

Procés de creació de l'animació:

“Els Tres Emancipats”

Adaptació del conte popular: *“Els tres Parquets”*

Per: *Xavier Lerin Giron*

INDEX

1. ESTRUCTURA DE L'ANIMACIÓ	3
2. ELS PERSONATGES	3
3. LES CONSTRUCCIONS	4
4. 2D+3D en 3DSMAX	5
5. RENDERITZAT 3D	7
6. EL MUNTATGE FINAL	7

1. ESTRUCTURA DE L'ANIMACIÓ

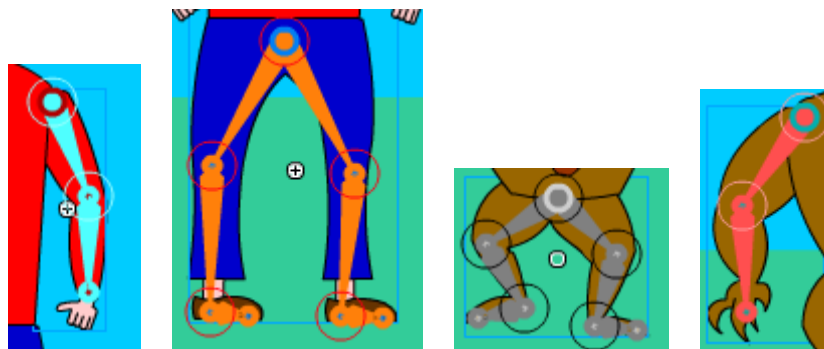
L'animació està formada per 31 escenes a 24fps totalment independents, on cada una té el seu propi arxiu flash o 3dsMax, depenent si és de 2D o 3D.

2. ELS PERSONATGES

Han estat necessaris 4 personatges de dos dimensions: Germà Petit, Germà Mitjà, Germà Gran i Llop.

Per dibuixar-los amb flash, s'ha fet cada una de les extremitats (Braç dret, braç esquerre i cames) en una capa diferent i amb l'esquelet se li han anat afegint poses a la línia de temps per donar mobilitat i crear l'animació. Les altres parts del cos, com ara el tronc i la cara, s'han convertit a símbol i amb una interpolació clàssica se li han afegit el moviment quan ha estat necessari. Per afegir expressió de realisme a la cara, s'han separat les parts en símbol, per tal d'aconseguir l'efecte de obrir i tancar els ulls.

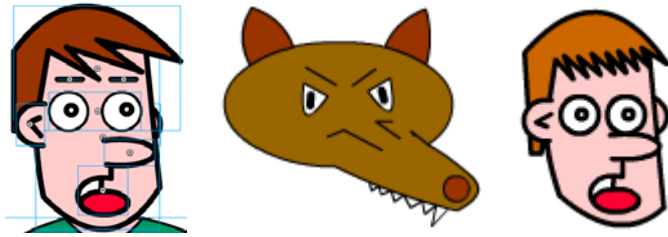
Detall dels esquelets:



Detall de les capes:

			1	5	10	15	20	25	30	35	40
Cara	• •	■	•								
Tronc	• •	■	•								
Peus_Llop	• •	■	•		•		•		•		•
Braç_dret	• •	■	•		•	•	•		•		•
Braç_esq	• •	■	•		•	•	•		•		•
Arbre	• •	■	•								
Arbust2	• •	■	•								
Terra	• •	■	•								
Fons	• •	■	•								

Detall de les cares:

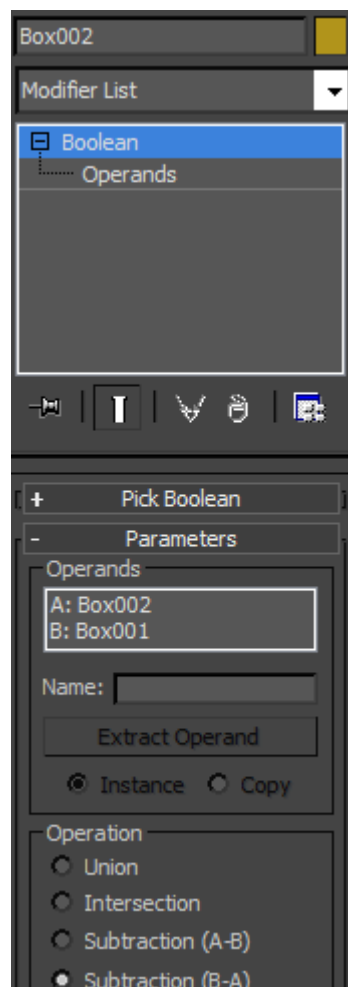


3. LES CONSTRUCCIONS

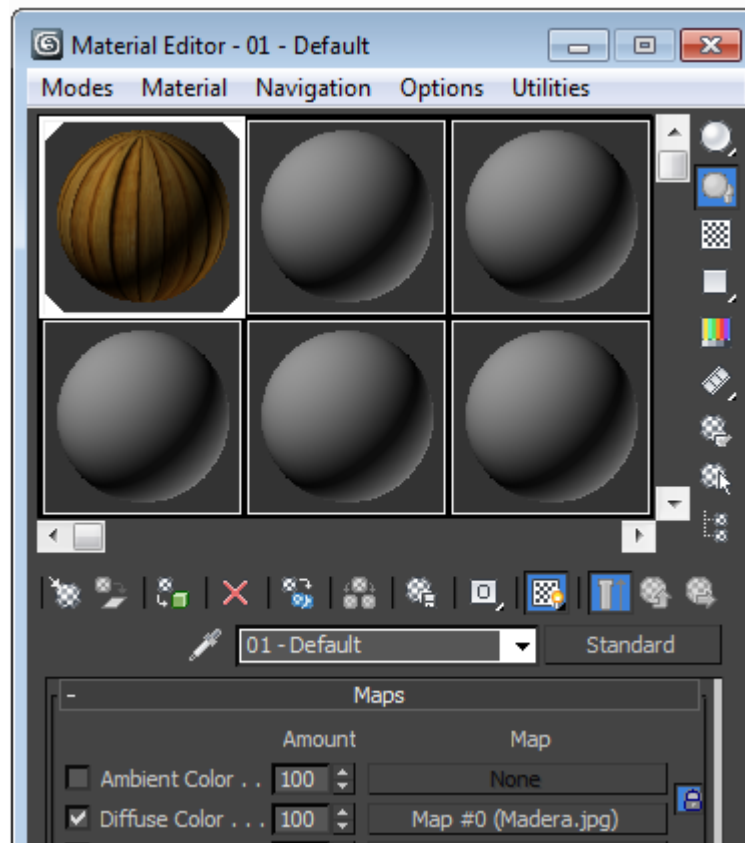
Han estat necessàries 5 construccions de 3dsMax: Primera casa, casa de palla, casa de fusta, casa de totxo i Barbacoa.

S'han realitzat amb figures geomètriques bàsiques com ara cubs o tubs per les parets, piràmides i cons per les teulades. A totes les cases excepte la de palla se li ha afegit una porta.

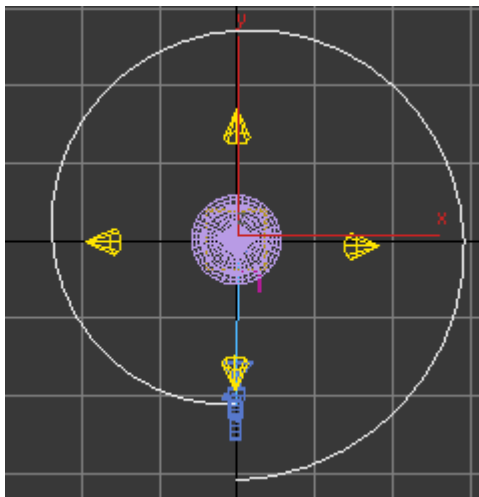
Per crear finestres i l'interior buit de les cases, s'han fet operacions booleanes de substracció.



Les textures que s'han fet servir, han estat a partir de bitmaps en *.jpg a **Diffuse Color**:



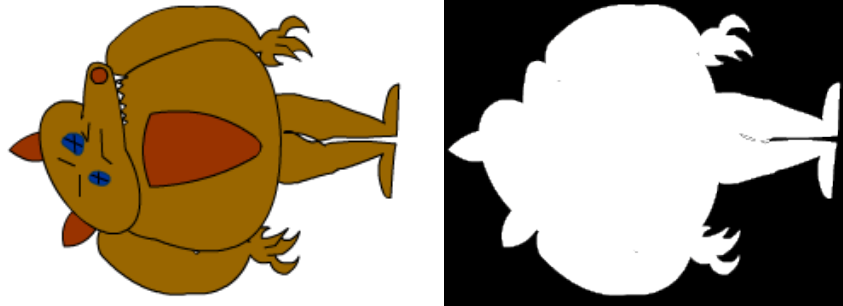
Per donar sensació de moviment i realisme, s'han realitzat moviments de càmera i tràvelings a través de guies de moviment. **Animation/Constraints/PathConstraint**. Assignant la càmera a una espiral que fa la funció de càmera.



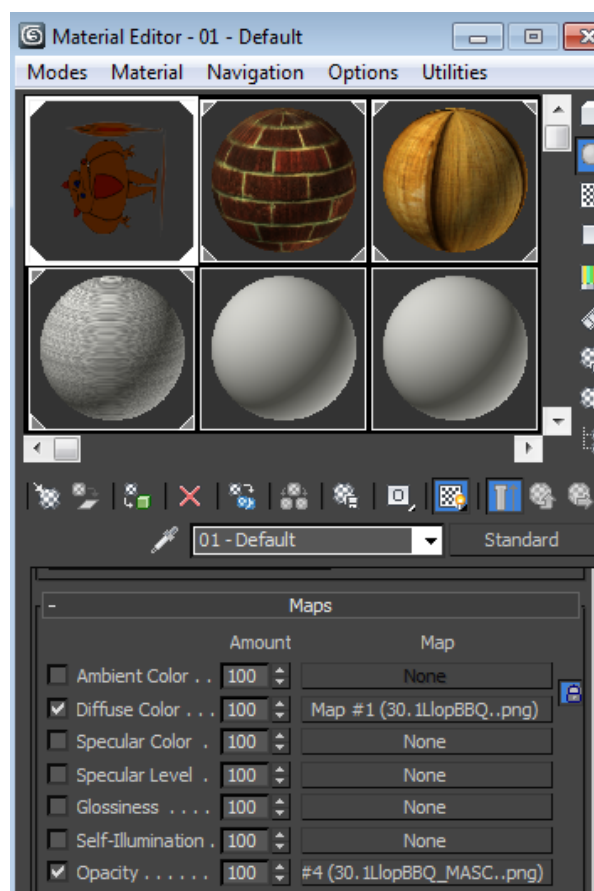
4. 2D+3D en 3DSMAX

Per inserir una imatge en 2D a un escenari 3D, cal fer un pla a on h volem projectar, i després afegir-li com a textura la imatge o arxiu que volem inserir.

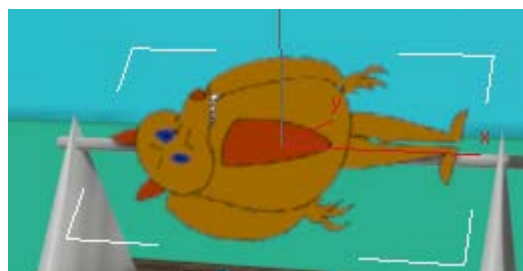
Si es vol incrustar una imatge amb fons transparent, cal primer crear l'objecte en *.png amb fons transparent, i després crear la seva mascara amb fons negre:



Després s'assigna a **Diffuse Color** la imatge en color, i a **Opacity** la mascara:

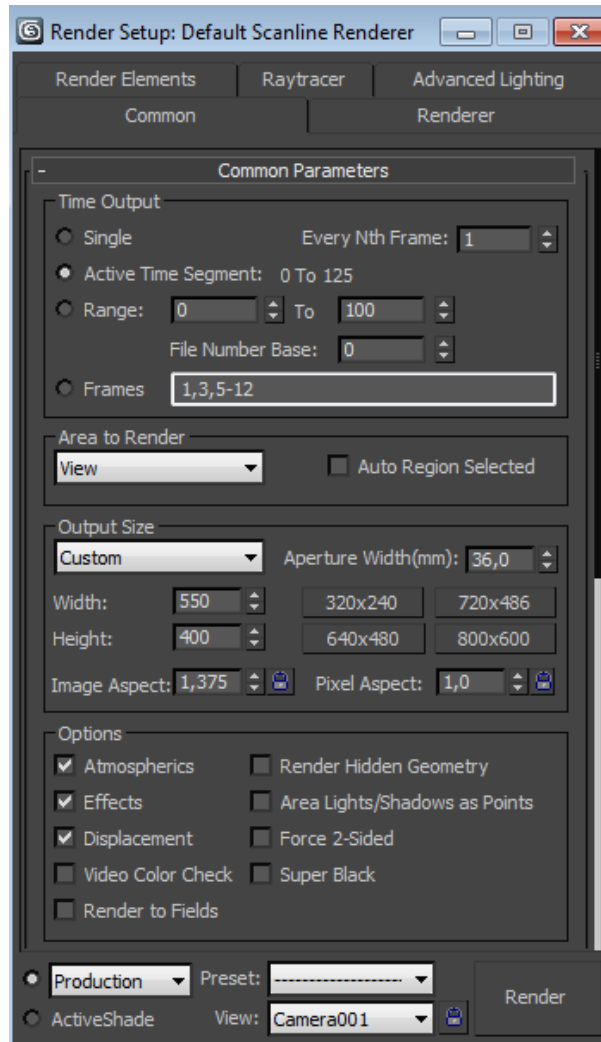


D'aquesta manera obtenim un resultat com el següent:



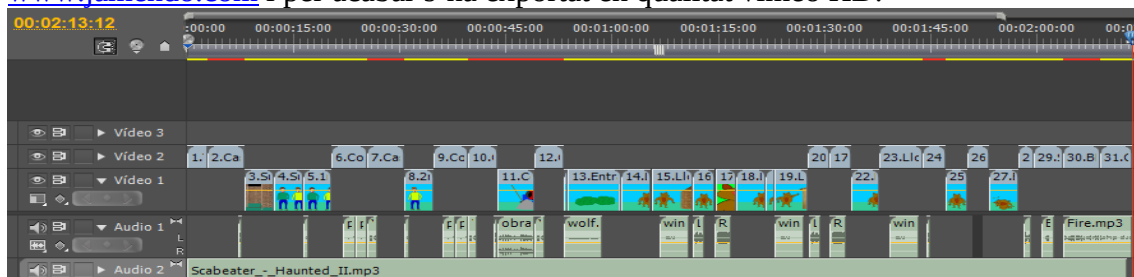
5. RENDERITZAT 3D

El renderitzat s'ha fet de tots els "Active time Segment", en una resolució de sortida de 550 x 400 píxels, en format *.avi i de la vista de la càmera:



6. EL MUNTATGE FINAL

S'han inserit les 31 escenes per ordre. S'han afegit els sons i s'han quadrat. Després s'ha afegit el clip de so lliure de drets Scabeater – Haunted II descarregat de la web www.jamendo.com i per acabar s'ha exportat en qualitat vimeo HD.



7. RESULTAT

Un cop obtingut el clip definitiu, l'he penjat a www.vimeo.com per poder-lo compartir amb facilitat.

<http://vimeo.com/56301118>