

Rychly prehlad implementacie NORMAL, VECTOR a DEPTH mapy do postprodukcie animacii:

Kvoli urychleniu samotnej postprodukcie sa v praxi pouzivaju tieto mapy, aby sme sa vyhli zdĺhavym a nenavratnym krokom ktore vyplývajú z renderu z 3D aplikacii (Blender, 3DSMax, atd.). Dokoncovacia praca ako vyladovanie osvetlenia (specular a shader), motion blury, hĺbky ostrosti, dokonca v krajnom pripade generovanie praveho snimku pre stereoskopiu je teda tymto sposobom neporovnateľne rychlejsie a s okamžitým nahľadom výsledneho renderu.

Ukazka:

NORMAL MAPA> smerovanie normal je reprezentovane schemou R=X G=Z B=Z



VECTOR MAPA> pohyblive objekty, resp. casti objektu su biele



DEPTH MAPA>cierna predstavuje cast objektu najblizsie ku kamere

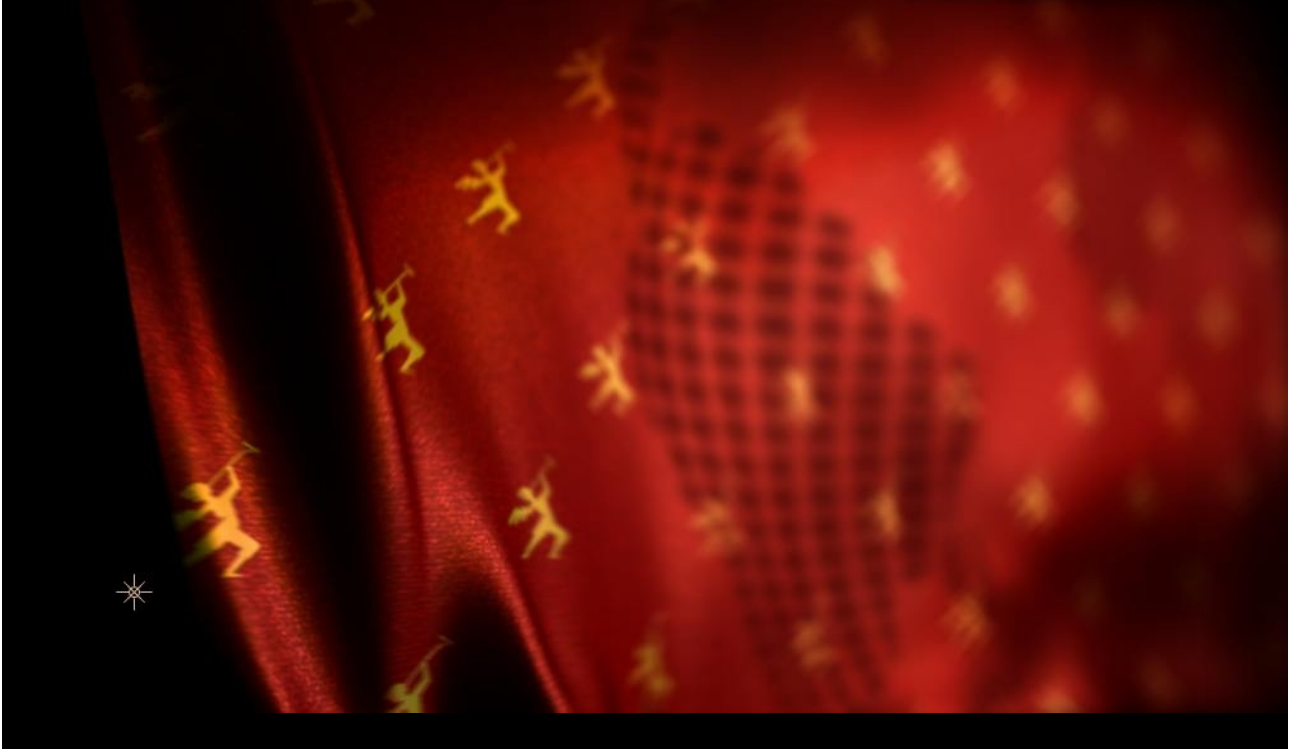
Aplikovanim NORMAL MAPY a pridanim lubovolenho poctu svetiel v scene (v tomto pripade 2 v After Effects) dosiahneme tohoto vysledku. Jedno svetlo je dokonca vidiet>



Aplikovanim VECTOR MAPY si mozeme napriklad nasimulovat motion blur>



Aplikovanim DEPTH MAPY vieme pomocou efektu LENS BLUR dosiahnut hlbku ostrosti >

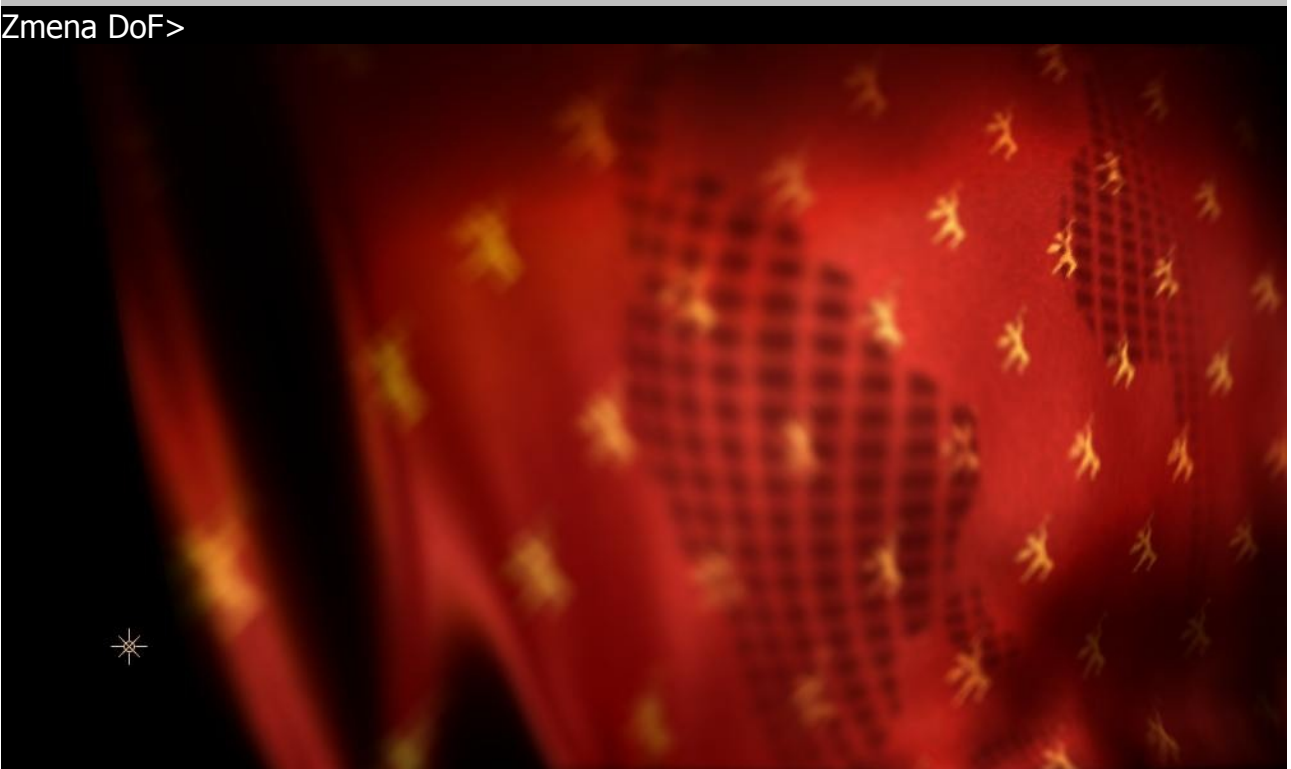


Aplikovanim DEPTH MAPY v krajnom pripade vieme vygenerovat aj prave oko pre stereoskopiu (ukazka *RED-CYAN* anaglyph)

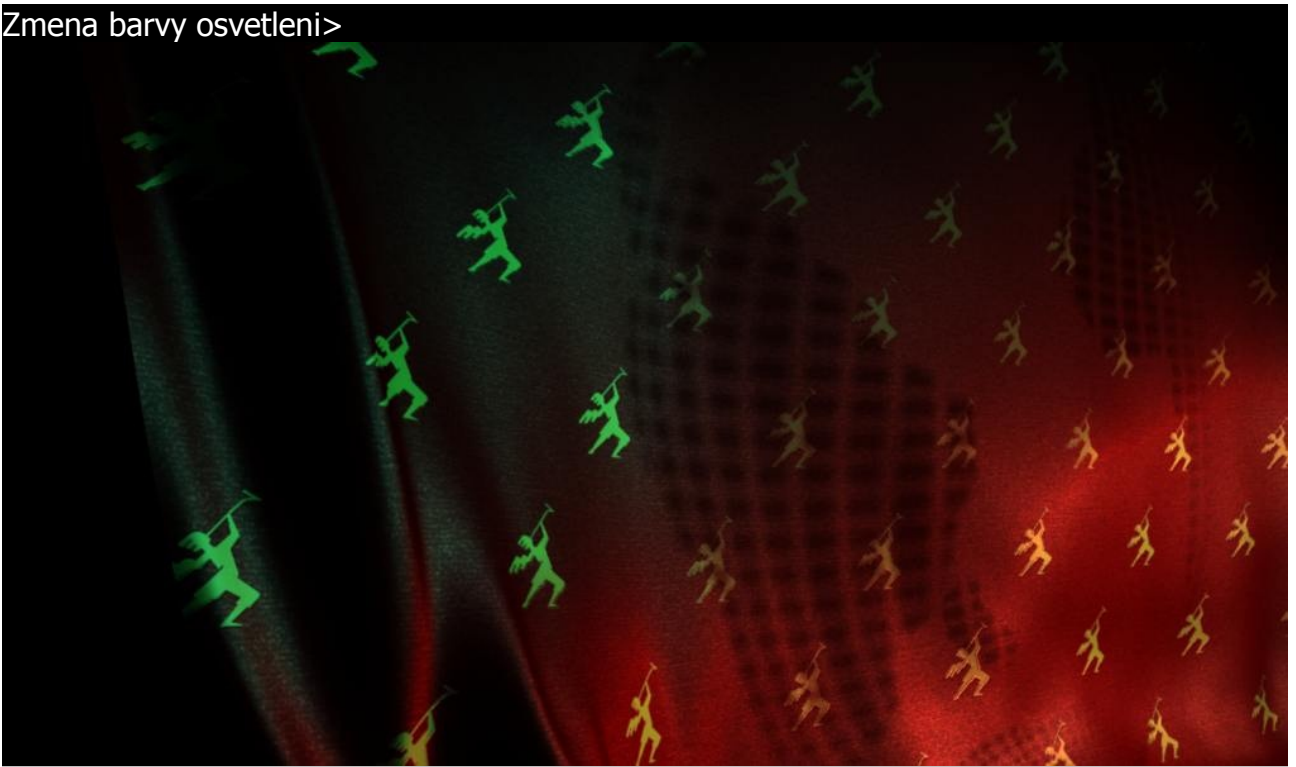


Jednoznacna vyhoda tejto metody je ze cokolvek z uvedeneho si viete kedykolvek zmenit jednoduchou zmenou parametrov v postprodukcnom software. Typickym prikladom je DoF.

Zmena DoF>



Zmena barvy osvetleni>



Robo Sisak