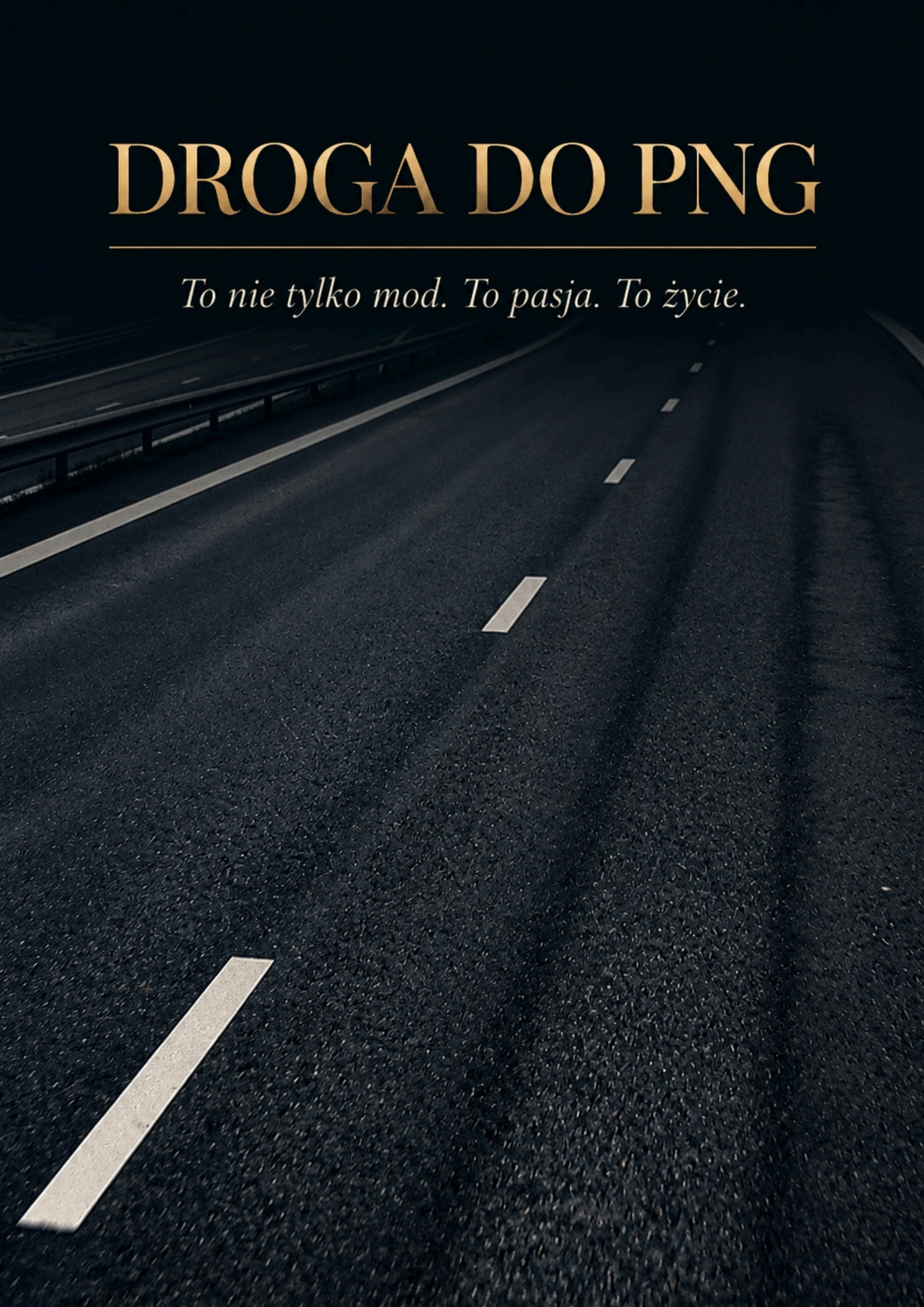
DROGA DO PNG

To nie tylko mod. To pasja. To życie.



OD AUTORA

Zanim zaczniemy

Ta książka nie powstała po to, żeby podsumować sukces PNG.

Powstała dla tych, którzy przez lata byli ze mną i wspierali ten projekt.

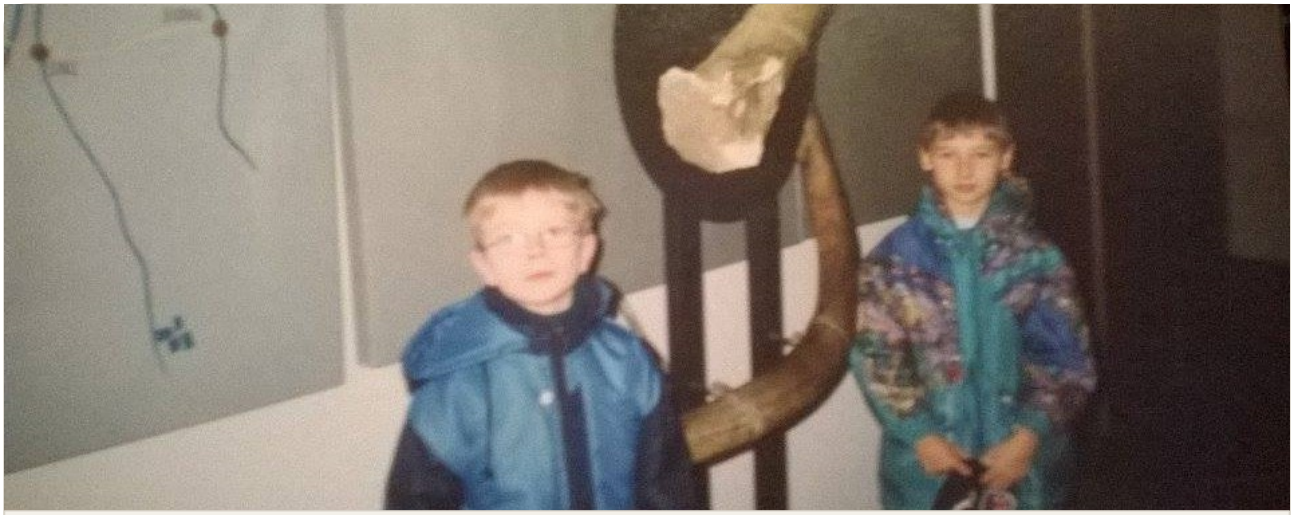
Chciałem pokazać Wam trochę świata, którego zazwyczaj nie widać — dróg, podróży, ludzi, chwil i doświadczeń, z których przez dziesięć lat powstawało PNG.



Każda droga gdzieś się zaczyna.

ROZDZIAŁ 01

Ciekawość, która została na lata



Na ilustracji: ja stoję z tyłu. Z przodu kolega, z którym zaczęło się moje pierwsze wspólne odkrywanie świata gier.

Nie będę Was zanudzał opowieścią o trudnym dzieciństwie. Są rzeczy, które pozostaną po prostu moje.

Chcę opowiedzieć o czymś innym — o pasji, która towarzyszy mi właściwie przez całe życie i która z czasem doprowadziła do powstania tego, czym dziś jest PNG.

Bo ta historia nie zaczęła się od grafiki.

Nie zaczęła się od Euro Truck Simulatora.

Nie zaczęła się nawet od ciężarówek.

Wszystko zaczęło się od jeżdżenia.

Najpierw wirtualnie.

Później również w prawdziwym świecie.

Były to lata 90. Możliwości komputerów i gier wyglądały wtedy zupełnie inaczej niż dzisiaj. Wirtualne światy były znacznie prostsze, a wiele rzeczy musiała zastępować wyobraźnia.

Pamiętam wizyty u kolegi. Jego tata włączał nam gry i potrafiliśmy siedzieć przy nich godzinami.

Była jednak jedna rzecz, której nie wolno nam było robić.

Nie wolno nam było zmieniać ustawień ani niczego przestawiać w menu.

A właśnie to najbardziej nas interesowało.

Po kryjomu próbowaliśmy więc dostać się tam, gdzie normalnie gra nas nie prowadziła. Mając może osiem czy dziesięć lat, zamiast po prostu przechodzić kolejne trasy, próbowaliśmy znaleźć sposób, żeby wydostać się poza mapę.

Ciekawiło nas, co jest dalej.

Co znajduje się za granicą świata przygotowanego przez twórców?

Pamiętam też moment, kiedy w Rally Championship udało nam się znaleźć trasę w zimowych warunkach.

Dla nas nie była to po prostu kolejna plansza.

Było w tym coś niezwykłego. Mieliśmy wrażenie, że odkryliśmy miejsce, którego normalnie nie mieliśmy zobaczyć.

Dzisiaj wydaje się to drobiazgiem, ale właśnie ta ciekawość została ze mną na lata.

Zawsze chciałem wiedzieć, jak właściwie zbudowany jest świat w grze.

Dlaczego coś wygląda tak, a nie inaczej?

Z czego składa się droga, budynek czy krajobraz?

Jak twórcy osiągnęli konkretny efekt?

I przede wszystkim — czy można zrobić to inaczej?

Lepiej?

Bardziej po swojemu?

ROZDZIAŁ 02

Pierwsze kroki



Jeden z busów, którymi pracowałem w tamtym okresie.

Kiedy miałem 16 lat, wyjechałem z Polski do Niemiec w poszukiwaniu lepszego życia.

Miałem wtedy w głowie przede wszystkim jeden kierunek.

Chciałem jeździć.

Chciałem zostać kierowcą.

Gry jednak cały czas były gdzieś obok mnie.

W tamtym okresie zacząłem również dłubać przy pierwszych tytułach tworzonych przez SCS Software.

Były to jeszcze bardzo wczesne próby, ale z dzisiejszej perspektywy można powiedzieć, że właśnie wtedy powstał pewien protoplasta PNG.

Przygotowałem kilka własnych tekstur dróg i budynków, które miały być wykorzystane jako dodatek do tworzonej przez VSM Team mapy Polski do 18 Wheels of Steel: Haulin'.

Nie był to jeszcze PNG.

Nie miałem też najmniejszego pojęcia, dokąd może mnie to wszystko zaprowadzić.

Sam pomysł był jednak bardzo podobny do tego, co robię dzisiaj.

Wziąć świat, który znam z rzeczywistości, i spróbować stworzyć jego własną, wirtualną wersję.

ROZDZIAŁ 03

Prawdziwe drogi





Codzienna praca na busach - tysiące kilometrów po Europie i miejsca, które z czasem zaczęły trafiać do mojego prywatnego archiwum.

Z czasem moje życie zawodowe pozwoliło mi poznawać Europę z zupełnie innej perspektywy.

Najpierw jeździłem busem po Niemczech. Później pojawiły się kolejne kraje — Francja, Austria, Szwajcaria, Holandia i wiele innych miejsc.

Dużo nagrywałem.

Robiłem mnóstwo zdjęć.

Na początku po prostu dlatego, że lubiłem dokumentować miejsca, przez które przejeżdżałem.

Z czasem zacząłem jednak zauważać rzeczy, na które wcześniej prawdopodobnie nie zwracałbym aż takiej uwagi.

Droga nie była już po prostu drogą.

Każdy kraj miał swój charakter.

Inaczej wyglądał asfalt. Inaczej pobocza. Beton. Bruk. Krawężniki. Oznakowanie. Elementy infrastruktury.

Nawet rzeczy, które dla większości ludzi były całkowicie zwyczajne, zaczynały mnie interesować.

Zacząłem się im przyglądać.

Fotografować je.

A później — dla zabawy — tworzyć z tych zdjęć tekstury i przenosić je do Euro Truck Simulatora.

Wtedy jeszcze nie wiedziałem, że robię coś, co później stanie się moją pracą.

ROZDZIAŁ 04

Tak zaczęło się PNG



Pierwsze logo projektu.

Początkowo była to po prostu zabawa.

Miałem zdjęcia z prawdziwego świata i próbowałem wykorzystać je w grze.

Szybko okazało się jednak, że zrobienie dobrej tekstury drogi wcale nie polega na wycięciu kawałka zdjęcia i wklejeniu go do gry.

Jednym z pierwszych problemów była powtarzalność wzoru.

Fragment nawierzchni odpowiadał mniej więcej ośmiu metrom drogi. Następnie był powtarzany jeden za drugim.

Jeżeli znajdował się na nim charakterystyczny ślad, pęknięcie, plama albo inny szczegół, po chwili było widać dokładnie ten sam element ponownie.

I jeszcze raz.

I jeszcze raz.

Zamiast prawdziwej drogi powstawał powtarzający się wzór.

Trzeba było więc kombinować.

Łączyć różne fotografie.

Przesuwać elementy.

Usuwać charakterystyczne miejsca.

Maskować przejścia.

I poprawiać teksturę tak długo, aż przestawała wyglądać jak zapętlony obraz, a zaczynała przypominać prawdziwą nawierzchnię.

Z czasem zaczęło mnie to coraz bardziej wciągać.

Im więcej materiałów miałem, tym więcej rzeczy zauważałem.

A im więcej zauważałem, tym więcej chciałem odwzorować.

To, co zaczęło się od kilku tekstur, stopniowo przeradzało się w coś znacznie większego.

Momentami wręcz obsesyjnego.

Najtrudniejsze nie było nawet samo stworzenie dobrej tekstury.

Znacznie trudniejsze okazywało się odwzorowanie charakteru całego kraju.

Euro Truck Simulator jest zbudowany w określony sposób. Jeden kraj może wykorzystywać tylko kilka podstawowych rodzajów nawierzchni, podczas gdy w rzeczywistości są ich dziesiątki albo setki.

Nie dało się przenieść do gry wszystkiego.

Trzeba było wybierać.

Zdecydować, które nawierzchnie są najbardziej charakterystyczne.

Które elementy sprawią, że po przekroczeniu granicy gracz poczuje, że znajduje się już w innym miejscu.

Czasami trzeba było połączyć dwa różne rodzaje nawierzchni w jeden materiał, żeby przy ograniczeniach gry zachować charakter danego regionu.

I chyba właśnie wtedy zacząłem rozumieć, że realizm nie zawsze polega na odwzorowaniu każdej rzeczy jeden do jednego.

Czasami chodzi o to, żeby z ograniczonej liczby elementów stworzyć wrażenie prawdziwego miejsca.

ROZDZIAŁ 05

PNG i życie poza komputerem



PNG powstawało równolegle z normalnym życiem - w trasie, pomiędzy pracą i kolejnymi etapami codzienności.

PNG rozwijało się, ale równolegle zmieniało się też moje życie.

To był bardzo szczególny okres.

Wziąłem ślub.

W tym samym czasie zmarł mój ojciec.

Później pojawiła się rodzina.

Urodził się mój syn.

Przyszły również problemy zdrowotne i momenty, kiedy psychicznie było naprawdę trudno.

Nie chcę w tej książce szczegółowo opowiadać o swoim życiu prywatnym.

Wspominam o tym z jednego powodu.

PNG nie powstawało w próżni.

Powstawało w normalnym życiu — ze wszystkimi jego dobrymi i trudnymi momentami.

Czasami mogłem siedzieć przy projekcie godzinami.

Czasami dniami i nocami.

Bywały też okresy, kiedy życie wymagało ode mnie zajęcia się zupełnie innymi rzeczami.

Projekt jednak cały czas gdzieś obok mnie był.

Dzisiaj, kiedy patrzę na te wszystkie lata z perspektywy czasu, widzę, że zmieniało się nie tylko PNG.

Zmieniałem się również ja.

I chyba właśnie dlatego trudno mi traktować ten projekt wyłącznie jak produkt.

PNG towarzyszyło mi przez kolejne etapy mojego życia.

Nie powstało obok niego.

Powstawało razem z nim.

ROZDZIAŁ 06

To nigdy nie były tylko tekstury



Z czasem coraz częściej patrzyłem na drogę nie tylko jak kierowca, ale także jak ktoś, kto później będzie próbował ją odtworzyć.

Dla osoby, która później widzi gotowy efekt w grze, wiele zmian może wyglądać bardzo prosto.

Nowa droga.

Nowa nawierzchnia.

Lepszy materiał.

Inne oświetlenie.

W rzeczywistości czasami za pozornie niewielką zmianą kryły się dni albo tygodnie pracy.

Dobrym przykładem były normal mapy, czyli mapy pozwalające nadać powierzchniom znacznie bardziej realistyczną strukturę.

Wiele dróg w ETS nie było przygotowanych do wykorzystania ich w taki sposób, w jaki chciałem.

Sama zmiana shadera czy materiału nie wystarczała.

Często powodowała kolejne problemy.

Żeby osiągnąć zamierzony efekt, trzeba było edytować tysiące modeli.

Jeden po drugim.

Model.

Materiał.

Test.

Poprawka.

Kolejny test.

I znowu.

Czasami spędzałem godziny na rozwiązaniu problemu, którego później nikt nawet nie zauważał — właśnie dlatego, że po naprawieniu wszystko wyglądało tak, jak powinno.

I chyba na tym polega ogromna część tej pracy.

Najlepszy efekt często jest wtedy, kiedy odbiorca nie zastanawia się nad technologią.

Po prostu patrzy na obraz i ma wrażenie, że wszystko do siebie pasuje.

Determinacji nigdy mi jednak nie brakowało.

Jeżeli wiedziałem, jaki efekt chcę osiągnąć, szukałem rozwiązania tak długo, aż w końcu je znajdowałem.

ROZDZIAŁ 07

Od busa do gabarytów



Przejście z busów do ciężarówek, a później do transportów gabarytowych. To był kolejny etap, który bardzo mocno wpłynął na moje patrzenie na drogi, pracę i podróże po Europie.

W tym samym czasie zmieniała się również moja praca jako kierowcy.

Jeździłem busami.

Później ciężarówkami.

Z czasem również transportami gabarytowymi.

Łączyła je jedna rzecz — droga i możliwość obserwowania Europy z perspektywy, której nie daje zwykła podróż samochodem.

Było wiele tras.

Jedna jednak szczególnie została mi w pamięci.

Rok 2018.

Pracowałem wtedy w firmie zajmującej się transportem i byłem tam jeszcze stosunkowo nowy.

Pewnego dnia przypadkiem usłyszałem rozmowę spedytora z kierownikiem floty — Fuhrparkleiterem.

Rozmawiali o zleceniu do Szwecji.

Z tego, co usłyszałem, wynikało, że nasza firma nie realizowała wtedy takich transportów i prawdopodobnie trzeba będzie oddać zlecenie komuś innemu.

I wtedy coś we mnie zaskoczyło.

Zaświeciła się lampka.

Chciałem jechać.

Nie zastanawiałem się długo.

„Ja pojadę. Nie oddawajcie tego."

I tak rozpoczęła się jedna z wypraw, które pamiętam do dziś.

Mercedes Actros MP3 V8.

Niskopodwoziowa naczepa kontenerowa.

Na niej sprzęt przeznaczony do elektrowni wiatrowych.

Przed nami dziewięć dni jazdy.

Niemcy.

Dania.

Duńskie mosty.

Później niemal cała Szwecja.

Aż do Laponii.

To była piękna wyprawa.

I właśnie podczas takich tras coraz mocniej zacząłem rozumieć, jak bardzo prawdziwy świat wpływa na to, co później tworzę przy komputerze.

PNG przestawało być tylko zbiorem tekstur.

Zaczynało być próbą odtworzenia miejsc, które sam wcześniej widziałem.

Dróg, którymi naprawdę jechałem.

Pogody, którą pamiętałem.

Kolorów.

Nawierzchni.

Krajobrazu.

Atmosfery.

Prawdziwy świat coraz mocniej przenikał do świata gry.


weiland
HP KD 2131


STOCKHOLM
SÖDERTÄLJE C
E4 E 20
HAMNEN
SCANIA
Södertälje Syd
142





ROZDZIAŁ 08

Kiedy pasja staje się pracą



Z czasem zacząłem organizować podróże specjalnie po to, żeby zobaczyć miejsca na własne oczy i zebrać materiały.

Projekt stopniowo rósł.

Przybywało materiałów, pomysłów i kolejnych rzeczy do zrobienia.

A dzięki ludziom, którzy wspierali moją pracę, w pewnym momencie mogłem zająć się nią na pełny etat.

Wtedy powstało N-ARTWORKS.

Zmieniła się też skala wszystkiego, co robiłem.

Przez lata zgromadziłem ogromną bazę fotografii, nagrań i materiałów referencyjnych.

Dzisiaj mówimy o setkach gigabajtów danych przechowywanych na kilku dyskach twardych.

I nie są to przede wszystkim pliki samego projektu.

Największą część stanowią zdjęcia i nagrania zebrane podczas podróży.

Niektóre mają wiele lat.

Czasami robiłem zdjęcie bez konkretnego planu wykorzystania go.

Po prostu coś mnie zainteresowało.

Jakaś nawierzchnia.

Fragment pobocza.

Mur.

Beton.

Droga.

Detal infrastruktury.

Po kilku latach nagle okazywało się, że właśnie tego potrzebuję.

Fotografia, o której dawno zapomniałem, dostawała drugie życie.

Z czasem wydarzyło się jednak coś jeszcze.

Przestało mi wystarczać fotografowanie tego, co przypadkiem spotykałem podczas pracy.

Zacząłem organizować podróże specjalnie po to, żeby zbierać materiały do projektu.

Jednym z takich wyjazdów były Bałkany w 2023 roku.



Podróże po materiały - boczne drogi, nawierzchnie, skały, pobocza i miejsca, których nie da się dobrze poznać z ekranu.

Słowenia.

Chorwacja.

Bośnia.

Nie był to przypadkowy kierunek.

Było to jeszcze przed premierą dodatku DLC do Euro Truck Simulator 2, który miał obejmować właśnie te rejony.

Chciałem zobaczyć je wcześniej.

Nie na zdjęciach w internecie.

Nie w Street View.

Na własne oczy.

Chciałem przejechać tymi drogami, zobaczyć kolory nawierzchni, infrastrukturę, pobocza, roślinność i cały charakter tych miejsc.

Fotografować.

Nagrywać.

Zapamiętać.

A później spróbować przenieść choć część tego do PNG.

W pewnym sensie droga zataczała coraz większe koło.

Kiedyś fotografowałem świat, ponieważ po nim jeździłem.

Później zacząłem po nim jeździć również dlatego, że chciałem go fotografować.

ROZDZIAŁ 09

Nie miałem gotowej ścieżki



Nie było gotowej ścieżki. Była ciekawość, kolejne kilometry i uczenie się wszystkiego po drodze.

Jest jeszcze jedna rzecz, która jest dla mnie ważna w tej historii.

Nie miałem wykształcenia w kierunku IT ani grafiki komputerowej.

Nie kończyłem szkoły przygotowującej do tworzenia tekstur, modeli czy prowadzenia projektu takiego jak PNG.

Tego wszystkiego uczyłem się sam.

Każdego kolejnego programu.

Każdej technologii.

Grafiki.

Tekstur.

Modelowania.

Materiałów.

Edycji.

Później kolejnych rzeczy, których wymagał rozwój projektu.

Metodą prób i błędów.

Szukanie informacji.

Test.

Błąd.

Kolejny test.

Kiedy jako szesnastolatek wyjechałem do Niemiec, nie miałem przygotowanego planu na następne dwadzieścia lat.

Wiedziałem, że chcę jeździć.

Jednocześnie coraz więcej czasu spędzałem przy komputerze, ucząc się rzeczy, które wtedy były dla mnie po prostu hobby.

Nie miałem nauczyciela.

Nie miałem szkoły, która prowadziłaby mnie krok po kroku.

Miałem komputer, internet, ciekawość i ogromną determinację.

Koledzy czasami patrzyli na to, co robię, i mówili, że jestem dziwny.

W tym wieku większość ludzi miała zupełnie inne zajęcia.

Ja po pracy albo pomiędzy trasami potrafiłem godzinami siedzieć przy grafice, teksturach i kolejnych eksperymentach.

Nie wiedziałem wtedy, dokąd mnie to wszystko doprowadzi.

Nie wiedziałem, że kiedyś będę mógł z tego żyć.

Nie wiedziałem nawet, czy cokolwiek z tego kiedykolwiek będzie mi potrzebne.

Po prostu robiłem swoje.

Jakbym gdzieś w środku wiedział, że ma to sens.

Dzisiaj część ludzi z tamtych czasów nadal jest obecna w moim życiu.

Innych już nie ma.

Każdy poszedł swoją drogą.

Z perspektywy czasu chyba właśnie to jest dla mnie w tej historii najważniejsze.

Nie miałem gotowej ścieżki.

Musiałem zbudować ją sam.

ROZDZIAŁ 10

Kiedy pasja spotyka biznes



Projekt z czasem stał się pracą i firmą, ale u jego podstaw nadal pozostawała ta sama droga.

Wraz z rozwojem PNG pojawiło się też pytanie, którego na początku w ogóle nie było.

Jak utrzymać to wszystko przy życiu?

Projekt wymagał coraz więcej czasu.

Sprzętu.

Miejsca na dane.

Oprogramowania.

Podróży.

Kolejnych godzin pracy.

Z czasem pasja zaczęła funkcjonować również jako firma.

I wtedy nastąpiło zderzenie z zupełnie inną rzeczywistością.

Nie wystarczyło już umieć tworzyć.

Pojawiły się podatki.

Księgowość.

Dokumenty.

Telefony.

Koszty.

Odpowiedzialność.

Rzeczy, o których człowiek nie myśli, kiedy zaczyna dla zabawy robić pierwszą teksturę drogi.

Nie wszystkie decyzje były łatwe.

Nie wszystkie spotykały się ze zrozumieniem.

Jedną z nich były płatne aktualizacje.

Z dzisiejszej perspektywy wiele rzeczy zrobiłbym zapewne inaczej. Wtedy jednak wszystkiego dopiero się uczyłem.

Tak samo jak wcześniej uczyłem się grafiki, później musiałem nauczyć się prowadzenia firmy.

Niemiecka biurokracja również potrafiła być bardzo wymagająca.

Problemy z księgowością, urzędami czy podatkami potrafiły zajmować czas, który znacznie chętniej spędziłbym przy projekcie.

Bywały momenty, kiedy miałem wrażenie, że zamiast tworzyć, rozwiązuję problemy, o których kilka lat wcześniej nie wiedziałem nawet, że istnieją.

Ale to również stało się częścią tej drogi.

Pasja, która kiedyś była czymś robionym po godzinach, stała się pracą.

A wraz z tym przyszła odpowiedzialność nie tylko za projekt, ale również za firmę, która wokół niego powstała.

Z czasem zmieniał się nie tylko sam projekt.

Zmieniałem się również ja.

Na początku zajmowałem się przede wszystkim grafiką i teksturami. Później dochodziły kolejne rzeczy — materiały, modele 3D i coraz bardziej złożone elementy świata, który chciałem odtworzyć.

Wiele z tego uczyłem się po drodze. Często dlatego, że po prostu potrzebowałem zrobić coś, czego wcześniej nie potrafiłem.

Zmieniała się również skala całego przedsięwzięcia.

Kiedyś znałem praktycznie każdego klienta. Rozmawiałem z ludźmi bezpośrednio, odpowiadałem osobiście i do wielu spraw podchodziłem bardzo indywidualnie. Przy mniejszym projekcie było to możliwe.

Z czasem wiadomości, pytań i obowiązków zrobiło się jednak tak dużo, że nie dało się już pracować w ten sam sposób.

Musiałem nauczyć się stawiać granice i oddzielić kontakt z klientami od reszty pracy.

Nie było to łatwe.

Były też okresy, w których psychicznie było naprawdę trudno. PNG przez cały ten czas powstawało równolegle z normalnym życiem — z jego dobrymi i znacznie trudniejszymi momentami.

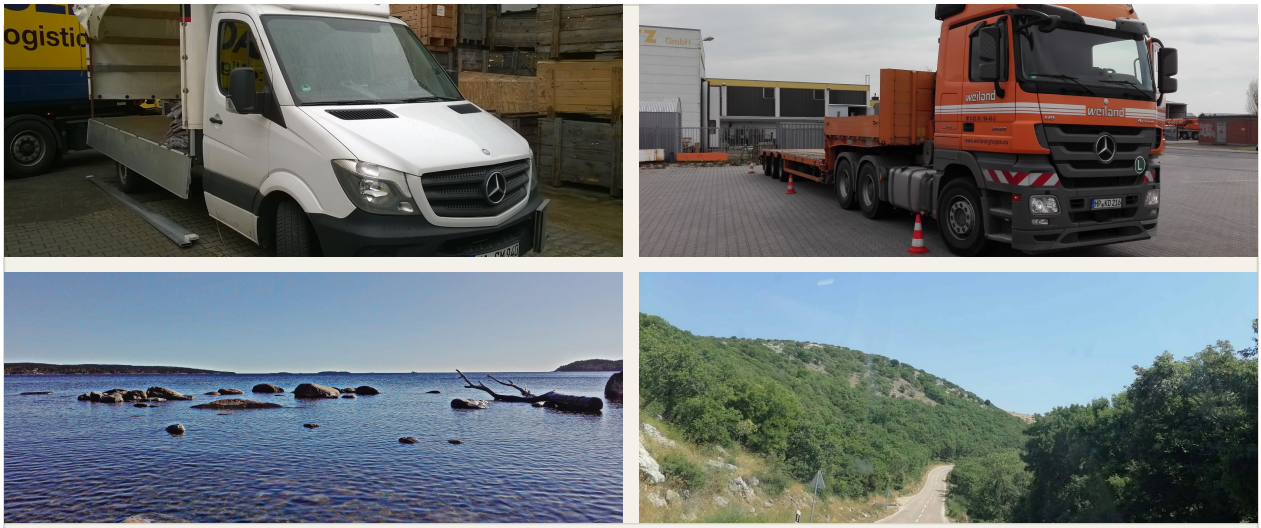
Z czasem zrozumiałem również, że rozwój nie zawsze oznacza robienie więcej.

Czasem oznacza nauczenie się, kiedy zwolnić, gdzie postawić granicę i czego nie da się już robić tak samo jak na początku.

Być może właśnie dlatego po dziesięciu latach nie potrafię patrzeć na PNG wyłącznie jak na produkt.

ROZDZIAŁ 11

Dziesięć lat



Kilka etapów jednej historii: busy, ciężarówki, Skandynawia i podróże organizowane już specjalnie po materiały.

Kiedy patrzę dziś na PNG, czasami trudno mi uwierzyć, ile rzeczy zmieściło się w tych latach.

Nie chodzi nawet o liczbę tekstur, modeli, aktualizacji czy kolejnych wersji.

Najbardziej uderza mnie to, ile życia wydarzyło się w tym czasie obok nich.

Trasy.

Kraje.

Ciężarówki.

Ludzie.

Rodzina.

Dobre momenty.

Trudne momenty.

Godziny przed komputerem.

Noce na parkingach.

Tysiące kilometrów dróg.

Setki tysięcy zdjęć i plików.

Problemy, których nie potrafiłem rozwiązać.

A potem chwile, kiedy po wielu godzinach nagle wszystko zaczynało działać.

Nie chcę robić z tych dziesięciu lat pomnika.

PNG nigdy nie było idealne.

Ja też popełniałem błędy.

Zmieniały się moje pomysły, podejście i sposób pracy.

Wiele rzeczy trzeba było poprawiać, przebudowywać albo zaczynać od nowa.

Ale chyba właśnie dlatego ta historia jest dla mnie ważna.

Bo nie jest historią gotowego produktu.

Jest historią procesu.

Drogi.

ROZDZIAŁ 12

Droga zatoczyła koło



Prawdziwe drogi tworzyły później drogi wirtualne. Z czasem jedno zaczęło prowadzić do drugiego.

Przez lata jeździłem po Europie jako kierowca.

Od busów, przez ciężarówki, aż po transporty gabarytowe.

Po drodze fotografowałem i nagrywałem świat, który mnie otaczał.

Później te materiały trafiały do komputera.

Ze zdjęć powstawały tekstury.

Z tekstur powstawały elementy wirtualnego świata.

A z czasem zacząłem podróżować również po to, żeby zdobywać materiały do tego świata.

Prawdziwe drogi zaczęły tworzyć drogi wirtualne.

A wirtualny świat stał się jednym z powodów do odkrywania kolejnych prawdziwych miejsc.

I właśnie tutaj chyba wszystko zatacza koło.

Kiedy miałem kilka lat, próbowałem znaleźć wyjście poza mapę.

Chciałem zobaczyć, co jest dalej.

Co znajduje się za granicą świata przygotowanego przez kogoś innego.

Po latach robiłem właściwie dokładnie to samo.

Tylko tym razem mapa była prawdziwa.

Jeździłem po Europie.

Patrzyłem.

Fotografowałem.

Zbierałem materiały.

Próbowałem zauważać rzeczy, obok których większość ludzi przejeżdża bez zastanowienia.

A później zabierałem fragmenty tego świata ze sobą i próbowałem przenieść je z powrotem do komputera.

Dlatego ta historia nigdy tak naprawdę nie była tylko o grze.

Była o ciekawości.

O odkrywaniu.

O potrzebie zobaczenia, co znajduje się trochę dalej.

O próbie dostrzeżenia rzeczy, których zwykle się nie zauważa.

I właśnie dlatego „Droga do PNG” ma dla mnie więcej niż jedno znaczenie.

To była moja droga.

To były drogi Europy.

I wreszcie — drogi oraz nawierzchnie, które przez wszystkie te lata fotografowałem, zapamiętywałem i zamieniałem w tekstury.

Minęło dziesięć lat.

A kiedy patrzę na to wszystko dzisiaj, chyba najlepiej potrafię powiedzieć to w najprostszy sposób.

To nie tylko mod.

To pasja.

To życie.

To PNG.



Dziesięć lat później nadal najważniejsze pozostaje to samo: ciekawość tego, co znajduje się dalej.

Dziękuję, że przez te lata byliście częścią tej drogi.

N-ARTWORKS / PNG • 2016-2026