

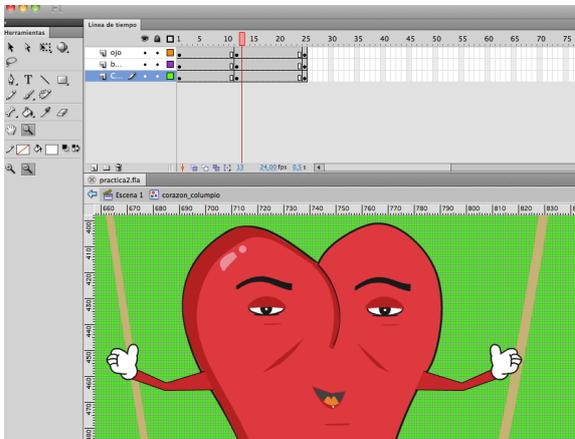
El video se puede ver con mayor calidad en el siguiente enlace:

<https://vimeo.com/56514828>

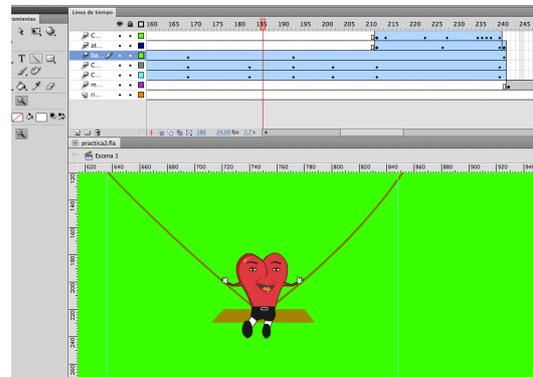
Los personajes de sensiblero, mundano y el pájaro, fueron ilustrados en Adobe Illustrator y animados en 2d con Adobe Flash.

En la mayoría de los casos, los gestos corporales fueron creados mediante clips de película y los movimientos en el escenario mediante interpolaciones de

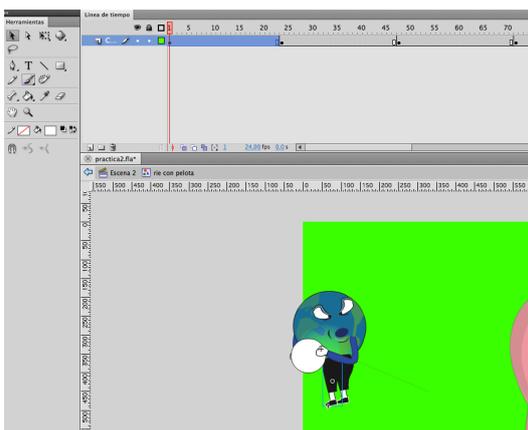
Ejemplo clip de película, sensiblero canta



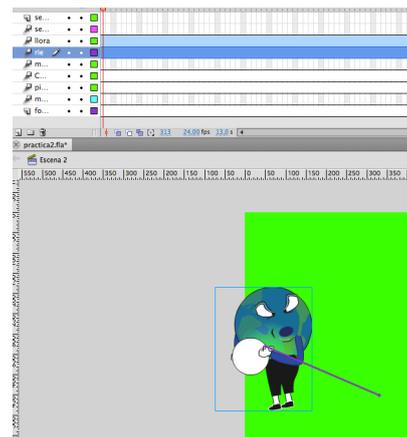
En la línea de tiempo se anima el balanceo.



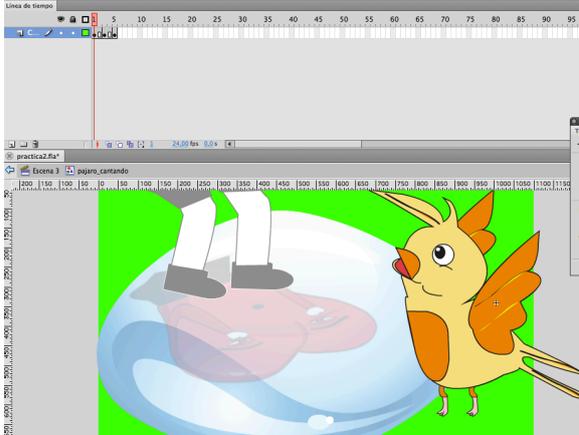
Clip de película de mundano riendo.



En la línea de tiempo, se anima el movimiento.



Clip de película, pájaro canta.



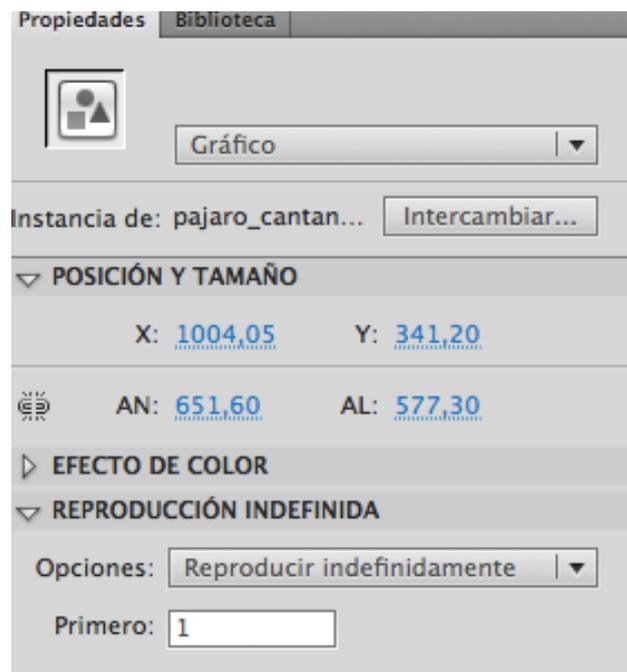
Animación de vuelo.



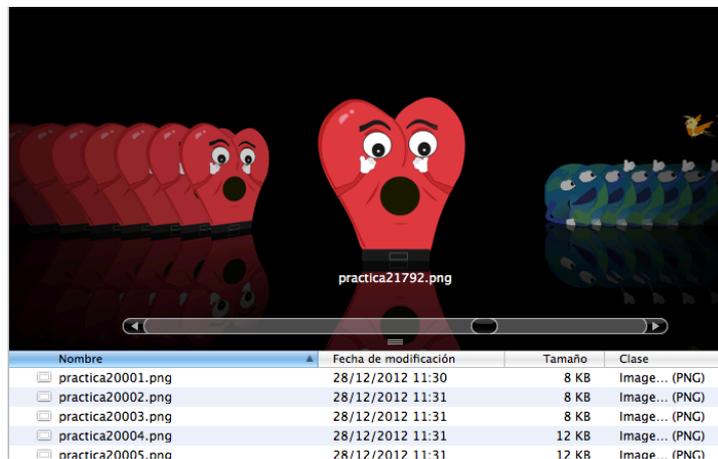
La animación se creó en 5 escenas diferentes, para que la anchura de la línea de tiempo no fuese confusa.

La exportación de la animación, fue una secuencia de png, de esta forma se puede mantener el canal alpha para su posterior integración con el fondo.

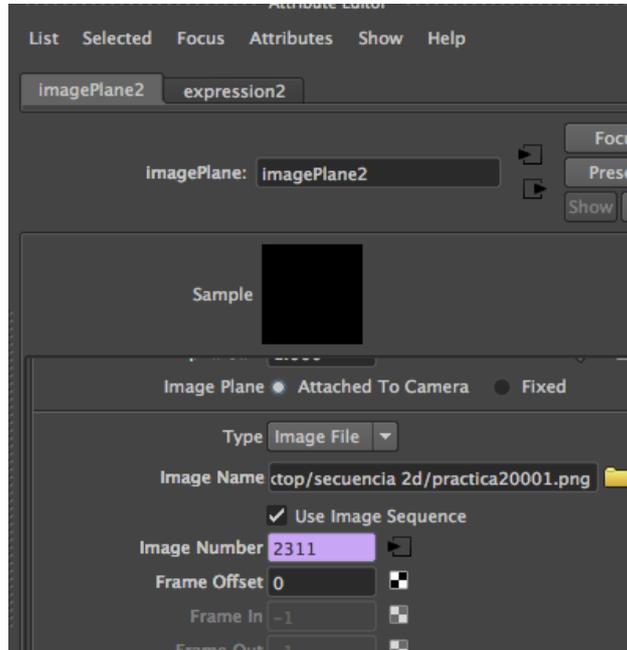
Para ello, hubo que convertir todos los clips de película en símbolos gráficos que se repiten indefinidamente, ya que estos clips, no saldrían en la exportación por no estar representados sus fotogramas en la línea de tiempo.



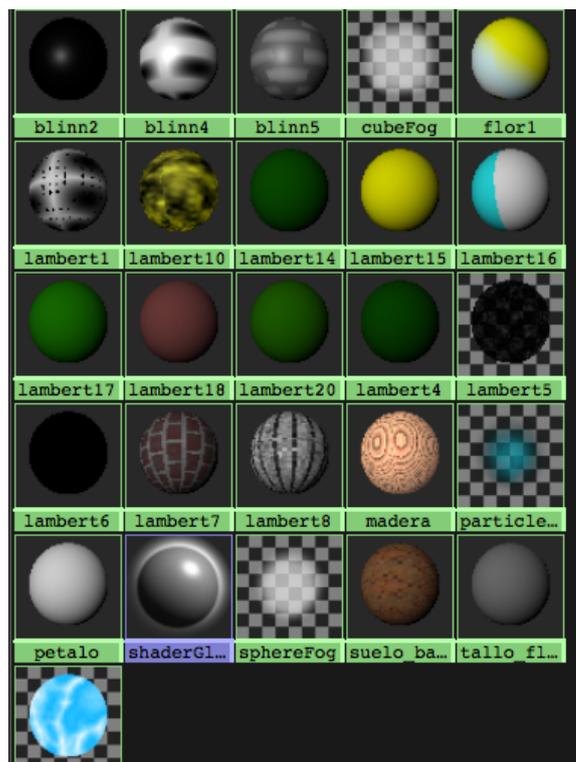
Una vez terminada la animación en 2d y con la secuencia de png exportada con canal alpha, se comenzó a realizar la animación 3d. Para ello las imágenes pngs fueron del tipo nombre0001.png, de esta forma podemos importar esta secuencia en maya y usarlas de plantilla.



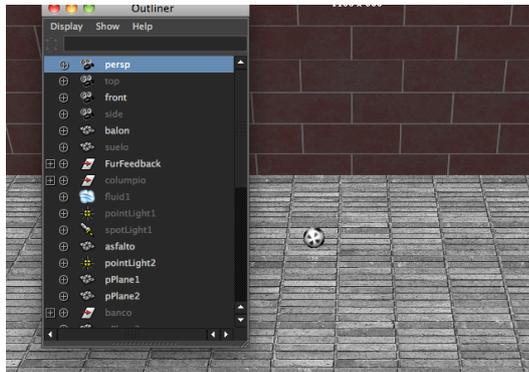
La animación 3d, fue creada para los fondos y la flor. Se situaron las imágenes de la secuencia 2d para que sirviesen de guía.



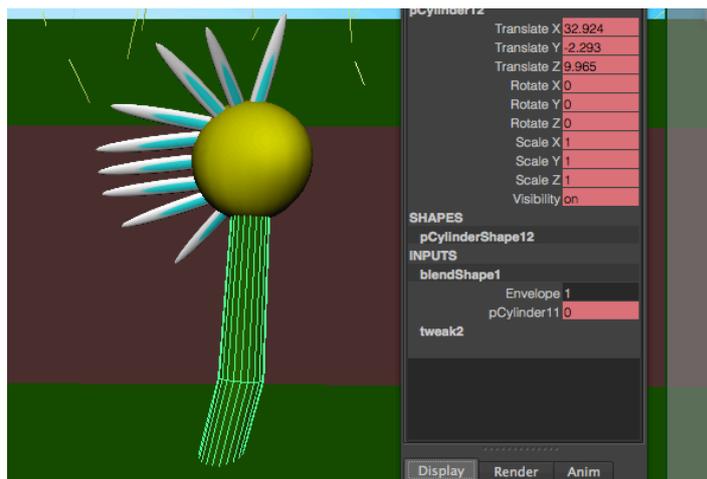
Para los fondos de la animación, se utilizaron muestras de Maya e imágenes ajustadas con adobe photoshop. Para la creación del cielo, se utilizó un fluido 3d de Maya.



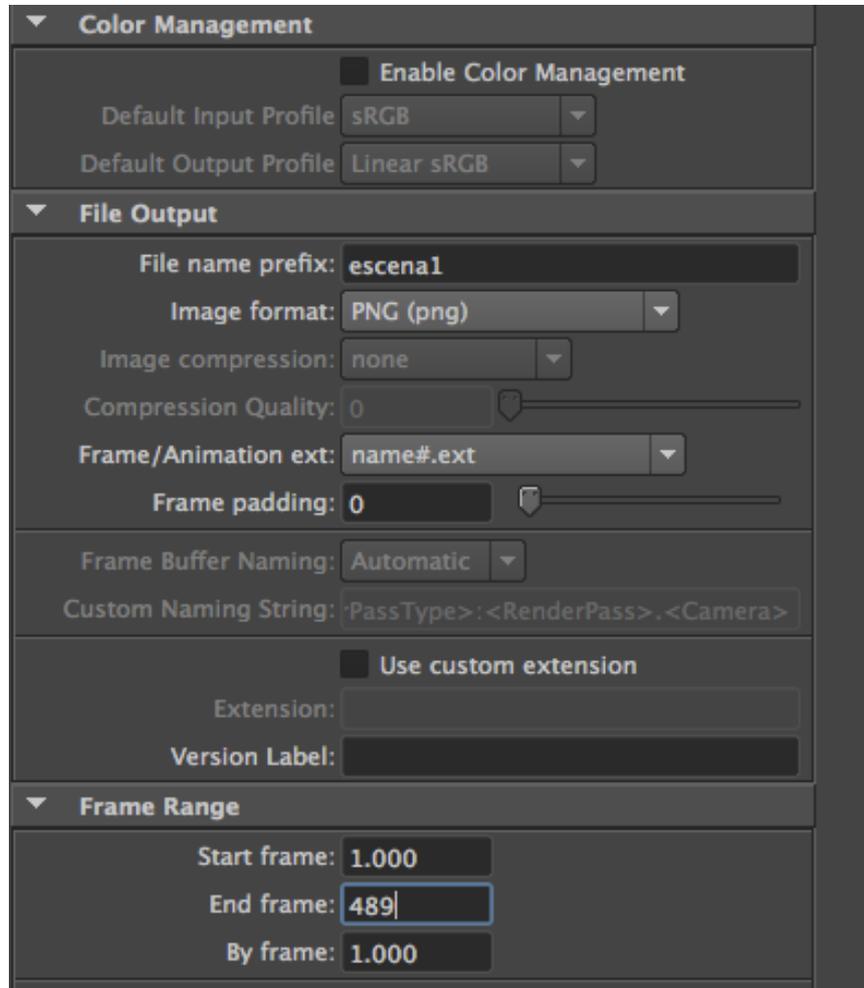
Ya que la animación de personajes era tarea de 2d, la labor fundamental en el trabajo con Maya fue la de los movimientos de cámara. Para ello se tuvo en cuenta constantemente la línea de tiempo de las escenas 2D para usar los fotogramas de referencia en los cambios de perspectiva.



Para la animación del crecimiento de la flor, se usó un blendshape, que cambiaba de valor de 0 a 1 hasta que el tallo pareciera erguido.



El renderizado de la escena en Maya, fue exportado en secuencias de png. Se exportó en tandas de fotogramas coincidentes con las escenas de 2d, para mayor manejo en la edición del video de ambas secuencias (2d y 3d) con Adobe Premier.



Con las dos secuencias exportadas se continuó el trabajo con la mezcla de ambas en Adobe Premier.

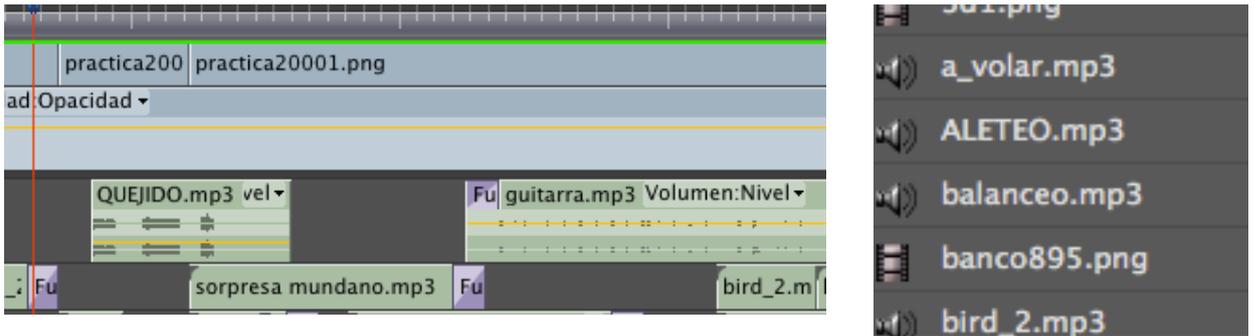
Se importaron ambas, por pistas separadas, el 3d en la primera y el 2d en la segunda. De esta forma, el canal alpha del 2d, deja ver el fondo realizado en 3D.



Fue necesario el uso de cortes en ambos clips, para que las acciones coincidieran en el espacio.

Una vez ajustadas ambas secuencias, se procedió a la edición del sonido. Las voces de los personajes, la canción y la guitarra fueron creadas y editadas en Garageband de Apple y exportadas en formato .mp3.

Los efectos de sonido fueron descargados de <http://www.sonidosmp3gratis.com/> y <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/> bajo la licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported.



Una vez terminado el proceso, el vídeo se exportó con una codificación H.264.

