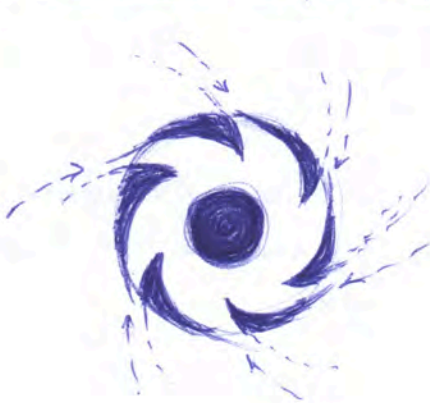


Concurs „OCTANE BENCH“

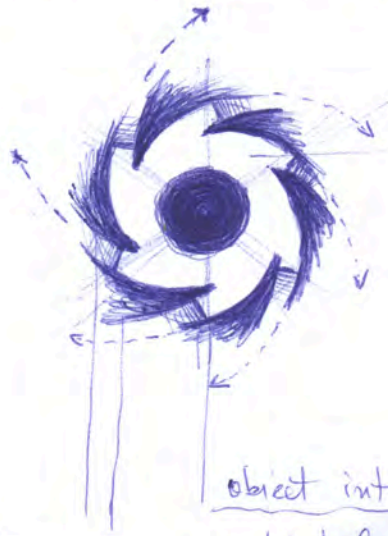
Concept : reinterpretarea siglei @ OCTANE / deconstrucția logo-ului cu accent pe ideea de lumină ca actor principal + zgomet de calcul al imaginii ca poveste animată într-o imagine fixă. Efectul scontat ar fi aula de evoluție / progres al detaliilor, claritatea imaginii odată cu wansana procesului de render (clarificarea zgometului) = „animatie statică“

Reinterpretări ale logo-ului (OCTANE RENDER) :

a) Portal / Treptă / Usă + element central de focus



usi @ treptă
• usi tip diafragmă / iris (metalic?)



obiect interior principal

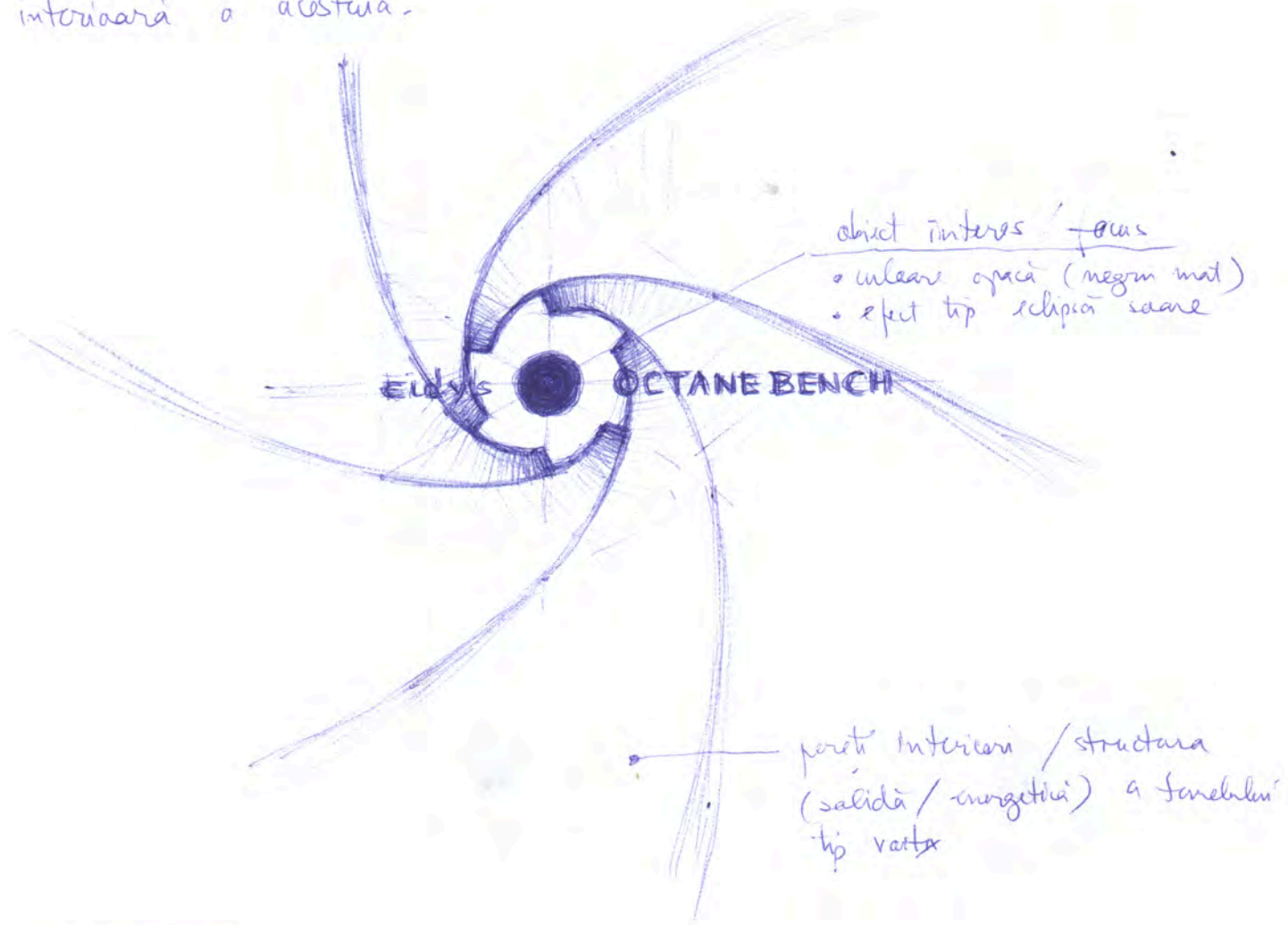
- obiectul care tocmai este intradus prin portal la interiorul încălții (navă?)
— de unde este realizată și imaginea (poziția camerei = interiorul încălții)

fundal lumines

- sursă lumină (stea / planetă)
- fond supraexpus (hdr / hdri)

b) Vortex (metallic = interior navă? / energetic = space-wrap?) / Tunnel

- logo-ul va fi desenat de lumina de la capătul acestui tunel tip vortex prin însoași incidenta luminii pe structura interioară a acestuia.



Concurs "OCTANE BENCH"

Concept:

Lumina = actor principal.

Acuratețea iluminării (directe/indirecte) = avantajele majore ale programului Octane RENDER. Elemente atât de iluminare directă (soare sau altă sursă) + elemente de reflexie, refracție, absorbție cât și (elemente) de iluminare de grad secundar = incandescență + absorbție

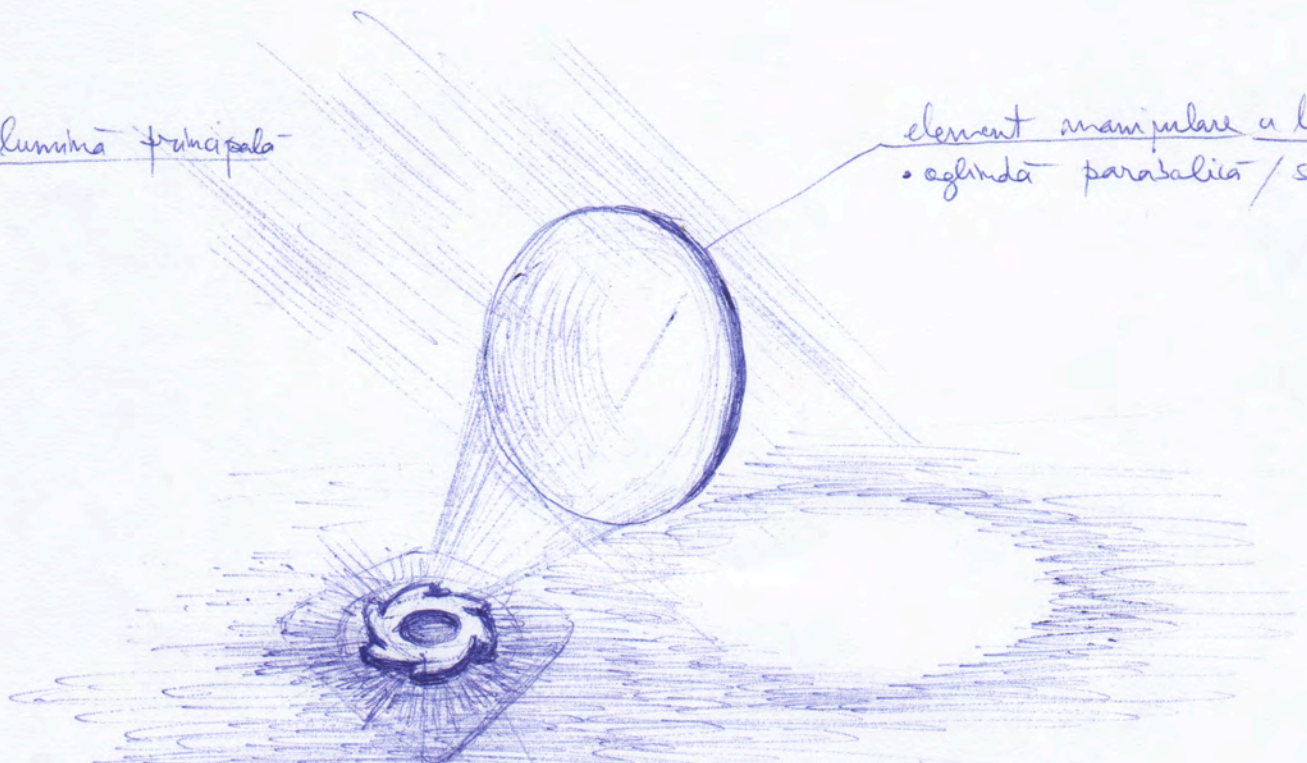
Ideea de a capta lumina solară (cea mai ușor acceptată, cea mai dorită și universal plăcută) într-un sistem de reflexie cu diviso scopuri (gravură: leagă + autor + titlu / leagă incandescent spre topire etc.)

sursa lumina principală

• soare

element manipulare a lumina

• oglindă parabolică / sferică



EIDY'S

OCTANE BENCH

autor + titlu

• text "ars" cu lipă anterior (prealabil)

suprafață lucru

• piatră / beton

element de focus al compoziției / scenei / imaginii

• sigla OCTANE RENDER incandescentă

• suport al siglei realizat din sigla OTOY ?

Concurs „Octanebench”

• elemente esențiale / fundamentale

Idei

- 1) Elemente greu de realizat (modelat + texturat + randat) cu impact vizual.
putemic — evidențierea puterii Octane-ului.
(ex: lasere @ banc lucru)
- 2) Elemente relativ ușor de realizat cu impact vizual moderat, dar impact emoțional / artistic mare — sufletul Octane-ului.
(ex: banca în parc)
- 3) Compzitze și modelare orientată strict către ideea de randare un-biased de tip path tracing / PMC — cu cât trece mai mult timp cu atât observatorul va capta mai multă informație vizuală nouă.
(ex: grafic de performanță tip bară de progres, realizat cu multiple reflexii ale luminii principale)
— reprezentare grafică a vitezei GPU-ului testat chiar în scena de Octane (bară de progres e cu atât mai lungă cu cât lumina a avut timp să se reflecte pe traseul său)

- OTØY (sigla, companie, platforma)
- cloud rendering

• matematică & fizică (algoritmi, natura luminii și a materialelor)

• iluminare realistă (un-biased) pe GPU (fără pixeli, compromis)

• lumina = element de fascinație principal (atât în realitate cât și în virtual) (lumina modelabilă, sculptabilă)

• soft de computer (cod binar: 0, 1, 1, 0, 1...)

• abilități ale creatorilor (imagini) : talent, pasiune, dedicare,

• status financiar (costuri minime ale programului)

• numele : „Octane” (otto - ani, opt elemente, cifra octanică)

• numele : „Bench” (banca, banc lucru / masă lucru, „placă sală joacă”)

Octane's Bench

/=> octane = personificat (inginer de lumină, antrenor de GPU-uri în artele luminii etc.)

„We train GPU's in LIGHT ARTS
— — — PHOTON ARTS”

• puncte forte ale Octane-ului (viteză, calitate, funcție, simplitate)

• sigla programului (Octane)

• puterea GPU-ului (C.U.D.T)

• depășirea limitelor randării pe GPU

Ideea nr. 1 :
"dramatic"

Banca ("bench") într-o zonă continuă, liniistă
cu un fundal de tip gard viu amenajat a. ?
să se poată citi din modul de decupare textul:
"Octane". O sursă de lumină crepusculară, discretă
, imitanală (dată ca unghi incidentă, culoare, garanță
a tazei de lumină, umbre bogate și misterioase)

Ideea nr. 2 :
"camid"

Banca ("bench") de lemn, metal, piatră cu
vizualizare la nivel macro a unei zone bogat
detaliată și texturată + fundal sugerat pentru
matură de fapt a obiectului.

Actan principal al cadrului macro : un "fatan
umanizat" care se odihnește pe o altă bancă
sau în picioare, sau rezemat după ce "a uit de
furcă" cu munca de a scrie "Path Tracing"
pe suprafața băncii. (odihnă cu "măinile pe
genunchi", sau "tălmăcit pe spate" cu "măinile la
ceafă") - "Trican" cu $E=mc^2$ imprimat...

Ideea nr. 3 :
"spettr"

Banca @ sală joasă (prim plan de detaliu /
macro) + greutate marcată : "Path Tracing", "PMC"
"Direct Lighting" (reprezentare d.p cu dificultatea lor.)
Banca va fi realizată tip "low-end" / "de cartier"
cu materiale uzate, improvizate pt. a sugera
zona financiară către se adresează Octane.
Greutățile vor fi modelate tot de tip "low-end"
(ex: săi cu nisip, pietre) - Alături de marajele
mentonabile (DL, PT, PMC) va apărea mereu însoțit
"GPU" (GPU DL, GPU PT, GPU PMC)

Idea nr. 4 :

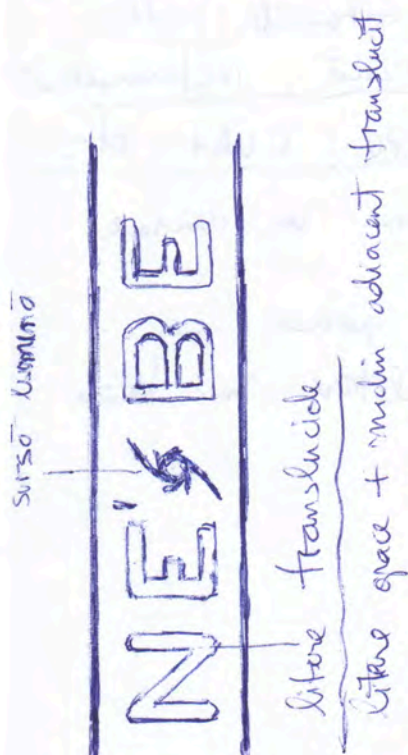
"tehnic"

Banc lucru (a atelier personal / profesional.
Obiectul principal îl va reprezenta experimental
realizat pe acel banc de lucru :

jac cu o lumină focalizată (tip LASER)
printre diverse suprafețe reflective, transmise,
absorbante, cu efect de evidențiere graduală
(fuziō de timpul de randare) a textului :

"OCTANE'S BENCH"

OCTANE BENCH
e i d y w o r k



Scena va cuprinde o lumină de fundal
minimă pt. a sugera ideea de banc de
lucru. Lumină principală va fi însă cea
din experimental propriu-zis (lumină albă
focalizată)

Bancul de lucru va conține diverse elemente
reprezentative (mănușă, flex, tigla, compas,
tegetar, șurubelniță etc.)

Textul ("OCTANE BENCH") va fi realizat din
metal / ulei / sticlă și amplasat într-o
cutie reflexivă. Litere "s" va fi diferențiată
față de restul textului, ca fiind parte
din cutia reflexivă sau chiar senza de
lumină inițială!

(Text scrijelit în masa de lucru + "s" cu marker)

Idea nr. 5 :

"tehnic"

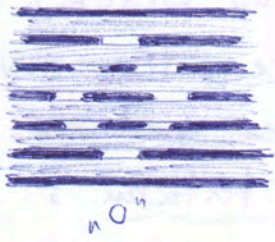
Banc lucru unde se fabrică lucruri
din lumină (lumină virtuală din 0 și 1 ?!)
Elemental principal fabricat va fi textul :

"OCTANE'S BENCH"

Bucățile ~~marcate~~ de sculptură permanentă vor
fi prezente de jur împrejurul textului ca martorie
a procesului creațional ("bucăți" de lumină
împrăstiate pe masa de lucru)

Instrumentele de lucru vor fi de asemenea
prezente ("dalta + ciocan")

Idea nr. 6 :
„arhitectural”



Banca de șezut pe care scrie :

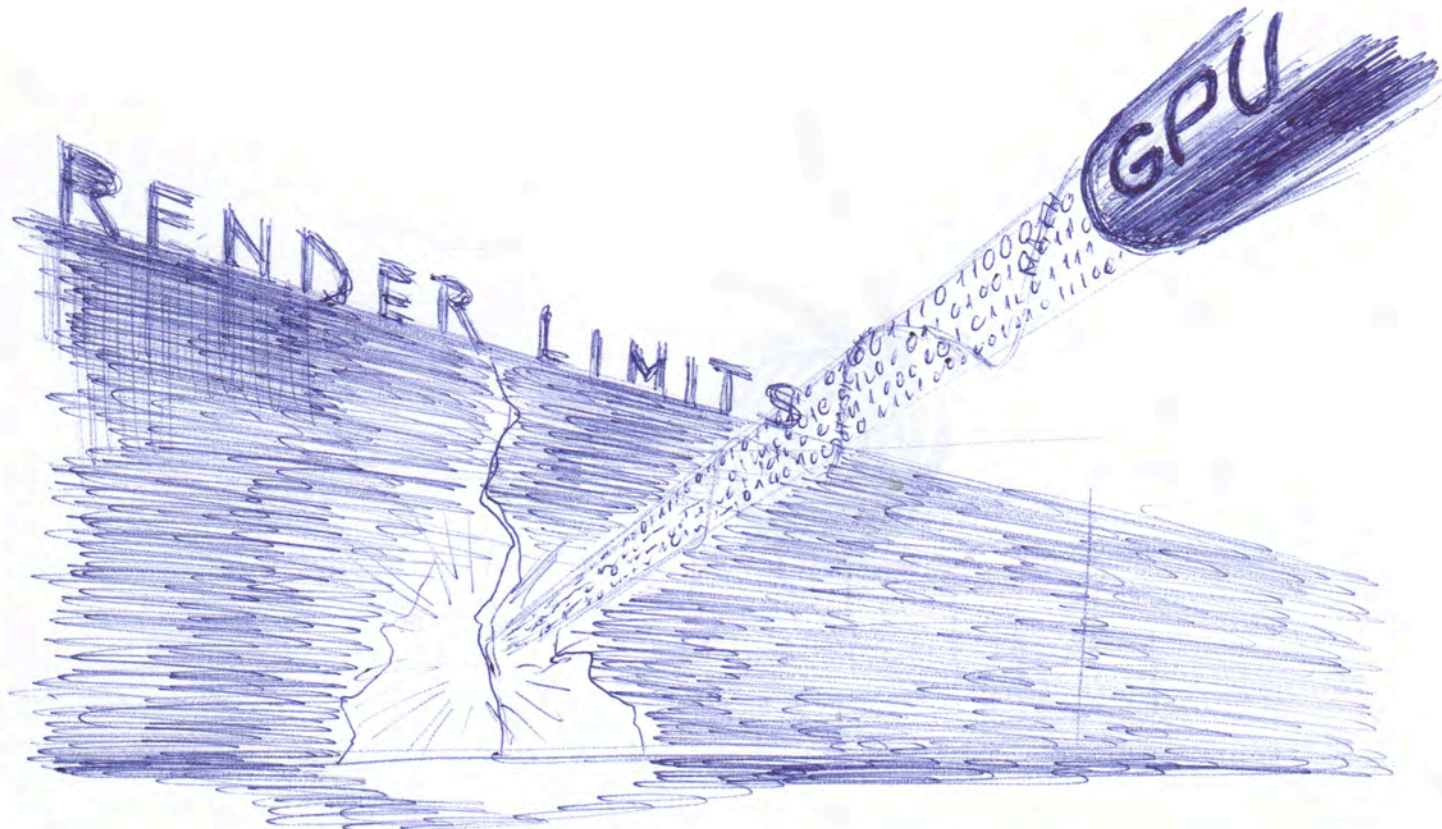
„OCTANE'S BENCH” (chiar și fără „s”)

Scrișul poate să fie scrijelit, ștampat, gravat, aplicat (alt material ex : metal @ banca din lemn), decupat (simbolic într-o zonă anumită sau chiar pe mare parte din suprafața băncii)

Idea nr. 7 :
„alchimie”

Laborator de alchimie, unde sunt sursumise în cadrul diverselor elemente componente ale octanexului : matematică / fizică, informatică, inginerie, DL/PT/PMC @ GPU, CUDA etc. sub forma de sticlute și borcane cu diverse aspecte.

Textul „OCTANE'S BENCH” va găzdui ca experimental în curs de completare în baza acestor ingrediente



banca realizată integral
din „0” și „1” luminoși (instante)

obiect luminos (fosa) cu
sigla + nume creator

“ eidy's work”

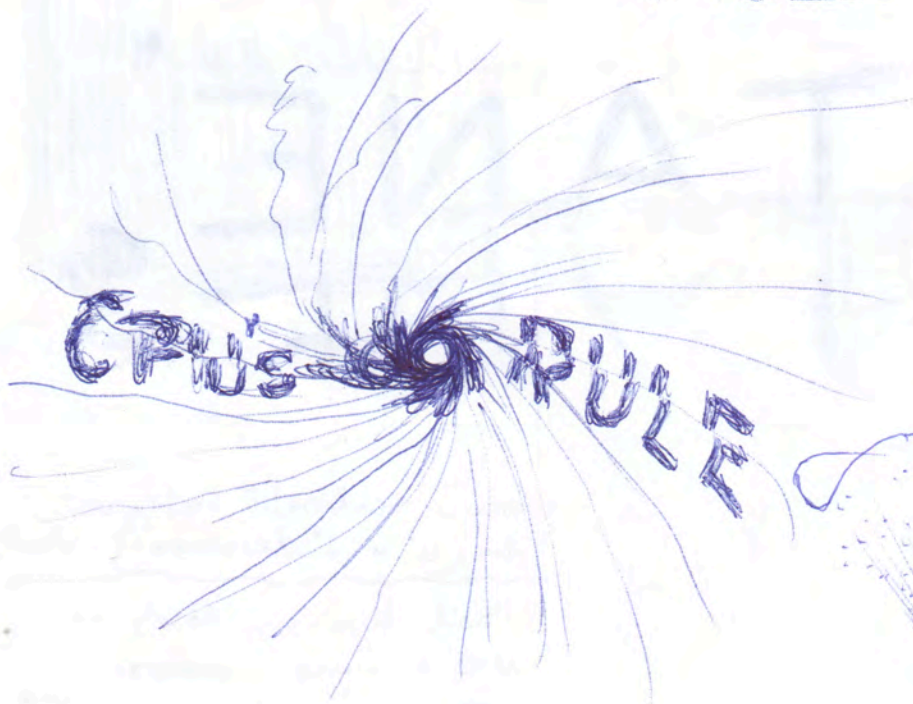
(vizibil numai la oprit
cu camera + eventual re-focus)

“ + “ + “ ≠ “
“OCTANE” “117X” “eidy” “NVIDIA
CUDA”

RENDERING
LIMITS



RENDERING ~~NOT~~ FOR GPU

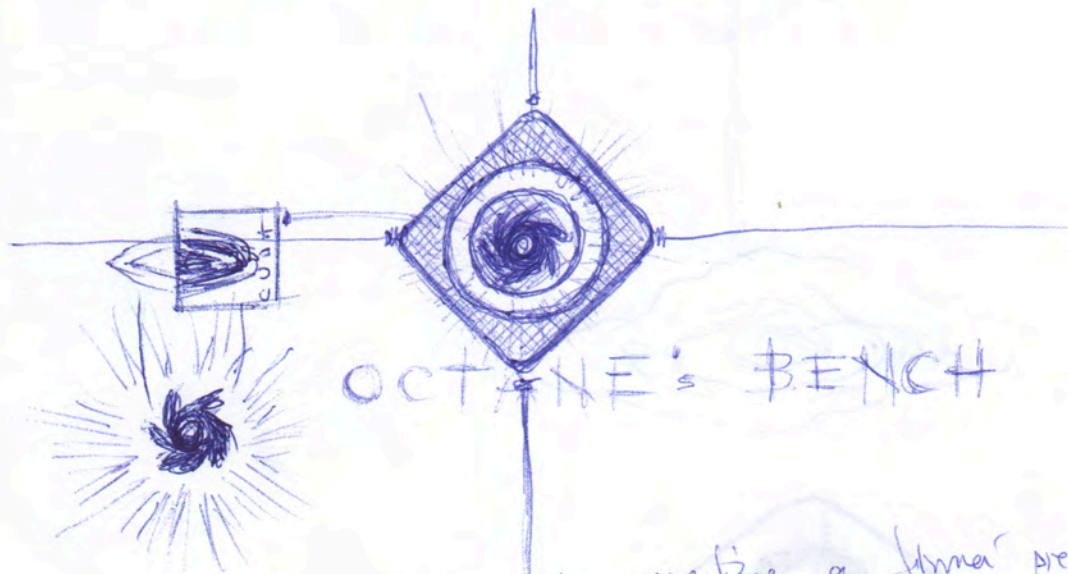


CPU'S RULE

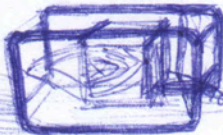
RENDER
LIMITS



GPU DAWN PROFESSIONAL



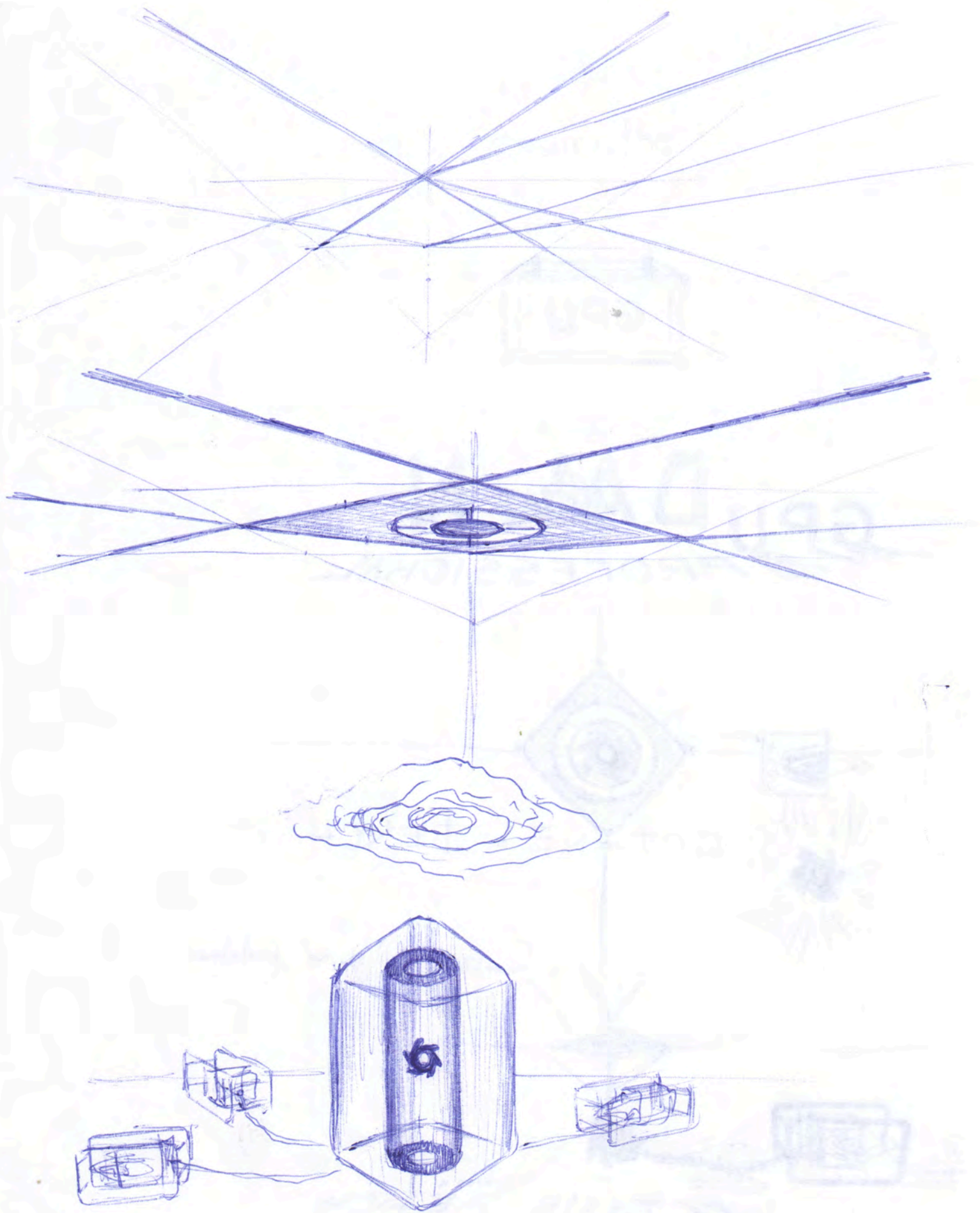
mention a former prestabare



atankware
aspro arntels
hardware
(Nvidia / CUDA)

WORK
OCTANE BENCH
GPU PROFESSIONAL RENDERING

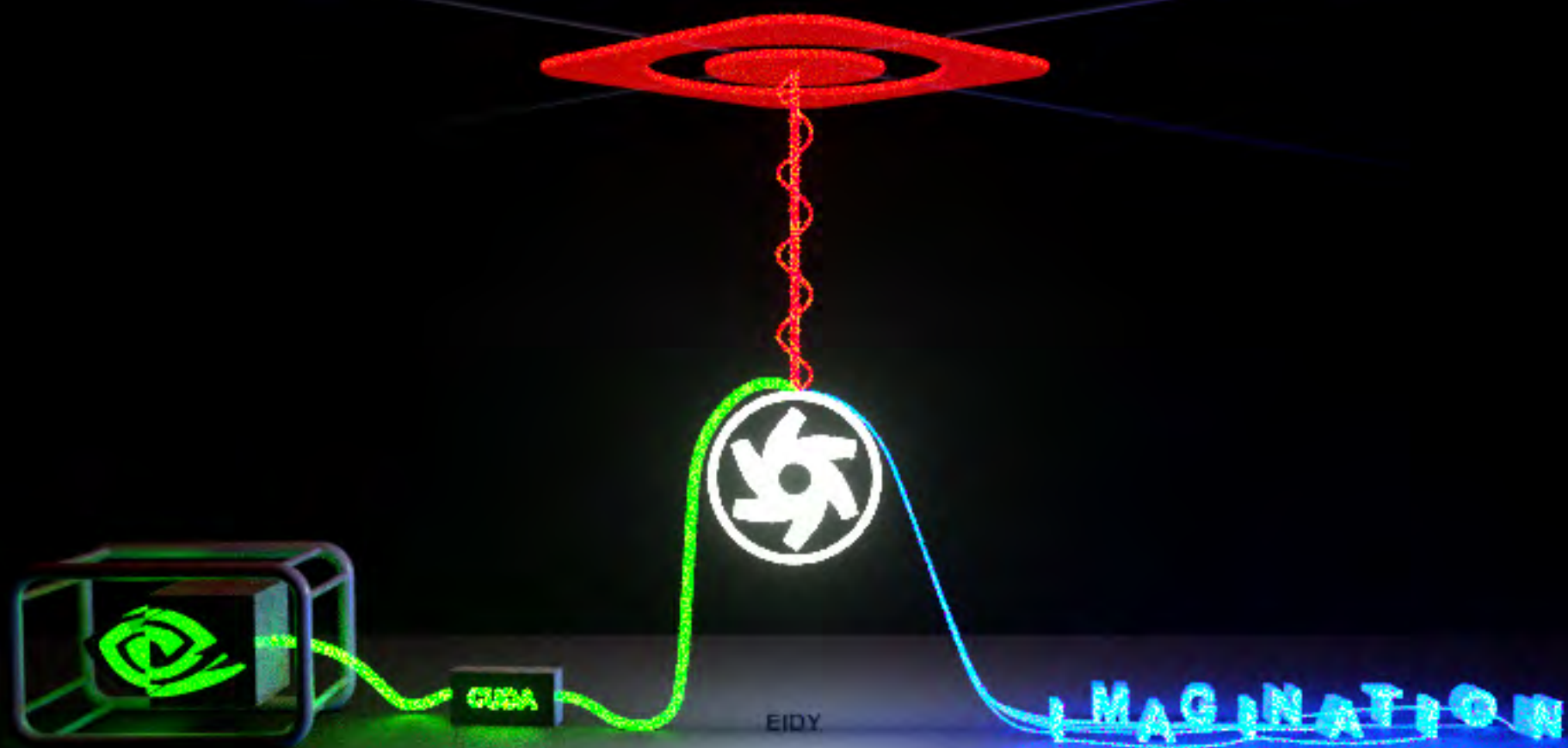
POWERED
(DRIVEN)





cidy's

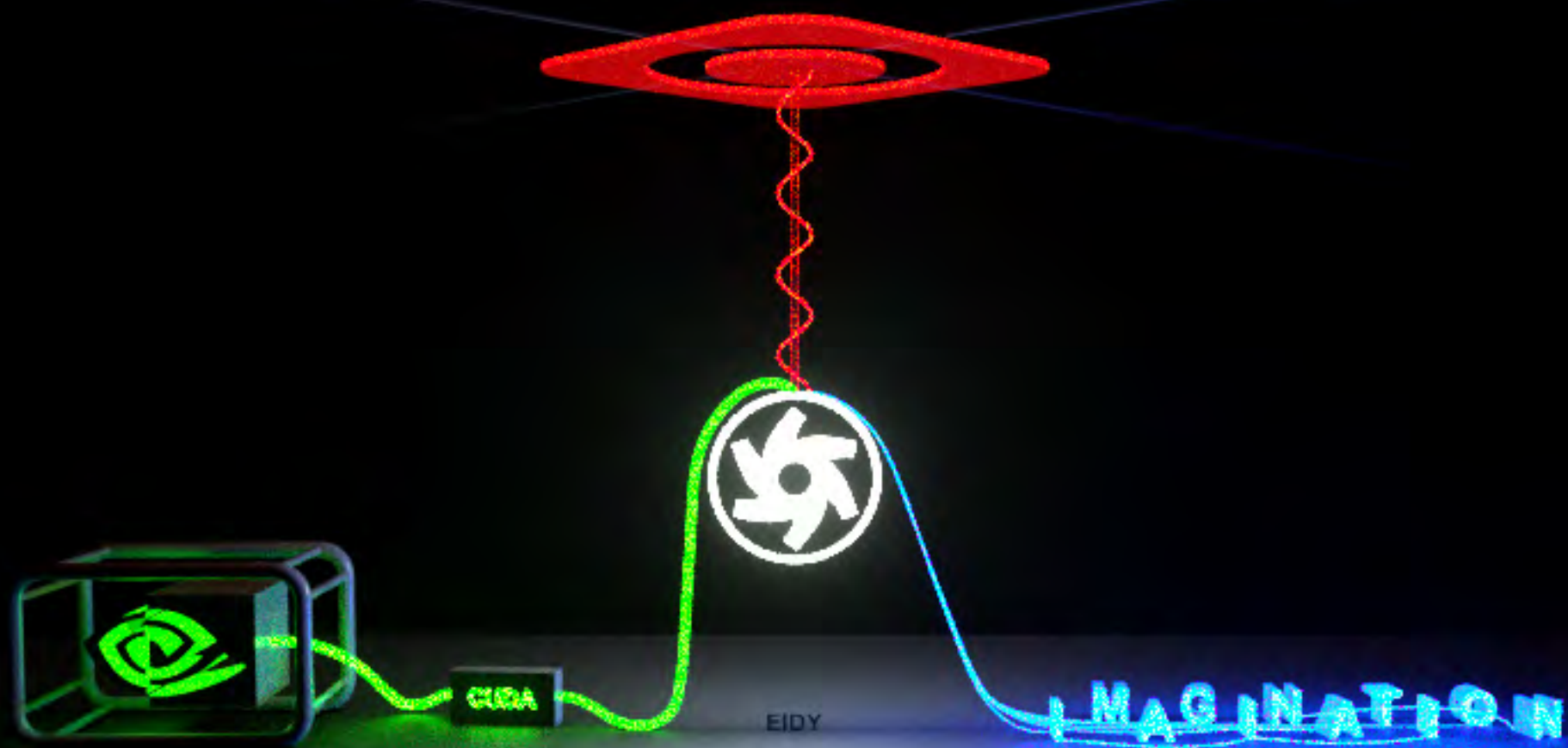
OCTANE BENCH



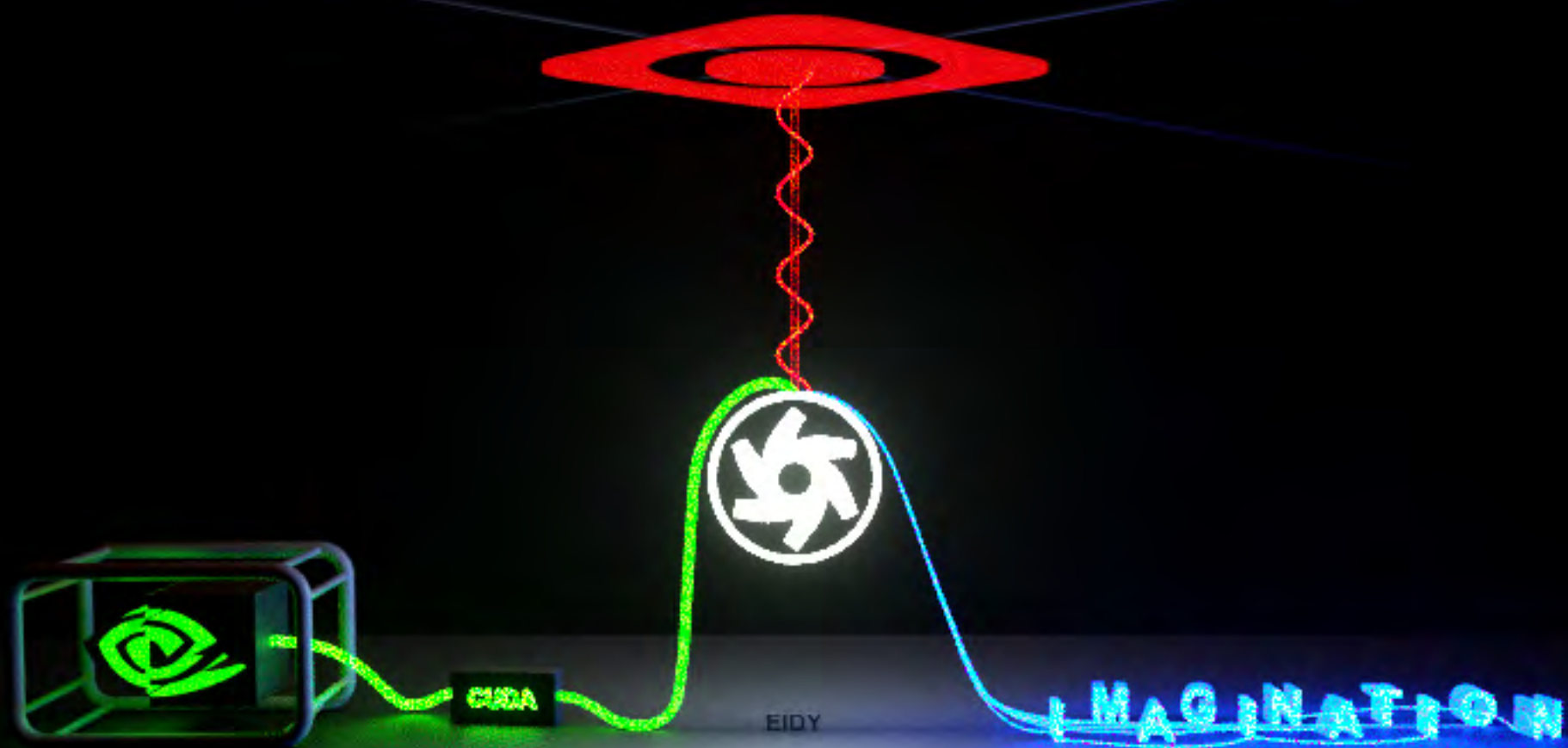
OCTANE BENCH
3% PROFESSIONAL RENDERING



OCTANE BENCH
GPU PROFESSIONAL RENDERING



OCTANE BENCH
CPU PROFESSIONAL RENDERING



OCTANE BENCH
GPU PROFESSIONAL RENDERING



OCTANE BENCH
GPU PROFESSIONAL RENDERING



OCTANE BENCH
OCV PROFESSIONAL RENDERING