текстурная карта Blended Vox Map. «Теперь текстурировать криволинейные поверхности (самый наглядный пример – сфера) станет гораздо проще, – делится впечатлением Андрей Плаксин. – 3ds Max хорошо «дружит» с плагинами, для него написано много различных скриптов и инструментов – но стоит отметить, что абсолютно любую задачу по моделированию можно выполнить в 3ds Max, не прибегая к этим инструментам».

3ds Max: вердикт эксперта

Андрей Плаксин: «3ds Max однозначно имеет лучший набор инструментов для

моделирования. Производительные мощности компьютеров сегодня стали настолько высокими, что вкупе с функцией progressive rendering программ рендеринга не требуется никаких дополнительных настроек, кроме ограничения времени. Чем дольше – тем лучше качество. За счет этого у специалистов отпало много рутинной технической работы по настройке освещения и рендеринга. И больше времени осталось на творчество – выбор материалов, сочетание оттенков, настройка температуры света и т. д.»

Благодаря сочетанию этих факторов студии удалось предоставить заказчикам фотореалистичную модель будущего бара One More Beer & Wine, которую даже при пристальном рассмотрении практически невозможно отличить от фотографии. Работа Circus Delight впечатлила как самих владельцев бара, которые от начального чертежа до конечного результата внесли не более 10% правок, так и судей Autodesk University Awards. Симбиоз оригинальной идеи дизайнера и точной визуализации позволили создать уникальный в своем роде проект.

<http://autodesk.ru/3dsmax>

O CIRCUS DELIGHT

Студия интерьера, специализируется на дизайне интерьера в сфере ресторанного бизнеса и развлекательной индустрии. Начиная с 2003 года её архитекторы и дизайнеры спроектировали более 80 уникальных объектов общественного интерьера в семи странах мира, среди которых развлекательный комплекс Vombay в Казахстане, где на 11 000 кв. м расположились казино, ресторан, гостиница, SPA-зона и стриптиз-клуб. А также ресторан Cafe Seven в городе Сургут, в 2013 году номинированный на премию Interia Awards.