

Примечание переводчика: я не смотрела эти фильмы и не особый фанат звездных войн, поэтому некоторая информация может быть искаженно. Текст, с которого перевожу, очень сложно воспринимать. Сколько же тут технической информации... Некоторые названия оставляю без перевода

Кэмерон понимал, что благодаря компьютерным эффектам можно будет добиться нужного освещения, цвета, деталей и невозможных в реальной жизни явлений. Также благодаря компьютерному моделированию эффекты станут более плавными и тем самым реальнее.

Он уже видел фильм «Бездна» от производственной студии Магия света*, где использовалось программное обеспечение, разработанное Эдом.

Когда Эдмонд Мур Гамильтон только разрабатывал свою вселенную, Джордж Лукас с нетерпением ждал возможности купить на постоянной основе программное обеспечение. Купив Магию света, он внедрил программное обеспечение в Pixar. Но со временем деньги начали убывать, а проект казался бездонной ямой.

Когда Эрик захотел купить Pixar у Стива Джобса, Джобс специально попытался исключить это программное обеспечение из списка имущества студии Pixar, но он не пошел до конца, ведь недооценил его преимущество.

После прочтения информации о разработке программного обеспечения для моделирования жидкости и других явлений природы, Кэмерон был заинтригован 3D-моделированием. Кэмерон быстро понял все перспективы развития 3D-моделирования.

«В Сан-Франциско мы еще не обсуждали подробный план. Первоначально я планировал поручить Autodesk* разработать программное обеспечение, но я не говорил о правах на владение программным обеспечением. В конце концов, лучше заняться этим самим».

«Autodesk?» Кэмерон задал вопрос.

«Это компания по разработке программного обеспечения промышленного дизайна известного программного обеспечения AutoCAD*», добавил Эрик. Согласно информации, хранящейся в его памяти, несколько основных программ для создания трехмерной анимации maya* и softimage* являлись продуктами Autodesk. Компания почти монополизировала этот тип программного обеспечения для кино и телевизионных спецэффектов.

Но даже если история не изменится, это произойдет более чем через десятилетие.

В настоящее время Autodesk также занимался разработкой и эксплуатацией AutoCAD, программного обеспечения для промышленного дизайна. Поскольку компьютерные и видеоэффекты только начинали свое развитие, Autodesk не были заинтересованы в разработке программного обеспечения 3D-анимации для кино и телевизионных эффектов. Потому что они считали, что такой высокий уровень профессионального программного обеспечения не имел

больших коммерческих перспектив.

Эрик хотел доверить разработку Autodesk, главным образом потому, что Autodesk имел почти десятилетие изучения технологии разработки программного обеспечения для трехмерного проектирования, они могли бы значительно сократить время разработки программного обеспечения для 3D-моделирования, но, хотя они и не интересовались этим видом программного обеспечения, но права на собственность все равно хотели оставить за собой, а так как Эрик не хотел делиться, ему пришлось открыть свою собственную компанию.

«Эрик, сколько ты планируешь инвестировать в эти планы? Я думаю, что это определенно будут очень большие расходы».

«Разработка программного обеспечения для моделирования жидкости и оптимизация renderman не требуют больших денег. Достаточно 30 миллионов долларов США, самое главное - Maya, это программное обеспечение требует постоянных инвестиций, но я думаю, что оно определенно принесет мне достаточно прибыли в будущем»

«Майя, ты имеешь в виду название программного обеспечения для трехмерного моделирования, о котором ты говоришь? Я не думаю, что тебя интересует таинственная цивилизация майя».

Эрик объяснил: «Maya не означает цивилизацию майя в Америке, это произношение слова с санскритского - древнеиндийского, что означает Иллюзия».

«Это название ... Довольно удачное», - сказала Кэмерон с улыбкой.

«Конечно, на самом деле, 3D моделирование - это только основная функция Maya, в моем плане, в будущем будут добавлены 3D анимация, симуляция, спецэффекты и другие функции. Все будет состыковаться с программным обеспечением рендеринга, образуя полную программу производства спецэффектов», - уверенно сказал Эрик. Конечно, это были всего лишь его технические амбиции.

В предыдущей жизни появилось много разного программного обеспечения, в основном из-за роста компьютерных эффектов. Большинство софтверных гигантов не были настроены оптимистично в отношении такого рода программного обеспечения, многие старые компании, специализирующиеся на спецэффектах, могли разрабатывать только свои собственные проекты. Но когда гиганты индустрии программного обеспечения увидели масштабы огромного коммерческого выпуска программного обеспечения для спецэффектов, программное обеспечение на рынке стало настолько разнообразным, что монополизировать его было практически невозможно.

Сейчас же Эрик намного опережал этих людей. Его программное обеспечение несомненно сможет стать лидером в этой нише. Далее планируется выход на рынок.

Это все еще был первый шаг. С развитием цифрового поля и продвижением программного обеспечения Maya будет разработано множество решений для ТВ-эффектов и плагинов. Будет разработана корпорация, подобная большой семье Windows. Таким образом, в итоге сформируется единый плагин.

Даже если есть гиганты индустрии программного обеспечения пожелают вмешаться в эту область программного обеспечения, статус программного обеспечения Maya в индустрии спецэффектов для кино и телевидения будет эквивалентен Windows в операционных системах, даже если у этих гигантов будет достаточно программного обеспечения, средства и технологии.

После теннисного корта Эрику потребовалось всего около 10 минут, а Фамке Янссен потратила более получаса. В этот момент она вошла в комнату с подносом с кофе, ее одежда была простой и домашней, волосы слегка влажными, а на лице был минимум косметики.

«Мистер Кэмерон, мисс Бигелоу, вам нужно кофе?»

Первоначально Кэтрин Бигелоу стояла у стены, рассматривая рисунки Эрика. Услышав обращение к себе, она повернулась, улыбнулась и кивнула, а также взяла на себя инициативу помочь. Кэмерон же уже давно полностью потерял интерес к красоте Фамке, весело обсуждая с Эриком фильмы о катастрофах и их спецэффекты. Услышав вопрос Фамке, он слегка кивнул, не отрывая взгляда от Эрика.

«Мисс Дженсен, простите его, Джеймс всегда такой. Если он сосредоточивается на чем-то одном, то больше ни на что не обратит внимание», - сказала Кэтрин Бигелоу, видя, что Кэмерон игнорирует Фамке.

Фамке Янссен принесла две чашки кофе Кэмерону и Эрику и села на диван. Она сказала: «Ничего. На самом деле, Эрик такой же. Однажды я увидела, как он хмурится, смотря за окно. Мне показалось, что случилось что-то серьезное и я окликнула его. Тогда он очень рассердился, сказав, что я спугнула его вдохновение».

После того, как Фамке Янссен закончила, две женщины посмотрели друг на друга с взаимной симпатией.

Возможно, по этой причине две женщины быстро нашли общие темы для разговора, уже через пару минут они перешли на имена. (Продолжение следует...)

1) Industrial Light & Magic – Магия света - американская компания, занимающаяся созданием визуальных эффектов к кинофильмам. Основана Джорджем Лукасом в мае 1975 года в качестве замены закрывшемуся отделу студии 20th Century Fox, который должен был работать над фильмом «Звёздные войны. Эпизод IV: Новая надежда». Сейчас принадлежит естественно Disney. После своего образования в 1975 году, студия приняла участие в работе над примерно 300 фильмами, в том числе над такими известными, как: Трансформеры, Гарри Поттер, Парк

Юрского периода, Индиана Джонс (все части), Звёздные войны (все части).

2) Autodesk, Inc— компания, крупнейший в мире поставщик программного обеспечения для промышленного и гражданского строительства, машиностроения, рынка средств информации и развлечений. Инструменты для создания мультимедийных материалов во всех сферах индустрии развлечений — от визуальных эффектов в кино и на телевидении, и цветокоррекции до анимации, рендеринга, и разработки компьютерных игр. 3D-скульптинг, моделирование, виртуальная реальность....

3) Autodesk Maya — решение для 3D моделирования, анимации и рендеринга, используемое при создании фильмов, телепрограмм, игр и дизайн-проектов. Maya обладает открытой архитектурой, поэтому всю работу можно записать в скрипт или запрограммировать, используя API-интерфейс или один из двух встроенных языков программирования — Maya Embedded Language (MEL) или Python.

4) Autodesk Softimage — программа для 3D-анимации персонажей и создания визуальных эффектов. Используется преимущественно при создании кино, видеоигр, а также в рекламной индустрии.

<http://tl.rulate.ru/book/96715/742517>