

MŰLEÍRÁS

Mikics Fanni Katalin
Képzalkotás, Mozgóképkultúra és média szakirány

Kaposvár
2023



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem
Kaposvári Campus
Képzésközpont - Mozgóképkultúra és Média Szak

PLUSHcamp

Belső konzulens:	Kozma Péter Grafikus asszisztens
Készítette:	Mikics Fanni Katalin L2A307 Nappali tagozat
Intézet/Tanszék:	Rippl-Rónai Művészeti Intézet

Kaposvár
2023

Tartalomjegyzék

Bevezetés	4
1.1 Koncepció	4
1.2 Célkitűzés	4
2.0 Történet a slasher horror műfaja	5
2.1 Rövid szinopszis	5
2.2 Történet szerkezeti felépítés	6
2.3 Karakterek a slasher horrorok alapján	7
2.4 Karakterek megtervezése, ismertetése	9
2.5 Plüssállatok	10
2.6 Storyboard	12
2.7 Animatik	13
3.0 Technikai megvalósítás	13
3.1 A 3D-s környezet	14
3.2 Színvilág	15
3.3 Kamerabeállítások	15
3.4 Képkivágások és kameramozgások	15
3.5 Render	17
4.0 Utómunka	18
4.1 Vágás	18
4.2 Hang	18
5.0 Összegzés	20
Köszönetnyilvánítás	20
Irodalmi jegyzék, források	21

Bevezetés

A diplomamunkát Ekkert Lili szaktársammal készítettem el, amelynél nem volt kérdés, hogy a 3D-s technikát választjuk. Lilivel egy középiskolában végeztünk, így az ott tanultak alapján egyszerre talákoztunk a 3D világgal. Az utóbbi három évben, az iskola és tanáraink segítségével még nagyobb ismeretekre tehattünk szert. Személy szerint nekem mindig is a modellezés volt az, ami a szívemhez közel állt, így ezt a feladatot az esetek többségében, én végeztem el.

1.1 Koncepció

A diplomafilmünk megtervezése, igen csak gördülékenyen ment. Mikor Lilivel úgy döntöttünk, hogy együtt fogjuk elkészíteni a diplomamunkánkat, akkor egyből el is kezdtünk gondolkodni, hogy milyen témát választunk. Előzőleg már említett 3D-s technika mellett döntöttünk. Magát a horror műfaját én vettem fel, hiszen az évek alatt, mindig is vágytam egy ilyen műfajú film elkészítésére és úgy éreztem ez egy jó alkalom lehet erre. A horror műfaján belül még egy alkategóriára gondoltam, ami nem volt más, mint a slasher horror. Ezzel kapcsolatosan hamar meg tudtuk állapodni. Ezt követően Lili egy kreatív ötletet vetett fel, miszerint mi lenne, ha a karaktereink nem egyszerű emberek lennének, hanem plüssállatok, akik emberi tulajdonsággal vannak felruházva. Ez egy olyan szikrát adott nekem, aminél egyértelműen tudtam, hogy nekünk ezt meg kell alkotnunk.

1.2 Célkitűzés

A kezdeti körök után, összesítettük pontosan mit is szeretnénk bemutatni, azt miért és hogyan. Az alap slasher horror kategóriát, kifejezetten történeti szempontból szerettük volna használni és azt egy animációs, 3D-s világba bemutatni. Azért döntöttünk így, mert elég kevés animált horror film van publikálva, így mi mindenképp színesíteni szerettük volna ezt a réteget. Nem utolsó sorban izgalmas kísérletezésnek is tartottam, hiszen ez valóban nem egy megszokott műfaj, nem igazán találtunk forrást arról, hogy valaki hasonlóan kombinálná a slasher horror műfaját az animáció világával. Tehát a célkitűzésünk ezzel a rövidfilmmel kapcsolatban, hogy megtudjuk mennyire, működik egy igen szélsőséges műfaj, amelyet kiragadunk a már jól megszokott élszereplős filmes világból és behelyezzük egy eleinte színes, vidám animált környezetbe. Ennek ellenére fontosnak tartom leszögezni, hogy a filmünk egyáltalán nem kifigurázó jelleggel készült el, próbáltuk ésszerű kereteken belül tartani a képi világot és a cselekményszálakat is egyaránt.

2.0 Történet a slasher horror műfaja

Ahogy már a bevezetésben is említettem, a történet maga nem igen tér el, a már jól megszokott slasher horrorfilmekről. Ez az alkategória, az egyik legelterjedtebb horror típus közé tartoznak. A slasher film definíciója sok mindentől függ, nagy általánosságba véve számtalan sajátos tulajdonságot tartalmaz. Ez a műfaj olyan fajtája a horrorfilmeknek, amelyben egy mániákus gyilkos, egy ember csoportot, általában fiatalokat üldöz, és ezt követően meggyilkol. Ezt a legtöbb esetben valamilyen éles tárgy vagy pengeszerszámmal viszi végbe. A slasher fogalmát alkalmanként informálisan, minden gyilkosságot tartalmazó horrorfilmre általános kifejezésként használják, pedig ennél több van ebben a műfajban.¹

2.1 Rövid szinopszis

Hét fős baráti társaság egy kisbusszal haladnak az országúton. Lekanyarodnak egy táblánál, amin a kemping neve látható. Miután megérkeztek a kempingbe, idilli képeket láthatunk, nyugodt környezettel. A szereplőink fát váganak, sátrat állítanak, ágakat gyűjtenek és akadnak karakterek, akik csak jól érzik magukat, kikapcsolódnak. Még csak távolról, de a gyilkos jelenléte már érzékelhető a nézők számára. Besötétedett, este van, a tábortűznél ül mindenki. Rémes történeteket mesélnek egymásnak, alkoholt fogyasztanak és dohányoznak. A tűz el kezd lankadni, így a Macska úgy dönt, elmegy, gyűjt még ágakat a tábortűzhöz. Csatlakozik hozzá Nyuszi, akinek már a film elején láthatjuk, hogy kapcsolata van, vagy legalábbis van, akivel nyíltan kavar, ennek ellenére a gyűjtögetés közben megcsalja párját, Macit. A tábortűznél maradt Maci már ideges és inkább megissza a maradék alkohol tartalmú italát, majd úgy dönt, elsétál az erdőbe, elvégezni a kisebb dolgát. Eközben hirtelen elragadja őt a gyilkos. Mindenki csak egy mély kiáltást hall, a tábortűznél maradtak értetlenül néznek, mi történhetett. Eközben Nyuszi és Macska elkezdnek visszafutni a táborozókhoz, a sikoly hallatán. Macska futás közben elesik, és úgy kapja el a gyilkos. Nyuszi épségben visszaér a táborba, ám, őt is hamar megtalálja a gyilkos. Majom, Lajhár és a Róka is az este áldozatául esnek. A film végén már hajnalodik, Őzike kifut az útra, ahol stoppolni kezd, beszáll egy autóba, aminek a kalaptartóján ott van a gyilkos maszk. A kocsi elhalad a Gyilkossal és benne az Őzikevel együtt.

¹ (H. Harris, 2019)

2.2 Történet szerkezeti felépítés

Ennek a műfajnak van egy bizonyos útmutatója, miszerint betekintést nyerhetünk, abba hogyan is kell felépíteni egy jó slasher horrort. Nagyon sok slasher kategóriájú filmet, össze lehetne hasonlítani a következő hét szempontal, ilyen például a Halloween vagy a Péntek 13.

„1. Kezdőpont: *Az események elindítják az embert (a gyilkost) az útján.*

2. Veszély: *A gyilkos hedonista fiatalok egy csoportját veszi célba gyilkolásra.*

3. Nyugodt felvezetés: *A fiatalok rekreációs céllal egy szigetszerű, hétköznapi helyre érkeznek.*

4. Megfigyelés: *Egy gyilkos követi a fiatalokat az adott helyszínen.*

5. Gyilkolás: *A gyilkos megöl néhány fiatait.*

6. Szembesítés: *A megmaradt szereplők felveszik a harcot a gyilkossal.*

7. Semlegesítés: *A gyilkos által jelentett közvetlen fenyegetés megszűnik.*”² – írja Richard Nowell a Blood Money – A History of the First Teen Slasher Film Cycle tanulmányában.

Az elkészült diplomamunkánk is tartalmaz ezek közül több elemet is. Az első pontot miszerint a gyilkost bemutatja a film, hogy is jutott el egy ilyen mélypontra, hogy ő gyilkoljon és valójában mi is volt a kiváltó ok, mi ezt több szempont miatt is kihagytuk. Számolnunk kellett már a legelején azzal a kihívással, hogy egy animációt sokkal több idő megalkotni, mire minden életre kel a képernyőn, így a célunk az volt, hogy minél jobban szűkítsük le a történetet annyira, hogy még élvezhető maradjon. Természetesen ezek a szempontok egész estés nagyjátékfilmek alapjait szolgál, így nem lehet teljesen egy 5 perces, rövid animációs filmhez hasonlítani. Az elején már említettem, hogy nem maga a történet a fő szempont a mi munkánknál, hiszen az önmagában semmi újat nem közöl a nézők felé. Nálunk a technika és maga a filmes műfajok keveredésének tesztelése volt a cél. Mindezek ellenére, természetesen mi is hasznosítottunk ezekből a szempontok közül többet is. A történetünkben, a már említett 7 fős fiatal társaságot tűzi ki magának a gyilkos, aki már megérkezéskor távolról figyeli őket. Ezt a társaságot úgy alkottuk meg, hogy szabadidős program keretein belül legyenek, nem véletlenül, hogy ők éppen kempingezni mennek. Eleinte a gyilkosságok teljesen anonim jelleggel folynak, nem látjuk a gyilkost, hanem más képi és hangyi elemekkel próbáltuk érzékeltetni a néző számára, hogy szereplőink nincsenek egyedül. Természetesen ez dramaturgiai szempontból nem lehetett végig így, két gyilkosságot követően már a közönség számára is megjelenik kamerák előtt a

² (Nowell, 2011)

gyilkos. Későbbiekben nem csak egyszerű gyilkosságok látszódnak, hanem a gyilkos ellen fellép egy szereplő, ami bemutatja a karakterek fejlődését is.

Összeségében, a történet megírása közben nagyon figyeltem arra, hogy ebben a szűkített verziós salsherben is meglegyen magának filmnek az íve, történeti aspektusból. Ezen felül sok időt fordítottam a jellegzetes szempontokra is egyaránt, hogy a legjobb módon, a legtöbbet viszont láthassuk a saját történetünkben.

2.3 Karakterek a slasher horrorok alapján

A fent említett pontokban hangsúlyoztam, milyen kötött elemei vannak a slasher horrorfilmes műfajnak. Most bővebben szeretnék kitérni a karakterek szempontjából, hiszen ezeknek az ismerete elengedhetetlen, hogy megértsük a szereplőinket.

A gyilkos szerepének a fontossága elengedhetetlen. Ezt a szerepet nagyon nagy százalékban férfiakra tervezik, így mi is így tettünk. Szükség van egy erősebb testalkatra, ami magának a látványvilágnak is jót tesz, mellette fontos a szereplőinket egy teljesen kiszolgáltatott helyzetbe behelyezni. Szerencsés a nézővel azt éreztetni, hogy a szereplőink eltörpülnek a gyilkos karaktere mellett. Amit még érdemes tudni a gyilkos karakterekről az az, hogy rendszerint némák, nem igen beszélnek és megállíthatatlanok. A gyilkos karakterét, személyazonosságát gyakran álarccal vagy kreatív megvilágítással és kamerarészletekkel fedik le. A gyilkos karakterünkre is egy fehér maszk került, amire feketével felfestett, már-már túl mosolygós arckifejezést alkottunk meg, az abszurditás kedvéért. Ennek ellenére akkor is szoktak maszkot használni, ha a gyilkos karaktere ismert, ilyen például a Péntek 13.-ból Micheal Myers is. A következő az áldozatok. A történetben az áldozatok szinte mindig fiatalok, akik kihívóan öltözködnek és viselkednek, nagy gyakoriságban vonzó külsővel rendelkeznek. Életkorban a középiskolai vagy a főiskolai serdülő korosztály a megszokott választás, akik mondhatni elitelendő tevékenységekben vesznek részt, például szex, alkohol, kábítószer fogyasztása, gyakori ezek mellett a bűnözés is. A gyilkos ritkán választja ezeket a fiatalokat kifejezetten a rossz tetteik miatt, de van olyan filmes kivétel természetesen, ahol a rossz viselkedést bünteti meg a gyilkos. Az utolsó és egyik legfontosabb, az maga a hősnő szerepe. Bár a slashereket gyakran azért kritizálják, mert a cselekményszál elég egyszerű, viszont egyike azon kevés műfajoknak, amelyekben elsősorban erős, független női vezetőkből állnak. A hősnő, szinte mindig az áldozatok társaságába tartozó személy, de ellentétben a barátaival, ő az erkölcsösebb fél. Neki nincs bemutatva a szexuális kapcsolata a filmekben, nem igen vesz részt az alkohol és a kábítószeres használatában és a barátait is próbálja lebeszélni ezek alkalmazásáról. A hősnő

a "The final girl" néven is ismert, mert a film végére minden barátja halott, és egyedül marad a gyilkos kezében.^{34 5}

A leírtak alapján nagyon fontos a szereposztás, ami a mi esetünkben, maguknak a karaktereknek a megformálásánál volt nélkülözhetetlen. A karaktereket és tulajdonságaikat én képzeltem el. Elsősorban a fentiek alapján kigondoltam, hány karakterre lesz szükség, majd pedig elkezdtem megtervezni, milyen is legyen ez a 7 fős társaság, plusz a gyilkos. Miután ezeket kitaláltam, készítettem egy mood board anyagot, különböző színészek képeivel és egy rövid, szöveges karakter ismertetéssel.⁶



1. Ábra mood board referencia

Ezt az elkészült anyagot adtam tovább, egy ismerősömnek, aki megtervezte 2D-ben ezeket a karaktereket, plüssállatok formájában. Mindezeket leszámítva, teljesen szabad kezet kapott a készítő, abszolút rá bíztam, hogy a karakter leírás és a képek alapján, milyen átlaként tudja elképzelni a szereplőinket.

³ (Donato, 2002)

⁴ (H. Harris, 2019)

⁵ (Csiger, 2019)

⁶ Mood board: Egyfajta vizuális prezentáció vagy „kollázs”, amely képekből, szövegből és mintaként felmutatott tárgyakkól áll.

2.4 Karakterek megtervezése, ismertetése

Legelsőként a hét fős társasággal kezdtem el a tervezési folyamatokat. Mint már említettem, ezek a karakterek egy fiatalok csoportját képzik, akik a mi filmünkben, legfőképp isznak és cigarettáznak. Elsőnek a sofőr vagy másnéven Lajhár alakja volt az, amiben teljesen biztos voltam, milyen tulajdonságokkal kell rendelkeznie. Ő a csapat legidősebb tagja, a kábítószeres fiú. Külső adottságai alapján, kicsit hippi stílust képzeltem el neki. Ezzel együtt ő egy reálisan gondolkozó szereplő, mondhatni a csapat agya. Ennek ellenére, a felelőtlensége már a film elején látható, hiszen vezetés közben alkoholt fogyaszt.

A következő két szereplő, akikre kitérnék az Nyuszi és Maci karaktere. Náluk egyértelműen az amerikai filmek, sorozatok inspiráltak, hiszen az ő karakterüket, a gimnáziumos népszerű lány és a híres amerikai focista fiú tulajdonságaival, öltöztettem fel. Nyuszinak a külső adottságai alapján, hivalkodó, kerek, formás testalkatot képzeltem el, addig Macinak egy magasabb, izmosabb test felépítésre gondoltam. Nyuszi személyiségére vonatkozóan, a filmben látható milyen könnyűvérű is ő valójában, hiszen egy társaságban lévő karakterrel csalja meg párját, Macit. Ezzel együtt a film első jelenetében, megmutatkozik a gátlástalansága is, mivel már egy kisebb, zárt helyen, a buszban szórakozik Macival. Maci egyéniségét beképzeltre, önteltre képzeltem el, kevés érzellemmel. Féltékenysége megmutatkozik a film során, így alkoholba folytja bánatát és mondhatni, ez lesz a veszte.

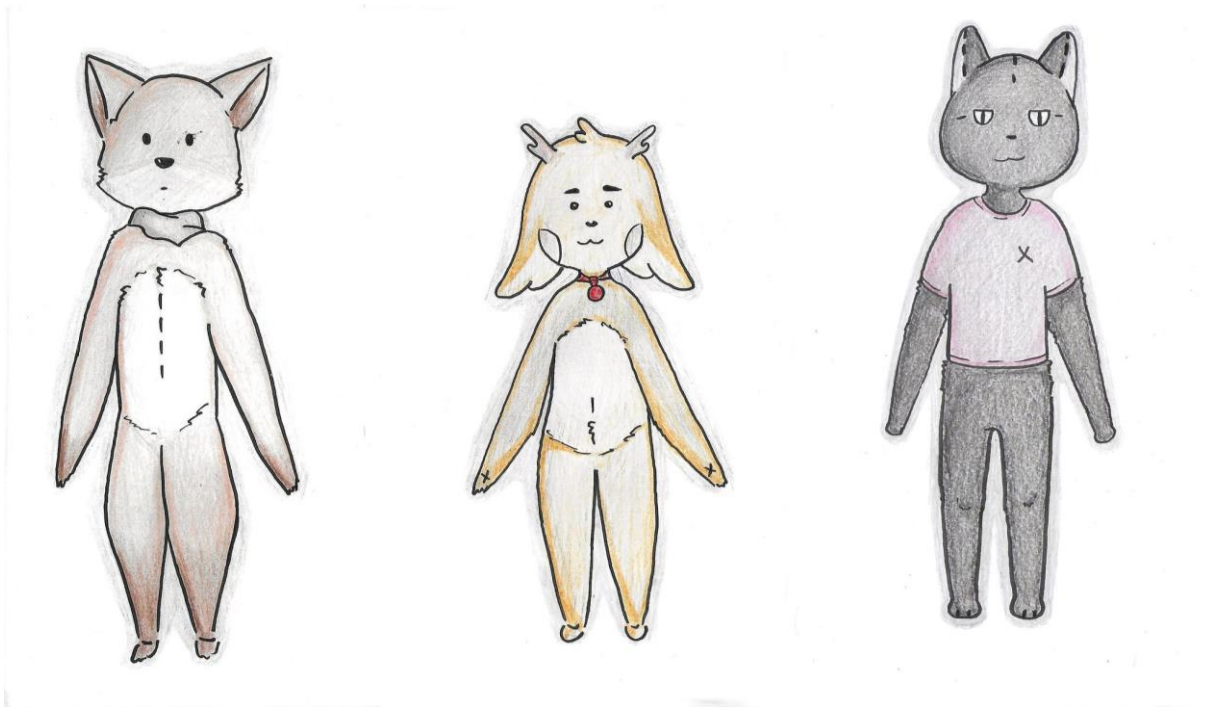
Majom karaktere az, aki nem mozgat meg sok szálát, mondhatni ő csak úgy van, sodródik az árral. Nem beszél sokat, több esetben ő mint ha nem is tartozna ehhez a csapathoz, viszont ennek ellenére, a csoport ragaszkodik hozzá. Nála külsőleg annyi elvárás volt, hogy vékonyabb testalkata legyen, halálánál látható, hogy egy ügyetlen karaktert csináltunk neki.

Macska és Róka legjobb barátok, akik tipikus fiatal fiúk módjára folyamatosan piszkálódnak. Ők mindketten a csapat szórakoztató szereplői, vicces alakok. Róka egy alapjáraton, figyelmes és kedves karakter, aki érzelmes is. Egy teljesen hétköznapi testfelépítést szántam neki. Párja az utolsóként életben maradó Őzikének, harmonikus a kapcsolatuk. Ellenben Macskával, aki egyáltalán nem mutatja ki az érzéseit, nem igazán foglalkozik semmivel és senkivel. Neki is átlagos testalkatot jellemeztem a mood board-ban, viszont egy sötétebb színskálát képzeltem el hozzá.

A hét fős társaság utolsó karaktere nem más, mint Őzike. Őt tipikusan a kedves, aranyos, szinte visszahúzódó lányként alkottam meg. A társaságban nem véletlen szerény viselkedés jellemezi, hiszen Nyuszi valamilyen szinten elnyomja őt. Ennek ellenére az ő karakterét, humorosnak,

okosnak, találékonynak terveztem meg. Külsőleg is ezek a tulajdonságok jellemzik, direkt nem szerettem volna, hogy testalkata kihívóbban nézzen ki, mint a másik lány társáénak, Nyuszinak. Rá nem vonatkozik semmilyen rossz cselekedet, nem iszik, nem dohányzik.

A gyilkost egy elég egyszerű és megszokott kinézettel gondoltam ki. Ennek ellenére vele kapcsolatban rengeteget hezitáltunk, hogy őt valójában, hogyan is mutassuk be. Nem tudtuk eldönteni, hogy ő is egy plüss állat legyen, vagy emberként ábrázoljuk. Lilinek volt olyan ötlete, hogy maradjon ember, viszont egy állat maszk legyen rajta. Végül arra a döntésre jutottunk, hogy maradjon ember karakter, hiszen így jobban kitűnik a plüssállatok közül. Erős férfias testfelépítéssel lett ő megalkotva, és egy fehér maszkkal a fején, így követi a slaher horroros maszkok irányát. A maszkra egy feketével felfestett, már-már túl mosolygós arc került, hogy azoknál a jeleneteknél ahol látjuk a gyilkost, ott még ijesztőbb és abszurdabb képi világ jelenhessen meg.



2. Ábra rajzolt 2D-s karakter tervek

2.5 Plüssállatok

Miután megszülettek a rajzolt karakter tervek, szembesültünk egy olyan problémával, amire egyikünk sem gondolt. Nagyon sok kritikát kaptunk azzal kapcsolatban, hogy karaktereink nem elég plüssállat jellegűek. Egy részről teljesen megértettük, hogy ezt miért gondolják így, viszont napjainkban már bármilyen formából készülnek plüssállatok. Mindenesetre a későbbiekben rá

kellett jönnünk arra, hogy ezt, hogyan is tudjuk a legjobban érzékelteni, mert mi ragaszkodtunk ezekhez a karaktertervekhez. A megoldásokat pedig többféleképpen abszolváztuk. Megmaradtak ezek a karakterek, viszont ez esetben kicsit változtatnunk kellett a történeten. Elsőként akkor mutattuk volna meg, hogy a karakterek plüssállatok, amikor Nyuszi leszurja a gyilkos egy késsel, és nem vér folyik a nyílt sebből, hanem ez a bizonyos vatelin anyag lesz látható. A legkorábbi jelzés akkor vehető észre, amikor az első jelenetben a kisbusz lekanyarodik a földútra, és a kamera ráközelít a kemping táblájára, amin a filmünk címe és maga a tábor neve helyezkedik el, azaz maga a Plush Camp felirat. A második erre utaló jel, a táborba való megérkezés után megfigyelhető lesz, mikor is a Maci fent akad a kisbusz ajtaján és a kezénél a varrás szétnyílik.

Ezekon kívül nem csak képi elemekkel bővítettük a jelzéseket, hanem maguknak a karaktereknek a textúráján is változtattunk. Elsősorban Lili megmodellezte a rajzolt karakterterv alapján a szereplőinket, majd pedig azokat úgy festette meg, hogy minél szőrösebbnek tűnjenek. Ezzel érzékeltetve lett, hogy maguk a karakterek szőrösek, anélkül, hogy valóban a Blender programon belül, hair particle-t használtunk volna, így ezzel a technikával, rengeteg render időt nyertünk.⁷ Másodlagosan pedig, látható, hogy egyes karakternél már megjelennek olyan régebbi vágások, amiket mi már csak összevarrt helyzetben láthatunk és már ilyen módon ismerjük meg magát, a karaktert.

⁷ Hair particle: A Particle Edit Mode használatával szerkesztheted a haj, részecskék, ruhák, vagy lágy/puha testek szimulációk kulcspontjait (keyframe) és megmozgatását.



3. Ábra 3D karakterek, szőrös textúra és az összevarrt seb

2.6 Storyboard

A szinopszis, majd a forgatókönyv befejezésével, elkezdtük megalkotni a storyboardot. Ennél a folyamatnál, mindenképpen digitális rajztábla segítségével szeretnénk volna ábrázolni, az elképzelt kompozíciókat. Rengetek képkivágás volt már ekkor a szemem előtt, viszont a digitális rajztáblát Lili sokkal jobban tudta kezelni, mint én. Végül úgy készültek el ezek a rajzok, hogy papír alapra én lerajzoltam, egy körülbelül elképzelt kompozíciót, ezt követően próbáltam szavakban is minél jobban át adni ezt a társamnak, Lili-nek, aki véglegesítette a storyboardunkat. Ezek a képek akkor még nagyon kezdetleges fázisban voltak, de elsősorban nekünk, konzulenseinknek, majd pedig később, a kollektív diplomakonzultációkon nagy szerepe volt, hiszen ennek segítségével, már mindenki el tudta képzelni, hogy milyen képi világra számítsanak a későbbiekben.

2.7 Animatik

Úgy gondolom az animatik elkészítése nagy lépcsőfok volt számunkra, hiszen ott láhattuk meg elsősorban, hogyan is kel életre az a világ, azok a karakterek, azok a terek, amiket megalkottunk. Viszont ennél a fázisnál, sok problémába is ütköztünk. Bizonyos terek, teljesen másképp néztek ki, a benne levő karaktereinkkel, mint ahogyan azt korábban a storyboard-ban ábrázoltuk. A képkivágások amiket kigondoltunk, itt bizonyosodtak be, hogy a legtöbb nem fog úgy működni, ahogy mi azt elképzeltük. Ennél a periódusnál, a mozgások is kezdetlegesen számítottak, így nagyon sok képkivágást nem tudtam alkalmazni, mert még hiányosak voltak a karakterek mozgás tartománya. Viszont mindezek ellenére, sok apró hibára felhívta a figyelmünket, ami tovább segített bennünket az alkotói úton, és felnyitotta a szemünket mire is kell, a későbbiekben még jobban oda figyelni. Erre egy nagyon jó példaként tudom megemlíteni azt, hogy a második kollektív diplomakonzultáción a következő tanáccsal láttak el bennünket. A történetünk elején, mikor a fiatal társaság megérkezik a táborhelyszínére, akkor mutassunk több nyugalmi állapotot hangsúlyozó képkivágást, hogy fent tartsuk ezt a lassú, békés állapotot, a gyilkosságok előtt. Az akkor bemutatott animatik sajnos elég hiányos volt, a fentebb már említett problémák miatt, így teljesen megértettük, miért is javasolják ezt nekünk. Így az elkészült filmben, nagyon ügyeltem arra, hogy minél több nyugalmat árasztó képkivágást használjak. Visszatérve, végül az animatik, inkább csak egy mozgás sorozatokat bemutató videó lett, amely sorban követte a megtervezett jeleneteket. Magát az animatikat, nem a végleges Cycles render formájában rendereltük ki, hisz ez teljesen felesleges lett volna, egyszerű, workbench technikát alkalmaztuk.^{8 9}

3.0 Technikai megvalósítás

Az egész animációt, a Blender nevezetű programban készítettük el. A Blender egy ingyenes és nyílt forráskódú 3D szoftver. A teljes 3D folyamatot támogatja, legyen az modellezés, rigging, animáció, szimuláció, renderelés, kompozitálás (az a folyamat, amikor több különböző elemet - például 3D modelleket, textúrákat, fényeket - egyetlen képkockába vagy jelenetben jelenítünk meg, hogy egy összetett, valóság-hűbb eredményt kapjunk), vagy mozgáskövetés, sőt még a videószerkesztés és a játékkészítés is.¹⁰ Az elejétől kezdve, a 3 dimenziós környezet felépítésétől, a karakterek megmodellezésén át, egészen ezeknek a meganimálásáig, mindent a Blender programban abszolvtunk.

⁸ Cycles: Blender fizikai alapú útvonalkövetője a termelési rendereléshez.

⁹ Workbench: a modellezés és az animáció előnézete közbeni gyors megjelenítésre optimalizált rendermotor.

¹⁰ (Blender The software, dátum nélkül.)

Már a diplomamunkánk tervezésekor, a korai fázisban tudtuk, hogy melyik stílusban szeretnénk dolgozni. A választott stílus, a low poly technika volt. „*A low poly olyan poligonháló a 3D-s számítógépes grafikában, amely viszonylag kevés poligonnal rendelkezik. A low poly háló a valós-idejű alkalmazásokban, mint például videójátékokban jellemző, szemben a korunkbeli animációs filmekkel és speciális effektekkel, ahol a high poly háló a használatos. A low poly kifejezést technikai és leíró értelemben is használják. A háló poligonjainak száma fontos tényező a teljesítmény optimalizálásához, de nemkívánatos megjelenést kölcsönözhet a kapott grafikának.*”¹¹ – írja ezt Simon Su a What is the main definition of 3D Low Poly, bejegyzésében.

3.1 A 3D-s környezet

A környezetet elkészítéséhez roppant mód ragaszkodtam, mivel nagyon közel áll hozzám a tárgyak megmodellezése, különféle terek megalkotása és azoknak az elrendezése. A történetünkből adódóan, elsősorban egy kempinget kellett létrehozni. Ehhez több film és videójáték is adott inspirációs eszközöket, ilyen volt például a Péntek 13, vagy pedig a híres Quarry nevezetű videójáték. Ezeknek köszönhetően, nem volt nehéz dolgom fejben kitervelni, hogyan is nézzen ki a táj. Három fő elem volt, amit mindenképp vissza szerettem volna látni a filmben. Egy olyan világ megalkotása volt a célom, amelyben látható egy kemping, több sátorral és egy táborúzzal a közepén. A tábor mellett egy bányató helyezkedik el, és mind ezek körül sűrű erdő található. A sűrű erdő létfontosságú eleme a filmünknek, hiszen az ott rejtőzködő gyilkosunknak, meg kell figyelnie az éppen odaérkező társaságot, anélkül, hogy felfedné kivoltját. Az erdő körül mindenképp nagy, monumentális hegyeket képzeltem el, mivel ezek egy bizonyos bezártság érzetet adnak át. Erre az érzetre ugyan is nekünk nagyon is szükségünk volt, hiszen azt akartuk éreztetni, hogy egy igazán elszigetelt helyen vannak a szereplőink, így külsős segítségre egyáltalán nem is számíthatnak. A környezethez, még meg kellett modellezni egy országutat is, ami mellett egy kis folyó helyezkedik el, ezek körül pedig, szintén erdős vidék látható. A filmben látható 3D objektumok közül van, ami saját kezűleg lett megmodellezve, illetve használtunk fel kész modelleket is egyaránt, hogy felgyorsítsuk a készítési folyamatokat. Ezek a modellek, a Sketchfab nevű weboldalról származnak, amiket a CC-BY-4.0 licenz alapján használtuk fel a filmben, tehát az alkotók stáblistában való feltüntetésével.¹² A felhasznált modellek a következők: fenyőfa, a kemping kiegészítők (gitár,

¹¹ (Su, 2019)

¹² (Open Knowledge Foundation, dátum nélkül.)

hűtőtáska és rádió), favágásnál látható farönk és balta, nemutolsó sorban pedig a hegyek és a gyilkos autója.

3.2 Színvilág

A már említett kis poligonszámú stílust választottunk a diplomamunkánkhoz, ami már önmagában egy bizonyos színvilágot képvisel. Mivel az alap koncepció környezeti megvalósításban, egyáltalán nem akart elrugaszkodni a valós világtól, így a modelleknek a realiztikus színeit alkalmaztam. Eleinte voltak olyan felvetések, hogy teljesen csavarjuk ki ezt a világot, az ég legyen rózsaszín, a Nyuszi karaktere pedig legyen Lila, viszont ezt nagyon hamar elengedtük, mert úgy éreztük, mi ennél komolyabb horrorisztikus képi világot akarunk megjeleníteni. A low poly stílusra kifejezetten jellemző a telített színek alkalmazása, így a legtöbb esetben, a filmünkben is ez látható. A telített színek mellett megjelenik a neutrális színek világa is, ez egyrészt azért lehetséges, mert a karaktereknél az eredeti állat színeit alkalmaztuk és persze a szereplőinket körbevett erdős, természeti táj is befolyásolja azt.

3.3 Kamerabeállítások

A filmben végig a perspektivikus kamerákat használtam, a legtöbb esetben 50 mm-es focal length-el vagy más néven fókusz távolsággal. Egy olyan alkalom volt, mikor a focal length érétreke a felére redukálódott. A snitt elején 25 mm-el indult el és a végére pedig elérte a 30 mm-ert. Ezzel az értékkel így elérhettünk egy szélesebb látótávolságot, így a kisbuszban megtudtuk mutatni az összes karaktert, egy képben. Gyakran használtam ezekhez a depth of field lehetőséget, azaz a mélységélességet, hogy még jobban ki emeljük a karaktereinket a háttérből. A mélységélességet összességében 0,5-2,5 közötti F-stop értékekkel alkalmaztam.¹³

3.4 Képkivágások és kameramozgások

A slasher horror filmekhez hasonló képi világot, referenciák segítségével építettem fel. Ehhez a Filmgrab weboldalt használtam, ahol rengeteg filmnek különlegesebb, és érdekesebb kompozíciós képeit lehet megtalálni, így sokkal egyszerűbb volt kiválasztani azokat a képeket, amiket mindenképp viszont szerettem volna látni a filmünkben. A produktum elejétől, egészen a közepéig, egyszerűbb, nyugalmat sugárzó, gyakran statikus képkivágásokat használtam, míg a gyilkos jeleneteknél, mindig próbáltam feszültséget keltő kompozíciókat alkalmazni, erre jó példa a 15 fokban megdőntött kamera szög, vagy az alsó kameraállásból felvett jelenetek.

¹³ F-Stop: olyan arány, amely meghatározza az elmosódás mértékét. Az alacsonyabb értékek erős mélységélességet, eredményeznek.



5. Ábra megdöntött kameraszög



6. Ábra alsó kameraállás

Ezen felül, nagyon sokat kísérleteztem gyilkos POV képekkel is, ebből több is készült, amikből utómunka során tudtam válogatni. ¹⁴



7. Ábra gyilkos POV

Többféle kameramozgás is fellelhető a filmünkben, hogy megtörje a statikus beállításokat. Használtam lassú zoom-okat, svenkeket, kocsizást és különféle darus kameramozgatásokat is egyaránt.

3.5 Render

A véglegesített képkivágásokat szintén Blenderben rendereltem ki. Már az animációnk legelső tervezési fázisánál, egyhangúan eldöntöttük Lilivel, hogy Cycles-ben szeretnénk renderelni. Ez egy olyan renderforma, amely a Blenderben egy alpból beépített rendermotort alkalmaz. A Cycles a Blender fizikai alapú „path tracing” technikáját alkalmazza rendereléshez. Úgy tervezték meg, hogy fizikai számításokon alapuló eredményeket adjon, amit aztán rugalmasan testre lehet szabni, az igényeknek megfelelően. ¹⁵

Azért is ragaszkodtunk a cycles renderformához, mert egy ilyen alacsony poligonokból összerakott, mesebeli világ, ahogy keveredik a valós idejű fényekkel és árnyékokkal, az képileg

¹⁴ POV: Az angol nyelvű Point of View rövidítése, magyarul nézőpontot jelent.

¹⁵ (Blender Foundation, 2021)

iszonyat izgalmas végeredményt képez. Természetesen már az elején tisztában voltunk azzal, hogy ha ezt a renderformát alkalmazzuk, akkor ez a renderidőt nagyon meg fogja dobni, viszont semmiképpen sem szerettünk volna, evez motorral renderelni. Az egész animációt 700-as sampling-el rendereltem ki. Több gép is rendelkezésemre állt, így nagyon változó render értékek születtek. A nappali és éjszakai jelenetek között is számtalan különbség volt, mivel a filmben az éjszakai jeleneteknél, nem használtunk sok fényforrást. Ezeknél a jeleneteknél átlagosan egy frame-et 20 másodperc alatt számolta le cyclesben a program, míg a nappali jeleneteket, átlagosan 45 másodperc alatt tudta elvégezni. Az animációt 1920x1080-as képpont felbontással rendereltem ki, azaz Full HD minőségben. Ezen felül 24 FPS-t használtam, tehát 24 képkoca/másodperccel folytak le ezek a renderek. Összesen így körülbelül, 12 napon keresztül rendereltek a gépek.

4.0 Utómunka

4.1 Vágás

Az elkészült animatikus egy jó alapot adott arra, milyen képkivágásból, mennyit szeretnénk alkalmazni. Sok esetben volt olyan jelenet, ami még az animatikusba nem került bele teljesen felplánozva, így mikor egy ilyen jelenetnek megkaptam az összes javított mozgását, akkor egyből beállítottam a képkivágásokat, workbench-ben kirendereltem és abból a jelenetből csináltam egy vágott verziót, így elkerültük a legtöbb esetben a felesleges rendereket. Ez számomra rengeteg időt megspórolt, hiszen egy workbench render ideje körülbelül öt másodperc. Ilyen alapon az animációknak nincs sok felesleges nyersanyaga, nem úgy, mint egy élőszerplős filmnek, így a vágásra fordított idő is sokkal rövidebb. Általában kevés időt a snittek elején és végén mindig hagytam, hogy jobban vágható legyen az anyag, már ha maga az animáció ezt engedte. Az animatikusot, a próbavágásokat és a végleges verziót is, a Premier Pro nevezetű vágóprogramban készítettem el.

4.2 Hang

„A hangeffektusok, zajok és zörejek. Megkülönböztetünk szinkron és nemszinkron hangeffektusokat. Ennek a megkülönböztetésnek főleg a montázs szempontjából van jelentősége, ugyanis a hang montírozása alatt, ezeknek a hangsávon való „elhelyezése” két külön munkafolyamatot jelent és külön hangsávra is készülnek. A szinkronzajok és zörejek azok, amiknek szinkronban kell lenniük egy-egy képen belüli mozzanattal – például a lépések zaja, az

arrébb tolt kávéscsésze zörrenése, a képen átszáguldó autó zaja stb. A nemszinkron zajok és zörejek közé tartoznak az atmoszférazajok (falevelek suttogása, a szobába beszűrődő utca zaja stb.) valamint a képen kívül eső zajok és zörejek (távoli kutyaugatás, a szereplők feje fölött elszálló repülő zaja stb.), vagyis az olyan hangok, melyeknek nem kell feltétlenül szinkronban lenniük egy-egy képen belüli mozzanattal – viszont, mivel a filmnek egy megszervezett egészet kell alkotnia, a nemszinkron effektusok sem lehetnek véletlenszerűek és kaotikusak (például nem jó, ha a különböző hanghatások zavarják egymást).”¹⁶- olvashatjuk A hang használatát a filmben című tanulmányban, Lakatos Róberttől.

Amennyivel gyorsabb volt a filmünk megvágása, pontosan annyival több időt vett igénybe a hang megszerkesztése, ugyanis az animációnál egyáltalán nincs alapzaj. Minden hangot utólag kell felvenni vagy pedig azt pótolni kell. Én az utóbbit választottam, amihez a freesound.org nevezetű weboldalt használtam, ahonnan teljesen ingyen letölthetők és felhasználhatók ezek a hangok.

A filmeknél fontos szerepet játszik maga a képi világ, de még fontosabb lehet horrorfilmek esetén a hang. Ezt tapasztaltam a saját filmünk szerkesztése közben is. Elsőként csak a szinkronzajokat, zörejeket, illetve atmoszférazajokat helyeztem rá a filmünkre, majd utána kezdtem el, a kiegészítő hangeffekteket, zenéket keresni, és ráilleszteni a munkánkra. Alapzajok közül, nehézséget okozott kezdetekben a plüss anyag. Végül a legjobb megoldásnak, különböző ruhaanyagoknak a hangja bizonyult. Hasonló érdekesség, hogy amikor az egyik szereplőnket leszúrja a gyilkos, akkor olyan kэшangot használtam, ahol a kést valójában egy almába szúrják bele. A filmben több zene is hallható, főleg a második felében a gyilkos jeleneteknél, ezekkel a hangulat fokozása volt a célom. Kifejezetten vonós hangszerek élveztek előnyt, ezeknél az effekteknél. A gyilkos felbukkanása előtt tudatosan, legtöbb esetben halkán lehet hallani, egy óra kattogást, amit eltorzítottam. Ez is fokozza a hangulatot és ez rejtett jelként is funkcionál, jelzi a gyilkos jelenlétét.

A szinkron hangnál már az elején tudtuk, hogy nem szeretnénk rendes beszédet a filmünkbe, Lilivel mind a ketten különböző egyszerű hanglejtéseket képeltünk el és végül ezeket is alkalmaztuk. Mivel nem igazán beszélnek a karaktereink, hang szempontjából a néző nem tud meg sok információt, így a képi elemekre és mozgásokra kellett több hangsúlyt fektetnünk, hogy azok sokatmondóak legyenek. Végül ezeket a hanglejtéseket nem alkalmaztam sok

¹⁶ (Lakatos, 2001)

helyen, inkább kiegészítő jelleggel használtam. Karaktereinknek hangjai szintén freesound.org-ról származnak.

Természetesen a hangefekteknel, a zenénél és a szinkron hangoknál is, nagy figyelmet fordítottam a szerzői jogok betartására, így a szerző eredeti nevéhez köthető hang file-okat feltüntettem a stáblistában.¹⁷

5.0 Összegzés

Úgy gondolom, hogy az alap koncepciót, miszerint hogyan is nézhet ki egy low poly, slasher horror keresztezése, sikeresen megvalósítottuk. Természetesen sok akadályba ütköztünk, amit a legtöbb esetben sikerült áthidalni és megoldani. Rengeteg verzió és változtatás ment keresztül ez a film az elejéhez képest, viszont úgy gondolom, hogy mi megtettünk minden tőlünk telhetőt, hogy az alap ötletünkből, kihozzuk a legjobb verziót. Sajnos az utolsó hetekben az idő már inkább az ellenségünké vált, ennek ellenére ez egy izgalmas, közös út volt. Nagyon örülök, hogy ketten Ekkert Lilivel készítettük el ezt a diplomafilmét, úgy gondolom mindig kisegítettük egymást a nehéz helyzetekben. Nagyon hálás vagyok amiatt, hogy már az első pillanattól kezdve egy igazi csapat voltunk. Lilitől nagyon sokat tudtam tanulni és az egész folyamat alatt is egyaránt. Utólag természetesen már én is látom, mit csinálnék másképp, de úgy gondolom, az ember csak a saját hibáiból tanul.

Köszönetnyilvánítás

Ezúton is szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki valamilyen téren hozzájárult a diplomamunkánk elkészüléséhez. Elsősorban Ekkert Lilinek, aki egy remek csapattagnak bizonyult és végig csinálta velem ezt az olykor nehéz folyamatot. Külön köszönet Turger Virágnak, aki elkészítette a karakterterveinket, Kollár Gergőnek, aki segítségünkre volt több jelenet kezdetleges animálásában, és azoknak, akik számítógépükkel hozzájárultak a render idő felgyorsításához. Külön köszönet Markovics Markónak, aki segített hivatalosan lefordítani a legtöbb tanulmányt és forrásanyagot. Természetesen a legnagyobb köszönettel tartozunk Kozma Péternek és Dr. Kiss Gábor Zoltánnak lelkiismeretes és odaadó munkájukért.

¹⁷ (Open Knowledge Fundation, dátum nélk.)

Irodalmi jegyzék, források

Blender. (dátum nélk.). The software. Forrás: blender.org:

<https://www.blender.org/about/>

Blender Foundation. (2021). Cycles render introduction. Forrás: docs.blender.org:

<https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/cycles/introduction.html>

Csiger Ádám. (2019). A horror nagy évtizede(i) A horror története 3/4. Forrás: filmtett.ro:

[https://filmtett.ro/cikk/a-horror-tortenete-3-](https://filmtett.ro/cikk/a-horror-tortenete-3-4?fbclid=IwAR07SgVMf4kYXaqIuS9_5lCgsd4wDmqV6Qk0l5d_uAYIFMfxWp9bzmSgROQ)

[4?fbclid=IwAR07SgVMf4kYXaqIuS9_5lCgsd4wDmqV6Qk0l5d_uAYIFMfxWp9](https://filmtett.ro/cikk/a-horror-tortenete-3-4?fbclid=IwAR07SgVMf4kYXaqIuS9_5lCgsd4wDmqV6Qk0l5d_uAYIFMfxWp9bzmSgROQ)

[bzmSgROQ](https://filmtett.ro/cikk/a-horror-tortenete-3-4?fbclid=IwAR07SgVMf4kYXaqIuS9_5lCgsd4wDmqV6Qk0l5d_uAYIFMfxWp9bzmSgROQ)

Donato Totara. (2002). The Final Girl: A Few Thoughts on Feminism and Horror. Forrás: offscreen.com:

https://offscreen.com/view/feminism_and_horror

Lakatos Róbert. (2001). Filmiskola 10.: A hang használatáról a filmben. Forrás: filmtett.ro:

[https://filmtett.ro/cikk/filmiskola-a-hang-hasznalatarol-a-filmben-technikai-](https://filmtett.ro/cikk/filmiskola-a-hang-hasznalatarol-a-filmben-technikai-kifejezeskozok-4)

[kifejezeskozok-4](https://filmtett.ro/cikk/filmiskola-a-hang-hasznalatarol-a-filmben-technikai-kifejezeskozok-4)

Mark H. Harris. (2019). The History of Slasher Movies. Forrás: liveabout.com:

<https://www.liveabout.com/slasher-movies-1873211>

Open Knowledge Foundation. (dátum nélk.). Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-4.0). Forrás: joinup.ec.europa.eu:

[https://joinup.ec.europa.eu/licence/creative-commons-attribution-40-international-](https://joinup.ec.europa.eu/licence/creative-commons-attribution-40-international-cc-40)

[cc-40](https://joinup.ec.europa.eu/licence/creative-commons-attribution-40-international-cc-40)

Richard Nowell. (2011). Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle.

Simon Su. (2019). What is the main definition of 3D Low Poly? Forrás: quora.com:

<https://www.quora.com/What-is-the-main-definition-of-3D-Low-Poly>

Varga Zoltán. (2013). A pszichothriller és a slasher kapcsolatának feltérképezése. Forrás: metropolis.org:

<https://metropolis.org.hu/a-pszichothriller-es-a-slasher-kapcsolatanak-felterkepezese-1>

3. sz. melléklet, Hallgatói nyilatkozat

NYILATKOZAT

Alulírott MIKICS FAUUI KATALIN, a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem, KAPOSVÁRI Campus, KÉPALKOTÁS, MOZGÓKÉPKULTÚRA ÉS MÉDIASZAK nappali/levelező* tagozat végzős hallgatója nyilatkozom, hogy a dolgozat saját munkám, melynek elkészítése során a felhasznált irodalmat korrekt módon, a jogi és etikai szabályok betartásával kezeltem. Hozzájárulok ahhoz, hogy Záródolgozatom/Szakdolgozatom/Diplomadolgozatom egyoldalas összefoglalója felkerüljön az Egyetem honlapjára és hogy a digitális verzióban (pdf formátumban) leadott dolgozatom elérhető legyen a témát vezető Tanszéken/Intézetben, illetve az Egyetem központi nyilvántartásában, a jogi és etikai szabályok teljes körű betartása mellett.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem*

Kelt: 2023 év 05 hó 03 nap



Hallgató

2. sz. melléklet. Konzulensi nyilatkozat

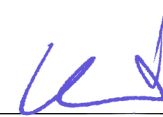
NYILATKOZAT

A dolgozat készítőjének konzulense nyilatkozom arról, hogy a Záródolgozatot/Szakdolgozatot/Diplomadolgozatot áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A Záródolgozatot/Szakdolgozatot/Diplomadolgozatot záróvizsgán történő védésre javaslom / nem javaslom*.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem*

Kelt: 2023 év 05 hó 01 nap



Belső konzulens