

PRESENTACIÓ DEL PROJECTE MOON

JAFET ARMADANS SEDANO
UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

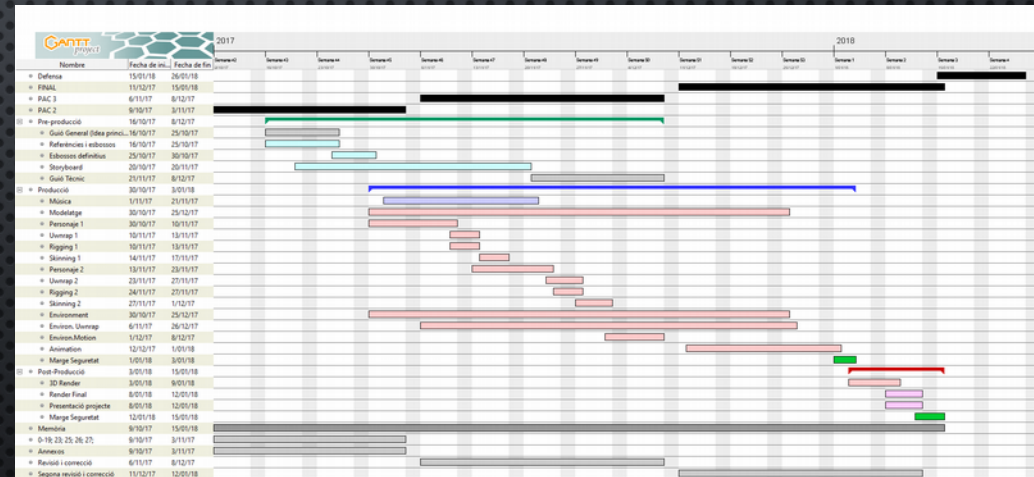
INTRODUCCIÓ

VEUREM EL PROCÉS DE TREBALL QUE S'HA PORTAT A CAP PER A GENERAR AQUEST PRODUCTE

LA PREPRODUCCIÓ

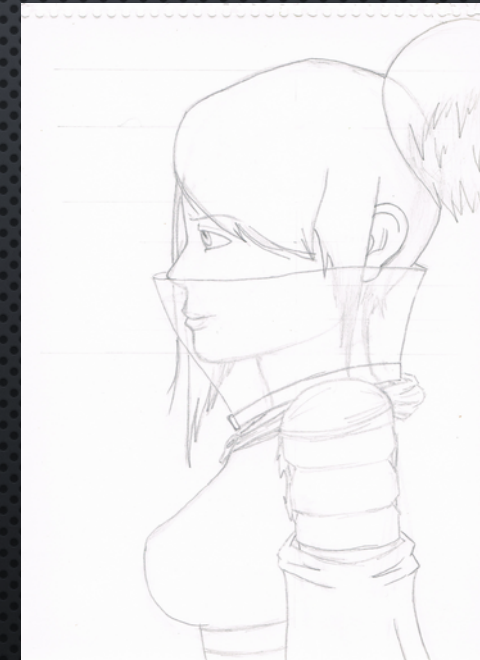
PLANIFICACIÓ DEL PROJECTE

- ES COMENÇA AMB LA GENERACIÓ D'UNA DOCUMENTACIÓ QUE ENS GUIARÀ AL LLARG DEL PROJECTE AMB L'OBJECTIU DE NO PERDRE DE VISTA LES METES I LES DATES MÉS IMPORTANTS
- AQUESTA ETAPA PATIRÀ CANVIS A LA LLARGA PERÒ ÉS MOLT NECESSÀRIA PER A NO PERDRE EL TEMPS ORGANITZANT-SE DES DE ZERO EN CADA MOMENT



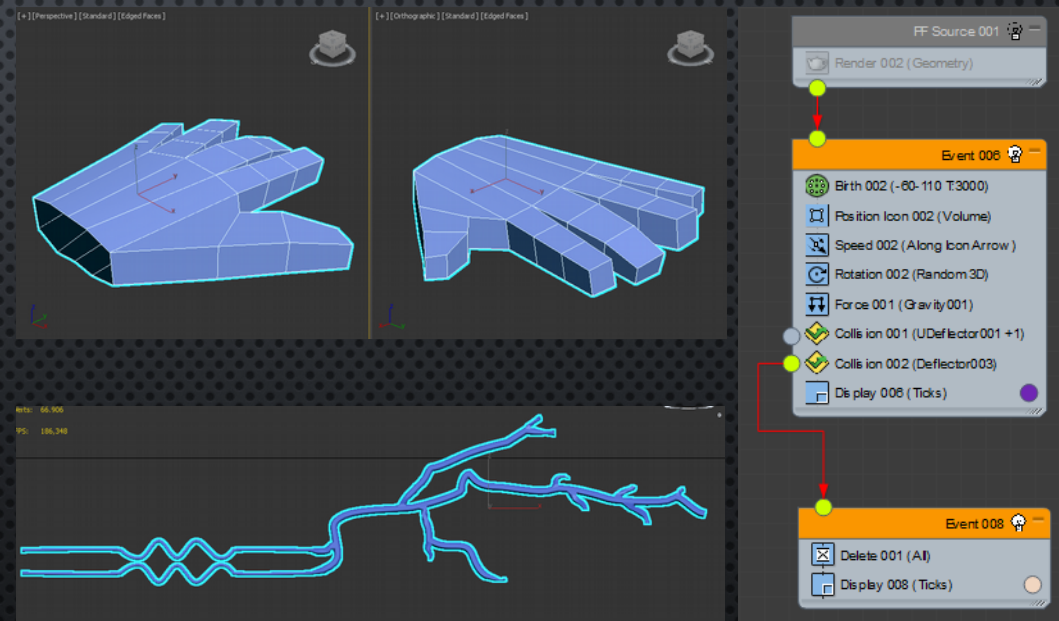
CERCA I CREACIÓ DE CONTINGUT

- ES GENERA UN DOCUMENT AMB LA IDEA PRINCIPAL, A PARTIR D'AQUÍ, ES REQUEREIX D'UN PERSONATGE PROTAGONISTA I UN D'ANTAGONISTA (ALTER EGO)
- ES CERCA ESTILS GRÀFICS I REFERÈNCIES, SEGONS EL TIPUS D'ESCENARI I HISTÒRIA QUE SERÁ, PER WEBS, COM PINTEREST O DEVIANTART
- ES GENERA L'ESBÒS DEL PROTAGONISTA PRINCIPAL, REFERENCIA CLAU PER AL MODELATGE POSTERIOR



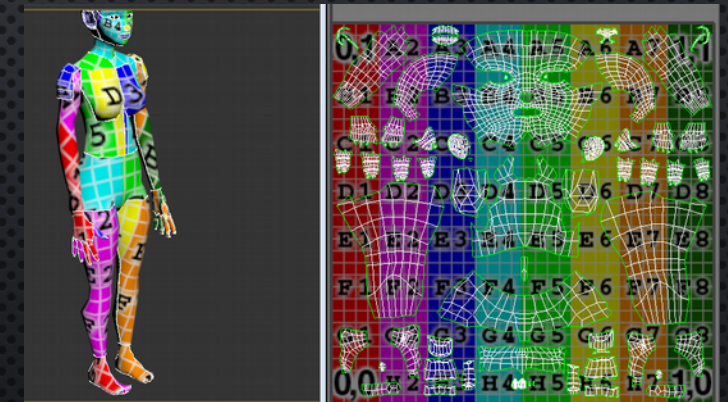
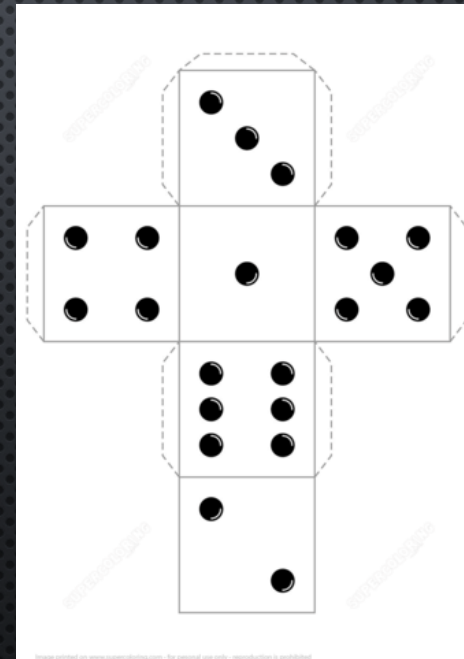
PRODUCCIÓ MODELATGE

- ES TREBALLA AMB VOLUM EL PERSONATGE I TOTS ELS OBJECTES DE L'ESCENARI TAMBÉ
- LA MAJORIA DE VOLUMS S'OBTENEN DE LA MODIFICACIÓ DE FORMES BÀSIQUES COM UNA CAIXA, UN CILINDRE O UNA ESFERA AMB UN OPERADOR ANOMENAT EDITABLE POLY
- ALTRES OBJECTES ESPECIALS ES GENEREN PER ALTRES MÈTODES COM ELS SISTEMES DE PARTÍCULES, QUE SIMULEN EFECTES AMBIENTALS COM AIGUA, BOIRA I FUM
- UNS POCS ES GENEREN AMB L'ÚS D'OBJECTES LINEALS I SENSE VOLUM ALS QUALS SE'LS HI APLICA UN GRUIX PRECEDIT PER UN OPERADOR QUE ES DIU EDITABLE SPLINE



OBERTURA DE LA MALLA POLIGONAL

- OBRO CADA UN DELS OBJECTES MODELATS ANTERIORMENT AMB L'ÚS DE DOS MODIFICADORS: UWRAP I UVW MAP
- L'UWRAP S'UTILITZARÀ EN MALLES COMPLEXES COM EL PROTAGONISTA I EL CLAVEGUERAM
- L'UVW MAP SERAN LA RESTA D'OBJECTES QUE S'ASSEMBLIN MÉS A LES FORMES BÀSIQUES JA ESMENTADES: CAIXES, ESFERES, PLANS I CILINDRES
- LA FUNCIÓ D'AQUESTS ES GENERAR TALLS EN LA MALLA COM SI ES TRACTÉS D'UN SASTRE AMB EL DISSENY D'UN VESTIT



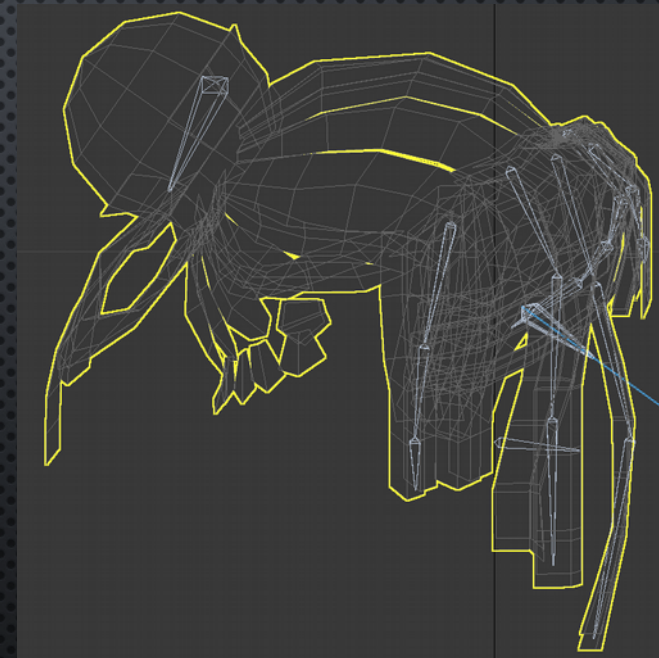
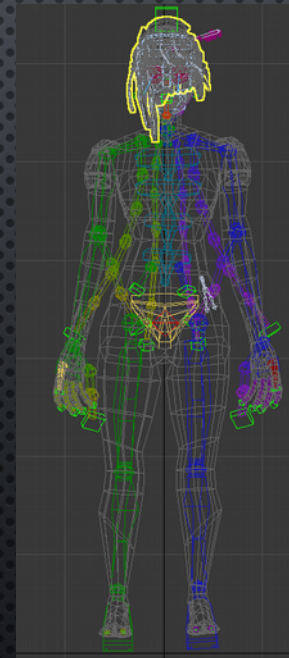
PINTAT DE LES PLANTILLES CREADES

- AMB PLANTILLES DELS OBJECTES OBERTS ES PROCEDEIX A PINTAR-LES
- MITJANÇANT EINES COM PHOTOSHOP I MUDBOX
- MUDBOX EM PERMET VISUALITZAR SOBRE L'OBJECTE 3D EL RESULTAT
- EXTREC LA PLATILLA INICIAL PERÒ PINTADA



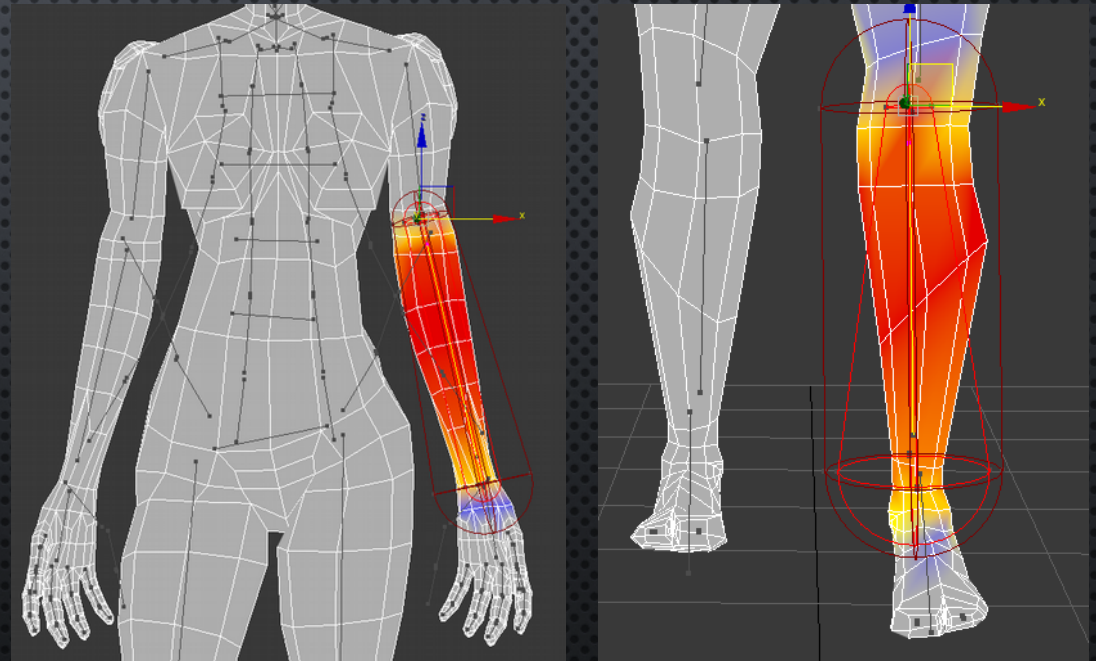
COL·LOCACIÓ D'OSSOS EN EL PERSONATGE

- FAIG ÚS DE DOS EINES: BONES I BÍPED
- EL BÍPED SERÀ L'ESQUELET HUMÀ BÀSIC PER AL PROTAGONISTA QUE ES COL·LOCARÀ DINS DEL MODEL 3D
- ELS BONES ELS UTILITZARÉ PER A ANIMAR COSES COM ELS CABELLS DEL PERSONATGE O BÉ PER OBJECTE QUE INTERACTUÏN AMB AQUEST, COM LES ARMES O ROBA



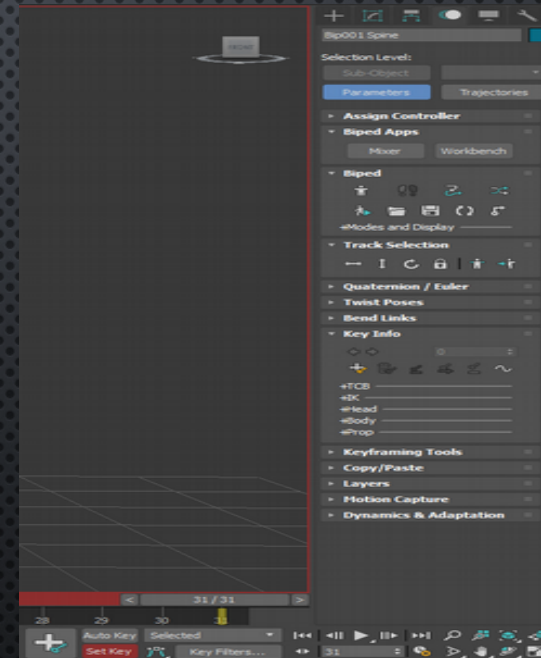
SKINNING

- ÚS DEL MODIFICADOR: SKIN
- L'SKIN S'ENCARREGARÀ DE MARCAR LA FORÇA DE CADA OS SOBRE CADA PART DEL COS DE L'OBJECTE, DE LA MATEIXA MANERA QUE UN HUMÀ QUAN MOU EL BRAÇ NO TÉ PERQUÈ MOURE EL MELIC O LA CAMA, AQUEST MODIFICADOR LIMITARÀ L'ÀREA D'ACCIÓ DE CADA OS



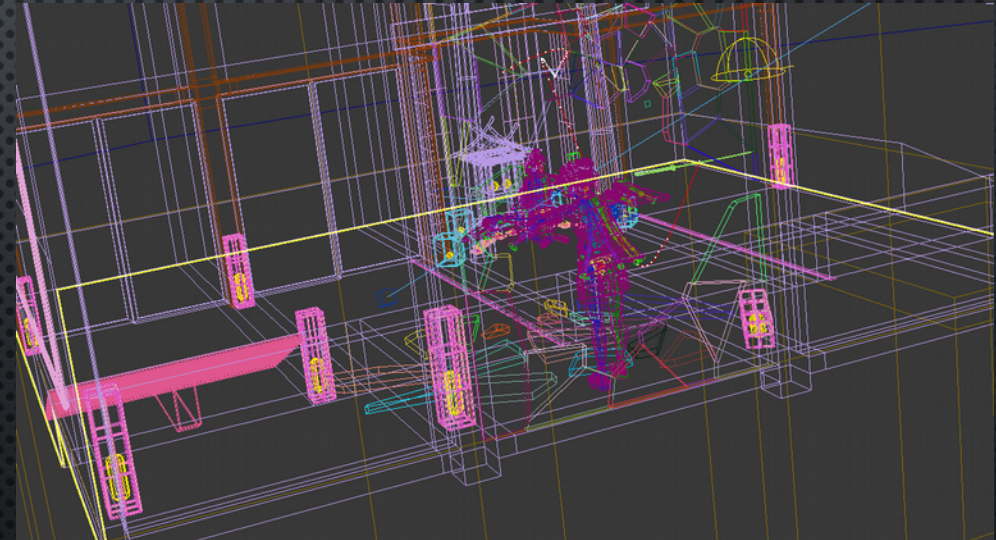
ANIMACIÓ

- UN COP BEN TREBALLAT L'SKINNING
- COMENÇA L'ANIMACIÓ MITJANÇANT LA CREACIÓ DE KEYFRAMES
- ELS KEYFRAMES PER AL BÍPED ES GENEREN DES DEL MENÚ MOTION I ELS DELS BONES I OBJECTES 3D NORMALS DES DE LA CLAU DEL TRACK VIEW
- QUAN ES TENEN DOS KEYFRAMES ES GENERA UNA INTERPOLACIÓ DELS VALORS ENTRE AQUESTS QUE CAUSA L'ANIMACIÓ



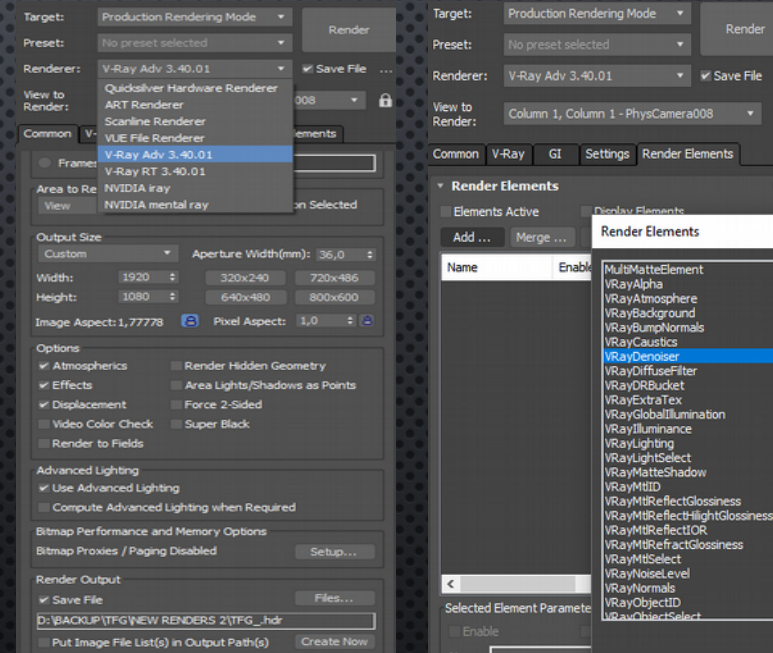
IL·LUMINACIÓ

- COL·LOQUEM LLUMS A L'ESCENARI
- LES LLUMS A UTILITZAR SERAN: V-RAY LIGHT (PLANE, SPHERE, MESH I DOME)
- LA PLANA, L'ESFERA I LA MALLA SERAN LES LLUMS QUE ES COL·LOCARAN COM A LLUMS ARTIFICIALS
- EL DOMO ES COL·LOCARÀ SOLAMENT UN PER ESCENA I TINDRÀ LA FUNCIO DE LLUM DEL CEL O AMBIENTAL
- LES LLUMS CARREGUEN EL TEMPS DE RENDER DE MANERA QUE S'HA DE VIGILAR LA QUANTITAT D'AQUESTES, SÓN TAMBÉ LES QUE CAUSARAN EL SOROLL A LA IMATGE



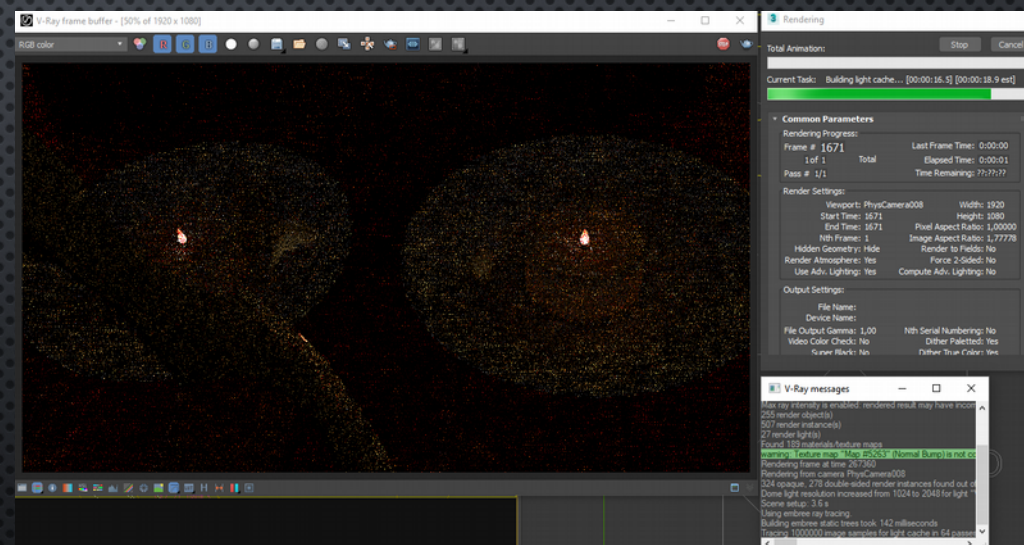
CONFIGURACIÓ DEL MOTOR DE RENDER

- EN LA TECLA F10 S'OBRE LA FINESTRA EMERGENT DEL MOTOR DE RENDER
- CANVIO EL MOTOR A V-RAY ADV I DONO LA SORTIDA D'ARXIU PER A LES IMATGES A SINTETITZAR, SERÀ EN HDR PER A PODER-LA EDITAR EN POSTPRODUCCIÓ
- PER A LA PRIMERA PART UTILITZO EL V-RAY DENOISER QUE ÉS UN RENDER ELEMENT QUE NO HE UTILITZAT EN LA SEGONA PART DE L'ANIMACIÓ PERQUÈ HI HAVIA MOLTS VIDRES I NO REACCIONEN BÉ AL DENOISER



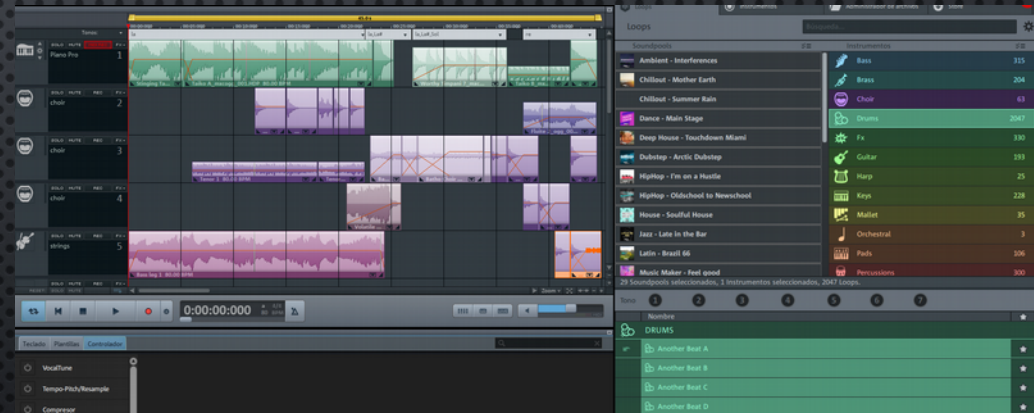
POSTPRODUCCIÓ RENDERITZAT

- MOMENT ON L'ORDINADOR HA DE COMENÇAR A CALCULAR CADA FOTOGRAMA CREAT ON LI HAUREM MARCAT ANTERIORMENT EN QUINA CÀMERA FER-HO, CREANT-LES AMB CONTROL+C
- AQUEST PROCÉS ES LLARG I ESTRESSANT PER A L'ORDINADOR, ÉS UN BON MOMENT PER TREBALLAR EN L'AVANÇAMENT DE LA DOCUMENTACIÓ COM LA MEMÒRIA
- ESTRESSA MOLT L'ORDINADOR QUE FAGI AQUESTA ACCIÓ AIXÍ QUE EL MILLOR ES NO FER RES MÉS AMB ELL FINS QUE ACABI



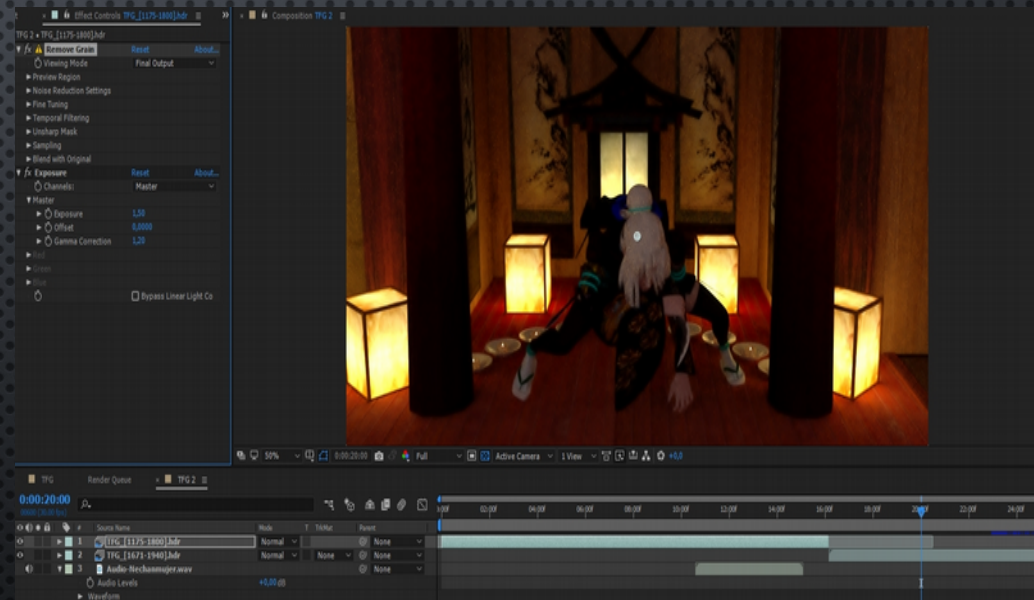
CREACIÓ DE LA MÚSICA

- FENT ÚS DEL SOFTWARE: MAGIX MUSIC MAKER
- UTILITZO LES SOUNDPOOLS QUE EM DONA EL PROGRAMA PER A GENERAR LA MÚSICA SEGUINT ELS RENDERS ANTERIORS COM A GUIA PER A MARCAR LES INTENSITATS DE LA MÚSICA I SINCRONITZAR-LES AMB EL VÍDEO



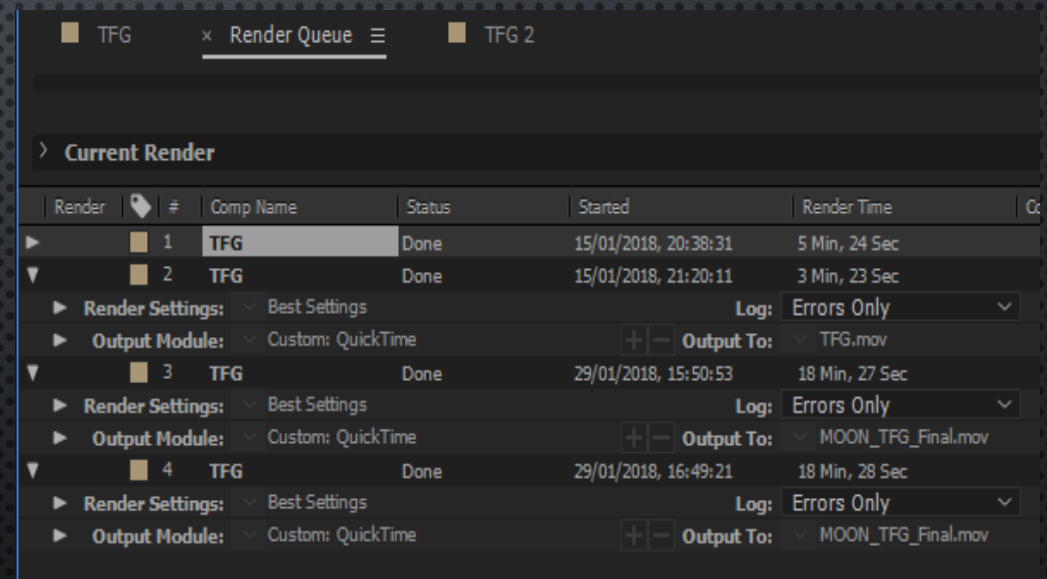
SINCRONITZACIÓ I RETOC D'IMATGE

- UTILITZANT EL PROGRAMA: AFTER EFFECTS
- SINCRONITZO LA MÚSICA AMB LES IMATGES RENDERITZADES I INSEREIXO EFECTES DE SO
- ELS EFECTES DE SO SÓN DESCARREGATS DE FREESOUND.ORG
- EL RETOC D'IMATGE S'APLICA A LES SEQÜÈNCIES DE RENDERS I SE'LS HI COL·LOCA EFECTES DE VÍDEO TALS COM EXPOSURE I DELETE GRAIN
- EXPOSURE: AUGMENTA LA IL·LUMINACIÓ DEL RENDER, GRÀCIES A QUE LA IMATGE ESTÀ EN FORMAT .HDR
- DELETE GRAIN: ELIMINA EL GRANULAT DELS RENDERS EL MILLOR POSSIBLE DE LA SEGONA PART DE L'ANIMACIÓ



PROCESSAT DEL VÍDEO FINAL

- PASSO L'ARXIU D'AFTER EFFECTS A LA CUA DE PROCESSAMENT
- UN COP PROCESSAT EL PENJO A YOUTUBE PER SEGURETAT I AHORRAR PES EN L'ARXIU FINAL DEL MASTER



The screenshot shows the 'Render Queue' window in Adobe After Effects. It contains a table of render tasks. The first two tasks are for 'TFG' and are completed. The next two are also for 'TFG' and are in progress. Each task has expandable options for 'Render Settings' and 'Output Module'.

Render	#	Comp Name	Status	Started	Render Time	Log
▶	1	TFG	Done	15/01/2018, 20:38:31	5 Min, 24 Sec	
▼	2	TFG	Done	15/01/2018, 21:20:11	3 Min, 23 Sec	
▶		Render Settings:	Best Settings			Log: Errors Only
▶		Output Module:	Custom: QuickTime			Output To: TFG.mov
▼	3	TFG	Done	29/01/2018, 15:50:53	18 Min, 27 Sec	
▶		Render Settings:	Best Settings			Log: Errors Only
▶		Output Module:	Custom: QuickTime			Output To: MOON_TFG_Final.mov
▼	4	TFG	Done	29/01/2018, 16:49:21	18 Min, 28 Sec	
▶		Render Settings:	Best Settings			Log: Errors Only
▶		Output Module:	Custom: QuickTime			Output To: MOON_TFG_Final.mov