Легендарный Уилл Смит – фильм «Я – легенда»

Бастер Ллойд

Плакат к фильму «Я – легенда»

Знаменитый голливудский актер Уилл Смит умудрился недавно отличиться дважды за один вечер. Во-первых, он получил премию Oscar за роль в картине «Король Ричард», а во-вторых, угодил в скандал, дав пощечину ведущему церемонию за глупую шутку в адрес своей жены. В итоге американская киноакадемия запретила новоиспеченному лауреату появляться на церемонии награждения следующие 10 лет. Так что есть повод поддержать Смита, вспомнив об одном из его лучших фантастических фильмов, который в свое время стал большим хитом. Речь сегодня пойдет о блокбастере «Я – легенда».

Подготовка

Новелла Ричарда Мэтисона будоражила умы кинематографистов не одно десятилетие. Впервые ее экранизировали в 1964 году в Италии, а спустя семь лет на экраны вышел и голливудский вариант с Чарлтоном Хестоном в главной роли. В первой половине 1990-х проект разрабатывался Ридли Скоттом с прицелом на участие Арнольда Шварценеггера, но из-за разногласий по бюджету фильму так и не был дан зеленый свет. В итоге права на экранизацию оказались у студии Warner Brothers, по заказу которой Акива Голдсман («Игры разума») написал сценарий. На главную роль утвердили Уилла Смита, который к 2006 году закрепился в статусе мировой кинозвезды. В режиссерское кресло усадили Френсиса Лоуренса – постановщика комикса «Константин: Повелитель тьмы».

Действие романа перенесли из Лос-Анджелеса в Нью-Йорк, образ которого должен был претерпеть кардинальные изменения при помощи компьютерной графики. Съемки проходили на улицах мегаполиса и в настоящих помещениях, а не в студийных павильонах. Предварительно все сцены действия прошли превизуализацию. Превизы также создавались и в ходе самих съемок.

Вампиров из романа превратили в мутантов. Первоначально их должны были играть актеры в пластическом гриме, но из-за нехватки времени на утверждение дизайна и неудавшийся тест с беготней статистов для одной из сцен студия решила создавать этих существ в 3D. Таким образом число планов с компьютерной графикой увеличилось с 400 до 800.

Кадр из фильма. Съемочный материал проходил обработку с использованием множества техник по дорисовке и достройке фонов

Съемки фильма проходили на улицах Нью-Йорка

Съемки

Открывающая фильм сцена с пустынным Нью-Йорком является не только визитной карточкой проекта, но и квинтэссенцией творческих задач, которые были поставлены перед съемочной группой. Отдельные кадры снимались на перекрытых улицах Нью-Йорка, которые впоследствии «вычищались» от всего лишнего, в том числе от людей в кадре на заднем плане и любых признаков жизни. Общие планы с проездом автомобиля перестраивались с использованием геометрии зданий, воссозданных по фотографиям Манхэттена и материалов лидарного сканирования. Кадры с проходом через пшеничное поле с видом на Times Square снимались в павильоне. Задний план тут целиком был воссоздан средствами графики. К слову, основным VFX-вендором была выбрана студия Sony Imageworks, удостоенная премии Oscar за визуальные эффекты к «Человеку-пауку 2».

Сцена с бруклинским мостом снималась на настоящей локации. Известно, что на тот момент этот эпизод был самым дорогим из когда-либо снимавшихся в Нью-Йорке. Съемки обошлись в 5 млн долларов США из-за привлечения огромного числа статистов. Все разрушения, конечно же, реализовывались средствами компьютерной графики, о которой пришло время поговорить.

Монтаж, обработка, графика и эффекты

«Я – Легенда» – топовый кинопроект в плане визуальных эффектов, который вместил в себя решение абсолютно всех задач в области компьютерной графики и анимации. Упомянутые превизы использовались для постановки action-сцен. Трекинг применялся для отслеживания движения камеры с последующим композитингом трехмерных объектов в сцену. Достройка фонов при помощи техник deep compositing и matte painting также нашли свое применение. Наконец, имели место симуляция динамики твердых тел и анимация персонажей.

Например, модель моста для кадров с обрушением воссоздали в Houdini, чтобы затем расшатать мост и обрушить его. Трехмерщики применили симуляцию динамики твердых тел и процедурные настройки. Помимо этого, специалисты симулировали дым, брызги и обломки. Даже спустя 15 лет после выхода на экраны этот эпизод смотрится впечатляюще и зрелищно.

Фрики

Мутантов на площадке играли актеры в серых костюмах с датчиками для захвата движения. MoCap-данные собирались, вычищались и дорабатывались аниматорами, которые работали в Autodesk Maya. Кожа существ имела подробную текстуру, написанные программистами шейдеры и всегда визуализировалась с эффектом подповерхностного рассеивания. На тот момент качество графики и анимации было на хорошем уровне, но сейчас в облике и движениях этих персонажей чувствуется вымученность и искусственность. Все-таки антропоморфные существа – ахиллесова пята трехмерной анимации, когда требуется реализм без примеси стилизации.

Дизайн трехмерных мутантов был создан в студии Tatopoulos Design Studios. После согласования предложенного образа мастера студии вылепили скульптуры мужской и женской особи в масштабе 1:4. Что касается физиономий мутантов, то их создали в натуральную величину.

Впоследствии скульптуры сканировались, и аниматоры уже работали с оцифрованными моделями, которые модифицировались и подготавливались под анимацию. «Оживление» мутантов производилось с использованием упомянутой чуть ранее техники захвата движений. Лицевая же анимация редактировалась с применением ключевых кадров.

Бешеные крысы также создавались в графике и анимировались в пакете Autodesk Maya. Примечательно, что одним из живых референсов для аниматоров послужил задиристый хомяк их коллеги, а не домашняя крыса, отличавшаяся чересчур спокойным поведением. Специалисты потратили довольно много времени на поиск нужного поведенческого паттерна, который бы показал опасность инфицированной особи крысы без намеков на комичность.

Мутантов создавали и анимировали при помощи техники захвата движений

Кадр из фильма

Вертолет на крыше

Супервайзер Ян Хантер и продюсер Дэвид Хейман из New Deal Studios изготовили фрагменты упавшего на крышу вертолета, который затем специалисты по композитингу из Imageworks интегрировали в сцену. Получалось примерно следующее: зритель видит вертолет, который вот-вот рухнет на землю, и вдруг в кадр входит герой Уилла Смита с винтовкой и намерением поохотиться на оленей. Всю необходимую информацию по трекингу специалистам New Deal Studios предоставили художники Imageworks. Макет вертолета и крышу в масштабе 1:6 снимали с использованием программируемого крана. При создании модели были использованы некоторые части от вертолета Jet Ranger, построенного ранее для «Терминатора 3». Миниатюрной модели геликоптера, разумеется, придали потрепанный вид, выбив ей стекла, добавив вмятин и плесени. Трава, произраставшая рядом, также была «высажена» в нужном масштабе. Съемка сцены производилась со скоростью 48 кадр/с.

Финальное сражение

Главный герой похищает самку мутантов, после чего его дом атакуют 150 особей. В финальной битве приняло участие максимальное количество анимированных персонажей. В этих кадрах действовали модели, оживленные как при помощи техники захвата движений, так и по ключевым кадрам. В тех случаях, когда в кадре присутствовали одновременно до 40 особей, их оживляли с использованием программного комплекса Massive и агентов искусственного интеллекта, которых визуально подгоняли под утвержденный образ мутантов. Взрывы в момент прорыва через парк – это пиротехнические эффекты, которые дорабатывали средствами композитинга при добавлении в кадры.

Работа над визуальными эффектами была окончена за один месяц до премьеры. Фильм «Я – легенда» понравился как зрителям, так и кинокритикам. В кинотеатральном прокате лента заработала более 585 млн долларов США при официальном бюджете в 150 млн. С учетом внушительных продаж на вторичных носителях проект принес ощутимую прибыль. Какое-то время курсировали слухи о сиквеле или римейке, но дальше разговоров дело не пошло. Так что по факту есть оригинальный фантастический фильм, который обречен на хорошую зрительскую аудиторию даже годы спустя.