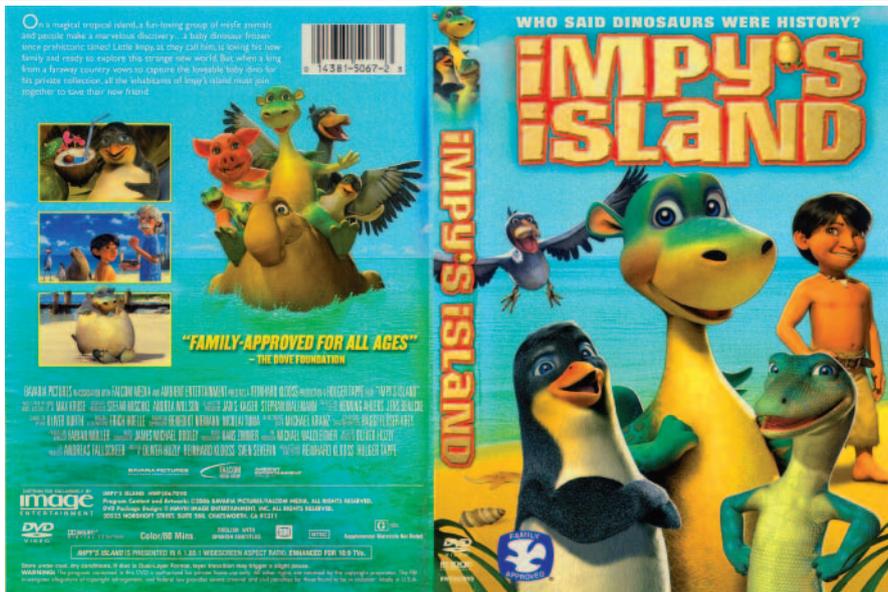


# Союз зверей, скрепленный Spусер

Луис Крустенсен

Первый созданный в Германии анимационный 3D-фильм «Союз зверей» (Animals United) успешно прошел в кинопрокате, начиная с октября 2010 года. Картина содержит трехмерные изображения, аналогичные тем, что создаются на голливудских кинофабриках. Эту пионерскую для всей Европы работу выполнила компания Constantin Film (Мюнхен) в сотрудничестве с ганноверской студией Ambient Entertainment. Руководимые режиссерами Райнхардом Клоосом (Reinhard Klooss) и Хольгером Таппе (Holger Tappe), специалисты этих компаний создали анимационных экранных героев в трех измерениях. Даже программное обеспечение, отвечавшее за централизованную сетевую работу всех систем во время работы над 3D-приключением, было родом из Ганновера: приложение Spусер фирмы DVS приятно удивило 3D-специалистов, и не только своим интуитивно понятным интерфейсом.

Ambient Entertainment специализируется на 3D-анимации, создании компьютерной графики для кино, а также на цифровом монтажно-тонировочном процессе. Начиная с 1998 года, эта анимационная студия оказывает услуги и клиентам из сфер рекламы и промышленности. Первый в Германии полнометражный анимационный фильм «Назад в Гаюа» (Back to Gaya) основатель студии Хольгер Таппе создал в 2004 году, а в 2006 участвовал в работе над другим мультфильмом – «Динозаврик Урмель» (Impy's Island) киностудии Vavaria Pictures. Это было сделано в сотрудничестве с режиссером и продюсером Райнхардом Клоосом. А затем вышел и мультфильм «Импи-суперстар» (Impy's Wonderland, 2008 год).



Обложка DVD фильма «Динозаврик Урмель» и кадр из ленты «Импи-суперстар»

Полнометражный фильм «Союз зверей» состоит из примерно 130 тыс. отдельных изображений для правого и левого глаза, что в сумме требует около 100 ТБ пространства хранения. Поэтому, чтобы не потерять контроль над таким огромным количеством цифровых киноданных и для обеспечения

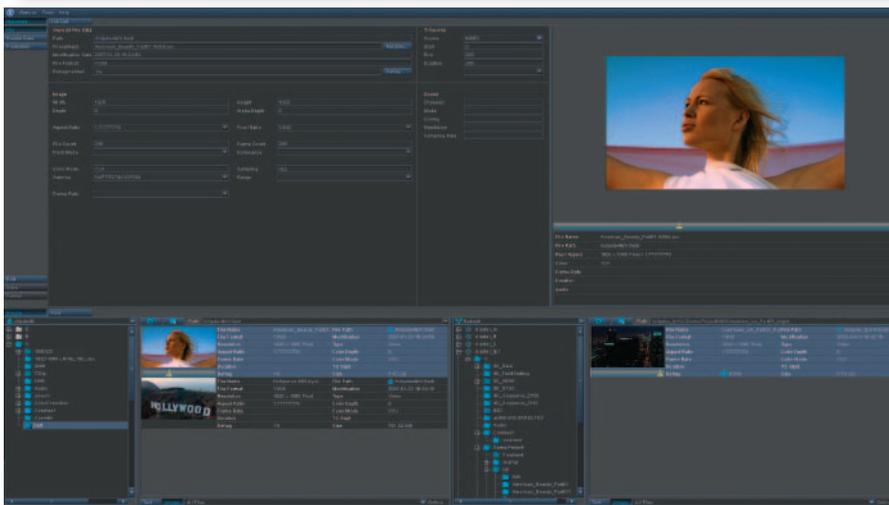
PROJEKT  
**SYNADYN**  
**TV**

Аппаратно-программный комплекс для эфирных и кабельных региональных телевизионных компаний

**Автоматическая врезка рекламы**  
**Наложение графики на проходящий сигнал**  
**Учет рекламы**

Тел./факс: +7(812) 324-6642 www.synadyn.com

**digiton**  
systems



Система Spycer и интерфейс пользователя

постоянного доступа к ним для всех, кто был вовлечен в работу, в Ambient Entertainment приняли вполне обоснованное технически и географически решение о приобретении в компании DVS (Digital Video Systems), также расположенной в Ганновере, системы управления кон-

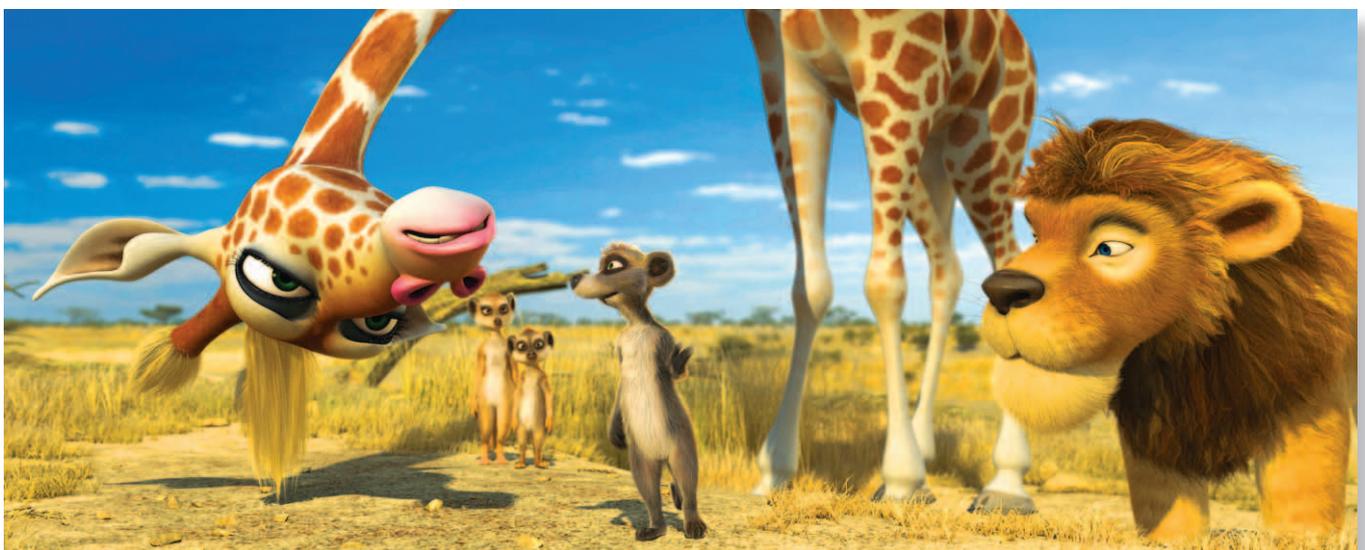
тентом, которой и была укомплектована система Spycer. Сама компания и ее продукция, включая Spycer, уже являются обладателями нескольких кинематографических наград.

Будучи открытой системой, Spycer легко интегрируется в существующую IT-

инфраструктуру, предназначенную для файловой работы с данными. Дружественное программное ПО повышает эффективность обмена данными и позволяет пользователям быстрее находить в сети изображения и ассоциированные с ними метаданные. В результате комплексная организация киноданных становится значительно более прозрачной и надежной, а широкий инструментарий Spycer обеспечивает комфортную обработку материала.

Тогда как основная часть монтажа выполнялась в Мюнхене, в Ганновере, где также производились операции обработки изображения и звука, использовался Spycer. В студии Ambient Entertainment программное обеспечение DVS служило центральной точкой связи аппаратных и программных компонентов, задействованных в работе. Оно еще отвечало за запись данных, относящихся к клипам, на жесткие диски, а также за дефрагментацию самих дисков. «Помимо того, что Spycer обладает огромной вычислительной мощностью, он был нужен нам еще и для организации окончательной визуализации 3D-сцен, – сказал исполнительный директор Ambient Хольгер Таппе. – Лишь благодаря системе Spycer нам удалось достичь скорости обмена данными практически в 600 МБ/с».

Исполнительный директор DVS Ханс-Ульрих Вайденбрюк (Hans-Ulrich Weidenbruch) тоже доволен успешным сотрудничеством и 3D-результатом, которым можно гордиться: «Говоря о графической реализации картины «Союз зверей» и о том, с каким мастерством это было сделано в 3D в Ганновере, стоит отметить, что картина ничем не уступает стереофильмам, созданным в Голливуде. Благодаря Spycer мы тоже внесли в работу определенную лепту». ▶



Кадр из фильма «Союз зверей»