

Все споры, связанные с вручением "Оскара", - это не споры о славе и богатстве.

Кроме того, в спор о славе и богатстве "Оскара" вмешалась даже Налоговая служба Соединенных Штатов, которая хочет взимать налоги с подарочных пакетов, вручаемых Академией лауреатам!

С 1989 года Академия начала раздавать подарочные пакеты гостям премии "Оскар", что с тех пор стало традицией премии "Оскар". В дополнение к финалистам лауреаты также могут получить копию, чтобы выразить свою благодарность звездным гостям, которые бесплатно присутствовали на церемонии вручения премии "Оскар". .

В условиях коммерческого ажиотажа эта традиция превратилась в бизнес с производительностью в сотни миллионов долларов. В пакете "Оскар" в этом году бюстгальтеры и трусики с бриллиантами, лист из 22-каратного золота и молоток из хрусталя стоят почти 100 000 долларов США, и это только часть содержимого подарочного пакета.

Хотя пакеты "Оскара" различаются по содержанию в зависимости от предмета подарка, только финалистки ведущих актрис могут получить золотое и инкрустированное бриллиантами нижнее белье "Victoria's Secret" стоимостью 10 000 долларов.

В дополнение к подаркам за участие в церемонии награждения, "Оскар" также специально подготовил подарки для проигравших в главных мужских и женских ролях и награды за режиссуру. Они будут вручены после церемонии награждения. В этом году разочарованные Оскаром люди получают 3-дневный бесплатный ваучер на проживание в отеле высокого класса в Лас-Вегасе, Лас-Вегас, для успокоения раненой души в своих подарочных пакетах.

Голливудские звезды участвуют в церемониях награждения и одновременно получают подарки. Это действительно завидно, но Налоговое управление США в этом году сосредоточило свое внимание на налогообложении.

Всего через день после церемонии награждения Налоговая служба заявила, что звезды, получившие пакеты "Оскар", должны платить налоги за эти подарки. Ее представитель заявил в заявлении, что, когда внимание всего мира сосредоточено на этих звездах, они также должны знать, что они обязаны платить налоги так же, как и обычные люди, и надеемся, что эти звезды также смогут "продвинуться" в вопросе уплаты налогов.

Только смерть и смерть вечны.

В стране, где началось сопротивление борьбе с налогами, уплата налогов, безусловно, является главным приоритетом. Хотя пакет "Оскар", который получил Мерфи, был передан водителю, который предоставил свои услуги, он все равно уведомил бухгалтера, что при подаче налогов в следующем месяце не забудьте этот пакет.

Репутация страны десяти тысяч налогов также видна из этой подарочной упаковки.

Когда беспокойство по поводу Оскара постепенно улеглось, Мерфи бросил маленького золотого человечка в сейф и возобновил свою работу. Этот маленький золотой человечек олицетворял прошлое, а не будущее.

Ему нужно продолжать усердно работать в будущем.

Постпродакшн-работа над "Песней льда и пламени: Игра престолов" продолжается.

Ранее Мерфи завершил первую нарезку из десяти эпизодов в сотрудничестве с Джоэлом Гриффитом и временно передал отделочную работу монтажной команде, в то время как сам помчался в небольшой город Венеция, чтобы руководить производством спецэффектов в цифровой области.

Во всем эпизоде не так много картинок, для создания которых действительно используются компьютерные спецэффекты CGI. Три молодых дракона, вылупившихся из Дейенерис Таргариен в последнем эпизоде, несомненно, являются их представителями.

Это также одна из двух наиболее важных сцен производства спецэффектов в услугах, предоставляемых digital field для "Песнь льда и пламени: Игра престолов".

Согласно пониманию Мерфи, легендарный дракон на Западе - это вовсе не большая ящерица с крыльями, или динозавр с крыльями более уместен.

Поэтому, ссылаясь на его требования, команда спецэффектов первоначально разработала модель со ссылкой на довольно много изображений молодых динозавров в "Парке юрского периода".

Но это всего лишь ссылка. Если вы хотите создать дракона, который с первого взгляда делает людей незабываемыми, вам определенно не нужно устанавливать пару крыльев на динозавра. ему необходимо определить его ядро и скелет на основе ссылки.

Мерфи просто выдвинул идеи и цели, которые должны быть достигнуты. То, что нужно сделать, требует тщательного мастерства профессиональной команды в области цифровых технологий.

"Вырезание" цифрового поля осуществляется изнутри наружу, сначала создавая скелет, затем обертывая мышцы и, наконец, покрывая кожу.

Они взяли дракона Мерфи как летающего динозавра в качестве своей основной концепции и решили, что структура костей дракона похожа на структуру костей птиц. поэтому, чтобы создать оригинальный скелет дракона, команда спецэффектов нашла "самую легкую птицу, которую можно найти" - курицу со снятым мехом.

Этому цыпленку, который потерял свою жизнь, таким образом была придана важная ценность.

Команда по спецэффектам провела всестороннее сканирование, а затем прикрепила контроллеры к ключевым частям, таким как крылья, чтобы отслеживать динамику костей и мышц во время упражнений, а затем превратила его в молодого дракона в программном обеспечении для спецэффектов. Движение мышц при ползании.

Наблюдательные художники по спецэффектам также обнаружили, что когда крылья курицы расправлены, кожа на стыке с телом почти прозрачна, поэтому, когда дракон расправляет крылья в игре, он также превращается в полупрозрачную пленку.

Что эта безволосая курица может предоставить художникам по спецэффектам, так это движение мышц и костей дракона; а внешний вид дракона - головная боль для команды по спецэффектам.

На самом деле, чтобы сделать вымышленного дракона более реалистичным по внешнему виду, команда спецэффектов изучила более ста видов животных. Просто чтобы найти подходящие текстуры кожи и чешуи для "юных драконов", они обратились к более чем дюжине ящериц.

Драконы в пьесе динамичны. При взаимодействии с внешним миром изменения во внешности также должны быть динамичными. Например, драконы, которые вылупляются из яиц, состояние капель жидкости, когда они стекают по чешуе, а также различные цвета и отражения глаз и кожи дракона при разном освещении требуют, чтобы художники по спецэффектам были подлинными в каждой мелочи.

Закончив "Маленькую ящерицу с крыльями", Мерфи собрал команду по спецэффектам численностью до 25 человек для создания открытия всего эпизода. Им необходимо как можно скорее довести концепцию дизайнера до конечного результата.

"Начало фильма длится всего девять секунд, так почему бы не сделать то, чего нельзя сделать в основном фильме?"

Перед началом съемок Мерфи созвал всех продюсеров на короткую встречу: "Если все будет сделано хорошо, зрители смогут узнать о развитии персонажа."

Открытие телесериала может сделать многое. в дополнение к вовлечению аудитории в сюжет, оно также может рассказать зрителям о времени и пространстве, которые они собираются увидеть, и может создать свой собственный мир.

Вначале все было очень просто, без анимационных эффектов, и все они были плоскими.

Команда дизайнеров спецэффектов как можно быстрее разработала оригинальный вступительный сценарий. Ворона прилетела из Королевской гавани в Винтерфелл, но Мерфи

всегда чувствовал, что это заставит зрителей задуматься, в какой среде разворачивается эта история.

Команда спецэффектов сделала еще пять карт. Рекомендуется, чтобы эти карты можно было вырезать, как только они поменяются местами в сериале. Кажется, что эффект очень хороший. Вы можете четко знать, где вы сейчас находитесь, но это серьезно мешает повествованию эпизода.

Такой способ преобразования карты вызовет чрезвычайно серьезные препятствия и вмешательство в повествование. Мерфи просто попросил поместить карту во вступительные титры и стать частью вступительных титров.

Однако это также вызовет вопрос, что еще есть, кроме карты?

Мерфи думал, что у команды достаточный бюджет и отличные технические специалисты. Он может делать все, что захочет. Что он должен делать в это время?

Его выбор состоял в том, чтобы создать самую сложную и изысканную карту, которую только могли себе представить люди.

Они составят вступительные титры эпизода.

Создавать самые сложные и изысканные карты непросто. Мерфи руководил командой по спецэффектам, которая достаточно усердно работала от проектирования до производства.

Первый заключается в создании карты, которая выглядит как реальный объект, и на каждой карте появляется фамильная эмблема контроллера.

Согласно философии Мерфи, Хелена Эспола, художественный руководитель съемочной группы, сослалась на рукопись механического дизайна Леонардо да Винчи. Дизайн внутри имеет своего рода вечную красоту. Мир в сериале выглядит деревенским, но все еще есть сложность, чтобы оживить его. Эмблемы различных семей нельзя сравнивать с продуктами современного общества. Вещи внутри должны быть сделаны из дерева, металла, кожи и ткани. В любом случае, все это вещи ручной работы.

Что должна сделать съемочная группа, так это выглядеть как настоящие вещи, не заставляя людей чувствовать, что они являются продуктом компьютерных эффектов или волшебных камер.

Мерфи считает, что для съемки вступительных титров следует использовать камеру с системой управления движением. Причина, по которой следует использовать камеру с управлением движением, заключается главным образом в том, чтобы она выглядела реальной.

После этого Мерфи попросил кого-нибудь сделать набросок Красного Форта, который является одним из главных зданий в Королевской Гавани. Команда по спецэффектам сделала шаблон для Красного Форта на доске CG, а затем показала его Мерфи.

Мерфи был вполне удовлетворен, и команда из 25 человек начала входить в состояние.

Во-вторых, мы должны быть в определенной степени лояльны к оригинальной работе

Работа была проведена до сих пор, UU прочитал .ууканшу.У Ком Мерфи уже есть карта Вестероса и нарисованная вручную карта Урсуса. Обе они очень красивы. Они были нарисованы Джорджем Мартином. Команда по спецэффектам поместила эти две в photoshop и отрегулировала их размеры, пока они не совпали друг с другом. Пока.

Размер карты, распределение локаций и границы строго соответствуют оригинальной карте Джорджа Мартина. Также очень важно, чтобы Мерфи стремился уважать оригинальную работу, потому что он обнаружил, что с момента создания проекта 20th Century Fox активно продвигал и раскручивал его, точно так же, как тогда сериал "Гарри Поттер", "Песнь льда и пламени: Игра престолов" имеет все больше и больше фанатичных поклонников.

Я был занят до апреля, и девяносто второе открытие было фактически завершено.

В начале фильма астролябия постоянно движется, перемещаясь вокруг центра сюжета, а герб на астролябии показывает историю истории, которая похожа на жизнь.

Затем в поле зрения появилась сложная карта, на которой можно было посмотреть сверху вниз на всю карту с точки зрения наблюдателя. по мере того, как вращались шестеренки, на карте появлялись города-государства из разных стран, а войны и политика побуждали эти города-государства расти и меняться.

От Красного замка в Королевской гавани до священного леса в Винтерфелле, до подверженного штормам узкого моря, девяносто второе открытие позволит зрителям увидеть Семь королевств с воздуха, что также содержит много информации об "Игре престолов".

Отредактируйте вступительные титры к готовым эпизодам, добавьте саундтрек и отредактируйте звуковые эффекты. Первые три эпизода "Песни льда и пламени: Игра престолов" в основном были сняты, и следующие несколько эпизодов также обрели форму, но Мерфи не спешит. Сериалы все-таки отличаются от фильмов, и вы можете дождаться отзывов зрителей, прежде чем закончить финальную работу.

По мере того как дата "Приближения зимы" становится все ближе и ближе, студии Стэнтона и 20th Century Fox также активизировали свое пропагандистское наступление.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/69282/1858811>