

Corel Bryce и Vue d'Esprit

Трехмерные

В настоящее время есть немало программ, с помощью которых можно создавать горные массивы, водные заливы, песчаные барханы или лесные опушки. Некоторые из них распространяются бесплатно — например, такие как Genesis или Terragen, но они предназначены в основном для пользователей начального уровня. Остальным же интересны более сложные продукты, с помощью которых можно рисовать реалистичные анимационные сцены. К ним относятся Corel Bryce 5.0 и Vue d'Esprit 4.0.



Внешний вид

Первый взгляд на программы создает ощущение того, что они мало схожи между собой. Однако это не так, и общего в них едва ли не больше, чем различий, и обе программы имеют во многом похожий инструментарий.

К сожалению, в программе Bryce небольшое количество мелких значков, кнопок и пиктограмм. Их дизайн привлекателен, но хотелось бы, чтобы с ними было удобно еще и работать, особенно при высоких разрешениях. Внешний вид программы, а также вид некоторых ее диалоговых окон имеют схожесть с другими программными продуктами, которые, как и Bryce, еще совсем недавно принадлежали компании MetaCreations. Имеются в виду программы Poser, Carrara, KPT, и тем, кто работал с ними, видимо, проще изучать Bryce.

Vue также порой выглядит нетрадиционно, и это потому, что здесь использованы некоторые находки вышеуказанных программ от MetaCreations. Иногда даже кажется, что вы имеете дело с продуктами одних и тех же авторов.

Не хочется вдаваться в причины такого сходства, тем более что Bryce теперь принадлежит Corel, и первоначальный интерфейс, к которому в свое время приложил руку Кай Краузе, теперь вряд ли зависит от своего создателя.

Разбор полетов

Что требуется для создания ландшафтов? Возможность моделирования земной поверхности, водной среды и атмосферных явлений, наличие трехмерных объектов — растений, камней и т. п. Все есть у обеих программ. Чтобы выяснить их возможности и понять, какая лучше, проведем краткий анализ.

Атмосферные явления

В Bryce имеются три основных режима работы, при использовании каждого из которых меняется внешний вид главного окна:

- ▶ «Create» («Создать»);
- ▶ «Edit» («Редактировать»);
- ▶ «Sky & Fog» («Небо и туман»).

Для того чтобы выбрать атмосферные явления, обязательно переключаться »

пейзажи

» из режима «Create» в режим «Sky & Fog». Для этого достаточно в режиме «Create» нажать треугольную кнопку возле надписи «Sky & Fog» и с ее помощью вызвать диалоговое окно с таким же наименованием. Здесь вам предлагаются варианты с заготовленными атмосферными характеристиками: цвет неба, вид облачности, расположение светила. По сути, есть выбор условий освещенности поверхности в зависимости от состояния погоды и времени суток.

Vue предлагает свои варианты с атмосферными явлениями каждый раз, как только вы создаете новый документ. Хотя здесь заготовок явно меньше, чем в Bryce, зато разработчики Vue разбили их по ряду признаков, например, отражающих дневное освещение (Daytime), пасмурную погоду (Bad Weather) и т. д., что, видимо, должно помогать начинающему пользователю.

Объекты виртуального мира и их редактирование

После того как вы определились с погодой, нужно ввести водную или земную поверхность или использовать их одновременно. В Bryce эта операция выполняется одним кликом мышки, для чего в режиме «Create» нужно щелкнуть по пиктограммам «Ground Plane» или «Water Plane». Также легко вводятся и облака (пиктограмма «Cloud Plane»), которые могут понадобиться для анимационной сцены.

Столь же удобно и быстро указанные объекты вводятся и в Vue. Впрочем, это замечание касается любых объектов, имеющихся в обеих программах. Разница лишь в том, что Bryce обладает большим их количеством.

Кстати, разработчики программ предлагают пользователю библиотеки с различными объектами, в качестве которых могут выступать 3D-модели автомобилей, самолетов, людей, животных, различных строений и т. п. Такие модели позволяют создавать городские пейзажи, насыщать сцены различными персонажами.

Редактирование объектов

Ввести тот или иной объект в сцену несложно, важно получить необходимый результат, а для этого объект должен быть преобразован так, чтобы он соответствовал данной задаче. Однако одним изменением формы не обойтись, нужно еще правильно подобрать материал.

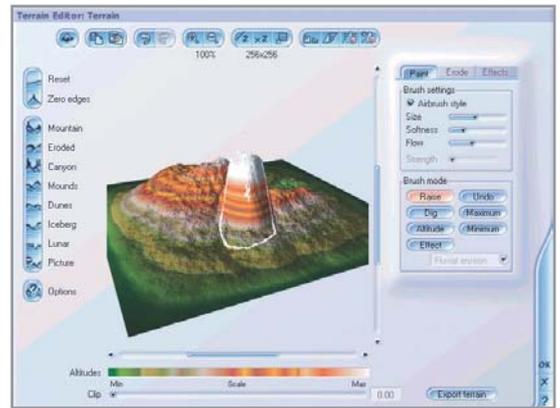
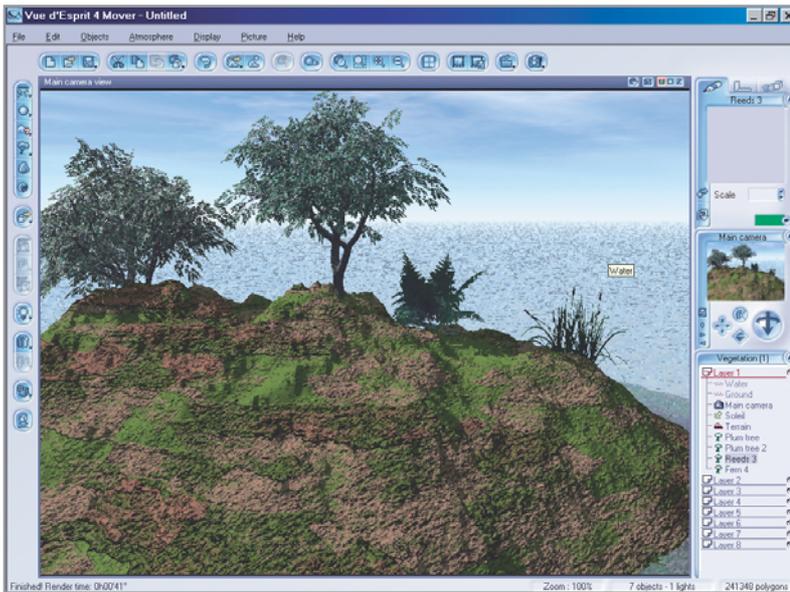
Редактирование большинства объектов Bryce выполняется в режиме «Edit», но имеются и дополнительные возможности. Так, вид возвышенности можно изменить с помощью диалогового окна «Terrain Canvas» («Топографическая карта»), переключиться в режим работы с которым можно по команде меню «Object → Edit Object».

Для того чтобы изменить вид и тип дерева, используется редактор «Tree Lab». Чтобы его вызвать, нужно сначала в ре-

жиме «Create» нажать на пиктограмму в виде дерева, а затем в появившемся возле нового объекта (дерева) наборе команд из пиктограмм нажать на значок с буквой E. Редактор позволяет преобразовать внешний вид представленного программой образца дерева.

Можно изменить тип дерева, количество и вид ветвей. Нельзя сказать, что вы сразу же сможете получить, например, эвкалипт или баобаб, или что-то еще. Выбрав любой тип из указанных деревьев, в окне документа вы увидите нечто иное, и для достижения желаемого результата вам придется приложить немало усилий. Тем не менее наличие редактора «Tree Lab» добавляет программе дополнительные плюсы.

По пиктограммам вызываются и другие редакторы, каждый для своего объекта и по своему назначению. А для того чтобы настроить облачность и свет от небесных светил, в Bryce имеется редактор «Sky Lab», который вызывается по команде меню «Objects → Sky Lab». Работа с этим редактором особых сложностей не вызывает, но опять же для достижения нужного результата требует определенных навыков. И того просмотрочного окошка, что есть в редакторе, явно недостаточно, поэтому пользователю то и дело придется корректировать свою работу по результатам просмотра получаемого изображения после рендеринга. А это достаточно длительный и утомительный процесс. »



▲ Vue. «Terrain Editor»

▲ Так выглядит главное окно программы Vue d'Esprit 4.0

» Изобилию инструментов редактирования в Вгусе программа Vue может противопоставить «Terrain Editor» («Редактор возвышенностей»), с помощью которого довольно-таки просто, но в то же время достаточно эффективно можно изменить вид ландшафта. Один из многочисленных способов вызова редактора — команда меню «Objects → Create → Terrain Editor».

Также имеется редактор «Atmosphere Editor», вызываемый по команде меню «Atmosphere → Atmosphere Editor». Он уступает соответствующему редактору Вгусе по количеству настроек, но на качестве работы это не особо сказывается.

Еще программа Vue обладает возможностью изменять вид объектов с помощью команды меню «Objects → Make Boolean Object» («Создать Булево объект») и далее на выбор одной из операций:

- ▶ «Boolean Difference» — («Булево вычитание»);
- ▶ «Boolean Union» — («Булево объединение»);
- ▶ «Boolean Intersection» — («Булево пересечение»).

В результате из примитивов можно получить более сложные объекты. Нужно заметить, что в Вгусе также возможно применение Булевых операций, но внешне проявляют они себя только при рендеринге. Поэтому во время промежуточных операций на экране виден не сам результат объединения, вычитания или пересечения нескольких объектов, а все объекты, участвующие в операции, что не всегда удобно.

Редактирование материалов

Для редактирования материалов в Вгусе имеется диалоговое окно «Materials Lab», которое вызывается командой меню «Objects → Edit Material» или пиктограммой с буквой М. Этот инструмент очень схож с аналогичным в Vue редактором материалов «Material Editor», пиктограмма которого находится в левой части главного окна программы.

С помощью указанных редакторов можно выбрать предлагаемый тип материала, для чего открываются соответствующие диалоговые окна. Эти окна предназначены для выбора типа материала — камень, лед, стекло — и изменения его внешнего вида.

Вгусе располагает более широкими возможностями по редактированию материалов. Это проявляется в количестве настроек и их функциональности. В то же время следует отметить, что обе программы позволяют достаточно легко создать поверхность, например, покрытую галькой или песком. Но получить поверхность, схожую с настоящей травянистой, достаточно сложно.

Также Вгусе имеет такие инструменты, как «Pictures» («Изображения») и «Deep Texture Editor» («Объемный редактор текстур»), вызываемые соответственно командами меню «Object → Edit 2D Pictures» и «Object → Edit 3D Textures». С помощью этих инструментов можно добиться впечатляющих эффектов. Например, инструмент «Pictures» позволяет использовать в качестве текстуры любое изображение, и если вам нужно получить

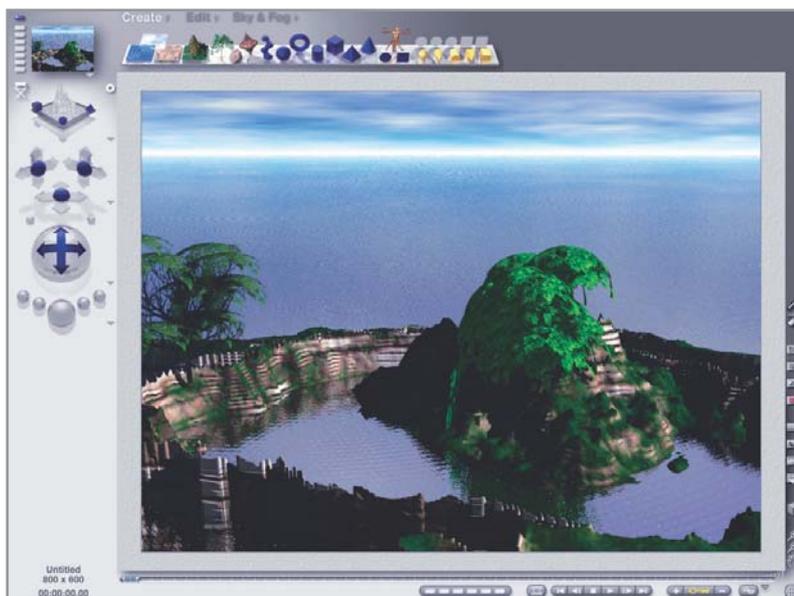
болотистую низменность, следует применить к поверхности изображение, где есть участки с сушей и водой. Результат может превзойти все ваши ожидания.

Освещение

Иногда для сцены недостаточно того освещения, которое создается искусственным солнцем, и тогда необходимо освещать с помощью дополнительных источников света. По умолчанию Вгусе предлагает больший их выбор, чем Vue. К тому же Вгусе позволяет их редактировать с помощью диалогового окна «Light Lab» («Редактор освещения»). Это создаст определенные удобства в работе и может иметь значение для сцен, насыщенных объектами или создающих замкнутое пространство (помещение).

Анимация

Анимация с помощью обеих программ выполняется просто: достаточно ввести нужные изменения сцены в ключевых кадрах. Течение или волнение на воде, плывущие облака, перемещение светил, других объектов и изменение их форм — такие и другие сцены поддаются анимации. С подобными задачами и Вгусе, и Vue справляются хорошо. Для облегчения работы аниматора Вгусе имеет редактор «Advanced Motion Lab» («Редактор движения»), с помощью которого можно настроить траектории движения объектов. Также следует отметить и то, что Вгусе имеет большее количество камер по сравнению с Vue, что немаловажно при создании виртуальных сцен. »



▲ Vue. Сцена с ландшафтом

◀ Внешний вид программы Corel Bryce 5.0

» Результаты работы

Настройки, задаваемые обеими программами по умолчанию, позволяют практически сразу же создавать водную среду, достаточно схожую с настоящей водой. Немного хуже обстоит дело с земной поверхностью, и здесь требуются определенные усилия, чтобы получить требуемый результат. Может быть, несколько быстрее процедура поиска завершается в Vue, но это только лишь потому, что программа имеет меньшее количество настроек. В то же время рука опытного пользователя достигнет впечатляющих результатов при небольших временных затратах и в Bryce.

Визуализацию сцены, иначе рендеринг, Vue выполняет быстрее по сравнению с Bryce даже при высоких установках качества изображения. Мне показалось, что изображения водной поверхности следует создавать с помощью Bryce, а вот там, где имеется земная поверхность, лучше использовать Vue.

Но в любом случае можно сказать, что, используя каждую из двух программ, можно достичь неплохих результатов. Однако не стоит думать, что эти результаты появятся сами собой и сиюминутно: вполне возможно, что они потребуют от вас немало сил и времени, особенно если вы работаете с упомянутыми программами впервые.

Выводы

Очевидно, что по своим возможностям Vue уступает Bryce. Может быть, не стоит обращать внимания на эту программу,

и пользователь должен безоговорочно отдать предпочтение ее более мощному конкуренту? Нельзя сказать, что это заявление является абсолютно верным. Программа Vue обладает рядом своих преимуществ. Она предпочтительнее по цене и проще, что немаловажно для начинающих пользователей.

Возможно, качество рендеринга в Bryce и выше, но ведь все зависит от тех задач, которые поставлены перед художником или дизайнером. Если нужно подготовить множество изображений, например видеок кадров, к которым не предъявляются особые высокие требования, и если имеются временные ограничения, лучше использовать программу Vue d'Esprit. К тому же она имеет некоторые другие, пусть и незначительные, но все же преимущества. Например, она способна импортировать файлы из Curious Labs Poser в собственном формате этой программы, что упрощает ввод в сцену моделей, например, людей и животных.

Можно сказать и следующее: художник далеко не всегда удовлетворяется результатами, полученными им благо-

даря программам 3D-моделирования. Так или иначе, он все равно впоследствии обрабатывает созданные изображения с помощью редактора растровой графики, например Adobe Photoshop. И в этом случае требования к качеству результатов моделирования снижаются, что добавляет Vue при сравнении с несколько медлительной программой Bryce дополнительные очки.

Некоторые встроенные редакторы Bryce несомненно хороши, но над отдельными из них разработчикам еще стоило бы потрудиться. Хотя программа Vue проще Bryce, но использованный в ней принцип разумной достаточности вполне оправдан.

Какая из представленных программ лучше? У автора нет однозначного ответа на этот вопрос. Программы хоть и схожи между собой, но в то же время имеют немало различий, сказывающихся на результате работы. Выбирать вам. Хотелось бы, чтобы эта небольшая статья с легким сравнительным анализом трехмерных редакторов Bryce и Vue помогла пользователю в выборе.

■ ■ ■ Виктор Солодчук

Corel Bryce 5.0

Разработчик:	Corel
Сайт разработчика:	www.corel.com
Цена:	\$299
Операционная система:	Windows, Mac OS
Занимаемое пространство на жестком диске:	от 120 Мбайт

Vue d'Esprit 4.0

Разработчик:	e-onsoftware
Сайт разработчика:	www.e-onsoftware.com
Цена:	\$199
Операционная система:	Windows, Mac OS
Занимаемое пространство на жестком диске:	от 85 Мбайт