

ЛУБЯНСКИЙ ВАДИМ 2Д2

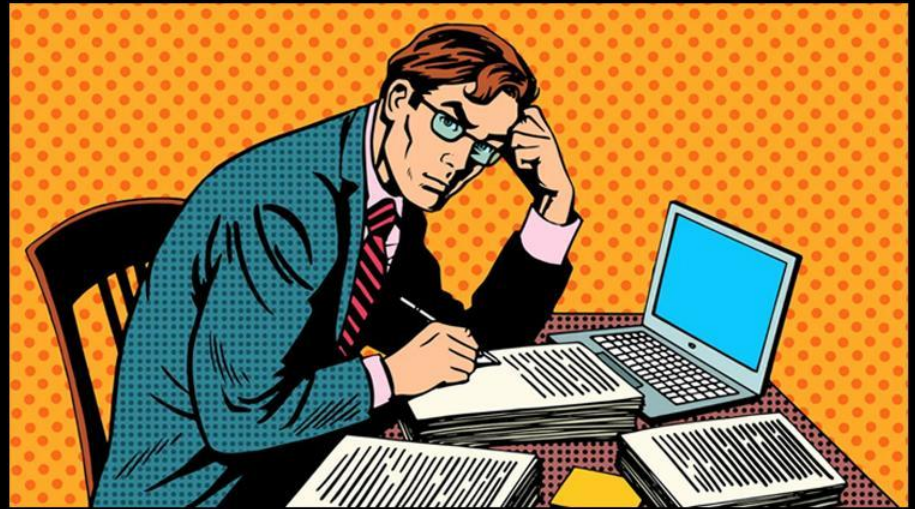
ВЕРСТКА СТРАНИЦ

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

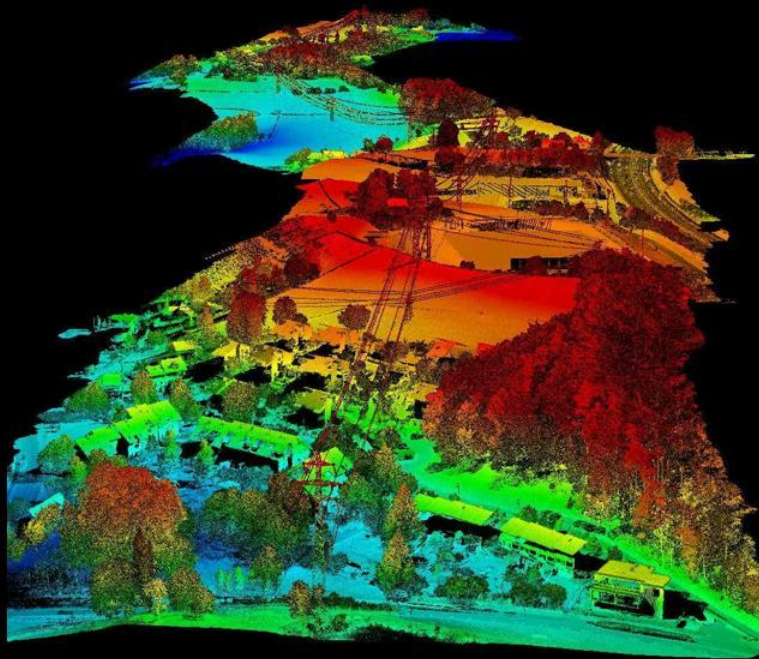
ВЕРСТАЛЬЩИК ПРИВОДИЛ СТРОКИ ТЕКСТА, ИЗГОТОВЛЕННЫЕ НАБОРЩИКОМ, В СТРАНИЦЫ И ПОЛОСЫ БУДУЩЕЙ КНИГИ, КОМПОНОВАЛ ИХ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ, ДОБАВЛЯЛ КОЛОНЦИФРЫ, КОЛОНТИТУЛЫ, СЛЕДИЛ ЗА ВИСЯЧИМИ СТРОКАМИ.

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

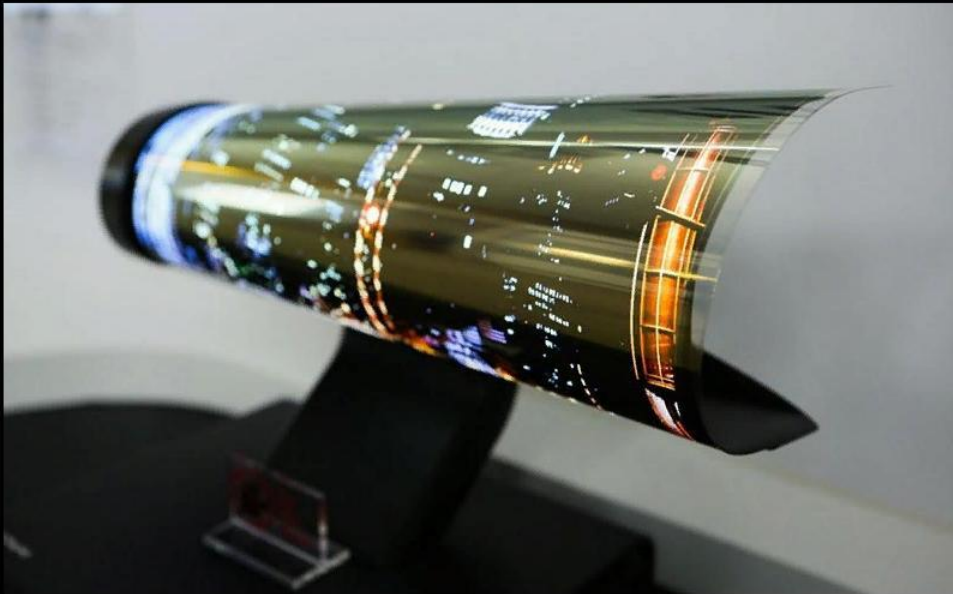
В СТРОИТЕЛЬСТВЕ — ОБМЕРЫ ЗДАНИЙ, КОНТРОЛЬ ОТКЛОНЕНИЯ ПЛОСКОСТЕЙ СТЕН И НЕСУЩИХ КОЛОНН ОТ ВЕРТИКАЛИ, АНАЛИЗ ВИБРАЦИЙ СТЕН И ОСТЕКЛЕНИЯ. ОБМЕРЫ КОТЛОВАНОВ, СОЗДАНИЕ ТРЁХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ СТРОЙПЛОЩАДОК ДЛЯ ОЦЕНКИ ОБЪЁМОВ ЗЕМЛЯНЫХ РАБОТ.

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

