СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОДУКТА – СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ НАПРАВЛЕНИЯ „3Д АНИМАЦИЯ”

Ecaterina COJANOVA,

studentă Facultatea de Jurnalism și Științe ale Comunicării

pm225cojanovaecaterina@gmail.com

В XXI веке, в эпоху информационного взрыва и быстрого развития технологий, создание мультимедийных продуктов становится важным аспектом взаимодействия с аудиторией. 3D-графика и анимация предоставляют уникальные возможности для визуализации и передачи информации. Виртуальная реальность, дополненная реальность, кинематограф, видеоигры, телевидение, рекламные ролики, инженерия, архитектура, образовательные материалы и даже медицина — все эти сферы обрели новые горизонты благодаря трехмерной графике.

Целью работы было создание 3D презентации наушников JBL, которая должна быть выполнена в соответствии с эскизом и с учетом актуальных трендов. Разработка мультимедийного дизайна включала этапы создания концепции дизайна, структурно-композиционного анализа презентации, а также сбора эскизов и референсов. В процессе работы были изучены основные принципы трехмерной графики, характеристики и применение 3D-анимации, а также основные этапы создания мультимедийных презентаций. Для реализации проекта были использованы программы Blender, Maxon Cinema 4D, Unreal Engine 5, DaVinci Resolve 18 и Photoshop.

Автором были выполнены следующие этапы:

- Составление MoodBoard, ColorScript, сценария, раскадровки
- Создание трехмерной модели наушников.
- Создание материалов и освещение модели.
- Симуляция воды, одежды и разрушения.
- Создание анимации камеры.
- Монтаж и озвучивание ролика.

Современные технологии и средства массовой информации стремительно развиваются, и использование трехмерной графики в мультимедийном контенте становится особенно актуальным. Технология трехмерной графики имеет огромный потенциал и будущее в мультимедийной среде, поскольку она способна улучшить визуальное восприятие контента, делая его более привлекательным и запоминающимся. 3D-графика является одним из наиболее эффективных способов выделить контент среди других и привлечь внимание аудитории.

Важно отметить, что развитие навыков в трехмерной графике, анимации и создании мультимедийных продуктов открывает новые возможности для творческой реализации и коммуникации с аудиторией. Поэтому изучение и освоение

трехмерной графики является важным направлением для специалистов в области дизайна, мультимедиа и коммуникаций.

Литература:

1. *О востребованности 3D-моделирования.* [прочтен 20.11.2023] Режим доступа: https://otus.ru/nest/post/2365/
2. *Трехмерная графика: технологии будущего на службе настоящего.* [прочтен 19.12.2023] Режим доступа: https://gb.ru/blog/trehmernaya-grafika/
3. *Что такое 3Д-графика*. [прочтен 16.11.2023] Режим доступа: https://timeweb.com/ru/community/articles/chto-takoe-3d-grafika
4. *История 3D-графики: от Евклида до наших дней.* [прочтен 16.11.2023] Режим доступа: https://www.hse.ru/news/communication/150125816.html
5. *3Д рекламные ролики: этапы и особенности создания.* [прочтен 11.12.2023] Режим доступа: https://bit.ly/kinesko
6. *Что такое 3Д анимация.* [прочтен 20.12.2023] Режим доступа: https://blitz-group.ru/blog/chto-takoe-3d-animatsiya

Recomandat
***Tamara POPOVA**, asist. univ.*