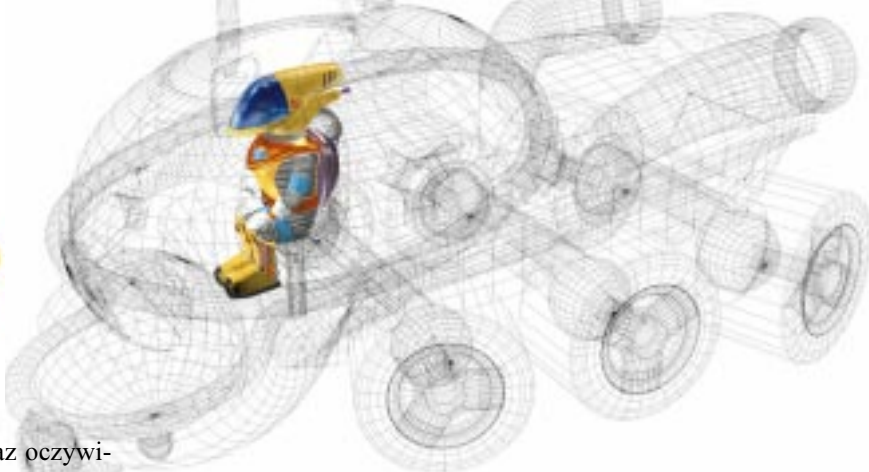


## IV KONKURS WIELKICH MARZYCIELI - KATEGORIA WIZUALIZACJA

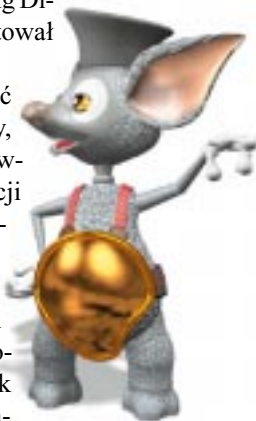


Szanowni Państwo, jestem stworkiem, który wygrał konkurs Wielkich Marzycieli w kategorii wizualizacji. No, może nie ja wygrałem, ale mój (s)twórca Andrzej Stiasny. Przez chwilę zamiast pracować dla Young Digital Poland, dla której zostałem stworzony, pokażę wam wyniki konkursu, który wygrałem.



Pojazd przedstawiony na tej stronie (oraz oczywiście ja na wszystkich pozostałych) jest częścią programu edukacyjnego Virtual School firmy Young Digital Poland, dla której pan Stiasny przygotował animacje postaci używając 3D Studio.

Niestety, trudno w pełni docenić jakość animacji postaci, jaką stworzył pan Stiasny, widząc jedynie te nieruchome obrazki. Równie trudno jest docenić atmosferę animacji pokazanych przez autorów pracy, która otrzymała drugą nagrodę (Studia Wizualizacji Komputerowej „FRAME” przy Pracowni Architektonicznej „PANTEL”). Połączyli oni efektywną animację z dźwiękiem i profesjonalizmem modelowania. Ich praca jednak



pokazana została na taśmie video i nie mieliśmy czasu przetworzyć jej do postaci nadającej się do publikacji. Możemy jedynie rzucić okiem na ich warsztat, którym do tej pory było głównie 3D Studio, a od niedawna 3D Studio MAX.

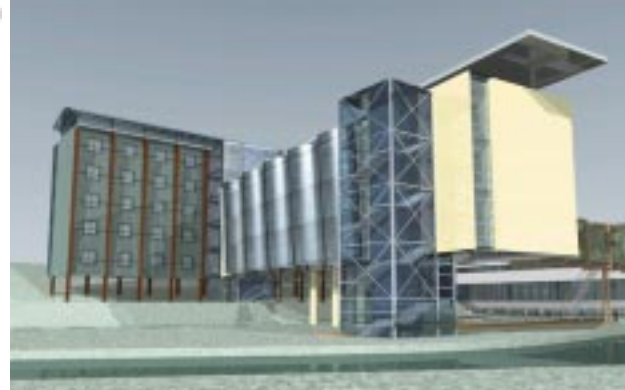
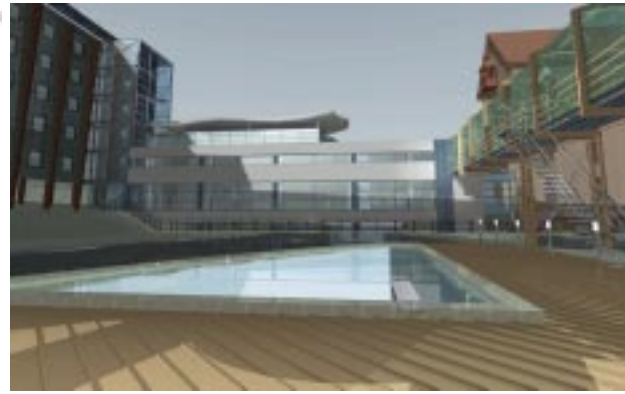


27 kwietnia 1997, w trakcie trwania V Ogólnopolskiej Wystawy DYBY Expo'97, ogłoszone zostały wyniki IV Konkursu Wielkich Marzycieli. Organizatorem konkursu, jak również wystawy, była firma WM ProCAD Studio. Sponsorami: Autodesk GmbH, Agraf, Centrum Systemów SOFTDESK, System 3000, WM Pracownia Projektowania Miasta, Wydawnictwo Murator, 3D oraz CAD/CAM Forum. Do konkursu zgłoszono 32 prace: do kategorii **Projekt** – 10 prac; **Aplikacja** – 3 prace oraz najwięcej, bo aż 19 prac, do kategorii **Wizualizacja**.

W skład Sądu Konkursowego weszli:  
Jacek Krenz (SARP, przewodniczący Sądu)  
Tomasz Czarniecki (3D)  
Jan Wilkocki (NOW)  
Paweł Władysław Kowalski (WM Prac. Proj. Miasta)  
Janusz Szczęśniak (WM Prac. Proj. Miasta)  
Sekretarzem konkursu była pani Ewa Rutecka z WM Pracowni Projektowania Miasta. Po zapoznaniu się z przedstawionymi pracami jury przyznało następujące główne nagrody:



Oto nagrodzona praca pani Anny Rossowskiej: wizualizacja projektu zespołu hotelowego „Przy Młynie”.



Niestety z braku miejsca nie uda mi się tym razem pokazać Państwu wszystkich wyróżnionych prac. Na razie jeszcze dwie.

Pierwsza z nich to wizualizacja pana Andrzeja Słoniny.



Druga – to praca pana Pawła Jończy.



W kategorii **Wizualizacja**:

🏆 **Nagroda Główna** została przyznana panu **Andrzejowi Stiasny** za wykorzystanie 3D Studio w procesie modelowania i animacji elementów programu edukacyjnego Virtual School firmy Young Digital Poland.

Praca ta wyróżniała się spośród innych pomysłem i doskonałością opracowania – a urzekła mnie radością, której nie stłumiły setki animacji złożonych w jedną wspólną całość. Animowanie postaci jest nadal jednym

z najtrudniejszych problemów w grafice komputerowej. Często wiąże się ona z ogromnymi kosztami systemów śledzenia ruchu ludzkiego, a panu Stiasnemu udało się stworzyć bardzo złożoną galerię poprawnych ruchów postaci w 3D Studio 4, i to w znacznym stopniu bez użycia odwrotnej kinematyki. Aby się za coś takiego zabrać, trzeba rzeczywiście być Wielkim Marzycielem. A żeby tego dokonać, to jeszcze chyba – Wielkim Uparciuchem!

Gratulacje!

## IV KONKURS WIELKICH MARZYCIELI - KATEGORIA PROJEKT



W kategorii projekt Nagrodę Główną otrzymali panowie Andrzej i Dariusz Kociołko za fantastyczną konstrukcję hali jezdnieckiej na Partynicach we Wrocławiu. Poza świetnym wykorzystaniem modelowania do studiowania i prezentacji projektu, wykazali się niesamowitym poziomem marzycielstwa, jeżeli chodzi o ocenę kosztów i możliwości inwestorów. Tak trzymać!



W kategorii **Projekt**:

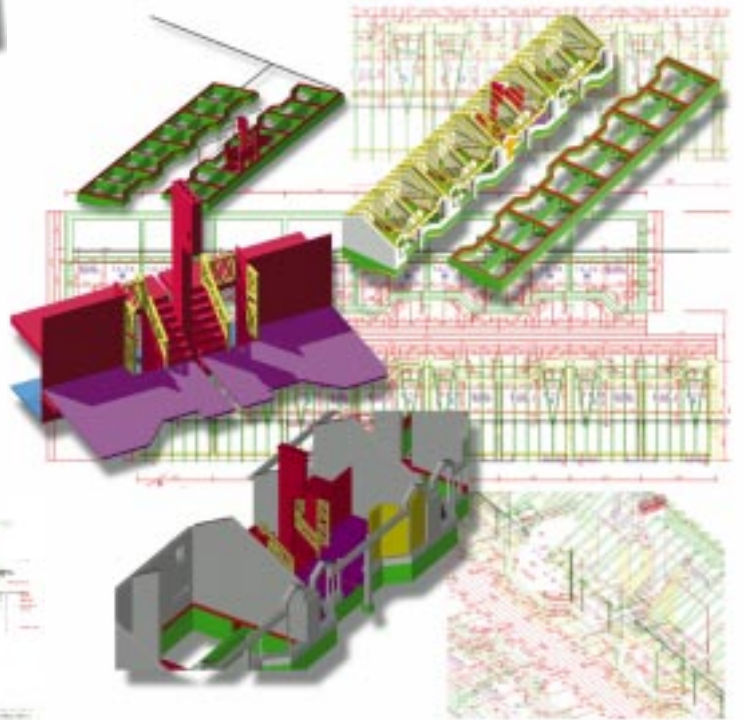
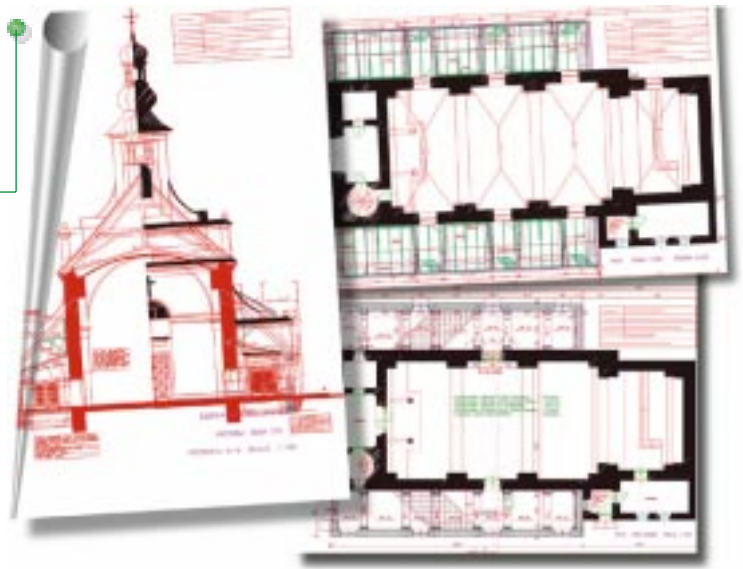
🏆 **Nagroda Główna** została przyznana panom **Andrzejowi i Dariuszowi Kociołkom** za użycie programów AutoCAD i 3D Studio 4 przy projektowaniu hali jezdnieckiej na Partynicach we Wrocławiu.

Projekt ten może zaskakiwać – na oko mamy do czynienia z bardzo wysokiej klasy wizualizacją. Wygrał jednak w kategorii Projekt. Zdaniem Sądu Konkursowego projekt ten najlepiej oddawał wykorzystanie komputera w procesie projektowym – bez niego pokazanie,

a chyba nawet zaprojektowanie, takiej konstrukcyjnie przestrzennej struktury jak ta, która zrodziła się w głowach panów Kociołko, byłoby co najmniej trudne, o ile nie niemożliwe. Ponadto, widać w tych wizualizacjach świetne opanowanie narzędzia pozwalającego kształtować przestrzeń – co więcej, narzędzia, które zostało wykorzystane, a nie które opanowało i wykorzystano projektantów. A to jest czymś wyjątkowym. Gratuluję Wielkich Marzeń, i umiejętności.



Inne ciekawe prace to projekty pana Andrzeja Fileka z Agencji Usługowej „ATA” – wyróżniające się fascynującą wprost różnorodnością i bogactwem kreskowań oraz wysokim profesjonalizmem wykonania dokumentacji.



Ciekawą z rozmaitych względów i wartościową w kontekście „społecznym” pracę przedstawił pan Zbigniew Skóra (powyżej). Natomiast praca pana Tomasza Michnowicza (na lewo) przedstawiająca wiadukt do poboru opłat nad autostradą A4 pokazała możliwość analizy wytrzymałościowej projektu poprzez współpracę między programami AutoCAD i ROBOT V6... Przynajmniej tak twierdzą mądrzejsi ode mnie – no bo ja jestem w końcu maskotką dla przedszkolaków, no nie? Cześć!



W kategorii **Aplikacja:**

🏆 **Nagroda Główna** została przyznana panu **Pawłowi Ziębie** za program do wizualizacji procesu składania uchwytów z elementami UPS.

Praca przedstawiona przez pana Pawła Ziębę posiada wszelkie cechy aplikacji gotowej dla rynku. Starannie opracowana, została wzbogacona o rzeczy tak niezbędne, jak bardzo dokładna dokumentacja, przewodnik użytkownika i przykłady. Są to te elementy, które często decydują, czy dana praca jest tylko naszym hobby, czy

też można się nią podzielić z innymi osobami, zainteresowanymi naszą pracą. Niestety, trudno taką aplikację pokazać w 3D, więc proszę wierzyć mi na słowo. A panu Ziębie gratuluję Wielkich Marzeń!

Nagrodzone prace komentował Tomasz Czarnecki, w roli nie tylko redaktora naczelnego 3D, ale również członka Sądu Konkursowego. Do zobaczenia na następnym konkursie Wielkich Marzycieli