

SCÉNOGRAFIA

LUKÁŠ KASÁK

MAGISTERSKÝ PROJEKT | FULL CGI | UNREAL ENGINE

ČASŤ I.

PRÍBEHOVÁ DRAMATURGIA A DEJ

INTRO

Nočná mora: Rýchla montáž (5-10s) plná útržkov z neskorších scén: bičovanie, echo davu, kovový zvuk zbraní a temné siluety stojace nad ním.

Tieto zábery slúžia ako predtucha a kontrast k nasledujúcemu pokoju.



| ÚVODNÉ SCÉNY

Protagonista sa zobúdzza na poli počas zlatej hodinky. Všetko je zaliate teplým svetlom, ktoré symbolizuje jeho čistotu a jednoduchosť života ako roľníka.

"POKOJ PRED BÚRKOU."

Je to taktiež alternatívny začiatok kde by príbeh začal rovnako ale bez nočnej mory.



OKAMIH TRAGÉDIE

Dom v plameňoch a obesené telá rodiny. Scéna sa mení na vizuálne peklo. Protagonista kľáči pred tlejúcimi ruinami svojho sveta, zatiaľ čo ho obklopuje dym a prach.



FALOŠNÉ OBVINENIE

Rímska hliadka ho vinní z vraždy vlastnej rodiny. Bezbranný a zlomený, dostáva úder do tváre a svet upadá do temnoty.

- ❗ Strata identity
- ❗ Strata slobody



PLAVBA LOŽOU

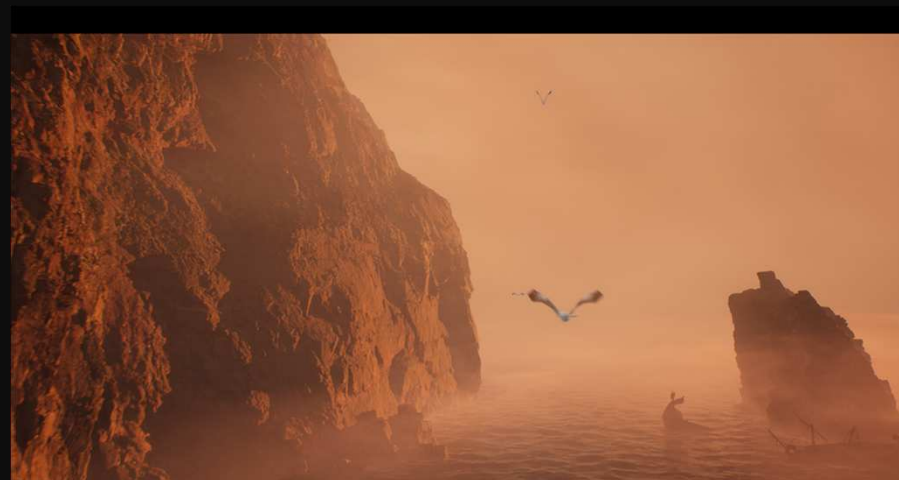
Kamera letí nad rozbúreným morom v hmle. Len čajky pri skalách. Potom výlet z hmly – objavuje sa mohutná obchodná loď.

Druhý wide shot odhaľuje rímske mesto na horizonte a ďalšie lode. Divák cíti zmenu lokality a mierku sveta.

KÚPA OTROKA

Na tržnici v okovách stretáva **Domina**. Je odkúpený ako surový materiál pre arénu.

Dominus v ňom nevidí človeka, ale investíciu.



ZROD GLADIÁTORA

Montáž tréningu: bičovanie, boj, rast svalov a pribúdanie jaziev. Fyzická premena reflektuje jeho vnútorné otupenie.



LESK ARENY

Vyhráva, zarába, užíva si luxus a ženy. Dav skanduje jeho meno. Protagonista začína milovať svoj nový status a zabúda na svoju minulosť.



MOMENT ZLOMU

Zobúda sa a nad sebou vidí mŕtve telá svojej rodiny. Je to len záblesk, ktorý ho však vykoľají na celý zvyšok dňa.



HALUCINÁCIA

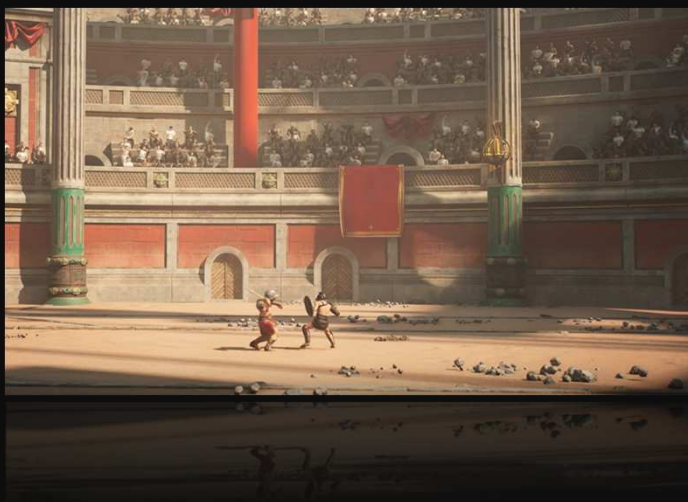
Cestou do arény si predstavuje, že kráča po svojom poli. Na kopci mu mávajú rodinní príslušníci. Echo davu sa mieša s jeho spomienkami.



POSLEDNÝ BOJ

XXI

Brána sa otvára, dav kričí jeho meno. Zápas začína. Boj je vyrovnaný, protagonista má navrch a zdá sa, že opäť zvíťazí.



Vizuálne je aréna zaliata ostrým slnkom, ktoré vytvára hlboké tieň.

PRELUD UPROSTRED BOJA

V momente najväčšieho nasadenia, priamo za ramenom súpera, zbadá svoju rodinu. Stoja tam nehybne, hľadia na neho s výčitkou alebo smútkom.



PROTAGONISTA PRESTÁVA BOJOVAŤ A Oponent sa chopí príležitosti zaútočiť.

VERDIKT

Súper využíva jeho zaváhanie a zrazí ho k zemi.

Meč pod krkom. Dav kričí: "**SMRŤ!**"



ZÁNIK HRDINU

Čepeľ preniká hrdlom. V poslednom výdychu vidí opäť pole a zlatú hodinku. Zomiera ako gladiátor, ktorý zabudol, prečo bojoval.



Téma: Strata duše výmenou za povrchnú slávu.

ČASŤ II.

ANALÝZA KLÚČOVÝCH POSTÁV

CHARAKTERY

PROTAGONISTA

Usilovný, dobrosrdečný, ale psychicky ovplyvniteľný.
Jeho cesta je tragickým oblúkom od nevinnosti k
morálnemu rozkladu.

DOMINUS

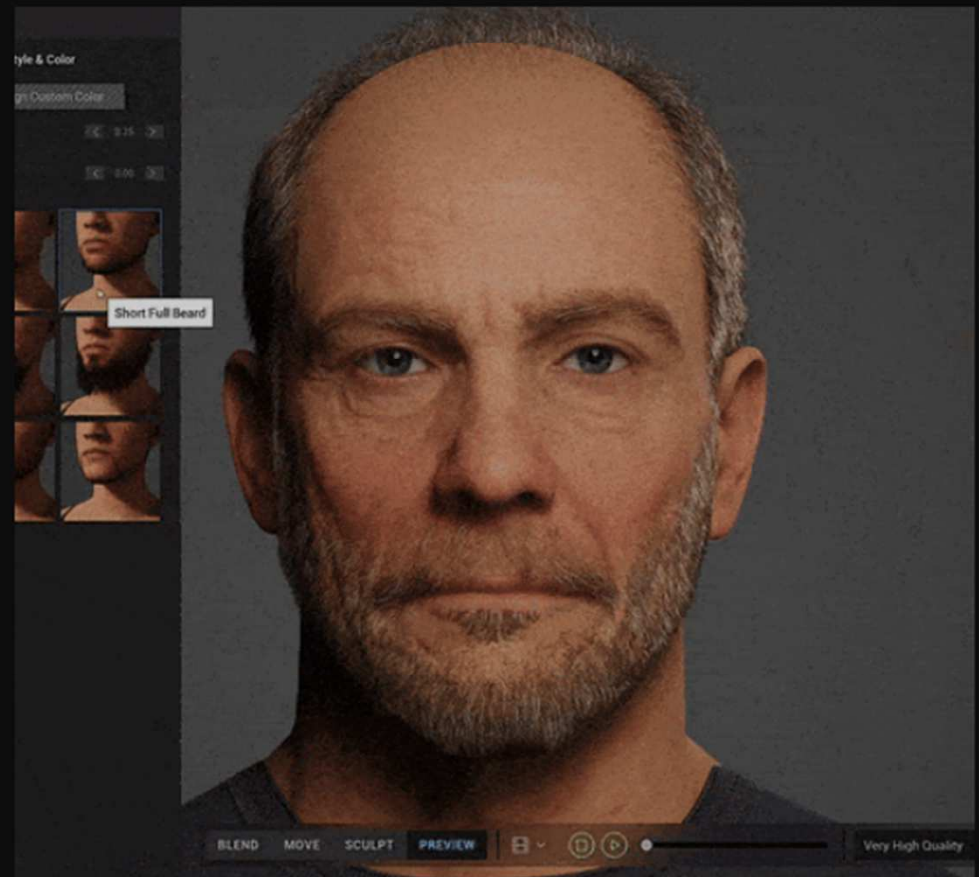
Chladný stratég a manipulátor. Predstavuje bezcitnú
mašinériu rímskeho zábavného priemyslu.

ČASŤ III.

TECHNICKÁ REALIZÁCIA

VIZUÁLNA STAVBA POSTÁV

-  **MetaHuman:** Základný set up postáv.
-  **Custom Outfits:** Modelovanie dobového oblečenia.
-  **Detaily:** Krv, pot, špina a dynamické jazvy v materiáloch.



MOTION CAPTURE A POHYB



Xsens

Precízny MoCap v ateliéri pre kľúčové scény.



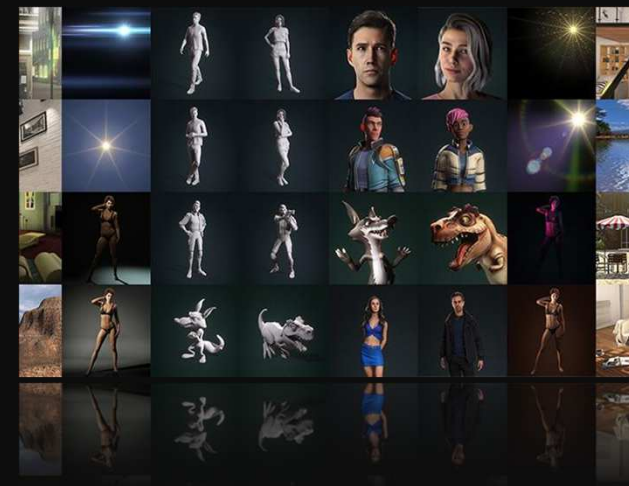
Move AI

AI spracovanie pohybu z videa.

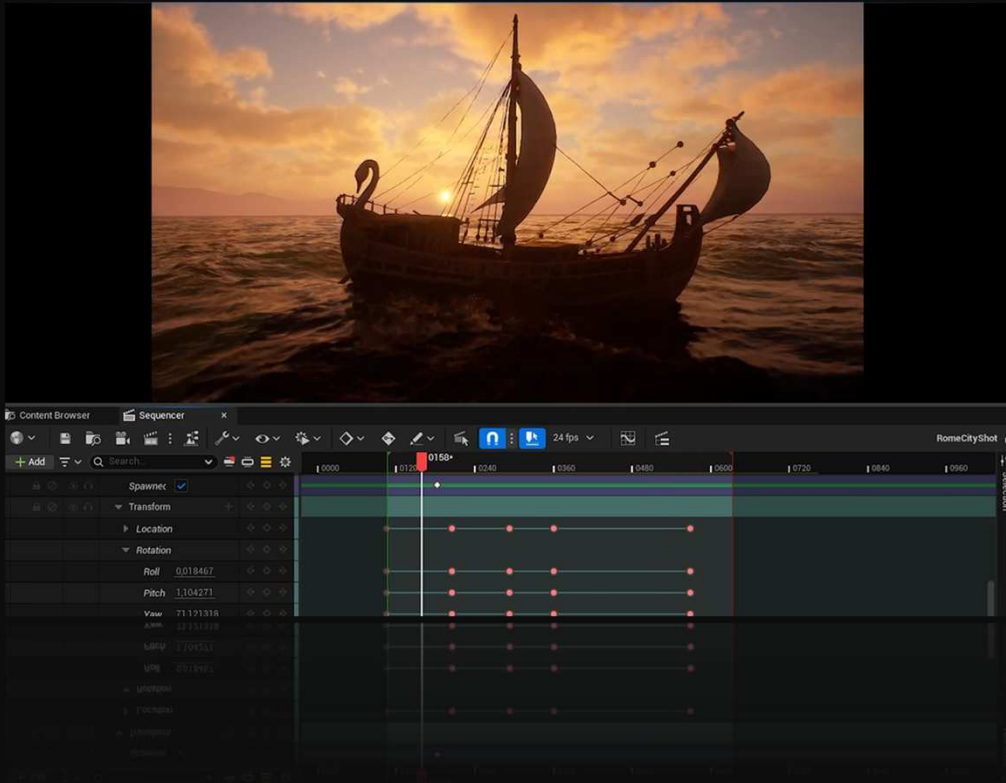


Knížnice

Doplnkové animácie z online archívov.



VIZUÁLNY PIPELINE



Unreal Engine: Skladanie scén, svietenie (Lumen), kamery a finálny render.

Blender & AI: Tvorba propsov a generovanie assetov (Meshy / Tripo AI).

DaVinci Resolve: Farebné korekcie a postprodukcia.

ĎAKUJEM ZA POZORNOST

LUKÁŠ KASÁK

Magisterský projekt -
Scenografia