

«Главный герой»

Бастер Ллойд



После пандемии у Голливуда ушло какое-то время на восстановление кинотеатральных позиций своих проектов. Одним из первых фильмов, сумевших вернуть большое число зрителей в кинотеатры, стал фантастический фильм «Главный герой». Лента Шона Леви изобилует визуальными эффектами. Вот об этой картине и пойдет речь в этой статье.

Натура

Сюжет фильма развивается в реальном мире и в компьютерной игре. Для съемок сцен в виртуальном мире использовали яркую цветовую палитру и предвечернее освещение. А в реальном мире сцены снимали с рук, чтобы изображение выглядело реалистичнее. Фильм почти полностью снят на натуральных площадках в Бостоне, в том числе сложные action сцены, для которых использовали программируемые операторские краны.

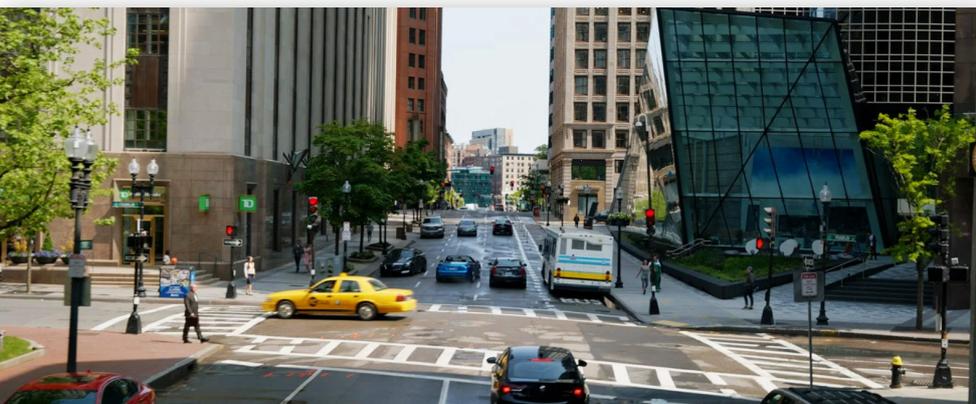
Два в одном

«Главный герой» представляет собой два фильма в одном. Мегполис Фри Сити создавался дважды – сначала как фотореалистичный город с дорисованными фонами, а потом как стилизованная полностью виртуальная среда в виде компьютерной игры.

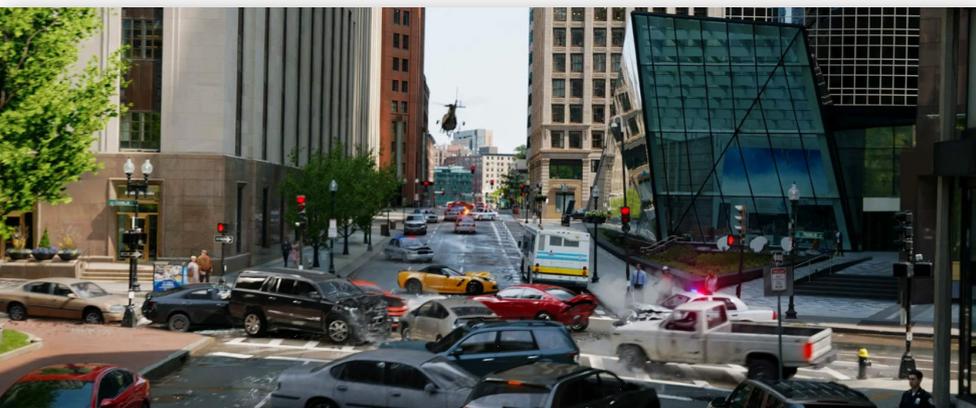
Творческую задачу решали художники студии Digital Domain под руководством VFX-супервайзера Никоса Калайтзидиса (Nikos Kalaitzidis). Для воссоздания реальных персонажей в графике были подготовлены цифровые копии актеров, а исполнителю главной роли Райану Рейнольдсу пришлось отправиться в павильон Digital Domain, где его сканировали и записывали движения. Лицо артиста также было

SFERAVIDEO

Проектирование, поставка и инсталляция программно-аппаратных комплексов оборудования для обработки, хранения и кодирования медиаданных для студий производства и пост-производства цифрового кино, систем онлайн-ового и «холодного» хранения медиаданных на жёстких дисках с возможностью реставрации и восстановления контента.



Кадры, снятые реально



Сцены, созданные с помощью компьютерной графики

отсканировано несколько раз для создания стилизованного трехмерного персонажа.

Цифровой Райан Рейнольдс появляется в фильме в двух разных версиях: фотореалистичной и стилизованной. Чтобы их различать, сотрудники студии называли одного VFX-парень, а второго – Игровой парень.

Погоня по небоскребу

Одной из самых интересных в фильме была сцена погони по недостроенному небоскребу. Полицейский и розовый кролик преследуют Парня по всему зданию. Студия Digital Domain производила интерьеры и внешний облик небоскреба, предварительно сделав превиз сцены. Актеры сыграли свои роли на зеленом фоне для рирпроекции и на площадке с частично построенными декорациями, что позволило VFX-художникам создать очень динамичную впечатляющую погоню. И в сценах, где персонаж Райана Рейнольдса движется с невообразимой скоростью или силой, вместо него, конечно же, показывали цифрового двойника.

Окружающее пространство в процессе погони изменяется. Художники Digital Domain должны были следить, чтобы элементы среды оставались в нужном масштабе по отношению к актерам, и отслеживали изменения текстур и освещения.

Поднявшись на крышу, Парень срывается вниз, выбирая в настройках надувной костюм, что позволяет ему безопасно приземлиться. На средних планах это был каскадер на зеленом фоне, на общих – компьютерная модель. Но на крупных планах зрителю показывали Райана Рейнольдса в бутафорском костюме. Фон для падения был снят с помощью дрона. Весь этот материал нужно было незаметно скомпоновать в единую сцену, чтобы на экране не было заметно подмены.

Виртуальные герои

В камео-ролях в фильме снялись жена Райана Рейнольдса – актриса Блейк Лайвли – и их младшая дочь. Первая бьет Парня между ног, а вторую он буквально спасает из-под колес автомобиля. Обе появляются только в игровой версии персонажей, но они прошли трехмерное сканирование и сыграли свои роли на площадке.

Режиссер Шон Леви сам появляется в фильме в роли продавца орехов. Согласно легенде, ему не понравилось, как его персонажа анимировали в сцене с падающим дирижаблем, поэтому он самостоятельно снял себя на iPhone во дворе собственного дома, чтобы потом по этой съемке аниматоры повторили его движения.

Большая часть работы была выполнена в канадских отделениях студии. Команда использовала рендерер V-Ray для визуализации всех сцен, как фотореалистичных, так и игровых. Композитинг выполнили в NUKE. В общей сложности в Digital Domain сделали 89 цифровых локаций для 430 кадров. В них также входила работа с технологией DeepFake для анимации персонажа Ченнинга Тэйтума.

VFX-супервайзером фильма назначили Свена Гиллберга, с которым Шон Леви сделал «Живую сталь». Его основной специализацией является внедрение и композитинг отснятых элементов с компьютерной графикой, что в случае этого фильма было главной задачей. Всего же на проекте «Главный герой» работало четыре студии: Scanline VFX, Digital Domain, ILM и Lola VFX.

Городок

Студия Scanline VFX под руководством VFX-супервайзера Брайана Грилла подготовила 404 кадра для фильма в 15 сценах. Стоит выделить кадры драки внутри поместья Крутого парня, разрушение сервера, глюки Фри Сити и сжатие шоссе в финальной гонке к острову с последовавшей трансформацией моста.

В основе Фри Сити лежит Бостон, где и снимали картину. Команда Scanline создала 140 зданий, 86 транспортных средств, 140 типов деревьев и растений и еще

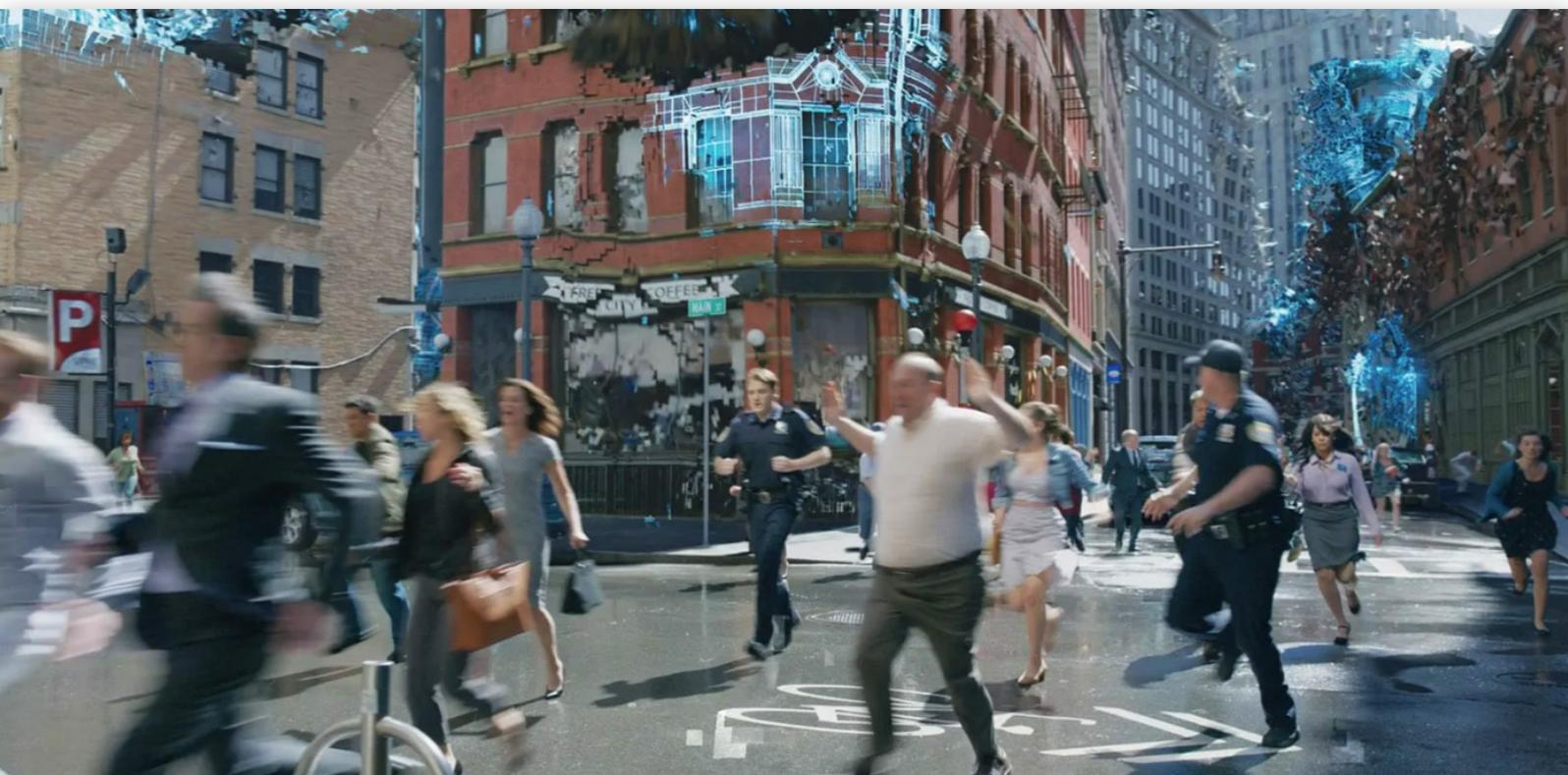
284 элемента городской среды. Все активы были созданы в программе Houdini с прицелом на разрушение.

Город простирался на 2,4 километра – от банка до пляжа. Это 12 кварталов плюс гигантское стеклянное здание, которое возвышалось над всеми городскими постройками. Вокруг этой области, созданной в высоком разрешении, располагалась еще почти 5-километровая область в среднем разрешении и 10-километровая в низком.

Периодически виртуальная игровая среда переживала сбои. Эффект глюка заключался в разрезании всех объектов на маленькие части, группирование этих частей в блоки и создание симуляции твердых тел с вращением получаемых кластеров вокруг заданного центра. Помимо этого, художники нарезали маски для плавного отображения разных элементов геометрии, таких как контуры кардасной (wireframe) модели.

В финальной битве главный герой сталкивается со своим альтер-эго. Раскачанного персонажа на площадке играл профессиональный рестлер, лицо которого при помощи композитинга подменяли на физиономию Райна Рейнольдса художники студии Lola VFX. Эта калифорнийская компания за прошедшие 10 лет стала лидером индустрии в области цифрового грима. Все возможные трюки и кульбиты исполнялись или с использованием каскадерского оборудования, которое вытирали из кадров, или с компьютерными моделями героев. В этом компоненте свое мастерство показали художники и аниматоры легендарной студии ILM.

Фильм «Главный герой» заинтересовал массового зрителя и понравился кинокритикам. В одном из недавних интервью исполнитель главной роли Райан Рейнольдс сказал, что будет не против сыграть в продолжении картины и намекнул, что студия уже начала разрабатывать сиквел. ■



Сцена разрушения