

Pingu's Day

Animace ve slovenské režii.

Časopis PiXEL má své čtenáře i na Slovensku, a proto, když jsme v čísle 74 otiskli rozhovor s tvůrci krátkého animovaného filmu „Františku, k večeri!“, jsem se začal zajímat i o 3D animovanou tvorbu na Slovensku. O tom, že i zde se najdou tvůrci plní elánu a touhy potěšit hlavně oko a srdce diváka, se můžete přesvědčit v následujícím rozhovoru s tvůrci projektu Pingu's day. Ukázku z projektu také najdete na PiXEL CD.

PiXEL: Nejen na Slovensku, ale i v Česku je kompletní počítačově animovaný film poměrně velkou vzácností. Byl to snad důvod, proč vzniknul váš projekt?

Richard Max: Důvodov prečo sme začali pracovať na tomto projekte je hneď niekoľko. Prvým a pre nás najdôležitejším dôvodom bolo pretaviť doterajšie dlhoročné skúsenosti do nejakého konkrétneho projektu, ktorý by nám potom pomohol odhaliť naše možnosti ale aj nedostatky. Keďže ide o plne 3D animovaný film a celý vzniká samozrejme na počítači za použitia množstva rôznorodých technológií a postupov, ďalším dôvodom je zbieranie nových, iným spôsobom nedosiahnuteľných a cenných skúseností. Každý dobrý 3D grafik, animátor, dizajnér alebo strihač by si mal byť vedomý skutočnosti, že len prácou na konkrétnom a rozsiahlejšom projekte je možné získať tieto skúsenosti, ktoré ho potom budú posúvať dopredu.

Ďalšou silou, ktorá nás ženie dopredu je absolútna absencia podobných projektov vrámci Slovenska a taktiež chceme dokázať, že aj v takom malom tíme a takmer na kolene je možné stvoriť film, ktorý by svojím prístupom k tvorbe a spracovaním mohol aspoň z časti konkurovať veľkým svetovým projektom podobného druhu. Samozrejme nechceme sa prirovnávať k projektom typu Shrek alebo Final Fantasy na ktorých pracuje stovky ľudí,



chceme len nasadiť laťku pre svoju ďalšiu tvorbu a možno aj pre tvorbu iných.

PiXEL: Můžete čtenářům PiXELu v krátkosti představit svůj projekt Pingu's day?

Richard Max: Pingu's day je (bude) krátky CG film z prostredia Antarktídy, ktorý neprikrášeným spôsobom paroduje život jednej tučniačej rodinky a ich komunity. Už sloganom filmu „Pravdepodobne niekde v Antarktíde“ chceme naznačiť, že tu pôjde o vážne veci (smích), ktoré sa možno práve teraz odohrávajú v týchto človekom prehliadnutých alebo nie celkom pochopených končinách. Ďalšiu vec vrámci deja, ktorú sme vzali tak akosi od konca oproti normalu je: Akákoľvek podobnosť charakterov s človekom v tomto filme je možná a pravdepodobná. Takže možno sa tu niekto bude môcť aj spoznať. (smích)

Momentálne plánujeme dokončiť za akýchkoľvek okolností jeden diel tohoto krátkeho filmu (niečo okolo 5-6 minút čistého deja). Avšak už teraz máme pripravené ďalšie nápady pre prípadnú pokračovania.

PiXEL: Kdo a kedy stál u zrodu myšlenky celého projektu?

Richard Max: Už niekedy v roku 2000 sme plánovali, že by bolo načase niečo podobné podniknúť. Dlhú dobu sme hľadali vhodnú tému, ktorá by sa niečím odlišovala od toho čo už bolo doteraz spravené. Hneď na začiatku sme vylúčili akékoľvek otrepané technologické sci-fi, alebo apokaliptické scenáre, ktoré už dnes nikoho nenadchnú. Zavrhlí sme násilie a taktiež rôzne ťažké dvojsmyselné úlety. Zhodli sme sa, že humor a nečakané dejové zvraty budú pre tentokrát to pravé. Veľký dôraz kladieme na dizajn a celkové výtvarné spracovanie. Konkrétny scenár a prvé skice vznikli v lete roku 2001 na jednej chatovej párty s priateľmi.

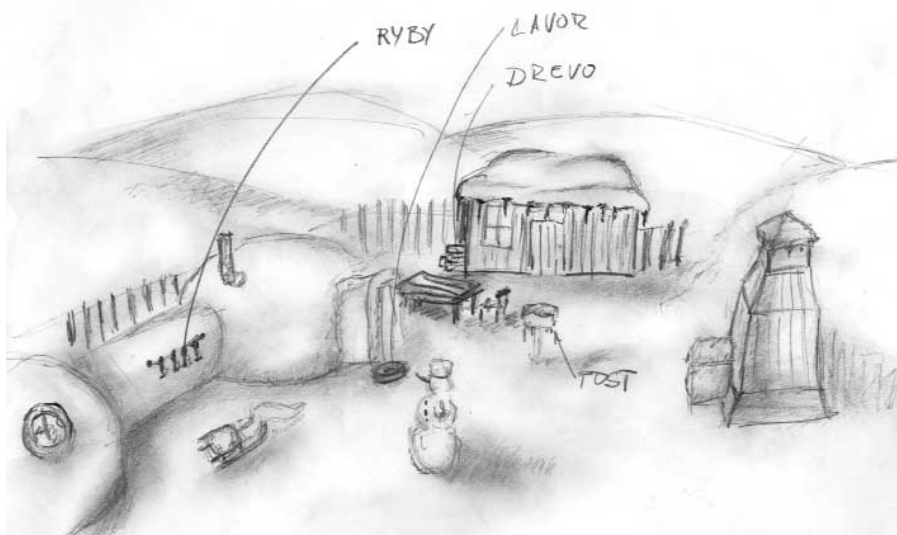
Marcel Stankovič: Diváci sa môžu tešiť aj na nečakaný let do vesmíru na podomácky vyrobenej vesmírnej lodi, nevednú nehodu pri rybačke, ktorá takmer skončí tragicky a v neposlednom rade aj bitku v krčme.

PiXEL: V jaké kvalitě bude výsledná verze filmu?

Richard Max: Vychádzal som z HDTV formátu a výsledný materiál je renderovaný do rozlíšenia 768x432, 16x9, 25fps. Takže nebude problém z toho spraviť PAL alebo D1-PAL formát. Samozrejme, keď všetko pôjde dobre a podarí sa nám nájsť nejakého producenta a sponzora na prípadné ďalšie časti, nebude problém ani filmová kvalita, ale to už predbieham.

PiXEL: Kolik lidí na filmu pracuje, nebo plánujete že bude pracovat?

Richard Max: Možno to bude znieť neuveriteľne, ale na tomto projekte pracujeme iba dvaja a to kompletne od napísania scenára cez dizajn, animáciu, modelovanie, rendering, postprodukcii až po strih a zvukovú mixáž. Toto má svoje výhody a nevýhody. Nevýhoda je pomerne nízka produktivita a samozrejme to kladie aj vysoké nároky na schopnosti každého z nás. Toto však môže byť za istých okolností aj výhodou, pretože nie sme úzko špecializovaný a to prispieva rozhládu.





PiXEL: *Kolik času jste zatím projektu věnovali a co všechno je hotové?*

Richard Max: Aktivně sa na projekte začalo pracovať niekedy v lete 2001. Je ťažké povedať presne koľko čistého času sme tomu zatiaľ venovali, pretože na tomto projekte pracujeme vo svojom voľnom čase, ale približne to bude niečo cez rok.

Okrem traileru, ktorý je skôr už výňatok z deja filmu, máme samozrejme rozpracovaný podrobný technický scenár celého filmu, modely budov pre ostatné lokácie príbehu, a skoro všetky postavičky. Môžeme povedať, že sme tak na 25-30 percent hotoví.

PiXEL: *Kdy předpokládáte dokončení celého projektu?*

Richard Max: Vyššie popísané veci pokladáme za prvú, a časovo najnáročnejšiu etapu výroby nášho filmu. Časovo najnáročnejšia preto, lebo pri tejto etape sa vlastne vyvíjali všetky naše pracovné postupy, navrhovala sa výtvarná a dizajnová stránka projektu, vyrábali sa textúry, 3D modeli budov, objektov, postáv a snehovej krajinky. Bolo potrebné robiť veľa pokusných renderingov, nastavovať svetelné podmienky aby to všetko pekne ladilo a nevyzeralo to umelo, ale skôr reálne. V druhej etape sa budeme sústrediť hlavne na animáciu, keďže ostatné veci už väčšinou máme pripravené a vyladené.

PiXEL: *Můžete čtenářům stručně popsat postup prací?*

Richard Max: Samozrejme tak ako pri každom inom filme (nielen CG) je na začiatku najdôležitejší príbeh, podľa ktorého sme pripravili technický scenár. Tento scenár obsahuje očíslované jednotlivé zábery spolu

s podrobnejším popisom alebo načo máme klásť pri tom ktorom zábere dôraz. Podľa poslednej verzie scenáru máme 32 záberov o priemernej dĺžke 7-8 sekúnd. Najdlhšia opisná scéna má okolo 20 sekúnd, najkratšia 2 sekundy. Takže momentálne máme niečo cez 5 minút čistého deja, čo je pre krátky príbeh už postačujúce. Ďalej sme navrhovali skice 3D modelov a exteriérov.

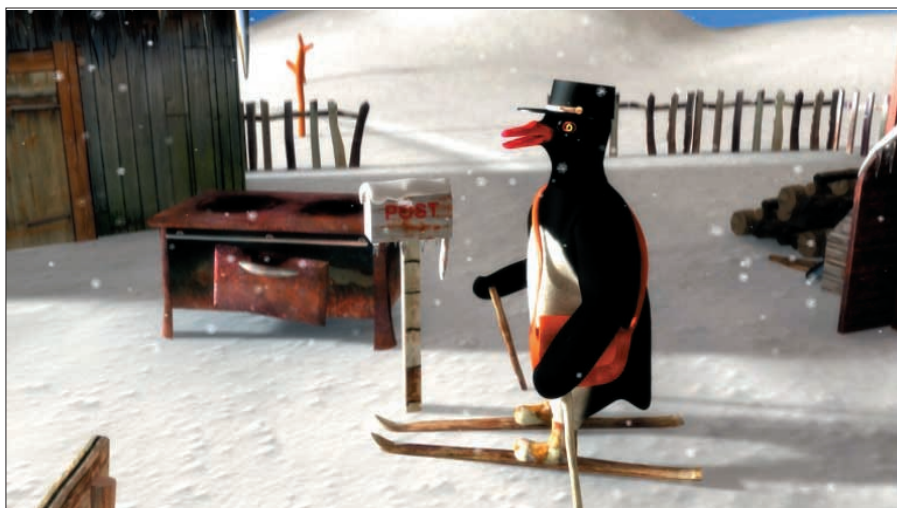
Na prvotnom modelovaní sme si prácu rozdelili tak, že Marcel začal modelovať nejaké budovy v dedinke a ja som medzi tým pracoval na dizajne krajinky, prostredia a osvetlenia. Takto sme mohli mať za pomerne krátky čas už prvé konkrétne 3D obrázky z dedinky hlavného hrdinu pripravené na postprodukcii. Postprodukcii v tomto prípade znamená farebné korekcie, kamera shake efekty pre animáciu, doplnenie atmosferických efektov ako sneženie, hmla a pod. Všetko samozrejme z mierou, aby to nerušilo celkový dojem a hlavne, aby to nebolo príliš pretechnizované. Po tomto všetkom sme už mali pevné referenčné materiály pre ďalšie postupne pripravované scény. Na záver ako ináč prichádza strih a ozvučenie.

PiXEL: *Nemůžu vynechat otázku software, co používáte?*

Richard Max: Na modelovanie a animáciu používame 3D Studio Max 4.2, na strih a ozvučovanie poslúžila stará dobrá Premiera, ktorej predpotopnú verziu som si za babku kúpil ešte v minulom storočí od kamaráta čo ju dostal k nejakej strižni a podobne je to aj s After efektom.

PiXEL: *Plánujete použít nějaké speciální technologie?*

Richard Max: No, treba Motion Capture nepoužívame a tiež si to neviem predstaviť ako by to tučniaky znášali, takže všetko je ručne animované. Časticové systémy používame hlavne na simuláciu hmly a dymu z komínov iglu a na budovách (krčma, banka a pod.), ktoré budú stáť v meste. Tu výborne poslúžil plugin Free Pyro, ktorý je free a na dynamiku šiat a kolízie objektov zasa Simcloth a ten je tiež free, síce je strašne pomalý, ale dá sa to vydržať. Na osvetlenie používame GI a soft shadows (myslím, že je to aj vidieť), zatiaľ však len testovacie verzie, totiž ešte sme sa nerozhodli pre konkrétny renderovací systém.





Do úvahy pripadajú štyri, zatiaľ sa však budeme snažiť s výrobcami vyjednať aspoň zapožičanie licencie (za reklamu), alebo sa budeme musieť zložiť. Napr. taký FinalRender stojí okolo 800 dolárov, čo by sa možno nejako dalo zvládnuť.

PiXEL: *Pri takoveto práci je potreba veľký výkon, jaký hardware používate?*

Richard Max: Veľký výkon, veľké kapacity diskov, drahý hardware, množstvo počítačov, to je všetko čo nemáme. Vlastne celý doterajší produkt vznikol z 90 percent na jedinom počítači (AMD Athlon 1600, 512 MB RAM, Gforce 400 MX, 30 GB HD) vrátane renderingu, postprodukcie a strihu. Z veľkej časti je to dané aj počtom licencií jednotlivých programov a samozrejme sme len dvaja, takže zdieľanie projektov a podobné komforty sú zbytočné.

PiXEL: *S jakým najväčším problémom se potýkate?*

Richard Max: Väčšina ľudí by očakávala, že najväčší problém pri produkcii takéhoto filmu je modelovanie, texturovanie alebo animácia. V našom prípade to je však paradoxne rendering. Renderovať takýto film za použitia GI alebo iných pokročilých metód renderingu na jednom počítači je vážne zlý sen. Len pre predstavu: priemerný čas potrebný na vypočítanie jedného frejmu tohoto filmu bol približne 10-15 minút. Zatiaľ máme hotové cca. 3 minúty čistého videa (4 320 frames). Každý si teda môže ľahko spočítať koľko to zatiaľ trvalo. Odhadujem okolo dvoch mesiacov a to nepočítam nepodarené veci, ktoré bolo potrebné prerobiť a riešenie rôznych iných problémov.

PiXEL: *U filmů je velmi důležitou složkou také ozvučení, ruchy a hudba. Jak řešíte tento problém?*

Richard Max: Tu musím pochváliť mojich priateľov muzikantov Marcela Timka a Jána Mižáka, ktorí odviedli skvelú prácu. Jednoznačne sa im práca na tomto projekte páčila a každý prisľúbil ďalšiu spoluprácu. Podrobnosti Vám teraz už nepopíšem lebo to mali ako prácu na doma a my sme dostali už len výsledok. Samozrejme hudobníci boli predtým podrobne oboznámení zo scenárom filmu, aby vedeli v akom štýle majú komponovať. Jediné ich obmedzenie bola dĺžka skladieb. Ešte pre zaujímavosť: hudba do bonusového materiálu bola zahrnaná na štvrtý pokus v reálnom čase priamo do finálneho videa. O hudbu sa teda už nebojím. Väčšina

ruchov bola vygenerovaná za pomoci syntetizátora, asi YAMAHA - bol čierny, ťažký, strašne veľký a len tak-tak sa zmestil do Felície (smích). Hlasy našich aktérov som nahrával doma vo svojej izbe cez mikrofón (všetko je jeden človek) s následnou moduláciou a úpravou. Keď nepočítam samotné komponovanie hlavnej hudobnej stopy, tak nám ozvučovanie trvalo asi 5 dní. Ja osobne som sa toho dosť obával, ale dopadlo to celkom prijateľne.

PiXEL: *Pracujete súčasne na niejakom ďalšom projekte, alebo máte už niejaký za sebou?*

Richard Max: Za ten čas čo pracujem v tomto odbore a je to asi 8 rokov som mal možnosť pracovať na množstve rôznych projektov. Na začiatku, ešte za čias starej dobrej amigy som aktívne pôsobil na domácej a zahraničnej demo scéne a taktiež som pracoval na dvoch herných projektoch pre túto platformu. (The Strangers a Napalm: Crimson crissis, ktorá sa stala najlepšou realtime stratégiou pre Amigu v jej histórii.) Teraz sa venujem hlavne tvorbe 3D grafiky a grafického dizajnu pre svoju firmu a pre vlastné potešenie.

Marcel Stankovič: Večšina mojich doterajšie projektov sa točila vždy okolo 3d grafiky a verím, že to aj tak ostane. Čo sa týka budúcnosti už teraz rozmýšľame o ďalších projektoch z vážnejším scenárom a tomu zodpovedajúcemu prevedeniu.

PiXEL: *Kde budú moci diváci váš film vidieť? Jaké s ním máte úmysly?*

Richard Max: Budeme sa hlavne snažiť, aby o tomto projekte vedeli tí ľudia, ktorý by nám mohli nejako pomôcť s jeho produkciou, distribúciou a odborná kritika. Určite sa budeme prezentovať na rôznych zahraničných, ale aj domácich festivaloch animovanej tvorby. Momentálne pripravujem prepis na rôzne médiá DVD, VHS, aby bolo čo poslať.

To či sa to presadí v komerčnej sfére záleží hlavne od peňazí, ale na Slovensku sa od toho veľa čakať nedá.

PiXEL: *Když už jsme na to narazili, jak vidíte budoucnost slovenského, případně českého CG filmu?*

Richard Max: Na toto je naozaj ťažké zodpovedať. Podľa doterajších skúseností môžem konštatovať, že na Slovensku žiadného 3D grafika alebo dizajnéra nič dobré nečaká a zostane to tak ešte dlhé roky. Vládna tu všeobecný kultúrny útlm. V Čechách je to možno trošičku lepšie, predsa len Praha je bližšie k svetu. Keď porovnam ostatné

európske krajiny, najlepšie je na tom asi Poľsko, ale aj to vo ľahkej miere len vďaka nadšeniu jednotlivcov, lebo ich komunita už ma vybudovanú pevnú tradíciu. Na Slovensku je komunita grafikov a dizajnérov veľmi slabá, alebo žiadna.

Marcel Stankovič: Čo sa týka nekomerčných filmov je tu pár pokusov o nejaké animované filmy väčšinou amatérskych nadšencov tak ako je to zvykom v bývalom východnom bloku. Je to spôsobené s časti aj tým, že ešte ani dnes tu nie je dostatok škôl, ktoré sa venujú výučbe animovanej tvorby na dostatočnej úrovni a mohli by dať tomuto aspoň nejaký základ. O nejakej komerčnej tvorbe sa dá hovoriť len v uvodzovkách, stačí sledovať dianie v našej slovenskej televízii.

PiXEL: *Co byste popřáli nejen sobě, ale i ostatním tvůrcům, kteří se chtějí vydat touto cestou?*

Richard Max: Samozrejme trpezlivosť a pevné nervy. Tu by som hlavne rád poďakoval svojej manželke Katke, za trpezlivosť pri mojich častých ponocovaniach, no ešte ju bude potrebovať (smích) a znášanie hluku počítača každú noc.

Marcel Stankovič: Prajem veľa trpezlivosti aj iným tvorcom. Trpezlivosť a sebakritický pohľad na vlastnú tvorbu. A hlavne makať, makať a makať na sebe. A tiež pozdravujem manželku Janku, ktorá musí znášať to isté ako Katka. Niekedy sa až čudujem, ako to môže vydržať. (smích)

PiXEL: *Pánové, děkuji za rozhovor a přeji vám dostatek sil při dokončování vašeho projektu.*

Ža PiXEL se ptal Leoš Janek

