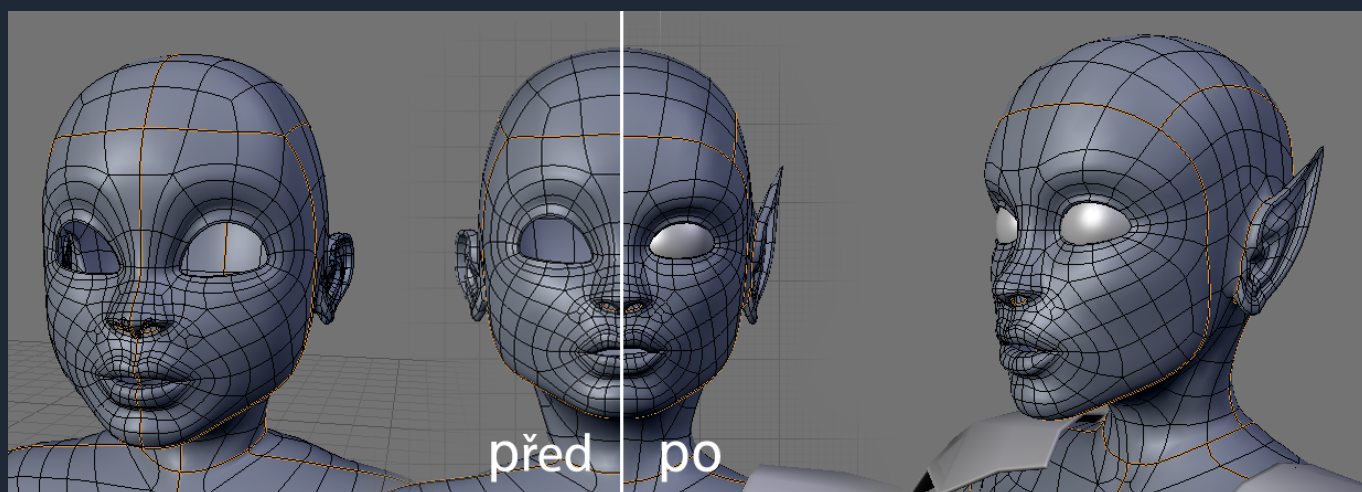


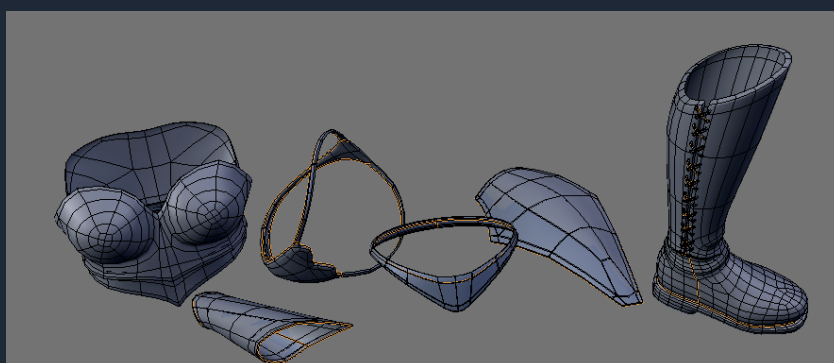
Making of Night elf

- modelling

Tady jsem začal přesně tam, kde jsem s modelem skončil, nic nového se nekoná. Hejbnul jsem s geometrií především na hlavě, upravil jsem edgeflow kolem uší, pod bradou a na krku a temeni. Tělo jsem

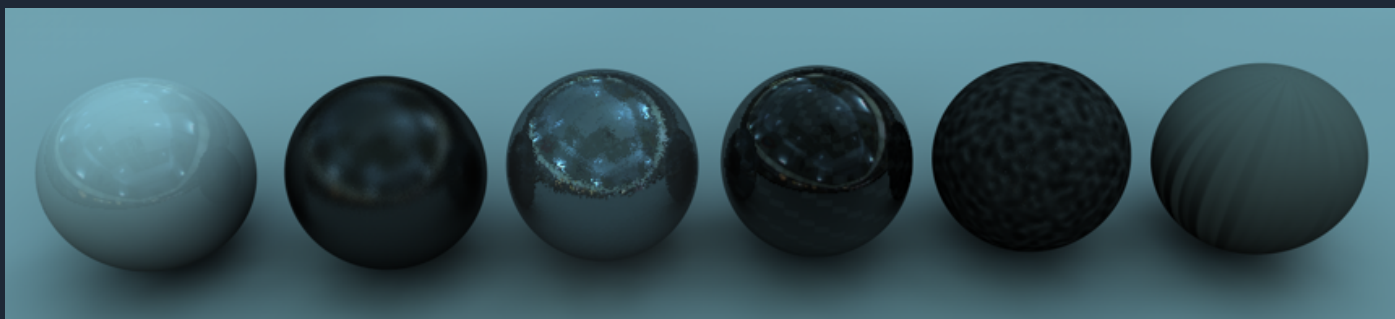
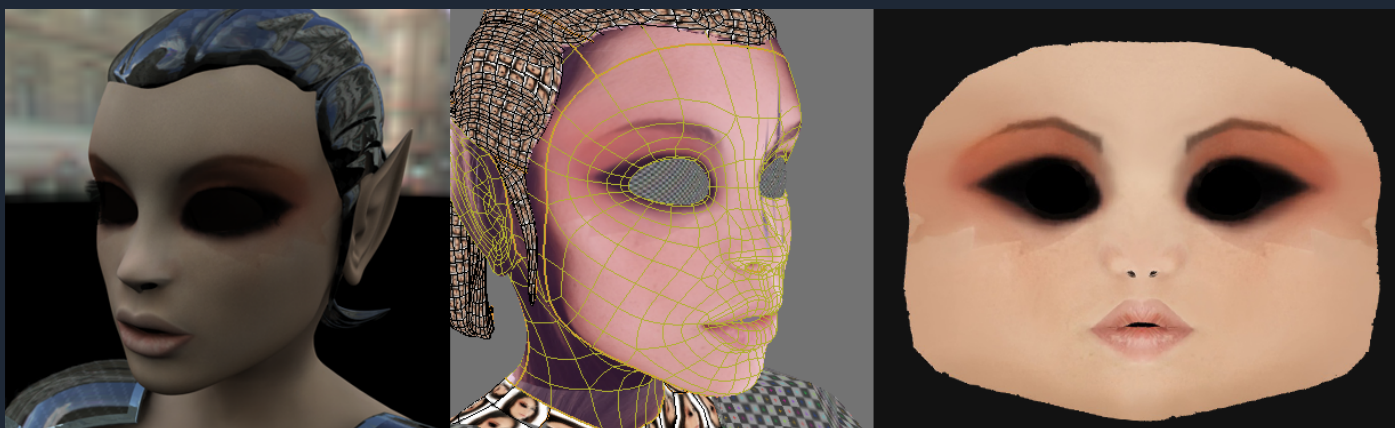


zrecykloval téměř úplně, jedinou novinkou je brnění: vznikalo vytahováním z jednoho polygonu a připojováním zkopírovaných částí těla.



- surfacing

Na materiálech jsem měl odminule velké resty, takže jsem se na ně trochu zaměřil. Vyzkoušel jsem Bodypaint a je to celkem schopný nástroj, vadilo mě jen, že se defaultně nevyhlazují UV sítě s geometrií, čehož jsem si zavčas nevšiml a pak už bylo na napravování pozdě.

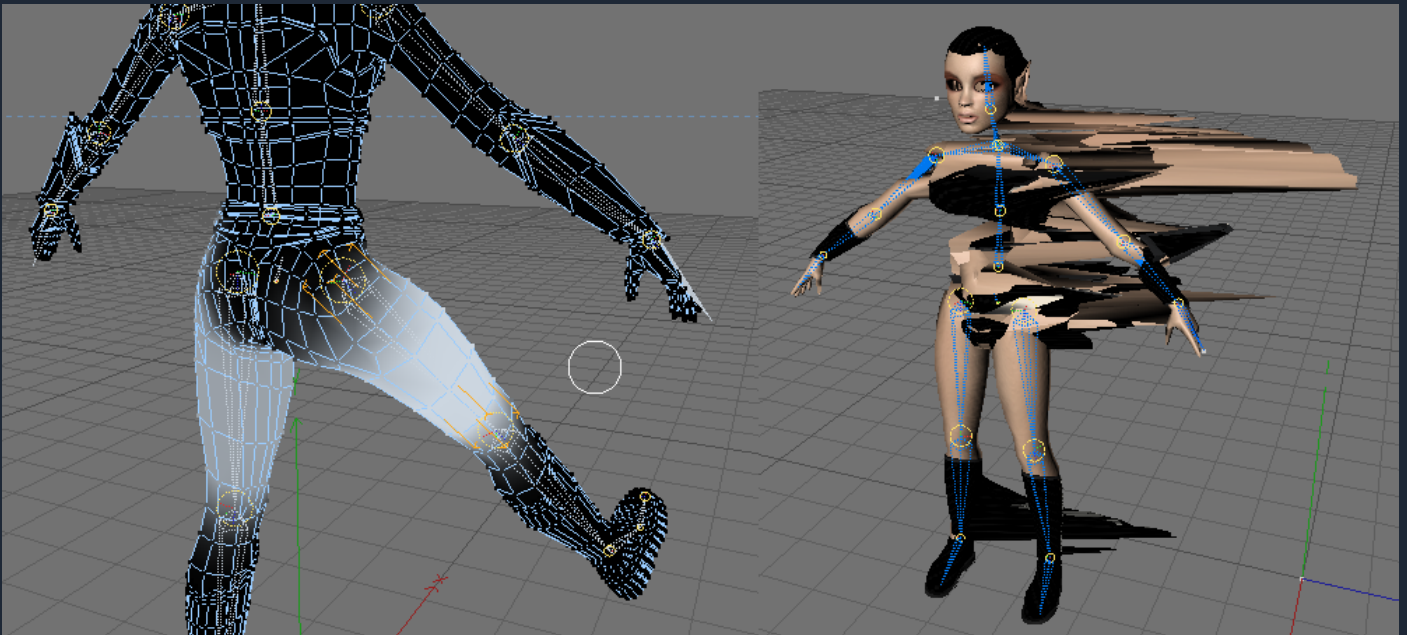


Protože je elfí kůže extrémně křehká a průsvitná, aplikoval jsem jí subsurface scattering efekt. Ten se pak ještě víc projevil při osvětlení směrovým místo rozptýleným světlem:



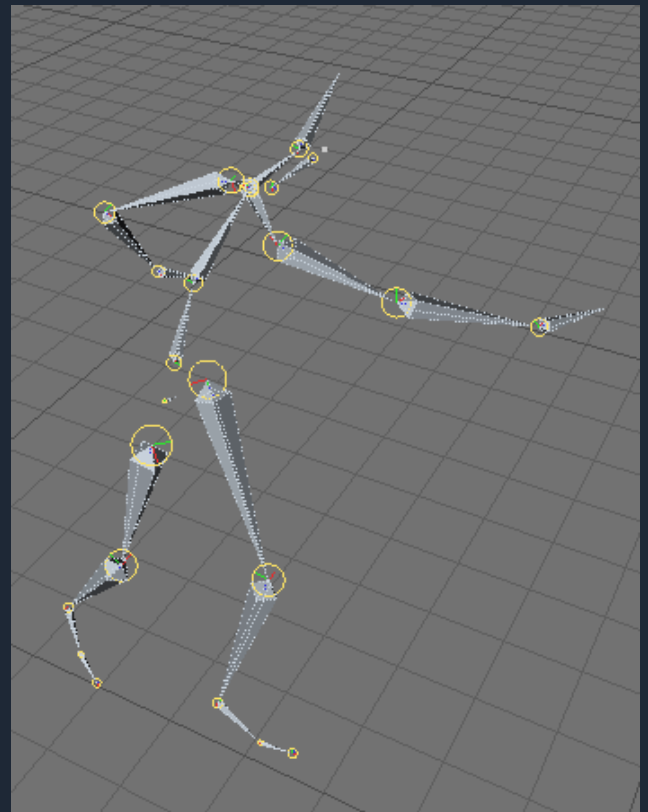
- Skinning & Rigging & Animating

V Cineme pro mě asi největší zádrhel. S kostma nebo jointama přestane rozumně fungovat Back button, auto weight paint udělá se sítí krátkej proces a navíc z jednobarevné weight mapy není pořádně poznat kolik která kost má kde vlivu..napotřetí, kdy jsem už měl chuť to hodit z okna, se povedlo a character byl konečně animovatelný.



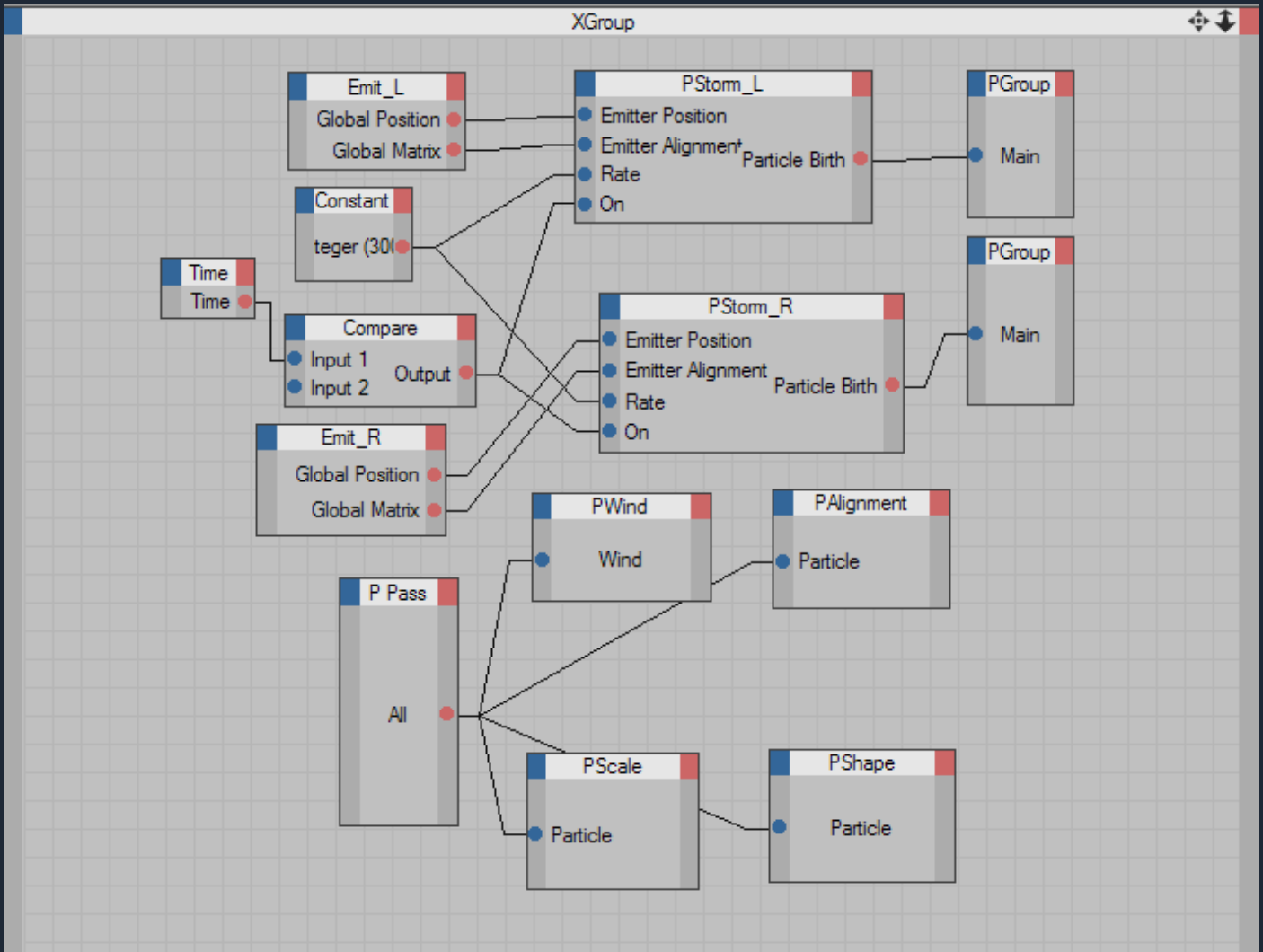
K pohybu postavičky jsem použil jako základ motion capture data. MoCap data zdarma jsou mizivé kvality, některé keyframy animace jsou zcela náhodně, některé kosti občas vyltnou nebo se překroutí do divokých pozic, takže musí být vyčištěny. K tomu a k redukování nadbytečných keyframů má v Cinemě sloužit KeyReducer tool. Ten měl však pouze destruktivní účinky takže nezbylo než to udělat manuálně a celou animaci projít a opravit. Skeleton pak používá Target tag na kopírování pohybu ze zdrojové kostry.

Brnění je custom animováno zvlášť, žádná fyzika ani simulace se nekoná.



- Particle system

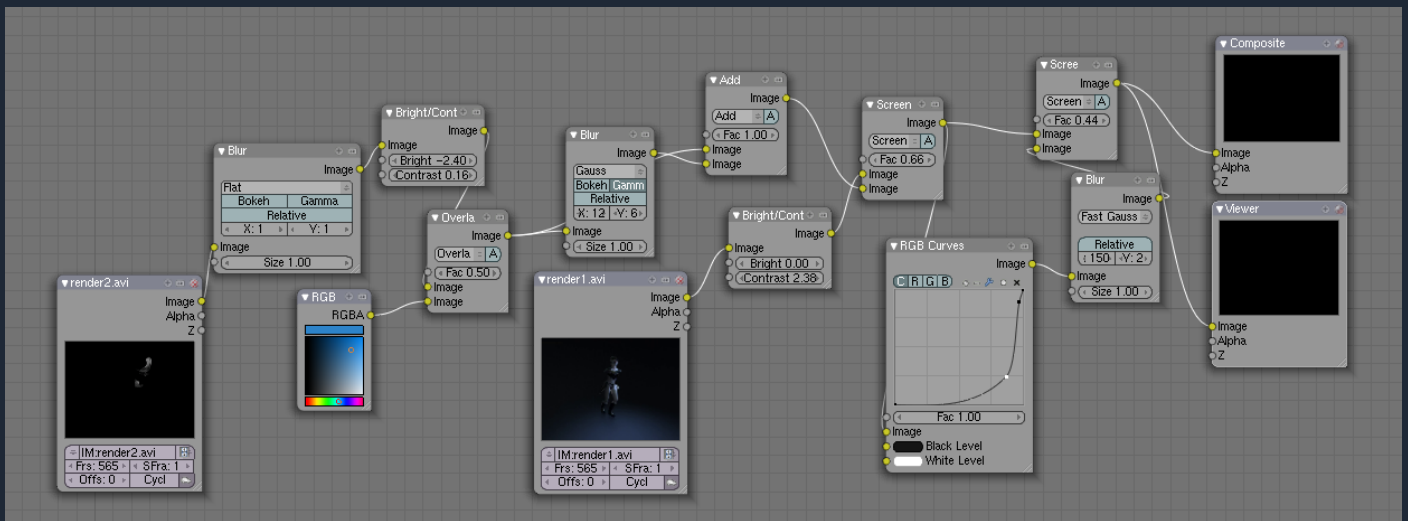
Jelikož jsem docela nudošilný člověk, okamžitě jsem propadl Thinking partículům a Xpressu. Dva emitory generují mraky částic, každé je přiřazen polygon s velmi průhlednou puntíkatou texturou. Veškerého efektu je nakonec dosaženo až v kompositoru kvůli optimalizaci scény. Svítící částice je úloha spíš pro lepší cluster.



Vadí mě jedna věc, a to nemožnost ovlivňovat materiál částice v závislosti na stáří (teda aspoň nějakým nekrkolonným způsobem). Animovat materiál nepomáhá. Boužel tedy nešlo plynulé prolnutí částic do ztracena ke konci jejich života. Nejsem sám komu by se to líbilo, C4D fóra jsou toho plná, ale odpověď stále není..

- Compositing

Všechny vyrenderované vrstvy je třeba spojit dohromady v nějakém kompozitoru, já zvolil Blender. Je zdarma a jeho kompozitor je docela schopný. Všecko probíhá zase v nodech tak sem šoupnu rovnou obrázek:



Co ještě zbývá? Vyrenderovat to jako plnohodnotnou animaci, ne jen teaser -> Pěkněj HD render s kvalitnějším nastavením, vyrobit víc záběrů z různých úhlů, celé to zajímavě nastříhat, promístit slow motion záběry, přidat dramatickou hudbu a lepší pozadí. Každopádně 720p render mám v plánu do prázdnin, zbytek se pak uvidí.

Technické info: rendertime 8h:40min (všechny rendery v součtu); 570 frames. Veškeré nastavení bylo co nejvíc low. Co za to může: motion blur, SSS shader, blurry reflexe, GI.