



A-VFXSTUDIO

АСУММЕТРИ

WWW.A-VFX.COM

СТУДИЯ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ И ТРЕХМЕРНОЙ АНИМАЦИИ



О ТОМ...

ЧТО МЫ МОЖЕМ И КАК МЫ ЭТО ДЕЛАЕМ...

О НАС

Студия визуальных эффектов и трехмерной анимации **Asymmetric VFX** была основана в 2007 году.

Виктор Лакисов, один из совладельцев известной московской *Dr.Picture Studios*, организовал собственную студию на базе творческого коллектива «докторов». Тем самым, в новую компанию был не только привлечен работавшийся коллектив, но и перенесен десятилетний опыт работы.

В настоящее время *Asymmetric VFX* и *Dr.Picture Studios* поддерживают дружеские отношения и тесно сотрудничают на кинопроектах.

Концепция *ASYMMETRY* в нашей творческой работе означает гармонию и стремление к жизни. В живой природе все асимметрично, но в то же время гармонично.

«Самое главное слагаемое нашего успеха это люди: художники, аниматоры, супервайзеры, программисты, продюсеры - сплоченная команда профессионалов. У нас работают лучшие люди на Земле!»

(В. Лакисов, руководитель *Asymmetric VFX*)

Кино.....	2
Реклама.....	5
Digital content.....	7
Постеры.....	8
Супервайзинг на площадке.....	9
VFX супервайзинг в рекламе.....	11
Трекинг.....	13
Трехмерное моделирование.....	15
Трехмерная персонажная анимация.....	19
Рисование реалистичных фонов.....	23
Внутренние разработки.....	25
Информационные технологии	27
Титры для кино и телевидения.....	28

КИНО

Волкодав из рода Серых Псов (Wolfhound)

Режиссер: Н.Лебедев

Central Partnership, 2007 год



В «Волкодаве» нашим коллективом были созданы реалистичные фоны, разработаны фэнтезийные персонажи Каменный смерч Морана, Каменная птица и летучая мышь, которая на протяжении всего фильма сопровождает главного героя.

В общей сложности было сделано около 900 планов с эффектами.



Mr. Magorium's Wonder Emporium (Лавка Чудес)

Режиссер: Zach Helm

Mandate Pictures, USA, 2007 год

В ролях: Natalie Portman, Dustin Hoffman



Для этой голливудской картины мы делали анимацию игрушек и кукол в волшебном магазине игрушек.

Мы создали одну из финальных и самых сложных сцен фильма, в которой главная героиня (Натали Портман) оживляет игрушки в магазине. Количество «оживших» игрушек в некоторых кадрах этой сцены достигало 800.



КИНО

Ночной дозор (Night Watch)

Режиссер: Т.Бекмамбетов

Bazelevs Production, 2004 год



Дневной дозор (Day Watch)

Режиссер: Т.Бекмамбетов

Bazelevs Production, 2006 год

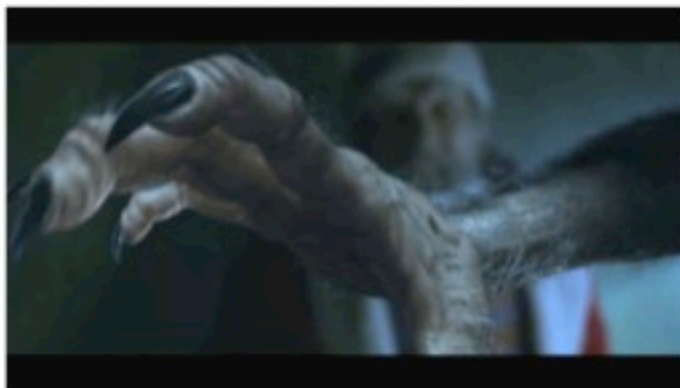
В «Дозорах» Тимура Бекмамбетова нами были созданы фантастическое существо кукла-паук Машенька и реалистичные вороны.



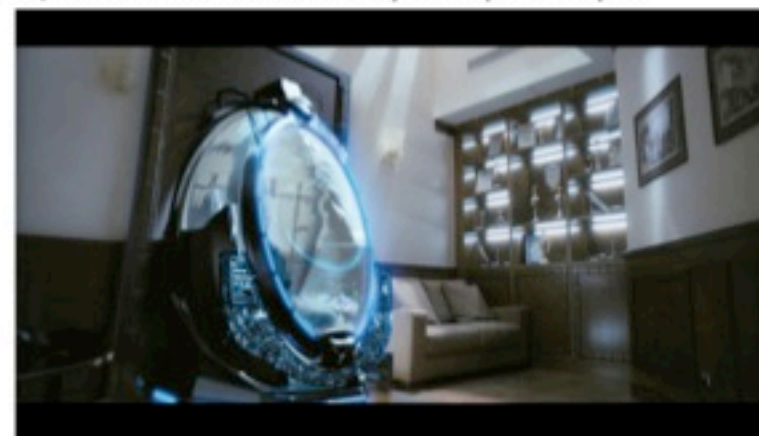
Спартакиада. Локальное потепление

Режиссер: В.Лакисов

OKKO PRODUCTION, 2008 год



В нашей студии были произведены все визуальные эффекты для этого фильма, в общей сложности около 250 планов. В том числе сказочный персонаж Кощей и его детище - «волшебный» аппарат Барокамера.



КИНО

Смерш XXI (Smersh XXI)

Режиссер: К.Максимов

PS TVC Studio, в производстве



Фэнтезийный персонаж Белый Лев, модель и анимацию которого мы разрабатываем, обладает телом и повадками льва, гривой из перьев и человеческим лицом.

Кроме того, в этом фильме мы работаем над анимацией реалистичной техники (вертолеты), большим количеством цифровых фонов (matte-paint). На данный момент в работе 80 кадров фильма с визуальными эффектами, общим хронометражем около 7 минут.

Звездная Любовь (Star Love)

Режиссер: В.Зайкин

A1 Кино Видео, в производстве



Для этого фильма мы создаем персонажей-инопланетян Жаб, разрабатываем анимацию фантастической техники (космолет) и реалистичной техники (летающий в облаках самолет).

При работе над анимацией инопланетных существ аниматор опирается на съемочный материал, используя в качестве основы актерскую игру. При этом важно учитывать анатомические различия между лицом человека и мордой жабы.

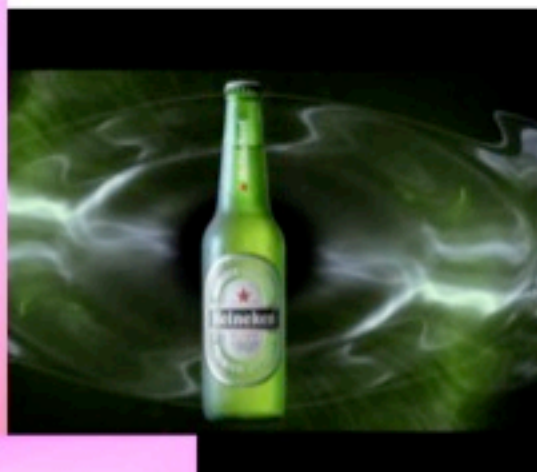
В настоящее время мы также работаем над эффектами в кинокартине Ф. Бондарчука «Обитаемый остров» и в полнометражном анимационном фильме Г. Данелии «Кин-дза-дза».

РЕКЛАМА

Мы создаем визуальные эффекты как для кино, так и для рекламы. Существенное отличие работы над vfx на кинопроекте и на проекте рекламном заключается в долгосрочности первого и краткосрочности второго. Исходя из этого, по-разному организуется система работы (pipeline, см.раздел «Внутренние разработки») и распределяются ресурсы. Технологии используются те же.

Мы работаем с ведущими международными рекламными агентствами: BBDO Marketing, BBDO Impact, BBDO Tiempo, Leo Burnett, Young & Rubicam, United Campaigns Publicis, Aaron Lloyd.

Наши постоянные клиенты такие известные компании, как Procter & Gamble, Mars, Coca-Cola, Danone, Heineken, PepsiCo, Fritolay, Hochland Russland.



РЕКЛАМА

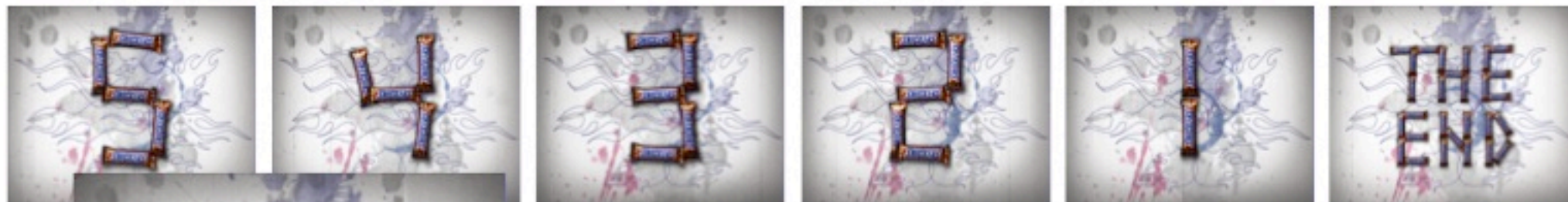
Мы создаем трехмерных анимационных персонажей, каждый из которых имеет свой уникальный характер и прототип среди существующих актеров кино. Например, прототип Красного M&Ms – актер Дэнни ДеВито.



DIGITAL CONTENT

Помимо телевизионной рекламы, мы создаем ролики для мобильных телефонов, сети Интернет, показа на дисплеях в супермаркетах и т.д.

Ролики для мобильных телефонов



Ролики для трансляции на дисплеях в супермаркетах



ПОСТЕРЫ

Мы создаем постеры высокого разрешения (более 10000 пикселей), что позволяет печатать их в формате билборда.

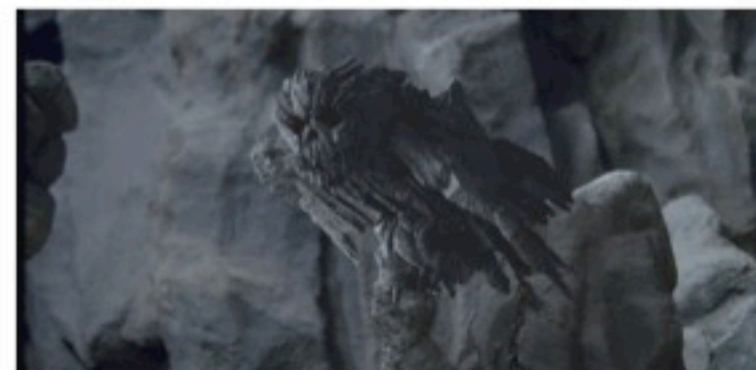


СУПЕРВАЙЗИНГ НА ПЛОЩАДКЕ



VFX-супервайзер - это человек, который на стадии подготовительного периода помогает режиссеру придумать эффекты и отвечает за их качество на стадии производства. В съемочный период супервайзер обеспечивает технологическую правильность съемки кадров, в которых предусмотрены визуальные эффекты.

Во время съемок сцен, в которых планируется компьютерная графика, на съемочной площадке обязательно должен работать vfx-супервайзер, чтобы в дальнейшем работа над созданием визуальных эффектов в этих кадрах производилась с максимальным качеством и без перерасхода средств.

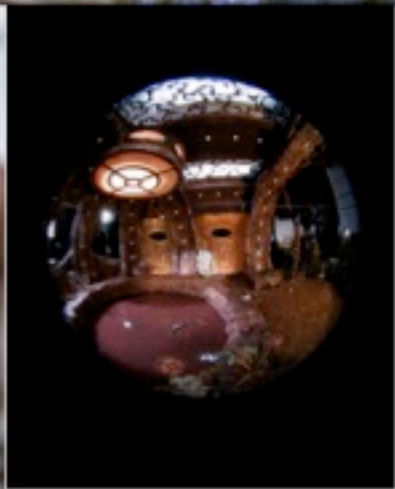


ASYMMETRY

СУПЕРВАЙЗИНГ НА ПЛОЩАДКЕ

Одна из важных стадий производства эффектов – это воссоздание схемы реального света в трехмерном пространстве.

Для этого на кинокамеру снимаются белые шары, проводится специальная фотосъемка объективом «рыбий глаз», фотосъемка зеркальных шаров и прочие хитрости.



VFX СУПЕРВАЙЗИНГ В РЕКЛАМЕ

В некоторых рекламных роликах анимационные персонажи вживляются в реальную среду и взаимодействуют с реальными актерами. Для того чтобы воспроизвести фактуру, цвет, пропорции персонажа, супервайзеры придумывают всякие ухищрения, например, переодевание специальных актеров-дублеров в костюмы героев.



Съемка ролика «Cheetos Egyption» в древних развалинах города Луксор.



VFX СУПЕРВАЙЗИНГ В РЕКЛАМЕ

Вместо будущих 3D-персонажей часто выступают актеры-дублеры и даже сами супервайзеры. Это необходимо не только для творческой группы, но и для того, чтобы клиент и представитель рекламного агентства, присутствующие на съемке, понимали, для чего снимаются пустые фоны, и видели, что будет происходить в кадре. Это одна из специфических особенностей съемки рекламных роликов с визуальными эффектами.



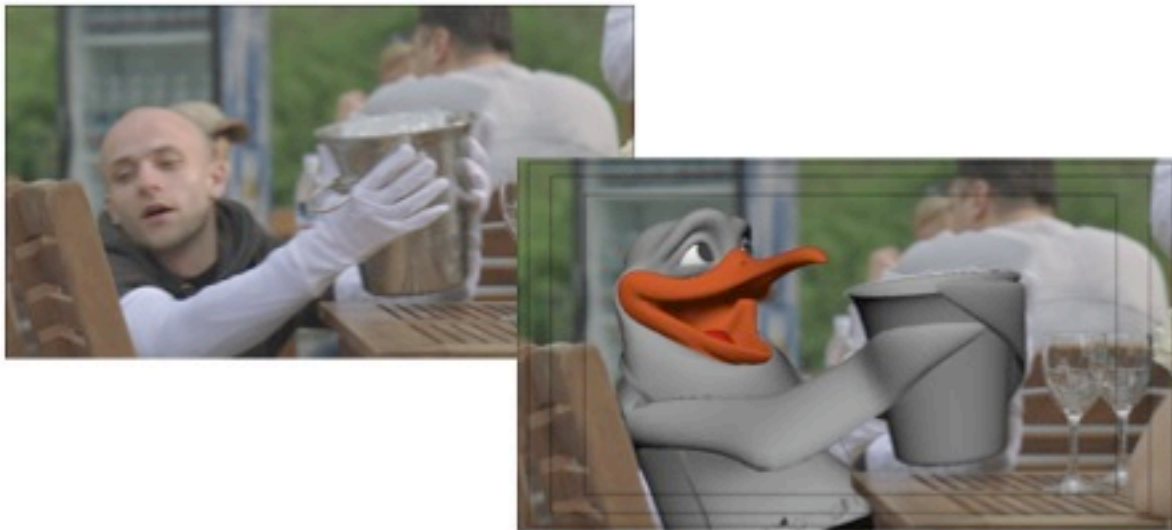
Съемка рекламного ролика «Миргородская»



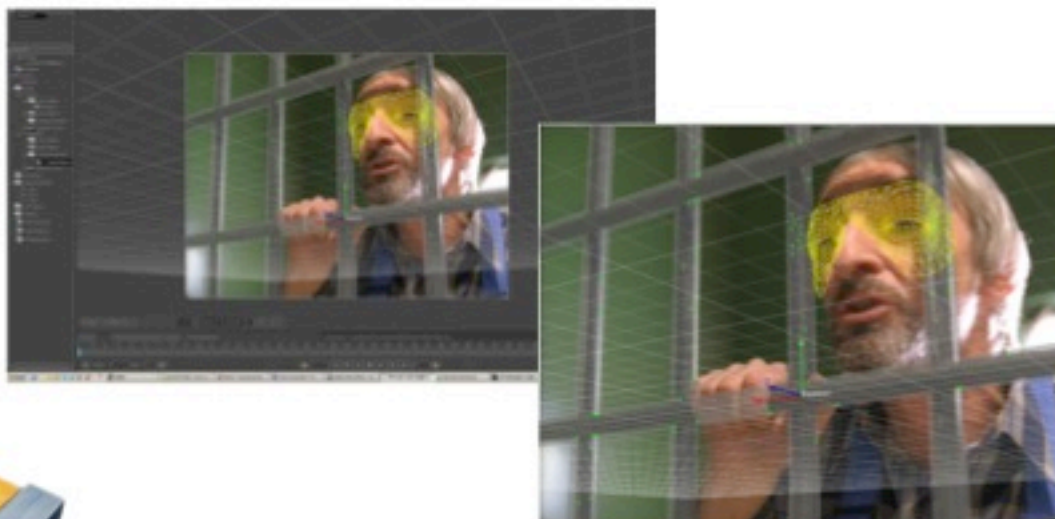
Съемка рекламного ролика «Danone». В роли динозавра Дино – vfx супервайзер

ТРЕКИНГ

Трекинг - неотъемлемый этап работы, если планируется вживание в отснятую сцену компьютерного персонажа или элементов. Необходимо правильно перенести движение реальной камеры и актера в трехмерную сцену, над которой затем будут работать художники и аниматоры.



Персонаж Пингвин,
рекламный ролик «Миргородская»



Сказочный персонаж Кощей,
к/ф «Спартакиада. Локальное потепление»

ТРЕКИНГ

По замыслу режиссера рекламного ролика LG, на стенах и технике должны были «вырастать» цветы. Поскольку это происходило во время движения камеры, был необходим трекинг.



На съемках сцен полнометражного фильма «Звездная любовь» использовались специальные маркеры, которые облегчают дальнейшую работу по замене лица актера на трехмерную морду Жаб и позволяют в точности воссоздать игру актера.



«Примерка» трехмерных голов Жаб к костюмам

ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Моделинг – одна из начальных стадий работы над созданием трехмерного персонажа. Работа начинается с детально прорисованного эскиза. По утвержденному эскизу моделируется 3D-объект.

Моделирование трехмерных голов инопланетян Жаб,
к/ф «Звездная любовь»



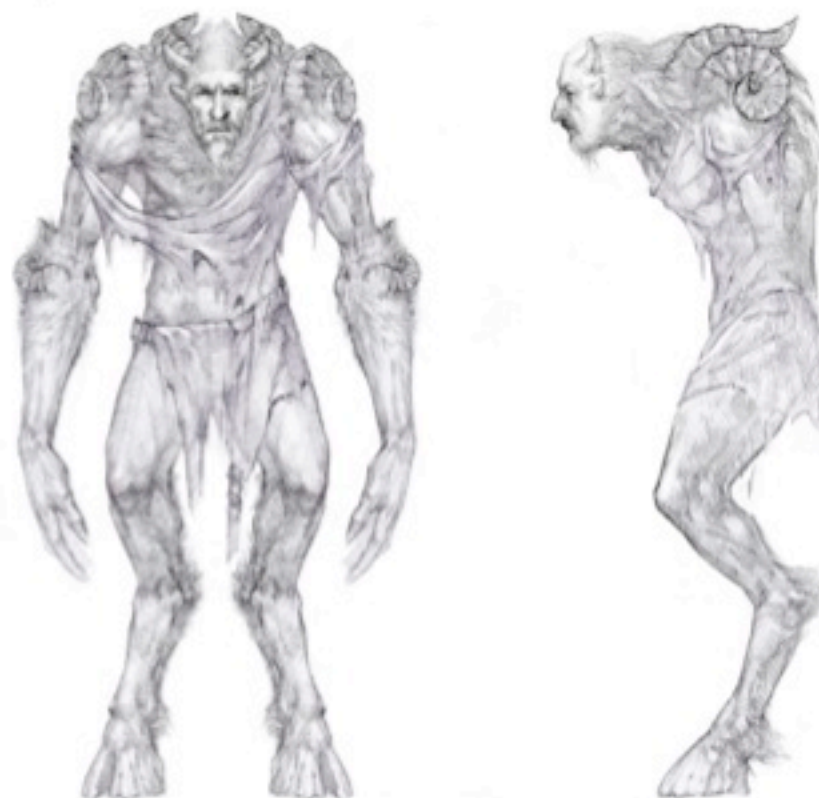
Пробная визуализация материала
кожи Жаба без окраски



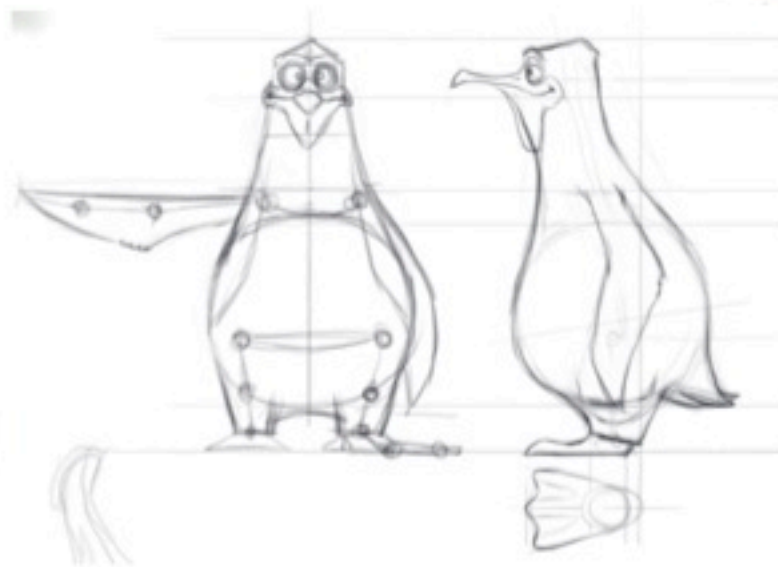
ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ



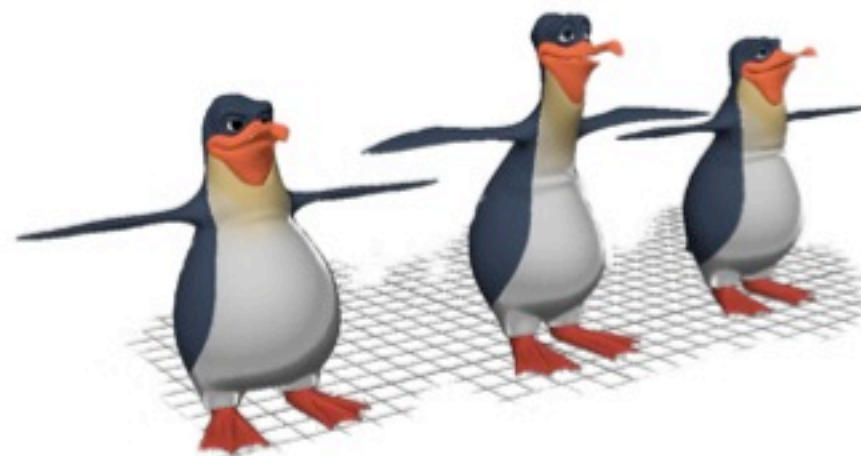
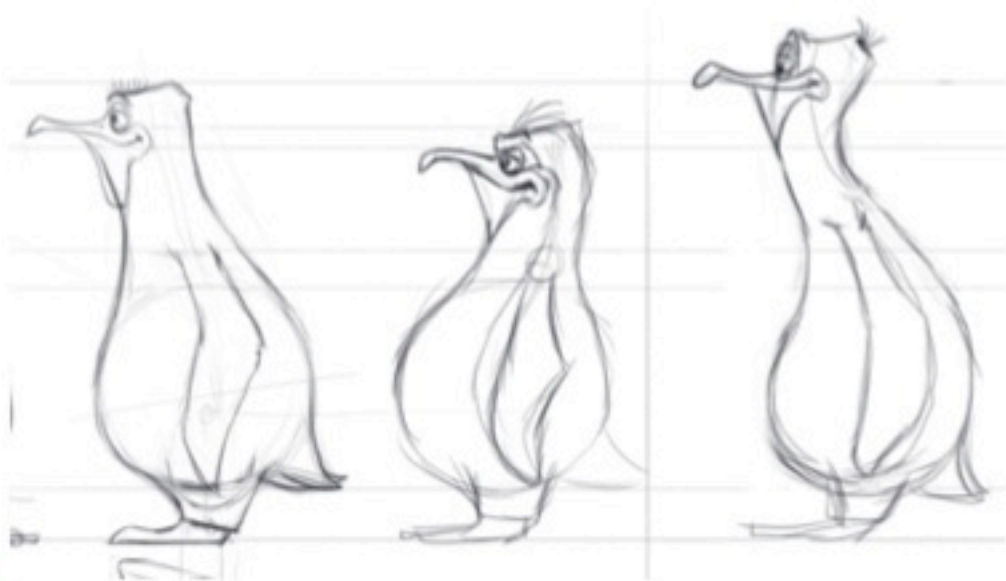
Разработка трехмерной модели сказочного персонажа для к/ф «Спартакиада. Локальное потепление»



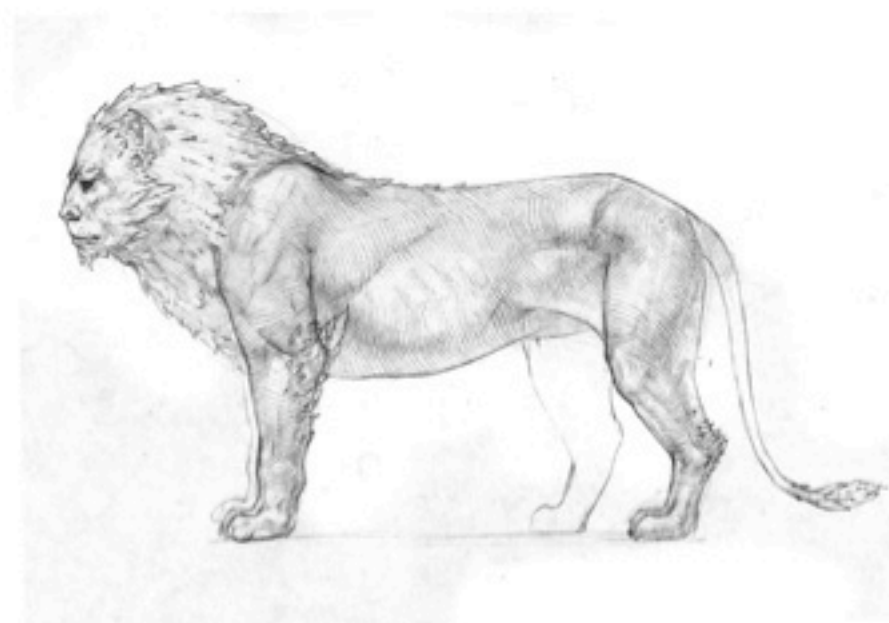
ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ



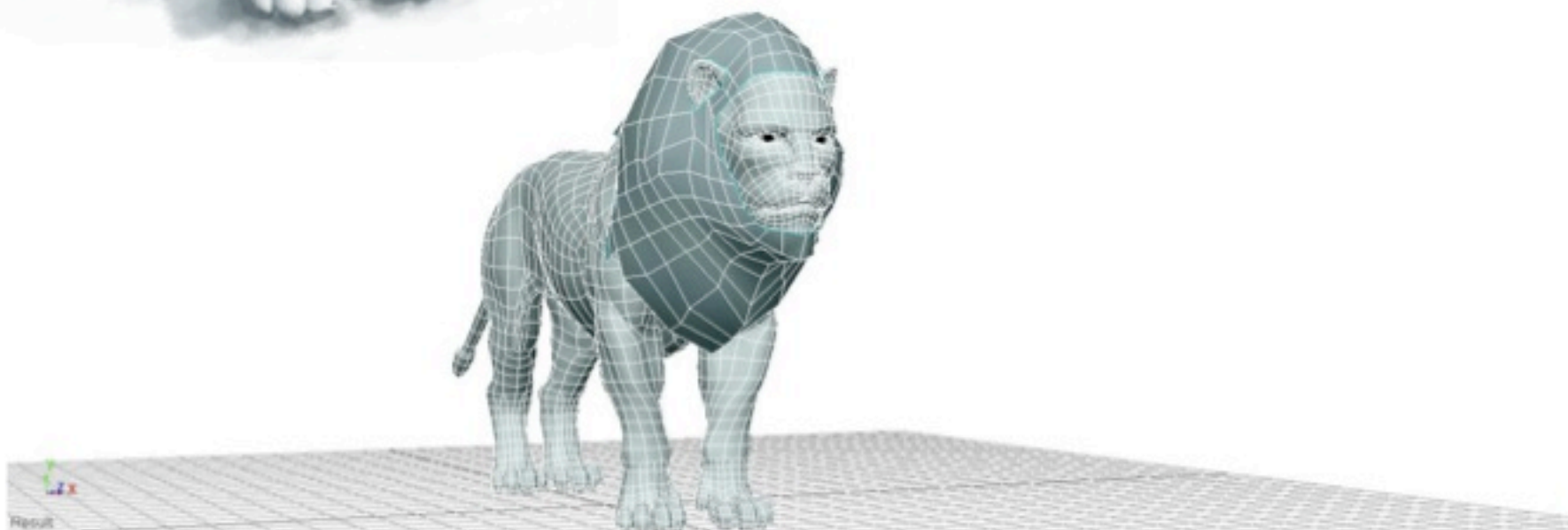
Разработка персонажей для рекламного ролика минеральной воды «Миргородская»



ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ



Фэнтезийный персонаж Белый Лев,
к/ф «Смерш XXI»



ТРЕХМЕРНАЯ ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ

Фотореалистичные животные

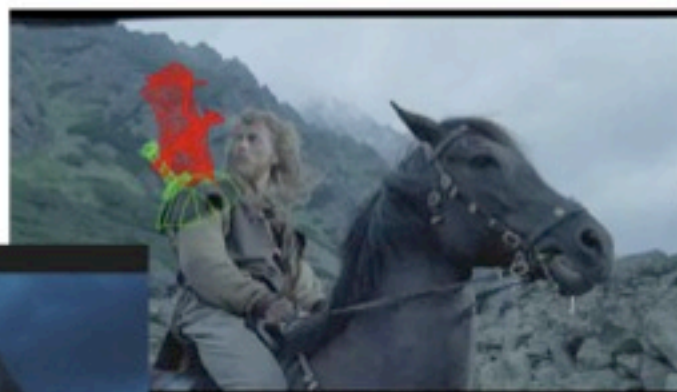


Вороны (к/ф «Ночной Дозор», «Дневной Дозор»)

Поскольку в кадрах с воронами присутствовали еще и живые птицы, нашей задачей было создание крупных, пролетающих по первому плану фотореалистичных ворон, совершенно не отличающихся от настоящих.

Персонаж Нелетучий Мыш (к/ф «Волкодав из рода Серых Псов»)

Первый реалистичный персонаж в российском кинематографе, выполненный с таким качеством и в таком объеме (общий хронометраж кадров с этим персонажем - около 10 минут). В фильме использовались съемки живой летучей мыши и ее компьютерная модель. Порой эти кадры стыковались вплотную, и было важно, чтобы зритель этого не заметил.

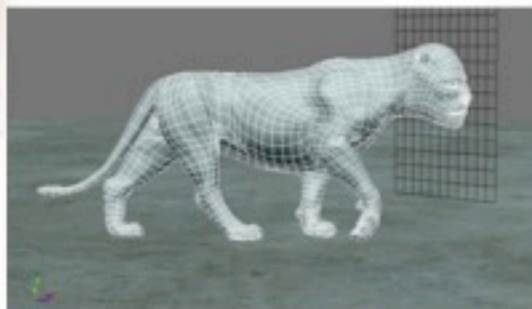
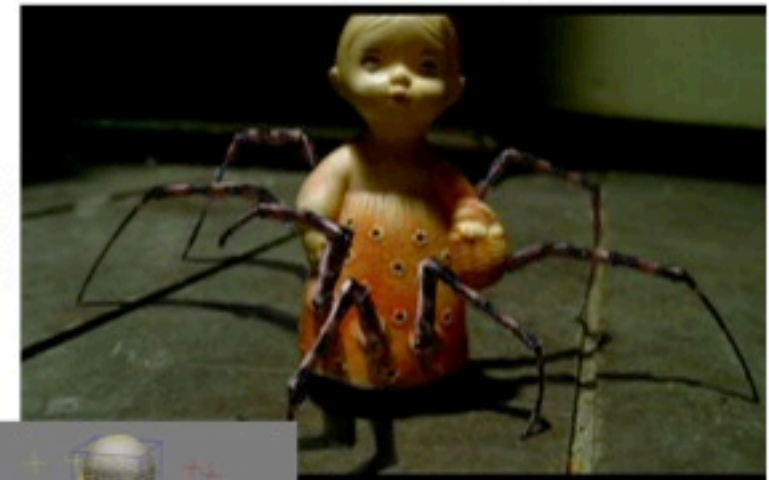


ТРЕХМЕРНАЯ ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ

Реалистичные твари

Персонаж Машенька (к/ф «Ночной Дозор», «Дневной Дозор»)

По задумке режиссера, внутри резиновой куклы живет паук, поэтому мы видим только лапы, проткнувшие тело игрушки. При работе над анимацией бега Машеньки аниматор должен был представить, как по законам инерции должен был бы измениться бег обычного паука, если бы к нему сверху привязали некий груз.



Персонаж Белый Лев (к/ф «Смерш XXI»)

Работа над анимацией Белого Льва сложна тем, что тело и поведение фэнтезийного существа должны быть идентичными настоящему льву, в то время как строением морды и гривой он сильно отличается от настоящего льва.

Персонаж Кощей (к/ф «Спартакиада. Локальное потепление»)

В этом персонаже, помимо сказочной сущности, нужно было передать черты лица и манеры поведения реального актера, который, по замыслу, в конце фильма превращается в злобную тварь.



ТРЕХМЕРНАЯ ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ

«Мультипликационные» персонажи



Конфетки M&Ms – впервые «снялись» в рекламе в 1954 году.



Серия рекламных роликов продукции бренда «Скелетоны».

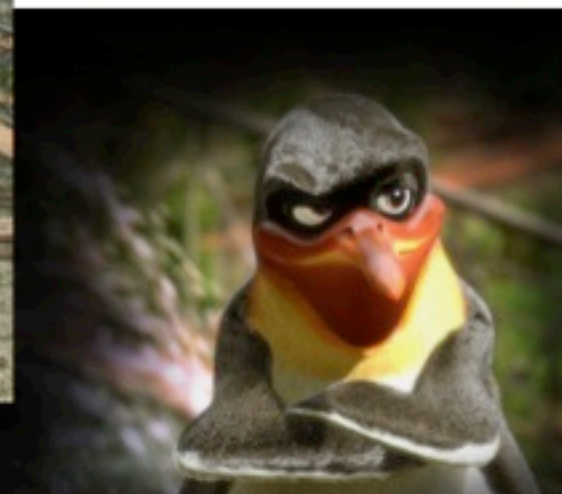


«Честер любит Cheetos».

ТРЕХМЕРНАЯ ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ



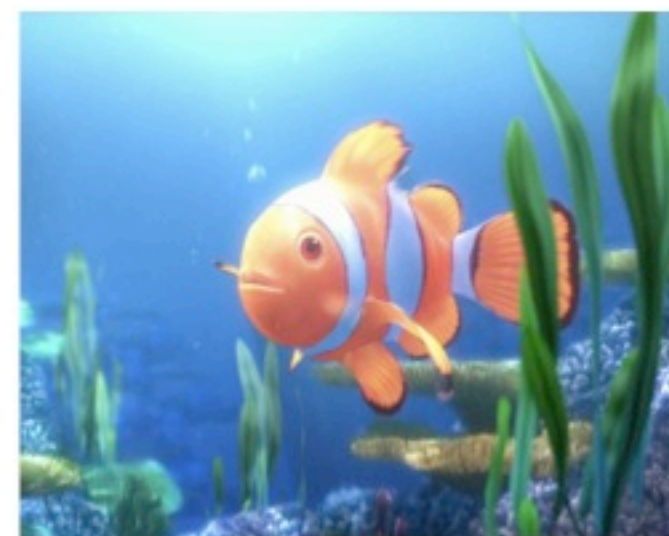
Разработка и анимация персонажей для рекламного ролика минеральной воды «Миргородская».



Белка из рекламного ролика «Chester Huselnut».



Неизменный герой рекламных роликов «Chester».



Анимация рыбки-клоуна для рекламного ролика сухариков «ХрусTeam».

РИСОВАНИЕ РЕАЛИСТИЧНЫХ ФОНОВ

Мы давно привыкли видеть в кино и телевизионной рекламе умопомрачительные пейзажи, высокогорные ландшафты, фантастические места... которые, если и существуют в реальности, то делают съемочный процесс непомерно трудоемким и дорогостоящим.

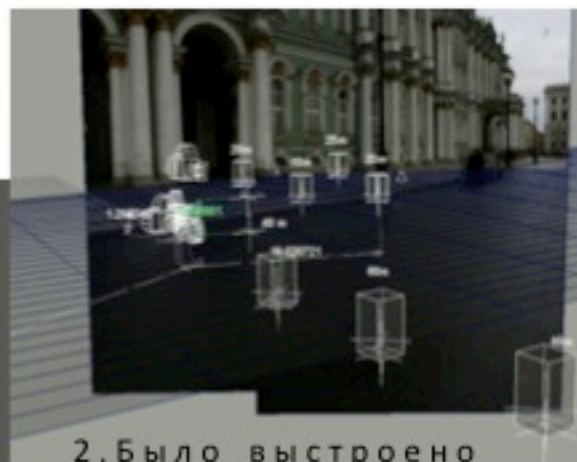
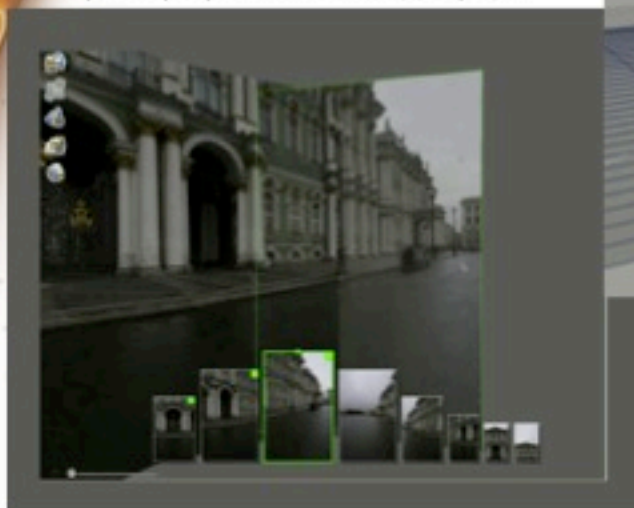
В большинстве современных кинокартин и рекламных роликов используется не отснятый фон, а нарисованный.



Кадр из к/ф «Волкодав»
«до» и «после»

РИСОВАНИЕ РЕАЛИСТИЧНЫХ ФОНОВ

1. Было сделано около двухсот фотографий Зимнего дворца.



2. Было выстроено трехмерное пространство Дворцовой площади с реальными дистанциями.

3. Актеры массовки снимались в павильоне на хромакейном фоне.



5. Из фотографий был сделан финальный фон, добавлен снег.



6. Финальный кадр был скорректирован под вечернее освещение.



Работа над цифровыми фонами для сериала «Одна Ночь Любви»



4. Отснятая заранее массовка размножалась прямо на площади 😊

ВНУТРЕННИЕ РАЗРАБОТКИ

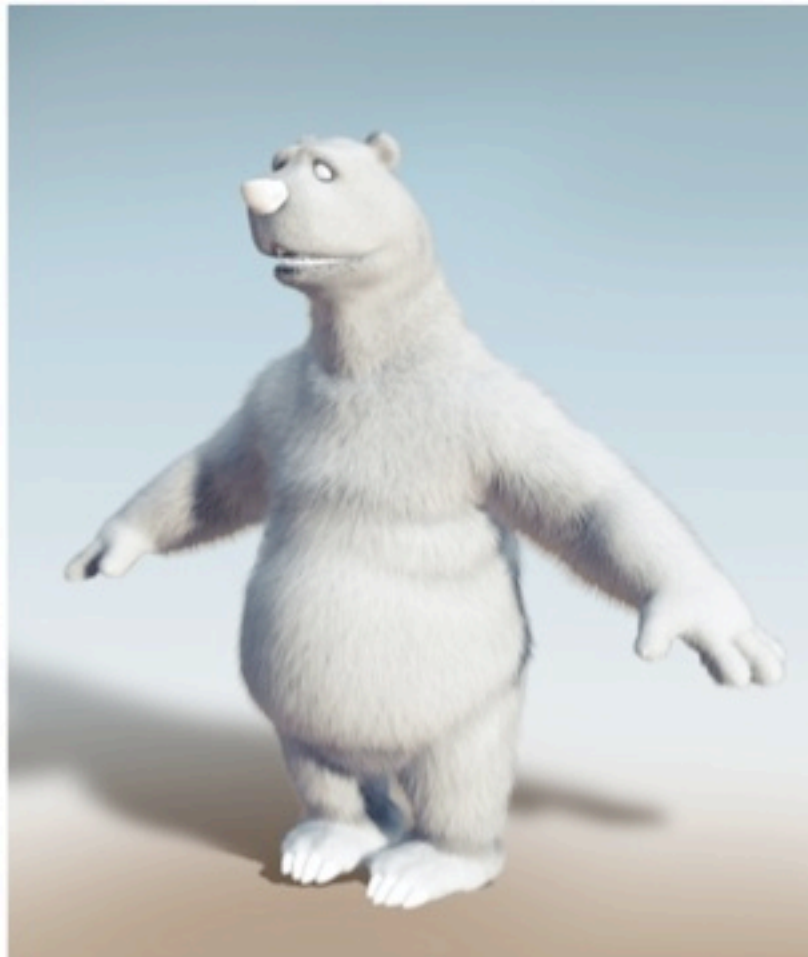
Многолетний опыт работы показывает необходимость создания собственных уникальных инструментов, которые позволяют оптимизировать технологические процессы и делать работу с гарантированно высоким качеством, заставляют готовые коммерческие решения работать более стабильно и предсказуемо.

Hair System

Комплекс средств для создания и рендеринга меха, перьев, травы, листвы. Один из ключевых инструментов в процессе создания трёхмерных «волосатых» персонажей.

Aurum модуль, который позволяет визуализировать мех, перья, траву и подобные объекты.

Zephyr средство подготовки данных о мехе, волосах, перьях в трёхмерных сценах. Позволяет нам делать сложные hair/fur-системы.



Face animation plugin

Connection plug-in – плагин, позволяющий в более интерактивной манере строить управляющие элементы для комплексной анимации, такой как лицевая или нелинейная анимация.

Решаются задачи более цельного и гибкого управления анимацией.



Создание шерсти медведя.
Рекламный ролик
минеральной воды
«Миргородская»



ВНУТРЕННИЕ РАЗРАБОТКИ

VFX pipeline

Программа, которая отображает связи кадров между собой в зависимости от общих данных, управляет наборами данных о данных (metadata), служит для постановки задач, отслеживания выполнения этих задач. Содержит систему комментариев. Отображает структуру проекта, текущее состояние задачи. Позволяет не запутаться в проекте, не потерять кадры, вовремя обеспечить выполнение задачи. Показывает, где лежат исходные материалы.



Создание шерсти и перьев
фэнтезийного персонажа Белый Лев,
к/ф «Смерш XXI»

Bridge Plug-in

Bridge – формат и средства поддержки обмена данными между разными приложениями, такими как Maya, Softimage, 3DS Max, Nuke, AfterEffect и т.д. Плагин позволяет переносить анимацию, объекты, информацию о камере, текстурные координаты и прочие данные из одного приложения в другое.

Titan

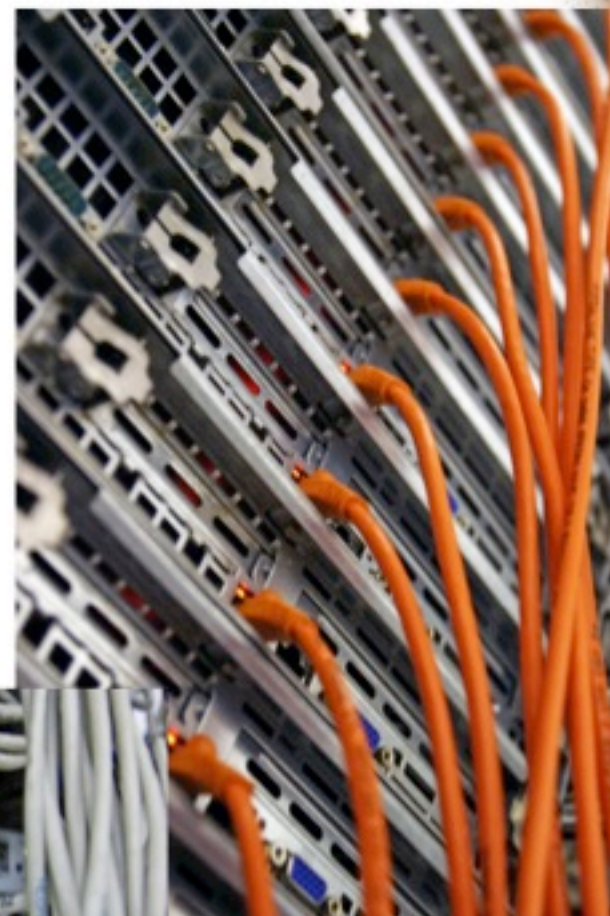
Titan – комплекс средств по интеграции Pixar photorealistic renderman в студийный pipeline в обход стандартных средств. Таким образом, достигается независимость от сторонних разработчиков в этих вопросах, и под наши требования выстраиваются производственные цепочки, исполняющие рендеринг, композитинг.



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Одна из наших активных разработок в области IT - мощная кластерная система хранения данных, позволяющая получать скоростной доступ к данным проектов при массивном просчете CG-материала с использованием Renderfarm. Это позволяет нам работать над масштабными долгосрочными проектами, в которых, как правило, возникает большой поток обмена графической данных между серверами и рабочими станциями.

IT-отдел студии тесно сотрудничает с ведущим российским разработчиком и производителем комплексных решений для высокопроизводительных вычислений - компанией «Т-Платформы».

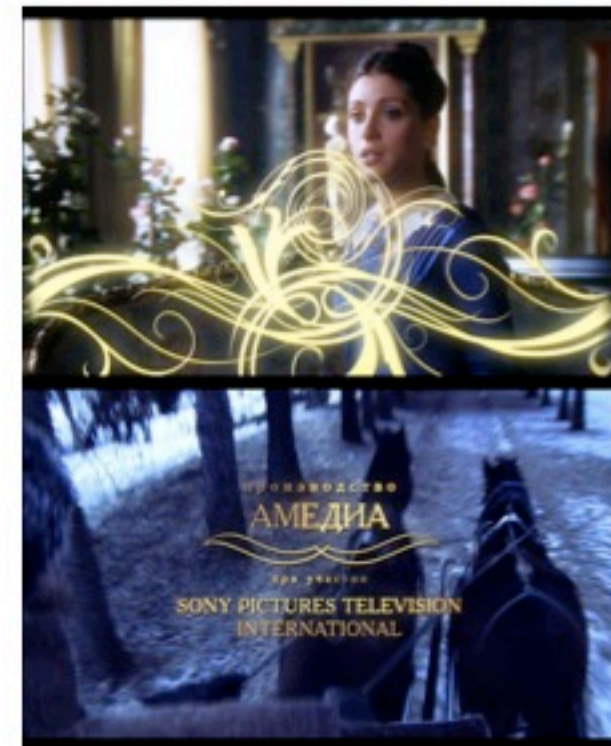


ASYMMETRY

ТИТРЫ ДЛЯ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ



Мы разрабатываем и воплощаем концептуальные решения титров для полнометражных фильмов и телевизионных сериалов.



СТУДИЯ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ И ТРЕХМЕРНОЙ АНИМАЦИИ

A-VFXSTUDIO

ASYMMETRY



WWW.A-VFX.COM



Октябрь 2008