

КАК НАПЕЧАТАТЬ МАШУ?

Студия "Анимаккорд", созданная в 2008 году, специализируется на трехмерной анимации. Основные направления деятельности — подготовка и реализация проектов в области анимационного кино и компьютерной графики.

Шаг с экрана

На базе студии производится детский комедийный мультсериал "Маша и Медведь", который с успехом покоряет телевизионное пространство, Интернет, а также российские и международные фестивали анимационного кино. Авторы сериала стремятся к тому, чтобы бренд "Маша и Медведь" перешагнул рамки мультфильма и стал одним из наиболее популярных на рынке детских товаров и услуг. С этой целью студия передает права на использование материалов сериала производителям игрушек, игр, сладостей и книжек — на радость детям. Доходы от этой деятельности помогают развивать проект, поддерживая высокий уровень качества сериала.

С самого начала работы над игрушкой "Маша", главной героиней сериала и любимицей маленьких зрителей, производители столкнулись с проблемой передачи пропорций лица и тела персонажа.



Как оказалось, Машу очень непросто перевести в физическую форму, сохранив все особенности внешности. Ведь пропорции мультипликационного персонажа — большие выразительные глаза, большая голова, маленькие ручки — заметно отличаются от обычной человеческой фигуры.

Можно куклу... напечатать!

Чтобы облегчить работу, в студии решили создать физический прототип, точную копию Маши, на основе 3D-модели. Для этого специалисты обратились в компанию 3DPlotter.ru, где уже не первый год успешно использовался трехмерный принтер ZPrinter 650.

Конечно, трехмерная печать — не единственная технология, позволяющая изготовить цветную объемную модель персонажа. Выбор пал на ZPrinter 650, поскольку специалистам требовался наиболее современный и технологичный способ построения трехмерной модели, обеспечивающий стопроцентную повторяемость и высокое качество изделия. Да и странно было бы в век компьютерной техники выстругивать Машу из липовой чурки или клеить из папье-маше...

А такому аппарату как ZPrinter 650 ни старые газеты, ни дерево для работы не требуются. Трехмерная печать выполняется в так называемой камере построения. На плоскость слой за слоем наносится тонкий (0,1 мм) композитный порошок на основе гипса. И точно так же, послойно, печатающая головка ZPrinter 650 наносит на порошок связующее вещество и цветные чернила. Порошок застывает практически сразу. Вещество, остающееся незадействованным, постепенно заполняет пространство камеры и поддерживает "растущую" модель. Так что трехмерные прототипы на ZPrinter 650 можно печатать партиями, располагая в камере построения по несколько изделий сразу.



© ООО «Маша и Медведь», 2008-2012



© ООО «Маша и Медведь», 2008-2012

Нанесение цвета для аппаратов 3D-печати — задача непростая. Другие трехмерные принтеры тоже позволяют создавать цветные модели, но их изделия получаются одноцветными. Напечатать, к примеру, белую лодку с синим парусом конкуренты не смогут; придется отдельно изготовить синюю и белую детали, а затем думать над механическим соединением. Принтеры компании Z Corporation способны полностью раскрасить изделие в одном цикле печати. В частности, ZPrinter 650 использует пять печатающих головок и может раскрасить изделие в 390 000 цветов. Разрешение аппарата — 600x540 dpi, скорость печати — 28 мм в час. Толщина одного слоя составляет 0,089-0,102 мм, причем разбиение

компьютерной модели на печатные слои выполняется автоматически.

Финальный этап моделирования — пропитка клеем составом и сушка. По завершении модель готова к эксплуатации, теперь даже самую тонкую деталь практически невозможно случайно сломать.

Образцовая Маша

Специалисты компании 3DPlotter.ru "напечатали" Машу — и героиня словно сошла с экрана. Всем своим видом она как бы говорит нам: "Вот как должен выглядеть уважающий себя персонаж современного мультфильма!"

И она права: полученные способом трехмерной печати прототипы действи-

тельно выглядят прекрасно. При этом, что немаловажно, серьезно сокращаются сроки изготовления объемных моделей и практически исключается вероятность производственного брака.

"Используя прототип, наши лицензиаты могут делать игрушки и сувенирную продукцию более точными и реалистичными, с сохранением внешнего вида и пропорций персонажа. Мы бережно относимся к нашим героям, потому что заинтересованы в том, чтобы бренд "Маша и Медведь" развивался и стал одним из самых узнаваемых и любимых в нашей стране и за ее пределами", — комментирует Николай Кузовков, менеджер по лицензионной деятельности ООО "Маша и Медведь".



© ООО «Маша и Медведь», 2008-2012

*По материалам
Consistent Software Distribution*

Студия "Анимаккорд"

Студия выпускает детский мультсериал "Маша и Медведь". Право на выпуск продукции с героями мультфильма ООО "Маша и Медведь", как правообладатель бренда, передает заинтересовавшимся компаниям-производителям, помогая им создавать точную и узнаваемую продукцию.