TRON

Film Tron vznikol v USA v roku 1982 a stal sa kultovou záležitosťou čo sa týka vizuálnych efektov. O vznik filmu sa postaralo Dysney. Režisér a scenárista bol Steven Lisberger.

Vo filme nejde ani tak o dej, ale o vizuálne efekty, ktoré prekonali do posial všetko a ktorými oddelili svet ako taký od virtuálneho svetu. I keď film nezanechal dobrý dojem na divákov a kritiky, pretože to bol jeden z prvých serioznejších pokusov o použitie počítačom generovanej grafiky. Stal sa kultovou záležitosťou vizuálných efektov.

Film bol robený klasickou kreslenou animáciou, ktorú dopĺňala počítačová grafika svetelné efekty a kulisy. Scény vo vnútry počítača boli točené čiernobielo čo je vidno najmä na tvárach hercov a tie boli následne dofarbované. Ako je vidieť, Lisberger robil čo mohol a kombinoval všetky dovtedajšie postupy, aby naplnil svoju víziu. Experimentoval s neprobádanou počítačovou animáciou a nevídanými vizuálnymi efektami. Vo filme sa využívala 6 bitová grafika.

Môj názor na tento film je taký že po prvých 5tich minútach filmu som mal chuť zaspať a po 10tich som sa smial na vizuále filmu a po 15tich, keď som si vtĺkol do hlavy o aký film ide a z akého roku je tak som začal mťt rešpekt a naozaj sledovať toto prelomové dielo.

Toto dielo otvorilo podľa mňa bránu a inšpirovalo veľa filmov od roku 1982. Film vypadá v dnešnej dobe veľmi vtipno, pretože je tam použitá 6bitova grafika, kulisy a čiernobiele tváre, ktoré boli následne dofarbované. Ked si spomeniem nato, keď som mal svoj prvý stolný PC v roku 1996, tak tie hry vypadali ešte horšie ako grafika vtomto filme.Tento film bol velmi nadčasový.

TRON LEGACY

Najnovšie sci- fi v 3D prevedení z dielne Walt Disney štúdií vzniklo ako remake filmu z 80-tych rokov. Myšlienku a dej filmu sa tvorcom podarilo zachovať. Čo sa zmenilo, sú efekty, kvôli ktorým sa film rozhodne oplatí vidieť.

Dej filmu sa odohráva v dvoch dejových líniách. Prvá - kratšia je v reálnom svete, v ktorom je Kevin Flynn programátorom počítačových hier. Vlastní veľkú firmu a vo voľnom čase sa pokúša vytvoriť perfektný digitálny svet. Svojmu synovi opisuje svoju prácu ako rozprávku na dobrú noc - a tak Sam nechápe, že ide o skutočnosť. Raz sa Kevin nevráti z práce. Nikto nevie kde ho hľadať, až kým nepríde medzitým už 27- ročnému Samovi správa, aby išiel do otcovej herne.

Druhá dejová línia prebieha v kyberpriestore. Sama tam prenesie špeciálny laser v otcovej tajnej pracovni, ktorú nájde v starej nefungujúcej herni. Dostane sa do sveta Tronu.

V tomto svete samozrejme zažíva jeden šok za druhým - najprv ho vezme vesmírna „polícia”, potom stretne Clua, program, ktorý vytvoril jeho otec na svoj obraz a ktorý ho chce zabiť, niekoľkokrát unikne smrti v sci-fi zápasoch a až potom sa dostane k svojmu otcovi vďaka pomoci sexy vesmírnej bytosti.

Myšlienka: Dá sa tu pozorovať konflikt náboženského a ateistického nazerania sa na stvorenie sveta - Kevin je totiž stvoriteľom a pre programy bol doslova bohom. Zároveň však ukazuje aj to, že pri vhodných podmienkach sa nový „živočíšny” druh môže vyvinúť aj sám.

Vizuál:

Časť filmu bola natočená v 2D ale väčšina v 3D.

2D obraz neruší lebo je len zo začiatku filmu. Tieto 2 svety sú oddelené i colorizáciou. Vďaka týmto dvom colorizáciam obrazu si každý divák vedome alebo i podvedome uvedomuje kde sa tá scéna odohráva, čí sú v realite alebo už prešli do deja ktorý sa odohráva v TRONe.

Na začiatok rozobereme príchod z reálneho sveta, do sveta fantasy. Reálny svet bol zobrazený v 2D celý fantasy svet je znazornený v 3D ktoré môžeme sledovať pri teleporte postavy do cyber sveta. Zaujímavosťou je oddelenie dobra a zla pomocou farieb. Celý sci-fi svet je tmavý okrem sídla jednej z hlavných postáv, ktoré je celé biele. ( symbol dobra a zla )

Tváre hercov:

 Všetky tvare v sci-fi svete sú robené pomocou snímačou na tvári hercov. Tie nasnímaný obraz následne prenesú do PC kde sa pomocou programov vytvorí ich podobizeň.

Boje v aréne sú nakrúcané na modrom plátne, kde sú herci oblečený do originálnych odevov v štúdiu kde sú pripevnený k lanám robia kaskadérske kúsky.

Zasiahnutá postava sa rozkladá v drobné čiastočky, použitý PARTICLE + pridaná gravitácia efekt rozbíjajúceho sa skla na drobný prach.

Nasadanie na sci-fi motorky v kulise kde je modré plátno laná a 3D snímače, kde sa herec v kostýme rozbehne skočí. Nasnímaný obraz sa následne prenesie do PC kde dorobia materiály a priestor.

Motorky sú tak isto robené v 3D. Súboje na motorkách sú robené tak isto v štúdiu kde herci hrajú drgania do seba na železnej konštrukcii pripomínajúcej motorku pokrytý snímačmi.

Každý ťažší kaskadérsky súboj bol robený čisto v 3D programoch.

Zakladateľ sveta TRON ktorý vňom ostal uveznený hral i v Trone z roku 1982. Herec zostarol a vo filme hral 2 role. Ako človek bol starý ako program bol mladý. Omladili ho vďaka programu a špecialnej farbe na tvár vďaka ktorej mohli jeho tvár nasnímať do úplného detajlu. S touto farbou na tváry robil rôzne mimiky ktoré zachytávali snímače tie následne jeho podobizeň preniesli do PC kde mu program vygeneroval tvár. Následne sa pohyboval po štúdiu so snímačmi na tvári a potom sa to už len dotváralo v 3D keďže jeho tvár už nasnímanú mali. Takto sa robili všetky podobizne hercov vo filme v 3D svete.

Posledná bojová scéna na lietajúcich strojoch bola robená presne ako pri motorkách.

Môj postoj k tomuto sci-fi dielu je kladný, pretože si myslím že využili naozaj kvalitné vizuálne efekty ktoré nám prináša dnešné 3D a počítače je to opäť krok v pred ako pri starom TRONe. Skutočne dobré efekty, nadčasový príbeh, ktorý je o dosť lepší oproti starému dielu a toto všetko doplnili ešte soundtrackom od Daft Punku ktorý si v tomto filme aj zahrali a spravili oscarový soundtrack.

Tomáš Januš

Trenčin

Duklianských hrdinov 862/4