

# Обезьяны на марше

Бастер Ллойд

**П**ротивостояние человека и обезьяны – популярная тема в художественном кино и литературе. Взаимоотношения с братьями нашими меньшими, от которых согласно теории Дарвина произошли мы все, всегда вызывали живой интерес у творческих людей. Пожалуй, самым значительным литературным произведением, наиболее глубоко рассмотревшим вопросы, насколько далеко мы ушли от предков и что делает нас людьми, следует признать фантастический роман «Планета обезьян» Пьера Буля. По крайней мере, это произведение оказало наибольшее влияние на массовую культуру и уже причислено к классике мировой литературы, несмотря на относительно молодой возраст.

Пьер Буль написал роман в 1963 году, а уже спустя пять лет на экраны вышел одноименный голливудский фильм с Чарльстоном Хестоном в

главной роли. Картина пользовалась огромным успехом, и впоследствии зритель увидел еще четыре продолжения разного уровня качества. Помимо этого, в 2001 году на экраны вышел малоудачный ремейк за авторством Тима Бертона, в котором именитых актеров гримировал в обезьян великий Рик Бейкер. И вот прошло 10 лет, и в кинотеатрах по всему миру вновь показывают фантастический приключенческий фильм про столкновение людей и приматов. Но в этот раз зрителю предлагают не ремейк оригинального фильма, а ленту по мотивам «Завоевания планеты обезьян» – четвертого фильма классической франшизы.

Режиссером фильма «Восстание планеты обезьян» стал малоизвестный британский кинематографист Руперт Уайтт. Как же ему удалось получить столь престижный проект с бюджетом под 100 млн долларов? По его собс-

твенному признанию, студия предложила ему встретиться спустя какое-то время после фестивального успеха его картины «Побег из тюрьмы». На эту встречу Уайтт принес презентационный ролик, содержащий разнообразные фрагменты из известных фильмов, которые должны были донести его видение проекта до руководства. План сработал, и вскоре Уайтт получил должность режиссера-постановщика.

## Вместо грима CGI

Руперт Уайтт решил снять фильм в реалистичном ключе. И поскольку в картине обезьяны представляли не разумными существами, как в других фильмах франшизы, то на одном из этапов подготовительного периода кинематографисты начали рассматривать возможность съемки дрессированных приматов, но от этой идеи быстро отказались. Чтобы не возить-

**Logocam A750/LLL DIM KIT**

- общая потребляемая мощность - 150 Вт
- общая мощность в галогенном эквиваленте - 750 Вт

**Logocam**  
АВТОНОМНЫЙ СВЕТ LOGOCAM

в нужном месте,  
в нужное время

**proland**  
+7 (495) 941-98-69  
www.proland.ru

NATEXPO 2011  
23-25 ноября  
ВВЦ, Павильон 75  
Зал №1, Стенд В60



К фильму художниками Weta Digital были созданы десятки концептов

ся с капризными животными создатели сделали выбор в пользу компьютерной анимации и техники захвата актерской игры. Основной подряд получила студия Weta Digital, один из мировых лидеров в области Performance Capture (технологии цифровой регистрации движений актеров, которые затем используются для создания трехмерных анимационных персонажей). Именно эта компания подарила кинозрителям Голлума (трилогия «Властелин колец»), Кинг Конга и На'Ви («Аватар»), а в настоящий момент создает «Хоббита». Роль резко поумневшего шимпанзе по имени Цезарь доверили сыграть блистательному MoCap-актеру Энди Серкису, который уже изображал обезьяну для блокбастера «Кинг Конг» Питера Джексона. Руководил

- • • • • **Интересные факты** • • • • •
- *В нескольких планах актерам подменили конечности цифровыми копиями, чтобы контакт с анимированной обезьяной отличался большим правдоподобием.* •
- *Актеры, изображавшие горилл и орангутангов, надевали на руки специальные ходули, чтобы имитировать длину конечностей обезьян.* •
- *Моделирование и анимация главного персонажа по имени Цезарь продолжались на протяжении восьми месяцев;* •
- *Сцена на мосту снималась на площадке, где была выстроена секция моста. Съемка производилась на хромакейном зеленом фоне.* •
- *Специалисты утверждают, что это была самая большой площад, на которой когда-либо производился захват движения.* •

работой над визуальными эффектами и анимацией лауреат премии «Оскар» Джо Леттери.

Основная часть технологии, которая была использована при производстве

персонажей для фильма «Восстание планеты обезьян» прошла испытание проектом «Аватар» Джеймса Кэмерона. Но оборудование по захвату актерской игры и кое-какие решения все же претерпели существенные изменения, сделав процесс еще более удобным. Например, в этот раз исполнители ролей не отыгрывали свои сцены в сером павильоне на ограниченной площадке, именуемой Volume, в окружении десятков камер с инфракрасными датчиками. Актеры, изображавшие приматов, играли в настоящих декорациях или же на натуре вместе с лицедеями, герои которых по сюжету были людьми. Вместо оптических маркеров с отражающими свойствами они носили костюмы со спецосвещением на основе диодов, кото-

рые функционировали при разных условиях освещения. Кинематографисты имели возможность осуществлять одновременный захват актерской игры с восемью актерами. Поскольку сессия MoCap проходила в декорациях или на натурной площадке, то объем получаемых данных был массивней из-за режиссуры и разнообразной бутафории. Почистить информацию удалось за счет обновленного софта компании Giant Studios, которая и предоставила оборудование для захвата движения.

Помимо этого, специалисты Weta усовершенствовали систему для симуляции на компьютере волос, мускулов, кожи и глаз. Если же говорить о самих моделях обезьян, то творческий процесс начался с иллюстраций, затем по ним были вылеплены скульптуры из глины, и только после этого 3D-художники воссоздали персонажей



Обезьяны, в том числе главный персонаж по имени Цезарь, были созданы при помощи техники захвата актерской игры

в 3D. Но все же основная задача заключалась в том, чтобы зафиксировать игру актеров и как можно точнее передать ее компьютерным моделям обезьян. Самым серьезным улучшением стала новая система лицевых мышц, которая отвечала за динамику, баллистику и вторичные движения, поддерживавшие объем лица.

«Сам процесс создания лицевой анимации по-прежнему пребывает на стадии изучения, – рассказывает Джо Леттери, – потому что усвоить и понять механизмы работы лицевых мышц гораздо сложнее, нежели других частей тела. Мышцы лица не связаны со скелетом, тем не менее, аниматорам есть с чем работать при управлении их игрой. При этом неважно, идет речь о технике захвата актерской игры, анимации по ключевым кадрам или того и другого вместе».

Человеческое лицо отличается от морды шимпанзе в плане анимации тем, что у животного более ярко выраженные мышцы, и если объем лица уменьшается, то это сразу же становится заметным. Аниматоры тщательным образом изучили строение и поведение приматов, уделив внимание многим деталям, но все же внесли в законченную модель щепотку человечности, чтобы усилить интеллект Цезаря и поспособствовать возникновению чувства эмпатии к этому персонажу.

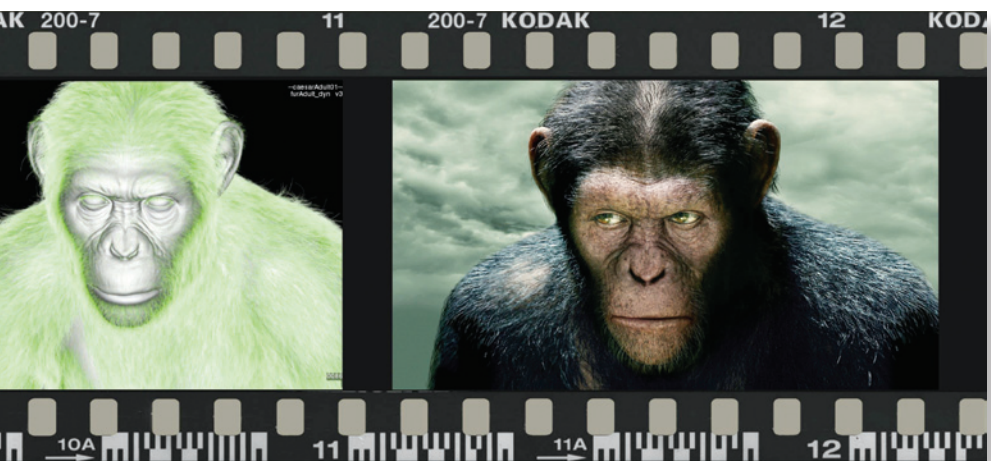
«Каждый персонаж мы постарались наделить индивидуальностью, – продолжает Леттери. – Обыграли идею с помещенной в клетку гориллой по прозвищу Бак, сделав ее невероятно мощной и сильной. Цезарь и другие шимпанзе плели хитрые интриги, а орангутанг обладал сообразительностью. Например, он знал язык жестов».

Студия Weta отказалась от интерполяции и применения процедурных средств управления. В этот раз упор был сделан на детализацию, поэтому пришлось пожертвовать скоростью работы. Помимо этого, специалисты Weta Digital разработали новую модель глазного яблока, чтобы с большей правдоподобностью показать расширение зрачков и преломление в них солнечного света.

«Эффект выражаемых эмоций зависит от того, как посажены глаза. Не следует забывать и о деталях, которые нужно было преувеличить для достижения в игре персонажа нужного эффекта, – продолжает Леттери. – Энди Серкис широко распахивал глаза. Но насколько распахнутыми они должны быть у Цезаря? В нашем случае частенько все заканчивалось интерпретацией».

Производственный конвейер студии Weta включал в себя следующие программные решения: Adobe Photoshop, Autodesk Maya, Nuke, Renderman и ряд собственных плагинов и разработок.

Фильм «Восстание планеты обезьян» стал неожиданным хитом этого лета. Картина заработала в мировом прокате более 350 млн долларов, купив с лихвой не только производственный, но и рекламный бюджет проекта. Кроме того, лента получила положительные отзывы в прессе, так что очередному продолжению неизбежно быть. Руперт Уайтт не скрывает, что не прочь вновь оказаться в режиссерском кресле. Художники и аниматоры Weta Digital также неминуемо окажутся в упряжке в случае запуска сиквела, поскольку лучше них обезьян создает только природа.





Precision Lighting Instruments



# LEDZILLA



- ▶ Откидной дихроичный фильтр конвертирует дневной свет в искусственный.
- ▶ Чистая граница света и тени при использовании шторок ИЛИ мягкий переход благодаря откидному диффузору.



- ▶ Регулировка луча в пределах 4°...56°.
- ▶ Потребляемая мощность 8 Вт при высокой светоотдаче.

- ▶ Установка на камеру или перед камерой благодаря встроенной ручке с шарниром.
- ▶ Плавное диммирование от 100% до нуля без изменения цветовой температуры.
- ▶ Питание от любого источника постоянного тока 6...18 В.



**DEDOTEC**

DEDOTEC Russia  
 тел. : +7 (495) 651-9642  
 факс: +7 (495) 434-7598  
 info@dedotec.ru  
 www.dedotec.ru  
 Пр-т Вернадского, д. 95, корп. 4,  
 119526, г. Москва