

FIRMA

Platige Image S.A.

LOKALIZACJA

Warszawa, Polska

OPROGRAMOWANIE

Autodesk® 3ds Max

Platige Image: Nowy wymiar scenografii

Zapewniające maksymalną interaktywność projektowania i testowania rozwiązanie Autodesk 3ds Max wykorzystane zostało do stworzenia unikalnej, stereoskopowej scenografii 3D przy spektaklu „Romeo i Julia”

— **Rafał Sadowy**

Head of Entertainment Department,
Platige Image



„Romeo i Julia”. Wizualizacje wykonane w Platige Image przy wykorzystaniu Autodesk 3ds Max.

Zapewniające maksymalną interaktywność projektowania i testowania rozwiązanie Autodesk 3ds Max wykorzystane zostało do stworzenia unikalnej, stereoskopowej scenografii 3D przy spektaklu „Romeo i Julia” - mówi Rafał Sadowy, Head of Entertainment Department, Platige Image.

Platige Image od 18 lat tworzy wizualnie nowoczesne i zaawansowane technologicznie projekty dla świata reklamy, filmu, sztuki, edukacji i rozrywki. Obecnie z firmą związanych jest blisko 250 artystów: reżyserów, art directorów, grafików i producentów. Jednym z najnowszych projektów studia jest realizacja przedstawienia „Romeo i Julia” z zastosowaniem technologii stereoskopowej 3D. Spektakl, jedyne tego typu widowisko na świecie, wyreżyserowany został przez Janusza Józefowicza i wystawiany w Sankt Petersburgu. W „Romeo i Julii” jest wiele scen, w których projekcja stereoskopowa całkowicie zastąpiła klasyczną scenografię. Przedstawienie łączy projekcję stereoskopową, wyświetlaną na ekranie (podobnie jak ma to miejsce w kinie) z grą prawdziwych aktorów i prawdziwą scenografią. Dzięki takiemu podejściu uzyskano praktycznie nieograniczone możliwości budowania wirtualnej scenografii i tworzenia animacji, które doskonale dopełniają żywą grę aktorską.

„Ważnym osiągnięciem zastosowanej przez nas technologii jest uzyskanie równowagi pomiędzy grą aktorską, a stosowanymi efektami specjalnymi” - mówi Rafał Sadowy. „Stworzone przez grafików elementy scenografii stały się dopełnieniem gry aktorskiej, językiem wyrazu artystycznego. Najważniejszy w tym spektaklu jest bowiem aktor” – dodaje Rafał Sadowy.

Unikalny na skalę światową projekt

„Romeo i Julia” to jedyny na świecie spektakl teatralny, który wykorzystuje stereoskopię 3D na tak dużą skalę, nadając jej tym samym kluczowe znaczenie. Głównym oprogramowaniem wykorzystanym do tworzenia scenografii i animacji był pakiet 3ds Max stosowany do tworzenia grafiki trójwymiarowej, renderowania, animowania oraz modelowania 3D. Rozbudowany system animacji postaci, symulacji fizyki oraz funkcje do kontroli animacji za pośrednictwem diagramów, znalazły swoje zastosowanie przy tym projekcie umożliwiając grafikom realizację dzieła na najwyższym światowym poziomie.

„Zdecydowaliśmy się na 3ds Max ze względu na jego uniwersalność i wszechstronność. Wykorzystywaliśmy to narzędzie do modelowania, animacji i renderingu wszystkich scen.” – wyjaśnia Rafał Sadowy.

Dzięki zastosowaniu Autodesk 3ds Max już na wczesnym etapie produkcji, możliwe jest edytowanie na żywo przygotowanych wcześniej obiektów animatycznych.

Możliwości Stereoskopii 3D

Stereoskopia 3D polega na scaleniu projekcji stereoskopowej wyświetlanej na ekranie (podobnej do wykorzystywanej w salach kinowych) z grą prawdziwych aktorów i prawdziwą scenografią. Dzięki połączeniu elementów: grającego na żywo aktora i tworzonej przez artystów grafików dekoracji, dostępne są nieograniczone środki kreacji wynikające z możliwości zastosowania wirtualnej scenografii i uzupełniającej ją animacji doskonale dopełniającej dzieło tworzone przez postaci sceniczne. Technologia stereoskopowa, podobnie jak ma to miejsce w filmie, nie jest tylko dodatkowym „efektem”, ma znacznie większe znaczenie - staje się istotnym środkiem wyrazu. Aby doświadczyć efektów trójwymiarowych, widzowie oglądają spektakl w specjalnych okularach 3d.

Stosowane przez Platige Image narzędzie firmy Autodesk 3ds Max umożliwia tzw. setupowanie stereoskopii na żywo, na scenie teatru, na której występują prawdziwi aktorzy. Polega to na wyświetleniu viewportu (okna w przestrzeni 3D stworzonego w programie 3ds Max) wprost na ekranie znajdującym się w teatrze.

„Dzięki zastosowaniu Autodesk 3ds Max już na wczesnym etapie produkcji, możliwe jest edytowanie na żywo przygotowanych wcześniej obiektów animatycznych. Można m.in. przesuwać je, zmieniać rozstaw kamer, ustawiać precyzyjnie skalę elementów wirtualnej scenografii. Technologia i kreacja artystyczna uzupełniają się w tym przedsięwzięciu - bez wizji artystycznej nie udałooby się nam odnaleźć tak innowacyjnego zastosowania technologii, a bez technologii mielibyśmy tylko klasyczną scenografię.” - mówi Rafał Sadowy. „Wizja artystyczna popchnęła nas do poszukiwania nowych rozwiązań technologicznych. Z kolei

technologia otworzyła wcześniej niespotykane możliwości artystycznego wyrazu” – dodaje.

Najbardziej skomplikowane i czasochłonne sceny to te, w których mamy do czynienia z interakcją aktorów z animowanymi elementami scenografii. Aby osiągnąć zamierzony efekt, konieczne było przeprowadzenie wielu prób i testów. „Nie nazwałbym tego trudnym zadaniem, bo mamy wieloletnie doświadczenie na polu wszelkiego rodzaju animacji, ale na pewno było ono czasochłonne.” - stwierdza Rafał Sadowy.

Stereoskopowa przyszłość spektakli teatralnych

Mówiąc o pracy nad projektem i o wyzwaniach stojących przed zespołem projektantów i grafików Rafał Sadowy podkreśla: „Zawsze rozpoczynamy od poszukiwania stylistyki właściwej dla konkretnego spektaklu. Powstaje wiele wstępnych koncepcji poszczególnych scen, co pozwala na dokonanie wyboru stylu, który sprawdzi się najlepiej i pozwoli w najpełniejszy sposób opowiedzieć historię. Następnym etapem jest stworzenie wstępnych animatycznych 3d poszczególnych scen w oprogramowaniu 3ds Max. Możemy wówczas określić np. tempo animacji, a co najważniejsze - przeprowadzić testy w teatrze, z prawdziwymi aktorami. Następnie przechodzimy do etapu tworzenia właściwej animacji, renderingu i kompozycji.

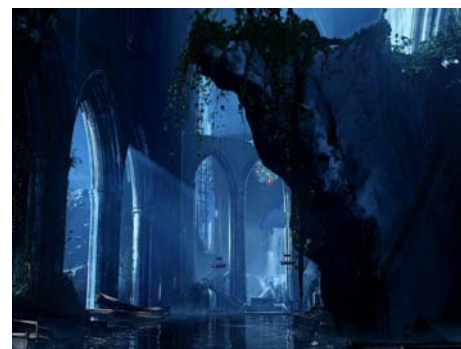
„Aktualnie pracujemy nad kolejnymi rozwiązaniami technologicznymi, które pozwolą nam zwiększyć stopień interakcji aktorów z animacją w czasie rzeczywistym i to oczywiście w stereoskopii. Dzięki temu będziemy mogli realizować jeszcze ciekawsze pomysły i podniesiemy atrakcyjność kreowanych przez nas widowisk.” - mówi Rafał Sadowy.

Zdaniem grafików z Platige Image – 3ds Max będąc oprogramowaniem o bardzo rozbudowanych możliwościach pozostaje przyjazny dla użytkownika:

Głównym atutem 3ds Max jest jego uniwersalność. Dzięki niej wszystkie etapy związane z 3D są realizowane w ramach tego samego pakietu. Nie musimy, więc przemieszczać assetów pomiędzy różnymi programami i eliminujemy tym samym możliwość występowania niezgodności i związanych z nimi błędów. To bardzo ważny element pracy nad projektem, ponieważ usprawnia i upłylnia pracę.

Głównym atutem 3ds Max jest jego uniwersalność. Dzięki niej wszystkie etapy związane z 3D są realizowane w ramach tego samego pakietu. Nie musimy, więc przemieszczać assetów pomiędzy różnymi programami i eliminujemy tym samym możliwość występowania niezgodności i związanych z nimi błędów.

— **Rafał Sadowy**
Head of Entertainment Department,
Platige Image



„Romeo i Julia”. Wizualizacje wykonane w Platige Image przy wykorzystaniu Autodesk 3ds Max.



„Romeo i Julia”. Wizualizacje wykonane w Platige Image przy wykorzystaniu Autodesk 3ds Max.