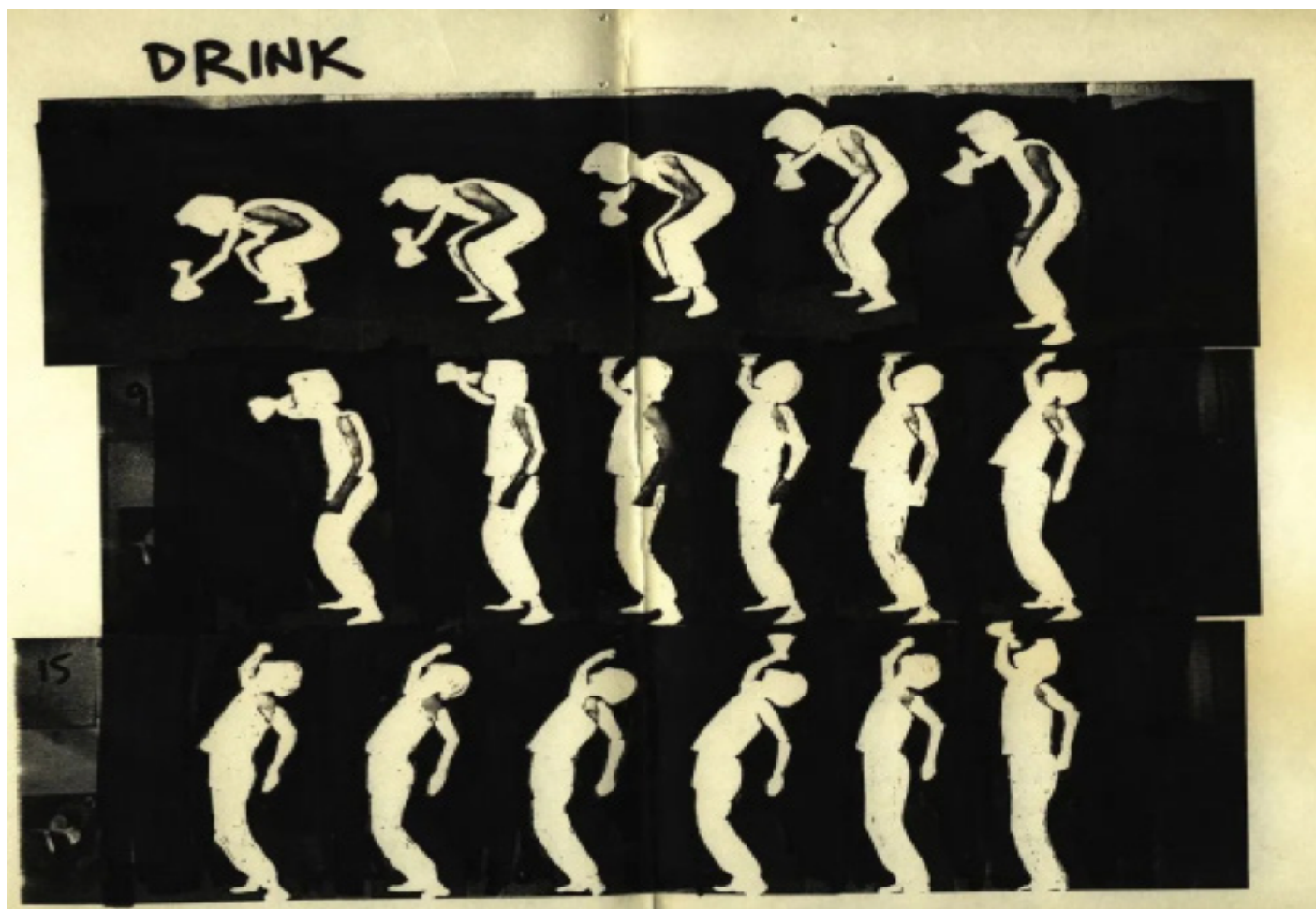


Rotoskopia

Snaha doceliť čo najrealistickejšie zobrazenie prostredia a charakterov siaha ešte do obdobia pred rozšírením detailnej trojrozmernej grafiky a súvisí s postupmi, ktoré na vytváranie súčastí scény využívali priamy transfer vizuálnych podkladov získaných v reálnom svete. Existuje hneď niekoľko spôsobov, akým tvorcovia hier digitalizovali realitu. Jedným z nich je prevod fotografií, ktoré slúžili ako súčasti množstva hier už od ranej 8-bitovej éry. Napríklad *Artworx Strip Poker* (1982) alebo *Samantha Fox Strip Poker* (1986) obsahovali digitalizované fotografie populárnej speváčky. Miera skreslenia spôsobená nízkym rozlíšením a farebnosťou mala síce ďaleko k detailnosti fotografie, no proporčne a svetelne takto vytvorené grafiky aj tak vyzerali oveľa realistickejšie než digitálne kresby z tohto obdobia.

Neskôr sa hry pokúsili preniesť do digitálneho prostredia aj zaznamenaný pohyb vo forme transferu jednotlivých fáz pohybu do plynulej animácie. Tento princíp nazývaný **rotoskopia** predtým dlhé roky využívali animované filmy, v ktorých kresliči kopírovali polohy tela z políčok filmového pásu do požadovaného vizuálneho štýlu a následne ich umiestňovali na statické pozadie **filmov**. Najznámejšími príkladmi sú filmy *Snehulienka a sedem trpaslíkov* (1937), *Popoluška* (1950) alebo *Pán prsteňov* (1978).

Princíp animácie tvorenej rotoskopiou naplno vyžila arkádová hra *Dragon's Lair* (1983), ktorá pozostávala z animovaných pasáží uložených vo forme videa na laserovom disku. Vizuálna prepracovanosť tejto hry však, žiaľ, bola kompromisom na úkor hrateľnosti a interaktivity, keďže hra bola skôr interaktívnym filmom (o nich si povieme ešte neskôr). Medzi plnohodnotné hry, ktoré rotoskopiou využili pri tvorbe prirodzene sa pohybujúcich postáv, patria napríklad *Karateka* (1984) *Prince of Persia* (1989), *Another World* (1991), *Flashback* (1992) alebo hra *Mortal Kombat* (1992), ktorá sa práve vzhľadom na realistickosť zobrazeného násillia stala predmetom jedného z prvých súdnych sporov súvisiacich s digitálnymi hrami.



Obr. 12: Rotoskopické podklady animácie z hry Prince of Persia

Revision #3

Created 11 April 2023 07:48:18 by Admin

Updated 11 April 2023 09:22:39 by Admin