

Making of... NEBULUS

Vôňa novej nádeje.

PRÍBEH

Miesto, kde nikto nikdy nemohol byť je dotknuté temnejšou minulosťou... Teraz znova ožíva a opäť vábí dobrodruhov. Tento kvet má vôňu novej nádeje...

Mám rád veci s trvácnejším námetom, ktoré nie sú len chladnou technologickou demonštráciou a ešte radšej veci, ktoré ponúkajú ďalší priestor na rozvoj a realizáciu. Snažil som sa tu vytvoriť kreatívnu meditáciu, ktorá by okrem technickej stránky mala aj úžitkovú hodnotu, na ktorú sa dnes už často zabúda, alebo na to už nezostáva čas.

KOMPOZÍCIA

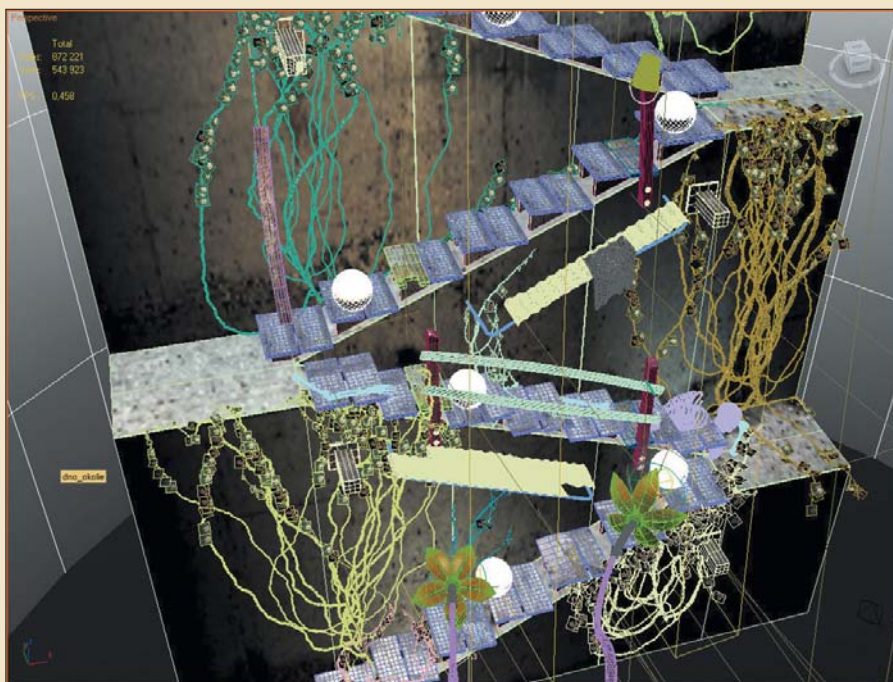
Obrázok je koncipovaný ako centrovaná - zrkadlená kompozícia, ktorá núti vnímať obraz až celok.



Viacero ľudí potvrdilo, že na prvý letný pohľad, ak obrázku nevenujete dostatočnú pozornosť pôsobí rozporuplne, ale po pozornejšom pohľade si vynucuje opakovanú až nutkavú pozornosť.

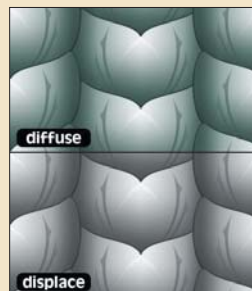
MODELOVANIE A TEXTUROVANIE

Projekt bol tvorený v 3ds Max. Scéna obsahuje veľa drobných jednoduchých objektov a skoro žiadnu instanciu, preto modelovanie nebolo ani tak zložitá ako práca a zdĺhavé. V prípade schodov ku koncu už aj dosť nudné. Takmer každý schod je trochu iný - tenší, hrubší, inak prehnutý dlhodobým pôsobením zlych a často sa meniacich podmienok. Na schody som vyrobil okolo 20 variácií materiálov dreva v rôznom stave. Na popínavé rastlinstvo som použil veľmi šikovný plugin „Ivy“ od GuruWare. Je to jeden z tých nástrojov ktoré sa často nepoužívajú, ale keď na to príde sú možno až



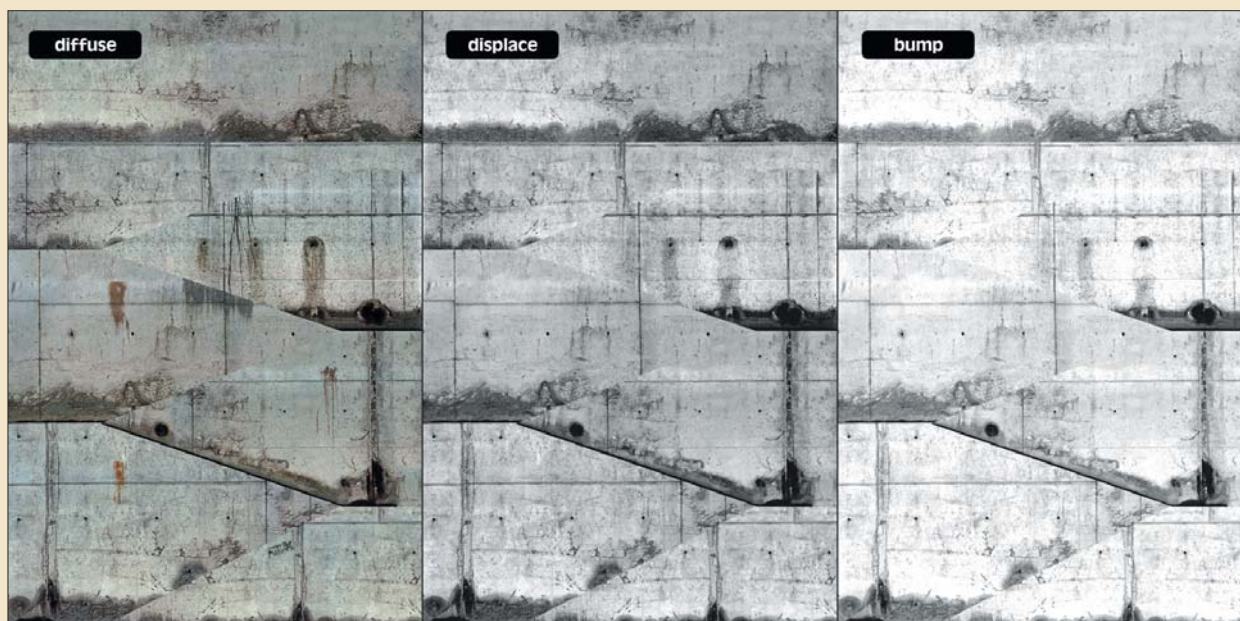
nenahradiť, alebo ma len v priebehu tvorby projektu nenapadlo iné vhodnejšie a efektívnejšie riešenie. Pre lepšiu kontrolu nad generovaným rastom som ich ešte usmerňoval skrytými objektmi a bariérami. Všetky textúry pochádzajú z reálne nafotенých a upravených referencií.

Pre materiál stonky sci-fi rastlín vnímajúcej prítomnosť dúhovkových guľôčok v ich teritóriu som navrhol štylizovanú v každom smere cyklickú displacement a jej mierne ofarbenú diffuse textúru.



Rastliny majú jednoduchú geometriu avšak o to ťažšie a dôležitejšie bolo navodiť dojem ich elegancie a myslenia. Majú pôsobiť tak, že sa

nachádzajú vo svojom domácom prostredí a z votrelcov nie sú vystrašené, možno len zvedavé...



Pri tomto stojí ešte za zmienku samotné schodisko a jeho textúra, ktorá je zatiaľ najväčšia akú som doteraz potreboval. Vzhľadom, na zamýšľaný rozmer finálneho obrázku a faktu, že samotné schodisko vyplnía jeho celú plochu je textúra pre schodisko veľká 4.700 x 7.000 px a to pre Diffuse, Displace a Bump kanál.

SVETLO A RENDERING

Celá scéna je uzavretá vo valci so stredne šedou farbou pre dokonalú kontrolu nad vplyvom osvetlenia. Jedno hlavné plošné svetlo simuluje denný svit a čiastočne vyjasňuje scénu v tieňoch, aby nepôsobila až príliš kontrastne a ostro. Dve bodové svetlá s extrémne obdĺžnikovou plochou pôsobenia vytvárajú efekt prechodu cez prekážky a štrbiny v strope. Renderoval som s V-Ray na Quad-Core Phenome s 12GB RAM so s OpenEXR (float 32bit na kanál) formátu hlavne kvôli možnostiam pri postprodukcii a farbám na ktoré som veľmi citlivý.

FINALIZÁCIA

Základný grading a postprodukcia prebehla vo eyeon Fusion a pomohla zachovať absolútnu kresbu na všetkých úrovniach obrazu, predbežne načrtnúť atmosféru a dostať obrázok do editovateľnej podoby. Je to boj medzi svetlom a tieňom a vďaka OpenEXR ho vyhrali obaja. Kto rozumie fotografii dá za pravdu, že inak ako HDR by to nešlo. V tomto stave som ešte pre efekt a detail pridal do dolnej časti obrázku jemnú procedurálnu hmlu, lúče svetla a pár čiastočiek prachu rozostrených tesne pred kamerou. Na koniec som ešte v Lightroome urobil precízne finálne farebné/tonálne korekcie a konverziu do AdobeRGB priestoru pre vernejšie farebné podanie.

ZÁVER

Napriek temnej atmosfére dáva obraz v gestách pocítiť teplo, nádej a nový začiatok. Obrázok je technicky plánovaný ako fotoobraz s výškou 120 cm a vytvoril som ho pre moju pripravovanú výstavu. Od začiatku som nechcel písať návod, možno len dať možnosť trochu sa pozastaviť. Preto čo som nespomenul je už čisto len esenciálne.

Richard Max

