

IMMERS

Sandra Tapia Montes

Grau Multimèdia

Narrativa Visuals 2D i 3D



Presentació

Podies respondre a les preguntes següents?

Tens el mòbil sempre a prop?

Revises les notificacions del telèfon constantment?

La bateria et dura?

El primer que mires al despertar-te i l'últim que mires abans de dormir és el mòbil?

Mires el mòbil també quan estàs amb amics?

Passes moltes hores revisant el telèfon i perds molt de temps? Tens el mòbil sempre a prop?

Utilitzes el mòbil només quan es necessari per comunicar-te?

No fas les coses que hauries de fer perquè t'entretens amb el mòbil?

Et preocupa molt que el dispositiu es quedi sense bateria?

Estàs nerviós quan no tens el mòbil, està sense bateria o sense cobertura?

Test extret de [Psicologia Online](#)

Els resultats es troben a les següents pàgines.

Respostes positives de 8 a 10

Presentes símptomes d'addicció al telèfon

El primer que fas en despertar-te és agafar el mòbil, tens el mòbil a prop en tot moment i el mires abans de dormir. Estàs mirant el mòbil contínuament, fins i tot quan has quedat amb els teus amics. Sols portar el carregador del mòbil amb tu, però, si en algun moment es queda sense bateria o sense cobertura, la teva preocupació i nerviosisme són considerables. A més, utilitzar el mòbil consumeix molt de temps del teu dia a dia i deixes de fer coses importants perquè t'entretens amb el mòbil. Se't recomana que disminueixis l'ús del dispositiu per superar aquesta addicció

Respostes positives de 3 a 7

Presentes alguns símptomes d'addicció al telèfon

El sols mirar abans d'anar a dormir i al despertar-te. Sols portar el mòbil a sobre i ho mires sovint, però no quan estàs en companyia d'amics o familiars. Et preocupes lleugerament per la bateria i passes temps revisant el telèfon. Per ara, no interfereix en les teves tasques diàries, però compte: la necessitat d'utilitzar el mòbil pot anar incrementant i convertir-se en una addicció. Se't recomana que facis un ús responsable del dispositiu i així poder prevenir les conseqüències d'aquesta addicció.

Respostes positives de 1 a 2

No presentes símptomes d'addicció al telèfon

Segurament, ets conscient que el mòbil és una eina útil per comunicar-nos, però fas un ús responsable d'ell mateix. Se t'anima a ajudar a les altres persones a què coneguin els símptomes d'aquesta addicció.

Perquè aquestes preguntes?

Doncs perquè et vull fer veure quina és la teva addicció a aquest dispositiu i fer reflexionar quines i quantes hores estàs amb ell i en quines ocasions el fas servir, i com a conseqüència quins són els moments de la vida que no gaudeixes.

El curtmetratge IMMERS tracta sobre aquesta temàtica.

IMMERS

Immers és un curtmetratge d'animació 3D que busca conscienciar a la societat sobre la utilització constant de la tecnologia en l'actualitat i la seva invisible addicció, especialment la dels telèfons mòbils, i de com, a conseqüència d'aquesta, deixem de gaudir dels moments que ens ofereix de la vida, per viure una realitat virtual i buida.



Etapes del proyecto

Preproducció



Producció



Postproducció



Producte Final

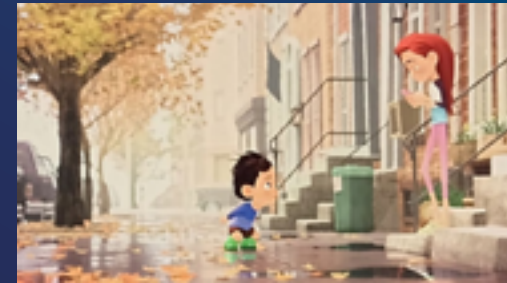


Preproducció

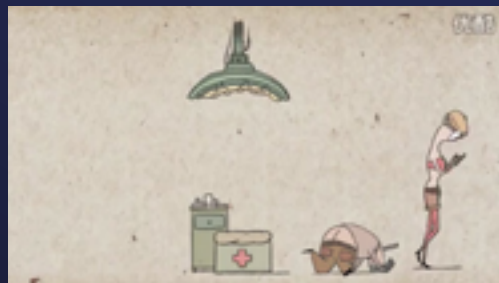
Inspiració de la idea



“El dilema de las redes sociales”



“Charcos”



“Life Smartphone”

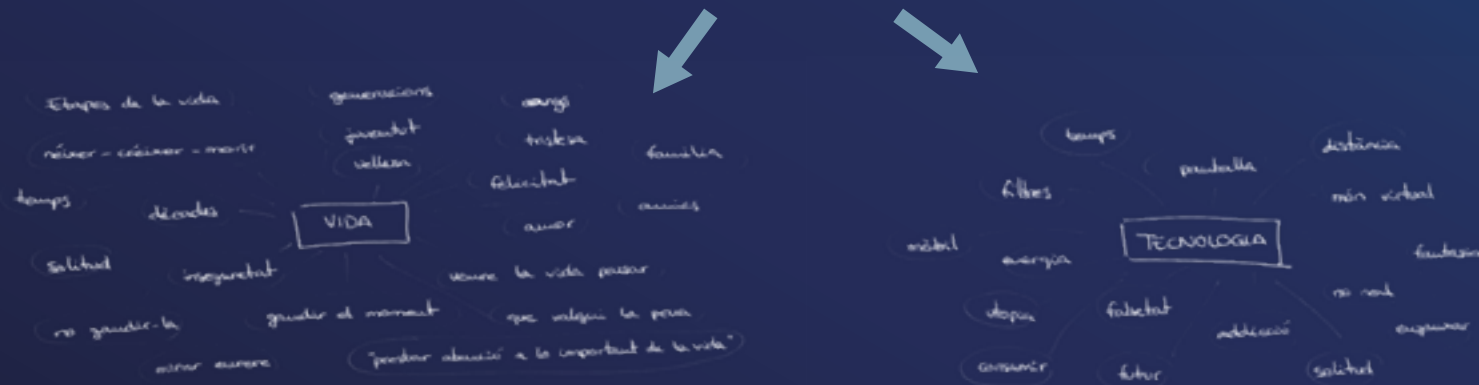


“Are you lost in the world like me?”

Ideació de la història

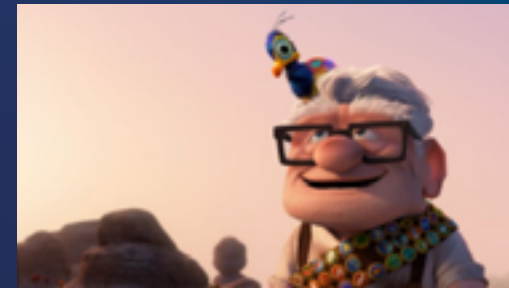
Tipus de producte → Curtmetratge d'animació

Pluja de idees (Brainstorming)



Tipologia d'animació i personatges → Animació 3D amb personatges Cartoon

Animacions de referència



“Up” - Pel·lícula de Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures



“Geri’s Game” - Curtmetratge de Pixar Animation Studios

Planificació del procés de creació

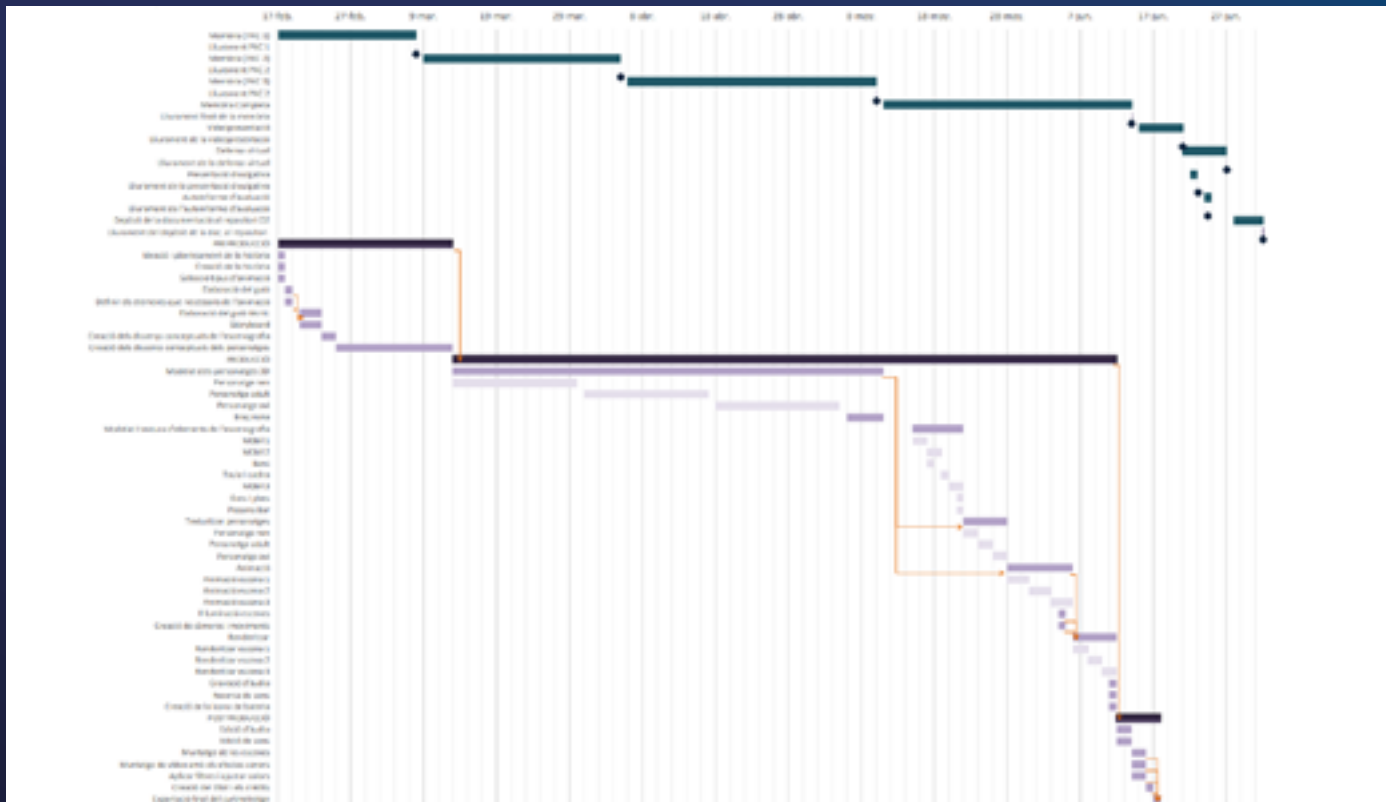
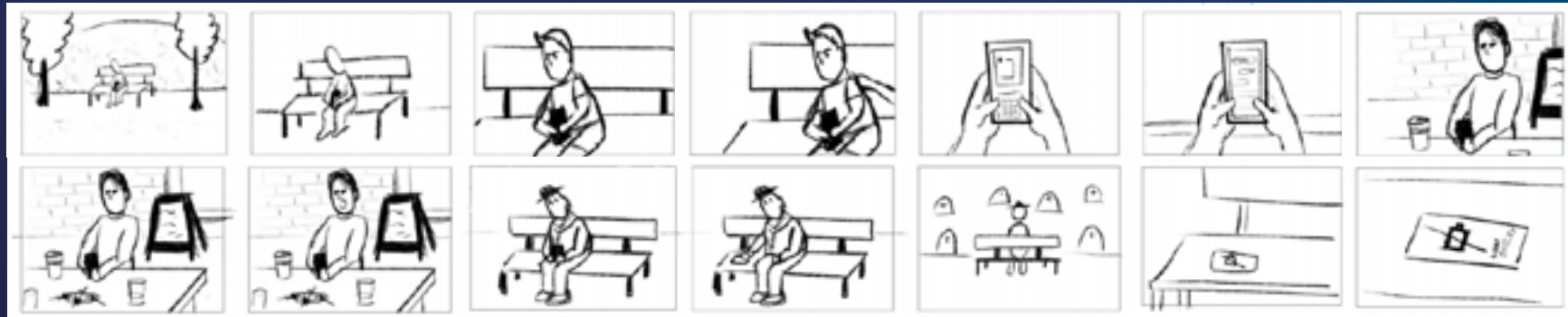


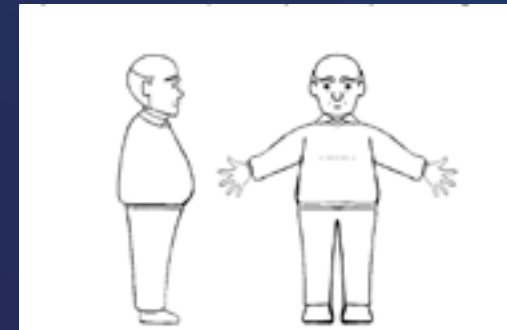
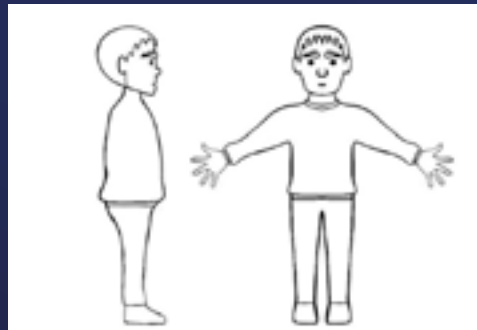
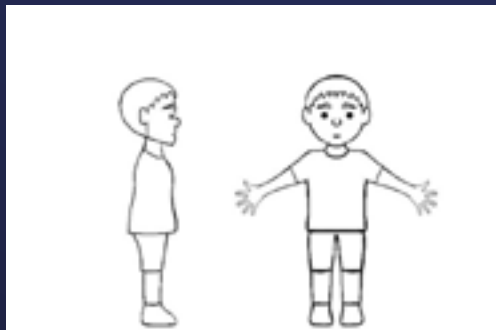
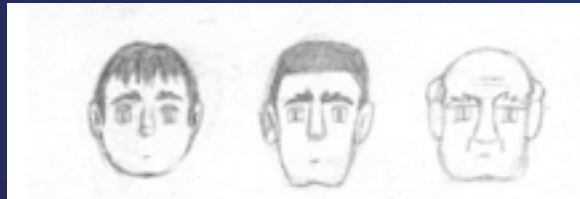
Diagrama on es pot veure la planificació de cada tasca de cadascuna de les fases del projecte

Guions i Storyboard



Conjunt d'il·lustracions ordenades de forma seqüencial, seguint el guió literari, que serveixen per guiar la narrativa i entendre una història, previsualitzant una animació o planificant l'estructura del producte audiovisual.

Disseny dels personatges



Dibuixos 2D dels dissenys conceptuals dels personatges com a representació de l'aspecte viual d'aquest, que serviran com a base de la seva estructura a l'hora de modelar. Dibuixats primer amb un llapis i després digitalitzats.

Disseny dels escenaris

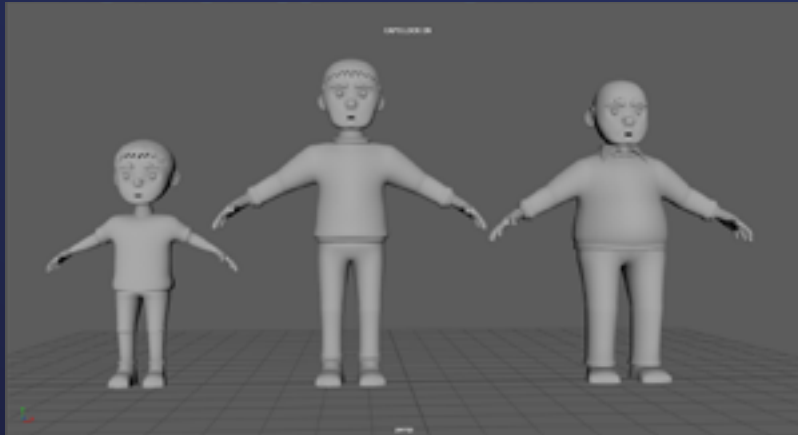


Dibuixos a llapis i colorejats en digital.

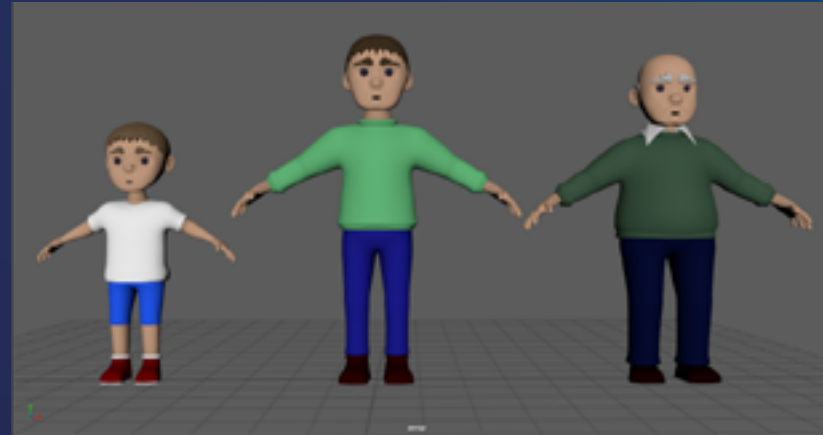


Producció

Creació dels personatges

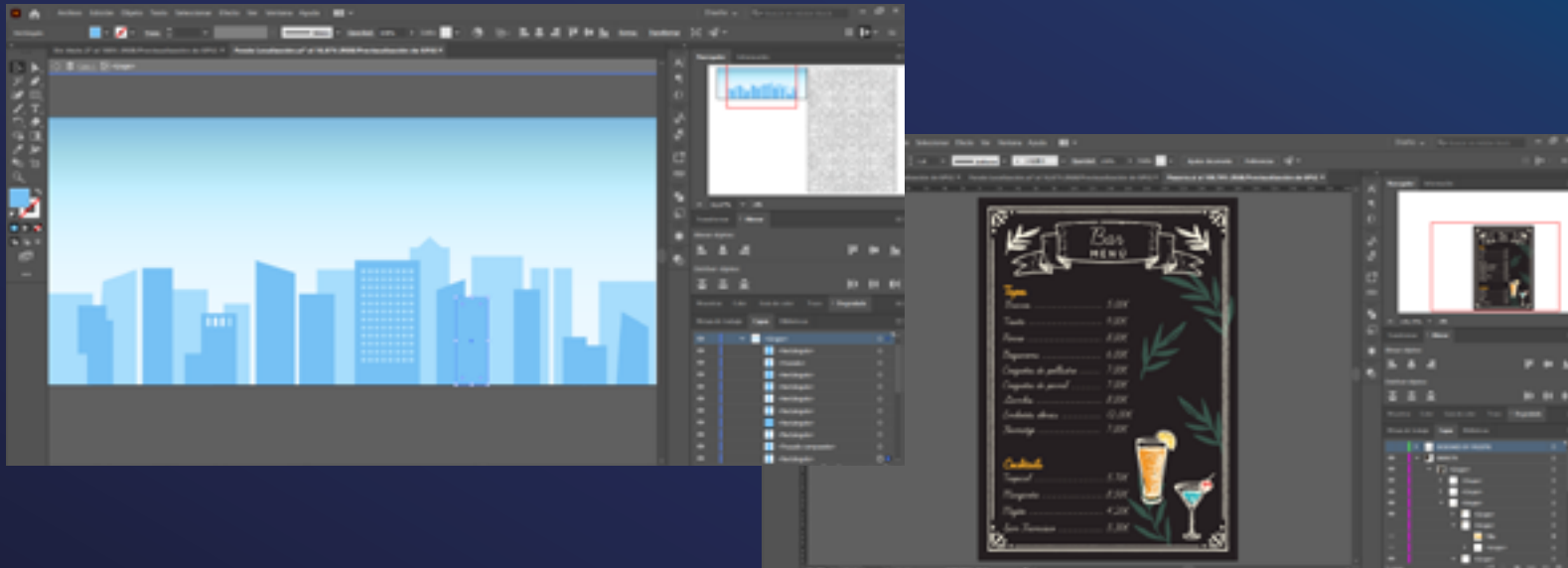


Modelatge dels personatges



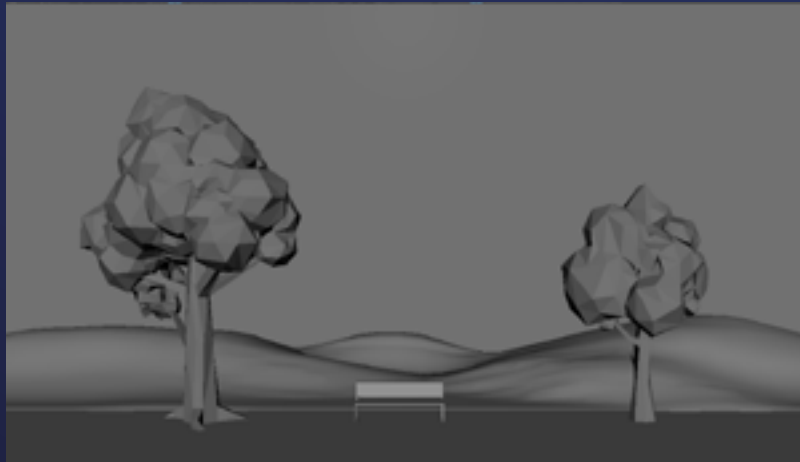
Texturitzar als personatges

Creació dels elements gràfics



La creació dels diferents elements gràfics ha sigut mitjançant el programari Adobe Illustrator.

Creació dels escenaris

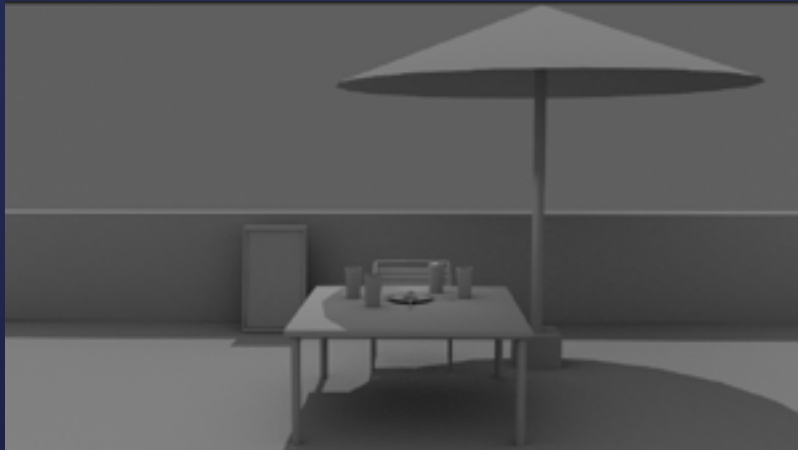


Modelatge de l'escenografia 1



Texturitzar i il·luminar
l'escenografia 1

Creació dels escenaris

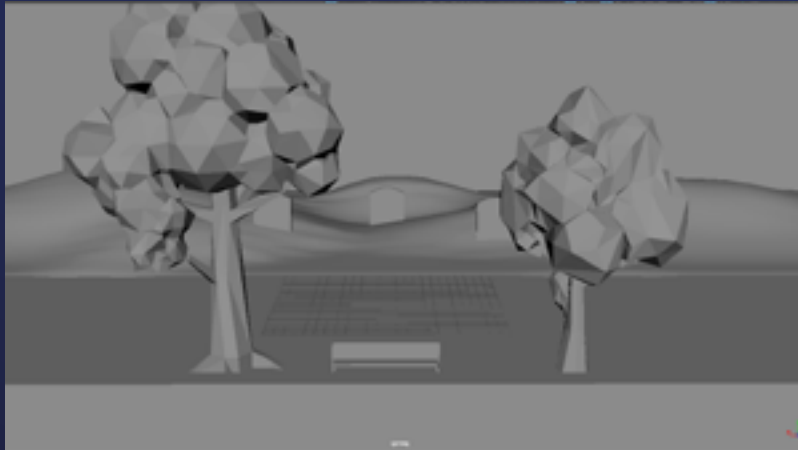


Modelatge de l'escenografia 2



Texturitzar i il·luminar
l'escenografia 2

Creació dels escenaris

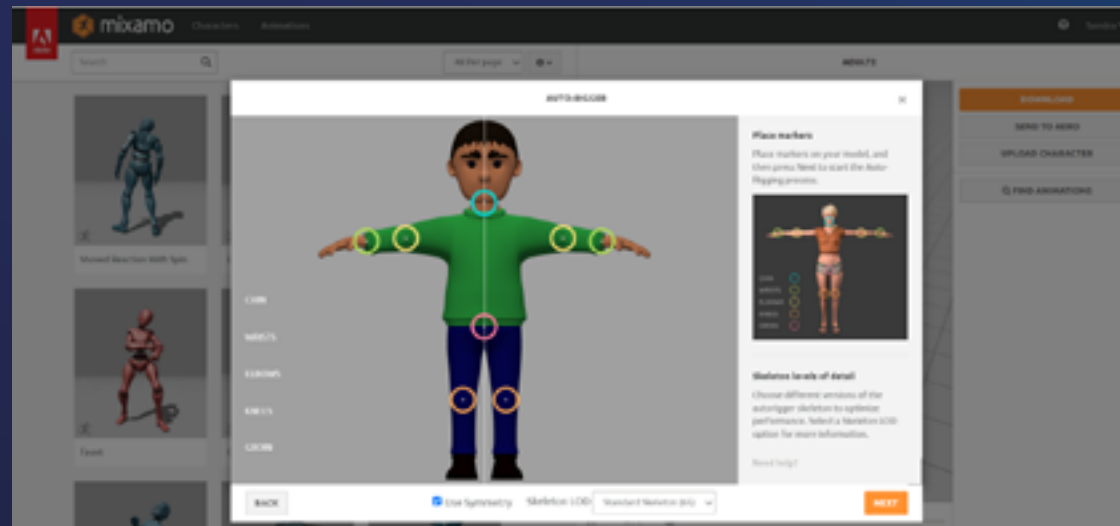


Modelatge de l'escenografia 3



Texturitzar i il·luminar
l'escenografia 3

Rigging i animar als personatges



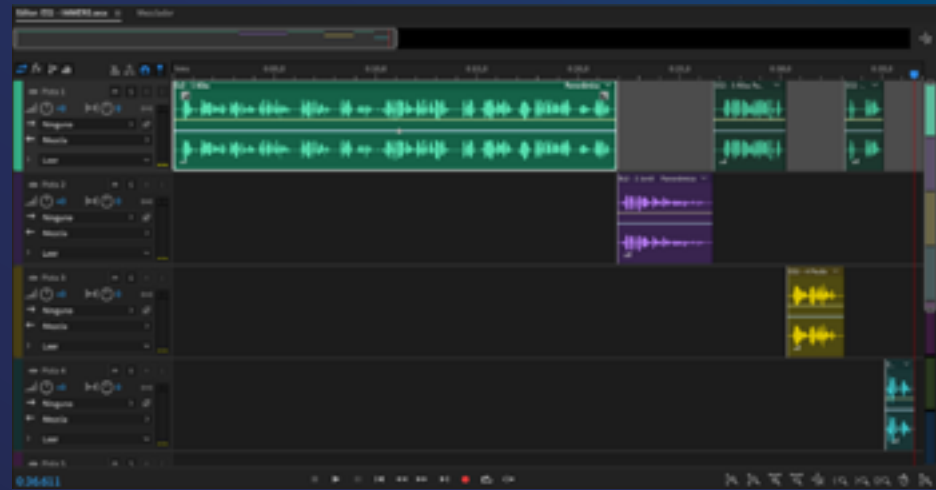
Creació de l'esquelet dels personatges mitjançant el programari en línia Mixamo.

Rigging i animar als personatges



Rigging facial dels personatges, es tracta de deformar les parts de la cara independentment, per a moure-les a l'animació.

Gravació dels àudios

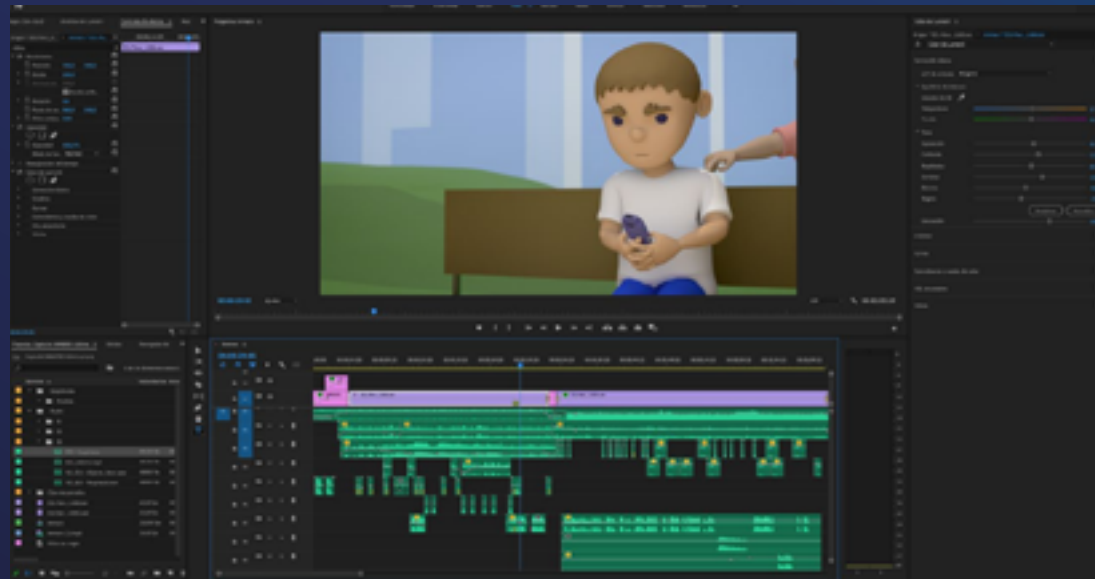


Les gravacions dels diàlegs s'han realitzat en un arxiu multipista. La resta de sons ambientals han siguts descarregats d'una biblioteca gratuïta.



Postproducció

Edició i muntatge



En la tasca de muntatge es sincronitzen els àudios editats prèviament amb les imatges de l'animació. I s'incorporen els textos del títol i els crèdits.

Software utilitzat



Adobe Photoshop

Per a editar las fotografies



Adobe Illustrator

Per a crear imatges vectorials



Adobe Audition

Per a editar l'àudio



Autodek Maya

Per a crear l'animació 3D



Adobe Premiere

Per a crear el vídeo final



Conclusions

Conclusions

- S'ha de tenir en compte calcular bé el temps de renderització de les animacions, ja que en tenir tants elements, cadascun amb la seva textura, i a més, les llums, el programa ha de processar molta informació i això afecta aquesta tasca.
- Tot i no haver fet mai aquest tipus de projecte, estic molt contenta amb el resultat final, ja que hi ha moltes tasques que pertocquen a una especialitat professional concreta, i he hagut d'aprendre de totes elles, per arribar a presentar el producte finalitzat.
- He sabut prendre decisions ràpides, quan hi ha hagut alguna problemàtica, per tal d'arribar a finalitzar el projecte.