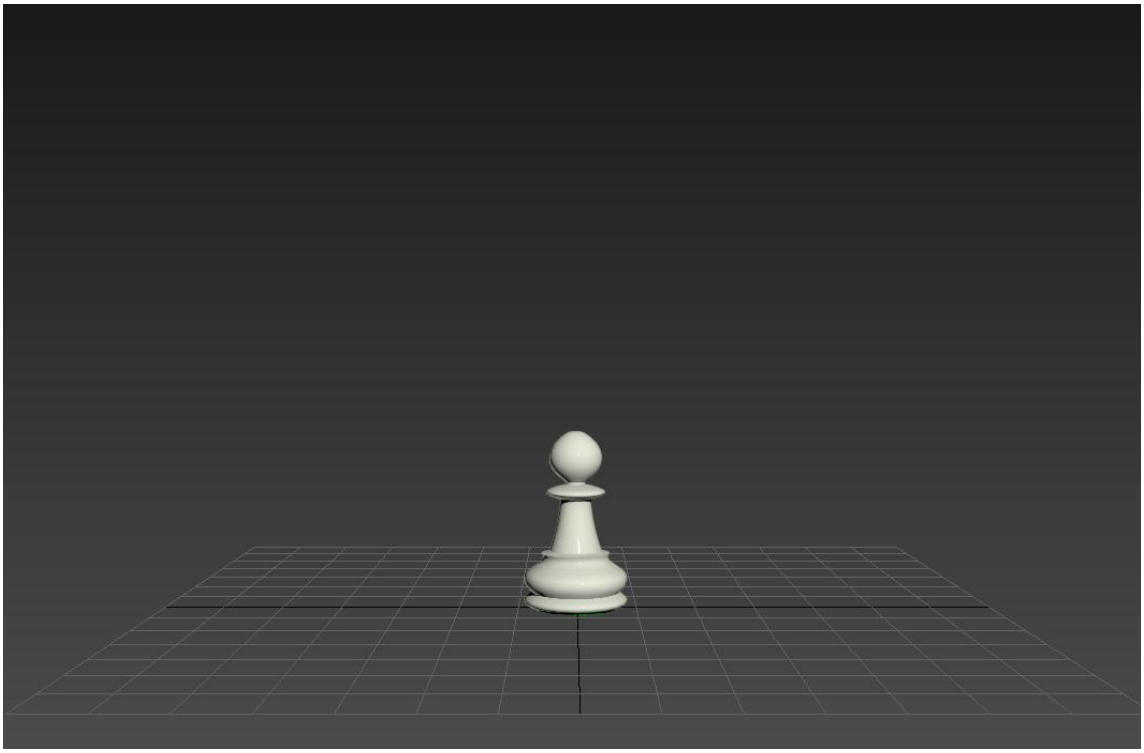
Tommy

Animació – UOC



David Otero Verdaguer

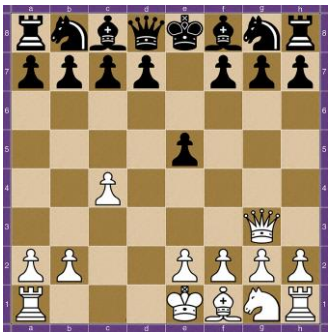
La veritat és que escric aquest informe a darrera hora ja que el projecte m'ha anat complicant el tema d'horari exponencialment. Suposo que el fet de ser tant obsessiu em fa que no pugui deixar les coses a mitges, o "d'aquella manera". M'he adonat que en un projecte d'aquest tipus treballar amb una hora d'entrega fa que cada minut que passa sigui una contrarellotge. El vaig començar ara fa un mes.
...Si sóc sincer, el projecte va començar a néixer al finalitzar el semestre anterior la desesperació en l'assignatura de 3DMax tot cercant per Internet i veient el que un anterior alumne de la UOC l'Adrià Riera era capaç de fer amb el programa.

Cada render de seqüències passades a PNG amb la màxima qualitat (se de bon tros que no he fet cas de treballar a 720p) triga més de mitja hora. En el curt de 3 minuts hi ha una trentena de seqüències robades a les nits; i alguna nit de dejú.

Els inicis

Tot el projecte va començar amb una intro per comprovar com funcionaven els deformadors bàsics. Ara farà tres o quatre setmanes Llegint els apunts i fent us de vídeo tutorials, apunts, així com una forçada subscripció a DigitalTutors; i caps de setmana segrestats en l'habitació.

La idea



L'idea surt tot dinant amb amics, moltes vegades no deixen el mòbil tranquil, i cada vegada és més freqüent! Així vaig pensar, farem una partida en la que un dels peons estarà distret mirant el mòbil. Tothom el crida l'atenció i ell com si res... Llavors vaig pensar en plan Chistopher Nolan ;) (farem un joc amb el temps). La partida tindrà lloc en 2 llocs alhora, sobre el taulell i a la vegada serà el fruit d'un joc fet per el peó (en Tommy) en la seva tableta. Quan la reina ho descobreixi tot serà un galimaties!

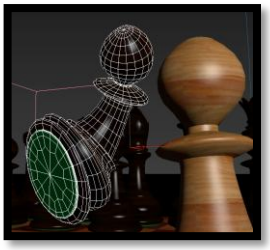
Amb la idea al cap i després de esbossar una símil de story board que no vaig acabar em vaig posar a fer els moviments.

Potser la sort és que tenia molt clar què volia fer i 3DMax permet jugar amb les càmeres fàcilment si tens el moviment i l'historia funcionant.

Els personatges:

Els peons, un d'ells amb un petit defecte en la part inferior de la tela verda. No fan gaire res es dediquen a lluitar. Això sí cap d'ells vol sortir han de ser convençuts o llençats al camp.

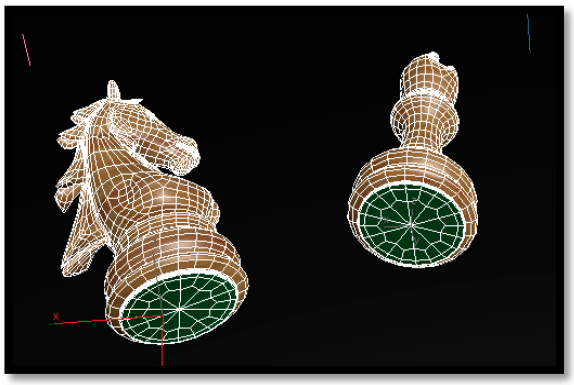
Un d'ells realitza un moviment d'arts marcials.



Entre tots ells, destaca en Tommy, que és el protagonista. Te braços i està fent alguna cosa amb un dispositiu mòbil.

El cavall d'en Tommy, és un espectador de tot plegat. Gira el cap guiant una mica a l'espectador de l'esdeveniment del moment.

L'alfil dormilega, en mig de la partida aprofita per fer una becaina.



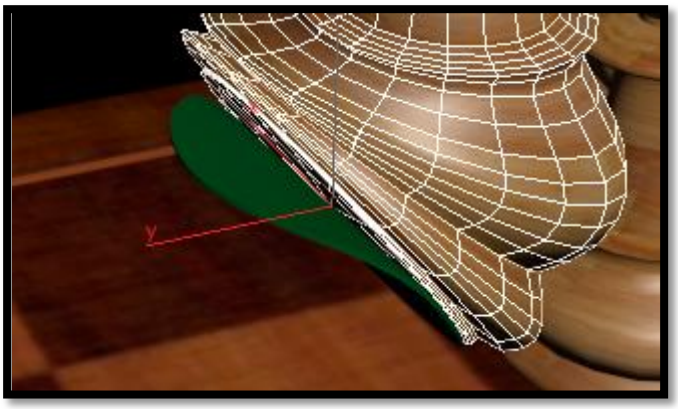
Les víctimes, un alfil i un cavall.

La reina Blanca, és la que mana en la partida. La seva actitud de portar els pantalons la porta a ser la responsable de revelar l'historia de tot plegat. Així com el rei que sembla donar les ordres però no és del tot cert. Es va girant i va contemplant el que passa al seu voltant.

Els moviments

Moviment 1 (peó blanc)

Aquest moviment està realitzat amb 2 deformadors bàsics. Un que he fet servir per aplicar les textures de forma una mica diferent a cada una de les peces UVW Map. Donant una mica de joc al mapatge no semblen totes les peces iguals.



El segon emprat és l'imprescindible bend que ens ajuda a doblegar per tota arreu amb algunes ajudes del Gizmo i el center. De nou un bend aplicat a un cilindre amb textura per simular que en el salt es desenganxa la tela inferior de la peça.

Aquest moviment ve influenciat per la sol·licitud del rei al que li hem aplicat un deformador nou en la llista. Twist que ens ajuda a recargolar el cos fent veure que gira sobre la seva cintura. Així mateix està secundat per els dos peons laterals que el donen suport.

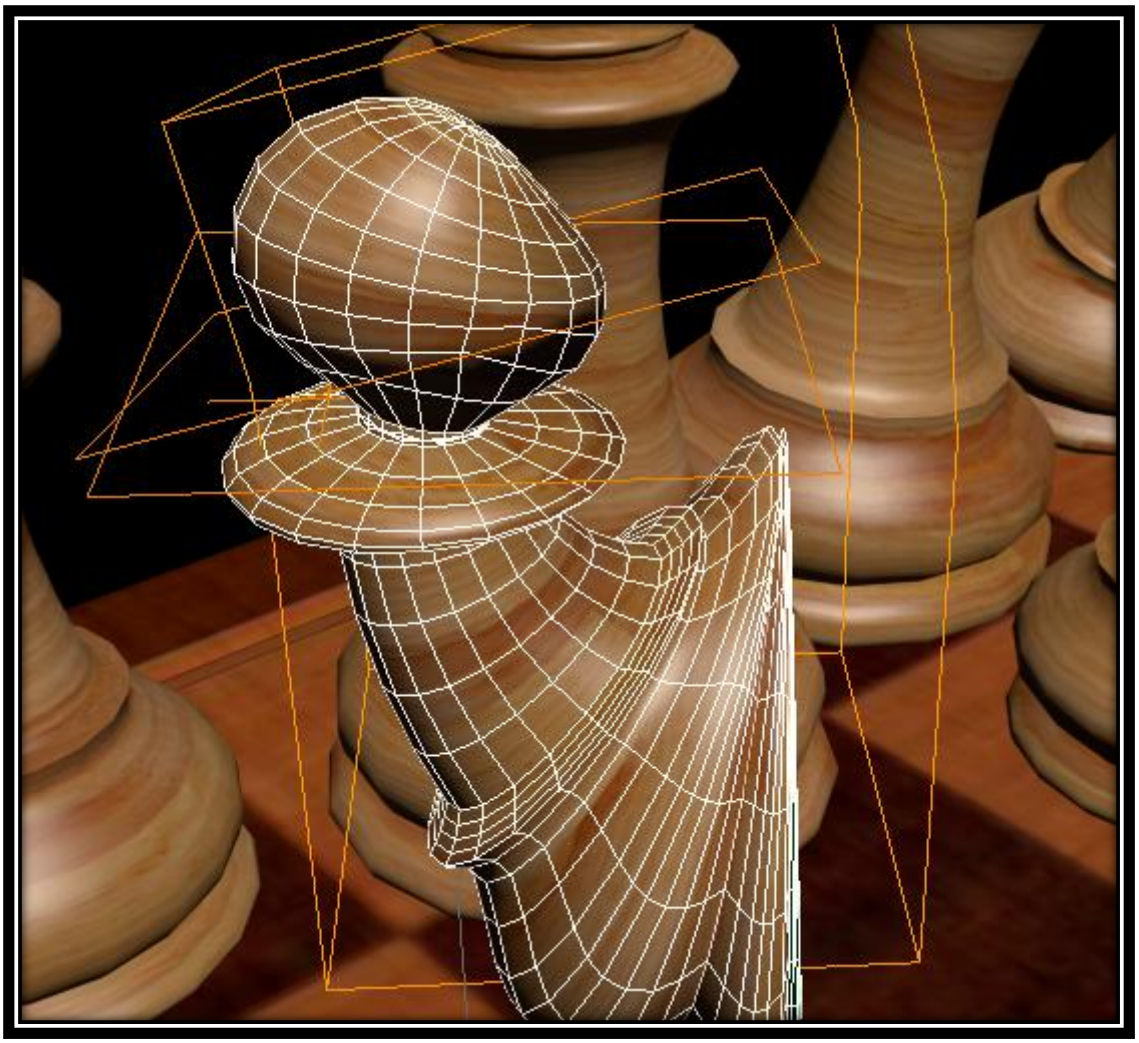
Moviment 2 (peó negre)

Novament, influenciat per el seu rei, el peó negre genera un salt rebut amb una cámera de contrapicat per exagerar l'esforç. Els deformadors aplicats són els mateixos que en l'anterior.

Moviment 3 (peó blanc reina)

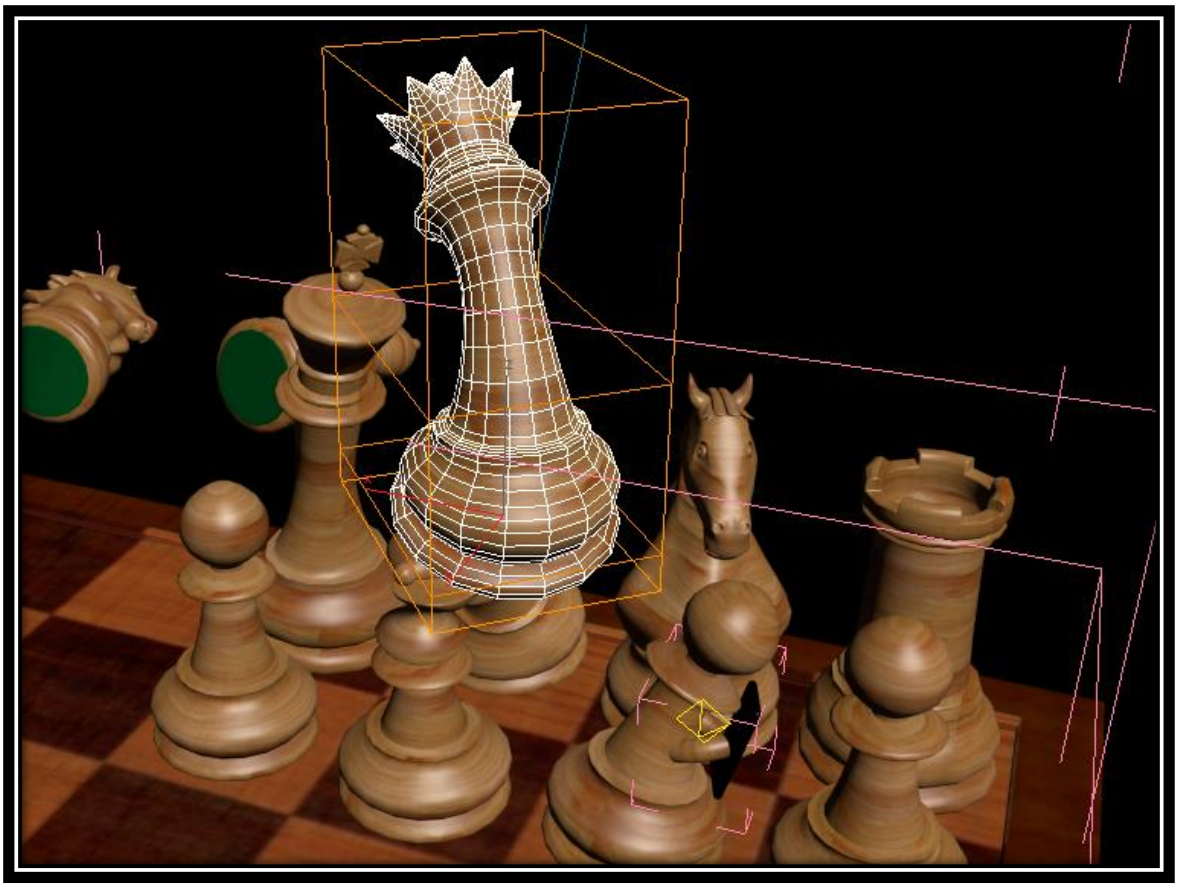
Després de l'intent sense èxit de fer que en Tommy es mogués, la reina sota la negació del rei, fa avançar al peó del seu davant. La reina al igual que el rei te aplicat un doble deformador (bend-twist). El peó realitza un moviment en aquest cas lliscant. El problema sorgeix quan es dona compta de que ha sobrepassat la línia

Moviment 4 (peó negre ataca)



No se quantes hores he dedicat a aquest moviment. Del tot plegat, un plegat de fotogrames clau i un continu joc amb el dope i les corbes de l'editor. Bàsicament hi ha desplaçament, rotació i bend. En aquest vaig començar aplicar l'esqueze per estirar i encongir… Al final vaig deixar el temps rellentint-se per poder fer l'efecte de repetició. En l'impacte del peó blanc vaig haver de posar un segon bend que em va donar joc a moure i deformar el cap en l'impacte i la col·lisió de rebuda amb les altres fitxes.

Moviment 5 (reina)



Primer la vaig fer caminar amb un wave. Em semblava més elegant per una reina. Però quan vaig veure el resultat del render amb uns bots jugant amb el wave quedava molt barruer.

Amb el que novament després d'unes hores vaig pensar en fer passar la reina per sobre el caps dels peons. No he sabut molt bé com resoldre el moviment de gir de la peça. Ho he fet amb una rotació aplicant un twist previ i fent veure que és una molla que torna al seu lloc.

Aquest era el moviment final i va sorgir d'una matinada sense sopar ;)

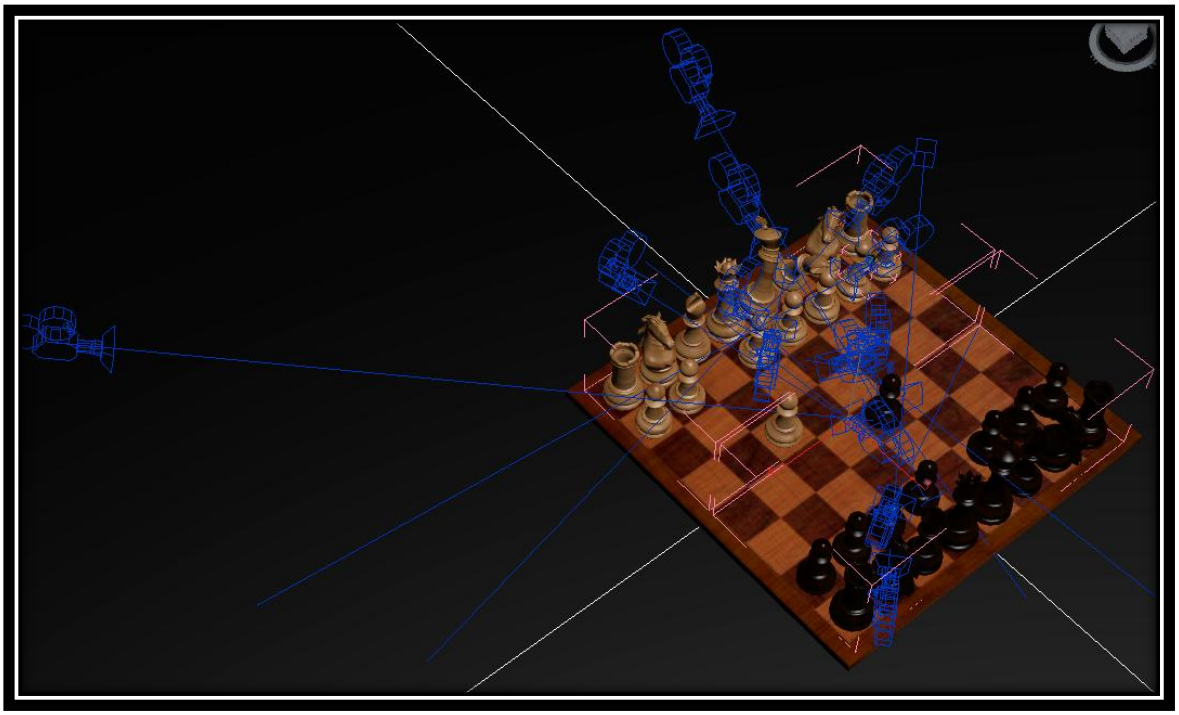
Per donar una mica més d'importància al moviment he jugat amb una càmera amb tràveling

Les textures

La primera textura que vaig fer va ser la del taulell. Amb el photoshop vaig sobreposar les capes d'un taulell amb la textura d'un tronc vell de llenya.

Les textures de les peces són el resultat de jugar amb un color de fusta i gammes de color amb un toc de brillantor amb l'assistent de materials del 3dMax.

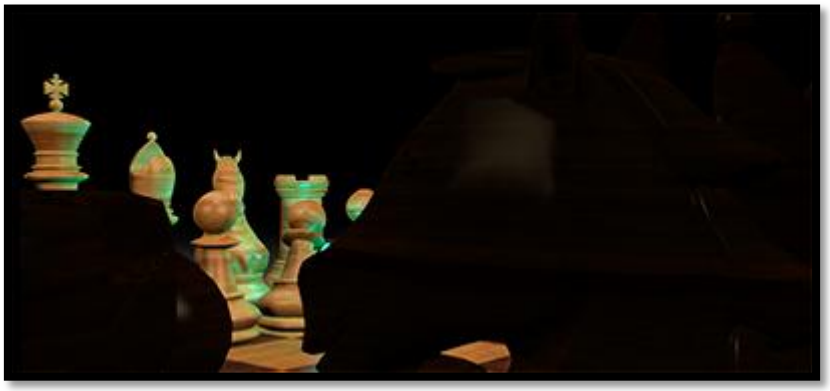
Les càmeres



És espectacular veure com amb 3DMax ràpidament pots fer una vista des de la que creus que funcionarà la seqüència i capturar-la per poder recórrer a ella en qualsevol moment. Recordo el semestre passat quan vaig descobrir el **CONTROL-C**. Em penso que he omplert l'escenari de tot tipus de plans.

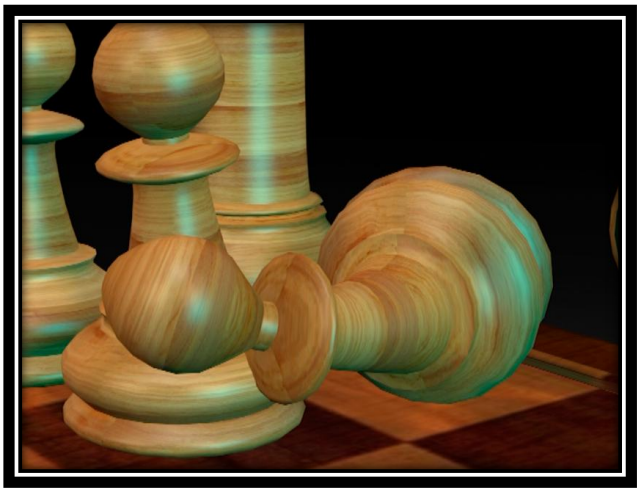
PLANS DESCRIPTIUS

La idea que més destaca és la narrativa, plans mitjos, plans generals i algun pla en detall que poc a poc ens van endinsant en l'historia. La vista aèria és una de les que més m'agraden. També hi ha algú pla des de el cap d'un personatge o el del cavall negre que m'agrada molt. Busco fer còmplice a l'espectador del que està passant. Com si estigués amagat mentre passa l'historia.



PLANS EXPRESIUS

La veritat és que no n'he fet molt us ja que no m'he atrevit a fer servir el Morpher. Pensava que el projecte es quedaria sense acabar. De totes maneres he jugat a que l'expressió fos resultat del moviment exagerat dels deformadors amb el joc del temps (imatges rellentides o acceleració de seqüències)
Hi ha algun pla mig amb els personatges de la reina i el rei on es busca l'expressió amb els seus cossos.

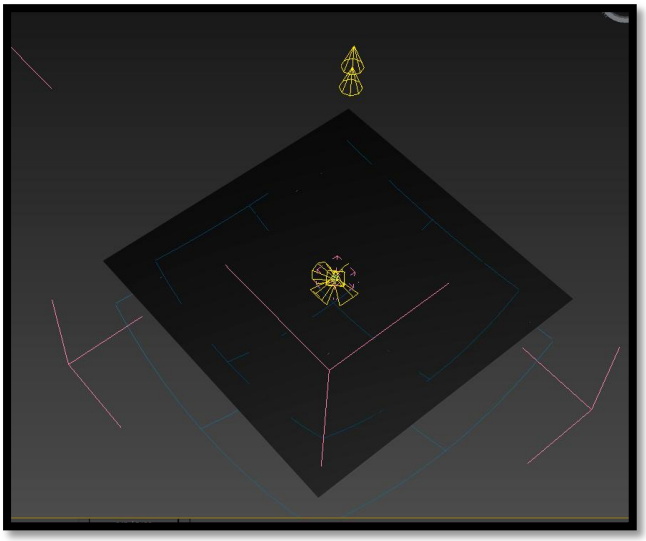


També a falta de primers plans m'he ajudat d'algun contrapicat per donar més enfasi a la situació.

Per finalitzar l'historia i donar una mica més de ritme al final he creat l'única seqüència en moviment de l'historia. La reina avança per sobre els caps dels peons per arribar al Tommy mentre la càmera s'allunya. Quan arribem al moment de saber que fa en Tommy la càmera frena i tira endavant per veure el que la reina està apunt de descobrir.

La il·luminació

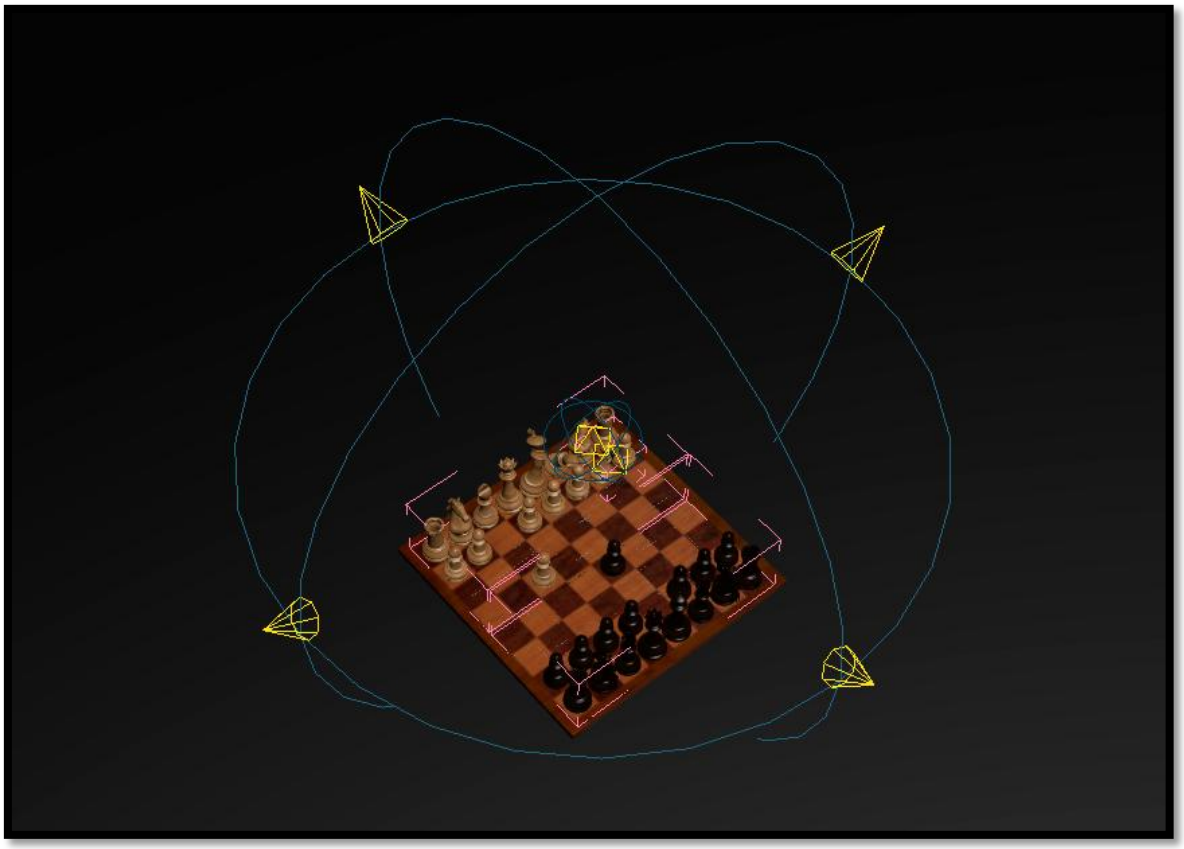
4 Free spots clonats i creats desplaçant el gizmo del primer focus al centre del taulell són els principals que il·luminen tota l'escena.



1 llum Omni que dona il·luminació general a l'escena.

1 Llum punyetera (Free spot) que he fet servir en algunes escenes pujant fins a 1000 o més la seva intensitat o baixant a 0,5 10, 50 en funció de l'escena i que sols il·lumina un pla negre infinit. Aquesta m'ajuda a crear volum a les figures fent un degradat per darrera. Em va costar! Però vaig esbrinar com fer-ho.

Finalment 1 omni que juga a ser la llum que genera la tableta d'en Tommy i que està animada al llarg de tota l'historia.



Els sons

Per alguns sons com els crash o els booms he utilitzat llibreries per Internet. Altres com el d'inflar, el so de llauna del punt de la "I", entre d'altres, els he gravat amb l'iPhone i llavors processat amb Adobe Audition.

El doblatge és una altre de les coses que ha quedat a mitges. La meva veu dona per el que dona ☺ i posar veu de mico ajuda a treure estrés.

ENLLAÇ: https://vimeo.com/112216872