BreakinG News

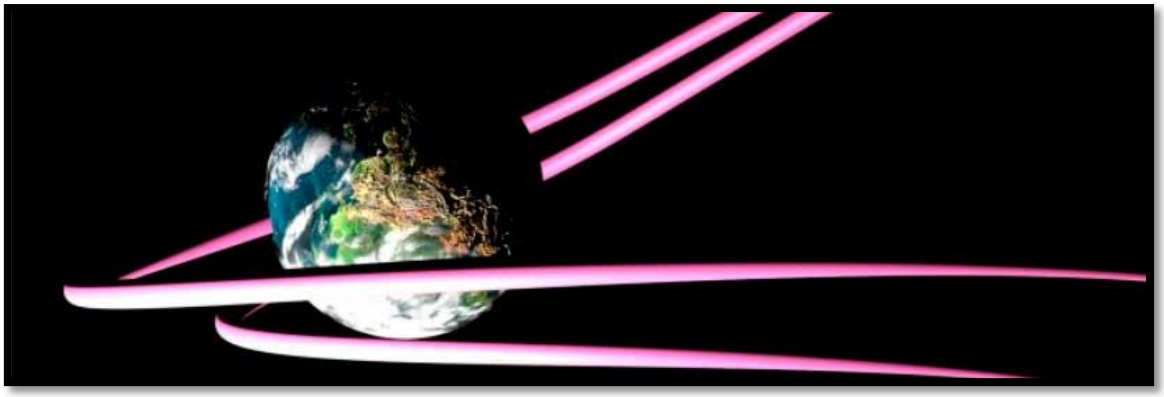
David Otero Verdaguer
Universitat Oberta de Catalunya

Aquesta pràctica ha estat una mica estranya. Tot i tenir clara la idea del què volia fer, alhora de treballar amb efectes i tècniques que no domines, fa que quedis encallat perdent molt i molt de temps. I el rellotge sempre corre en contra teu!

MassFX és genial, però aconseguir que el moviment de les geometries sigui real i vagi al temps que tu vols em va fer parar boig. No obstant gracies al descobriment del material "***checker***" tot va anar agafant forma i guanyant ritme.

Coses a millorar per el 2016, el *timming*. ☺
Dit això comencem que hi ha molta feina... moltes coses a explicar:

La meva primera idea era fer baixar la bola per unes guies i llavors fer una espècie de dominó que va caient a mesura que avança. Acabada la primera seqüència no m'acabava d'agradar com quedava i finalment em vaig decidir per fer que la bola del mon rodés i xoqués contra tres grups (economia, política i ...?) per acabar amb un títol de "***Breaking News***" . La tercera seqüència podia haver estat esports o quelcom similar però finalment per render, temps, i límit de segons de l'enunciat no es va fer.



Així la idea era: "anem trencant coses", serà agressiu i el nostre ***Target*** buscarà això... noticies trencadores. En aquesta pràctica però ens marquem com a premissa donar prioritat al tema de llums i partícules... a veure que en surt de tot plegat...

LA BOLA DEL MON

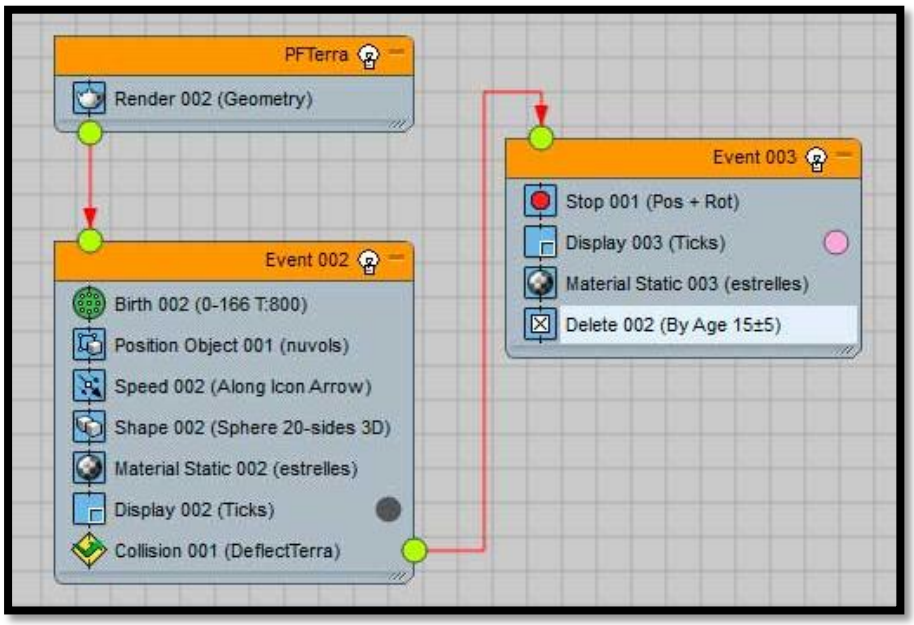
Aquesta geometria no té gaire secret. Dos esferes agrupades amb textures que simulen el nostre planeta. Això si la il·luminació ha d'aconseguir que sembli que va per sobre de les pantalles i per això vaig jugar amb un sistema de partícules ***PFlow*** amb un material ***Architectural*** i el ***Glare*** activat en el ***Camera Shaders*** del *render setup*.

Aquest material ha estat un mica la base en la pràctica, l'he utilitzat en quasi tots els elements per donar l'aire d'escena futurista.

El ***Particle Flow*** de la bola es composa d'una estructura bastant senzilla. Unes partícules que es mostren al tocar un deflector aplicat sobre el nostre terra i que es van esborrant de pantalla segons la seva vida.

El moviment de rotació i el seu desplaçament en el pla han estat un autèntic mal de cap. Algunes vegades l'esfera anava ràpida, altres lenta, altres girava massa... al final l'ús d'un material anomenat ***checker*** m'ha ajudat a que guanyés el realisme suficient. La veritat he patit en aquest punt ;)

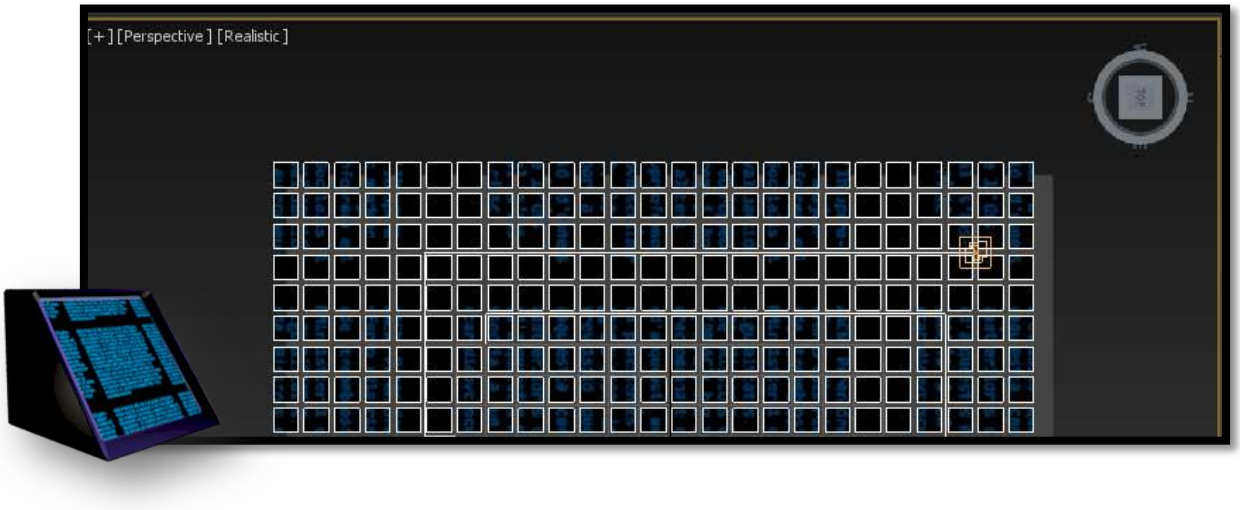
La il·luminació del globus l'he fet amb una llum ***photometric*** a la que li he donat una mica de calor amb la temperatura. No volia que aquesta geometria estès completament il·luminada, volia que semblés més real.



L'ESCENARI

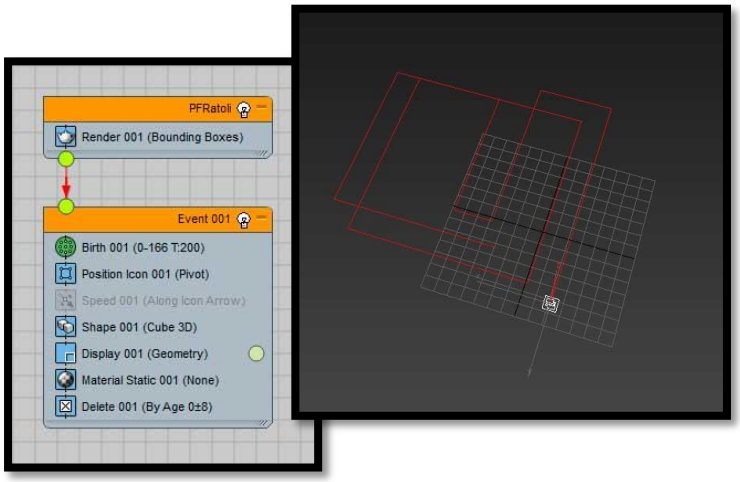
Per a l'escenari vaig fer una prova amb un material estàndard amb el mapeig del *bitmap* auto il·luminat i amb les **guies *U*/*V*** animades. L'objectiu era crear com un flux de lletres sobre uns panells de led. Tot "rotllo" molt futurista i amb el moviment d'informació.

Volia recordar una mica les escenes dels rotatius de premsa on les línies passen molt ràpid.



Sobre aquests panells he dissenyat uns monitors amb textures il·luminades també i que simulen els *teleprompters* de les noticies.

Tot l'escenari està molt il·luminat, els *omnis* per els *teleprompts*, una *photomètrica* que dona un to lila a l'escena, el mapa de fons amb un material *Architectural* i *Glare* aplicat sobre un bitmap i...

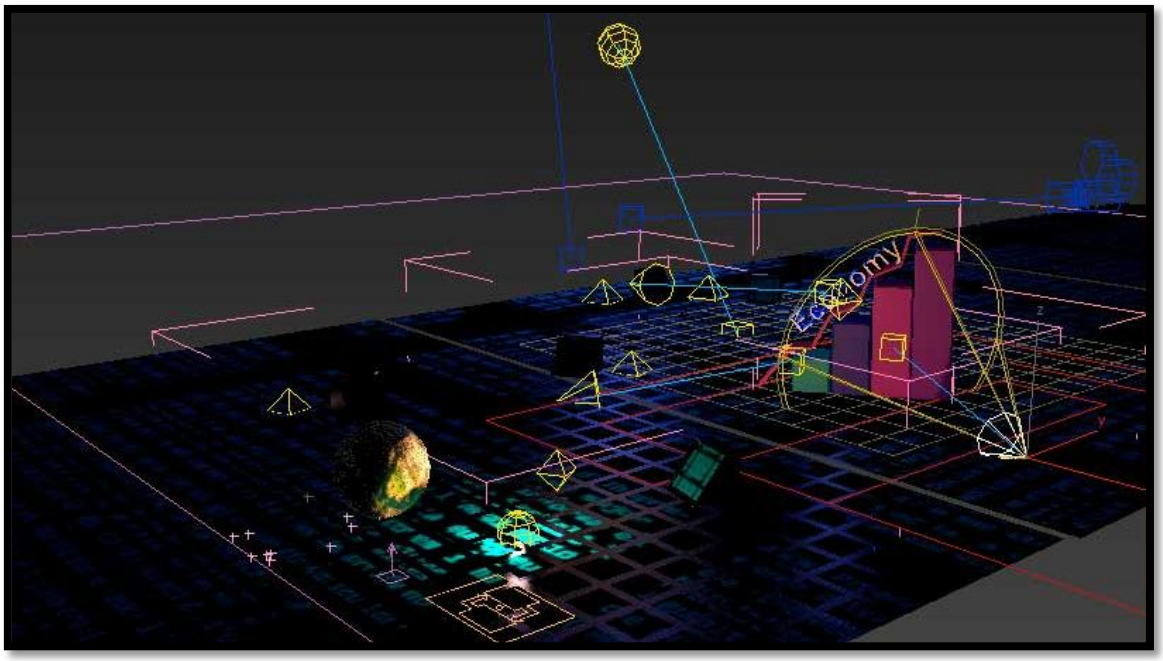


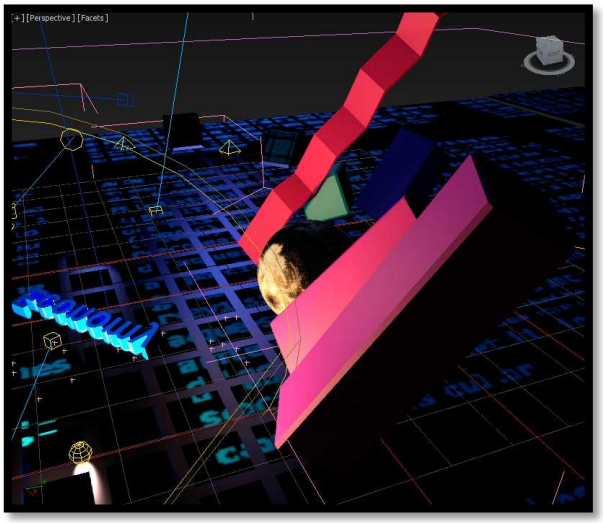
un nou ***Particle Flow*** que va seguint un *path*, al que jo anomeno ratolí ☺... aquest ha estat un invent.

He lligat un ***Position Icon*** a un *path constaint* sobre un *spline* i a jugar amb l'efecte a veure que passa ;)

LA SECCIÓ D'ECONOMIA

Per aquesta secció fem unes boxes, amb una caixa a la que li hem d'estirar els *Edges* i simula el resum de la gràfica. També unes lletres, de nou il·luminades amb *Arch* i *Glare*.





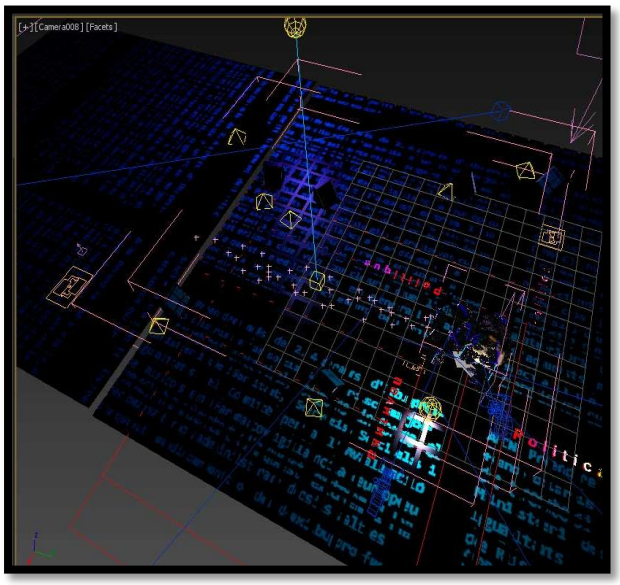
En aquesta escena hem jugat amb el ***MassFX*** de nou establint els material com a ***dinàmics*** i la bola com a ***Kinemàtic***. A les geometries les hem donat un perfil de ***concrete*** i he ajustat les seves malles. Un cop generats els fotogrames amb ***Bake All*** he ajustat alguns moviments que no quedaven bé manualment, fotograma a fotograma.

La il·luminació del grafo està fet amb *3 targets spot* que tenen un *include* de la geometria a nivell de grup per tal de no il·luminar res més en l'escena.

A nivell de transició amb el ***Premiere*** he jugat amb l'efecte del títol que cau per donar pas a una càmera que recull la segona seqüència amb un tràveling en picat superior.

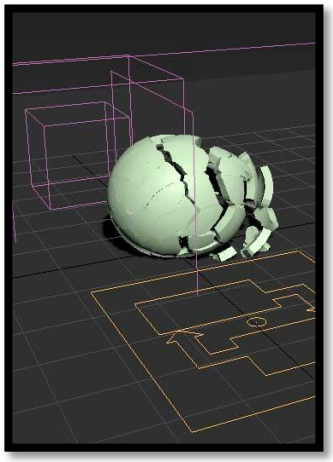
LA SECCIÓ DE POLÍTICA

Anem a fer trencadissa! ☺ En aquesta escena hi ha molta cosa treballada, de nou les llums i el *glare*, una urna amb uns papers dins i un títols en diferents idiomes i il·luminats amb *arch* que donen moviment i ritme a l'escena.

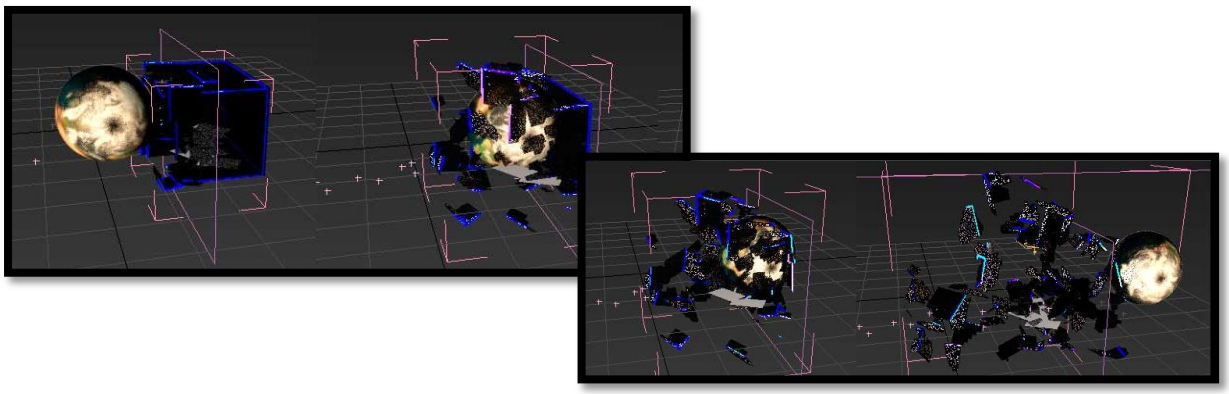


El desplaçament dels títols s'ha fet a nivell de grup, de manera que cada títol fes el moviment respecte a un eix central.

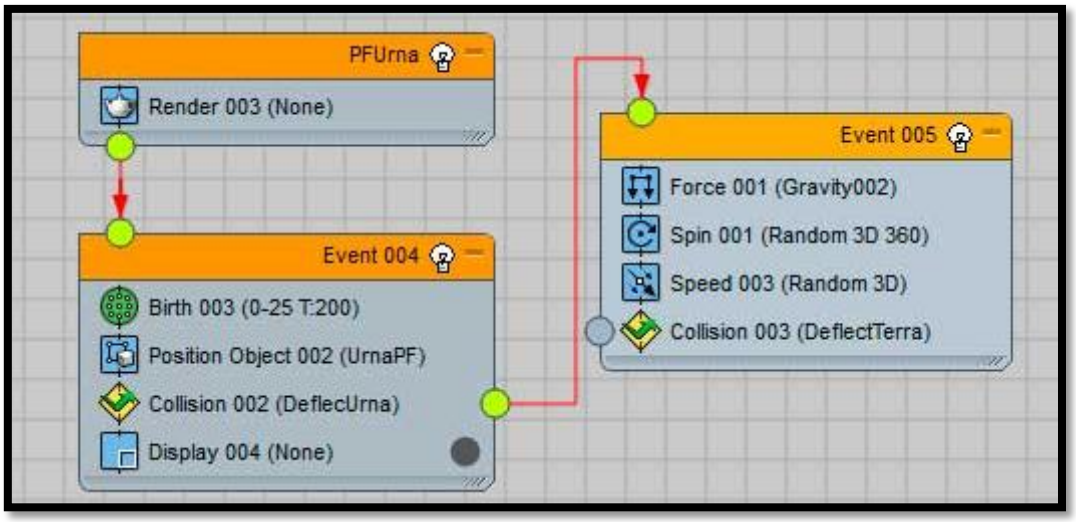
En l'urna he separat els polígons de les bores per aplicar-los, amb un *dettach* previ, un material que ajudés a veure l'estructura de l'urna de vidre. Anteriorment amb el material de vidre del conjunt de Mental Ray que li havia aplicat no es veia correctament sobre les pantalles de led blaves del terra. A més, en l'explosió el pedaços perdien presència al sortir disparats.



L'explosió l'he feta amb un tercer ***Particle flow*** i seguint un tutorial que he penjat en els darrers dies al foro. La idea és que lliguem a un ***Particle Skinner*** aplicat a l'urna de vidre, un deflactor pla que simula la bola terràqüia al moure's al mateix ritme sobre el pla. A mesura que el deflactor va tocant l'urna entra en joc l'event del *PF* que fa que els pedaços de l'urna, esmicolada amb ***l'script FractureVoronoi***, es moguin rotant i saltant en totes direccions.



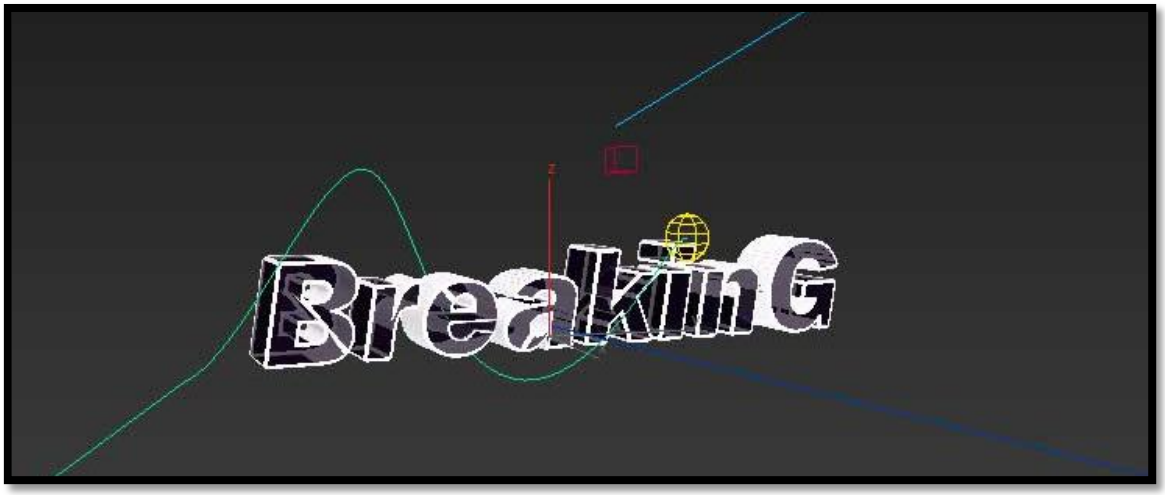
Podeu veure els detalls del *Particle Flow* en aquesta captura.



Aquesta escena ens ajuda amb els sobres a passar a la darrera escena que donarà punt i final als escassos 18 segons de la careta.

EL TÍTOL

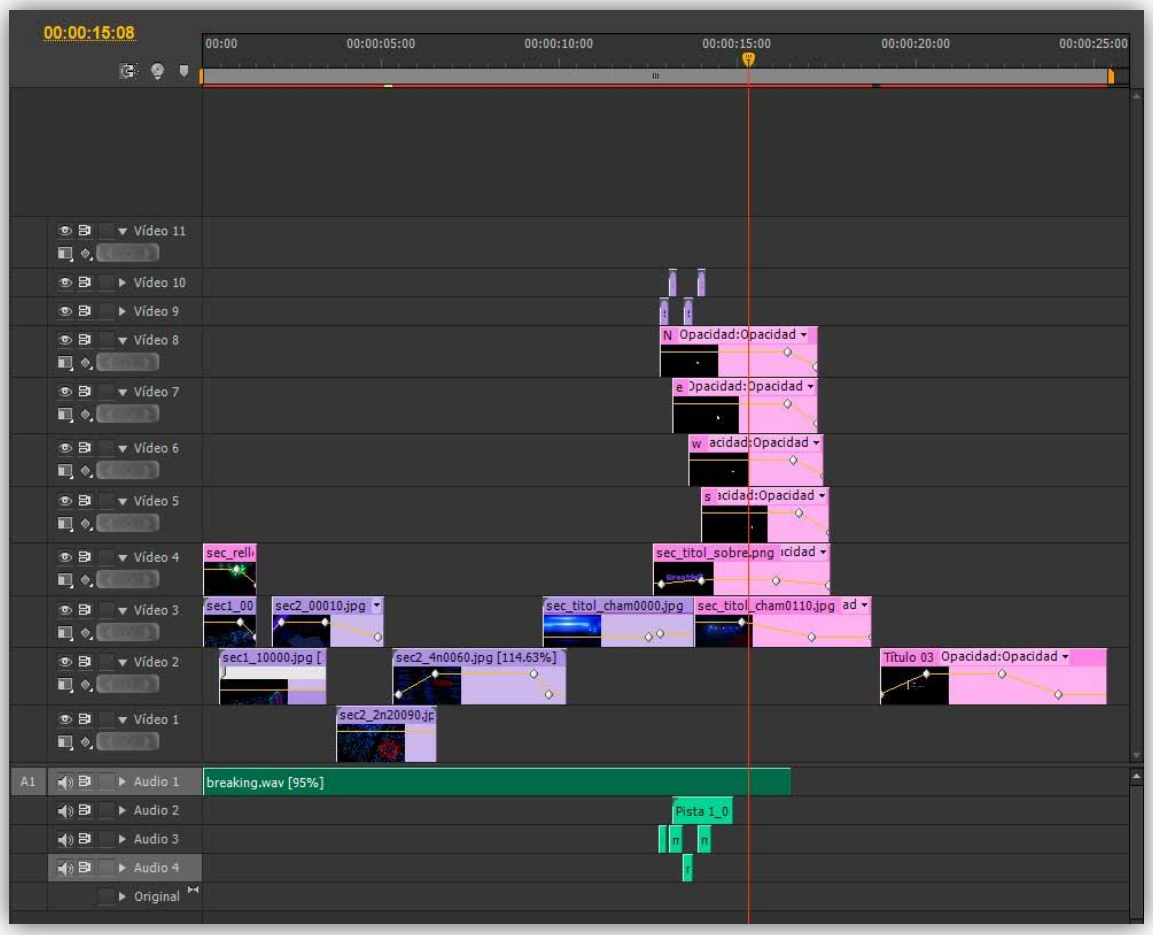
Per fer l'escena del títol m'he ajudat d'una font a la que llavors he extrudit i aplicat *chamfer*. Normalment aquest procediment l'aplicaríem amb un *bevel* però en aquest cas he optat per aquesta tècnica.



La geometria de la font l'he envoltada d'una hèlix que fa de *path* a una llum que li donarà lluentor en l'animació creant molts reflexos i fent l'escena espectacular. Potser massa? ;)
Les lletres porten aplicades un material de la biblioteca de ***Mental Ray*** que fan de vidre blavós. Sobre aquesta capa he creat un segon render aprofitant de la transparència dels

PNG per donar més presència a les lletres que havien quedat una mica fosques. Això ho he fet assignant de nou un material a les lletres sense llum i sobre posant-lo en Premiere.

Ja només queda intentar fer un efecte de maquina d'escriure amb unes geometries bàsiques i un moviment de rotació sobre el seu eix desplaçat a l'inferior Sota aquestes al picar faré aparèixer una capa de text en Premiere que simuli l'escriptura de màquina.



Aish! El meu hobbie! Ja era hora de posar-lo en escena. Simplement dir-vos que espero que us agradi... ha estat molt divertit fer tota la producció! ;)

Podeu veure el resultat final en el següent enllaç:

https://vimeo.com/126214111

Gracies per tot!
David Otero Verdaguer

BY SA