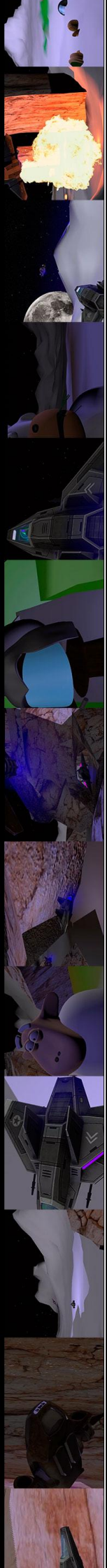


PRACTICA2

Animació

Universitat Oberta de Catalunya

David Otero Verdaguer

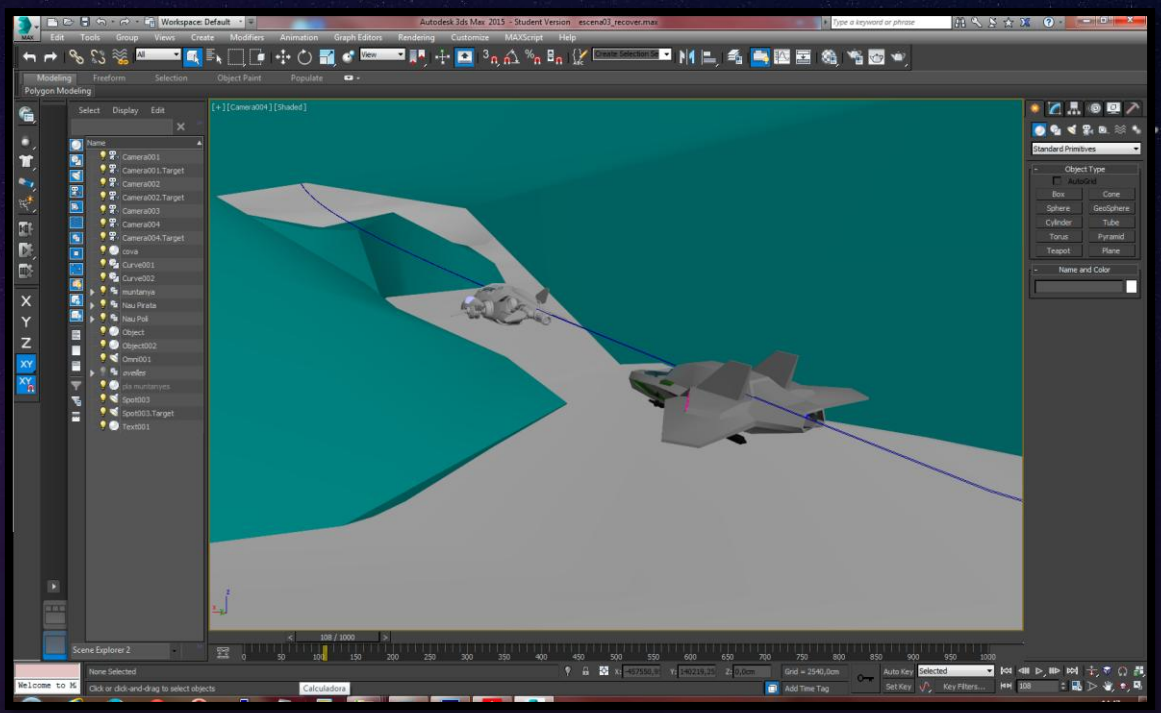
Buf, quina feinada… Comences a fer una cosa i quan veus el que et capaç de fer, et vas liant; fins arribar al teu límit. Fins i tot acabant amb la paciència dels del teu voltant i la teva mateixa. Però bé! Es tracta de veure fins a on pots arribar. En el meu cas ja no puc més!

Tot comença amb el vídeo de la PAC3, veient que amb un “path” i una geometria barrejant alguns principis apresos a l’assignatura de vídeo amb Premiere i els conceptes una mica clars de la teoria d’animació; vaja… veient, deia, que pots fer “virgueries”.

El resultat final 23 escenes de poc més d’un minut i mig en total i un mes de dedicació plena ;)

STAR CHESS

En aquesta captura podeu veure el resultat d’un crash! En el que vaig perdre totes les textures! Arrrggghhh! Sort de les còpies!



LES NAUS

Vaig començar amb el disseny de les naus per tal de posar-me en l’historia. Si aconseguia que les naus i les cabines quedessin bé de ben segur que tot aniria rodat!

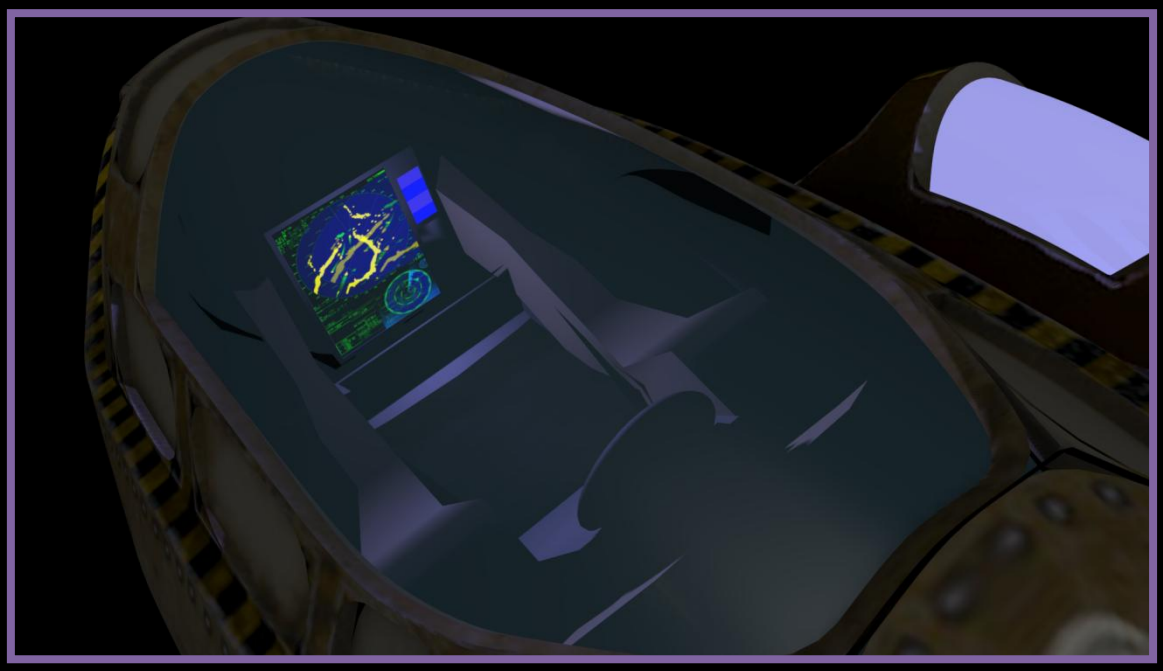
En el disseny de les naus em vaig proposar fer una nau pirata, la que més m'agradava era la del policia per el que vaig girar la proposta ☺

La nau pirata era "The pirate bay" que en aquests darrers mesos ha estat víctima de el progrés i la crisi… no m'allargo! Així doncs en Tommy es descarregaria una cançó i seria perseguit per el peó policia, amb el casc de dolent ☺
Aquesta nau està modificada de textura veient una mica com funciona el "UVW Mapping". Una mica, ja que encara no se del tot com funciona. La textura original no donava el resultat que volia. Necessitava envellir una mica més la nau i donar-li personalitat per el que vaig afegir uns logos del mon "piratilla". Així com il·luminar la seva matricula.

Vaig voler dissenyar una cabina amb un seient per tal de poder fer seqüències de càmera que registressin el que estava passant en el seu interior.

Els panells porten una textura auto il·luminada per simular un led de pantalla i donar llum a l'interior. En el cas de la nau pirata aquesta va canviant. La idea és que l'amic pirata acaba de fer una descarrega pirata i li dona al "play"... i comença la persecució!

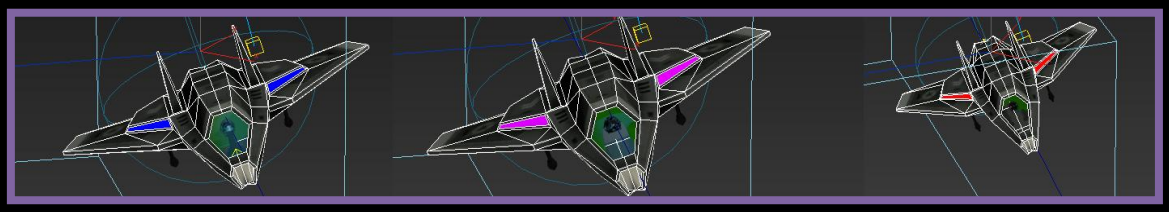
Així mateix, les cabines interiors també estan il·luminades amb una llum “omni” animada en totes les seqüències. Aquesta va variant la seva intensitat per donar moviment de llum a l’interior.

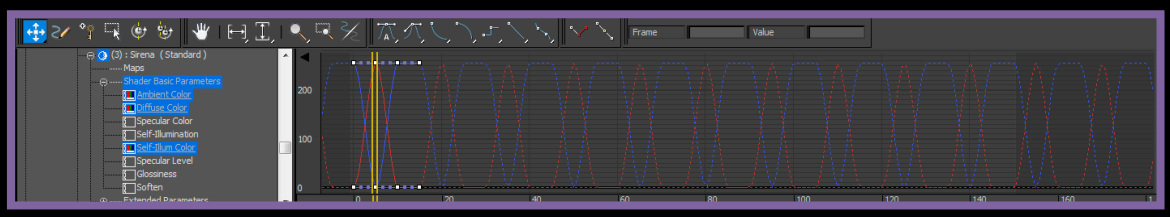


Per finalitzar les naus als motors i les sortides d’uns rotors que vaig animar en la nau pirata els he aplicat un efecte de “Volume Light” (Enviroment and Effects - Rendering).

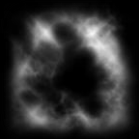
Amb les naus acabades i les cabines muntades ja sols era qüestió de fer un regressió en el temps i posar-se a jugar amb elles per sobre d’un escenari... em vaig sentir com un nen! Fins i tot els hi posava so: nyiiiiiaaaauuuuuuu!

Ah! La llum de policia és un “loop” aplicat a un material auto-il.luminat i animat al qual li vaig canviant cada 5 fotogrames el “diffuse” i el color del “Self-Illumination”

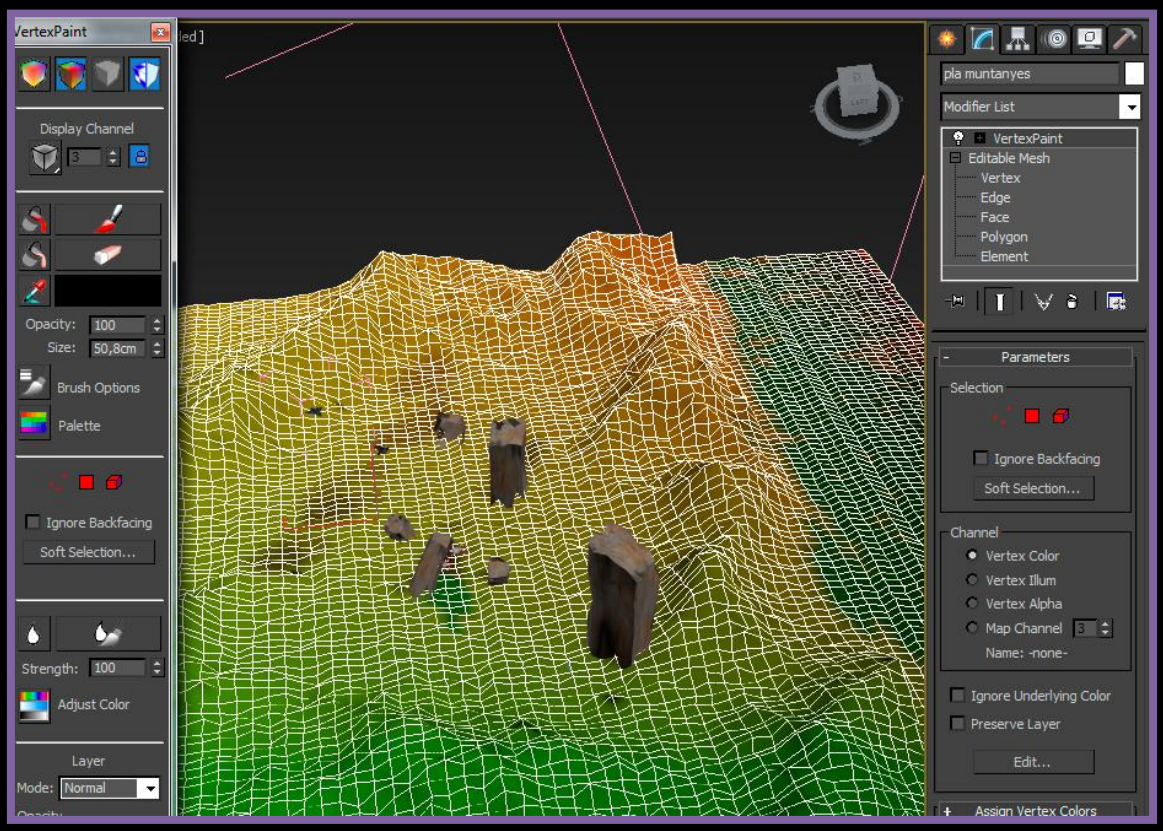




L'ESCENARI



L'escenari principal és un pla al que li he aplicat el deformador "displace". Aquest permet aplicar al pla el relleu aconseguit d'una imatge en tons blancs i negres. Com si del "BUMP" dels materials es tractés.



Un cop creat el relleu el passem a "Editable Poly" per tal de poder estirar o aplanar algunes zones de l'escena.
Ara toca donar-li un toc de textura. Vull jugar en l'escena d'una nit de vent amb neu i lluna plena, per tant aplico al pla un deformador de "Vertex Paint" i com a material "Vertex Color" per poder pintar per sobre.

Afegeixo unes boxes passades a "Editable Poly" a les que donaré forma de roques estirant alguns dels seus vèrtexs; i passo a donar la textura de pedra.

Aprofitant que el pla em permet pintar-lo i ja que és tot blanc li donaré uns tocs de verd per els animalots que hi posarem així com unes pinzellades de marró allà on poso les boxes, aquí i allà... això donarà una mica més de realisme a l'escena.

ELS ANIMALOTS

Una nit de calma vaig voler desconnectar de la pràctica i en va sortir resultant una ovella i una vaca!
L'ovella i la vaca son boxes amb el deformador "Spherify" i llavors passades a "Poly" per estirar d'aquí i d'allà. Els ulls estan fets amb esferes a les que he restat amb "boolean" unes caixes per quedar-me amb la meitat. Llavors he format grups per poder fer moviments agrupats de diferents zones.

Un dels moviments que més hores m'ha portat ha estat la boca de la vaca. Però finalment ha quedat com volia. Es tracta d'anar creant fotogrames clau amb petits desplaçaments de part del grup o d'aquest en global.

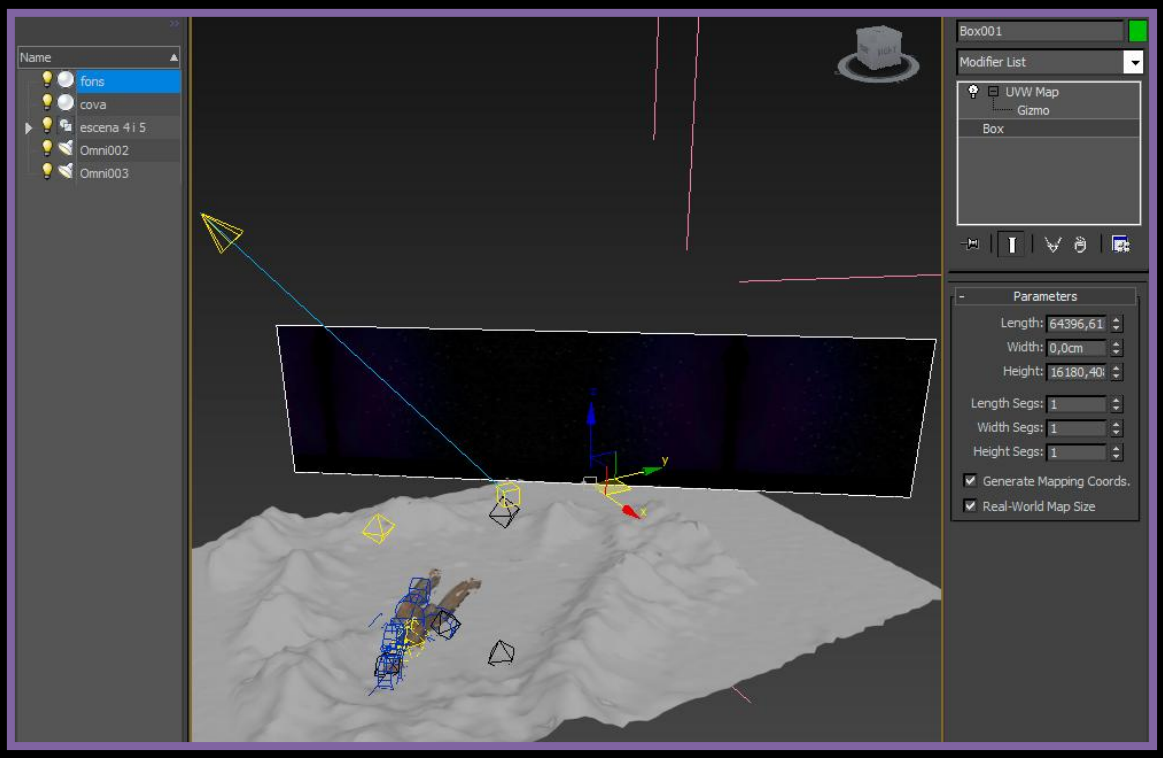
En les 2 escenes he acompanyat la seqüència amb una llum "Omni" de tons liles que sols il·lumina l'animalot (Exclude/include - General Parameters) per tal de crear la sensació de l'entorn de lluna plena sense il·luminar el pla. El pla porta la seva llum independent "Free Spot".

☺ per cert la vaca en l'escena... és una vaca voladora!
☺ però no ho digueu a ningú!

EL FONS

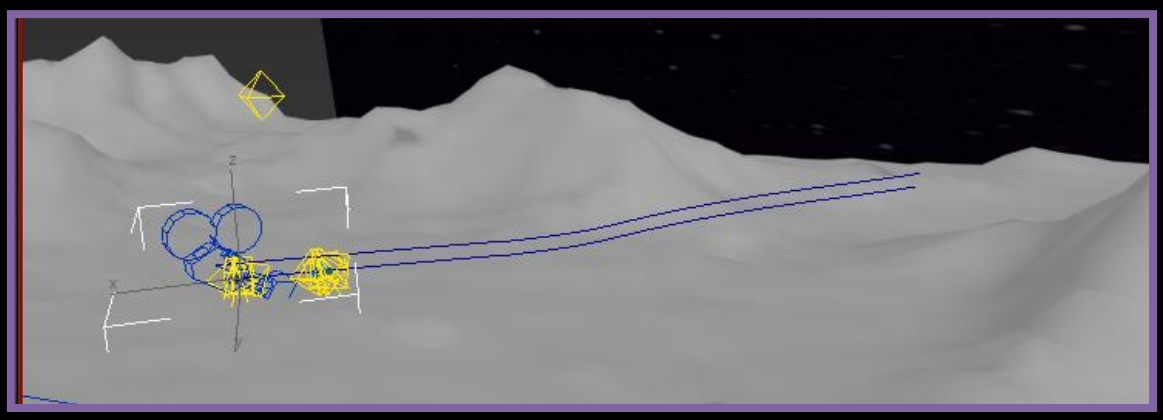
Una altre de les coses amb les que he anat jugant han estat 2 plans amb els que projectava el fons... molt útils la veritat!

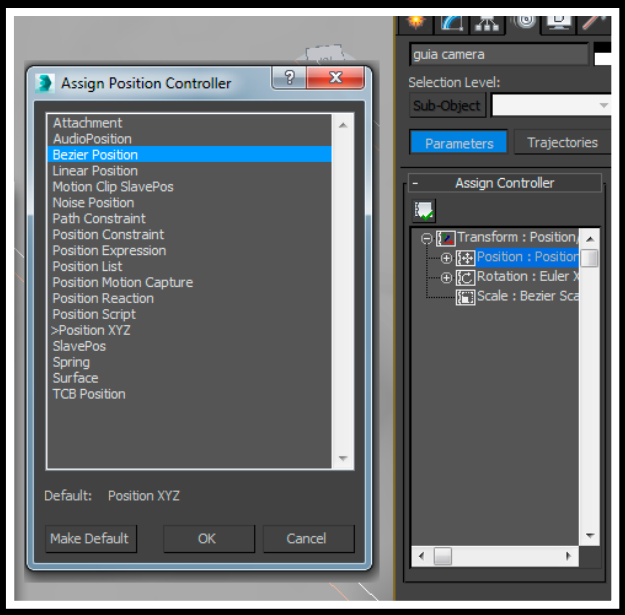
Es tracta simplement d'estendre un plan o caixa en la que hi assignem un material que simula el fons, d'aquesta manera no hem d'estar patint per la qualitat del render final. L'assignem creant un mapa amb el modificador UVW Map i el posicionem en relació a la càmera de la seqüència a enregistrar.



LES ESCENES

En la majoria de les escenes he jugat amb el restrictor de moviment "path constraint". En moltes ajudant-me d'una segona guia sobre la que es mou la càmera, una mica per sobre o per sota de l'objecte al que moltes vegades es capturava com a target amb el "look at".





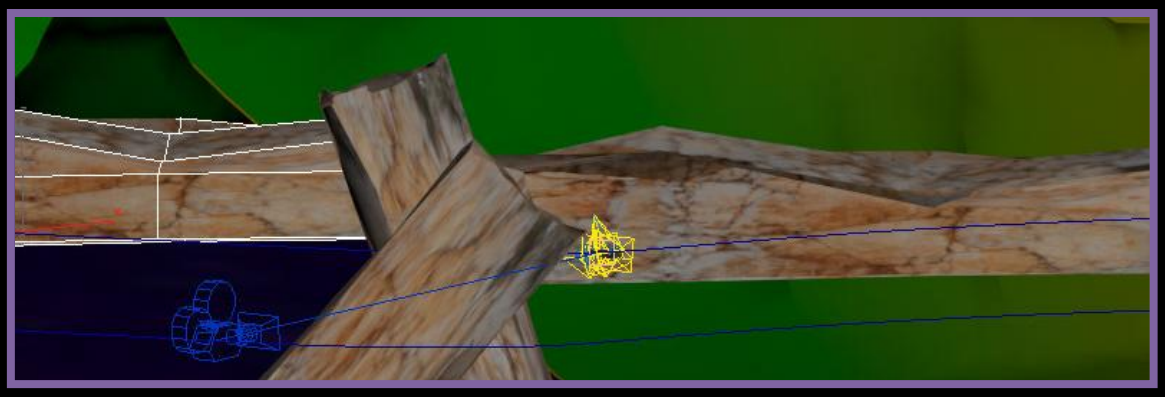
En algunes ocasions he hagut d'aplicar "Bezier position" sobre les guies per tal de poder ajustar la curvatura de temps correcta al moviment de les naus o de la càmera.

Tot el curt compta amb un munt de llums que juguen amb blaus i tons de lluna plena. Llums que en molts casos estan animades o tenen restriccions de llum i ombra per afectar exclusivament a un element de l'escena.

Vaig a detallar algunes de les escenes més treballades:

EL TRAVELING

Aquest és un clar exemple de doble guia amb "contraint" de moviment. La nau està lligada a una primera guia creada amb un spline. Al llarg d'aquesta es creen alguns fotogrames clau per donar una mica de moviment (rotació) a la nau i que no es vegi massa "postís".
A la vegada una segona guia separada horitzontalment de la primera és la que portarà el "contraint" de moviment de la càmera. Aquesta tot i seguir amb "look at" la cabina de la nau realitza un petit avanç per la guia i un "zoom in" a la nau.



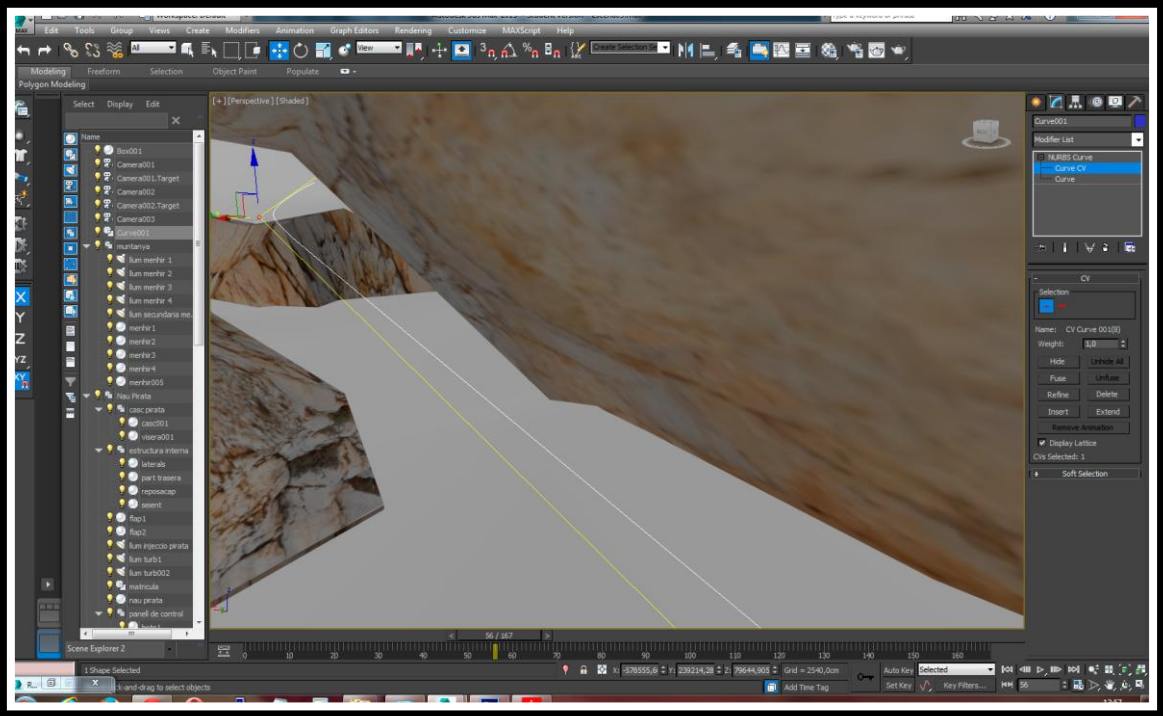
Així aconseguim donar més velocitat a l'escena mentre el fons va passant per darrera de la nau. També faig passar un parell de menhirs entre la càmera i la nau per donar profunditat a l'escena. El mateix moviment de càmera es repetirà amb la segona nau la policia per donar peu a que ha començat la persecució. L'escena dona pas a una breu seqüència amb una càmera fixa on es veuran passar les naus, una darrera l'altre.

EL SEGON TRAVELLING

Dins el curt també hi ha un altre travelling. En l'escena abans d'entrar a la cova i que es veu tallada per el primer pla de l'ovella. La tècnica és similar a l'anterior tot i que en aquest cas la guia de la càmera va per sobre de la nau. En aquesta fem que la càmera avanci la nau del policia per donar més sensació de velocitat. Així aconseguim veure la persecució per darrera i un primer pla de la nau policia, donem ritme i detallem la situació. Per baixar el ritme intercalem l'escena de l'ovella. És un "break" ☺

Aquesta escena compta també amb l'afegit que alguns fotogrames estan retocats amb photoshop per aconseguir l'efecte dels làsers de la nau policia. Un pinzell amb flux rebaixat i un tons de taronja i vermell!

Aquí podeu veure una doble guia per fer la seqüència dins la cova.



LA LLUNA

L'escena de la lluna és més un joc amb el Premiere que amb el propi 3D Max. Es tracta de renderitzar les imatges en PNG per llavors amb Premiere poder utilitzar el canal de transparència i posar un fons amb una lluna que es mogui lleugerament a l'esquerra en la seqüència. Per fer el moviment en Premiere es qüestió de crear uns fotogrames clau de moviment!

L'ESCENA DE L'EXPLOSIÓ

Aquí hi ha una mica de tot. Una llum de tons taronges "Omni" animada d'intensitat (Multiplier) que fa l'efecte de l'explosió que llavors posarem amb premiere. Així mateix també vaig fer que s'elevés per simular l'efecte de la flama. Una guia per cada una de les naus. Retoc amb photoshop per posar uns làsers... una escena complexa amb una càmera fixa que amb la llum guanyarà relleu i sobre la que passarà la nau policia .

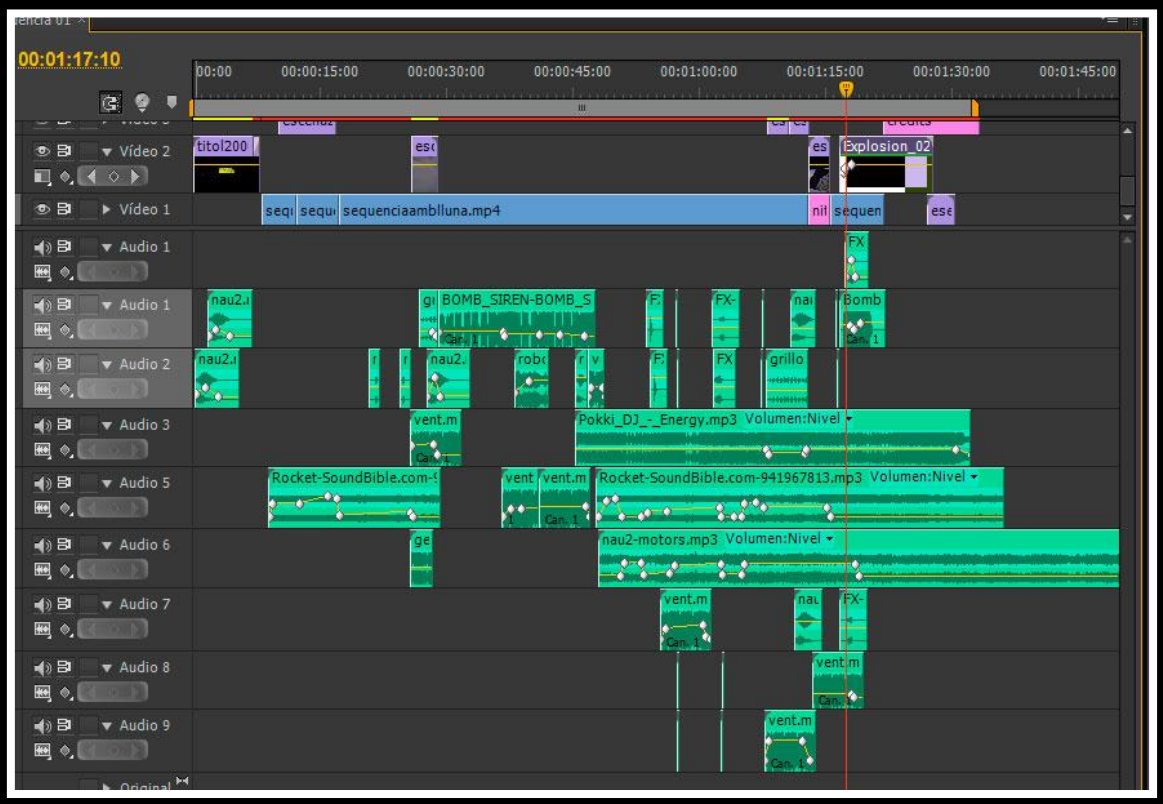
Podeu veure l'animació de la llum en aquestes captures.

Finalment sobreposem l'explosió amb premiere creant algun fotogrames claus amb efectes chroma.

LA SONORITZACIÓ

No se si estic als llindars de legalitat utilitzant aquest RIFF de James Brown en la meva pràctica. De totes maneres el treball amb sonorització també ha portat les seves hores. Crec que no ens haurien de deixar presentar coses sense sonoritzar ja que el guany del resultat final és espectacular i val la pena!
Per aquesta pràctica i com sempre em passa ☺ he provat fins a 10 temes. Obres el Jamendo i deixes que el vídeo corri. Finalment acabes trobant la que casa. Tot el demés és un seguit de sorolls que fan que entris a l'historia... us podeu fer una idea veient la captura del projecte sonoritzat. Fins a 9 pistes d'àudio combinades ;)

Al final : Pokki DJ (Energy) sota CC



Moltes hores, però molt divertit!

No vull allargar-me gaire ja que vaig una mica tard, només donar les gracies per tot el coneixement i la paciència!

Aquí va l'enllaç: https://vimeo.com/115283309

Espero que us agradi...

Aquest document s'entrega sota llicència CC-BY-SA .

David Otero Verdaguer – UOC – Animació

DavidoV