



Nota de Prensa

El Fantasma de la Ópera, El Aviador, Blade:Trinity y otros de los estrenos más impactantes de estas fiestas, realizados con tecnología Discreet

Madrid, 21 de diciembre de 2004 - ¿Qué tienen en común un genio de la música desfigurado, el pionero de la aviación Howard Hugues y un vampiro resucitado? En estas vacaciones sus historias van a ser contadas en la pantalla grande, y estas historias se han realizado empleando herramientas de creación de contenido digital de Discreet, una división de Autodesk.

Entre los numerosos títulos que se van a estrenar o se han estrenado estos días y que emplean los sistemas y el software de Discreet, destacan: *El Fantasma de la Ópera* y *El Tesoro Nacional* (de Asylum); *Blade: Trinity* y *Racing Stripes* (Digital Dimension), *El Aviador* (SonyPictures Imageworks, Buzz Image Group), *Polar Express*, *Christmas with the Kranks* y *Spanglish* (Sony Pictures Imagenworks); *Vida Acuática con Steve Zissou* (Grey Matter FX), *Alejandro* (Eclair Laboratories), *Team America* (R!OT) y *La Mala Educación* (Happy Eye Movement).

El taller de post-producción Asylum en Santa Mónica ayudó a llevar el musical "*El Fantasma de la Ópera*" de Andrew Lloyd Weber a la gran pantalla. Empleando el sistema de efectos visuales **inferno** y el sistema de etalonaje **lustre** como parte de su flujo de trabajo, Asylum completó más de 150 tomas de la película, incluyendo la impactante escena inicial donde una postal se convierte en realidad.

La película fue grabada en Londres, pero como el estudio no era lo suficientemente grande para la enorme lámpara de araña que se necesitaba, Asylum empleó el sistema **inferno** para componer la lámpara en aquellas tomas donde era necesaria.

"El sistema **lustre** de Discreet está en el corazón de nuestro trabajo en la película", explicó Nathan McGuinness, supervisor senior de efectos visuales y propietario de Asylum. "Empleamos **lustre** para crear todos los efectos visuales sobre *El Fantasma de la Ópera*, y

*poder tener una buena continuidad. Con **lustre**, lo que se ve es lo que finalmente sale en la pantalla. Esto nos permite controlar y mantener la visión del director y del director de fotografía. Después de que las tomas con lustre han sido calculadas, van a las estaciones de **inferno**, donde 8 o 10 artistas trabajan simultáneamente en los efectos".*

Asylum ha usado además los sistemas de Discreet **lustre** e **inferno** en 350 tomas de Tesoro Nacional, protagonizada por Nicolas Cage como un cazador de tesoros que quiere descubrir un misterio que ha estado oculto durante más de 2000 años sobre un gran tesoro de Estados Unidos. Como el único taller de postproducción del proyecto, Asylum ha afrontado las secuencias más complejas, como la secuencia de títulos final, el descubrimiento del pozo y la habitación del tesoro bajo una iglesia o una tormenta.

McGuinness continuó *"La secuencia de seis minutos desde el pozo hasta la habitación del tesoro en Tesoro Nacional, fue similar en duración y complejidad a la secuencia de la tormenta que hicimos en su momento para Master and Commander. Empezamos con el etalonaje con el sistema **lustre**, de ahí mandamos el material a nuestras estaciones **inferno** para la composición, y de vuelta a **lustre** para los retoques finales de color."*

Sony Pictures Imageworks (SPI), empleó también el sistema **lustre** de Discreet para ajustar la calidad final del color en *The Polar Express*, una película totalmente generada por ordenador y protagonizada por Tom Hanks. El sistema **lustre** permitió hacer mejoras de color en los ojos, dientes, tonos de piel y el color de la ropa o el pelo de los personajes.

George Joblove, vicepresidente senior de tecnología de SPI, explica, *"Usamos el sistema **lustre** para hacer todos los etalonajes digitales de color en SPI. El sistema **lustre** nos permitió responder a las necesidades de post-producción de *The Polar Express*, particularmente los cambios de último momento como las 100 mejoras adicionales en los ojos. Esto nos proporciona rapidez, libertad creativa y total control sobre el etalonaje"*

Digital Dimension completó 167 escenas para *Blade: Trinity* con el software de animación **3ds max** de Discreet. La tercera y última parte de la saga Blade está protagonizada por Wesley Snipes, que se une a las fuerzas de los cazadores de vampiros para descubrir un virus que es capaz matar a todos los vampiros, incluyendo a Drácula. Digital Dimension ha utilizado además el software **3ds max** en 44 escenas de *Racing Stripes*, la historia de una cebra abandonada que crece creyendo que es un caballo de carreras.

Jason Crosby, Supervisor CG en Digital Dimension comenta: "*Trabajando en Blade: Trinity, necesitábamos un sistema que pudiera ajustarse lo suficiente para conseguir un trabajo rápido y eficiente. El software **mental ray** de **3ds max** y **Thinking Particles** nos dieron una solución increíblemente flexible que nos dejó crear justo lo que el director David Goyer estaba buscando*". **Mental ray** es una solución de renderizado integrada dentro de **3ds max**. **Thinking Particles** es un sistema de partículas basado en reglas que aplica rasgos de conducta al gobierno de todos los aspectos del movimiento de partículas, la vida, la muerte y colisiones de una forma verdadera y no lineal.

Buzz Image Group ha empleado el sistema **inferno** de Discreet para crear un número de tomas de efectos visuales para la película *El Aviador*, de Martin Scorsese. Esto incluye la composición de la cabeza del actor Leonardo DiCaprio en el álbum del archivo del pionero de la aviación Howard Hughes. El sistema **inferno** ha sido también utilizado para recrear imágenes detrás de Hughes, y para traer e integrar elementos de pantalla verde en la película, así como para cambiar el "*grano*" del archivo.

Los artistas de Buzz han completado las escenas de efectos visuales de la próxima película de Marc Foster, *Stay*, y están trabajando actualmente en la película de Mark Levin y Jennifer Flackett *Little Manhattan*, y *Brokeback Mountain*.

Éclair Laboratoires (Francia) emplea el sistema **inferno** de Discreet para crear los créditos iniciales y finales de *Alejandro*, así como las tomas de la muerte e infrarrojos. Los sistemas **lustre** se emplearon para todo el etalonaje final de la película.

Acerca de Discreet

Discreet permite a los profesionales de la creación audiovisual plasmar sus ideas y hacer realidad sus visiones más evocativas y ambiciosas. Las galardonadas soluciones de Discreet han sido diseñadas para llevar a cabo la creación, la gestión y la distribución de material audiovisual en formatos digitales en todas sus disciplinas, desde los más sofisticados efectos visuales para el cine y la televisión, el ajuste de la calidad de color y la edición de animaciones hasta el desarrollo de juegos y la visualización de modelos de diseño. Discreet tiene su sede en Montreal, Québec, y es una división de Autodesk, Inc, la compañía líder de creación, gestión y distribución de medios digitales. Puede encontrarse más información sobre la compañía y sus productos en www.discreet.com.

###

Discreet is una division de Autodesk, Inc. Discreet, **inferno**, **lustre** y **3ds max**, son marcas registradas de Autodesk, Inc. /Autodesk Canada Inc. en USA y/o otros países. Oscar o Premio de la Academia es marca registrada de la Academy of Motion Picture Arts & Sciences. *El resto de los nombres y marcas de empresas y productos, son propiedad registrada de sus respectivos dueños.*

© Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados.

©Copyright 2004, Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados.

###