Хотя за прошедший год студия претерпела потрясающие изменения, методы работы сотрудников Pixar не изменились.

Когда он проходил по офисному помещению, его заметила молодая работница. На ее визги собралось еще парочка девушек, желающих автограф.

В специальной комнате Эрик, Джон Лассетер вместе с другими ответственными людьми посмотрели уже отснятый материал по «Истории игрушек». Хотя не было звука, кадры были довольно интересны, по крайней мере, Джоанна, сидящая рядом с Эриком не отрывала глаз от экрана от начала и до конца. Она смотрела фильм с удовольствием.

По сравнению с оригинальной версией в его памяти, в этой версии «Истории игрушек» значительно были улучшены детали, картинка стала более стабильной и реальной, а движения игрушек более гибкими.

Просмотрев готовый фильм, Эрик и Джон немного поговорила и убедились в готовности продукта, Джон наконец спросил: «Эрик, я думаю, что ты приехал не просто посмотреть материал. Будет ли фильм успешен?»

Эрик улыбнулся и указал на главного технического режиссера Pixar, который сидел рядом с Лассетером: «Конечно, я пришел к мистеру Эду Кэтмеллу».

Изначальный Эд Кэтмелл* не был особо заинтересован в этом проекте, но когда он узнал, что автором идеи послужил Эрик Уильямс, он отправился в студию и засел за техническими материалами.

Видя, как Эрик внезапно указал на него, Эд Кэтмелл вдруг очнулся: «Ко мне?»

«Да, давайте поговорим в конференц-зале», - встал и сказал Эрик.

Группа пересела в конференц-зал, Эрик сел на главное место, а Алан вынул пачку документов из специального чемоданчика и раздал документы людям, сидящим за столом.

«Первоначальный должен был прийти и мистер Стэн Уинстон. Но у него образовалось слишком много проблем, что мы не смогли договориться об одном времени. Вы уже говорили об этом»

Услышав серьезные слова Эрика, Эд Кэтмелл и Джон Лассетер торжественно кивнули.

Эрик быстро сказал: «Это план, который я составил с помощью Стэна в процессе съемок фильма «Приведение». Что касается программного решения технологии создания спецэффектов для кино и телевидения, вы можете поговорить об этом между собой»

Эд Кэтмелл и Джон Лассетер открыли файлы, который только что передал им Алан. После прочтения документа Джон Лассетер улыбнулся, а Эд Кэтмелл показал шокированное выражение. Он имел докторскую степень в области компьютерных технологий, поэтому он немного глубже понимаю масштаб плана, предложенного Эриком.

В этом файле Эрик представил будущее компании. Однако сейчас это казалось нереалистичными планами, но он надеялся создать первоклассную техническую команду для разработки программного обеспечения технологии компьютерных эффектов, которая будет использоваться в его будущих фильмах.

Если обобщая, то в фильме, в котором используются компьютерные эффекты, режиссер сталкивается с проблемой. Например, он хочет, чтобы живой человек в кадре истаял, как горящая свеча. В нормальных условиях работники отдела компьютерных спецэффектов разработают соответствующий программный код специально для решения этой проблемы. Однако после решения этой проблемы код станет бесполезным.

Эрик же собирался собрать целую программу подобных технических решений, чтобы их можно было использовать и в последующие разы. Если ему придется столкнуться с подобной проблемой, то у него уже будет готов файл со спецэффектом.

Хотя во многих фильмах для создания спецэффектов уже начали использовать компьютерные технологии, в целом компьютерные эффекты все еще находились в эпохе моделирования.

Поэтому Эрик предложил план. Для Эда Кэтмелла он казался совершенно нереальным и чрезвычайно расточительным, в конце концов разработка соответствующей программы для решения проблемы спецэффектов была довольно трудоемкой работой. На это придется потратить очень много времени, сил, а главное денег. И неизвестно, когда она окупит себя в будущем.

Они подробно прочитали план Эрика и посмотрели на него.

Эрик пожал плечами. «Ну, если у вас есть какие-либо вопросы, просто говорите, Джон, сначала вы».

«Эрик, я думаю, это совершенно не нужные телодвижения, это слишком расточительно», - очень прямо сказал Джон Лассетер.

«Эд, а ты?»

«Мое мнение такое же, как у Джона. Это очень расточительная вещь», - сказал он: «В случае «Истории игрушек» над выражениями лица ковбоя Вуди наша команда работала месяц. Но если вы хотите создать набор кодов в программном обеспечении, это займет больше времени, чем для написания разового кода. Более того, после того, как он превратится в программное

обеспечение, вам нужно будет постоянно обновлять и поддерживать программное обеспечение для работы с компьютерами нового поколения. Это затратит очень много денег. Можно будет снова использовать его в будущем? Трудно сказать однозначно. Даже если будет продолжение «Истории игрушек», эти коды можно будет использовать только два или три раза. Рано или поздно придумают что-то новое».

Эрик кивнул: «Я понимаю, что вы имеете в виду, но у меня есть решение. Мы создадим очень профессиональную команду, чтобы оценить программу юзабилити и классифицировать техников для программных кодов. Затем выберем программы, которые наиболее вероятно будут использоваться в будущем для разработки программного обеспечения».

Джон Лассетер не мог молчать: «Эрик, я хочу знать, зачем ты это делаешь? Сейчас очень мало фильмов, в которых используются компьютерные эффекты. Моделирование намного дешевле и во много раз реалистичнее, я не могу припомнить компании, которые откажутся от дешевых и реалистичных эффектов, в пользу сырых и дорогих компьютерных».

Эрик сказал: «У меня есть предчувствие. Компьютерные эффекты станут основным направлением будущего этой отрасли. Я не могу доказать свои ощущения, но это не займет много времени. Когда будут завершены Терминатор и Парк Юрского Периода вы все поймете»

Примечание

Эдвин «Эд» Эрл Кэтмелл — президент DisneyToon Studios (2007—2018), Pixar и Walt Disney Animation Studios. Отмечен многочисленными наградами за выдающиеся достижения в области компьютерной графики.

Судя по всему, Эрик хочет создать программу RenderMan. Ее создал как раз Эд Кэтмелл.

RenderMan — программный продукт, пакет программ, промышленный стандарт рендеринга для 3D-анимации. В частности существует как стандарт описания трёхмерных данных для их последующей визуализации, так и как отдельно стоящий рендер, выпущенный в последнее время под тем же названием.

http://tl.rulate.ru/book/96715/737943