

ЛУБЯНСКИЙ ВАДИМ 2Д2

## ВЕРСТКА СТРАНИЦ

В ДОКОМПЬЮТЕРНУЮ ЭПОХУ ВЕРСТАЛЬЩИК БЫЛ РАБОЧИМ ТИПОГРАФИИ, В ОБЯЗАННОСТИ КОТОРОГО ВХОДИЛА ВЕРСТКА СТРАНИЦ.

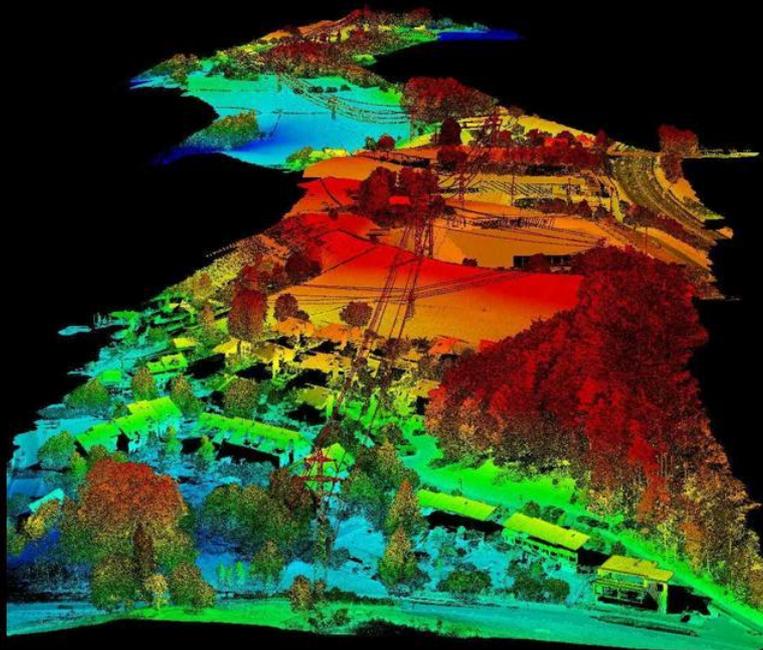
ВЕРСТАЛЬЩИК ПРИВОДИЛ СТРОКИ ТЕКСТА, ИЗГОТОВЛЕННЫЕ НАБОРЩИКОМ, В СТРАНИЦЫ И ПОЛОСЫ БУДУЩЕЙ КНИГИ, КОМПОНОВАЛ ИХ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ, ДОБАВЛЯЛ КОЛОНЦИФРЫ, КОЛОНТИТУЛЫ, СЛЕДИЛ ЗА ВИСЯЧИМИ СТРОКАМИ.

В ДОРЕВОЛЮЦИОННОЙ ТИПОГРАФИИ СТАРШЕГО НАБОРЩИКА НАЗЫВАЛИ МЕТРАНПАЖЕМ. МЕТРАНПАЖ НАЗНАЧАЛ ШРИФТ, ДЛИНУ СТРОКИ И ТАК ДАЛЕЕ НАБОРЩИКАМ, РУКОВОДИЛ ИМИ, А САМ ВЫПОЛНЯЛ НАИБОЛЕЕ ОТВЕТСТВЕННЫЕ РАБОТЫ.

В СОВЕТСКУЮ ЭПОХУ ЕГО СМЕНИЛ ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР ИЗДАТЕЛЬСТВА, КОТОРЫЙ ДЕЛАЛ МАКЕТ И СПЕЦИФИКАЦИЮ ДЛЯ РАБОЧИХ ТИПОГРАФИИ.



В НАШЕ ВРЕМЯ ОРИГИНАЛ-МАКЕТ ИЗДАНИЯ ПОЛНОСТЬЮ ГОТОВИТСЯ В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ И ТОЛЬКО ПЕЧАТАЕТСЯ В ТИПОГРАФИИ.  
В КРУПНЫХ ИЗДАТЕЛЬСТВАХ СОТРУДНИКИ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ, КАК ПРАВИЛО, ГОТОВЯТ ОРИГИНАЛ-МАКЕТЫ ПО МАКЕТУ ТВОРЧЕСКОГО ДИРЕКТОРА.



LIDAR — ТЕХНОЛОГИЯ ПОЛУЧЕНИЯ И ОБРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ ОБ УДАЛЁННЫХ ОБЪЕКТАХ С ПОМОЩЬЮ АКТИВНЫХ ОПТИЧЕСКИХ СИСТЕМ, ИСПОЛЬЗУЮЩИХ ЯВЛЕНИЯ ПОГЛОЩЕНИЯ И РАССЕЯНИЯ СВЕТА В ОПТИЧЕСКИ ПРОЗРАЧНЫХ СРЕДАХ.

ПРОСТЕЙШАЯ СИСТЕМА РАБОТЫ ТАКАЯ:

1. ИЗЛУЧАТЕЛЬ БЬЁТ ЛАЗЕРОМ СО СКОРОСТЬЮ СВЕТА
2. РЕСИВЕР ПОЛУЧАЕТ ЕГО ОБРАТНО
3. КОМПЬЮТЕР РАССЧИТЫВАЕТ ВРЕМЯ ВОЗВРАЩЕНИЯ ЛУЧА
4. ФОРМИРУЕТСЯ ИНФОРМАЦИЯ О РАССТОЯНИИ ДО ОБЪЕКТА

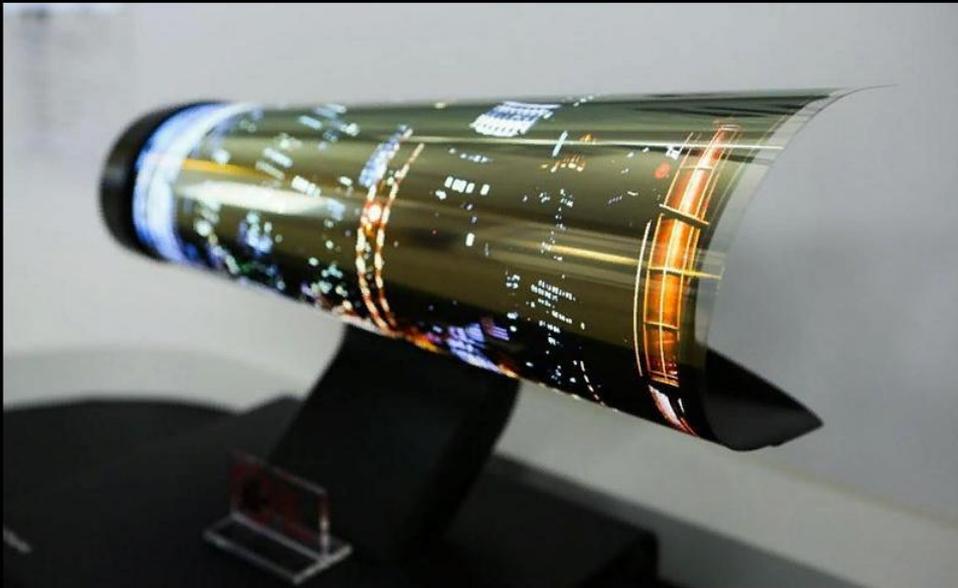
В СТРОИТЕЛЬСТВЕ — ОБМЕРЫ ЗДАНИЙ, КОНТРОЛЬ ОТКЛОНЕНИЯ ПЛОСКОСТЕЙ СТЕН И НЕСУЩИХ КОЛОНН ОТ ВЕРТИКАЛИ, АНАЛИЗ ВИБРАЦИЙ СТЕН И ОСТЕКЛЕНИЯ. ОБМЕРЫ КОТЛОВАНОВ, СОЗДАНИЕ ТРЁХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ СТРОЙПЛОЩАДОК ДЛЯ ОЦЕНКИ ОБЪЁМОВ ЗЕМЛЯНЫХ РАБОТ.

В АРХИТЕКТУРЕ — ПОСТРОЕНИЕ ТРЁХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ ДЛЯ ОЦЕНКИ ВЛИЯНИЯ ПРЕДЛАГАЕМЫХ НОВОСТРОЕК НА ОБЛИК ГОРОДА.

## ЦИФРОВЫЕ ОБОИ



ЦИФРОВЫЕ ЭКРАНЫ, КОТОРЫМИ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ СО СМАРТФОНА. ТАКИЕ СТЕНЫ ПОДДЕРЖИВАЮТ И ВИДЕОИЗОБРАЖЕНИЯ. ЗНАЧИТ, МОЖНО МЕНЯТЬ НЕ ТОЛЬКО ЦВЕТ И УЗОР СТЕН.



СТЕНЫ ПОД ТАКИМИ ЭКРАНАМИ НЕ ОБРУШАТСЯ И ПЛОЩАДЬ ЖИЛОГО ПОМЕЩЕНИЯ НЕ УМЕНЬШИТСЯ. СОВРЕМЕННЫЕ ЭКРАНЫ НЕ ТОЛЩЕ ТРЁХ МИЛЛИМЕТРОВ, А НЕКОТОРЫЕ СПОКОЙНО СВОРАЧИВАЮТСЯ В ТРУБОЧКУ. КРЕПЯТСЯ К СТЕНЕ С ПОМОЩЬЮ НЕБОЛЬШИХ МАГНИТОВ.

# UNREAL ENGINE (КИНЕМАТОГРАФ)

ЭТО НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ  
ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ИГР,  
ИМЕЮЩИЙ ШИРОКИЕ ВОЗМОЖ-  
НОСТИ: ОТ СОЗДАНИЯ  
ДВУХМЕРНЫХ ИГР НА  
МОБИЛЬНЫЕ ДО AAA-ПРОЕКТОВ  
ДЛЯ КОНСОЛЕЙ.

НО ТАК ЖЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ  
МОДЕЛИРОВАНИЯ ЛОКАЦИЙ И  
ДЕКОРАЦИЙ, ЧТО ПОМОГАЕТ  
МЕНЯТЬ РАКУРСЫ,  
ХАРАКТЕРИСТИКУ ОКРУЖЕНИЯ  
И ПЕРСПЕКТИВУ.

ТАКИМ ОБРАЗОМ, АКТЁРЫ  
ПРЯМО НА ПЛОЩАДКЕ МОГЛИ  
ПОНЯТЬ, КАК БУДЕТ  
ВЫГЛЯДЕТЬ СЦЕНА В ИТОГЕ.  
КРОМЕ ТОГО, ЭТО ПОМОГАЕТ  
ХУДОЖНИКАМ ПО  
СПЕЦЭФФЕКТАМ С СОЗДАНИЕМ  
ФИНАЛЬНОЙ ГЕОМЕТРИИ



ВИЗУАЛИЗАЦИЯ СЦЕНЫ НА ПЛОЩАДКЕ НЕ  
ТОЛЬКО ПОЗВОЛЯЕТ СНИЗИТЬ ЗАТРАТЫ НА  
ПРОИЗВОДСТВО И СРОКИ, НО И ПОМОГАЕТ  
АКТЁРАМ ЛУЧШЕ ПОЧУВСТВОВАТЬ ОКРУЖЕНИЕ.

ЭТО ОГРОМНАЯ ЭКОНОМИЯ НА ДЕКОРАЦИЯХ И  
ПОИСКАХ ЛОКАЦИЙ.

# ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА

ВИД ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО  
ИСКУССТВА, ПРОИЗВЕДЕНИЯ  
КОТОРОГО ИМЕЮТ ОБЪЁМ И  
ВЫПОЛНЯЮТСЯ С ПОМОЩЬЮ  
СПЕЦИАЛЬНОГО ПРОГРАММНОГО  
ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ПОСРЕДСТВОМ  
КОТОРОГО ВОЗМОЖНО  
ПРОИЗВОДИТЬ РАЗЛИЧНЫЕ  
МАНИПУЛЯЦИИ НАД 3D-МОДЕЛЯМИ,  
КАК ЕСЛИ БЫ  
СКУЛЬПТОР РАБОТАЛ НАД ОБЫЧНОЙ  
ГЛИНОЙ ИЛИ КАМНЕМ.

ОЧЕНЬ БОЛЬШАЯ ЭКОНОМИЯ НА  
МАТЕРИАЛАХ, ЕСЛИ ВЫ НЕ  
ЭКОНОМИЛИ НА ЖЕЛЕЗЕ

