



PAC2

COMPOSICIÓ DIGITAL

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

SAHARANIGHTS

David Otero Verdaguer

Bufff! Mare meva, el dia que vaig pensar en treure el camells com a repte personal... Ha estat una maratón de 2/3 setmanes entre buscar un vídeo que donés joc i tot plegat. Ara, de bon cor, la quantitat de coses que he après amb aquesta pràctica ha estat espectacular.

D'això es tracta ☺

Al principi em vaig abocar en realitzar una pràctica fent integració 3D per el que vaig aprendre a exportar les càmeres a programes com 3D Max o Maya. He aconseguit també trackejar amb diferents programes com MatchMover. En el darrers dies d'aquesta també he descobert que existeix un plugin que es diu Mocha, però no he tingut temps de fer-lo servir. Ja no és una qüestió de notes o aprovar sinó d'omplir el sac de coneixement per llavors poder-los fer servir en coses del dia a dia, o en aquells moments que et vols expressar i no saps com fer-ho.

No se què dir, porto els darrers dies somiant amb màscares. Amb aquest tipus de pràctiques passa que quan presentes et queda una buidor impressionant, i fora d'ensenyar-la a algun company de classe que entengui l'esforç que significa està més sol que un mussol ☺

Estic content, però la pràctica té errors. Un d'ells el podria haver tapat amb alguna cosa, un matoll, un objecte que treies fum... no sé, però m'he estimat més deixar-lo. Apart necessito parar, o potser em deixaré el ulls...

La pràctica té principalment màscares i trackings a dojo. Alguns efectes de correcció de color, contrast, Nivells, Exposició, chromas... la veritat moltes hores!!!

Un dels experiments que m'ha ajudat en l'eliminació d'un camell ha estat trackejar el cap d'un beduí per poder fer que la màscara seguís el tracker i llavors modificar-ne manualment les keys d'alguns punts del bezier. Aquesta "capa de ajust" que segueix un tracker està en mode ALFA sobre una capa de vídeo repetida. Experiments que de debò m'han funcionat i estic força content amb el resultat. De totes maneres posteriorment hi ha molt de fotograma a fotograma i paciència mentre m'esperaven per sopar :P

Un altre gran descobriment ha estat en un dels beduins aprofitar una superposició amb la capa amb mode "oscurecer". Això m'ha salvat d'haver de donar massa detall en les mans i concentrar-me en la màscara principal. A mesura que anava fent, anava canviant mètodes...

Els beduins tenen fins a 3 màscares actuant, restant o sumant en segons quins moments.

La integració del baül l'he fet aprofitant el canal alpha dels PNG i buscant un punt dels més de 7 trackings que treballen en l'escena. Per altra banda l'integració del gat i de les fulles de l'arbre ha estat amb un plugin de chroma, Keilight

Per les ombres he utilitzat la mateixa capa de l'objecte rotada en 3D, enfosquida, estirada i difuminada amb efecte de desenfocament gaussià.

Poca cosa més a dir. Em quedo amb les ganes d'acabar l'escena de tracking de càmera en 3D que vaig començar i que tenia força avançada però de ben segur que em servirà per poder posar alguna cosa en la pràctica final, i sinó per jugar amb alguna animació en 3D integrada en captures sobre la taula del meu escriptori :P

Endavant! I gràcies per llegir!

ENLLAÇ DEL VÍDEO TRASTEJAT

[HTTPS://VIMEO.COM/213913708](https://vimeo.com/213913708)

ENLLAÇ DEL VÍDEO ORIGINAL

[HTTPS://VIMEO.COM/213915509](https://vimeo.com/213915509)

EXPLICACIÓ DEL TREBALL

[HTTPS://VIMEO.COM/214079561](https://vimeo.com/214079561)

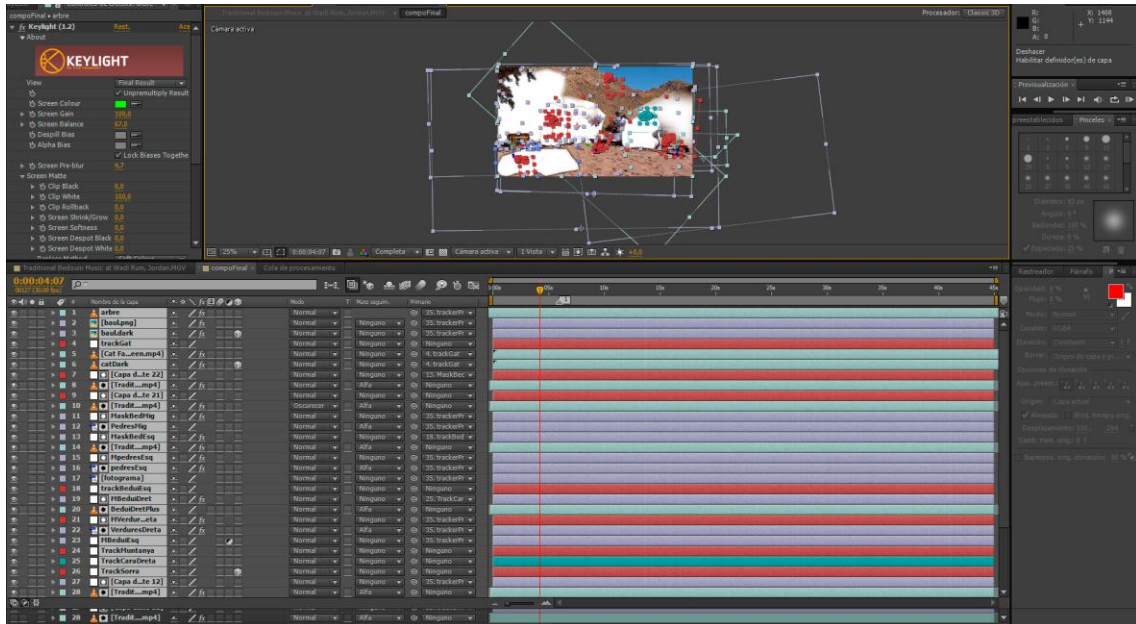
CONTRASENYA:

saharaNights

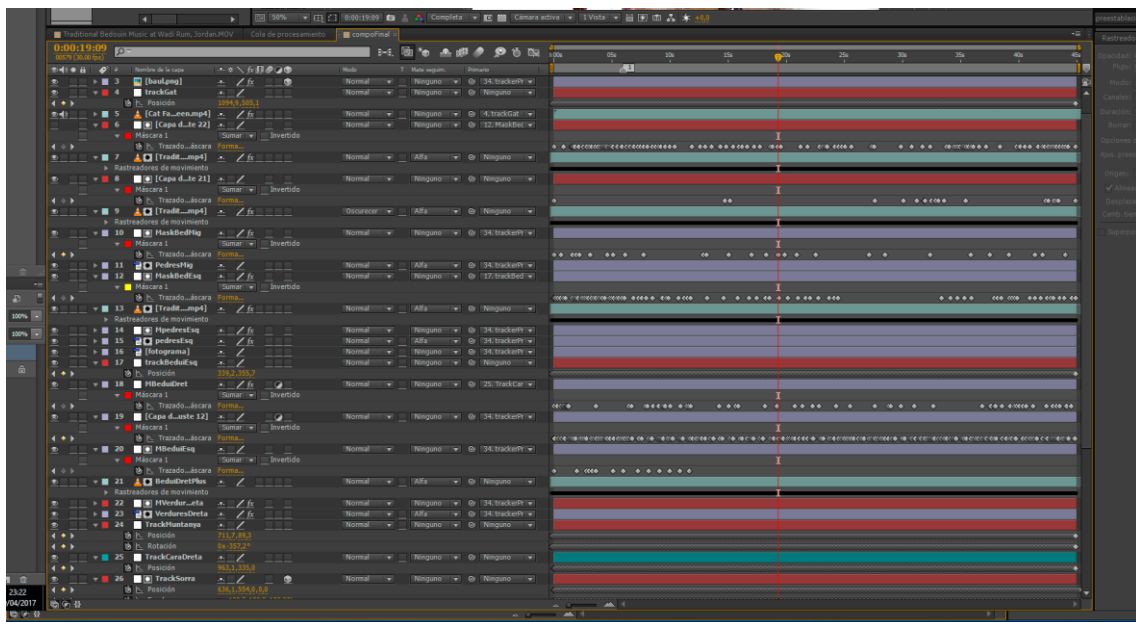
FONT ORIGINAL A YOUTUBE

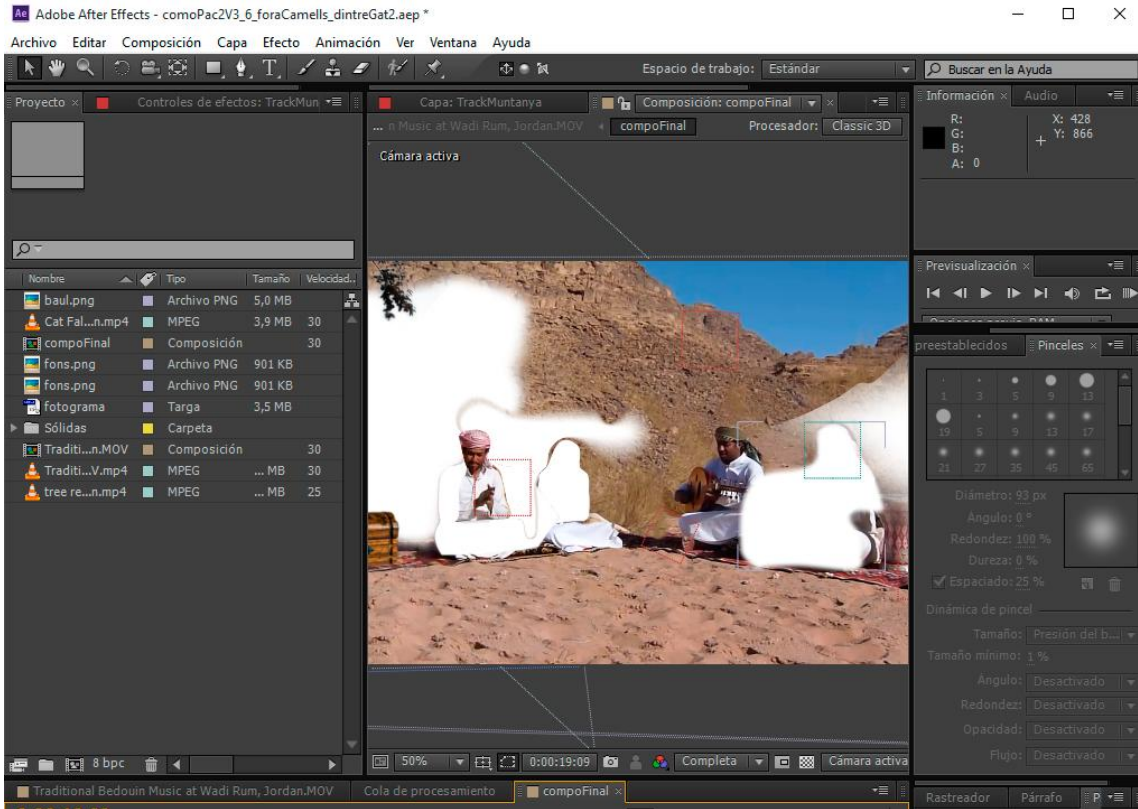
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=MMxIINrwNzY](https://www.youtube.com/watch?v=MMxIINrwNzY)

ANNEX

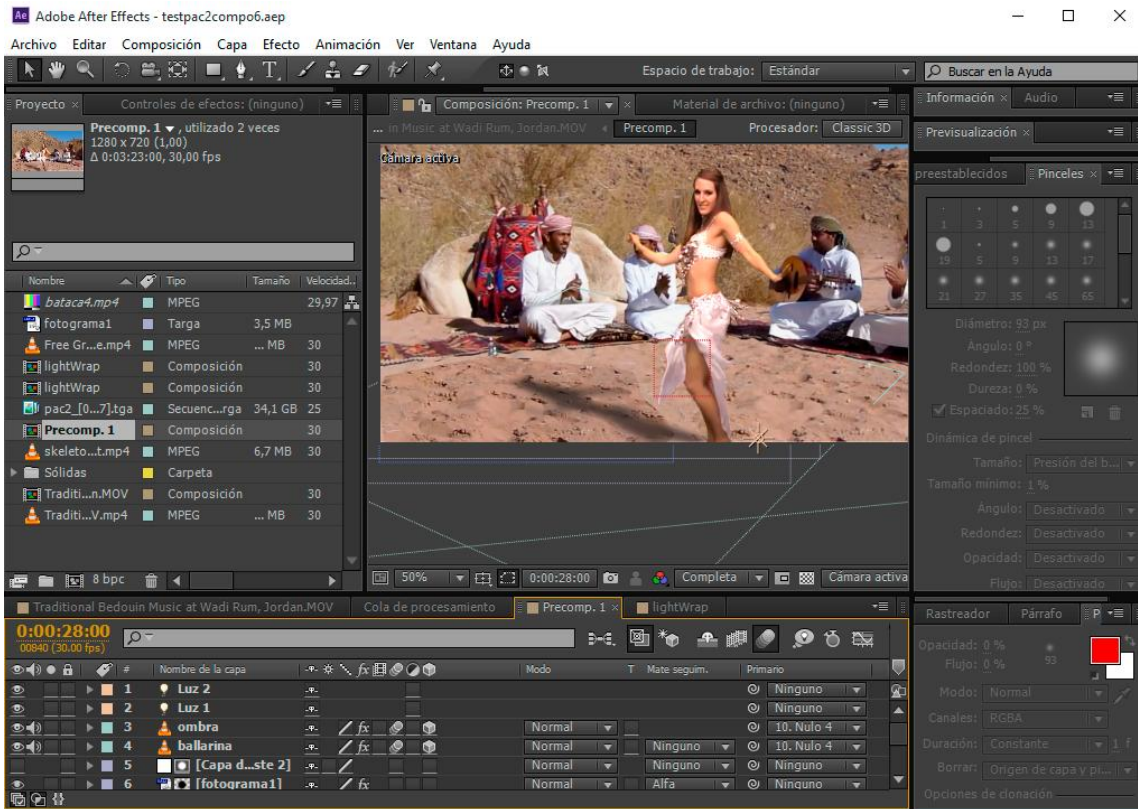


KEYS I més KEYS





MÀSCARES I MÉS MÀSCARES... I ALGUNA PROVA FALLIDA...





David Otero Verdaguer (UOC)
Universitat Oberta de Catalunya

