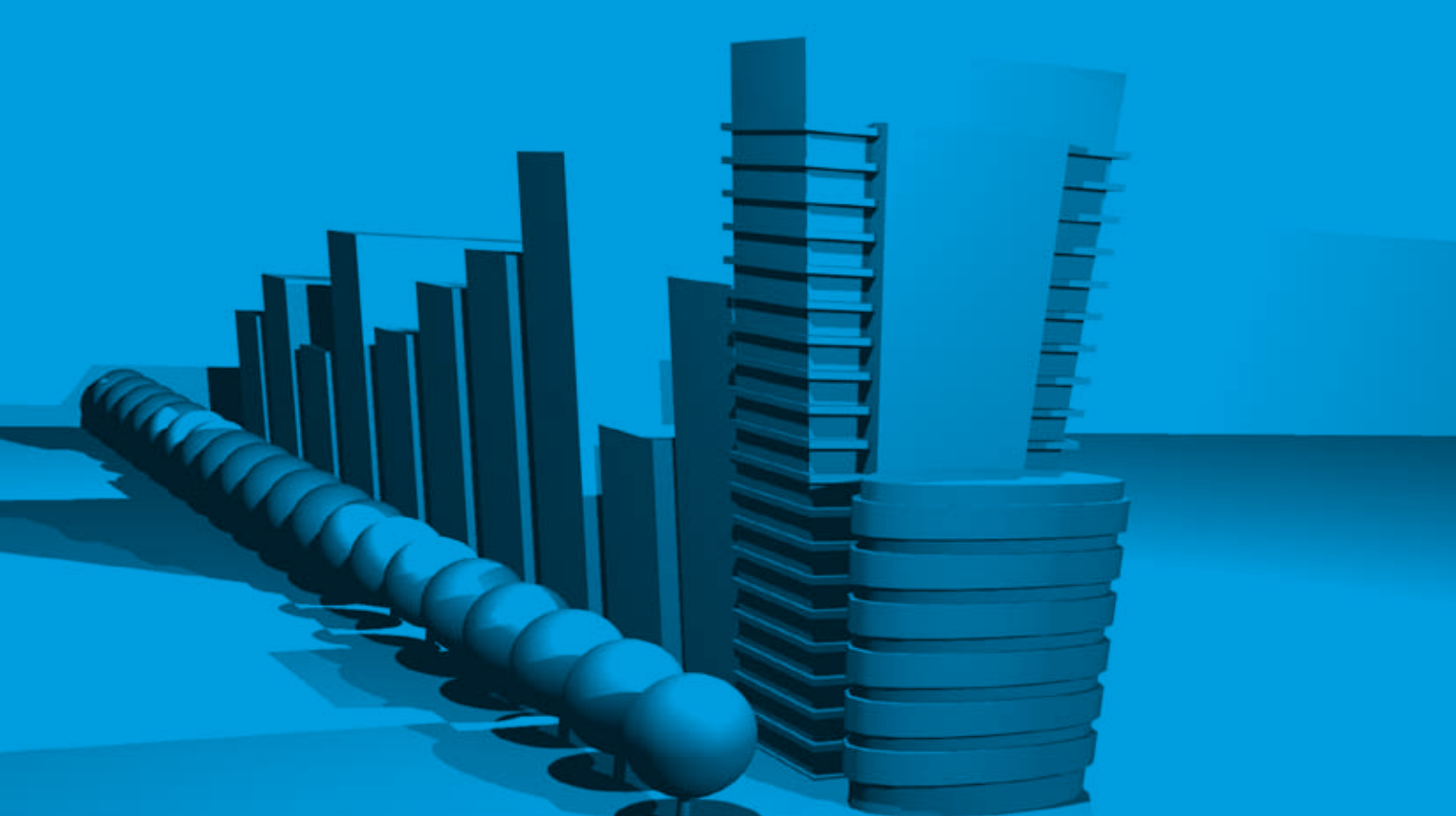




06.518 Pràctica Animació

Francesc Bermúdez Bernabeu



PROCÈS DE TREBALL

INTRODUCCIÓ

Per desenvolupar l'explicació del projecte s'ha estructurat l'informe en 7 parts que estarien separades de la següent manera:

1. Idea i selecció de l'audio
2. Estructura narrativa i primer esboç
3. Creació de personatges i dibuix
4. Storyboard-animàtica
5. Animacions 2D Flash
6. Animacions i fons en 3D Max
7. Muntatge de la pel·lícula

A més s'ha fet un càlcul aproximat del temps d'execució del projecte per tenir una referència real del cost de l'animació.

1. IDEA I SELECCIÓ DE L'AUDIO

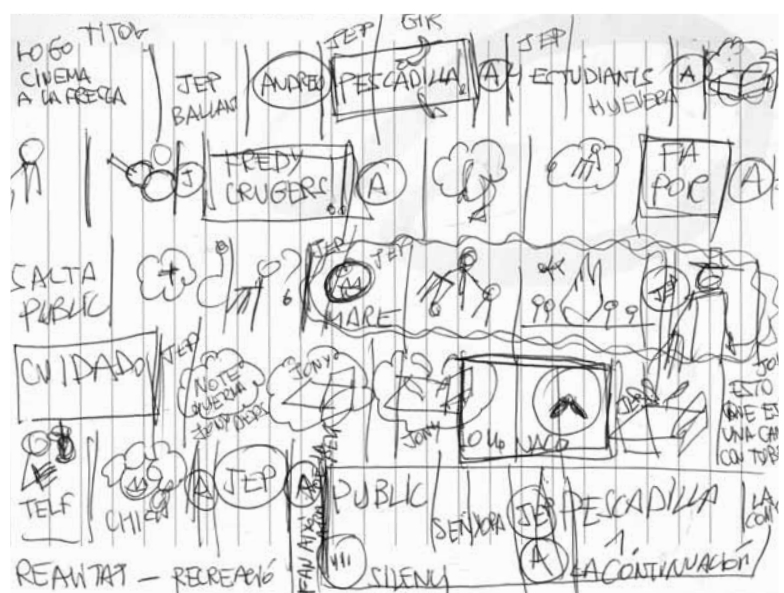
Temps d'execució: aproximadament 2 hores durant 3 dies d'anàlisi mental

La idea d'animar un audio de La Competència rondava desde feia mesos. La selecció del guió ha estat un element clau pel desenvolupament del projecte. La idea d'aprofitar un text original de La Competència com a fil conductor de l'animació ha permès estalviar temps en la realització del guió i poder centrar-se amb els aspectes visuals del clip, a més de disposar del canal de so íntegrament sense necessitat de feina d'edició d'audio.

2. ESTRUCTURA NARRATIVA I PRIMER ESBOÇ

Temps d'execució: aproximadament 4 hores durant 4 dies d'anàlisi mental

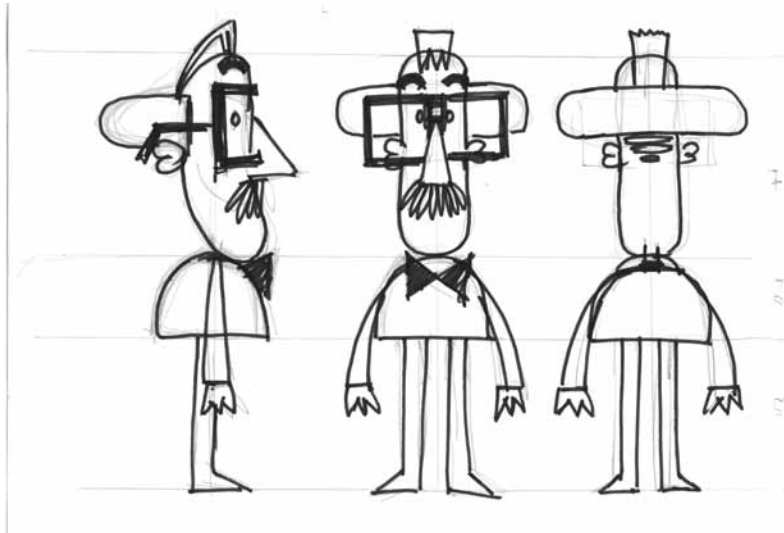
Un primer pas ha estat trobar els elements de narratius del clip. Analitzant la locució s'ha intentat estructurar la història en les parts que formen l'estructura narrativa clàssica: **introducció** (quan apareix el títol de Pescadilla en Elm Street), **nus** (fins que es produeix un petit silenci i parla la senyora del públic) i **desenllaç** (quan es decideix aturar la narració i es plantejen fer una seqüela). Aquesta estructuració mental de la història es tradueix en aquest primer esboç narratiu:



3. CREACIÓ DE PERSONATGES I DIBUIX

Temps d'execució: aproximadament 21 hores durant 7 dies de feina de dibuix

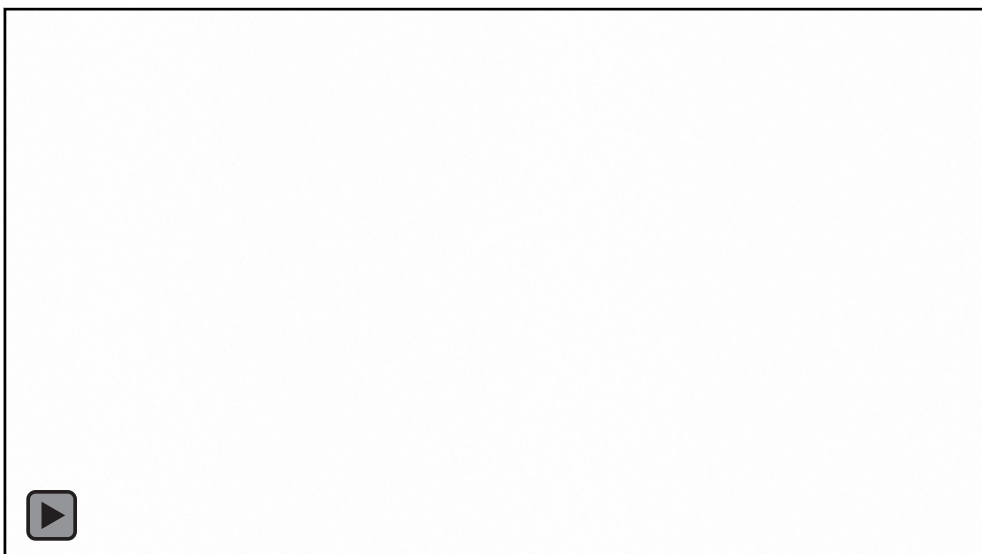
El procés de creació de personatges, definició de l'estil gràfic i dibuix del storyboard ha estat marcat per la necessitat de simplificació del detall per poder realitzar l'animació de forma no gaire laboriosa. S'ha ideat un estil simple i bastant esquemàtic però amb l'aire humorístic que requereix el tipus de guió. El dibuix s'ha fet a llapis i després s'ha escaneixat per fer servir com base del storyboard i de l'animàtica.



4. STORYBOARD-ANIMÀTICA

Temps d'execució: aprox. 12 hores durant 3 dies de feina de muntatge de video

Una vegada aconseguit l'estil i el dibuix s'ha muntat el storyboard-animàtica sobre la base de l'àudio en Adobe Premiere. Aquest procés ha estat, en la meua opinió, un dels més importants ja que s'ha definit la narració dels plans cinematogràfics i la durada dels clips que després s'hauràn d'animar.



5. ANIMACIONS 2D FLASH

Temps d'execució: aproximadament 50 hores durant 10 dies de feina de redibuix i d'animació

En aquest procés s'han redibuixat vectorialment els esboços escanejats. Aquest pas ha estat especialment laboriós i a la vegada important ja que durant aquest moment s'evalua la manera d'animar el dibuix de la forma més productiva. Això implica agrupar els elements vectorials de manera eficient i reutilitzables durant el procés d'animació en Adobe Flash. S'han utilitzat animacions del tipus clàssiques, de moviment i de forma així com animacions frame a frame en molts casos. Un aspecte important ha estat coneixer la durada de cada pla-animació per mitjà de l'animàtica. Aquest fet ha ajudat a generar tots els clips necessaris amb la durada exacte requerida al muntatge final i així poder ajustar el moviment al temps reservat per a cada pla. En quasi tots els casos aquests clips només incorporen els personatges sense el fons, ja que aquest està generat a banda en 3D Max. El resultat final de l'animació Flash és exportat en format de video MOV i introduït al muntatge final en Adobe Premiere. Cal afegir que els arxius MOV inclouen un canal alfa de transparència per veure els fons afegits directament en una capa diferent d'Adobe Premiere.

6. ANIMACIÓ I FONTS EN 3D MAX

Temps d'execució: aprox. 10 hores durant 3 dies de feina de modelatge 3D

Els fons i les animacions 3D han estat generats en 3D Max. Són escenes simples i de modelatge minimalista que serveixen de fons de l'animació. Estàn il·luminades amb la convenció de 3 punts de llum (més algunes altres de suport). Les càmeres s'utilitzen per generar les diferents vistes d'una mateixa escena, per tant, en alguns casos un mateix arxiu MAX genera diferents imatges de fons JPG. En l'animació dels edificis s'ha animat la càmera amb un recorregut virtual i s'ha generat un arxiu MOV per incorporar al muntatge final. El procés de renderitzat dels diferents arxius ha creat algunes imatges JPG i un video MOV.

7. MUNTATGE DE LA PELÍCULA

Temps d'execució: aprox. 6 hores durant 2 dies de feina de muntatge i renderització

Finalment s'ha inclòs els fons i animacions 3D al muntatge de video, s'han fet petits ajustos a les diferents capes de Adobe Premiere i s'ha generat el video final,

CONCLUSIÓ

En la meua opinió, la força d'aquesta animació resideix en l'audio de La Competència. El mèrit de l'animació ha estat construir una narrativa visual (planificació de l'estructura, enquadrament de plans...) per mostrar una visió personal del sketch del programa de radio. El cost en temps seria de 105 hores i 32 dies aproximadament.

L'enllaç del video a Youtube és:

<http://www.youtube.com/watch?v=Su4UizB4BMc>