



«ВЫКРУТАСЫ С ЭФФЕКТАМИ»

АВТОР: Константин МЕЕРОВ

Software: Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max и другие

Российские кинофильмы не избалованы любовью отечественного зрителя. Статистика красноречиво свидетельствует о том, что окупаются лишь единицы наших проектов, подавляющее большинство которых – ленты комедийного жанра. Так, самым успешным отечественным фильмом прошлого года оказался опус «Наша Russia: Яйца Судьбы», а этот прокатный год удачно начался для российского кино с новогодней ленты «Ёлки».

Закрепить зрительский успех должна была картина «Выкрутасы» Лео Габриадзе, где одну из главных ролей исполнила голливудская звезда Мила Йовович. В этот раз ей пришлось иметь дело с Константином Хабенским и Иваном Ургантом, а не привычным ей полчищем зомби.

«Выкрутасы» – это фильм-долгострой, который изначально задумывался как спортивная комедия о футбольной команде, составленной из детей-беспризорников. По сюжету этим ребятам

неожиданно удавалось выиграть юношеский турнир, несмотря на руководство тренера-неумехи. Лента именовалась «Колотилов» и должна была выйти на экраны еще в прошлом году. Но этого не произошло, потому что продюсеры решили внести изменения в изначальную концепцию, добавив в сюжет романтическую линию с героиней Милы Йовович. «Колотилов» сменил название на «Щастье», а потом, уже окончательно – на «Выкрутасы».

МОСКВА

Компьютерная графика в ленте не бросается в глаза, создает настроение и помогает рассказать историю. Видеорядом занимались несколько студий, но основными участниками стали База и Bazelevs VFX, входящие в холдинг Bazelevs. Титры выполнила компания CG Factory Александра Горохова. Супервайзерами фильма были Павел Перепелкин и Дмитрий Токояков, а VFX продюсером – Ольга Благова.

Главный герой картины Слава Колотилов (Константин Хабенский), простой школьный учитель, прибывает в Москву с рукописью своего первого романа. В столице он встречает красавицу Надю (Мила Йовович), и они влюбляются друг в друга.

«В сцене знакомства, когда Надя сбивает на машине Славу, – рассказывает супервайзер Дмитрий Токояков, – из рук главного героя выпадает рукопись романа, и листы разлетаются по проезжей части. Этот листопад анимировали в 3D».

Период ухаживания, растянувшийся на несколько дней, включает в себя ряд сцен, потребовавших вмешательства художников по компьютерной графике. К примеру, комплименты и теплые слова, адресованные Наде – на огромных рекламных щитах. Художники готовили эскизы и при помощи программных инструментов для композитинга размещали их поверх настоящих рекламных биллбордов. Дольше всего заняло воплощение креатива Славы на знаменитом памятнике «Рабочий и колхозница».

«Поначалу требовалось понять, на чем и как герой мог написать признание в любви, – говорит Павел Перепелкин. – В итоге решили, что он использовал пустые коробки из-под холодильника, которые каким-то образом привязал к памятнику. Поиск формы занял какое-то время».

В первом акте также присутствует сцена на крыше одной из московских высоток, где Слава



делает предложение Наде. Не думаем, что страховка Милы Йовович разрешала подобные съемки. А если серьезно, то нужного ракурса попросту не было, поэтому кинематографисты отсняли актеров в павильоне на хромакейном фоне. Позднее хромакейное полотно заменили живописным видом Москвы, полученным путем доработки съемочных фонов. Общий же план, помимо 2D matte-painting, включал в себя кое-какую достройку в 3D одной из высоток. По словам Дмитрия Токоякова, в этом им помогли архитектурные материалы программы Autodesk 3ds Max.

А помните обручальное кольцо, которое снимает с пальца и бросает вниз Надя? Конечно же, на площадке драгоценностями никто не швырялся. Обручальное кольцо смоделировали и визуализировали в Autodesk 3ds Max.

«Разлетающийся на куски свадебный торт также не обошелся без нашего участия», – рассказывает супервайзер фильма Павел Перепелкин. – На съемках Йовович на самом деле разворотила угощение, но режиссеру захотелось придать

этому событию ещё больший размах и усилить эффект. Торт был в одном экземпляре и повторных дублей не делалось, поэтому мы на компьютере подготовили детальную анимацию с медленно разлетающимися кусочками торта. Использовали динамику и систему частиц».

Слава уезжает обратно к себе в небольшой городок Пальчики, и влюбленные какое-то время общаются друг с другом, отправляя sms-сообщения. Эффект с летающим между городами конвертом воплотили художники студии Bazelevs VFX, реализовав его в стилизованном мультяшном стиле.

ПАЛЬЧИКИ

Основные события фильма разворачиваются не в Москве, а в приморском городке Пальчики, где проживает жених Слава, которому против его воли поручили тренировать футбольную команду беспризорников. Подростки называют друг друга исключительно по прозвищам и, как и положено, обладают определенными ярко выраженными качествами и умениями.

Очкарик, например, способен пронести на голове тяжеленный арбуз, а также проделать еще более впечатляющие трюки с футбольным мячом.

«В действительности паренек не смог бы удержать арбуз на голове, тот просто сломал бы ему шею, – продолжает Перепелкин. – На съемках мы попробовали муляж, но выглядел он совсем неуверенно. В итоге мальчик отыгрывал сцены без ничего, но так, будто у него что-то было на голове. Позднее мы осуществили трекинг и добавили в кадры CG арбуз, созданный и анимированный в Autodesk Maya».

У одного беспризорника сильно косил глаз, поэтому он получил прозвище «Косой».

«Актер мог косить одним глазом, – рассказывает Перепелкин, – но делал это кратковременно и не особо забавно. Поэтому в сцене, где герой наносит удар по мячу, режиссер поставил задачу комично скосить ему глаз. Для реализации этого эффекта с исполнителем роли Косого мы сделали несколько дублей, отсняв помимо самой игры несколько крупных планов косящего глаза.



Затем посредством трекинга и композитинга отбиралась нужная фаза движения глазного яблока, которая и использовалась в монтаже».

Самые захватывающие сцены в фильме – это футбольные матчи. В съемках принимали участие как актеры, так и спортсмены, занимающиеся футболом в секциях. Ребята гоняли настоящий мяч, но самые эффектные трюки и удары исполнялись с цифровым мячиком в ногах.

Предварительно футбольные сцены проходили стадию поствизуализации. Это означает, что съемочные кадры монтировались с черновой компьютерной графикой, чтобы режиссер видел уровень и качество взаимодействия актеров с цифровым мячом. Особое внимание было уделено траектории полета снаряда.

Кинематографисты хотели восхитить зрителя, но при этом не выйти за реалистичные рамки; цифровой мяч летал как настоящий. Эту работу выполнили художники и аниматоры студии «База».

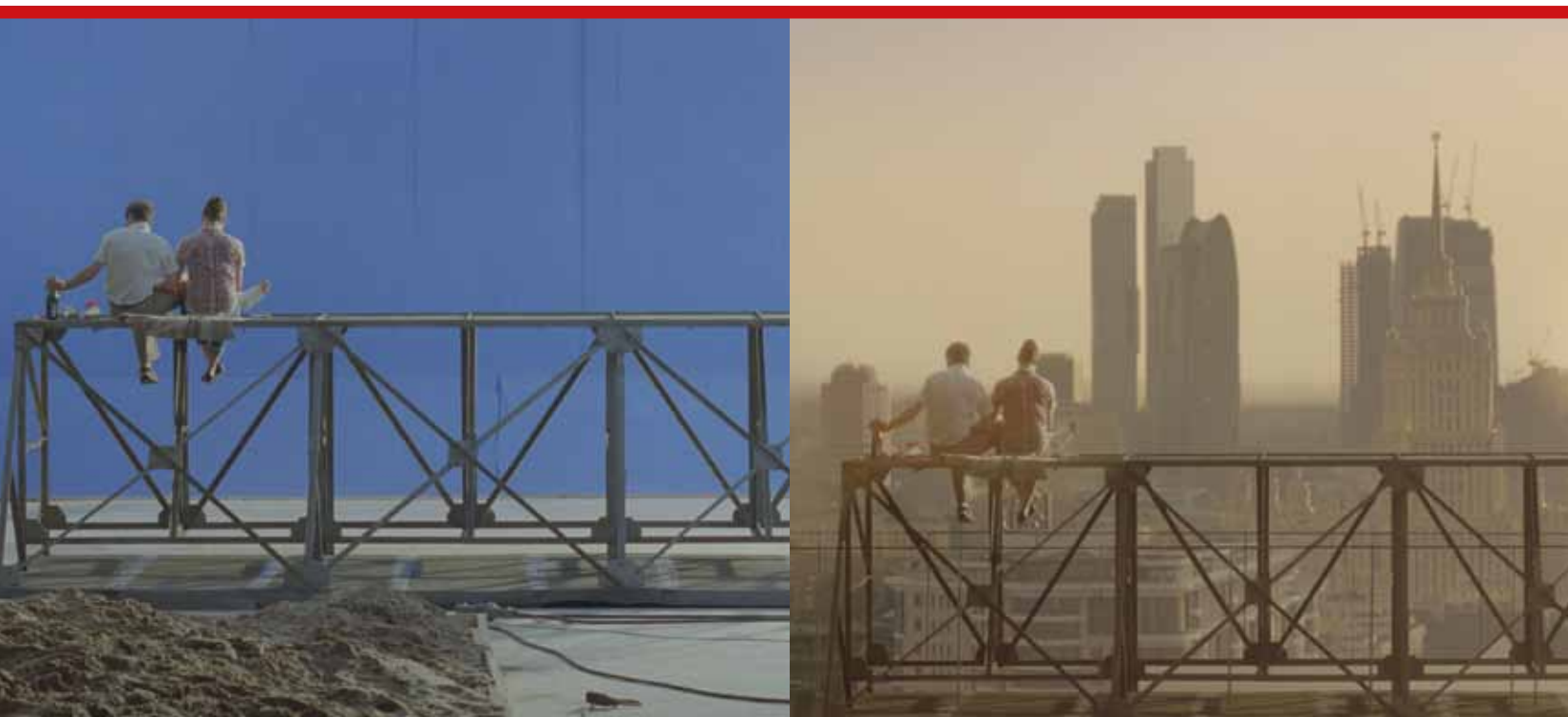
«Мы сразу решили для себя, что пасовать и финтить герои будут цифровым мячом, – добавляет Павел Перепелкин. – Во-первых – это был бы управляемый процесс, во-вторых – съемочное время стоит очень дорого, и делать по пятьдесят дублей представлялось неэффективным. Мяч для большинства планов создавали и анимировали в Autodesk Maya».

Помимо спортивного снаряда компьютерной доработке подверглось табло со счетом. На крупных планах зрителю демонстрируют цифровую модель аналогового табло. Бывает и такое. Кстати, звездное небо над головой Славы и ребят из его команды, когда они любят им на палубе заброшенного корабля, также создали мастера электронного пера и планшета. Из невидимых эффектов, представленных в этом фильме, не можем не отметить башню, где прятался один из героев, который потом становился в рамку и начинал ловить мяч не хуже Джанлуиджи Буффона. Дело в том, что в действительности эта башня находится в

городской черте, а по сюжету она располагалась на отшибе. Чтобы воплотить режиссерскую задумку, трехмерщики студии База построили ее модель в Autodesk 3ds Max, а текстуры взяли с фотографий настоящей – получилось убедительно. Завершается фильм сценой на берегу, где за большим столом сидят жених и невеста (Слава и Надя), вместе с детишками, выигравшими кубок. Сцену снимали в павильоне на фотофоне, который впоследствии улучшили по цвету и текстуре посредством инструментов для композитинга.

Фильм «Выкрутасы» заработал в российском прокате свыше 10 миллионов долларов, снискав любовь простого зрителя. Для отечественного фильма это ощутимый успех.

Авторизованный поставщик студии Bazelevs лицензионного программного обеспечения Autodesk направления Media and Entertainment - компания ProVideo Systems.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ