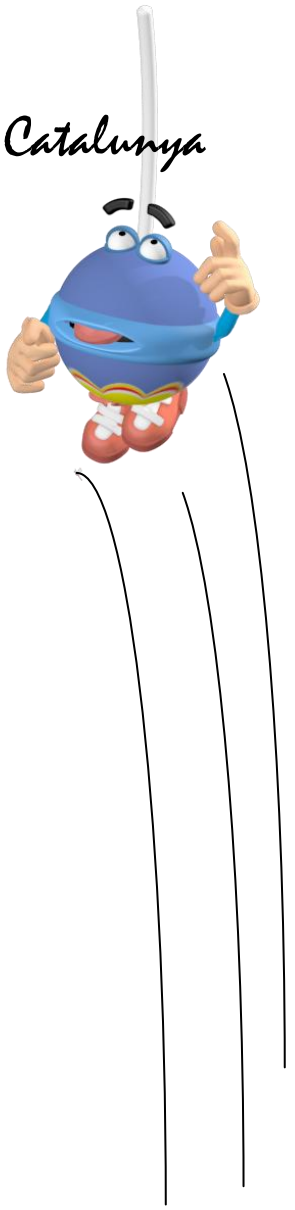
Pràctica2

Animació 3D

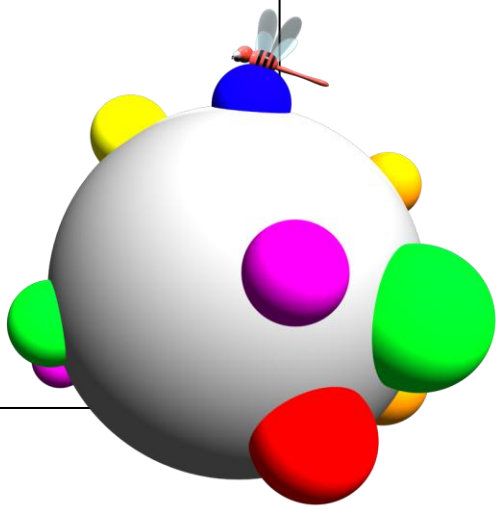
Universitat Oberta de Catalunya



David Otero Verdaguer

iNDEX

1. La Idea (pàg 3)
2. L'Entorn (pàg 4-5)
3. Els Personatges (pàg 5-8)
4. Les Escenes (pàg 8-15)
5. Sonorització (pàg 16)



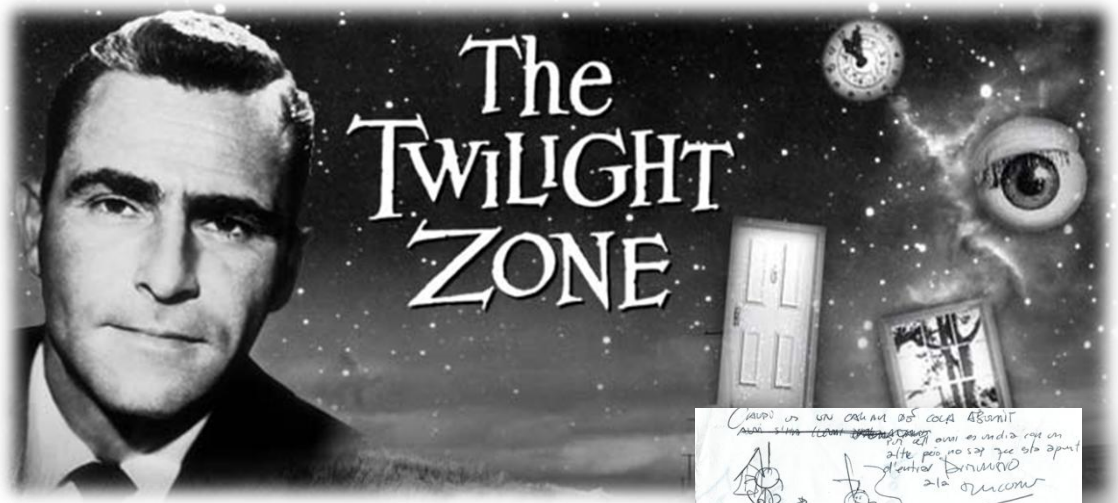
La Idea

Per a la realització d'aquesta pràctica el meu plantejament principal va ser: "Anem a fer una pràctica del tipus ***cartoon***". Fins ara no m'havia atrevit a fer moure un personatge completament donant-li un aire còmic… i era el moment de veure si podíem aconseguir-ho.

La segona premissa era posar una mica en joc tot el que havíem aprés al llarg d'aquestes dues assignatures d'animació.

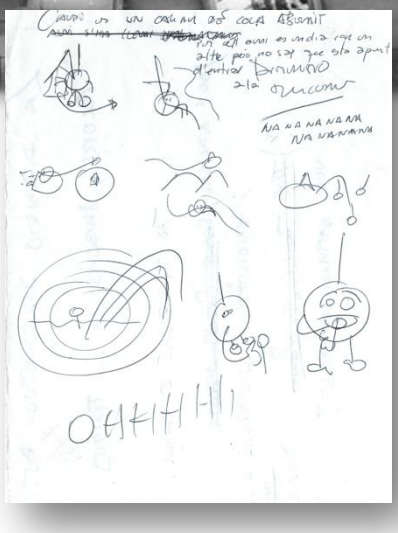
Llavors de donar-li unes voltes a l'historia, vaig decidir posar en escena un caramel de pal dels típics "*chupa-chups*". "Xupi", així es diu el nostre protagonista, descobriria al llarg del seu dia avorrit un caramel d'un altre planeta que el faria sortir de la seva avorrida i típica vida de caramel de cola.

El Target de l'anunci estava clar que havia de ser públic infantil, no vull posar edat ja que el llindar és una mica ample en aquest concepte; jo mateix m'he sentit públic infantil al fer-la!
Per aquests dissenyaríem un entorn "***low poly***" que els recordés als jocs com Minecraft, Mario Bros... amb colors molt vius, saturats "a tope"... i textures molt "simplones".
D'altra banda al públic prescriptor, mares i pares, els faríem un guinyo portant-los als 80 amb una sèrie emesa per TV3 en els seus inicis, i que va fer furor: La Dimensió Desconeguda.
D'aquesta manera tenim a nens i pares espectadors del què passarà.



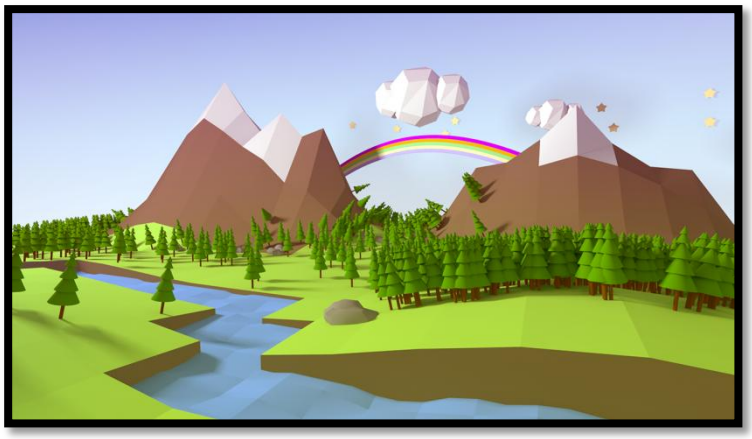
Story Board (o no) ☺

Vaig esbossar un "story board" si és que el podem anomenar així ;), i amb l'idea una mica clara del que volia fer em vaig posar a perfilar els escenaris.

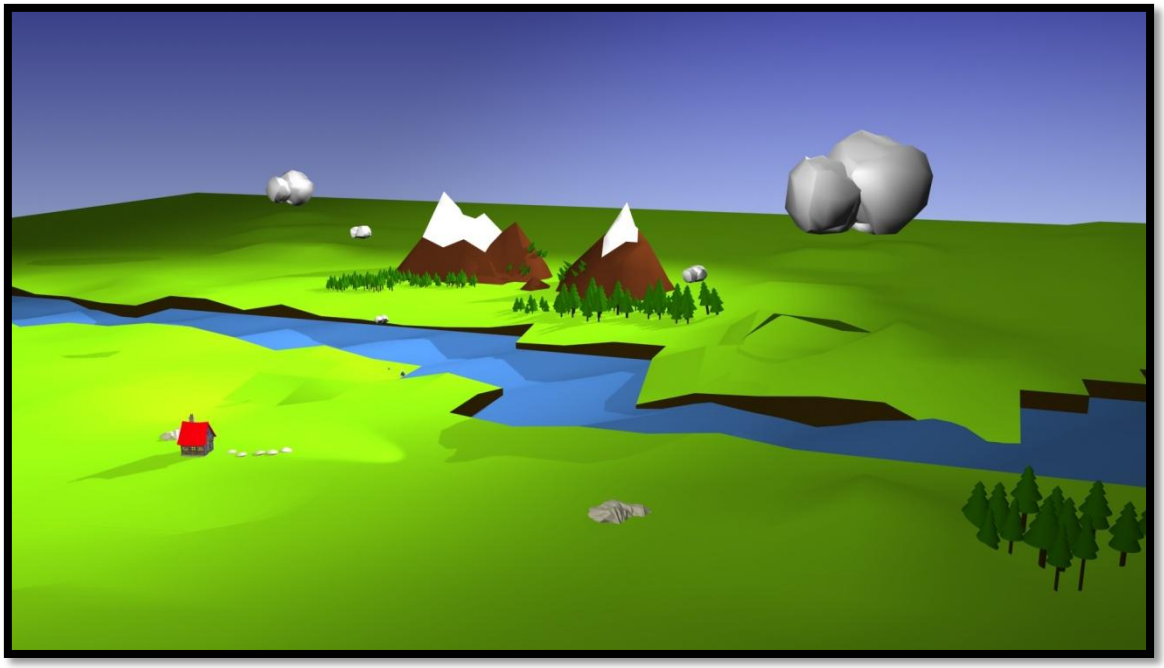


L'Entorn

Vaig cercar al Google el tema de "*land scape*", així és com s'anomena aquest tipus de paisatges bucòlics dels jocs de consola, i vaig trobar aquesta imatge que representava perfectament la meva idea. Ara ja sols era qüestió de crear-la amb 3DMax.

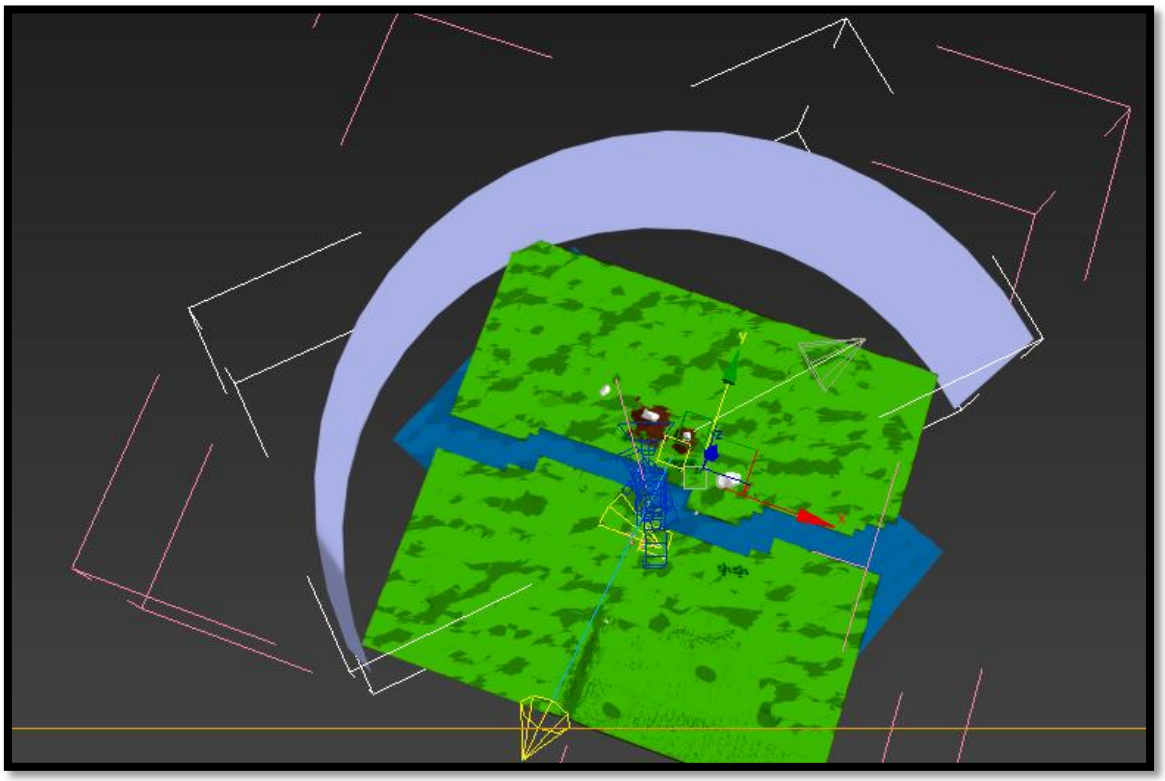


Faríem moure el riu amb deformador ***wave*** per donar més realisme a l'escena i al final de l'anunci apareixerien les estrelles i un Arbre de Sant Martí que creixeria i es deformaria gracies a un ***restrictor*** del tipus ***path constraint***.
Els núvols ens ajudarien a crear la profunditat per situar l'alçada en moltes escenes. La veritat que han donat molt de joc! ;)



En l'escena vaig utilitzar una casa baixada com a recurs. La veritat que el cercador **yobi3d.com** ha estat una molt bona eina per a cercar ràpidament segons l'estil que estava creant. Aquesta va ser retocada una mica eliminant textures per fer-la més simple.

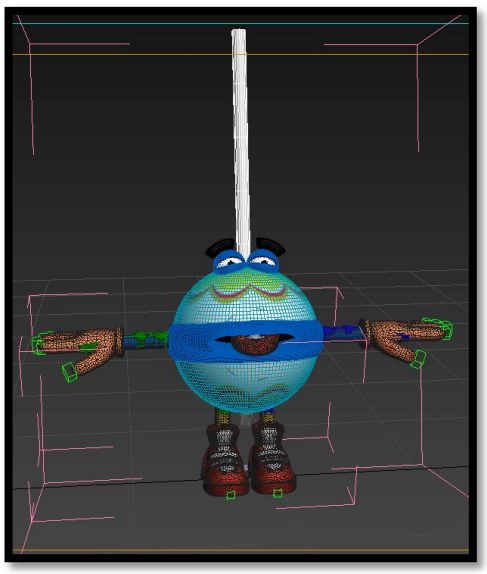
De fons tenim un pla doblegat amb un ***bend*** amb un degradat de blau a blanc. També és una millora d'altres pràctiques. Això em permet fer-lo rotar segons la posició de la càmera.
He fet proves amb esferes que feien de fons però era una mica més incòmode per mourem amb 3D Max, així que he preferit aquesta opció.



Amb l'escenari perfilat i una mica animat donem pas als personatges.

Els Personatges

Vaig a introduir els personatges segons la seva posada en escena.

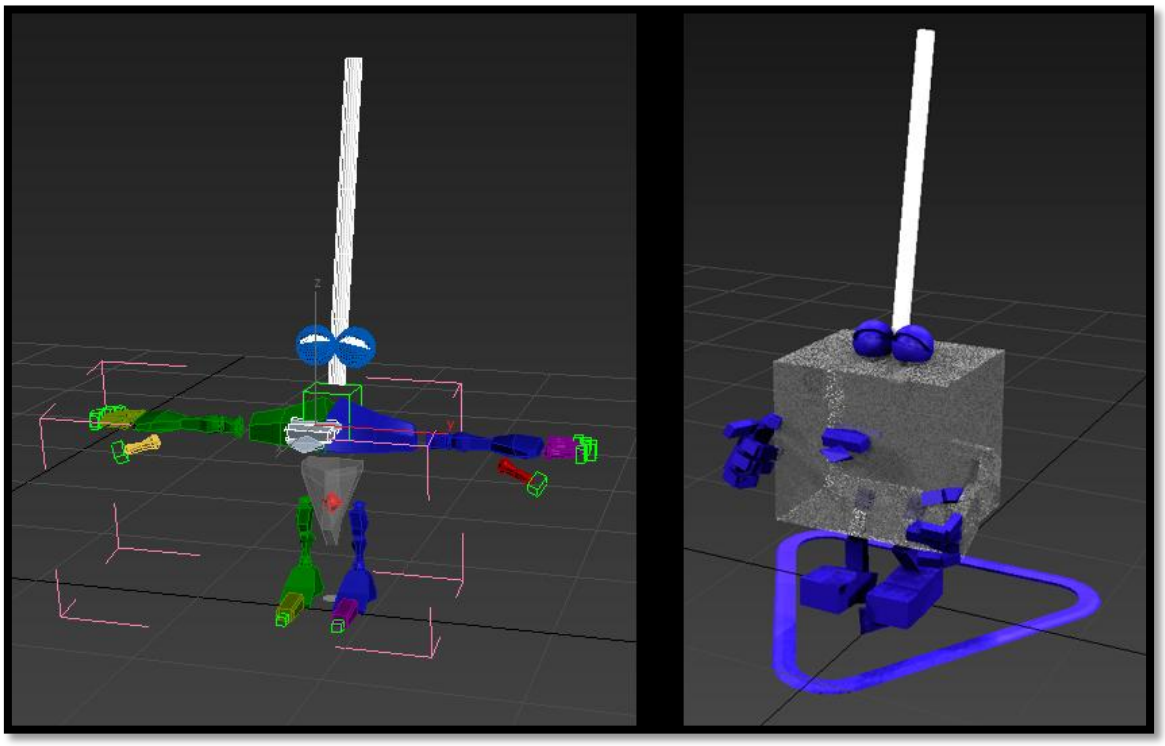


Xupi

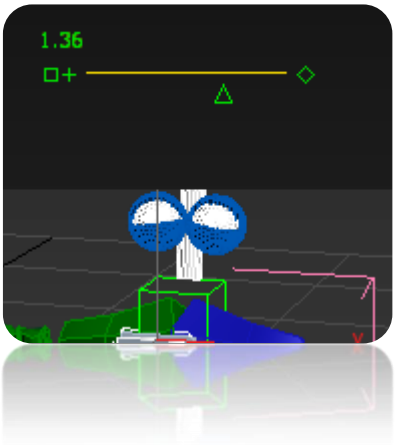
És el nostre protagonista. Un caramel de pal de cola amb l'estil de "*chupa chups*" aconseguit amb una textura creada amb Photoshop.

La base del personatge és un recurs de la xarxa, el *pacman*. D'aquest he aprofitat les mans, braços, cames i sabates. La resta del personatge s'ha creat amb formes bàsiques i agrupat de manera que es pogués moure com a conjunt.
Per al moviment del personatge vaig crear una doble estructura d'ossos. Primer amb ***biped*** i una

llengua amb ***3 bones*** lligats per ***IK*** i en la segona part de l'anunci amb ***Cat Bones***. Així vaig haver de fer el procés d'***skinning*** dues vegades!!! Mare meva que desesperant que és l'***skin***... em vaig sentir com "En el dia de la marmota" (Atrapado en el Tiempo, 1993) fent les coses repetidament, una i una altre vegada! ;)



Tots els moviments és varen fer de forma manual, ja que finalment els ***steps*** del ***biped*** no m'acabaven de convèncer.

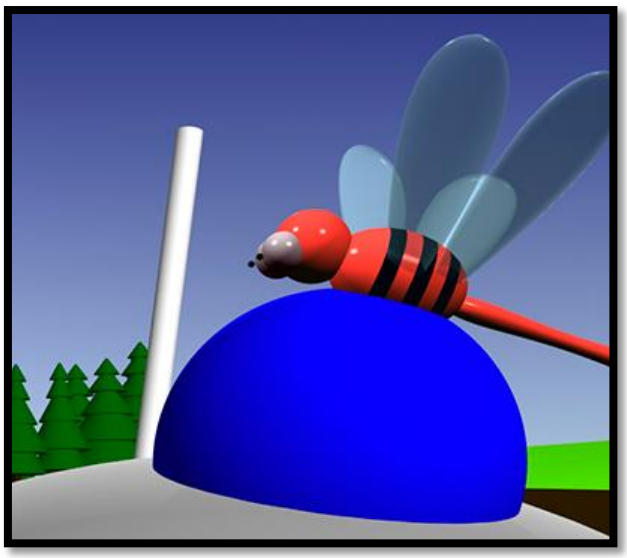


Per el moviment de les parpelles vaig crear un ***slider*** (manipulador) lligat a la propietat ***slice*** d'una esfera. Perfeccionant d'aquesta manera el moviment de les parpelles de pràctiques anteriors.
Així mateix per el moviment dels ulls em vaig ajudar novament d'un ***dummy*** en forma de caixa lligat per ***constraint*** amb ***look at***. Un dummy per cada ull i llavors aquest dos agrupats amb el nom **d'ulls**.

Aquest personatge també rep un ***morpher*** en l'escena que es menja el caramel. És un ***morpher*** bastant senzill que fa que la boca s'obri.

Libelulitis

Aquest recurs està baixat d'Internet. La libèl·lula apareix en varies escenes com a complement i per ajudar en accions secundaries . Per exemple quan en Xupi va a agafar el caramel aquesta marxa d'aquest. L'animació d'aquesta es un moviment de rotació de les ales amb el pivot desplaçat per poder bascular correctament i llavors passat a cicle amb el ***Out of range types***.
Per el seu desplaçament he utilitzat tant ***path constraint*** en algunes escenes com un desplaçament manual sobre els eixos creant els fotogrames clau per la seva transició



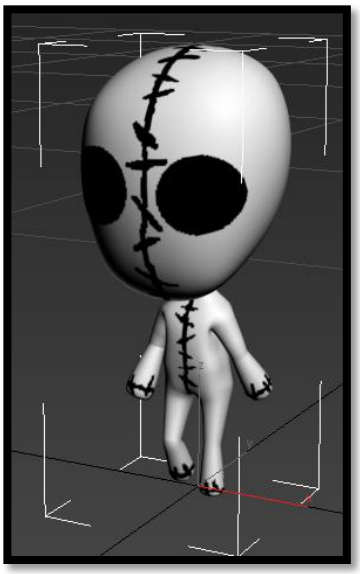
El Pexi

El Pexi és un peix que surt dues vegades de l'aigua. Aquest és un recurs novament baixat d'Internet i modificat en textures. Per el seu moviment he aplicat un ***bend*** amb el ***gizmo*** desplaçat per moure la part de la cua, així com un ***path constraint*** contra un cercle per simular el salt de l'aigua.

Boca Grossa

Boca Grossa és l'encarregat de posar els efectes de la música en el tema de la dimensió desconeguda. Volíem posar-li un instrument però el pressupost no donava per tant i finalment ha hagut de cantar en "Acapella". És una mica tímid, i al principi ha costat que volgués sortir a l'escenari.

Per el seu moviment he tirat de ***morpher*** novament i he aprofitat els recursos dels ulls i la llengua d'en Xupi així com els seus assistents fent un ***merge***.
El personatge està agafat amb la base d'un pokemon.



El Marcianiku

El Marcianiku i la seva nau novament són recursos agafats de la xarxa. Per aconseguir assentar el Marcianiku a la cadira primer em vaig plantejar fer una estructura d'ossos i un ***skin*** de nou però vaig pensar en aplicar-li un ***bend*** i deixar-lo quiet! Que ja n'hi ha prou de complicar les coses! ;)

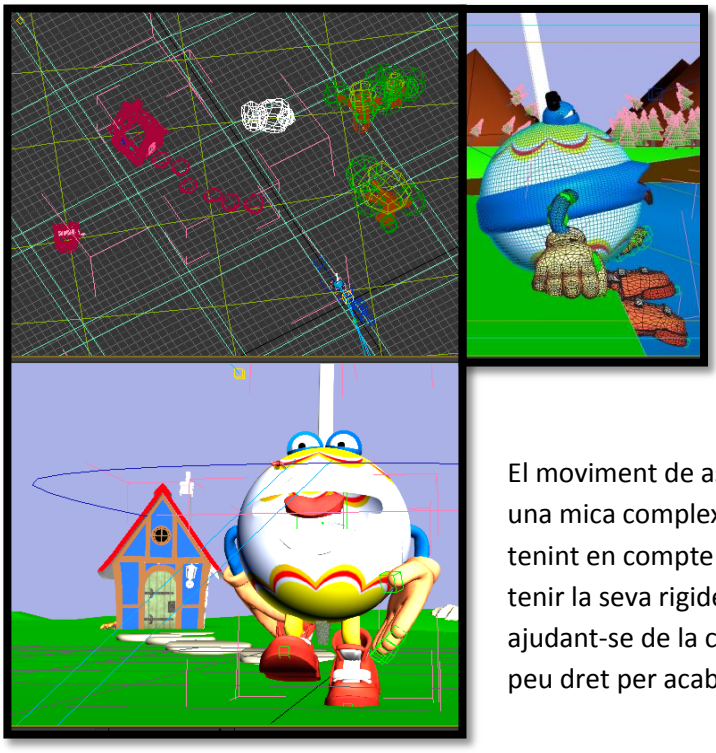
El moviment de la nau s'ha fet amb ***path constraint*** i modificant en alguns casos la ***corba d'animació*** per alleugerar alguns girs del moviment i fer-los més suaus.

Les Escenes

La pràctica es composa de 14 escenes en poc més de 40 segons. He excedit el temps del típic anunci, ho sé, sóc plenament conscient que això sembla més un curtmetratge que un anunci! però ja he retallat prou les escenes per crear ritme... i si seguia tallant em donava alguna cosa!

Passem a comentar les escenes una miqueta:

Escenes 1 i 2 (Walk Cicle)

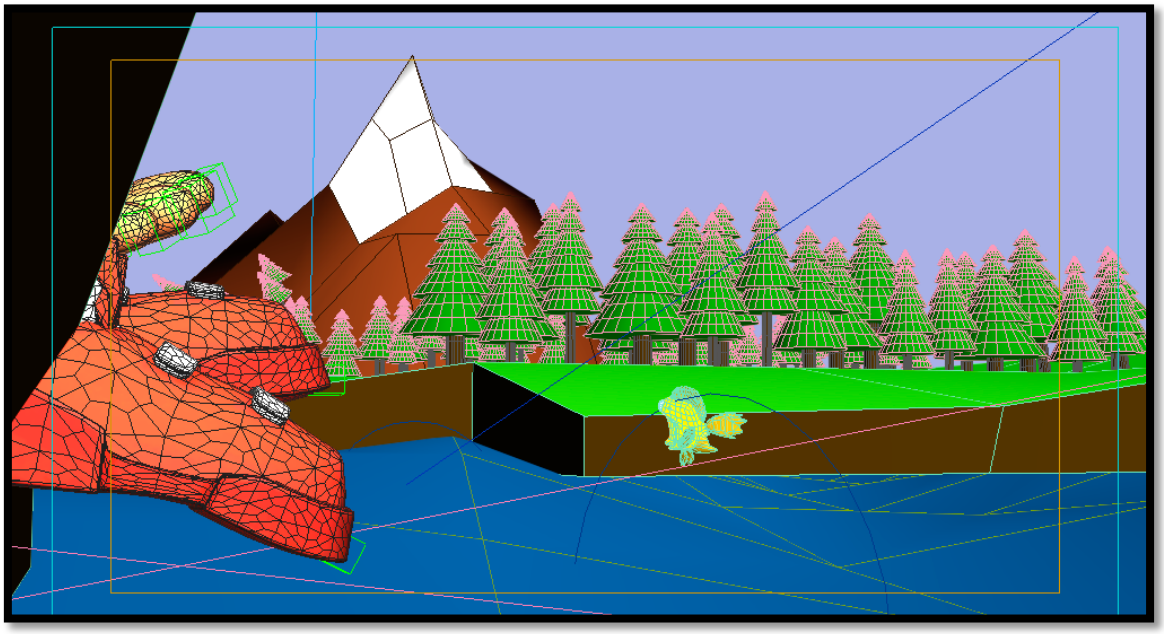


Les dos primeres escenes estan animades a ma utilitzant el ***biped***. En la primera tenim un caminar un mica més relaxat al sortir de casa seu. En la segona fem que vagi una mica més accelerat i li donem una mica de bot (amunt i avall) al personatge ja que està baixant fins al riu per una pendent.

El moviment de asseure's a la vora del riu ha estat una mica complex. Primer s'ajup una mica sempre tenint en compte que és un caramel de pal i ha de tenir la seva rigidesa. Després avança el peu esquerre ajudant-se de la cama dreta. Seguidament avança el peu dret per acabar assentat correctament.

Escena 3 (*el riu*)

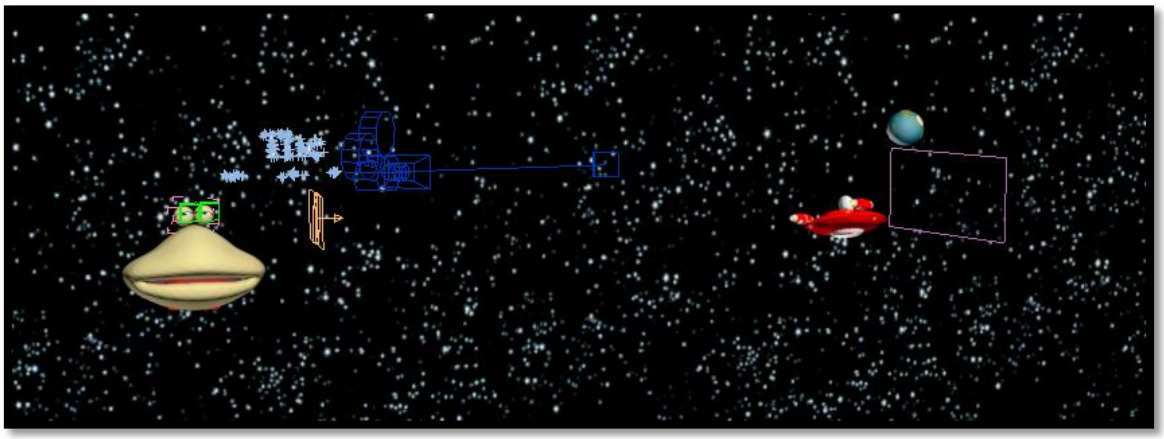
Veiem a en Xupi amb un pla contrapicat amb detall dels peus. Una de les puntes del peu reacciona al mullar-se amb l'aigua. De fons, en Pexi, va fent de les seves... (què feliç ser un peix de riu sense responsabilitats! ;))

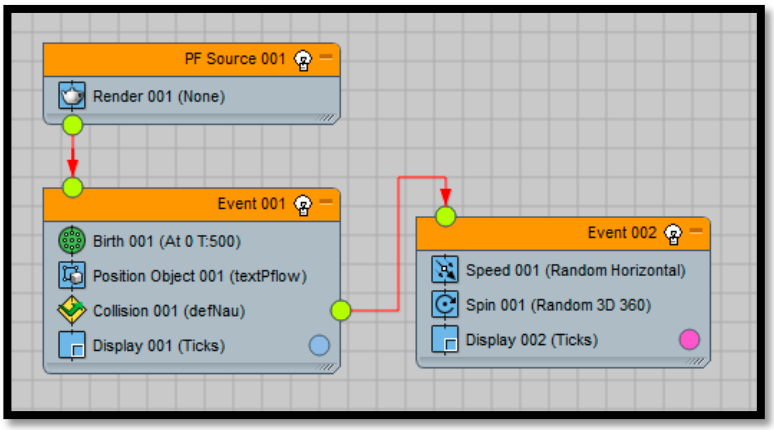


Aquestes tres primeres escenes tenen menor ritme, ajuden a entrar amb la ***veu en off*** i la música *cartoon* en l'escenari del dia relaxat, típic, avorrit?¿

Escena 4 (*el títol*)

Aquesta escena està força treballada. Tenim un ***morpher*** en la boca d'en Boca Grossa que es sincronitza amb el "nananana" de la veu d'efecte. Per altre banda els ulls del personatge juguen a preveure que alguna cosa ve per l'esquerre. La nau apareix amb escena i s'emporta les lletres del títol.





Per aquest efecte he utilitzat un recurs que ja havia fet servir en la pràctica 1. Un sistema de partícules ***PFlow*** lligat a un ***particle skinner*** sobre les lletres que s'activa al tocar un ***deflector*** lligat a la nau. Ha quedat força bé, no?

Amb tot això en Boca Grossa calla, i deixa de cantar.
La nau s'emporta l'escena amb un ***travelling de camera*** que enfoca el planeta que la nau està apunt d'envair.

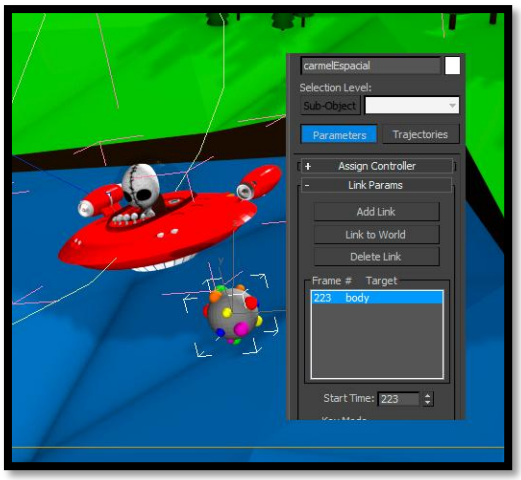
De fons unes estrelles sobre un pla texturitzat ajuden a donar una sensació de moviment estrany, espacial ;)

Escena 5 (*El núvol*)

La nau entra amb el seu ***path constraint*** travessant el núvol i quadrat de temps amb el "Pum" de la música. És un primer pla de la Nau que ens posa en escena. La càmera fa un desplaçament enrere per donar més èmfasi al moviment de la nau i derivar a una escena vertiginosa de moviment.

Escena 6 (*La nau*)

Aquesta escena està molt treballada tant per el moviment sobre el ***path*** de la nau com per el moviment de la càmera que està lligada a un ***segon path*** paral·lel a la càmera. Així mateix la càmera té un ***look at*** a la nau i juga a anar més ràpid que la nau. Així donem velocitat a l'escena. **Les corbes d'animació** tant de la nau com de la càmera estan retocades en alguns fotogrames modificant les **tangents** per relaxar els moviments.



En mig de l'escena podem veure com la nau treu una cosa misteriosa per la part inferior amb un efecte de rebot i un primer pla.

Un cop vist això fem que la càmera s'alenteixi per deixar allunyar la nau i permetre veure que està apunt de deixar anar el caramel (amb un pla general).

El caramel cau gracies a alliberar el ***link contraint*** que el lliga a la nau. En el **fotoframa 223** passa a tenir el ***link* al body** del caramel per poder caure en l'eix Z.

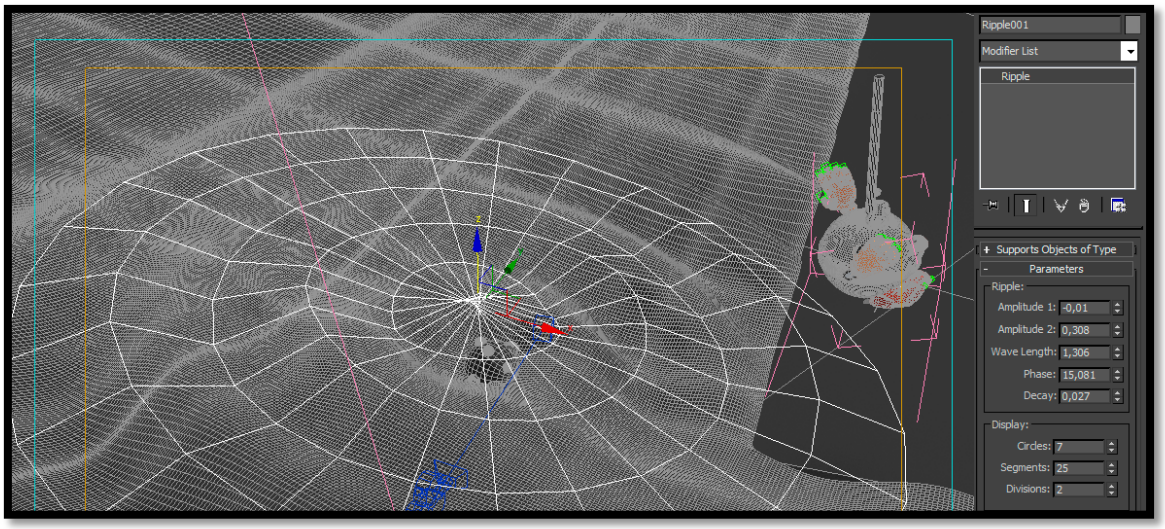
Escena 7 (*El caramel*)

El caramel lligat a un ***path constraint*** i fent una rotació a la vegada que una càmera lligada a un ***path*** paral·lel baixa a la mateixa velocitat però uns metres més amunt, enfocant el caramel.

Escena 8 (*L'impacte*)

Novament una escena molt treballada ☺ El caramel cau sobre el pla creant unes ones d'expansió que faran que en Xupi es banyi una mica.

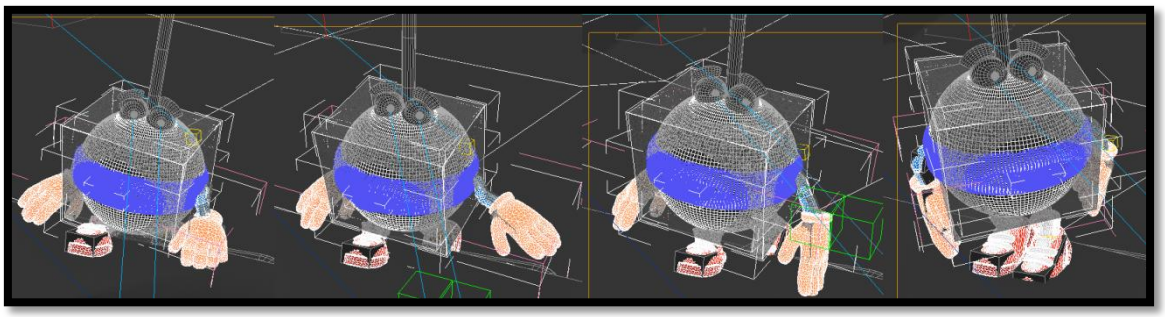
Per aconseguir l'efecte el pla te un ***Riple*** com a força aplicat amb el centre de gravetat just on cau el caramel. Primer hi ha un efecte d'ones petit, i llavors s'amplifica modificant els paràmetres d'aquest sobre els fotogrames clau: amplitud d'ona, fase...



Tot això provoca que el ***biped*** que aixequi les mans i les seves celles, i es mogui simulant que cau a l'aigua. Dins l'aigua fa uns moviments de flotada sobre aquesta.

Escena 9 (*L'aixecada*)

Un moviment complicat la veritat. Primer un peu, el dret, amb la punta doblegada. Unes mans que l'acompanyen amb un moviment basculant del maluc. Primer intent fallit que portarà a un segon intent aquest cop amb més empenta, tanta que provoca un cert desequilibri al aixecar-se. Tot això jugant amb els ***dummys*** dels ulls que miren de tant en quant al caramel responsable de tot plegat.

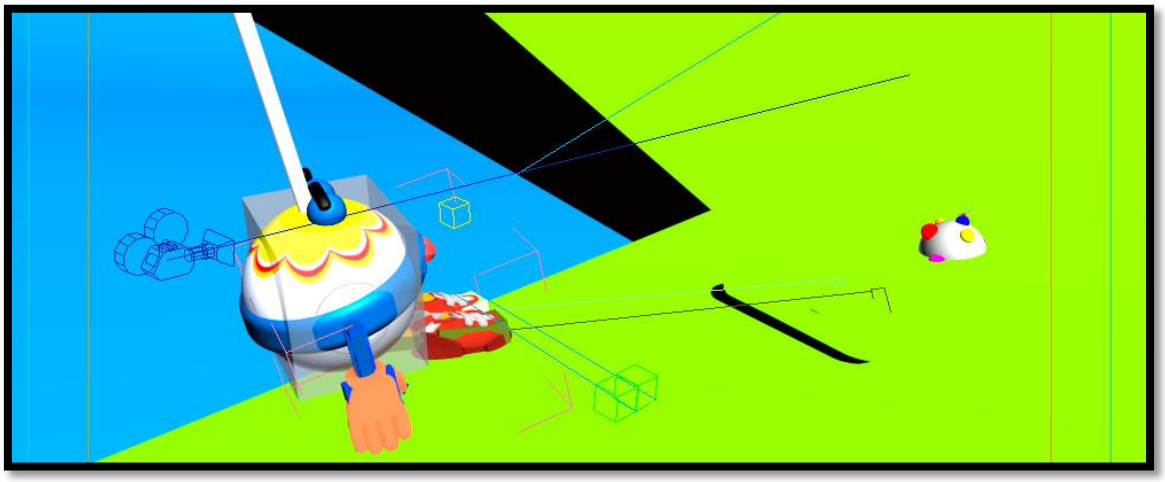


L'escena s'obre amb un petit desplaçament de **tràveling lateral** que passa d'un primer pla del caramel amb el Libelulitis a sobre i s'obre a un pla general que ens dona pas a l'acció de com en Xupi s'enfila.

En aquesta escena ja tot el moviment d'en Xupi està fet amb ***CAT Bones*** i un nou ***skin*** que falla una mica en els braços i les cames ☹

Escena 10 (*L'aproximació al caramel*)

Aquesta escena és un joc de càmera que simula com en Xupi va al caramel. El que he fet és fer que la càmera vagi botant una mica per simular els passos del personatge. De fons per trencar la monotonia de l'escena faig aparèixer la casa que he hagut de desplaçar ;)



En algun fotograma he fet aparèixer el peu vist des de dalt, per donar més credibilitat al cicle de moviment.

També la nostra amiga torna a aparèixer sobre el caramel per jugar en l'escena.

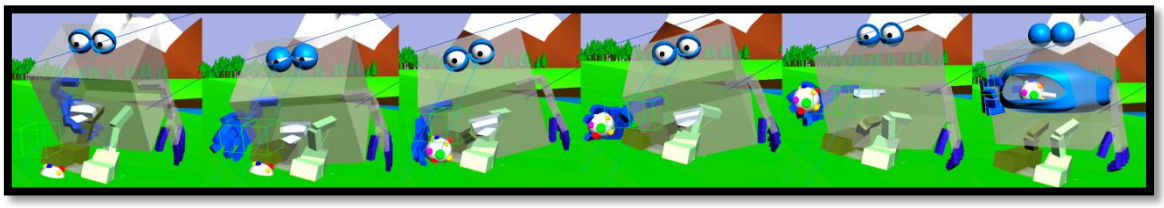
Escena 11 (*Les Mans i el caramel*)

Aquí entra en ple el ***CAT Bones***. Es tracta d'aconseguir agafar el caramel fent el moviment correcte de les mans, braços, dits i cos del personatge. Aquest té tant poca flexibilitat que a d'ajupir-se i balancejar-se endavant per poder estirar els braços i els dits per agafar el caramel.

Amb un ***morpher*** fem que la boca del personatge s'obri i s'empassi el meravellós caramel que el portarà a una altre dimensió.

Amb tot això la nostra amiga marxa del caramel quan veu que la mau del Xupi es mou.

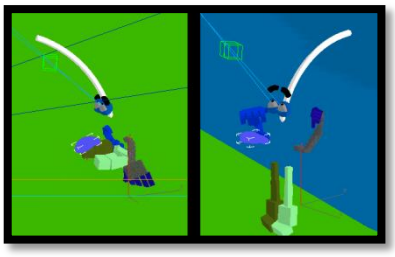
La llengua del personatge apareix i desapareix i es mou per tal de donar credibilitat a l'escena novament, accions d'aquelles anomenades secundaries!!!



Escena 12 (*Kamehameha*)

Tenia clar que aquesta seria l'escena més complexa de tot el curt.
Primer tenia que aconseguir crear el moviment d'enlairament en plan "***Goku***", Xupi, surt volant per l'energia despresa del caramel.
Aixeca el peu i el braç esquerre, apunta amb un dit amunt, tanca el puny i el segueix tota la resta del cos... la cama dreta i el braç dret... mentre la ma dreta es va tancant a un puny utilitzant les ***poses*** del ***CAT***. Tot això s'acompanya de la mirada amunt i les celles ben enlairades.

La potència és tant forta que el pal s'ha de doblegar. Cosa que clarament és conseqüència del nostre meravellós ***Bend***. Els núvols ens ajuden a veure que el personatge està pujant i queda temporalment suspès en el cel. De cop l'energia baixa i el personatge obre les mans, està a punt de caure i els ulls ens ajuden a expressar-ho.



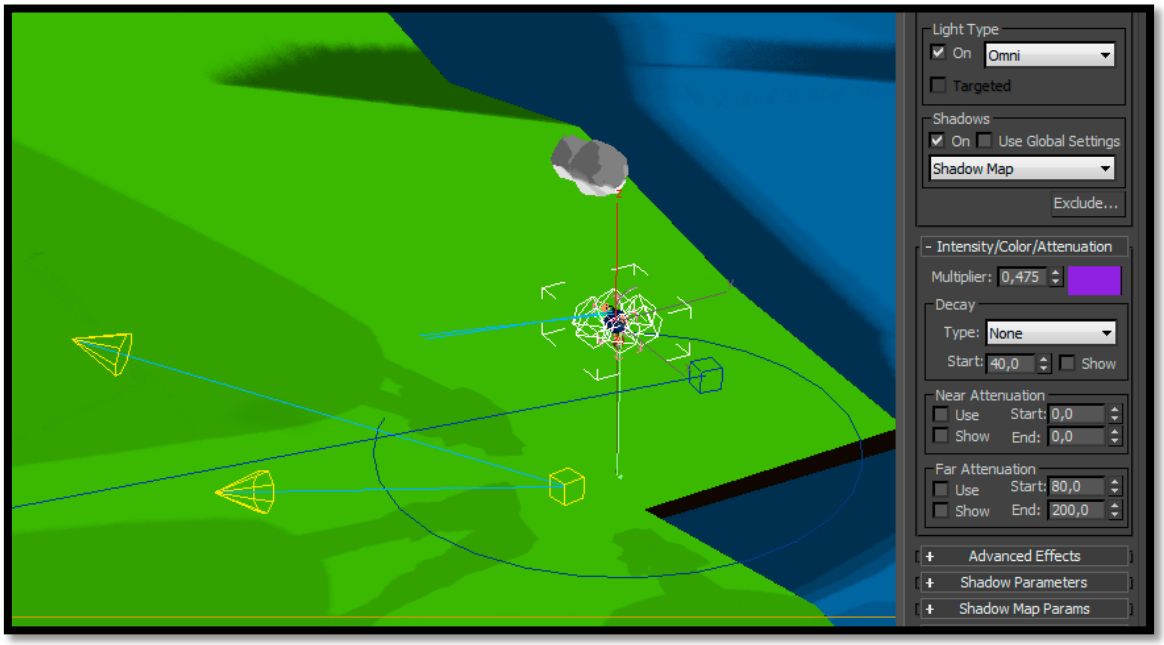
La càmera ha fet un anar i tornar per ajudar a entendre el moviment, i el núvols són molt importants en aquesta escena de nou. Són clarament un punt de referència.

Si la pujada ha estat complexa la baixada encara ho serà més! ;)

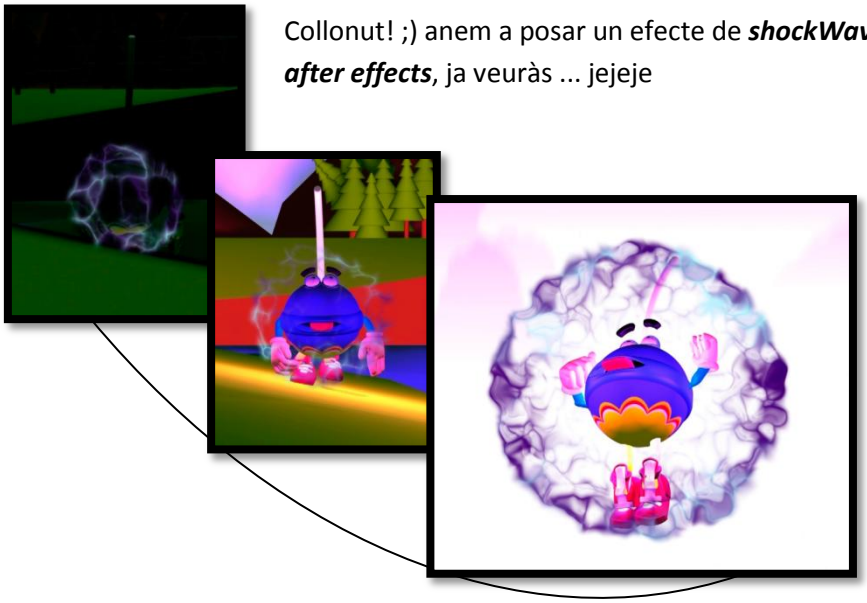
El moviment dels ulls, les celles, els braços, el cos i un ***look at*** de la càmera ajuden a crear el rebot del personatge que fa un estirar i encongir per simular la rebuda del Xupi contra el terra. La seva llengua va i torna brutalment com a efecte secundari fins que el rebot ha acabat.

Així mateix en aquest pla no és veu però el pal juga amb el ***bend*** a simular el rebot de l'impacte.
Hem fet us dels principis d'animació... aish! No se si quedarà bé! ;)...

Amb el moviment del cos, del pal i de la càmera creat anem a fer la il·luminació de l'escena. Hem de cremar l'escena animant la intensitat de la llum. Molta llum, llum fora, molta llum, llum fora... i passar en la caiguda a una llum estàndard.



Creo un anell de llums ***omnis*** que lligo al cos del personatge amb un ***constraint***. Animo la seva intensitat i a veure com queda amb el render, sort de la granja que tenim muntada!!!!



Collonut! ;) anem a posar un efecte de ***shockWave*** típic del ***Goku*** amb ***after effects***, ja veuràs ... jejeje

Escena 13 (*Es fa de nit*)

El caramel ha provocat la sortida de l'Arbre de Sant Martí, les estrelles han aparegut i a la casa algú obre la llum, això s'ha acabat.
La nau torna a aparèixer per ajudar-nos a fer una transició. Aquesta arrastra un pla negre que té retallat amb un ***boolean*** l'entorn de la capsula de la nau per què es vegi el fons en el vidre d'aquesta.

Escena 14 (*Els caramels*)

Poca cosa a dir uns caramels animats amb un color auto il·luminat i un títol que es mou amb un zoom, mentre un dels caramels va girant sobre si mateix.

Sonoritzacio

No vull allargar-me gaire en el tema de la sonorització simplement vull esmentar l'ús dels recursos que he utilitzat.
Per una banda les músiques baixades del Jamendo. Aquest sempre és un molt bon recurs no obstant has de provar unes quantes opcions abans no trobes la cançó que funciona amb la teva animació.

En aquest cas he utilitzat dues cançons:

Children de **Matti Paalanen**

https://www.jamendo.com/es/track/1221579/children

Sisters & Brothers de **Mrpontusbogren**

https://www.jamendo.com/es/track/1095610/sisters-brothers

També he utilitzat descarregues de sons de les webs:

http://soundbible.com

http://www.sonidosmp3gratis.com

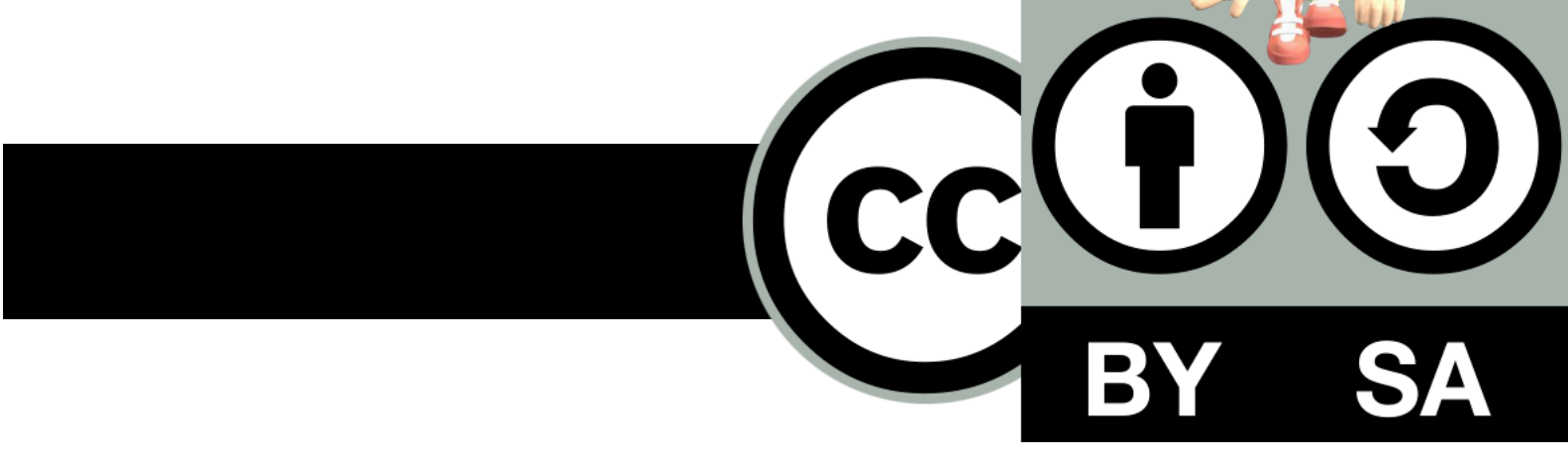
Tota la resta de la sonorització queda entre el meu micro Rode NT2 i els meus veïns ;)

Aquí teniu l'enllaç del vídeo:

https://vimeo.com/129316403

Gràcies per tot! :))))))

David Otero Verdaguer


BY
SA