

REfecture STUDIO

CGI · VFX · МОУШН-ДИЗАЙН

Motion, *Engineered.*

ПРЕЗЕНТАЦИЯ СТУДИИ · 2026

REFECTURE.STUDIO

Процедурно *по умолчанию*

Refecture Studio — CGI и моушн-продакшн: пайплайн на Houdini и Redshift, с AI внутри него, а не рядом.

Мы инди по устройству: небольшое ядро, а команда собирается под проект из артистов, с которыми работаем годами — вы получаете ровно тех специалистов, которых требует кадр, а не штат агентства. Основатель — Stanislav K., много лет работавший независимым артистом внутри продакшн-пайплайнов.

ОСНОВНОЙ СОФТ	Houdini, VEX
РЕНДЕР	Redshift
AI	Claude, Midjourney, Kling
СТУДИЯ С	2026
АРТИСТЫ С	2016
КЛИЕНТЫ	По всему миру
ЯЗЫКИ	EN / RU
РЕНДЕР-ФЕРМА	Своя, 12 GPU
ДОКУМЕНТЫ	ИП + ЭЦП
БАЗА	Восточная Европа
РЕЖИМ	Удалённо
NDA	По запросу

НАПРАВЛЕНИЯ

ЧТО МЫ *делаем*

3D-рендер

Фотореалистичные продуктовые и средовые ролики целиком в CG — без съёмки, полный контроль над кадром.

Моушн-дизайн

Эфирные заставки, эксплейнеры и бренд-фильмы, где сходятся типографика, темп и 3D.

VFX и симуляции

Процедурные эффекты и интеграция CG в съёмку — технически самая сложная часть работы.

AI-контент

AI-инструменты внутри контролируемого пайплайна — чтобы снизить стоимость и число итераций, а не заменить финальную работу руками.

ПОЧЕМУ ДОВЕРИТЬ ПРОЕКТ НАМ

Техническая *глубина*

01 Houdini и VEX — не рядовой навык

ГЛУБИНА

Большинство моушн-студий заканчиваются там, где начинается процедура. Симуляции, свои VEX-сетапы и процедурная геометрия без ригов означают, что кадры, которые в другом месте кейфреймят руками, у нас генерируются — и пересобираются после правки, а не переделываются с нуля.

02 Правки стоят часов, а не недель

ГИБКОСТЬ

Сцена процедурная, поэтому смена хронометража, формата, цвета продукта или камеры — это параметр, а не пересборка. Именно это спасает график, когда правки приходят на финальной стадии.

03 Вы говорите с артистом, а не с аккаунтом

ДОСТУП

Нет прослойки продюсеров и искажения брифа между созвоном и таймлайном. На технический вопрос — технический ответ в тот же день.

04 Весь пайплайн в одном месте

ОБЪЁМ

Моделинг, FX, свет, рендер и композ у одной команды — без потерь на передаче между подрядчиками и с одной точкой ответственности за финальный кадр.

ПОЧЕМУ ДОВЕРИТЬ ПРОЕКТ НАМ

Техническая *глубина*

05 AI используем много и осознанно

AI

AI стоит внутри пайплайна, а не рядом с ним: концепты, борды, превиз, текстуры и клинап получаются за часы. Отсюда значительная часть экономии — при этом финальный кадр всё равно доводится руками в Houdini и Nuke.

06 Библиотека ассетов снижает смету

СТОИМОСТЬ

Накопленные за годы ассеты, риги и процедурные сетапы переиспользуются — значительная часть сцены существует до старта проекта, поэтому вы платите за то, что действительно делается с нуля.

07 Документы без бумажной возни

ЮРИДИЧЕСКИ

Работаем как ИП, есть квалифицированная электронная подпись: договор, счёт и закрывающие подписываются удалённо, за день, из любой страны.

ИНСТРУМЕНТЫ / ДВА ТРЕКА

Classic CG и *AI CG*

ЭТАП	CLASSIC CG	AI CG
Концепт / борды	Photoshop, ручной скетч	Midjourney, Nano Banana
Превиз	Houdini, блокинг	Kling, Seedance
Моделинг	Houdini, импорт CAD	AI-китбаш, библиотека ассетов
Look-dev	Redshift	AI-текстуры и материалы
Анимация	Кейфреймы, симуляции	AI-видео, перенос движения
Композ и финал	Nuke, After Effects	AI-апскейл, клинап, inpaint
Тексты и документы	Вручную	Claude

ПРОЦЕСС

Как идёт *проект*

01

Присылаете сцену и дедлайн

Сцена с текстурами и кэшами, версия софта и движка, разрешение, нужная дата сдачи.

02

Тестовый кадр

Гоняем один кадр на ферме, чтобы измерить реальное время рендера и поймать проблемы сцены.

03

Смета и ставка

По тестовому кадру считаем render-часы и итог; ставка подбирается по объёму — Standard, 500h+ или 2000h+.

04

Рендер в очереди

Секвенция ставится на ноды, вы видите прогресс и получаете кадры по мере готовности.

05

Оплата по факту

Счёт по фактически отработанным render-часам — без абонплаты и оплаты за простой.

ИЗБРАННОЕ

Работы



Znanie Premia 2024

HOUDINI · REDSHIFT · NUKE · AFTER...

Заставки и эфирная графика для национальной премии — визуал, который одинаково работает на большом сценическом экране и в ТВ-версии.



Smart Chef

HOUDINI · REDSHIFT · NUKE

Ролик к запуску умной кухонной техники, снимать было нечего — физического продукта на руках не было, всё нужно было собрать и отрендерить.



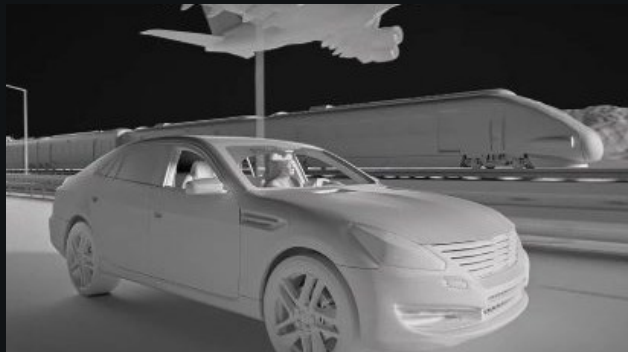
Raif Vision Conference

HOUDINI · REDSHIFT · AFTER EFFECTS

Открывающий ролик и экранный контент для корпоративной конференции — широкий сценический LED и фирменный жёлтый как единственное жёсткое ограничение.

ИЗБРАННОЕ

Работы



Legenda

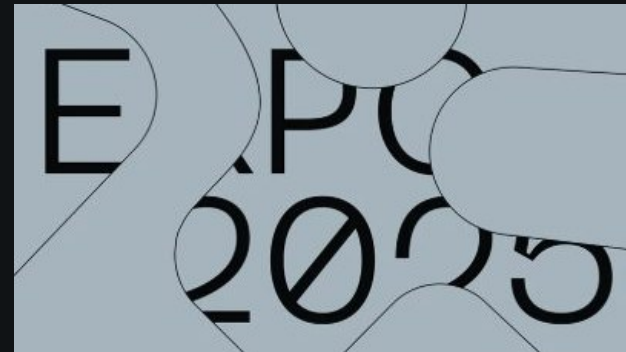
HOUDINI · VEX · REDSHIFT · AFTER...

Объяснить производство наночастиц неспециалисту, не потеряв техническую точность — каждый этап согласовывали инженеры заказчика.



BigBon — Ocean

HOUDINI · REDSHIFT



Russia Expo 2025

HOUDINI · AFTER EFFECTS · REDSHIFT

Айдентика в движении для национального экспо: одна графическая система на навигацию, экраны и промо-нарезки.

ДЛЯ КОГО ДЕЛАЛИ

Клиенты и *партнёры*

Райффайзен ВТБ Альфа-Банк Т-Банк Совкомбанк Сбер Росбанк Россельхозбанк МКБ Урал ФД
ВЭБ.РФ ДОМ.РФ ДомКлик РБК Транснефть Газпром Лукойл Татнефть Уралхим Россети ГРЭС
Норникель РЖД Автодор ВСМ Сухой Аэрофлот ОДК Пермь РОЭ Яндекс Авито Касперский
Acronis Positive Technologies ABBYY Глаз Бога Konica Minolta Ростелеком МТС МегаФон

REFECTURE RENDER

СВОЯ *ферма*

GPU-рендеринг для 3D-студий и одиночных артистов: Redshift, Octane, V-Ray, Arnold. Оплата за фактические render-часы — без подписок, минимальных депозитов и абонплаты за простой.

Standard	\$1.95
от 1 часа	
500h+	\$1.85
популярный	
Studio	\$1.75
студиям	

биллинг	минимум	очередь	ставка от
Node / hour	Без депозита	≈ 2.4 мин	\$1.75

DIGITAL ASSETS

Инструменты *из продакшна*

На каждом проекте остаются инструменты, которые потом используем снова — риги для Houdini, автоматизация в After Effects, небольшие утилиты для рендера и пайплайна. Приводим в порядок те, что стоит показать, и выкладываем в продажу как скрипты, которые можно купить напрямую — первые уже ниже, дальше будет больше.

Houdini MCP	Подключает Claude к живой сессии Houdini. Он строит сети нод, пишет VEX/Python, собирает симуляции и...	\$39
After Effects MCP	Подключает Claude к живой сессии After Effects. Он собирает композиции, создаёт и анимирует слои, пишет...	\$29
Audition MCP	Подключает Claude к живой сессии Adobe Audition. Открывает файлы, читает формат документа, управляет...	\$9
Все три — бандлом	Все MCP-коннекторы Refecture одной покупкой — Houdini, After Effects и Audition под управлением Claude...	\$49

РОСТЕР

КТО *делает*

ОСНОВАТЕЛЬ	Станислав Калинин	1
ПРОДАКШН	Анатолий Наймушин · Дарья Москаленко · Ольга Калашникова · Татьяна Болотная	4
РЕЖИССУРА	Геннадий Редькин · Анастасия Григорьева	2
СГ	Никита Бутовский · Анатолий Колесников · Даниил Лихтаров · Артём Фуренков	4
ДИЗАЙН	Martin King	1
ПОСТ	Андрей Тетерлев · Иван Ворончихин · Тимур Акбашев	3
ИНФРА	Никита Харьков	1
ЮРИДИЧЕСКИЙ	Юлия Неволина	1

УСЛОВИЯ

Как *работаем*

— Счёт по факту: платите за отработанное, без абонплаты и депозита.

— Договор, счёт и закрывающие подписываются удалённо, за день.

— NDA по запросу — до передачи любых материалов.

СПОСОБЫ ОПЛАТЫ

СБП

USDT

PayPal

Visa / Mastercard

Счёт ИП

ЭЦП / ЭДО

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Начать *проект*

Пришлите объём, формат и дедлайн — в ответ получите подход к задаче и смету, а не прайс-лист.

TELEGRAM

@refecture

ПОЧТА

stanislav.cgi@gmail.com

САЙТ

refecture.studio