



Мини исследование в рамках сетевого
проекта «В модельном Зазеркалье»

МОДЕЛИ в СОВРЕМЕННОМ КИНО

Гипотеза

Развитие кино невозможно без
использования моделей



Цель

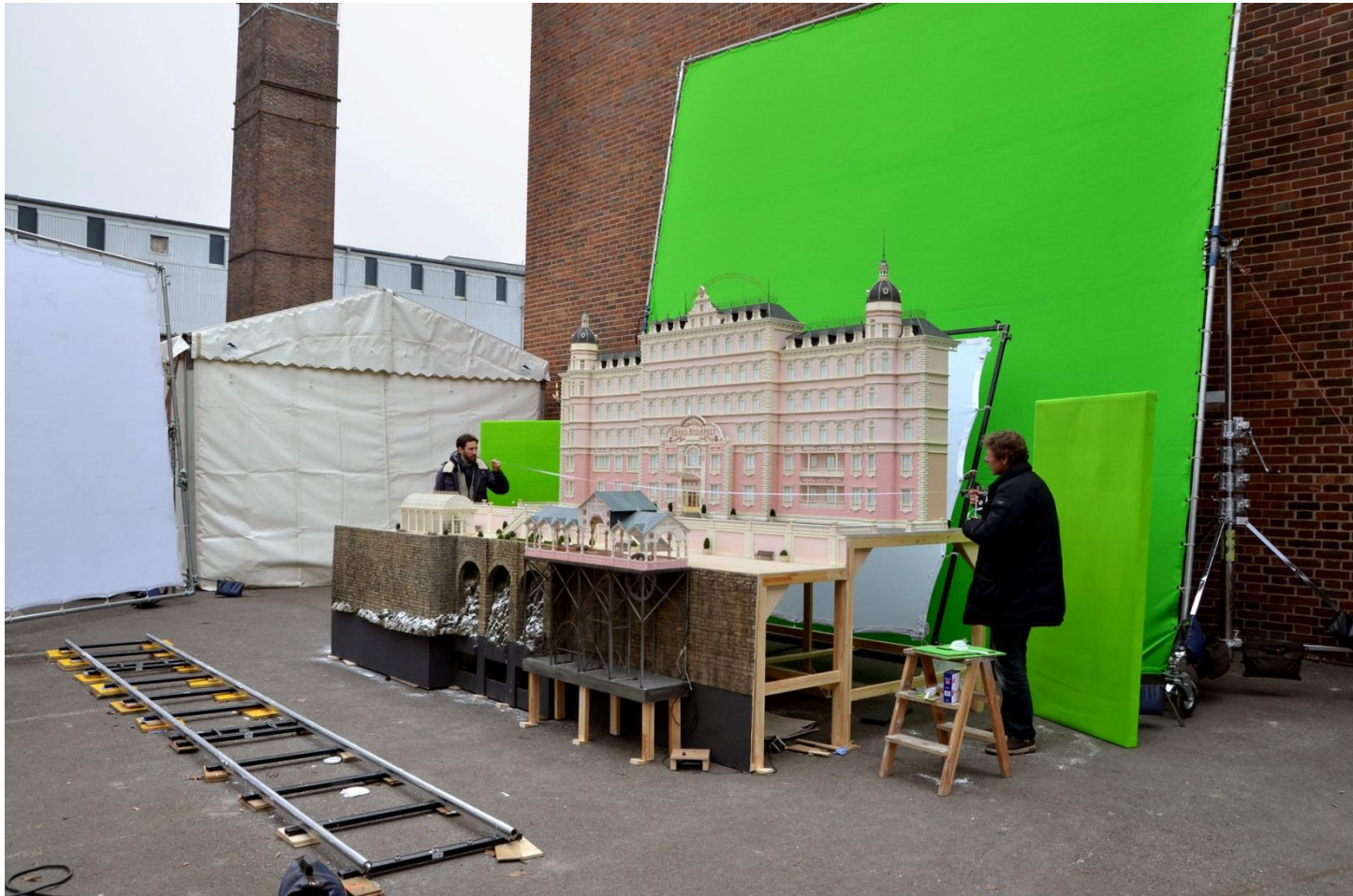
Изучить роль моделей в кино

Задачи:

1. Узнать какие модели используются в современном кино и для чего они нужны
2. Узнать с какими профессиями связано моделирование в кино
3. Создать презентацию

Объект исследования: современное кино

Предмет исследования: роль моделей в кино



АКТУАЛЬНОСТЬ

Сегодня трудно представить, как выглядел бы кинематограф без использования спецэффектов. Каждую неделю в прокат выходят новые ленты, в которых что-то обязательно взрывается, исчезает по мановению ока или меняет форму на глазах у изумлённой публики. А ведь эти спецэффекты, кажущиеся нам привычными сегодня, не всегда были столь реалистичными и продуманными. В этой статье мы попытаемся разобраться, как выглядит «закулисье» процесса создания спецэффектов и как снимают фильмы с их использованием. Мы проследим историю развития аудиовизуальных спецэффектов и дадим практические советы по созданию фильмов с лучшими спецэффектами в домашних условиях.

Экскурс в историю спецэффектов

Первая попытка

Одной из первых попыток кинематографистов использовать в своих творениях спецэффекты можно считать немую французскую короткометражку «Замок дьявола», снятую в 1896 году. Этот фильм длится всего 195 секунд, но несмотря на это режиссёр, сценарист и оператор Жорж Мельес решает на использование метода создания спецэффектов посредством монтажа. За три с лишним минуты летучая мышь успевает превратиться в Мефистофеля и при помощи своей магии создать посреди готического замка волшебный котёл, из которого появляются всевозможные фантастические существа, големы, призраки и скелеты.



ВИДЫ МОДЕЛЕЙ

1. АНИМАЦИЯ
2. МИНИАТЮРЫ
3. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА
4. АНИМАТРОНИКА
5. КОМПЬЮТЕРНАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ
6. 3D

Анимация

Чтобы показать на экране то, что существует лишь в человеческом воображении, создатели кино часто использовали анимацию.

Исходный рисунок с каждым новым кадром немного меняли, чтобы на киноплёнке в итоге было запечатлено движение фигуры. Самой старой из дошедших до наших дней анимационных картин принято считать работу 1906 года «Комические фазы смешных лиц», которая представляет из себя постепенное преобразование одного рисунка в различные причудливые выражения лиц людей.



Миниатюры

Также популярным приёмом при создании спецэффектов в кино на протяжении веков остаётся использование миниатюр – уменьшенных копий объектов. Всё тот же Жорж Мельес в 1902 году снял впечатляющий фильм «Путешествие на Луну». Несмотря на то, что этот фильм всё ещё относится к немому кинематографу, из-за своего амбициозного фантастического сюжета лента воспринимается как динамичный блокбастер своего времени.



Дорисовка

Первый фильм, который может похвастаться использованием приёма «matte painting» (*дорисовка декораций* – прим. ред.) это «Калифорнийские Миссии», снятый в начале двадцатого столетия. Данный способ создания спецэффектов достался в наследие от «старшего брата» кино – театра. В данном случае реальные кадры из фильма совмещаются с рисунком для создания иллюзии объектов окружающей среды, которые невозможно снять вживую. В качестве более позднего и наиболее известного примера использования данной техники можно привести фильм Джеймса Кэмерона «Титаник», который был снят в 1997 году.



Компьютерная графика

С развитием компьютерной техники, создатели кино решили не терять времени и внедряют в своих произведениях самые прогрессивные инструменты. Так, в середине семидесятых годов двадцатого века на экраны выходит фантастический вестерн «Мир дикого запада». Сцены, в которых зритель видит происходящее в кадре глазами стрелка, изготавливались титаническим трудом. Создателям пришлось изрядно попотеть, чтобы снять этот двухминутный эпизод. Актёры надевали контрастную белую одежду, чтобы их силуэты на плёнке можно было различить, а затем аниматоры покадрово дорисовывали отснятые сцены в компьютерной программе.

Появление в кино первого персонажа, который был создан исключительно с помощью компьютерной графики, связывают с выходом на экраны в 1985 году фильма режиссёра Барри Левинсона «Молодой Шерлок Холмс». Тридцатисекундная сцена с появлением «ожившего» рыцаря с витража заняла у создателей картины шесть месяцев кропотливого труда. Витраж был сначала вручную нарисован акриловыми красками, а затем отсканирован и обработан в первом графическом редакторе компании Pixar.



Аниматроника

Самой знаковой картиной, в которой использовалась техника создания анимированных моделей стала картина Стивена Спилберга «Парк юрского периода» 1993 года. Для создания вымерших монстров было задействовано огромное количество ресурсов. В отличие от недавно вышедшей ленты «Мир юрского периода», где для создания доисторических хищников была использована технология 3D, в оригинальном фильме динозавров изготавливали «в реальности». Художники и аниматоры создавали своих «питомцев» по образу и подобию действительно существовавших динозавров.



Компьютерная мультипликация

Днём рождения ручной рисованной анимации считается 30 августа 1877 года. В этот день Эмиль Рейно получил патент на изобретённый им праксиноскоп – прибор, который делает возможным увидеть последовательно сменяющиеся рисунки в плавном движении. На протяжении более чем одного столетия создатели кино делали всё более сложные творения с использованием новых технических и компьютерных средств. В итоге в 1995 году студия Pixar выпустила первый в мировой истории полнометражный компьютерный мультипликационный фильм «История игрушек».



3D

Ещё в конце девятнадцатого века пионер кино Уильям Фриз-Грин пытался запатентовать метод воспроизведения стереоскопических фильмов. Такой метод предполагал, что спецэффекты создаются путём пересечения изображений с двух разных плёнок на одном экран рядом друг с другом. При этом зритель должен надеть на себя стереоскоп – устройство, совмещающее два изображения в одно. Такой способ воспроизведения стереоскопических фильмов не смог «уйти в народ» из-за слишком больших размеров аппаратуры, необходимой для просмотра кино.

Пожалуй, самым знаменитым 3D-фильмом в истории кинематографа стал «Аватар» Джеймса Кэмерона.



Профессии, связанные с моделированием в кино:

- Графический дизайнер
- Мультимпликатор
- Аниматронник
- 3D инженер

Кино тесно связано с использованием моделей, которые выполняют различные функции в том числе и экспериментальные.

Кино невозможно снять без моделирования