

RUINY Z PYTANIAMI

Bywalcy IMAX-ów po obejrzeniu „Miasta ruin” są nieco zadowoleni (to nie ta technologia). Poza tym jest to przelot tylko jedną trasą nad martwym, wydłudnionym miastem, a zamiast pracujących silników „Liberatora” słycać muzykę. Z drugiej strony film z pewnością robi wrażenie.

JERZY PRZYWARA

Bywa, że w kolejce trzeba odstać 1,5 lub 2 godziny, aby zobaczyć trójwymiarowy film „Miasto ruin”. Projektacja w kinie Muzeum Powstania Warszawskiego ma zapewnioną frekwencję, podobnie jak cała placówka. Kampania medialna oraz modne ostatnio hasło 3D zrobiły swoje. Ale w informacyjnym szumie i zachwytach nad tą produkcją umykają niektóre sprawy.

Pięć lat temu na zlecenie urzędu miasta opracowano ortofotomapę zniszczonej Warszawy. Zadanie było związane z raportem na temat strat wojennych, które stolica poniosła w czasie II wojny światowej. Na bazie cyfrowych kopii 668 zdjęć lotniczych – wykonanych w czerwcu 1945 r. przez Armię Czerwoną i udostępnionych przez Wojskowe Centrum Geograficzne – opracowano precyzyjną ortofotomapę przedstawiającą miasto w lecie 1945 roku zgodnie ze wszelkimi szykanami współczesnej techniki. Produkt ten, wraz z wygenerowanym na jego potrzeby numerycznym modelem terenu i aerotriangulacją, został przekazany przez firmę wykonawczą do stołecznego Biura Geodezji i Katastru. Zestaw danych umożliwił dalsze stereoskopowe (czyli trójwymiarowe) opracowanie praktycznie dowolnego fragmentu miasta. Firma zrobiła wówczas nawet próbkę modelu 3D dla rejonu placu Zbawiciela. Wydawałoby się, że naturalną kolejną rzeczą będzie wykorzystanie wszystkich zalet tego produktu (obróbka stereo), na przykład stworzenie precyzyjnego modelu 3D miasta na potrzeby Muzeum PW.

Wiadomość o możliwości przedstawienia warszawskich ruin w 3D dość szybko rozeszła się po mieście (docierając także do Urzę-



Kadr z filmu: widok od północy na most średnicowy i most Poniatowskiego

du m.st. Warszawy), w czym swój udział miały firmy geoinformatyczne liczące na zainteresowanie (zamówienie) ze strony miejskich urzędników. Zwłaszcza że sama ortofotomapa w 2005 r. trafiła do Muzeum PW. Odpowiedzią była propozycja skierowana w 2008 r. przez Muzeum do trzech firm zajmujących się głównie reklamą, produkcją teledysków itp. Każda z nich miała wyprodukować zwiastun filmu pt. „Przelot nad zburzoną Warszawą” (koszt 12-14 tys. zł). Na tej podstawie miał być wybrany wykonawca właściwego filmu. W rezultacie zamówienie z wolnej ręki na 5-minutowy film dostała Platige Image. Ludzie zorientowani w produkcji teledysków mówią, że pozostali konkurenci byli bez szans w tym pojedynku. Jedni wskazywali na nieporównywalne wyposażenie komputerowe, inni na znane nazwiska twórców, a jeszcze inni nabierali wody w usta. Jedynym faktycznym konkurentem mogła być zatem tylko jakaś firma spoza branży filmowo-reklamowej, która bez problemu zrobiłaby to, co Platige Image, choć nie wiem, czy obraz wychodzący z inżynierskiej aplikacji byłby aż tak „malarski”.

Narzędziem do wyprodukowania wirtualnego miasta było głównie oprogramowanie 3D Studio Max. Ten służący do modelowania i animacji software nie ma jednak możliwości obróbki stereoskopowej ani importu danych aerotriangulacji lotniczej. Zamiast obrazu precyzyjnego „do ostatniej cegły”, co umożliwiają techniki fotogrametryczne, stworzono widok, który jest plastyczny, żeby nie powiedzieć „malowniczy”, ale z realiami ma trochę mniej wspólnego. Ponad 60 tys. obiektów, które złożyły

się na wirtualne miasto, siłą rzeczy powstało w zautomatyzowanym procesie. Stąd identyczne (zmultiplikowane) fragmenty kamienic pojawiają się w różnych miejscach modelu. Fakt, na filmie z lotu „Liberatorem” nie da się tego wychwycić. Widać to dopiero na zatrzymanych kadrach. Z kolei wytypowanie do precyzyjnej obróbki tylko obiektów znajdujących się na trasie lotu powoduje, że nie jest możliwe zaproponowanie innej trasy bez uszczerbku dla jakości prezentowanego obrazu.

Może więc barierą w sięgnięciu po inne techniki były koszty? Wydaje się, że nie, bo za 5-minutowy przelot nad wirtualnym modelem miasta zapłaciło milion złotych. Trzy lata temu wykonanie precyzyjnego (0,2 m) modelu 3D Starego Miasta z teksturami (1600 fotografii) oraz modelu (0,4 m) pozostałej części stolicy (w dzisiejszych granicach administracyjnych) kosztowało blisko milion złotych. Mowa tutaj o produkcji fotogrametrycznym, czyli z uzupełnieniem innej półki. Niestety, przy tworzeniu filmu nie skorzystano z możliwości, jakie dają cyfrowe materiały wytworzone w 2005 r.

O ile więc można zgodzić się z tym, że na potrzeby filmu reklamowego (czy też gadżetu edukacyjnego, jakim w istocie stało się dzieło firmy Platige Image) zastosowana technologia była wystarczająca, a sam film robi wrażenie, to trudno przejść do porządku dziennego nad tym, że nie wykorzystano szansy na zrobienie czegoś, co rzeczywiście powaloby z nóg. Sądzę, że można było pogodzić jedno z drugim, czyli produkt typowo inżynierski z wizją grafików. ■