

Plastová zátoka

Vedecko-lekársky tím pozostávajúci zo slovanských členov bol poslaný k prešetreniu úmrtia vyplaveného vráskavca na pobrežnej európskej pláži. Po anamnéze zistili, že vráskavec je plný plastového odpadu.

Tím sa poberá loďou odovzdať vzorky na neďaleký ostrov, no zastihne ich obrovská burka, ktorá ich preženie vodnými živlami, t vyplaví do oblasti magických morských bytostí ktoré pripomínajú predmety vyrobené z plastu.

Štruktúra

1. **Predstavenie prostredia:** Pobrežie Jadranského mora, vyplavený vráskavec
2. **Predstavenie vedcov:** Tím oddaných juhoslovanských výskumníkov, ktorí sú zanietení pre ochranu oceánu a jeho obyvateľov.
3. **Objav:** Narazia na mŕtveho veľryba na pláži, otráveného plastovým znečistením. Rozhodnú sa vykonať pitvu, aby pochopili rozsah poškodenia.

Jednotlivé výstupy

1. Pitva odhalí šokujúcu pravdu: Telo veľryby je plné plastového odpadu - tašky, fľaše, slamky a iné odpadky.
2. Vedci odoberú vzorky: Zhromaždia údaje a tkanivové vzorky z veľryby, aby ich ďalej skúmali v laboratóriu.
3. Búrka zasiahne: Na horizonte sa črtá prudká búrka, ktorá postupne graduje
4. Objaví sa vír: Ako sa búrka zosilňuje, v oceáne sa vytvorí obrovský vír, ktorý vtiahne loď do svojho víru. Posádka zisťuje, že na záchranu majú primálne šance.
5. Fantastický svet: Keď sú vtiahnutí do víru, ocitnú sa v neuveriteľnom podvodnom kráľovstve, kde sú morské tvory vyrobené z plastových odpadov.

Obsiahnuté témy

1. Vplyv ľudských činov na životné prostredie
2. Dôležitosť vedeckého skúmania a objavov
3. Sila inšpirácie a vzdelávania pri poháňaní zmien

Spôsob realizácie

Nakrúcanie v ateliéri v kombinácii s 3D prostrediami.

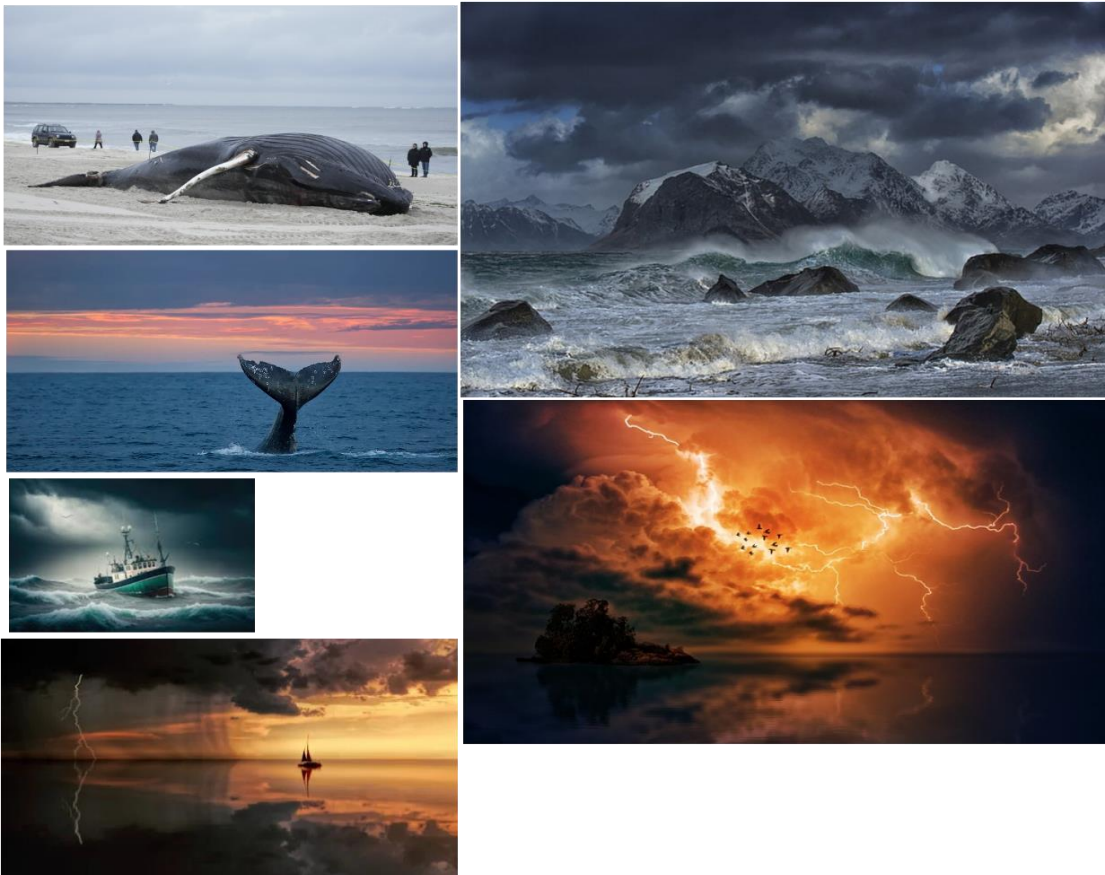
Spôsob vedenia deja

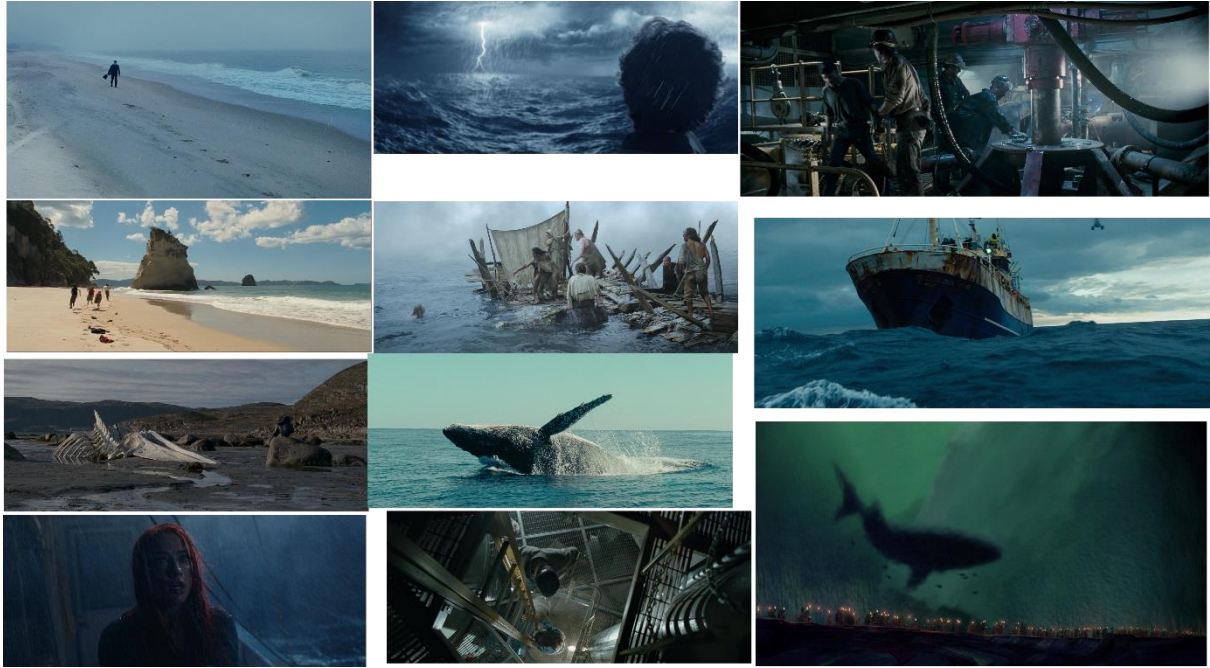
Dej je rozprávaný v prvej osobe pomocou postáv a doprevádzaný vstupom rozprávača. Strihová skladba filmu je lineárna, vzhľadom na vyvíjajúci sa dej, dopĺňajú ju postupy v čase a ukončenia dôležitých dejových udalostí „stmievačkami“.

Zvuková predstava

Film je riadne ozvučený kontaktným zvukom a správnym záznamom dialógov hercov. Obohatený o hudobnú zložku pozostávajúcu so skladieb písaných na mieru s využitím morských zvukov.

Referencie





Tvorba vizuálnych efektov

Vzhľadom na vysokú technickú náročnosť projektu po vizuálnej stránke je pred samotným procesom potrebné vykonať niekoľko testov, ktoré nám ozrejmiť možnosť realizácie projektu a limity výberu veľkosti a pohybov záberov. Prvý z testov je simulácia divokej vody (pohyby mora, striekajúca voda, špliechajúca voda, tvorba peny, potopa lode), tvorba plošiny, simulujúcej pohyby lode.

Počas procesu tvorby využívame produkčné riešenia pre prácu s vizuálnymi efektami, programové riešenia ako Houdini a jeho modelovacie, simulačné a svietiace nástroje. Blender pre efektívne náhľady, prácu s animatikom, tvorbu geometrie. Nuke, ako hlavný softvér pre manipuláciu s 2D obrazom a digitálny kompozitng.