

МАША И МЕДВЕДЬ

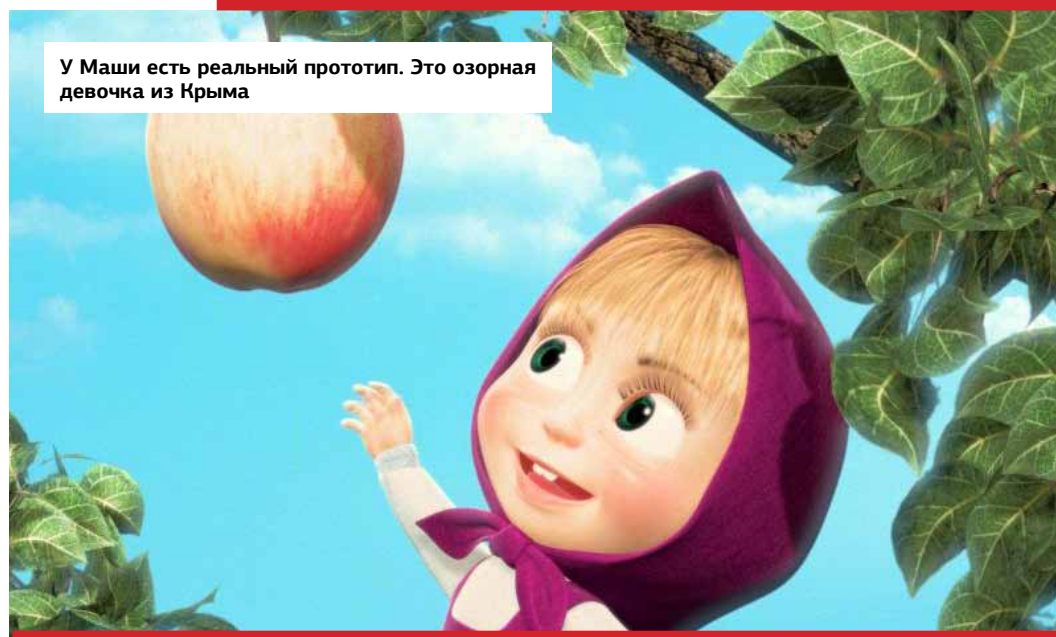
АВТОР Константин МЕЕРОВ

Software: Renderman, Autodesk Maya и другие

С момента выхода на экраны «Истории игрушек», первого трехмерного анимационного фильма, прошло 15 лет. За это время коммерческая анимация, не только голливудская, но и мировая, практически полностью променяла двухмерных рисованных персонажей и плоский антураж на 3D героев и объемное окружение. В стороне не остались и российские мультипликаторы. Помимо уже вышедших полнометражных проектов «Звездные собаки: Белка и Стрелка» (2009), «Приключения Аленушки и Еремы» (2009) и опуса «Наша Маша и Волшебный орех» (2009), а также находящихся в производстве «Саввы» и «Человека из Атлантиды», по телевидению регулярно демонстрируются 3D анимационные сериалы для самых юных зрителей. Так, канал Россия 1 с 2009 года показывает «Машу и Медведя».

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ

Автором идеи, сценаристом и одним из продюсеров проекта «Маша и Медведь» студии «Анимаккорд» является Олег Кузовков, за плечами которого 20 летний опыт работы с мультипликацией. В основу анимационного сериала была положена знакомая всем с детства сказка о Маше и Медведе, но существенно обыгранная, с эффектом новизны. Проследив за приключениями героев и посмеяв-



У Маши есть реальный прототип. Это озорная девочка из Крыма



шись над комичными ситуациями, в которые попадают персонажи, в особенности мохнатый Мишка, ребенок усвоит важный урок, потому что история не только смешная, но и поучительная.

По признанию Олега Кузовкова, идея сделать анимационный сериал «Маша и Медведь» зародилась у него в голове 14 лет назад после отдыха в Крыму. На пляже была маленькая, но очень активная девочка «без комплексов», которая через пару дней заставила всех взрослых зарываться в гальку и заплывать за буйки. Так что у непоседы Маши есть реальный прототип. В 1996 году запуститься с подобным проектом было невозможно из-за разобранности отече-



Черновая модель сцены без финальных текстур и освещения



ственной киноиндустрии, поэтому с воплощением идеи пришлось повременить. Ждать пришлось больше десяти лет. Во второй половине 2007 Кузовков вернулся к этой теме, написал сценарий презентации проекта, вместе с группой единомышленников сделал красочный буклет и подготовил инвестиционное предложение. Вскоре инвестор нашелся, и производственный маховик начал раскручиваться.

ПИЛОТНАЯ СЕРИЯ

Дебютную серию под названием «Первая встреча» студия «Анимаккорд» создавала совместно с Asymmetric VFX Studio руководи-

мой Виктором Лакисовым. Режиссером серии стал Денис Червяцов. В «Анимаккорд» принимали все ключевые творческие решения и придумывали образы героев, моделинг персонажей, анимация и рендеринг доверили студии «А-VFX». Кстати, первоначальный дизайн персонажей был придуман Кузовковым еще в 1996.

«Внешний облик придумал довольно легко, - признается Олег Кузовков, - на это мне потребовалось где-то два часа по возвращении из Крыма. Модели создавались по рисункам, и больших расхождений между скетчем и трехмерным персонажем не было. А дальше разработкой стилистики сериала занимается художник-постановщик Илья Трусов,



а персонажами - художник Марина Нефедова».

Самой трудной в производстве оказалась первая серия. Ведь, как известно, запускать и отлаживать рабочий процесс сложнее всего, а планка по техническому качеству была поставлена очень высокая. Вторую и третью серии студии «Анимаккорд» делала совместно со студией «Аэроплан», так появилась новогодняя сказка «Раз, два, три, елочка, гори!» режиссера Олега Ужинова. Все последующие серии студия «Анимаккорд» стала делать своими силами.

«Первую встречу» совместно с A-VFX мы делали порядка восьми месяцев, - рассказывает Кузовков, - сейчас все происходит несколько быстрее. В среднем нам требуется четыре-пять месяцев, несмотря на возрастающие требования по графике. Наш сериал содержит элементы клоунады, которую всегда не просто дожать. Есть творческая и производственная составляющие. У нас больше времени уходит на придумывание гэгов и прописывание сценария, а не реализацию».

Как и в любом анимационном фильме, многие шутки, в особенности невербальные гэги, рождаются непосредственно во время

анимации, а не на стадии написания сценария.

«Мы достаточно подробно прописываем сценарий, - продолжает Кузовков, - но поскольку сюжетом предполагается довольно много клоунады, то активное участие принимают режиссеры. Таким образом, что-то придумывается на бумаге, а что-то во время работы над самой анимацией. В общем, работаем в команде. Одновременно работают четыре режиссера: Ужинов Олег, Марина Нефедова, Денис Червяцов, Ольга Баулина».

ПАЙПЛАЙН

Программно-производственный конвейер у студии «Анимаккорд» традиционный. Базовым софтом выступает программный комплекс **Autodesk Maya**, который используется для моделирования, риггинга и анимации. Медведь, один из главных героев мультсериала, щеголяет в мохнатой шубке, как и положено всем «мишкам». Шерсть имитировали в **Maya** при помощи плагина, получившего название «шевеляра», который написал Дмитрий Робустов.

Всех героев анимируют вручную без использования техники захвата движения. Хотя всем необходимым оборудованием для motion capture компания «Анимаккорд» располагает.

«Мосар мы планируем использовать в игровых проектах для анимации кино-персонажей, для телевизионных программ с анимированными



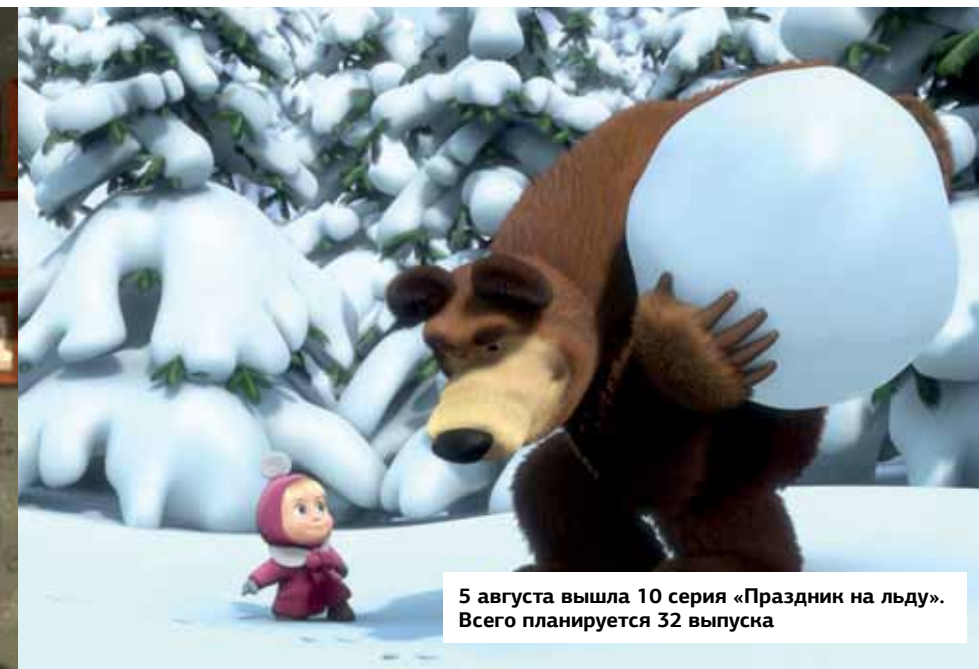
героями и в производстве рекламы, - делится с нами технический директор Дмитрий Ивойлов. - То есть везде, где требуются реалистичные движения CG-персонажей, создание огромного количества анимации в сжатые сроки и необходимость работы с персонажем на площадке в реальном времени. В случае с «Машей и Медведем» эта технология не подходила из-за выбранного нами «мультяшного» стиля

анимации без упора на какой-либо реализм».

Кое-какие элементы анимируются процедурно через модуль **Maya Dynamics**, к примеру, косянка Маши и ее сарафан. В настоящий момент в студии 12 аниматоров, 5 художников, 5 специалистов по рендерингу, 3 по композитингу и один специалист по симуляциям, который имитирует в **Autodesk Maya** снег, жидкости и т.д.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



5 августа вышла 10 серия «Праздник на льду». Всего планируется 32 выпуска

БУДУЩЕЕ ПРОЕКТА

«У нас недешевый проект, поэтому его будущее постоянно меняется, - рассказывает Олег Кузовков, - вначале хотели остановиться на 16 сериях, но сейчас речь уже идет о 32 выпусках. Также ведутся разговоры о полнометражной картине, сценаристы предлагают идеи, продюсеры озвучивают свои мнения, но его реализация возможна только в отдаленной перспективе. Радует, что сейчас наш проект востребован телевидением, выходят обучающие книжки с героями сериала и другая продукция по его мотивам. Также в ближайшее время будет запущен тематический сайт».

5 августа этого года состоялась премьера 10-й серии «Маши и Медведя», получившей имя

«Праздник на льду». Все премьеры по доброй традиции проходят в программе «Спокойной ночи, малыши!». Детишки получили свою порцию удовольствия и начали просить добавки. В настоящий момент в производстве творческого коллектива «Анимаккорд» 4 серии, сейчас уже готовится к сдаче 11-я серия «Первый раз в первый класс», приуроченная к 1 сентября, на радость самому требовательному зрителю. Так что очередная премьера не за горами.

Авторизованный поставщик студии «Анимаккорд» лицензионного программного обеспечения Autodesk направления Media and Entertainment - компания ProVideo Systems.

