

Informe del vídeo

Un tesoro muy útil

Pràctica Vídeo
Grau Multimèdia
Joan Montoliu

Introducció

Sobre la documentació entregada en aquesta pràctica, vull comentar que no ha sigut possible entregar tot el material degut el pes dels documents, per això he considerat entregar els més significatius. Tot i així al final de la pàgina deixo una adreça de Dropbox, on el consultor podrà accedir a la resta de material si ho considera necessari. També deixo l'adreça de YouTube on es pot accedir al vídeo final.

Pel que fa al procés que he seguit per a realitzar aquest vídeo, només comentaré el de l'a realització del vídeo. De manera que aprofito aquesta introducció per comentar breument el procés tècnic seguit per a l'animàtica i el "storyboard":

Un cop decidit el guió, em vaig proposar de realitzar uns esbossos que fossin prou definits com per poder-los aprofitar per vectoritzar posteriorment. Per a la seva realització, vaig utilitzar l'ajut de Photoshop i una tauleta digital. Per a muntar l'animàtica vaig utilitzar l'Adobe Premiere, on apart d'aprofitar els dibuixos del "storyboard" hi vaig inserir els sons, aquests extrets d'una pàgina amb llicència lliure <http://www.sonidosmp3gratis.com/cartoon>.

Adreces de material

Dropbox: https://dl.dropbox.com/u/56366813/Pr%C3%A0ctica_video.zip (conté documents originals de Flash, Illustrator i el vídeo final).

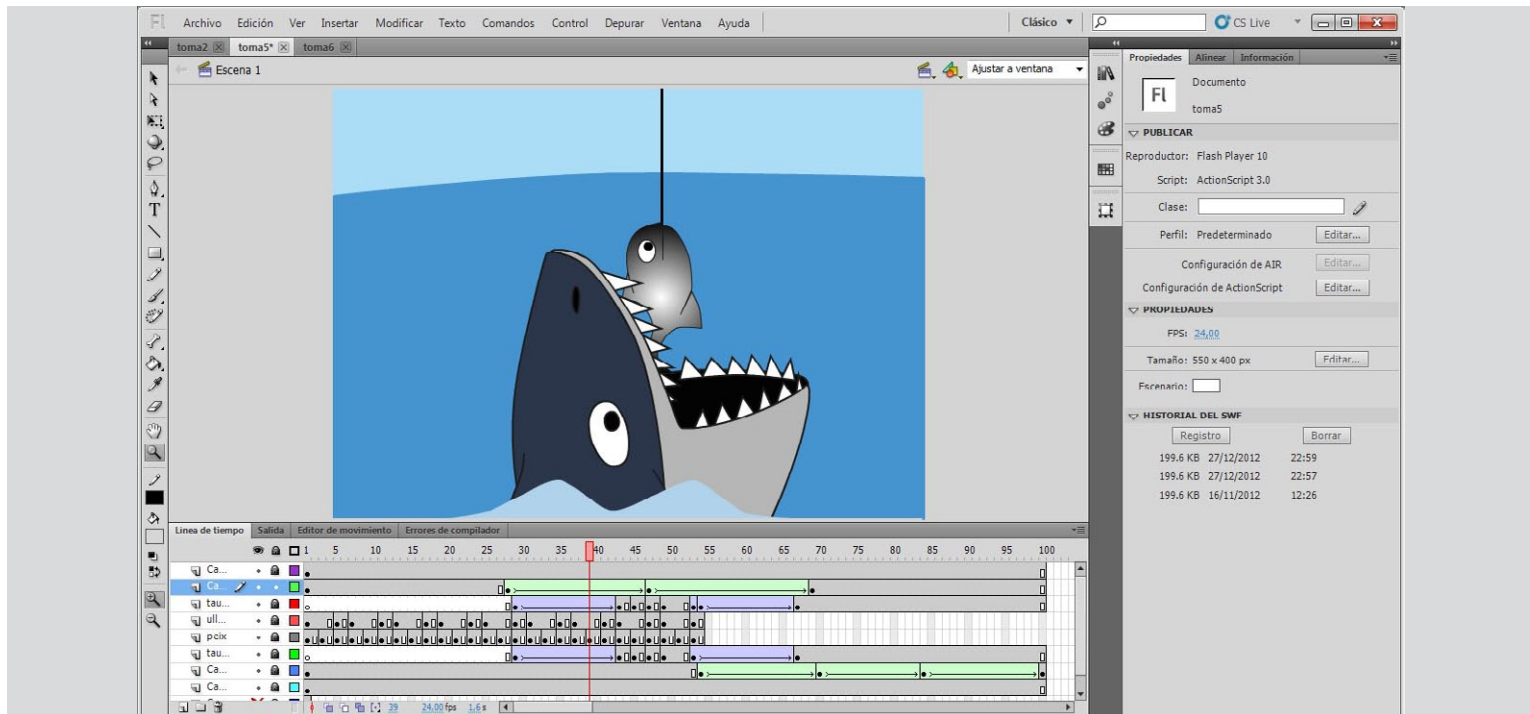
YouTube: <http://youtu.be/qIAbNXw9Dbo> (vídeo final).

Procés de realització del vídeo



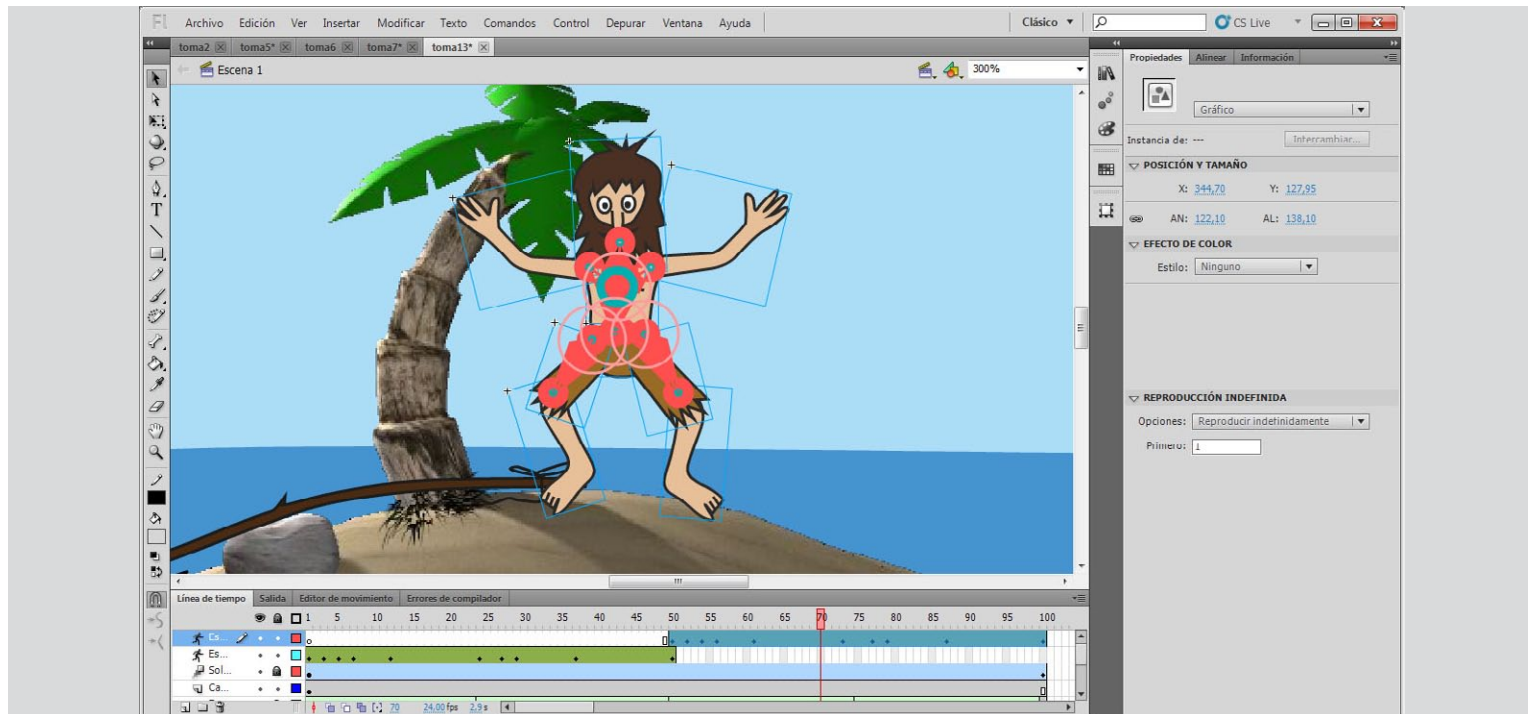
Vectorització dels personatges

Un cop decidit quina part de l'animació seria amb 2D i 3D, calia vectoritzar el 2D. Mitjançant els dibuixos de base del "storyboard" i l'ajut de l'Adobe Illustrator, vaig importar les imatges dels dibuixos i les vaig utilitzar com a fons per resseguir i millorar. Com que no tot havia de ser amb 2D, només vaig realitzar els personatges i objectes afectats. Un cop vectoritzat cada personatge, van ser guardats tenint cura de que tots els elements estessin agrupats correctament i no hi hagués cap problema a l'hora d'animar. Per exemple en la imatge del naufrag saltant, vaig agrupar la part dels peus, pantalons, cintura (part superior pantalons), cos, els braços i el cap. En total 9 grups que un cop a Flash es podien articular perfectament.

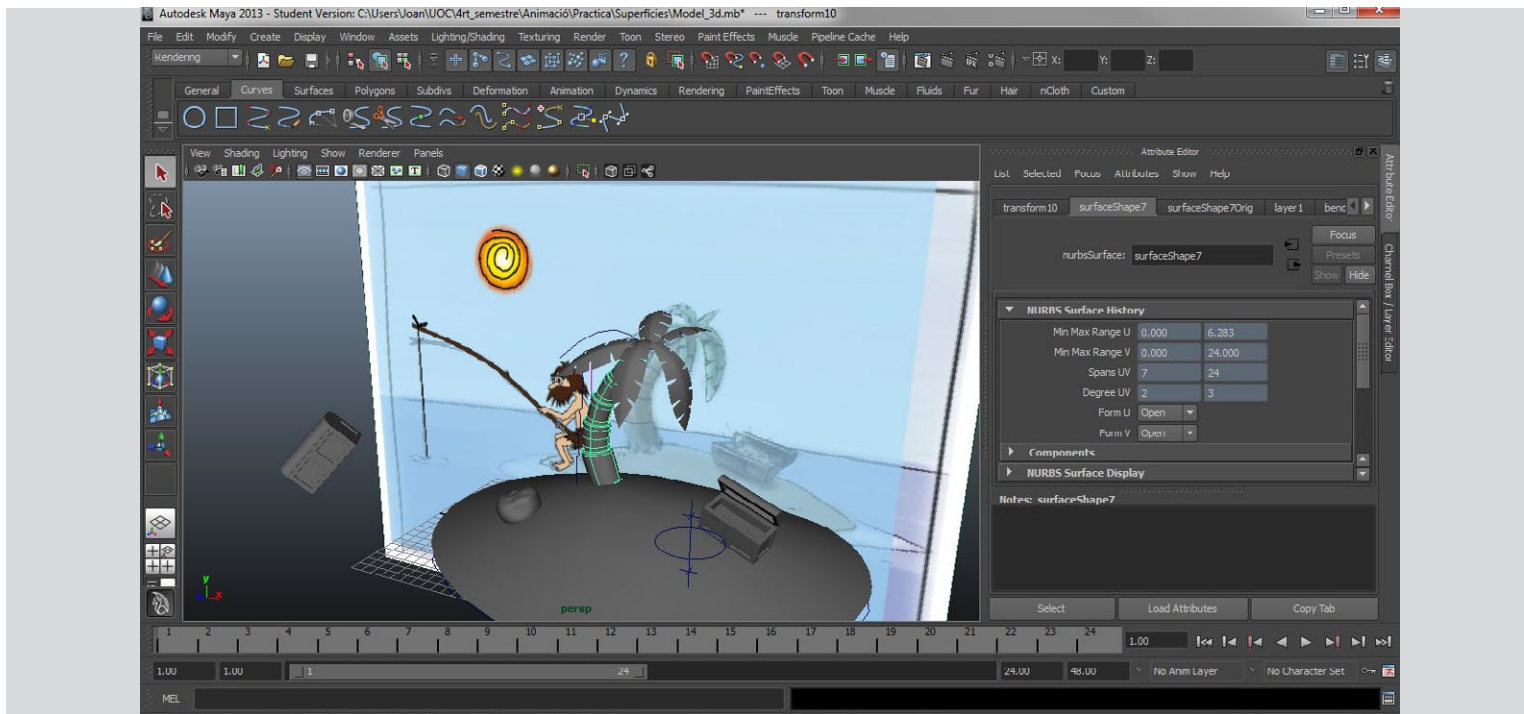


Animació 2D amb Flash

En aquesta part, és on vaig tenir més feina ja que la major part del vídeo està fet amb Flash. Per començar calia preparar l'àrea de treball, un escenari de 550x400 i 24 fs. Seguidament vaig importar una imatge de fons que m'ajudaria a situar els personatges importats d'Illustrator. Els sistemes d'animació van ser diversos, el cas del tauró, les escumes i cordó de la canya, estan realitzades amb interpolacions de forma; ja que implicaven una certa deformació del perfil. Mentre que el sol, el moviment de la canya, el tauró enfonsant-se o desplaçant-se per sobre l'aigua, estan fetes amb interpolacions clàssiques i de moviment. Pel que fa al moviment del peix, vaig optar per animar-lo manualment ja que per a que dones la sensació de moviment, només calien quatre fotogrames i la interpolació de forma no s'aplicava correctament; per això m'havia de replantejar el vectoritzat.

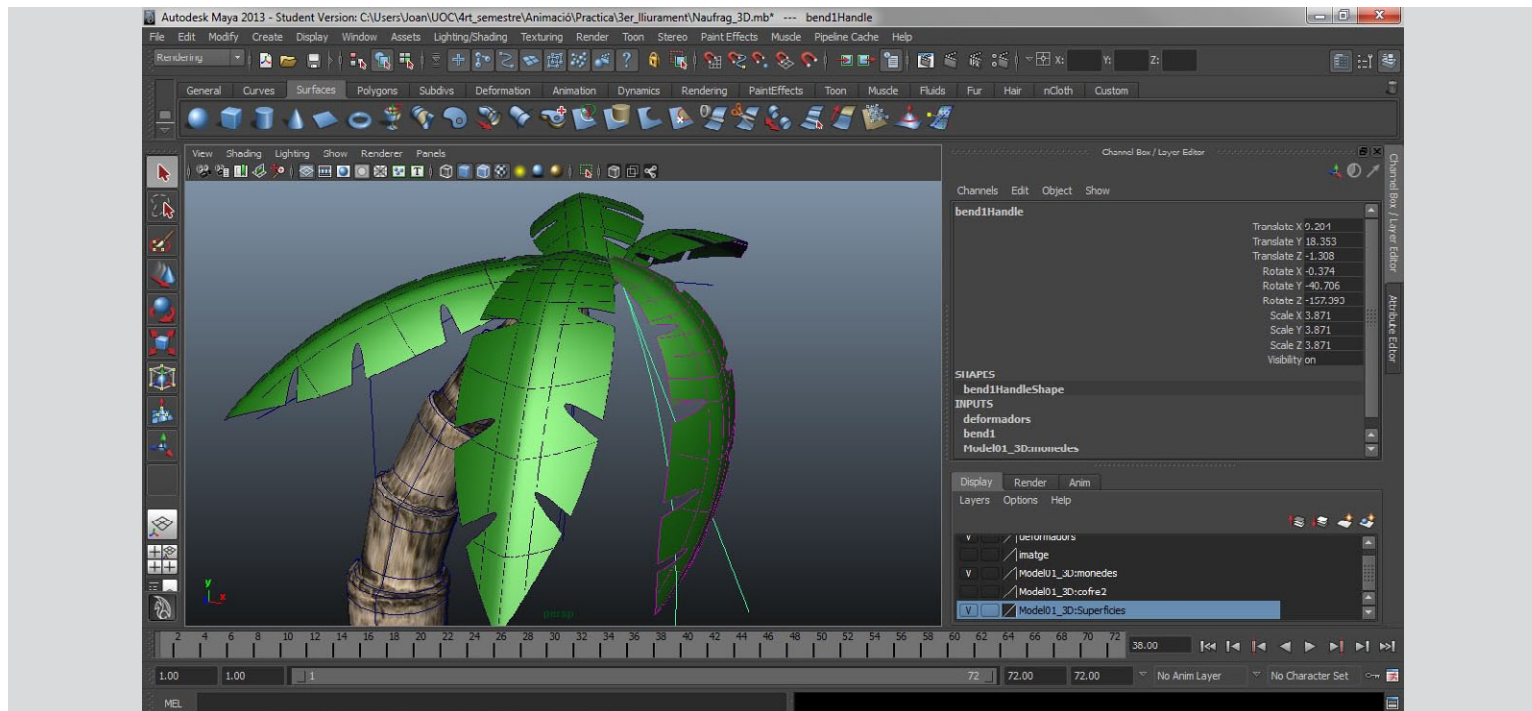


Un altre sistema d'animació que vaig utilitzar és el d'ossos, segurament ho hagués pogut fer tot amb interpolacions, però volia provar aquest sistema i el naufrag saltant era una bona oportunitat. Realment en un principi vaig perdre una mica de temps, fins i tot vaig haver de refer el personatge ja que per desconexença, no estava ben plantejat. Un cop refet i amb tots els seus elements unificats, vaig procedir a convertir-los en símbols i a decidir en quin punt s'articularia cada component. A partir d'aquí vaig crear un esquelet començant per la part central del pit, jerarquitzant-lo cap el cap i les extremitats. Un cop arribat aquest punt l'animació ja va ser més ràpida, fins i tot més còmode que si ho hagués fet amb interpolacions ja que l'esquelet em va permetre fer proves de manera més ràpida.



Modelat del 3D amb Maya

Com a part de la pràctica en 3D, havia decidit que l'illa, el cofre, la pedra i la palmera formarien part d'aquest, de manera que calia modelar-los. Per a la realització vaig seguir un procés similar al de Illustrator, vaig crear un pla en el que hi vaig inserir una imatge que em va servir com a base per a construir els objectes proporcionalment. Els objectes han estat fets bàsicament amb superfícies nurbs excepte la pedra i el cofre, el terra està realitzat amb quatre corbes i una superfície "birail" movent els punts de control posteriorment. La palmera amb una superfície de revolució, partint d'una corba que resseguia el perfil i aplicant un deformador "bend". Les fulles amb una superfície d'extrusió on hi havia una corba del perfil i una de guia. Un cop modelat vaig haver de tallar les superfícies de l'illa i les fulles projectant unes corbes. Finalment la pedra i el cofre els vaig realitzar amb superfícies poligonals, la pedra a partir de deformar una esfera i el cofre amb extrusions.



Animació del 3D amb Maya

En un principi el 3D només servia com escenari del 2D, però finalment em vaig decidir d'animar alguna cosa i si ara hagués de tornar a fer la pràctica segurament animaria més coses, ja que un cop après el concepte ho he trobat molt intuïtiu. Els objectes que he animat són les fulles de la palmera, la intenció era que semblés que una brisa marina les mogués. Per aconseguir aquest efecte vaig utilitzar el deformador "bend", la idea era de que totes les fulles es moguessin cap a la mateixa direcció en el mateix moment, unes més i altres menys, depenent de la resistència que aquestes oferissin al aire. Així es podria aconseguir una sensació de corrent d'aire. Per això vaig aplicar un deformador a cada fulla i vaig forçar més o menys la curvatura depenent de la situació de cada fulla.



Renderització del 3D i importació a Flash

Per aplicar els materials als diferents objectes, vaig utilitzar quatre imatges de textures, sorra, fusta, pedra i una textura de tronc de palmera. Aquestes textures les vaig aplicar en el color dels respectius materials de cada objecte. En el cas de les monedes del cofre i les fulles de palmera, vaig jugar amb els colors del propi material de cada objecte. La part més complexa va ser la de generar tots els fotogrames de l'animació a la mida adequada, de manera que quant s'importessin des de Flash es col·loquessin al seu lloc. Per aconseguir això vaig fer els següents passos: Amb l'ajut del pla de les mateixes dimensions que l'escriptori de Flash, vaig enquadrar la càmera i vaig activar l'opció "Gate Mask". Seguidament vaig configurar el "Render Settings", posant la càmera que volia renderitzar, activant el canal "alpha", posant el número de fotogrames que volia renderitzar i els píxels de resolució que havien de tenir. Un cop renderitzat vaig importar tota la seqüència des de Flash i vaig acabar d'afinar les animacions.



Edició del vídeo amb Premiere

Un cop afinades les animacions amb Flash i exportades en format avi, vaig procedir a fer el muntatge amb Adobe Premiere, on calia deixar cada pla en el temps adequat, sincronitzar els sons correctament i posar els texts de l'inici i final. Un cop acabat el muntatge, per a presentar en aquesta pràctica vaig optar per generar el vídeo amb el format WMV ja que ocupa poc i la seva qualitat és suficient.

Nota legal: Les imatges utilitzades en aquest treball s'acullen al dret de citació de l'article 32 de la LPI, que contempla el dret d'utilitzar imatges ja publicades per a fins docents i d'investigació. Aquesta nota fa referència bàsicament a les imatges de les textures on es pot trobar l'enllaç d'origen a les propietats del document cada imatge.