

Software: Autodesk Maya/Mental Ray
Industry: Film/Post

СТОП! СНЯТО... ОСТАЛЬНОЕ ДОРISУЕМ

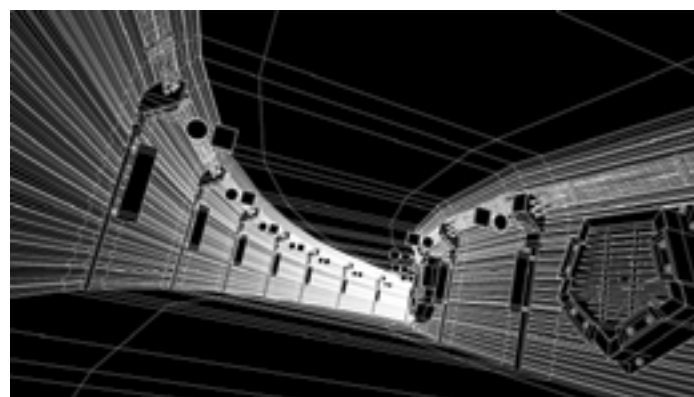
ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ
(ДИЛОГИЯ)

РАССКАЗЫВАЕТ
Борис ЛУЦИК, супервайзер

Летом 2008 года наша студия (DTV-MA) получила приглашение поработать совместно с другими компаниями над крупным проектом режиссера Федора Бондарчука «Обитаемый остров», снятого на базе Non Stop Productions и Art Pictures Studio. Нам достался довольно большой фрагмент фильма, а именно — автомобильные тоннели планеты «Саракш».

Проблема заключалась в том, что построенная декорация была недостаточно «инопланетна» и не вполне соответствовала стилю всей кинокартины. Но понимание того, что материал необходимо дорабатывать, пришло лишь в процессе монтажа. Так что, нам пришлось обрабатывать кадры, снятые без учета некоторых требований пост-продакшен этапа.

Сроки на производство были экстремально сжатыми: 117 планов картины — за 4 месяца! Помимо этого изначально не было ясности, что придется добавлять.



Отсмотрев материал и проанализировав выпавшую задачу, мы поняли, что используя только стандартные средства программного обеспечения, вряд ли успеем настроить свет трехмерного окружения под снятый материал. И, пока велась работа над эскизами и их утверждением у заказчика, специалисты студии углубились в недра документации по Mental Ray и Autodesk Maya. К дате утверждения эскизов и географии компьютерной декорации решение было найдено. Правда, в теории. На практике же специалистами студии оно еще не было отработано.

Пока шли процессы трекинга (использовалось различное ПО, в том числе и модуль Autodesk Maya Live), моделинга и текстурирования, специалисты по освещению и шейдингу отработали полный цикл использования production shaders под существующий в студии пайплайн.

Обычно на композитинг отдается огромное количество слоев, из которых композеры складывают уже полностью готовый план. Для получения необходимых слоев нами были написаны дополнительные скрипты с целью осуществления распределенного рендера через используемый в студии schedule software.

Удобство использования production shaders в том, что при небольших трудозатратах на исследования, можно получить очень точную схему освещения инкорпорируемых в отснятый материал 3D объектов. А ведь в некоторых планах освещение менялось очень динамично: от темного тоннеля до выезда камеры на яркий солнечный свет. И, что немало важно, результат получался в 90% случаев абсолютно предсказуемым.

Использование данного решения позволило в срок сдать обе части картины «Обитаемый остров» с минимальными корректировками, большинство которых относилось уже к финальному сведению материала перед его отправкой в DI.

Постоянный поставщик студии в области постпродакшна и программного обеспечения — компания PROVIS.

