Роман: Голливудская постановка Автор: Уайт Тринадцать

Скарлетт?Джонсону тоже было любопытно, и он сразу же спросил: “В чем причина?”

Дюк немного подумал и сказал: “Большинство сюжетов видеоигр в наши дни довольно просты, поэтому обычно, когда игра адаптируется к фильму, производителям необходимо внести определенные изменения в сюжет.”

Он пожал плечами: “Однако, в глазах игроков, они надеются, что фильм, адаптированный по мотивам игры, сможет в большей степени восстановить игру и уважать все оригинальные игры.”

“Но сюжет и обстановка игры могут не подходить для фильмов.”София?Коппола спокойно сказал: “Игры и фильмы - это совершенно разные средства передвижения.”

“Вот и все.Дюк мягко кивнул, "Таким образом, существует противоречие. Зрители на рынке кино и телевидения надеются, что сюжет фильма, адаптированный из игры, может принести зрителям более захватывающие роли“.Если вы слишком будете следовать потребностям игроков, то фильмы, адаптированные из игры, будут ограничены сюжетной сеттингом игры, а качество работ будет значительно снижено. если потребности зрителей на рынке кино и телевидения будут слишком удовлетворены, то геймеры не будут их покупать.”

Услышав это, Скарлетт также сказала: “Такие противоречия, кажется, очень трудно разрешить.”

Именно в этой ситуации фильм, адаптированный из игры, должен одновременно удовлетворять потребности охотников за фильмами на рынке кино и телевидения и потребности игроков на игровом рынке. Производителям трудно контролировать адаптацию игр. Для фильмов.

Впоследствии Дюк взял в качестве примера предыдущий фильм "Обитель зла", адаптированный по мотивам игры. Эту работу следует считать успешной в относительном смысле, даже если она не принесла больших денег, но, по крайней мере, производитель обязательно получит прибыль. .

“Причина, по которой я хочу убрать "Обитель зла", - немного объяснил Дюк, - заключается главным образом в том, что фильм полностью отклонился от основного пути игры и не заботился о чувствах геймеров.Полностью встал на путь самореализации.”

Не будет преувеличением сказать, что киноверсия "Обитель зла" относительно успешна, и отклонение от сеттинга игры является чрезвычайно важной причиной.

В фильме "Обитель зла" сюжет и игра не имеют значения. Именно при таких обстоятельствах "Обитель зла" часто высмеивается геймерами.В названии игры он снял неуместный фильм, который был высмеян геймерами как живое произведение “продажи собачьего мяса с

овечьими головами”.

Исходя из этого, вы можете подумать об этом. Даже если фильм об адаптации игры расширит свою популярность, выйдя из равновесия адаптации, он столкнулся с жалобами тысяч геймеров и не добился большого прогресса. Разве это не было бы самоуничтожением IP?

Если игрок никогда не сможет простить игровой IP-адрес, купит ли игрок этот IP-адрес в следующий раз?Ответ, конечно, отрицательный.

“Может ли фильм-адаптация игры избежать проклятия неудачи?”Также как режиссер.София?Коппола не мог удержаться от вопроса: “Каким способом мне следует сбежать?"”

Выводя игры на большой экран, как мы можем сделать игровые фильмы лучше?Самое главное, Дюк по-прежнему считает, что сюжет произведения должен сделать все возможное, чтобы сбалансировать потребности геймеров и зрителей на рынке кино и телевидения.

Поскольку игра находится в процессе адаптации фильма, адаптация сюжета игры должна быть неизбежной.Затем в процессе производства фильмов производители могут фактически позволить продюсерам фильмов и производителям игр сотрудничать друг с другом и работать вместе над созданием фильмов. возможно, эффект от фильмов, снятых таким образом, будет лучше.

В процессе съемок и производства игровых адаптаций продюсерам фильма следует найти более компетентных актеров.

Причина, по которой он компетентен.Это больше связано с тем, что слишком многие актеры в фильмах, адаптированных по мотивам игры, вообще никогда не играли в свои игры, поэтому они сильно отличаются от персонажей игры во время съемок и в процессе исполнения.Например, выражения, движения и т. Д.

Фильм, адаптированный из "World of Warcraft", и фильм, адаптированный из "Кредо убийцы", могут быть в некотором смысле очень исторической битвой в адаптации игры.

"World of Warcraft" и "Side Guest Creed" - два IP-адреса алмазного уровня. Фанатская база чрезвычайно сильна, а сюжеты обеих игр довольно богаты.Это также значительно снижает давление на игру, чтобы она стала адаптацией сюжета фильма.

Нет сомнений в том, что это полностью заложило определенную основу для его успеха в бизнесе, и непрерывный пропуск билетов на две основные работы также должен способствовать улучшению содержания фильма.

Однако, по мнению Дюка, эти два фильма могут изменить ситуацию с игровыми фильмами, но

если они будут успешными, большого взрыва не произойдет.

После участия в "Джордже"?На свадьбе Лукаса Дюк вернулся к постпродакшну "Звездных войн: Пробуждение силы" и намеренно сказал Тине?При условии конфиденциальности Фей заказал кольцо у Тиффани, чтобы оно могло пригодиться со временем после производства и выхода "Звездных войн: Пробуждение силы".

Из-за головокружительных постпродакшн-спецэффектов в трилогии приквелов "Звездных войн" многие фанаты "Звездных войн" были недовольны. Дюк использовал много реальных съемок во время съемок, а спецэффекты работают во время постпродакшна. Во многих случаях технология CG используется для удаления некоторого контента из картины вместо добавления контента.

Однако это не означает, что кадры с пост-спецэффектами в фильме исчезнут. От обогащения сцен до создания совершенно новых персонажей почти нет шага, который можно было бы благословить волшебной силой спецэффектов. На стадии производства всего фильма 128 кадров были полностью завершены пост-спецэффектами, а количество сцен превысило как минимум 1350, таких как Карло?Кадры космического корабля Луня, взлетающего из пустыни Яку к Звездному разрушителю, кадры истребителей, летящих к звездному разрушителю после битвы, и т.д.

Другими словами, почти большинство снимков, связанных со Звездными истребителями, истребителями и космосом, являются спецэффектами после производства. Энди?Снукер и Сиенна, верховные лидеры, которых играет Серкинс?Пиратский Маз Миллера также был сделан на основе постпродакшн-спецэффектов.

Для фильма с таким большим количеством поклонников, независимо от выбора традиций и инноваций, создатели несут большие риски.

Например, новый дизайн светового меча довольно спорный. Многие фанаты отправили электронные письма Герцогу и другим создателям, а некоторые фанаты даже сказали, что “этот дизайн убьет пользователя в свою очередь”. Герцог неоднократно повторял, что это основано на принципе работы светового меча в предыдущей работе. Инженеры по визуальным эффектам компании Industrial Light Magic продолжат пересматривать оригинальные настройки светового меча в процессе производства и корректируют общий эффект светового меча в соответствии с окружающей средой и светом в фильме.

Сила фанатов "Звездных войн" заставляет всю команду чувствовать давление. всякий раз, когда команда выпускает определенную фигуру персонажа или определенный плакат и концептуальный рисунок, бесчисленные фанаты оставляют сообщения, объясняющие эти материалы, и даже доводят детали до мельчайшего пиксельного уровня, и такого рода давление также превращается в мотивацию, так что Дюк и вся команда вообще не смеют расслабляться.

Дюк также требовал, чтобы дизайн команды спецэффектов делал все похожим на реальный

мир, а не просто создавал иллюзорную галактику.

Не влияя на финальный фильм, Дюк также соответствующим образом добавил некоторый контент, который может создать эмоциональные эффекты в постпродакшне.

Планета Яку, где находится героиня Рей, является той же пустынной планетой, что и планета Татуин в "Звездных войнах 1", вдали от сферы влияния Империи, и Рей также живет здесь, как Энакин и Люк.

На планете Яку до сих пор сохранилось множество реликвий эпохи империй, таких как огромный треугольный звездный разрушитель и останки четвероногого вездеходного бронированного ходока, а также шлем, который носила Рей, также является пилотом истребителя повстанцев, и ее очки также были сняты со шлема солдата Имперского Шторма.

Дэниел?Номер штурмовика главного героя мужского пола Финна, которого играет Ву, - “FN-2187”. В “Звездных войнах” в 1977 году номер ячейки принцессы Леи, удерживаемой Империей, был "2187".

В снятой сцене Финна голографические шахматы были добавлены с использованием технологии постпродакшна. Голографические шахматы впервые появились в "Новой надежде". Команда спецэффектов, которая использовала технологию анимации с остановкой движения для создания этой сцены, теперь использует ту же технологию для воспроизведения этой сцены в "Пробуждении силы". Эта сцена была скопирована в "Пробуждении силы".

Плавающий шар, который Оби-Ван использовал, чтобы обучить Люка пользоваться световым мечом, на этот раз также был помещен Дюком в "Пробуждение силы". Он все еще спокойно лежит на космическом корабле "Тысячелетний сокол", чего достаточно, чтобы фанаты "Звездных войн" мгновенно вспомнили классические сцены. сцены.

Эта база Звездоубийц эквивалентна Звезде смерти в предыдущих “Звездных войнах”, но она еще мощнее и может выжать всю энергию звезды. Только очень небольшое число людей, таких как Дюк, знают, что Джордж?Когда Лукас писал сценарий для "Звездных войн" в том году, первоначально для Люка было выбрано название не “Скайуокер”, а “Истребительница звезд”.

Чтобы вставить в фильм некоторые вещи, создающие эмоциональные эффекты, не влияя на качество готового фильма, Дюка можно охарактеризовать как ломающего голову.

Например, голоса Оби-Вана и мастера Йоды, Дюк просто расположил их в иллюзии Рея.

После того, как героиня Рей вступила в контакт со световым мечом Люка в подвале замка Пират Маз, у нее начались галлюцинации, она видела прошлое, настоящее и будущее и слышала голоса Оби-Вана и мастера Йоды.

Для этой сцены ты читал книгу www.uukanshu.com Герцог генерал Иван?Майк Грегг и Фрэнк?Оз специально нашел его и перезаписал новые строки для этого фильма.

Что касается строки “У меня зловещее предчувствие”, то она появлялась во всех "Звездных войнах". Люк, Лея, Энакин и Оби-Ван все сказали, что это "Пробуждение силы", естественно, не исключение.

В армии повстанцев "Пробуждения силы" тоже будет много старых знакомых по "Звездным войнам", Нанн?Нонг Бу однажды водил "Тысячелетний сокол" для участия в операции по взрыву "Звезды Смерти II".Акбар - заслуженный адмирал, участвовавший во многих сражениях, таких как Войны клонов и Битва при Эндоре.

Кроме того, Дюк также добавил знаменитый крик Уиллама при добавлении дубляжа.

Это не уникально для “Звездных войн”. "Крик Уиллема" - это крик экстаза человека. В начале звукорежиссер "Звездных войн" использовал для удобства кусок готового записывающего материала от своего предшественника. Неожиданно многие звукорежиссеры фильма последовали его примеру. Он.

Весь пост-продакшн длился до середины ноября. После завершения всего пост-продакшна Дюк как можно скорее опубликовал публичное заявление.(Незаконченное продолжение ~^~)

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/67850/1841450