

"САМЫЙ ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ 3-ДЭ"

Никита Столбунов

Каждый год журналы о кино подводят итоги, в которых знакомят читателей с положением дел в российском кинематографе. Всякий раз ситуация выглядит не лучшим образом: интерес к российскому кино падает, окупаются единичные проекты, а переход на единый электронный билет постоянно откладывается. Среди немногих по-настоящему успешных российских кинопроектов выделяется франшиза "Самый лучший фильм". Эти картины можно и нужно критиковать за невысокий художественный уровень, но отрицать их зрительский успех по меньшей мере несправедливо. Первые две картины не просто "вышли в ноль", но и принесли прибыль.

Третья часть пародийного киносериала отличается не только новыми мишенями для шуток, но и объемным видеорядом. Картину снимали в стереоформате на камеру Phantom 65. Что касается визуальных эффектов, то в триквеле их число ничуть не меньше, потому что объектами насмешек стали в основном зрелищные картины, например "Черная молния" и "Утомленные солнцем: Предстояние". Основным VFX-подрядчиком на проекте стала студия Asymmetric VFX, руководитель которой Виктор Лакисов выступил в качестве супервайзера визуальных эффектов.

Ленин-оборотень

Фильм начинается со сцены, которая пародирует знаменитую советскую ленту "Человек с ружьем". В черно-белой картине Сергея Юткевича вождь мирового пролетариата Владимир Ленин общается с простым солдатом. В комедии Кирилла Кузина "Самый лучший фильм 3-Дэ" создатели превращают Ильича в оборотня, который пожирает обезумевшего от страха красноармейца. При этом кинопародия стилизована под черно-белое кино. Модель кровожадного Ильича с крыльями была построена и анимирована в трехмерном редакторе.

"Изначально мы нарисовали несколько эскизов Ленина-оборотня в карандаше и показали их продюсерам и режиссеру, — рассказывает супервайзер картины Виктор Лакисов. — После того как они выбрали понравившийся вариант, мы смоделировали и анимировали оборотня в программе Autodesk Softimage".

По словам Виктора Лакисова, для анимации студия хотела задействовать собственную технологию, разработанную ранее для картины "Звездная любовь", которая еще не вышла в российский прокат. На лицо актера в этом случае наносятся маркеры, которые служат разметкой для трекинга и одновременно индикатором работы лицевых мускулов. Позднее аниматоры по маркерам переносят актерскую игру на анимационную модель.

Однако на этом проекте все получилось иначе, поскольку продюсеры взяли на роль не актера, а просто двойника Владимира Ильича. В конечном итоге, на этапе постпродакшн была создана компьютерная маска морды оборотня, которую спроецировали поверх лица двойника вождя. В кадре оставили только глаза дублера, все остальное, включая туловище, смоделировали и анимировали в 3D.

"В этой сцене только три первых плана показывают реального двойника Ильича, — подытоживает Лакисов. — В последующих кадрах вождь целиком цифровой".



При создании фильма были использованы программные решения Autodesk 3ds Max, Autodesk Softimage и другие



Изначально Ленин-оборотень был нарисован в карандаше, а затем анимирован в программе Autodesk Softimage



Продюсеры взяли на роль не актера, а просто двойника Владимира Ильича Ленина

Визуализировали оборотня в Pixar Renderman через шейдер собственной разработки, который упорядочивает процесс визуализации по слоям.

"Что касается этапов превращения, когда на Ильиче разрывается одежда, — продолжает Лакисов, — эффект был создан в несколько монтажных планов. Для съемок художники по костюмам подготовили два комплекта разорванной одежды, некрепко сшитой нитками, чтобы на площадке мы дернули за продетую леску и костюм разорвался в нужных нам местах. Отмечу, что к началу съемок этой сцены модель оборотня уже была готова, а сам эпизод прошел превизуализацию, поэтому все участники имели представление о том, что в итоге получится".

В общей сложности на постройку модели оборотня ушло две, а на анимацию в **Autodesk Softimage** три недели. При этом над эпизодом работало пять человек. Отдельно следует отметить особенности работы со стерео в этой сцене. Виктор Лакисов предложил добавить различные дефекты пленке — царапины и пленочный мусор, чтобы обыграть их в стереопространстве. Так, весь этот "шум" был размещен по всей глубине кадра, что придало видеоряду дополнительный объем. Снег в открывающейся сцене был сгенерирован на компьютере, так же как и фасад Смольного дворца — никто специально не ездил в Санкт-Петербург для съемки одного-единственного плана.

Помимо сцены с кровожадным Лениным зритель наверняка обратит внимание на заставки фести-

валя "Самый лучший фильм России". Дизайн перебивки был предложен студии Assymmetric VFX одним из художников-постановщиков картины. По эскизу специалисты по компьютерной графике создали анимированную модель кинопремии. В работе использовалось разнообразное ПО для видеодизайна, но 3D-графика частично создавалась в программе **Autodesk 3ds Max**.

В небе над Москвой

Самой запоминающейся сценой, без сомнения, стало финальное сражение между главным героем и антагонистом, которое пародирует кульминационную битву блокбастера "Черная молния". Этот эпизод создавался на протяжении всего цикла постпродакшн, то есть около двух месяцев.

"Финальные сцены с полетами на машинах над Тверской и Москва-Сити содержат как полностью компьютерные планы, так и кадры, отснятые в павильоне на хромакейном фоне, — отмечает Виктор Лакисов. — Все крутые планы с актерами снимали в павильоне — в автомобиле на регулируемой платформе, сконструированной Кириллом Ющенковым. Но в динамичных и общих планах фигурируют уже анимированные модели автомобилей".

"Самый лучший фильм 3-Дэ" снимался на стереокамеру Phantom 65 с уникальной полноразмерной матрицей, эквивалентной 65 мм, но конкретно пародийный эпизод был отснят не только на Phantom, но и на камеры Red one и Kodak. А фоновые изображения ночной Москвы запечатлели на зеркальный фотоаппарат Canon Mark II.

"Выбор в пользу этих трех камер был продиктован условиями съемок, — рассказывает Виктор Лакисов. — К примеру, кадры со слабым освещением отсняли на Kodak, а диалоги в салоне автомобилей — на Red one. Позднее эти планы были конвертированы в 3D, но все же большая часть сцен снималась на Phantom в настоящем 3D".

Изображения ночной Тверской улицы были сделаны на фотоаппарат самим Виктором Лакисовым без участия режиссера и оператора-постановщика. С режиссером только согласовали точки съемки. Позднее полученные изображения были использованы для построения трехмерных окружающих обстановок в технике 2,5D в программе для сложного композитинга.



Модель кровожадного Ильича с крыльями была построена и анимирована в трехмерном редакторе.



Финальные сцены с полетами на машинах над Тверской и Москва-Сити содержат как полностью компьютерные планы, так и кадры, отснятые в павильоне на хромакейном фоне

"Фотосъемку провел на цифровую камеру DSLR, — делится с нами Виктор Лакисов. — Сделал массу HDR-снимков с разной экспозицией. На этапе пост-продакшн полученные снимки проецировали на геометрию сцены в трехмерном пространстве в программе Nike. Пришлось немало потрудиться, чтобы полученный пейзаж не выглядел плоским при проекции в стерео. Для этого потребовалось насытить сцену атмосферными эффектами. Вообще работа в 3D диктует определенные требования по проектированию и насыщению кадра. Требуется большое число элементов, чтобы пространство не выглядело пустым".

Найти художественное решение "безвоздушности" пространства удалось на этапе композитинга, прибегнув к множественным симуляциям. Чтобы оживить кадры и скрыть брак в работе камеры Phantom в некоторые планы, помимо атмосферных эффектов, художники добавили блики и засветку.

"Почти все элементы пришлось сгенерировать заново, — продолжает Виктор Лакисов, — потому что имевшиеся в нашем распоряжении библиотеки стоков были бесполезны из-за "плоскости" элементов, которые требовалось создавать в 3D. Что касается бликов, то я подсмотрел этот эффект в фильме "Шаг вперед 3D".

Многие заготовки были отсняты на 3D-камеру. Под техническую съемку создатели фильма выделили Виктору Лакисову полную смену.

"Волга" против "Мерседеса"

В динамичных сценах автомобильной погони над ночной Москвой присутствует несколько полностью компьютерных планов. В кадре использованы CGI-модели не только автомобилей, но и всех объектов. Например, в сцене с памятником Маяковскому, когда летающий автомобиль сносит ему голову. Картину разрушения реализовали посредством техники симуляции твердого тела (rigid body simulation) в программе **Autodesk Softimage**. Предварительно пред-

ставители студии Asymmetric VFX побывали на площади, где все тщательно образом сфотографировали, чтобы использовать полученные снимки в качестве текстур для объектов. Разумеется, сцена также целиком была превизуализирована, а все автомобильные трансформации отражены в эскизах. Построили и анимировали машины в программе **Autodesk Softimage** после одобрения концептов со стороны продюсеров и режиссера. Кое-какие из предложенных идей по их внешнему виду так и не нашли воплощения в фильме.

"Наши художник подготовил эскиз «Мерседеса», — рассказывает Виктор Лакисов. — По задумке, автомобиль злодея находился в энергетической плазменной оболочке, но эта идея так и не была реализована в силу производственных ограничений".

Думаю, всем очевидно, что сцена с выходом в космос — это полностью компьютерный план, но и кадры полета над Тверской тоже изобилуют цифровым содержанием. Помимо автомобилей и фотографических фонов попадающие в фокус пешеходы и транспорт также были сгенерированы художниками по компьютерной графике. Дело в том, что на момент съемок в городе проходил праздник и мэрия Москвы улицу на время сделала пешеходной, поэтому лишних людей пришлось вытирать из кадров и подменять их анимированными моделями авто. Отметим, что цифровой контент выглядит в динамике очень достоверно.

"Самый лучший фильм 3-Дэ" стал первым стереофильмом в фильмографии студии Assymmetric VFX. Кроме того, на этом проекте специалисты компании впервые опробовали полный цикл цифрового DI. Триквел комедии вышел на экраны в январе этого года и к концу проката сумел заработать около 10 миллионов долларов. Это меньше второго и, в особенности, первого фильма, но все же в финансовом плане дела обстоят не так фатально, как у подавляющего большинства отечественных лент. Тем не менее, продюсерам имеет смысл призадуматься о целесообразности съемок четвертого фильма без кардинальной смены концепции. 