

“魔兽”与表演捕捉

对扮演“最丑兽人”古尔丹的吴彦祖而言,这次《魔兽》电影拍摄的新体验在于“动作捕捉”。他这样描述:古尔丹的动作习惯是半蹲着,活动的时候还好,最难的是停下来听别人讲话,我扎着马步一听就是五分钟,后来带去温哥华的裤子都小了,因为拍摄完,大腿肌肉粗壮了一圈。

虽然人们对吴彦祖“一个帅哥如何扮演一个怪兽”更感兴趣,实际拍摄时,吴彦祖对于“变丑”这件事基本上是没有察觉的。因为今天,当我们谈论特效时,早就不是需要特效化妆的年代,重要的是肢体动作和面部表情——没错,面部表情也是捕捉的对象之一,因此虽然业内人士也往往沿用动作捕捉这个词,更准确的表述其实是“表演捕捉”,今天的技术,已经完全可以把面部乃至眼神都捕捉在内。

在此之前,完成动作捕捉最著名的角色,是“魔戒三部曲”的咕噜。这个角色塑造有多深入人心?当年的奥斯卡奖评选最佳配角时,还一度想将其列入提名,最终,因为无法确定哪个部分的由安迪·瑟金斯完成,哪部分又由计算机完成而作罢。几年以后,瑟金斯又出演了“猩球崛起”系列中的恺撒,完成了配角到主角的过渡,瑟金斯也因此成了动作捕捉的教父级人物。

《魔兽》是一部极为典型的“视效驱动”电影。说它“极为”,原因在于许多电影通常只需要处理单个用CGI做出来的角色,比如瑟金斯扮演的恺撒和咕噜。而《魔兽》中涉及的相关角色有几十个,光是视效方面的工作体量,就已经让这部影片与众不同。《魔兽》一共制作了2000个视效镜头,大约1300个镜头中有兽人出现。

动作捕捉是一方面,另一方面则是面部捕捉。

电影特效:昨天与今天(上)◆ 驳静



拍摄时的状态,看上去也挺超现实。首先演员脸部要放置将近120个荧光标记点,随后,有两台小摄影机通过头带固定在他们头部,镜头离脸大概12厘米。这样一来,表演过程中所有面部肌肉活动,甚至眼睑的运动也能收录进数据。

在《魔兽》要开拍的消息传出时,工业光魔其实就在测试这套新的面部捕捉系统,他们的突破在于,可以省去计算机修正这一步,而是可以将捕捉到的动作数据直接生转化为最终结果。对电影制作而言,节省了大量时间。从业界的角度来看,它的真正突破并不是开发了新的技术,而是效率方法的推进。

《星球大战》的豪赌

1975年,乔治·卢卡斯决定要拍摄《星球大战》。他最初的构想,是一部太空动作片,里面要有宇宙飞船,还希望电影充满节奏感,比如随时在运动,剪辑上最好也能明快频繁。但是,并没有任何一家公司能够实现他头脑里的太空世界。

事实上,当时受反垄断法之压,制版厂体系开始崩塌,许多大型制作公司都裁减掉了特效部门。卢卡斯索性就从他们那里买了一大批便宜

有这样一种观点:电影,本质而言就是一种视觉特效,从这个角度,视效的发展史,几乎就是电影发展史。在观看《魔兽》这样的视觉盛宴之时,你或许很想知道,特效背后藏着怎样的秘密?

宜的旧设备,在加州的一个仓库里支起了工业光魔。那个时候,可能卢卡斯本人也没有意识到,这家视效公司不只开启了一个新的时代。他更无法预知的是,从《星球大战》上映后,视觉特效会在电影里占据如此重要的地位,以至于今天,“视效驱动电影”成了一个特有类别。

当时,CGI(计算机合成图像,也就是常说的“数字特效”)还处在襁褓之中,几乎仅在理查德·赫夫龙的《未来世界》中微弱地使用过,卢卡斯想要的效果,完全无处可鉴。

现任工业光魔创意总监的丹尼斯·穆伦还记得他当时读到《星球大战》剧本时的感受,尤其是最后三四十页中,几乎每一页都充满了战斗特效镜头,他觉得“没有人能完成得了这东西”。当时不到30岁的约翰·戴克斯特拉是光学特效专家,他被卢卡斯游说过去带队。而戴克斯特拉找来的人当中,不是在校艺术专业学生,就是摄影艺术从业者,还有一些模型和机械工程师,这批人当然也毫无经验,甚至不知道要做什么。后来戴克斯特拉在接受采访时,也表示为了一部电影专门成立一家视效公司,“简直是一场天真的豪赌”。

这场豪赌,显然赢了。《星球大

战》的划时代意义被一再提及,创造了前无古人的观影体验。不过有意思的是,《星球大战》的视觉特效,仍然不能算得上由计算机合成,可它却被公认为传统特效与CGI的分水岭之作。最主要的原因,还是因为戴克斯特拉设计了后来风靡一时的电子运动工作系统,他用自己的姓给它命名,叫作“Dukstraflax”。

这台系统,可以控制动态的、精确重复的摄影机动作,换句话说,电影诞生将近100年来,摄像机的宿命就是静静地支在一个位置,拍摄。戴克斯特拉却设计了机械手臂,控制摄像机的运动方式和频率,这样一来,可拍摄的范围大大增加,单个运动镜头中,竟然可以加入以前想都不敢想的大量元素,而且这些元素都是运动的。这才有了卢卡斯想要的那种节奏感。

视觉特效3.5时代

到了80年代末,导演卡梅隆觉得工业光魔已经在《深渊》中做到了他想要的CGI动画,所以他把《终结者II》交给他们,那时候离这位大导演因为拍摄《泰坦尼克号》拖垮了三家制片公司,还有十几年。

不过《终结者II》中,他创造的这个必须完全用计算机技术完成的变形人角色T-1000来,在当时看来,也不是什么好对付的角色。但工业光魔最终完成了这个技术难点突破,多边形物体在数字空间做流畅扭曲,创造了包括镜头调度在内的一系列解决方案。这部电影之后,人们真正意识到,计算机科技正在进入电影产业,它甚至正在颠覆这个行业。

1993年上映的《侏罗纪公园》又是一个转折点,因为它将视觉特

效带入近景。这个时候再回头来看剧本,会觉得很有意思,因为视觉特效的源头,往往只是剧本中看上去非常简单的一句话,比如《侏罗纪公园》中“一头恐龙奔跑着穿越一片陆地”,首先得到实景地拍摄一个背景,而艺术家拿到这个实拍背景后,会依此在计算机中绘制出一个数字版本,与此同时,由计算机创造一只恐龙,把恐龙放到背景中,恐龙就可以动起来了。导演如果对这个画面满意,将来就可以将其与真实场景结合,在胶片上呈现,剪辑后的版本,就是观众能看到电影。

另一部值得一提的电影是1994年的《阿甘正传》,这部隐形特效的代表作,不只让汤姆·汉克斯成了一个左右同时开弓的乒乓高手,还让他与历史中的人物握手、对话。

历史再往前快进,就到了2009年的《阿凡达》,又是卡梅隆。这回的首创之处在于,这是第一部全部使用虚拟角色的电影,用纯数字化角色撑起了所有表演。从它开始,表演捕捉、面部表情同步、现场回看,对特效驱动电影而言最重要的上述三点,被证实是行得通的,甚至,是可以完成得很漂亮的。与此相比,给当时的观众带去极大震撼的3D效果,其实还得排在第二位。

不过,上述《星球大战》后的种种,并不足以让视效进入4.0时代,因此业界戏称现在正处在4.0未满的“3.5时代”。再回过头追溯视效1.0时代和2.0时代,它们分别是以1902年的梅里爱的《月球旅行记》,和1933年版的《金刚》为开端。恰好印证了一种观点,电影,从本质上而言,就是一种视效,从这个角度,视效的发展史,几乎就是电影发展史。

广告

上海名牌
2008—2016年 上海市名牌推荐委员会
国家二级资质单位
全国住宅装饰装修行业明星标杆企业
2015年8月7日 中国建筑装饰协会

促销活动

出梅后装新家
时间: 6月18-19日
地点: 云兰装潢总部旗舰店

签约钜惠一
为您精心推选六位首席设计师
一对一全程服务,品质新家由此开始

签约钜惠二
免费量房,免费规划三种设计方案
勾勒出您的新家

签约钜惠三
5000余种装修材料明码标价实景展示
由您自由挑选,让新家的品质得到保障

签约钜惠四
精选总店优秀施工队,用过硬质量和品质服务
在出梅后为您打造一个无后顾之忧的新家

签约钜惠五
为您精心定制了四档优惠福利,
最高钜惠9000元,总有一档适合您

云兰公众号

云兰9大特色

造就回头客超过业务总量的45%

特色1 设计师一对一,一站到底贴心服务。

特色2 装修预算透明,杜绝低开高走乱加钱。

特色3 近3000㎡展厅,5000余种材料实景展示。

特色4 1800㎡仓储场,翻新装潢客户家具中转站。

特色5 固定承揽施工队,不发包也不转包装修。

特色6 施工监理巡查,巡视总监空降照单督查。

特色7 售后及时快捷,高效解决客户后顾之忧。

特色8 所有的不满意,请直接向汪总直达号开炮。(56476188 15821654888)

特色9 近万家装修见证,云兰真的可以让您满意!

*详见现场海报

总部旗舰店: 共和新路4646-4666号(地铁1号线共康路站3号口) 热线: 4000-97-3339

浦建店
浦建路1502号
(近樱花路东建路)
50454808

闵行店
莘庄镇水清路
405号(地铁北
广场近庙泾路口)
54956288

南桥店
奉贤南桥环城东
路1489-1493号
(近乐购超市)
57191373

普陀店
桃浦路329号
(近真北路、
家乐福对面)
52852988

周浦店
上南路6919号
(沪南路上海路口)
68128058

松江店
嘉松南路绿城
路口166号(地铁
松江新城站北50米)
67733219

长宁店
天山路145号
(地铁2号线威宁路
站靠近双流路口)
62590005

虹口店
大连路1172号
(近和平公园)
55953668

张杨店
张杨北路579号
(近地铁五莲路站
文峰超市南侧)
50384807

大华店
沪太路1288号
近晋城路
(如家酒店北侧)
66111398