

# «БЕЛОЧКА»

АВТОР: Константин МЕЕРОВ

**Software:** Autodesk Maya и другие

**П**римеров качественной социальной рекламы, которая не вызывает отторжения у аудитории, крайне мало. Причины кроются в том, что рекламные агентства, отвечающие за творческую составляющую проекта, зачастую не в состоянии убедить клиента пойти непроторенной дорожкой. Как правило, зрителю пытаются вбить в голову нехитрую, но правильную мысль путем топорной демонстрации выхолощенного видеоряда без острого сюжета. Или же наоборот – пытаются шокировать, упоывая на чувство страха. В результате эффект от подобных роликов далеко не всегда соответствует ожиданиям заказчика. Но бывают удачные примеры социальной рекламы. Из последних «социалок» отметим британский ролик «Embface life»/«Обними жизнь» (который меньше чем за год собрал более 12 миллионов просмотров на Youtube) и созданную в России «Адскую белку». Примечательно, что

производители обоих роликов выбрали оригинальный путь, предложив яркий и запоминающийся видеоряд скорее с позитивным, нежели негативным посылом. Эмоциональный отклик на «Адскую белочку» был достаточно сильным для того, чтобы мы обратили на этот проект свое внимание. К тому же ролик полностью решен при помощи средств компьютерной графики, что нечасто происходит в некоммерческой рекламе.

## УЛИТКА БЕРЕТСЯ ЗА БЕЛКУ

Реализация ролика была доверена московской 3D-студии Ulitka, которая известна своей работой в кино и рекламе. К примеру, крыльва моделировали и анимировали именно в этой конторе, и американский супервайзер Стефан Фангмайер остался крайне доволен пушистыми грызунами. В этот раз заказчиками выступали не голливудские продюсеры, а «пиджаки»



из Министерства здравоохранения, которые работали через рекламное агентство. Тем не менее, требования к качеству исполнения были достаточно высокими.

«Нам понравилась идея, озвученная рекламным агентством, – признается продюсер студии Ulitka Андрей Емельянов, – и поскольку ранее мы уже создавали животных, то взялись и за белку. Бриф был поначалу несколько сумбурным. Нам пришлось даже записать на видео режиссера-аниматора, чтобы она передала эмоции, которые должна была проявлять в ролике белка. Затем сделали фотоматик, сняв нашего художника в ключевых позах персонажа и смонтировав фото-



графии под безумный закадровый монолог. В общем, полная ясность была только с текстом, который произносит белка. Этот монолог вообще не менялся. После первых встреч с заказчиком появились скетчи, впоследствии претерпевшие кое-какие изменения. По этим рисункам мы получали комментарии и после дорабатывали их. Утвердив скетчи, приступили к аниматикам, которые создавались в Autodesk Maya. Начали с простых аниматиков с «рафазовкой», а затем усложнили их. Сам персонаж также настраивался и анимировался в Autodesk Maya, поскольку этот пакет является базовым программным решением нашего пайплайна».

Художники построили не слишком высокополигональную модель белки: количество полигонов составило 5500, а скелет состоял из 630 костей. Эффект сглаживания был достигнут благодаря использованию техники Subdivision surface. Помимо этого текстуре волос также придали нужную форму и вид. Визуализировался персонаж в Pixar Renderman.

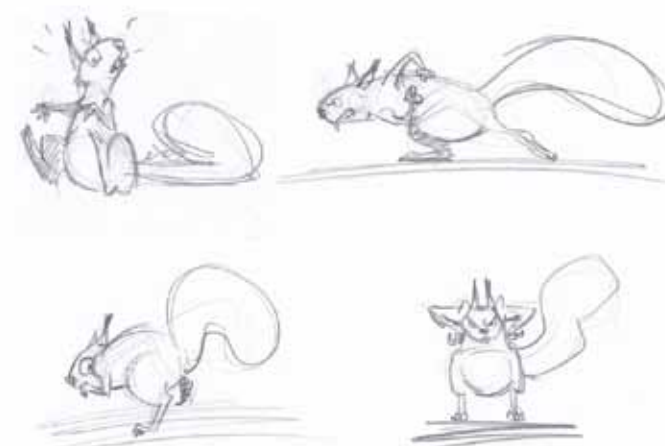
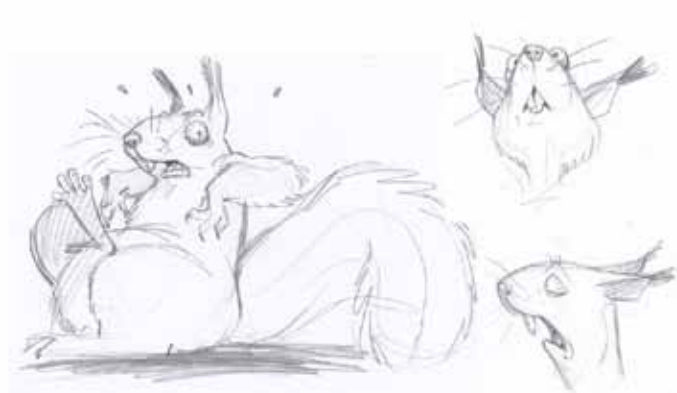
## АНИМАЦИЯ И СИСТЕМА ВОЛОС

Фотоматик, аниматик и последующая анимация создавались под закадровый звук, который наговаривали два разных диктора. Если говорить о характере анимации,

то следует отметить, что заказчик настоял на уходе от мультипликационной стилистики.

«Режиссер сразу же сказал, что персонаж не должен был двигаться, как герои анимационных лент DreamWorks, переживающие различные деформации, – рассказывает арт-директор студии Евгений Гитциграт. – Сложность заключалась в том, что требовалось, с одной стороны, добиться реалистичного поведения животного, а с другой – придать его повадкам некую человечность. Все-таки героиней ролика являлась необычная белка».

«Совершенно верно, – продолжает Андрей Емельянов. – Мы поначалу предложили в качестве рефе-





ренса «Лесную братву», но клиент попросил не ударяться в стилизацию, чтобы избежать мультяшности. Нужен был реализм».

Шерсть создавалась с использованием плагина Chevelure, написанного под Autodesk Maya и Pixar Renderman для генерации и рендеринга волос. Изначально этот модуль разрабатывался как внутренний инструмент студии (ulHair). С 2008 года форк проекта под именем Chevelure развивался как независимый коммерческий продукт разработчика Дмитрия Робустова. Ознакомиться с демо-

версией можно на сайте проекта: [cheveluremaya.com](http://cheveluremaya.com)

«Одной из основных причин разработки собственной системы генерации волос стала достаточно низкая производительность стандартных программных инструментов. Помимо этого сыграло свою роль отсутствие в существующих коммерческих решениях важных возможностей, упрощающих реализацию ставившихся перед студией конкретных задач, – продолжает Евгений Гитциграт. – Chevelure (и её ранняя версия ulHair) применялась студией Ulitka для создания компью-

терной графики в фильмах «Особо опасен», «Запрещенная реальность», «И не было лучше брата», а также во многих рекламных роликах. Кроме того, сделанные в разное время форки и сам плагин Chevelure успешно использовались и продолжают применяться в проектах других студий, таких как «Волкодав» (DrPicture), «Белка и стрелка» (ЦНФ Анима), «Маша и Медведь» (Анимаккорд)».

Основная проблема с плагином Chevelure заключается в том, что он не дает возможности «расчесать» волосы. В нем есть набор деформеров, с помощью которых можно уложить волоски в нужном направлении, но сделать что-то более сложное очень тяжело. Поэтому все работы по укладке волос специалисты выполняли в инструменте Shave программы Autodesk Maya, где также настроили динамику. После чего контрольные волосы из Chevelure накладывались поверх сгенерированной в Shave копны.

«Зачем так сложно? – задается вопросом Евгений. – Ответ – скорость просчета. У персонажа было 2 млн. волос – не так много (если сравнивать, допустим, с шерстью белок из роликов «Сникерс», где их шкурки насчитывали по 8 млн. волос), но и не мало. Машинное время просчета на проекте «Адская белка» составляло 30 мин на 100 кадров. Рендер-ферма у нас небольшая – 20 четырехядерных машин, ну и, конеч-



но, следует помнить про наличие в кадре эффектов motion blur и dof».

Помимо этого в ходе визуализации был использован шейдер собственной разработки.

«Шейдер UlitkaPlastic – разработка нашей студии, – рассказывает Евгений. – Это большая комбинация различных нод. Он позволяет настроить любой материал, начиная от человеческой кожи и заканчивая металлом. Шейдер способен выдавать 15 каналов и большое количество масок. В комплект входят также normal pass, occlusion и тени. В общем, композер

не остается без внимания. Наличие такого количества информации съедает прилично места (секвенция из 100 кадров «весила» до 2 Гб), но все это оправдывает широкий спектр работ, которые композер может выполнить с материалом. К примеру – исправить, дополнить или вообще сделать релайтинг (переустановка света – прим. ред.).

#### ПОСЛЕСЛОВИЕ

«Режиссер хотел, чтобы глаза у белки были не как у наркомана, а как у пьющего человека, – расска-

зывает Евгений Гитциграт. – Эта творческая задача была решена без использования секретных военных технологий. Мы отсмотрели референсы с выпившими людьми (взгляд у них, как известно, становится помутневшим, подернутым пеленой), применили специальные текстуры. Главное – не сделать глаза чересчур стеклянными. Вообще, действовали от противоположного, поскольку компьютер всегда создает идеальную модель, а здесь нужен был реализм, который невозможен без изъянов. Добиться реализма с имитацией несовершенства всегда непросто».

По словам создателей, проект реализовывался в комфортные сроки, поэтому работали они в свое удовольствие. На все про все ушло около 1,5 месяцев, включая время, потраченное на ожидание комментариев со стороны заказчика. В творческий процесс были вовлечены шесть человек с учетом руководящего состава. Отметим, что, несмотря на успех ролика у публики, Ulitka в настоящий момент вносит изменения в его визуальную часть, чтобы познакомиться зрителя со стереоверсией «Адской белки» с улучшенным шейдингом. Ролик будет выложен на сайте студии.

**Авторизованный поставщик студии Ulitka лицензионного программного обеспечения Autodesk направления Media and Entertainment – компания ProVideo Systems.**



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

