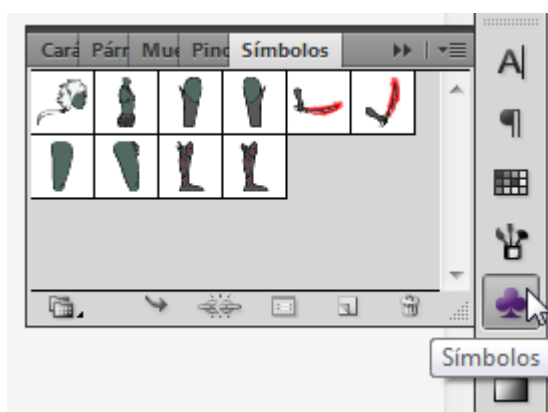
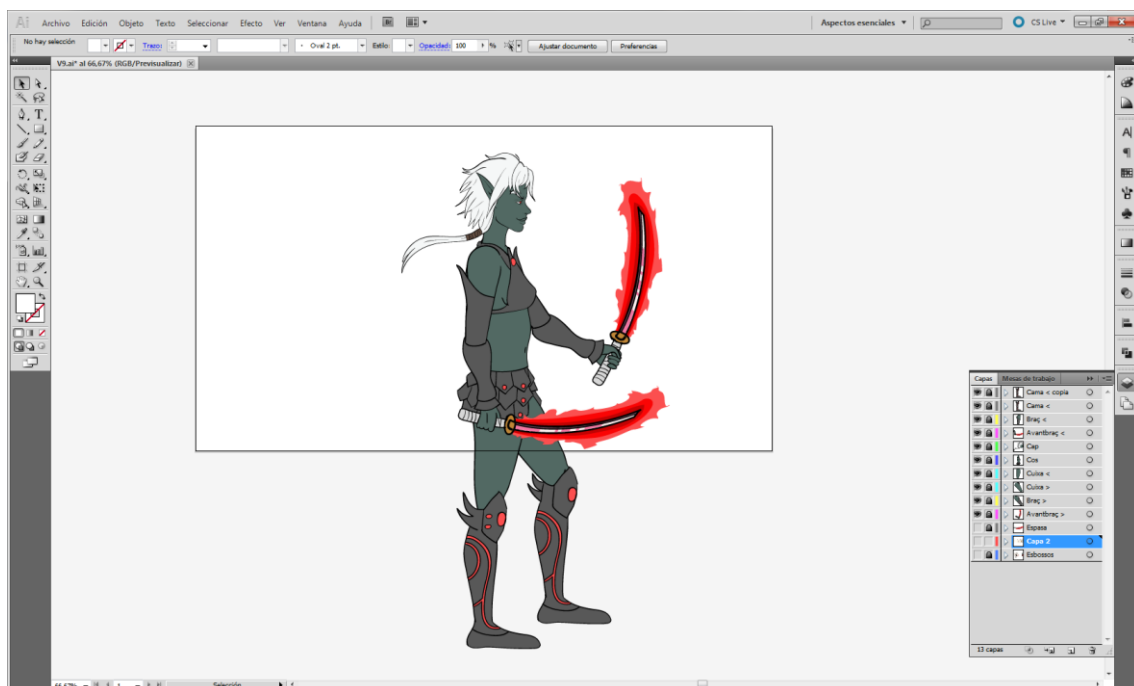


Creació de l'animació en 2D

He fet servir l'Illustrator per a crear tots els dibuixos en 2D. Com que tant l'Illustrator com el Flash són productes d'Adobe, ja estan preparats per compartir arxius, de manera que des de l'Illustrator he anat guardant tots els dibuixos en format *símbol* de flash.

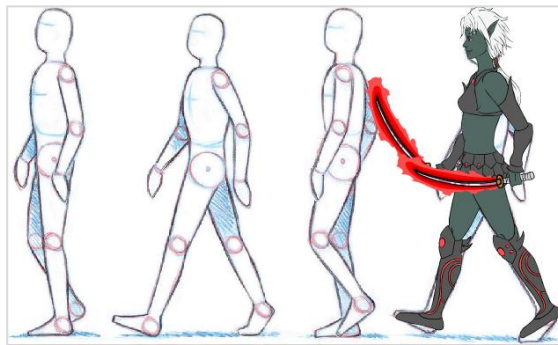
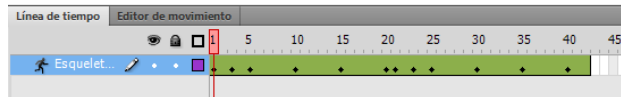


Cada una de les parts del personatge que té moviment està guardat com a un símbol a part.



Després només es tractava d'importar-los al flash i muntar la figura. En aquest cas es tracta del personatge de cos sencer, i he fet servir l'eina *bones* per fer el moviment.

M'he servit de guies per a que el moviment de caminar fos el més realista possible.



La majoria de moviments els he fet a partir de l'eina *bones*, però també he fet servir altres recursos com la interpolació de moviment. En el cas del llançament de la destrat, aquesta apareix des de l'esquerra i fa un gir mentre s'empetiteix (d'acord amb la profunditat). La línia lila marca el recorregut de la destrat.



El moviment de la boca dels personatges, que he fet servir en diverses ocasions, l'he fet a partir de 4 posicions de boca: tancada, mig oberta, molt oberta i posició de "o".



Creació de l'animació en 3D

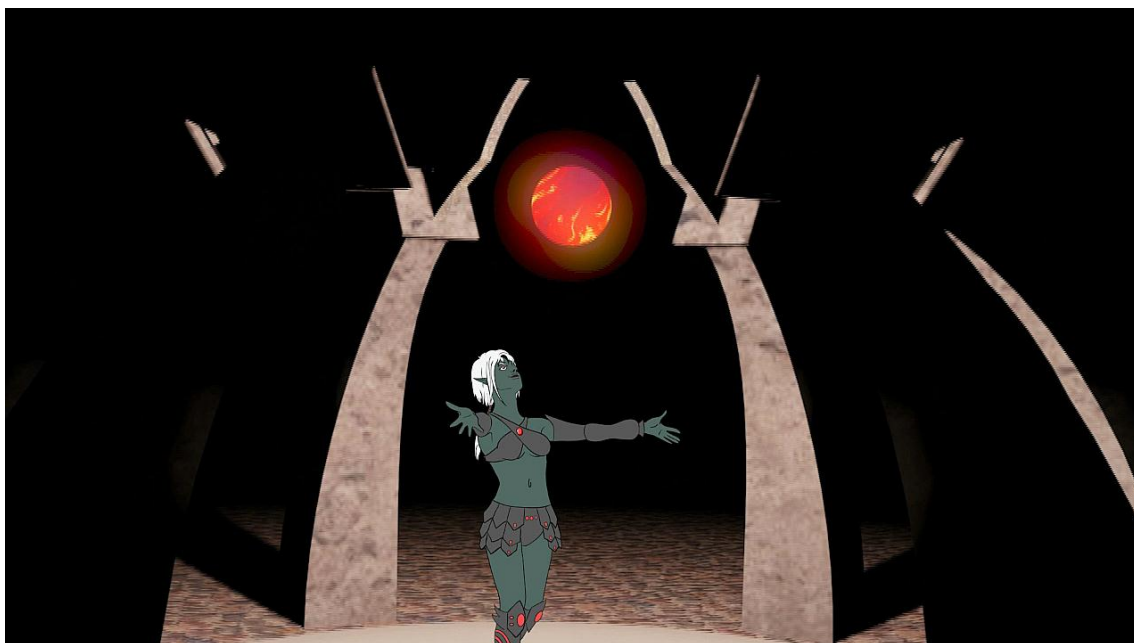
La majoria de fondos en 3D són estàtics. Per a aconseguir-los he anat situant càmeres dins l'escenari i he fet el *render* des del punt de vista de cada una d'elles.

Al principi de l'animació, però, hi ha una seqüència de 3D en moviment. En aquesta s'obra una porta que no es veu, però representa que la llum entra a la sala a través seu. Quan la porta s'obra els llums que he col·locat a l'escena s'encenen progressivament. La càmera és el punt de vista de la noia que entra a l'escena i fa uns quants passos feixucs. Per simular els passos la càmera puja i baixa segons el moviment que farien els ulls de la noia.



Més endavant hi ha una altra seqüència de 3D en moviment, que passa a la sala del temple on hi ha la bola màgica. En aquest cas, hi ha una càmera que enfoca la càmera i després baixa, juntament amb la bola, fins a la posició on hi ha la noia.

Per fer aquesta escena he gravat primer l'animació en 3D, i després amb el Premiere he afegit la noia en 2D, fent que aparegués des de sota.



Edició del so

El so que he fet servir al resultat final és el mateix que el de l'animàtica. Tots els sons estan extrets d'internet des de diverses fonts. Vaig convertir tots els sons en una seqüència única amb el Flash quan vaig fer l'animàtica, i només m'ha calgut exportar-lo per aplicar-lo al vídeo final.

Resultat final

Al final, he importat el 2D del Flash, el 3D del Max i el so, i els he unit en un de sol fent servir el Premiere. Després de quadrar-ho tot he produït la pel·lícula final.