

# Самые зрелищные фильмы 2017 года

Бастер Ллойд

**А**мериканская киноакадемия уже составила список из 10 кинофильмов, которые будут рассмотрены членами киноакадемии в качестве претендентов на премию «Оскар» за лучшие визуальные эффекты. На следующем этапе в итоговый шорт-лист попадут пять номинантов. Кому из профессионалов отдадут предпочтение члены жюри, узнаем 4 марта 2018 года, а сейчас вспомним пять наиболее зрелищных лент, которые были представлены в российском кинопрокате в 2017 году.

## «Звездные войны: Возвращение джедая»

Фактически, каждый эпизод киноэпопеи «Звездные войны» удостоивался номинаций на «Оскар» в технических категориях. Это действительно топовый кинопроект, над которым работали лучшие профессионалы со всего мира. В новом фильме больше 1000 планов с визуальными эффектами. Но и другие департаменты не остались без работы.

Интерьер «Сокола тысячелетия», который был безукоризненно исполнен художником-постановщиком Марком Харрисом для фильма «Пробуждение силы», заново воссоздали в павильоне студии Pinewood. Создателям новой картины удалось целиком уместить модель «Сокола тысячелетия» на посадочную площадку у основания склона на студии Longcross Studios под 19-тонным Древом джедаев.

А вот декорация казино Канто-Байт была настолько велика, что ее пришлось разделить на два павильона студии Pinewood, – наружная часть была возведена на студии Longcross, а в качестве

самой планеты Канто-Байт, где находится казино, был выбран средневековый хорватский город Дубровник. Декорация казино, строительство которой заняло 16 недель, является прекрасным примером того, как разные департаменты могут взаимодействовать между собой, чтобы создать нечто действительно выдающееся.

Во время съемок режиссер Райан Джонсон постоянно держал при себе свою собственную 35-мм камеру и с удовольствием фиксировал на пленку все, что считал интересным. Джонсон также написал свое имя на борту «Сокола тысячелетия» и, конечно же, увековечил этот момент с помощью камеры.

Создание костюмов для сцены в казино Канто-Байт стало сложнейшей задачей для художника по костюмам Майкла Каплана и его команды. Были сшиты сотни нарядов, каждый из которых был уникален. На их пошив ушло две трети времени, которое было потрачено на создание костюмов для всего фильма. Довольно много времени

занял только поиск нужных тканей – команда заказывала доставку материалов из Нью-Йорка в Лос-Анджелес, а также из Лондона во Флоренцию.

Новые миры и локации потребовали создания новых существ. Нилу Скэнлану и его команде заказали разработать и изготовить 130 инопланетных созданий, у каждого из которых была конкретная и важная роль в фильме. Нил и его группа также создали поргов. Это маленькие существа, обитающие на Эч-То, – уединенном острове, на котором поселился Люк Скайуокер. Порги стали любимцами съемочной группы, являя собой очаровательный гибрид тупика, совы и новорожденного морского котика.

## «Бегущий по лезвию 2049»

«Бегущий по лезвию 2049» Дени Вильнева – образец сложнопостановочной, концептуальной фантастики с ярко выраженной авторской интонацией. Над фильмом работали четыре титана – гениальный оператор-постановщик Роджер Ди-



Компьютерный кадр из фильма «Звездные войны: Последние джедаи»

# SFERAMVIDEO

Авторизованный поставщик комплексных решений для кинематографа и ТВ  
Системная интеграция  
Все виды сервисной поддержки



Миниатюрная декорация и законченный кадр из фильма после обработки с добавлением компьютерной графики

кинс, опытейший художник-постановщик Денис Гасснер, оscarоносный супервайзер по визуальным эффектам Джон Нельсон и маститый композитор Ханс Циммер.

В окончательный монтаж вошли 1190 планов с компьютерной графикой. Супервайзер Джон Нельсон подрядил восемь вендоров (в скобках указано, число созданных ими планов): Dnegative (291), Framestore (281), In House team (192), UPP (188), Buf (105), Rodeo (64), Atomic Fiction (36) и, наконец, MPC (33).

Городские пейзажи и героиню Джой создавали в недрах Double Negative. Половина планов с городскими видами – это значительно переработанные кадры аэросъемки трущоб города Мехико. Другая половина – полностью компьютерные кадры или же доработанные миниатюры. Городские кадры примечательны тем, что трехмерщики отказались от процедурной застройки, как это часто происходит. Застройка была точечной и производилась трехмерщиками под руководством арт-директора фильма Пола Инглиса. Многочисленные неоновые вывески отбирались непосредственно режиссером и добавлялись в кадры.

Помимо компьютерных достроек пейзажей и доработки миниатюр фильм Вильнева интересен героями, созданными средствами графики. И виртуальная девушка Джой, и репликант Рейчел – это оцифрованные герои. Особенно сложная задача была решена в случае с Рейчел. Ее воссоздание доверили

британской студии MPC, в целом очень успешно справившейся с аналогичной работой на фильме «Терминатор: Генезис». Отметим, что Рейчел получилась убедительнее того же Таркина из «Изгоя: один» в первую очередь из-за характера сцен и освещения. С художественно-постановочной точки зрения «Бегущий по лезвию 2049» – фаворит среди претендентов на «Оскар» в технических категориях.

### «Валериан и город тысячи планет»

Производственный бюджет экранизации популярного во Франции комикса составил по разным данным от 177 до 210 млн долларов. Лента не окупилась, но запомнилась ярким видеорядом. В международном проекте Люка Бессона свыше 2000 планов с компьютерной графикой, самые потрясающие из них связаны с рынком и перлами, обитателями удивительной планеты.

Многочисленная живность моделировалась и анимировалась с оглядкой на концепт-арт, созданный десятками сторонних художников на раннем этапе производства. Большая часть существ, как в случае с перлами, являются продуктами техники захвата движений. Особого упоминания заслуживает Мегатпор, преследующий героев в пустыне. Во-первых, он оказался самым разговорчивым из персонажей, во-вторых, самым крупным. Специалисты создали скелет с сочленениями и мышцами и уделили внимание его лицевой мимике, в том числе

вторичной микроанимации. А для создания его шкуры в качестве образцов использовали кожу черепахи и панцирь краба. В общей сложности трехмерщики ILM выдали более 585 планов с компьютерной графикой, задействовав команду из 250 художников.

Что касается перлов, то их лица должны были быть одновременно инопланетными и приятными глазу, а кроме того с понятными и считываемыми эмоциями. Прототипами выступили манекенщицы из модельного агентства. Новоиспеченные актрисы приняли участие в сессии FACS (кодирования лицевых движений) по захвату лицевой мимики. Несколько десятков зафиксированных техникой выражений их лиц впоследствии были положены в основу лицевой анимации. Помимо этого, актрисы прошли через привычную процедуру сканирова-



Одни из многочисленных вымышленных персонажей, созданных для проекта Люка Бессона



**Система управления медиаданными**

“Облачные” технологии  
Автоматизация  
Масштабирование

Захват и транскодирование  
Интеграция с NewsRoom  
API для разработчиков



Продажа, консультации, демонстрации и техподдержка: АРТОС-ТВ.  
Тел. 8 495 223 92 02, e-mail: sales@editshare.ru



www.editshare.ru

реклама

ния в установке Light Stage, которая используется повсеместно при создании вымышленных существ с человеческими чертами.

При работе над кожей перлов использовались образцы, присущие таким подводным обитателям, как осьминоги и кальмары. Трехмерщики симитировали структуру их кожи, расположив хроматофоры и иридифоры и применив различные методологии в рендеринге и шейдинге. Результатом работы стала нежная кожа с жемчужным сиянием. Все биохимические реакции визуализировались и служили одним из средств коммуникации между индивидами.

### «Стражи Галактики. Часть 2»

В этом фильме огромное количество разноплановой компьютерной графики. Сиквел марвеловского суперхита получился зрелищнее оригинальной картины. Запоминающимся удалось сделать образ Эго в исполнении Курта Рассела. Для некоторых сцен актера омолодили, этим занималась студия Lola VFX,

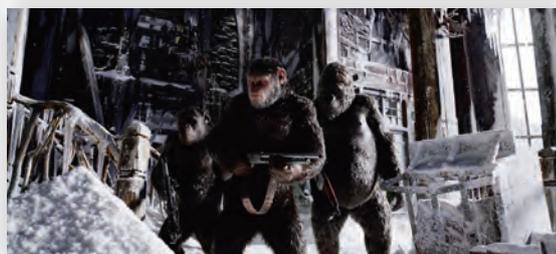
которая реализовала эффект омоложения, используя средства композитинга. В качестве же ориентира выступила старенькая лента «Подержанные автомобили» Роберта Земекиса. Фактически художники постарались омолодить Курта Рассела на 37 лет.

В боевых сценах Эго полностью подменяла компьютерная модель, созданная в студии Weta Digital. В отличие от других персонажей, требовавших фотореализма, Эго был стилизованным. В разорванном состоянии его нутро излучало голубой свет. Этот эффект был частью образа и визуализировался вместе с моделью, а не добавлялся на этапе композитинга. Для рендеринга трехмерщики использовали собственную программу Manuka, разработанную для сиквела «Дня независимости». Помимо цифрового Курта Рассела трехмерщикам Weta Digital пришлось создавать модель Дэвида Хассельхоффа для тех кадров, в которых Эго знакомит своего сына с альтернативной фигурой отца.

### «Планета обезьян: Война»

Еще один большой проект студии Weta Digital – фильм «Планета обезьян: Война», который примечателен феноменальной работой по созданию обезьян. Уже предыдущая картина продемонстрировала невероятно убедительный уровень воплощения обезображенных интеллектом приматов, но триквел сделал еще один шаг вперед за счет применения обновленного рендера Manuka, перенастроенных шейдеров шерсти и невероятно сложных инструментов для симуляции и анимации. Захват движения осуществлялся полностью на площадках, в том числе натуральных, без использования специализированного павильона.

Поскольку лицевые мускулы людей и обезьян существенно отличаются, аниматорам приходилось дорабатывать мимику и движения мускул вручную, чтобы анимированные герои передавали максимально подробно игру актеров на площадке. Улучшенные инструменты для симуляции шерсти позволили имитировать ее взаимодействие со снегом и ветром.



В фильме огромное количество разноплановой компьютерной графики

Обезьян для фильма анимировали при помощи техники захвата актерской игры. Трехмерщики вышли на новый уровень анимации в проработке животных



**datavideo**



**KMU-100 – уникальное решение, позволяющее создать из одного изображения с 4K-камеры до восьми виртуальных камер Full HD.**

Попробуйте новый формат видеопроизводства – запросите KMU-100 для тестирования у дилеров DATAVIDEO.



© MediaVision, реклама



**ОКНО-ТВ Москва**  
улица Академика Королева, 23, стр. 2  
Телефон: + 7 (495) 617-57-57  
E-mail: info@okno-tv.ru

**ОКНО-ТВ Санкт-Петербург**  
ул. Стрельнинская, 12, лит. А, пом. 4Н  
Телефон: + 7 (812) 640-02-21  
E-mail: piter@okno-tv.ru

**ОКНО-ТВ-Сибирь**  
г. Новосибирск, ул. Римского-Корсакова, 9  
Телефон: + 7 (383) 314-37-47  
E-mail: sibir@okno-tv.ru