



НА'ВИ



ДОКТОР МАНХЭТТЕН



ЭЛЕКТРО



АЛАДДИН

Синие

Бастер Ллойд

В мае на российские экраны выходит семейный фильм «Аладдин», снятый киностудией Disney. Роль джинна в картине исполняет Уилл Смит, которого для целого ряда эпизодов перекрасили в синий цвет. Образ получился настолько ярким и неоднозначным, что автор статьи решил вспомнить других синегокожих героев и рассказать о том, как их создают.

На'ви

«Аватар» – этапный фильм для мирового кино. Проект пользовался настолько колоссальным успехом, что у некоторых даже возникла мысль, будто это чуть ли не первое стереокино в истории, хотя стереопоказ был популярен еще в середине прошлого века. То же самое касается техники захвата игры актеров. Могло сложиться впечатление, что «Аватар» – первый, хотя фактически он не был даже десятым проектом по счету, где бы использовалась система motion capture. Все эти технологии уже были и широко применялись, но для фильма Джеймса Кэмерона каждую из них немного усовершенствовали. Все остальное – маркетинг и пиар.

Итак, На'ви. Это полностью компьютерные персонажи во всех кадрах фильма. Первый тест анимации был сделан в 2006 году для руководства киностудии «Двадцатый век Фокс». Тест делался трехмерщиками ILM, но впоследствии всю анимацию создавали в новозеландской Weta Digital, американцам же доверили лишь несколько action-эпизодов. По всей видимости, сила Голлума и Кинг-Конга сыграла решающую роль при выборе подрядчика. Также тендер выиграла компания Gentle Giant, которая отвечала за захват актерской игры на площадке.

Актеры в сенсорных тосар-костюмах и в шлемах, оборудованных миниатюрной HD-камерой, играли свои роли в павильоне Volume. Шлем с камерой, как и виртуальная камера, были спроектированы и изготовлены компанией Technoprops. Gentle Giant, в свою очередь, оборудовала площадку 120 инфракрасными камерами, снимавшими данные со светодиодных маркеров на костюмах. Собранные данные передавались на греху-модели На'ви и выводились на дисплей виртуальной камеры в режиме реального времени через программу Motion Builder.

Помимо этого, актеров снимали на дополнительные 8 или 12 камер. Полученный видеоматериал не только служил референсом для аниматоров, которым приходилось вычищать motion capture, но и шел в черновой монтаж до запуска основного процесса монтажа и обработки. Модели На'ви создавались и анимировались в Maya, а визуализировались в Renderman. Что касается анимации по ключевым кадрам, то, по словам Кэмерона, ее не более 10%. Все остальное – Performance Capture. Для сравнения – в Голлуме ручной анимации не менее 60%. В общем, Кэмерон, конечно, привирает, как заправский рыбак. Ручками работали значительно больше. Правда, он признает, что без ручной анимации ничего бы не вышло. Performance Capture, что тогда, что сейчас, не в состоянии передать нюансы лицевой анимации.

Доктор Манхэттен

«Хранители» – самый масштабный и наиболее сложный проект Зака Снайдера. Многие эту картину даже считают лучшим комиксом в истории кино. Спорно, но фильм, безусловно, заслуживает внимания. Есть там синекожий персонаж – могущественный Доктор Манхэттен, порожденный в результате халатности на производстве.

Лысого героя сыграл актер Билли Крудап. На площадке он был в специальном костюме со светодиодами и маркерами для захвата движения. И это был не традиционный MoCap с инфракрасными камерами. Студия Sony Imageworks воссоздавала игру Крудапа по материалам видеосъемки. Для этого актера на площадке снимали на две цифровые камеры, синхронизированные с основной съемочной. Одна из цифровых камер снимала актера общим планом, а другая фокусировалась на лицевых маркерах. Но основным референсом был все же материал с основной кинокамеры. Светящийся костюм, изготовленный Global effects, насчитывал 2500 светодиодов. Батарейки шли в комплекте. Всего для фильма были изготовлены четыре костюма с уникальными маркерами со штрих-кодом для последующего трекинга.

Сама модель строилась по киберсканам актера. Для получения полупрозрачности кожи трехмерщики использовали подповерхностное рассеивание при рендеринге. Глаза анимировались по ключевым кадрам. Собственно, как и сам Манхэттен. Вся свистопляска с видеосъемкой и светодиодами служила только референсом и давала необходимый интерактивный свет. Если вы по каким-то причинам пропустили эту картину, то наверстывайте упущенное. Ничего подобного Снайдер больше никогда не снимет, поскольку фильм сильно недобрал в кинопрокате, оказавшись убыточным.

Электро

Наэлектризованный аналог доктора Манхэттена – главный злодей одного из фильмов про приключения Человека-паука. Синего антагониста сыграл Джейми Фокс. Образ Электро претерпел массу изменений. На площадке Фокс играл в пластическом гриме, созданном лауреатом премии Oscar Говардом Бергером, но подожное свечение и электрические разряды – это компьютерная графика.

В ходе работы над проектом творческая группа искала вдохновение в окружающем мире. Они наблюдали за грозами, смотрели в микроскоп и телескоп. За основу также был взят концепт-арт Джерарда Маранца. «Поженив» молнии с сетью нейронов, художники получили внутреннюю подсветку тела Электро, по которому пробегали электрические разряды. Актер также прошел процедуру сканирования для воссоздания геометрии лица. Глаза Электро создали в графике. Технологический процесс студии включал в себя Houdini для эффектов и симуляций, а также Maya для моделирования и анимации. Визуализация осуществлялась в Arnold. Фильм стал кинохитом, но отзывы были чересчур противоречивыми, поэтому киностудия отказалась от дальнейшего сотрудничества с актерами и режиссером. Через пару лет вышел совершенно новый «Человек-паук».

Аладдин

За киноэкранизацию знаменитого одноименного мультфильма взялся Гай Ричи, которому с графикой и анимацией помогают кудесники ILM. Тизер проекта с джинном произвел неоднозначное впечатление, но финальный ролик все же улучшил впечатление, оставив приятное «послевкусие». Все-таки анимация и визуаль-

ные эффекты – это тот аспект, который дорабатывается вплоть до последнего момента. В чем там кроется проблема?

В отличие от Электро, синекожего джинна делали без помощи пластического грима, что работает в минус, поскольку приходится иметь дело с лицом одного из самых узнаваемых актеров мира – Уиллом Смитом. Очевидно, что трехмерщики старались максимально сохранить черты и мимику Смита, сделав изначально ставку на гиперреализм, но технологии и профессиональные навыки по-прежнему не позволяют добиться желаемых результатов в случае с цифровыми людьми. Зритель видит, что герой создан и анимирован на компьютере, а узнаваемая физиономия всемирно известного актера лишь усугубляет этот диссонанс. Если бы джинна играл малоизвестный актер, как в случае с Алитой, то было бы проще продать иллюзию. Но тут все иначе, плюс синий цвет. К тому же часть фильма Уилл Смит будет в привычном облике черного парня. В итоге контраст выходит разительным.

Так что проблема не в технологии захвата актерской игры и киберсканировании, а в творческом решении добиться гиперреализма, как в случае с «Книгой джунглей». Если бы джинн был более стилизованным, то вопросов к нему было бы на порядок меньше. Зрителя бы не корежила зловещая долина. К счастью, финальный трейлер свидетельствует, что аниматоры и трехмерщики все-таки решили двигаться в сторону стилизации, поэтому джинн перестал выглядеть нелепо и неестественно.

Мировая премьера картины состоится в мае, и на этот проект делается весомая ставка. После слабых сборов «Дамбо» – еще одной экранизации классического мультфильма, Disney нуждается в хите. 

SFERAVIDEO

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