

Ушастый любитель моркови: фильм «Кролик Питер 2»

Бастер Ллойд, по материалам Sony и fxguide.com

Продолжение неожиданно ставшего хитом фильма «Кролик Питер» – истории о маленьком непоседливом кролике – получилось ничуть не менее задорным и зрелищным. Но карта событий расширилась. Местом действия первого фильма был сад, а вот действие в «Кролике Питере 2» происходит уже в большом городе.

Постановка

Съемки продолжения фильма, как и первой части, происходили в основном в Австралии. Сцены, которые по сюжету разворачивались в городе Глостере, были сняты в таких исторических районах Сиднея, как Рокс, знаменитый своей архитектурой в классическом английском стиле. Съемки же action-сцены на фермерском рынке проходили рядом с больницей Каберленд, построенной в начале XIX века в пригороде Сиднея. Для этой сцены художник-постановщик Роджер Форд вместе со своей командой построил 50 торговых прилавков. В рабочем павильоне каждый из прилавков оформили в надлежащем стиле, сфотографировали, а затем разобрали, чтобы подготовить их к транспортировке на место съемок. «Наша команда художников на славу потрудились над каждым из прилавков, – вспоминает Форд. – Декорации рынка впечатляют своими масштабами».

Съемки велись на протяжении двух недель, и художникам пришлось непросто: погода была то солнечная, то дождливая, а то и вовсе начинался шторм. «Сцена на рынке – одна из ключевых в фильме, а еще она одна из самых сложных в плане постройки декораций и проведения съемок, – признается Форд. – Когда мы закончили, у меня было ощущение, словно мы кондитеры, которые долго и упорно колдовали на кухне, и вот, наконец, огромный великолепный слоеный пирог готов».

Действие еще одной немаловажной сцены происходит в зоомагазине Пайперсона, куда на продажу привозят отловленных на улице животных. По задумке режиссера Уилла Глака и Форда, в этом на первый взгляд уютном интерьере должно было произойти кое-что неприятное. «Мы обошли с десяток зоомагазинов, – вспоминает Джереми Пик, специалист по выбору локаций для съемок. – Но наш выбор пал на магазин сантехники в центре Сиднея. Режиссер сказал, что витрина в магазине что надо. Мы убрали из нее краны и прочую сантехнику, и Роджер вместе со своей командой устроил там настоящий зоомагазин».

Готовясь к съемкам, Глак и Форд отправились в поездку по Великобритании в поисках здания с фасадом в элегантном стиле постройки начала XVIII века. Затем Форду нужно было приступить к работе над интерьером офиса, который должен был соответствовать облику всего здания и выглядеть поистине роскошно. «Недалеко от Лондона, в Ричмонде, мы нашли подходящий особняк с великолепным фасадом, – вспоминает Форд. – Мы выстроили декорации внутреннего убранства комнат в похожем стиле, а вот мебель туда поставили современную. Так что, когда Беатрис с Томасом и кроликами заходят в офис, этот контраст производит на них неизгладимое впечатление».

Актеры тоже были удивлены тем, насколько детально проработаны интерьеры. «Все декорации для фильма получились просто замечательные, – вспоминает актриса Роуз Бирн. – У нас был очень красивый магазин игрушек с немного старомодным интерьером. А офис Найджела – это вообще произведение искусства. Каждая деталь всех декораций была продумана до мелочей. Так что фильм будет по-настоящему красочным, ну а мы, актеры, получили очень ценный опыт, снимаясь в таких декорациях».

Об анимации и визуальных эффектах

Анимацией и визуальными эффектами сиквела занималась ведущая австралийская студия Animal Logic, работавшая и над первой частью фильма. К тому же благодаря работе этой студии на экраны вышел целый ряд оscar-носных или номинированных на самую престижную кинопремию картин.

«В первом фильме проделки персонажей, созданных с помощью компьютерной графики, вызывают у зрителей искренний смех и неподдельные эмоции. В сиквеле место действия перенеслось за пределы деревни и огорода, и нам пришлось как следует потрудиться над спецэффектами, анимацией и тем, как грамотнее выстроить взаимодействие нарисованных персонажей с живыми актерами», – говорит Зарех Налбандян, учредитель и глава студии Animal Logic.

По словам специалиста по эффектам Уилла Рейчелта, картина «Кролик Питер 2» стала намного масштабнее по сравнению с первой частью, поэтому и объем работ в плане компьютерной графики многократно увеличился. «С одной стороны, работать над сиквелом фильма, в котором игра живых актеров сочетается с анимацией, в каком-то смысле легче: ведь у нас уже есть определенные наработки того, что и как именно можно интегрировать на экране. С другой стороны, в новом фильме добавилось действия, локации стали разнообразнее, так что нам некогда было скучать», – говорит Рейчелт.

Команде аниматоров пришлось основательно потрудиться над первой сценой фильма, в которой происходит бракосочетание Беатрис и Томаса, ведь среди гостей на свадьбе много как людей, так и животных всех видов и размеров. «Эта сцена длится всего 5 минут, но по уров-

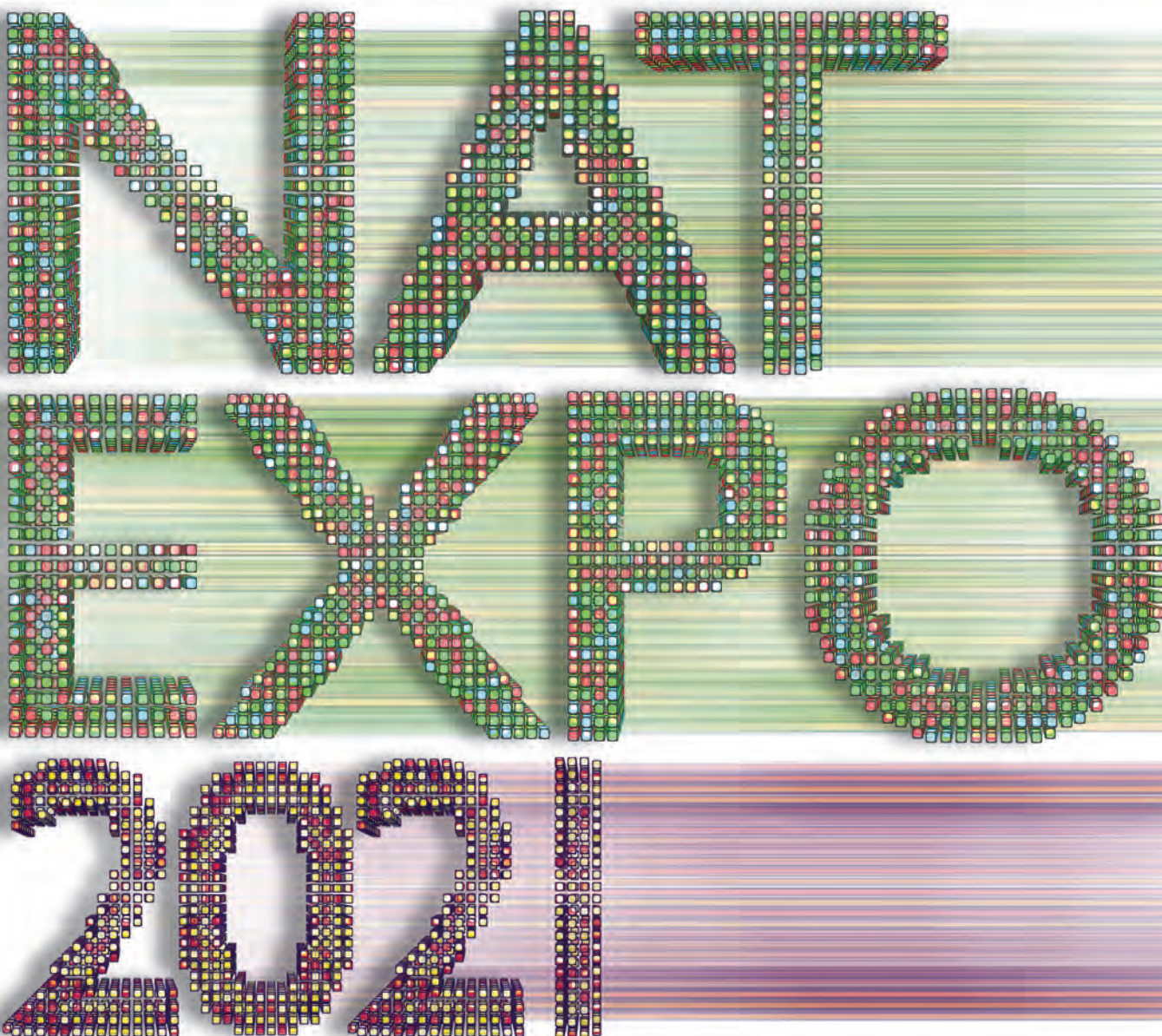


Режиссер фильма Уилл Глак (в центре) с актерами просматривает снятый материал



Все животные в фильме созданы и анимированы на компьютере трехмерщиками австралийской студии Animal Logic

При поддержке:




ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ВЕЩАТЕЛЬНОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНОЛОГИИ

23-25 НОЯБРЯ 2021

МОСКВА, ВДНХ,
ПАВИЛЬОН 57



www.natexpo.ru

 www.facebook.com/groups/NATEXPO

ню сложности анимации она сравнима со всем первым фильмом целиком. В сцене между людьми и анимированными животными происходит настоящая потасовка. Мистер МакГрегор получает мощный удар, а гости подпрыгивают и разлетаются по всему помещению», – рассказывает Рейчелт.

Над сиквелом работали многие из тех специалистов, что трудились и над первым фильмом, так что процесс был быстро налажен. Аниматоры проводили на съемочной площадке каждый день, ведь им нужно было убедиться, что на экране между актерами будет достаточно места для интеграции персонажей, созданных с помощью компьютерной графики. «Когда анимация в фильме сочетается с игрой живых актеров, нужно следить за тем, чтобы во время съемок были соблюдены все пропорции, – говорит Рейчелт. – Мы раздали актерам игрушечных зверей голубого цвета, чтобы они знали, какого веса будут их экранные партнеры, и как лучше с ними обращаться. Репетировали каждую сцену, чтобы у актеров развилась мышечная память. Затем мы забрали игрушки и сняли сцену без них, чтобы потом с помощью компьютерной графики интегрировать туда животных».

По словам Бирн, они с партнером довольно быстро вспомнили, что и как именно нужно было делать на площадке, и даже помогали сориентироваться актеру Дэвиду Ойелоуо, который до этого в подобных картинах не снимался. «Работать в кадре с анимированными животными нам было очень легко, ведь после съемок первой картины мы научились вести себя на площадке правильно, – говорит Бирн. – Я все делала, даже не задумываясь. Это как кататься на велосипеде после того, как уже научился крутить педали. А вот бедному Дэвиду пришлось нелегко. Он все время спрашивал: «Ну и как же мне себя вести, чтобы органично смотреться в кадре с кроликом, который будет вот тут стоять?».

Над крайне сложной сценой дерзкой кражи на фермерском рынке трудились сразу три команды: специалисты по эффектам и



Рождение персонажа Барнабаса от скетча до финального рендера

анимации под руководством Рейчелта, постановщики трюков во главе с Гленном Сутером и команда специалистов по визуальным эффектам под началом Дэна Оли. «Я всегда стараюсь по максимуму снять все на камеру и к визуальным эффектам прибегаю лишь тогда, когда без них не обойтись. Таким образом на экране создается ощущение реальности происходящего, – говорит Рейчелт. – Ребята из команды по трюкам и спецэффектам – самые настоящие волшебники. Они прикинули, где именно должны в кадре находиться нарисованные с помощью специальных технологий животные и как они должны себя вести, чтобы их движения были синхронизированы с движениями актеров. Результат превзошел самые смелые ожидания: все получилось просто безупречно».

К команде уже знакомых зрителям по первому фильму пушистых героев присоединились новые персонажи: Барнабас, Сэмюэль Ускинс, котенок Том и его сестра Мур Коткинс. По словам Рейчелта, чтобы новые герои-животные удачно вписались в созданный на экране мир, их нужно было реализовать в той же технике, что и кроликов, однако, работая над их образами, специалисты применили несколько иной подход. «Эти герои хоть и выглядят похожими на кроликов, все же принадлежат другому миру: они родились и выросли на ули-

цах большого города под названием Глостер, – говорит Рейчелт. – Эти животные по складу характера и взглядам на жизнь очень отличаются от кроликов. Так что и образы у них должны быть неоднозначные».

Работая над новыми героями, аниматоры брали за основу персонажей из картин далеко не семейного жанра. «За основу мы взяли образы нескольких экранных бандитов, включая персонажа Тони Сопрано, – вспоминает Рейчелт. – Мы вдохновлялись героями, которые привыкли мужественно переносить любые трудности, но в то же время имеют очень притягательный образ. Мы не хотели, чтобы Барнабас стал обычным мультяшным злодеем, таким, которого зрители привыкли видеть на экранах».

По словам режиссера Уилла Глака, благодаря задумкам и оригинальным идеям аниматоров, картина получилась еще красочнее и динамичнее. «Мы прислушивались к советам аниматоров и что-то постоянно меняли, – вспоминает режиссер. – Ты словно снимаешь две версии фильма одновременно: одну на камеру, а вторую – с помощью компьютерной графики. От нашей команды потребовался творческий подход к съемкам, и нам нужно было генерировать много интересных идей».

Программно-производственный конвейер студии для анимации был выстроен вокруг Autodesk Maya. Для симуляции шерсти специалисты конструкторско-исследовательского отдела написали шейдеры, учитывавшие разное состояние волосков шкур.

Фильм «Кролик Питер 2» около года лежал на полке из-за пандемии и вышел на экраны без большой рекламной поддержки и на меньшем, чем планировалось, количестве экранов, что тоже обусловлено ковидными ограничениями. Тем не менее, в мировом прокате картина заработала 153,7 млн долларов США, окупив производственные затраты. Зрителю полюбился герой, поэтому, возможно, мы увидим еще одно продолжение. ▶



Кадр с площадки с добавлением черновой анимации



Кадр с финальным рендерингом и композитингом

Инженер ARRI – лауреат престижной награды SMPTE

Общество инженеров кино и телевидения SMPTE присудило главе Center of Competence Image Science в компании ARRI Гарольду Бренделю престижную награду – медаль Натали М. Калмус и Герберта Т. Калмус (Natalie M. and Herbert T. Kalmus Medal Award). Эта награда вручается с 1956 года и служит признанием выдающихся технических достижений в сфере съемки, обработки и распространения кинематографического контента.

По мнению президента SMPTE Ганса Хофмана, Гарольд Брендель стал лауреатом награды за разработку и внедрение системы управления цветом, используемой в камерах семейства ARRI ALEXA. В том числе это касается кодирования Log-C, применяемого при съемке, спецификации цветового пространства ARRI Wide Gamut и создания просмотрных версий KISI. «Это было полезно кинематографистам и студиям монтажа и обработки при переходе от съемки на пленку к цифровой

съемке и обеспечило эффективную работу как на съемочной площадке, так и при дальнейшей обработке, став, по сути, отраслевым стандартом. В течение длительной работы в ARRI Гарольд был основным разработчиком средств обработки изображений для сканера ARRISCAN и сделал основной вклад в систему кодирования цвета AMPAS ACES (Academy Color Encoding System)», – отметил Ганс Хофман.

А вот что сказал сам лауреат: «Есть очень мало мест в мире, где что-то подобное могло быть создано, и ARRI – одно из них. Потому что сложно найти где-то еще столь высокую концентрацию новых технологий. Я очень рад тому, что стал лауреатом этой награды и кроме SMPTE хотел бы поблагодарить своих коллег, благодаря вкладу, знаниям и опыту которых данный проект стал успешным».

Церемония вручения награды состоится в ноябре 2021 года в рамках виртуального ежегодного приема по поводу вручения премий SMPTE.

Исполнительный член правления ARRI д-р Михаэль Нойхаузер поздравил лауреата заранее: «Эта награда особенная! Гарольд, ты и твой коллектив создали вещи, которые произвели в индустрии настоящую революцию и актуальны до сих пор. Это огромное достижение, и в знак уважения я снимаю перед тобой шляпу. Bravo!».

Гарольд Брендель начал работать в ARRI в 1994 году в созданном в то время новом департаменте цифрового кино и телевидения. Спустя некоторое время затем он работал в других местах, а в начале 2004 года вернулся в ARRI на должность инженера департамента исследований и разработок, где и работает с тех пор. Как представитель ARRI Гарольд Брендель уже получал престижные награды, включая техническую Emmy от Телевизионной академии за разработку цифровой камерной системы ALEXA. Особенность нынешней награды – медали Натали М. Калмус и Герберта Т. Калмус – заключается в том, что она вручена Гарольду Бренделю лично.



Новый прибор Lowel EGO LED

Компания Lowel, входящая как дочерний бренд в компанию Tiffen, выпустила новый светодиодный прибор Lowel EGO LED. Это универсальный осветительный прибор, дающий высококачественный свет, присущий профессиональному оборудованию. Внешне прибор выглядит как стильная настольная лампа.

Излучаемый прибором мягкий заполняющий свет делает EGO оптимальным для фото- и видеосъемки. В частности, его можно применять при съемке портретов, размещенных на столе объектов, эффектных кадров. Немаловажно, что прибор не менее оптимален и применительно к таким современным процессам, как стриминг и телеконференции.

Цветовая температура прибора регулируется в пределах 2700...6300К, а индекс совместимости телевизионного освещения равен 95. Благодаря таким характеристикам EGO LED обеспечивает световой поток высокого качества, регулируемый как по цветовой температуре, так и по интенсивности, так что прибор можно адаптировать к уже имеющемуся на месте съемки освещению. Измеренный на расстоянии 1 м от прибора световой поток составляет 774 лк при температуре дневного света и 665 лк при температуре искусственного (теплого) света.

В конструкции прибора предусмотрены четыре ножки для настольного размещения, а также резьбовое отверстие для крепления на штативе. С тыльной стороны корпуса находятся поворотные регуляторы цветовой температуры и яркости.

Масса EGO LED составляет 1,36 кг, размеры – 441×432×89 мм. Прибор поставляется полностью собранным и в комплекте с блоком питания, поддерживающим электросети 100...250 В, 50/60 Гц.



Платформа анализа мультимедийных материалов PRISM



telestream

6 новых компактных моделей приборов PRISM для анализа контента

4K/8K • HDR • WCG • IP • SDI

annik tv
будущее в настоящем

Москва, Ленинградский проспект, д. 47 стр.1
Тел: +7(495)795-02-39 | www.annik-tv.ru