

Lysetting og rendering

# Kameraanimasjon gjennom smug

Frédéric Petit Stangervåg, Tora Olsvold, Vilde Bjørnstad

---



## Historie

Settingen er inspirert av London på 1800-tallet. Vi bestemte oss fort for at vi ville lage noe litt skummelt, så vi bestemte oss for Jack the ripper. Narrativet ble om en dame som går gjennom en gate i mørket støter på en skummel figur som da er Jack the Ripper. Vi valgte derfor å sette scenen på nattetid og i tåke for å få til den litt skumle atmosfæren.

---

---

## Kunstneriske og tekniske utfordringer og valg

Vi har brukt vray-materialer med diffuse, bump og mest mulig riktig ior- samt reflect og refract-verdi. Vindusmaterialet har vi skrudd glossiness ned på for å skjule det som er på innsiden av bygningene - altså ingenting. Veimaterialet er laget med en displacement-kanal og egne falloff-teksturer i glossiness -og reflection-kanalene, dette for å gi overflaten et "vått" utseende.

De fleste lysene har en varm farge for å understreke atmosfæren, med unntak av lyset fra kirken, som gir en kald farge utover kirkegården. Vi har brukt en vray-sun som ligger lavt for å skape et bakgrunnslys til tåken. I lyktene er det originalt satt inn flammer med animasjon i tillegg til et vray-lys, men vi fant ut at disse flammene stoppet opp renderingen, og for å overholde tiden måtte de fjernes. Vi valgte å kun rendere ut en medium-kvalitets irradiance-map, mens light-cache ble utelukket pga. tidsmessige årsaker. Dette kan ha hatt noe å si for sluttrenderen med tanke på kvalitet og tidsforbruk. I og med at vi har brukt tåke som et virkemiddel har dette også påvirket rendertiden, men vi prøvde å rendere filen som et .rpf-format med z-depth for å legge til tåke i After Effects uten hell.

---

Sånn det skulle se ut:



Sånn det ble seende ut:



---

## Beskrivelse av arbeidsfordeling

### Tora:

Modellering og teksturering av hyppige gjenstander som lyktestolper, gravsteiner, tønner, bokser og gjerder, samt porten til kirkegården. Har også jobbet med et par lys i forhold til lyktene på gjerdet og funnet frem en løsning til hvordan få til en fungerende flammeanimasjon\* inni disse. Har i tillegg håndtert lydredigering.

### Vilde:

Modellering og teksturering av alle hus og rekkehus, samt lyssetting av lyktestolper og vindu. Delvis tatt hånd om plassering av større objekter slik at de stemte overens med kartet vi hadde for oss.

### Frédéric:

Modellering og teksturering av kirken og selve veiene, samt lyssatt kirkevinduene. Satt sammen smuget slik at det sto 100% klart til animering. Utførte selve kameraanimasjonen.

## Egenvurdering

Vi er fornøyd med at vi har klart å lage den atmosfæren og "looken" som vi ønsket fra begynnelsen.

Den nåværende videoen har vist oss at det må gjøres justeringer, blant annet med glassmaterialet og dets samspill med lys. Vi må også finne en måte å legge til tåke uten at det går for mye utover rendertiden. Øker vi kvaliteten, kan hvert bilde ende opp med å bruke 1 time på å renderes, men senker vi den får vi kornete lys og videoen mister mye av sin egentlige sjarm.