



Jak SoulPix k postavám přišel...

Rozhovor s talentovaným grafikem Jiřím Adamcem.

Českých 3D grafiků, jejichž díla se pravidelně objevují na světoznámých serverech věnujících se 3D grafice, příliš není. Stejně tak existuje málo grafiků, jejichž dílo se objevilo na první stránce časopisu PiXEL. Těchto poct se dočkal mladý a velmi talentovaný grafik, výherce několika grafických soutěží a držitel několika zahraničních grafických ocenění. S Jirkou Adamcem, který je v internetových diskusích a galeriích znám spíše pod přezdívkou Astil, jsem si povídal nejen o jeho práci na počítačově animovaném filmu, ale také o dalších zajímavých věcech.

PiXEL: Můžeš se čtenářům PiXELu stručně představit?

Jiří Adamec: Jmenuji se Jiří Adamec a bydlím nedaleko Pardubic. Je mi 23 let a jestli někoho zajímá, co jsem studoval, tak ho asi zklamám, protože školu moc rád nemám. Vyučil jsem se kuchařem, což má s mou současnou prací málo společného, takže jsem toho rychle nechal. Během práce na vrátnici v rámci civilní služby jsem každé dopoledne věnoval studiu knih o 3ds max a večer jsem si vždy vše otestoval. Tohle jsem dělal jeden a půl roku, ale díky tomu jsem pak získal jedno velmi příjemné místo na pozici 3D grafika v multimediální firmě. Po dalších dvou letech jsem se osamostatnil a začal jsem pracovat jako nezávislý grafik.

PiXEL: Pracuješ nyní pro nějakou společnost nebo jsi čistě „na volné noze“?

Jiří Adamec: Teď právě pracuji jako freelancer a myslím, že již asi nikdy nebudu pracovat jako zaměstnanec. Mám rád volnost, nikoho nad sebou, výběr zakázek je čistě na mém rozhodnutí, takže nedělám, co nechci. Když

mám volněji, udělám si „dovolenou“ nebo pracuji na nezávislých věcech. Zakázky dostávám z mnoha různých zemí, ale z ČR pouze málokdy. Grafici, kteří chtějí vytvářet výstupy v co možná nejvyšší kvalitě, u nás nemají zrovna lehký život. Společností, které by je využily, je velmi málo a cena za tyto služby je poměrně vysoká. Takže dobří čeští grafici raději pracují pro herní společnosti, kde jsou sice ubíjeni jejich schopnosti, ale zase mají pravidelný plat a pracovní jistotu. Proto jsem si raději zvolil tuto možnost.

PiXEL: Pracuješ na nějakém zajímavém projektu? Jaká je v něm tvá pozice?

Jiří Adamec: Ano, právě spolupracuji na počítačově generovaném filmu od německé firmy SoulPix, který se jmenuje Soul-Fire. Modeluji pro ně většinu lidských postav a také nějaká monstra, vše v high-poly rozlišení. Mimo to se teď rozjíždí nový projekt WickedRGB. Zatím o něm nemohu prozradit podrobnosti, snad jen to, že mezi členy týmu patří světoznámí grafici jako Pascal Blanché, Maciej Kuciara, Haure Sebastien a další.

PiXEL: Jak dlouho trvá vymodelovat jednu hi-poly postavu? Co je k tomu třeba a co může práci výrazně usnadnit?

Jiří Adamec: Vytvořit několik prvních postav trvá vždy delší dobu, ale čas pro vytváření dalších se zkracuje v závislosti na zkušenostech. Vymodelovat a otexturovat postavu v co možná nejvyšší kvalitě mi průměrně zabere asi tak sedm až osm pracovních dní. K vytvoření takové postavy v takovém čase je však potřeba především značná praxe, velmi podrobná znalost

anatomie a spousta dalších věcí. Je to vždy dlouhý proces a každá má postava je lepší než ta předchozí, protože se stále učím z vlastních chyb, což vás nikdo jiný naučit nemůže.

PiXEL: Jak komplexní postavy zpracováváš? Obsahují vlasy, kosti, svaly, oblečení? Zpracováváš textury, materiály, shadery?

Jiří Adamec: Vždy záleží hlavně na klientovi, jaké má přání a co vše chce na postavě mít. Pro SoulPix vytvářím „nahé“ charaktery s hotovými materiály. Asi největší problém jsou vlasy, které se vždy řeší individuálně. Na materiál pro simulaci kůže je podle mne nejlepší speciální shader rendereru Brazil. Jmenuje se Skin a já se vždy snažím, aby byl výstup v něm, protože kůže pak vypadá opravdu velmi reálně.

PiXEL: Používáš nějaké speciální nástroje nebo speciální technologie či skripty, které by ti usnadňovaly práci?

Jiří Adamec: Mohu říci, že ani ne. Modeluji standardními modelovacími nástroji. Ani v XSI, ve kterém začínám pracovat, žádné skripty nepoužívám. Modeluji čistě polygonální technikou, která je podle mne na organické věci nejlepší.

PiXEL: Máš raději organické nebo anorganické modelování? Existuje něco, k čemu vzhlížíš a co bys jednou rád dokonale ovládal?

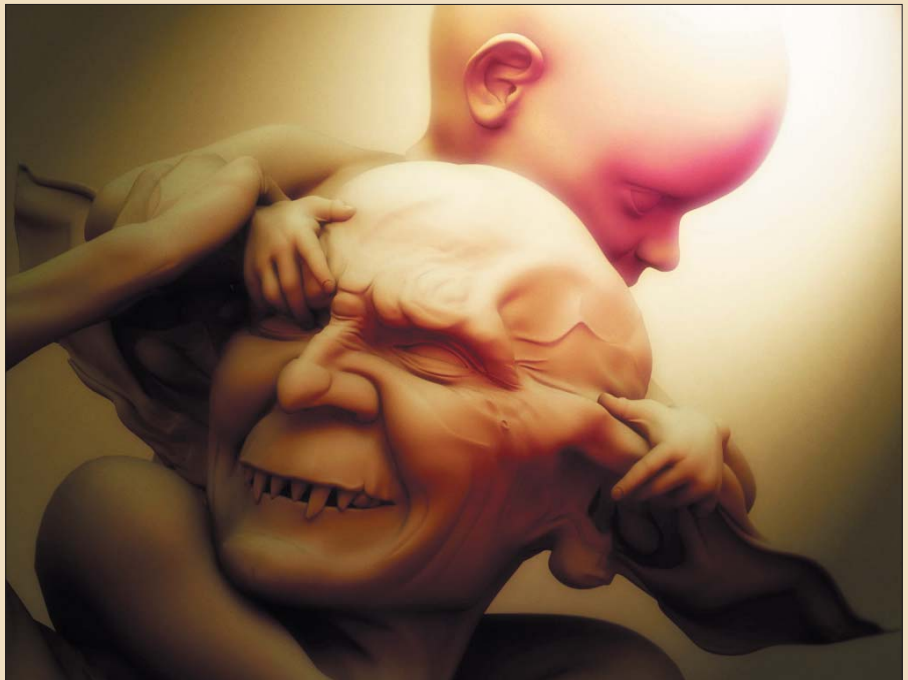
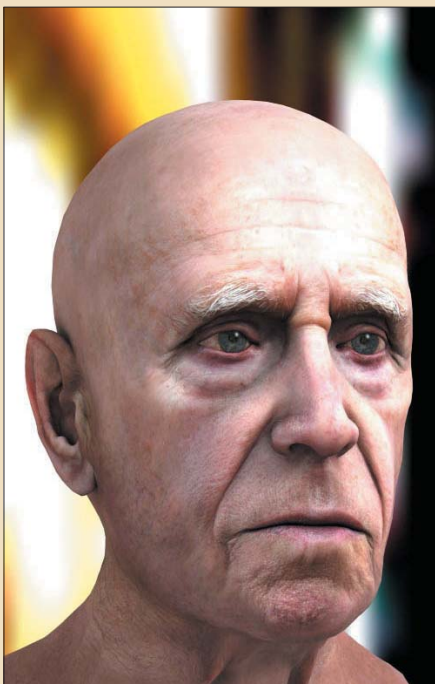
Jiří Adamec: Určitě mám raději organické modelování, ke kterému jsem tak nějak sklouzl před dvěma lety především díky postavám. Vždy jsem toužil vytvořit co možná nejrealističtější výstup člověka, protože si



myslím, že je to v 3D grafice to nejobtížnější. Náročné cíle - to je to, co mne žene dopředu. Asi nikdy nebudu spokojený se svým výsledkem a budu jej vždy chtít udělat ještě lepší. Kdo ví, kam až se dostanu. Ale myslím, že jsem poměrně mladý na to, abych si řekl, že jsem již dosáhl toho, co jsem chtěl. Tím bych ztratil motivaci, která je pro mne tím největším hnacím motorem.

PiXEL: Modeluješ každou postavu vždy od začátku? Kolik postav nebo hlav jsi již vymodeloval?

Jiří Adamec: Nové postavy lidí už prakticky nevytvářím, ale ještě tak před rokem jsem jich několik musel udělat. Teď mám vytvořeno několik základních postav mužů a žen v různém věku a různých proporci. Když pak vytvářím novou postavu, vyberu si tu, která se nejvíce hodí popisu nebo skice a pouze ji dostatečně dlouho upravuji. Nejmenší změnou procházejí končetiny, které zůstávají prakticky stejné. Trup a hlava projdou největšími změnami a hlavu dělám někdy úplně novou, protože tam je změna rysu člověka nejzřetelnější. Celkově jsem jich vymodeloval opravdu hodně, pokud do toho započítám i zvířata, dostávám se na několik desítek kusů.



PiXEL: Kolik má jedna tvá 3D postava průměrně polygonů?

Jiří Adamec: Je to individuální, ale většinou se počet ploch pohybuje kolem 20 000 ještě před výsledným vyhlazením. Pro rendering to bývá většinou kolem 80 000 ploch. Kvalitu modelu bych však určitě nesoudil podle počtu faces, ale spíš podle toho, jak jsou uspořádané polygony, jak jsou využité proporce a jak je model připraven pro snadný rigging a morphing.

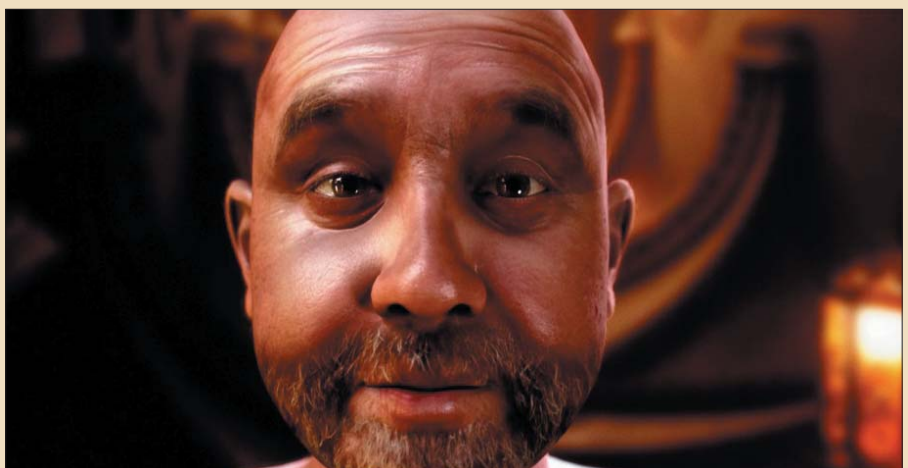
PiXEL: Jaký software používáš a proč?

Jiří Adamec: Používám převážně 3ds max, ale právě teď přecházím na XSI, takže je to o něco složitější. Oba dva programy jsou v něčem výborné a v jiných oblastech naopak trochu pokulhávají. Konkrétně u 3ds max nejsem spokojen s cenovou politikou, která naprosto neodpovídá pokrokům v nových verzích. Oproti tomu XSI vychází nyní uživateli výrazně vstříc a myslím, že se v budoucnu bude používat ještě víc. Na první pohled je zejména pro začátečníky mnohem složitější, ale pro uživatele, který chce svůj program naplno využít, je jako stvořená. Každopádně jde o zvyk a každému sedne něco jiného. Proto bych poradil začínajícím grafikům nebo těm, kteří se

rozhodují mezi dostupnými programy, aby si vyzkoušeli demo verze všech 3D programů a vybrali si ten, se kterým se jim pracuje nejpříjemněji.

PiXEL: Myslíš, že je důležité, v jakém programu 3D grafik pracuje a jaký renderer používá?

Jiří Adamec: Je osobní věcí každého grafika, s čím se rozhodne pracovat. Kvalitní 3D grafik potřebuje jen zvládnout příslušný program a může být prakticky jedno, o který z nich jde. Pokud nemá někdo ke grafice vlohly, tak mu sebelepší program nebo renderer nepomůže. Samozřejmě, že každý program má své výhody a speciální funkce. Například ve filmové branži se proto používá více programů současně, což je jen logické vyústění toho, že jeden program je v modelingu efektivnější než jiný, ve druhém se zase lépe animuje. Není pak důvod používat jeden produkt na vše, zvlášť když pracovat v něm na určité věci může být spíše utrpením než tvorbou. A co se různých rendererů týče, nemyslím si, že by rozdíl mezi nimi byly nějak zvlášť patrné. Většina rendererů udělá to, co od nich uživatel očekává. Každý z nich má kupříkladu algoritmus pro výpočet globálního osvětlení a každý dojde k téměř stejnému výsledku.





Znovu jde tedy spíše o to, co a jak grafik nastaví, jaké shadery nebo materiály použije, protože především ty určují, jak bude výsledek vypadat.

PiXEL: A jaký hardware k práci používáš?

Jiří Adamec: Již asi rok používám stejný počítač a zatím nemám potřebu jej měnit, snad jen kromě grafické karty. Nyní mám dva procesory AMD 2.2 MP, 2GB RAM, grafickou kartu Radeon 9600 Pro a 19 palcový LCD monitor.

PiXEL: Ve tvém portfoliu je spousta zajímavých děl. Jak postupuješ při převodu nápadu nebo myšlenky do digitální podoby? Jak vypadá tvá příprava a jak dlouho trvá vytvoření konkrétního díla?

Jiří Adamec: Na většině mých obrázků je vidět snaha o co možná největší přiblížení k realitě, takže má díla mnoho nápadů neskrývají. Snažím se tak pochopit, jak věci vypadají v reálném světě, jak vypadají v různých světelných podmínkách, jak se v nich odráží okolí a proč vypadají tak, jak vypadají. To mi výrazně pomůže při práci v budoucnu, takže teď jsem spíš v takové fázi zkoumání a kopírování reality, tvůrčí činnost si schovávám na pozdější léta. Ale asi nikdy nebudu mít chuť vytvářet ve svých dílech nové světy. Tohle mne příliš nebere, ale nikdy se nemá říkat nikdy, tak se nechám překvapit.

Postup při vytváření je velmi podobný, jako u jiných grafiků. Na začátku je myšlenka nebo představa, kterou si alespoň částečně naskicuju na papír. K tomu seženu co nejvíce referencí o podobném tématu a začnu vytvářet scénu ve 3D programu. Prvním krokem je rozdělení scény pomocí boxů nebo něčeho jednoduchého. Pak připravím kameru a vyberu zajímavý úhel pohledu a formát obrázku. Poté přichází na řadu rozdělení práce na určité dny. Tím vznikne plán, kterého se snažím držet. Nejprve modeluji a teprve

finálně vymodelovaný objekt namapuji a přiřadím mu základní barvu nebo jednoduchou texturu. Takto vytvořím celou scénu a až poté přichází na řadu základní osvětlení, případně rozdělení práce do logických vrstev. Pak už jen ladím materiály, textury a testuji různé typy a druhy osvětlení. Nakonec celé dílo doladím, aby vypadalo podle mých představ.

PiXEL: Jak zní tvá rada pro začátečníky a umělce, kteří nemají takové zkušenosti jako ty?

Jiří Adamec: Nejsem si jist, jestli jsem po čtyřech letech, co se zabývám 3D grafikou, v pozici někoho, kdo může rozdávat zkušenosti. Mohu říci jen to, co jsem vyzoroval na sobě. První rok je zapotřebí

velké zaujetí a věnovat tomu co nejvíč času, protože tento obor se vyvíjí velmi rychle. Když vám to půjde a obětujete tomu kus svého života, tak alespoň nastoupíte do onoho pomyslného vlaku. Sice budete až v posledním vagónu, ale pak již musíte jen postupovat kupředu. Pokud se tomu budete věnovat jen příležitostně nebo si myslet, že z vás za tři měsíce budou super grafici, nikdy se z toho posledního vagónu nedostanete.

Svůj začátek jsem si rozplánoval. Nejdříve jsem se věnoval modelování, což je zkrátka základ, bez něhož nic nevytvoříte. Pak následovalo světlo včetně estetické atmosféry a další obory jako kamera, postprodukce, efekty a nakonec animace.

PiXEL: Na čem nyní pracuješ a jaké máš plány do budoucna?

Jiří Adamec: Právě teď pracuji na dvou postavách zároveň. První postava je fantazijní monstrem pro SoulPix a druhá je krátká reklamní animace s ženským andělem pro jednu americkou společnost, samozřejmě opět v co možná nejvyšší kvalitě výstupu.

Do budoucna bych rád vytvořil nějaký roztomilý obrázek své kočky, teď mám na mysli tu čtyřnohou. Rád bych měl ve svém portfoliu kvalitní obraz zvířete, snažím se totiž mít v portfoliu různé styly, abych měl celkový přehled. A plány v tom smyslu, že bych odjel nastalo pracovat do zahraničí, zatím nemám.

PiXEL: Přejeme mnoho úspěchů a díky za rozhovor.

Za PiXEL se ptal Leoš Janek

WWW ODKAZY

Jirka Adamec: www.a-stil.com

Soulpix: www.soulpix.de, www.soul-fire.com

WickedGB: www.wickedrgb.com

