

Айнур Давлетов

# РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО VFX СУПЕРВАЙЗЕРА

*Книга подойдет всем,  
кто хочет серьезно начать заниматься  
визуальными эффектами*

Айнур Давлетов

**Руководство для начинающего  
VFX супервайзера**

«Издательские решения»

**Давлетов А.**

Руководство для начинающего VFX супервайзера / А. Давлетов —  
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-647683-7

В «Руководстве для начинающего VFX супервайзера» автор делится своими знаниями и опытом, а также знакомит читателей с внутренними стандартами собственной студии. Книга содержит примеры из жизни автора и его студии «ДАЛИНА графикс» в области производства визуальных эффектов для кино и ТВ. Она может стать вашим личным настольным справочником.

ISBN 978-5-00-647683-7

© Давлетов А.  
© Издательские решения

# Содержание

Знакомство	6
Открываем студию	8
Организация VFX-студии	8
Организация рабочего места	9
Оборудование и ПО	13
Запускаем студию	16
Подготовка к проектам	16
Конец ознакомительного фрагмента.	18

# **Руководство для начинающего VFX супервайзера**

**Айнур Давлетов**

© Айнур Давлетов, 2025

ISBN 978-5-0064-7683-7

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Знакомство

Приветствую вас, друзья! Меня зовут Айнур Давлетов. Я основатель и VFX-супервайзер студии «ДАЛИНА графикс». В этой книге я хочу поделиться с вами своими знаниями и опытом в области визуальных эффектов.

В бизнесе я с 2013 года. А до этого я прошел путь от простого конструктора до ведущего инженера, и я сертифицированный компанией Autodesk специалист.

Сейчас я основатель и VFX-супервайзер студии «ДАЛИНА графикс» в городе Альметьевск, Республика Татарстан. Мы занимаемся производством визуальных эффектов для кино и ТВ. Успели поучаствовать в таких фильмах, как «Сердце Пармы» (2022), «Ибн Фадлан» (2022), «Вызов» (2023), «Бременские музыканты» (2024), «Северный полюс» (2025) и во многих других фильмах и сериалах.

В этой книге я хочу рассказать о некоторых моментах как из моей жизни, так и моей студии. Пусть эта книга мотивирует вас, поможет вам и, возможно, даже закроет некоторые пробелы в знаниях. Ну что же, давайте начнем!



## Открываем студию

### Организация VFX-студии

Однажды я был на фотосессии. Не помню для чего, но мне понадобились качественные и красивые фотографии. Между делом разговорились с фотографом. Он рассказал, что вчера заходил к другу в гости, а друг сидел за компьютером и моделировал самолет. «Это для кого?» – спросил он. Друг ответил, что делает самолет для фильма Бондарчука. Меня это тогда очень впечатлило, и я подумал, как было бы круто, если ко мне заходят друзья, а я сижу и делаю самолет Бондарчуку.

В 2017 году я зарегистрировал в ФНС собственную организацию. Хотя у меня уже был небольшой опыт в бизнесе, но открыть студию визуальных эффектов оказалось непросто. Еще год, а может, даже два или три я набирался опыта и знаний, фрилансил, делал клинапы, рото-скопинг и параллельно обучался композитингу как на бесплатных, так и на платных ресурсах в интернете. Пробовал себя в производстве музыкальных клипов. Снял даже два клипа для известных татарских исполнителей Салавата Минниханова и Гузэлем. Совсем скоро долгожданный день настал, я взял объем работ и оформил договор на юридическое лицо. Но обучение мое не прекратилось. Я начал лично договариваться с продюсерами и супервайзерами лидирующих студий России и зарубежья о коротких встречах для обмена опытом. Я побывал в таких студиях, как Algous studio (Россия, Санкт-Петербург), CGF (Россия, Москва), Trehmer film (Россия, Москва), «Союзмультфильм» (Россия, Москва), What if (ОАЭ, Дубай) и во многих других.

На момент написания этой книги много чего изменилось, из офлайн-студии мы превратились в онлайн-студию. Теперь нет необходимости снимать офис, мы можем быть где угодно и нанимать исполнителей без привязки к месту.

В комнате у меня два компьютера, роутер с гигабитным интернетом, NAS с поддержкой RAID 1, и он же выполняет роль FTP-хранилища, панель для цветокоррекции Blackmagic Design, а также мои любимые колонки Yamaha. Я обвязал интернет и мои компьютеры с NAS через коммутатор. На первом компьютере я работаю в программе Nuke, а на втором супруга делает лайтинг и рендер в Houdini FX. Конечно же, работаем и в других ПО, но о них чуть позже.

Если рассмотреть с юридической точки зрения, моя студия – это ООО (Общество с ограниченной ответственностью) с АвтоУСН 8% (Автоматизированная упрощенная система налогообложения). Это позволяет нам экономить на бухгалтерии и подавать меньше отчетов и документации. Но при АвтоУСН в штате можно держать не более пяти специалистов, включая директора. При необходимости на временные работы можно нанимать self-employed-работников.

VFX-супервайзер – это ответственность уже на уровне топ-менеджмента проекта, студии или компании. Действуйте уверенно и смело, но с холодной головой.

## Организация рабочего места

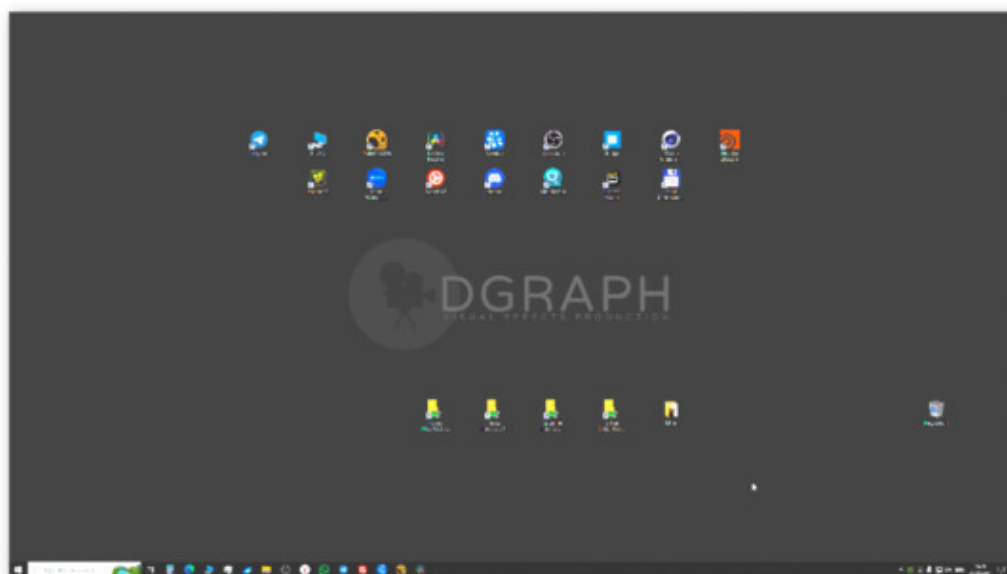
Я считаю, что успех начинается с рабочего места. Он у нас стандартизован. Например, фон рабочего стола, а также стена за монитором должны быть нейтрального цвета. Рекомендуется 18% серый цвет.

Мы работаем с разными шотами, экспозиции которых могут меняться, и это доставляет некоторый дискомфорт глазам. Чтобы избежать таких перепадов яркости, а в комнате частенько приглушенные занавески во время работы, наши стандарты рекомендуют освещать стену за монитором сертифицированной светодиодной лентой. Фотографии рабочих мест в нашей студии приложил далее.

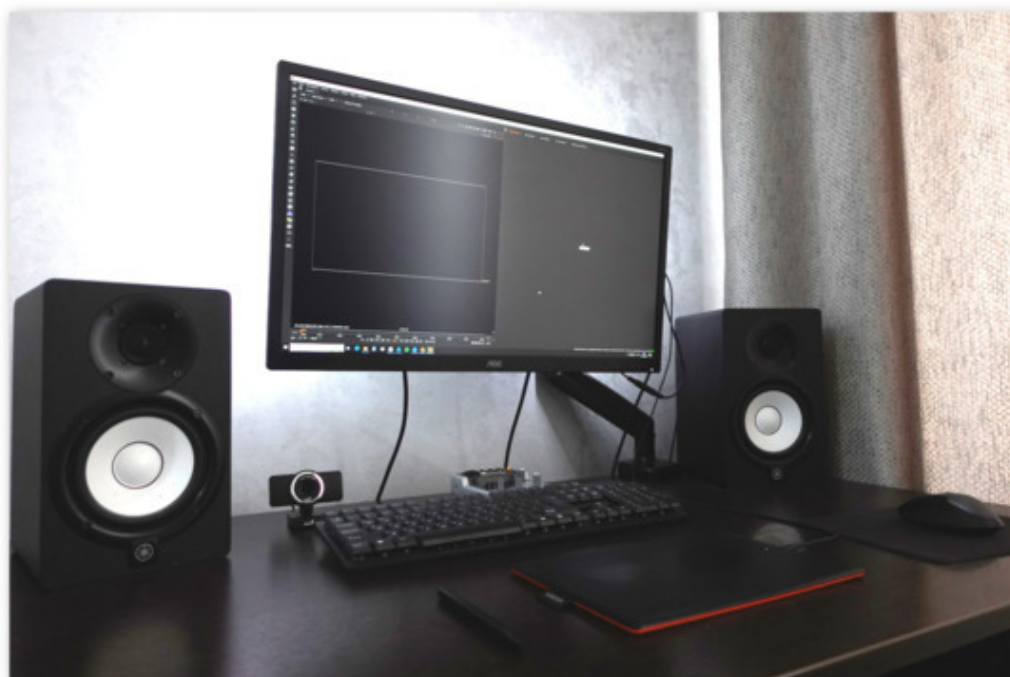
Мониторы с IPS-матрицей с разрешением 2К. Большинство ПО для визуальных эффектов с нодовой архитектурой. Нам показалось, что работать в таких программах на планшете удобнее, чем обычной мышкой. В студии у нас стоят планшеты фирмы Wacom.

За столом хочется побольше места, поэтому мониторы повесили на кронштейны.

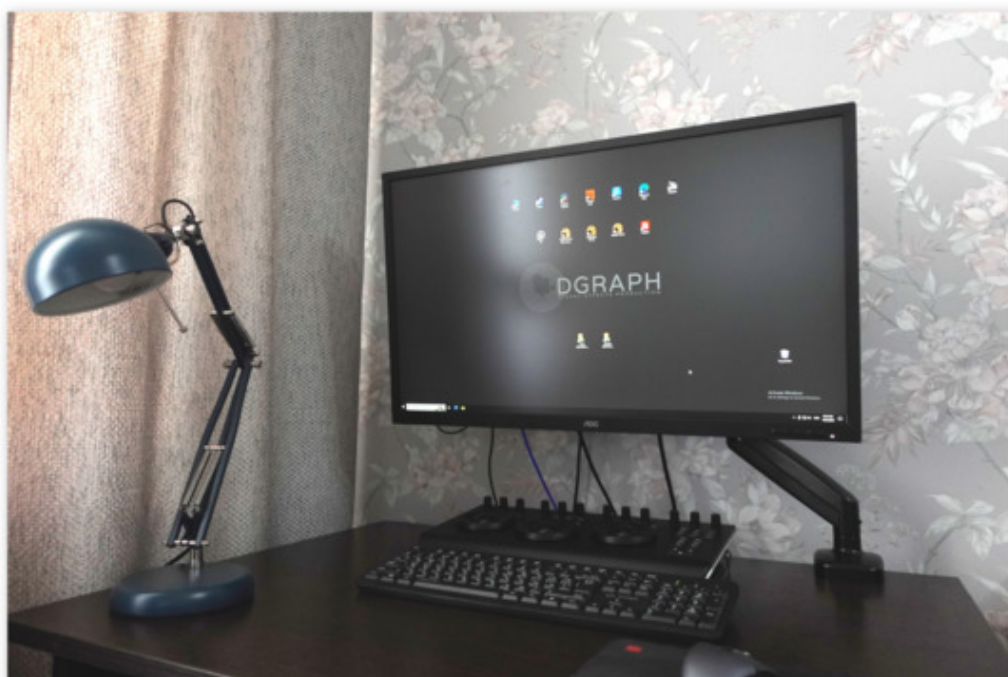
Я все-таки за то, чтобы рабочее место подразумевало под собой рабочее место, а не столик с чаем и печеньками для просмотра фильма. Если сильно вам хочется домашнего уюта, то можно рядом с монитором поставить вашу семейную фотографию. Поверьте, чем уютнее за рабочем столом, тем сильнее он притягивает и тем дольше вы будете задерживаться на работе. Шучу:-)



Фон моего рабочего стола



Первое рабочее место



Второе рабочее место

## Оборудование и ПО

Для комфортной работы наши стандарты рекомендуют использовать процессоры на ПК не ниже, чем Ryzen 7 или аналогичных. Оперативной памяти в размере 64 Гб достаточно. Вместо жестких дисков используем SSD фирмы Western Digital. Мониторы с IPS-матрицей с разрешением 2К и сзади освещены светодиодной лентой MediaLight Bias Lighting. NAS фирмы Qnap и имеет объем памяти 12 Тб. С такой памятью вы без проблем осилите 2—3 проекта. Горячая замена HDD предусмотрена. Все это оборудование питается от бесперебойного источника питания.

Хотя мы не занимаемся покраской видеоматериала, но частенько используем панель для покраски Blackmagic Design и программу DaVinci Resolve для прегрейда и создания LUT-файлов для композитинг-артистов.

В студии из офисной техники рекомендуем такое оборудование, как принтер и сканер. Ведь вам придется заключать договора, подписывать и отправлять копии. Также рекомендуем оформить в ФНС электронную подпись. Она выглядит как обычная флешка и не занимает много места.

Если говорить насчет ПО, то я за лицензионное ПО, а также за open-source (open-source). Я считаю, что любой труд должен оплачиваться, если вы не готовы платить за чужой труд, то почему другие должны быть готовы оплачивать ваш. Но это не значит, что вы должны купить все и сразу. Например, я для покупки программы The Foundry Nuke копил в течение года. У нас постоянная лицензия. Сейчас вы можете приобрести лицензию за подписку, и это намного дешевле и удобнее.

Для лайтинга и рендеринга мы используем Houdini FX, а именно Houdini Indie. Кстати, приобрели за подписку.

Для конформа, прегрейда, монтажа, а также для разделения секвенции на шоты используем DaVinci Resolve. Для просмотра и проверки кодеков и дейлизов рекомендуем плеер Switch от Telestream или DJV. Для скриншотов – Greenshot.

Для передачи и приема материалов из FTP мы используем Filezilla. Управление проектами у нас идет в сервисе Cerebro. Кстати, наш логотип студии есть у них на главной странице сайта.

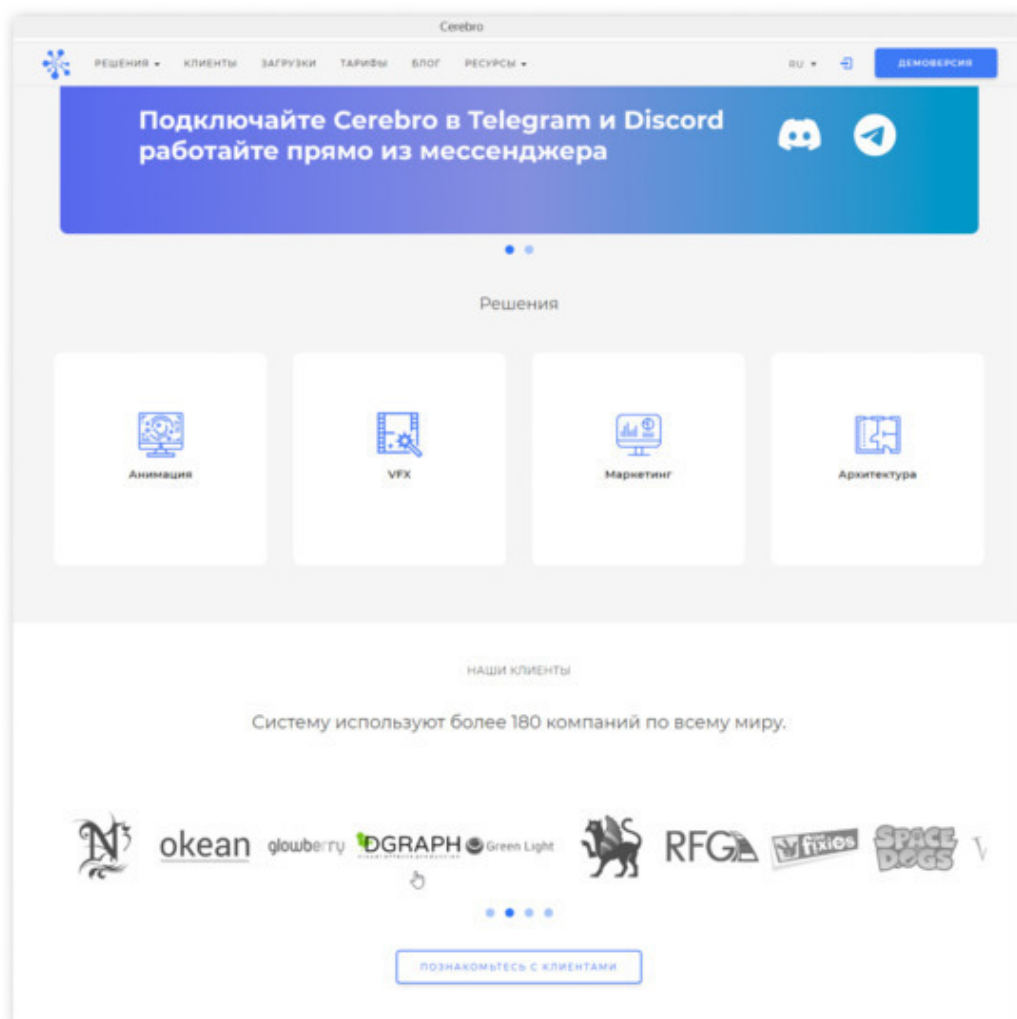
А вот превизы мы любим делать в Cinema 4D от Maxon. Особенно нравится инструмент Motion Camera с функцией Dogma Cam.

Для матчмува, конечно же, рекомендуем программу 3DEqualizer. Для ротоскопинга достаточно иметь The Foundry Nuke или Silhouette от Boris FX.

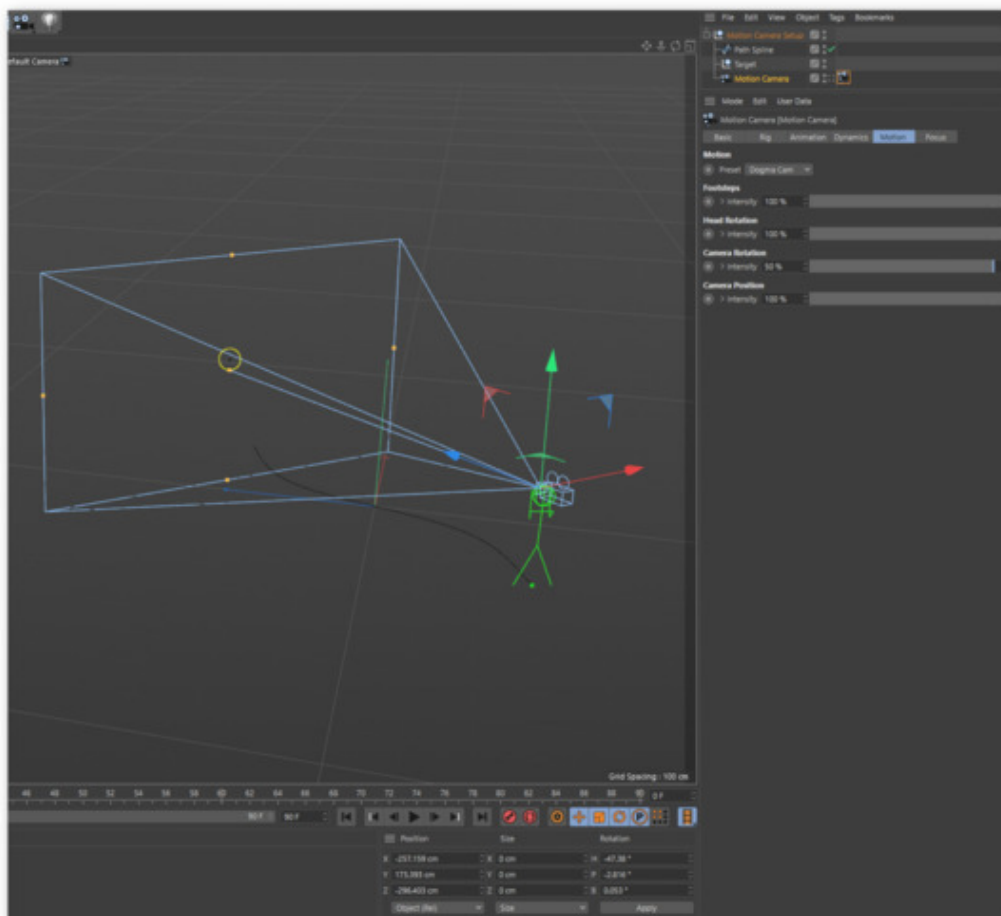
Для моделирования наши специалисты используют Blender и ZBrush.

Думаю, этого набора оборудования и ПО вполне достаточно, чтобы организовать свою собственную VFX-студию.

Включите локализацию в Nuke, так работать будет намного быстрее, если вы работаете через NAS или FTP-сервер. Также в ваших хранилищах ограничьте права исполнителей на удаление файлов или очистку корзины. Такая привычка позволит вам сохранить спокойствие более длительное время.



Скриншот сайта Cerebro



Motion camera setup в программе Cinema 4D

## Запускаем студию

### Подготовка к проектам

Когда приходят материалы в студию, они могут быть как сырыми и неподготовленными, по-разному названными, неотсортированными, так и аккуратно разложенными в папки и нарезанными в шоты. В любом случае все материалы мы закидываем в наши собственные папки, имена и количество которых заранее прописали в наших стандартах. Это позволяет мне и нашим исполнителям не запутаться среди сотни файлов и папок, быстро найти нужную и начать работать.

Названия и иерархия сделаны таким образом, чтобы сокращения были понятны, а структура логичной.

Ниже привожу скриншоты папок одного из наших проектов.

Где **MRV** (сокращенное название проекта) содержит следующие папки:

Папка **\_OUT** – в эту папку обычно закидываем дейлизы и хайрезы к отправке к клиенту, но только после утверждения супервайзером студии.

**ART** – какие-нибудь арт-наработки к проекту.

**ASSETS** – все ассеты по проекту, в том числе HDRI, футажи и даже мейтпейнты.

**DOC** – документы, раскадровки, сценарий.

**EDIT** – монтажные файлы, колбаса и мувки.

**IN** – все, что приходит от клиента или после съемок, заливаем в папку с датой, потом разбираем.

**LUT** – здесь могут находиться лут-файлы от колориста, они могут быть техническими и художественными. А также кастомные конфигурации ОСЮ от нашей студии.

**PHOTO** – все фотографии со съемок, в качестве названия главных папок также пишем дату, как и в **IN**.

**POSTVIS** – поствизуализация шотов, некоторой секвенции / сцены и даже проекта.

**PREVIS** – превизуализация шотов, некоторой секвенции / сцены и даже проекта.

**PRM** – все премастера (нерасшоченные мувки с монтажа).

**REF** – референсы. Могут быть даже целые фильмы.

**SEQ** – секвенции / сцены, внутри которых сами шоты.

**SRC** – отобранные сорсы (съемочные материалы), которые пойдут уже на графику и покраску, могут быть даже без конформа.

**TECHVIS** – техническая визуализация шотов, некоторой секвенции / сцены и даже проекта.

**TMP** – темплейты, шаблоны, скрипты для проекта, а также временные файлы.

Теперь рассмотрим папку **\_OUT** в главной папке проекта:

В папку **dailies** закидываем отчетные мувки – дейлизы, а в папку **hires** закидываем секвенции \*.exr.

Теперь рассмотрим папку **ASSETS** в главной папке проекта:

Где, **BG** – поднятые фоны, в том числе фотографии и мейтпейнты.

**CHARS** – модели персонажей по версиям и их проекты.

**CONCEPT** – все концепты проекта.

**ENVS** – модели окружения, такие как деревья, трава, горы, камни и т. п.

**FOOTAGES** – футажи снега, дождя, огня, дыма и т. п., в том числе фотографии.

**FX** – рендера таких эффектов, как огонь, туман, частицы и их проекты и **cache**, которые используются в двух и более шотах.

**HDRI** – заранее снятые на природе или в студии HDRI, в том числе со съемочной площадки.

**LAYOUT** – сборка основных 3D-сцен, локации, которые используются в двух и более шотах.

**PROPS** – модели реквизитов, таких как чашка, книги, часы и т. п.

**TEXTURES** – основной набор текстур, которые будут использоваться при текстурировании объектов проекта, в том числе нарисованные текстуры специально для проекта.

**TOOLS** – модели инструментов и т. п.

**VEHICLE** – модели машин, самолетов и т. п.

Зайдем в папку **IN**:

20240824 – папка с датой, когда материал пришел в студию (например, 24 августа 2024 года).

Рассмотрим папку **SEQ**:

Где **SPC** – сокращенное название секвенции / сцены, например, **SPACE (SPC)** – секвенция / сцена, действия которой происходят в космосе.

**PLN** – сокращенное название секвенции / сцены, например, **PLANE (PLN)** – секвенция / сцена, действия которой происходят в самолете.

Рассмотрим папку **SPC**:

**SPC\_0010** – название шота под номером 10 внутри секвенции / сцены **SPC**.

В кино шоты обычно начинают нумеровать с 10-ти с шагом 10. Следующий шот внутри этой секвенции / сцены будет **SPC\_0020**. Это специально сделано, чтобы легко можно было добавить новый шот между первым и вторым шотом по желанию режиссера. Например, **SPC\_0015**.

Рассмотрим папку шота **SPC\_0010** в секвенции / сцене **SPC**:

**\_OUT** – сюда обычно сохраняем дейлизы и хайрезы на проверку супервайзеру проекта.

**ANIM** – файлы программы Maya или аналогичного софта от аниматоров, а также cache в алембик.

**CAM** – отдельно камера в алембик по версиям.

**COMP** – скрипты Nuke от композеров.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.