

Reflex

Curtmetratge 3D

Gisel Fernández González

Treball de Fi de Grau

Vídeo, 2D i 3D

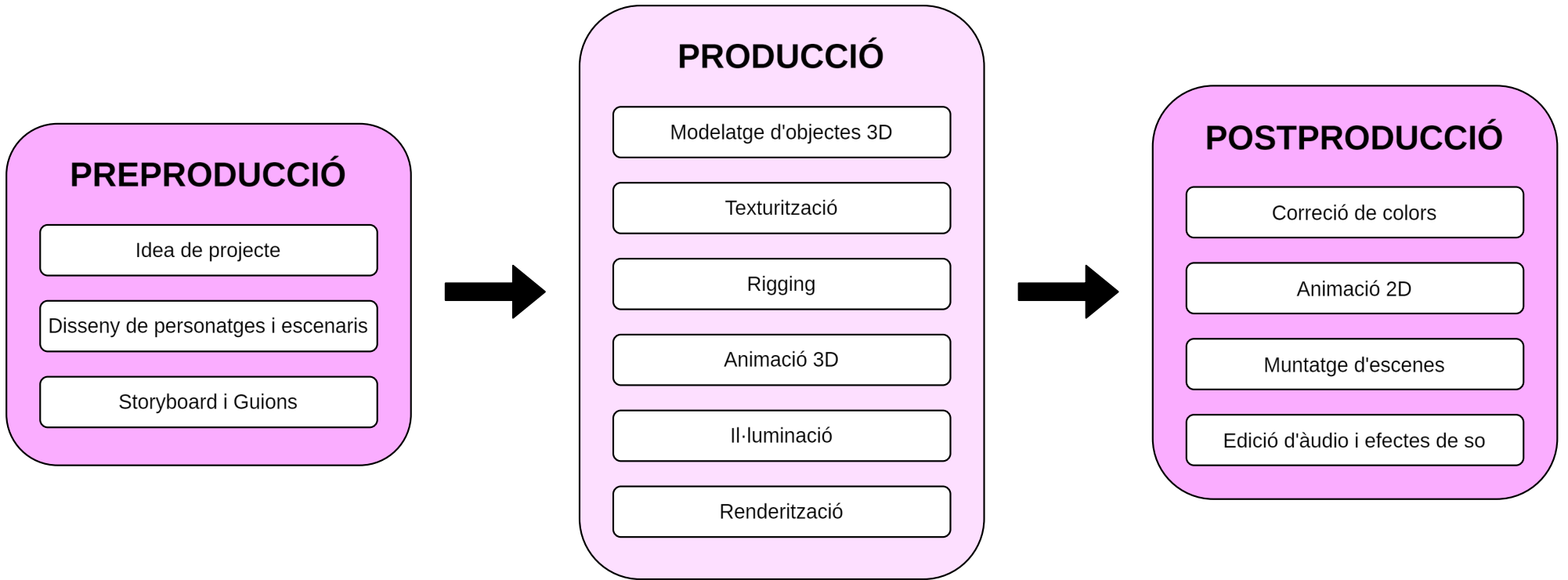
Grau de Tècniques d'Interacció Digital i Multimèdia, 2024

Narrativa



Reflex és un curtmetratge d'animació en 3D que explora temes relacionats amb l'autoreflexió, la introspecció i el desenvolupament personal. La història se centra en la vida d'un home de mitjana edat, el qual sempre està malhumorat. Vivim en un món on l'estrès, l'ansietat i les pressions socials solen conduir a emocions negatives i conflictes interpersonals. Per aquesta raó, l'objectiu d'aquest curt és inspirar als espectadors a prendre un moment de contemplació, reflexionar sobre les seves accions i considerar les conseqüències que poden tenir en el món que els envolta.

Planificació del projecte



Software utilitzat



Autodesk SketchBook

Esbossos, fulls de referència i storyboard.



Autodesk Maya

Modelatge, texturització, *rigging*, il·luminació, animació i renderització.



Adobe Illustrator

Textures i elements vectorials.



Adobe After Effects

Animació 2D i efectes visuals.



Adobe Premiere Pro

Muntatge d'escenes i edició d'àudio.

Inspiració



***Inside Out* (2015)** - Pel·lícula animada produïda per Pixar Animation Studios per a Walt Disney Pictures.

***Inner Workings* (2016)** - Curtmetratge d'animació produït per Walt Disney Animation Studios.



Guió literari i guió tècnic

INT - DORMITORI - DIA

Es veu un despertador col·locat al costat d'una làmpada, sobre una tauleta de nit.

SOROLL D'ALARMA

La mà de PROTAGONISTA, un home de mitjana edat, apareix i apaga el despertador.

PROTAGONISTA s'incorpora i mira en direcció a la càmera amb irritació. Vesteix una camisa de màniga curta i una corbata. Darrere seu hi ha una finestra per on es veu l'exterior.

INT - SALA D'ESTAR - DIA

SOROLL D'ESTÀTICA

Una àmplia sala d'estar amb decoració minimalista. Al fons es veu un quadre que transmet tristesa.

PROTAGONISTA està assegut sobre un sofà, al centre de l'espai, amb la mateixa expressió d'irritació. Davant seu hi ha una televisió.

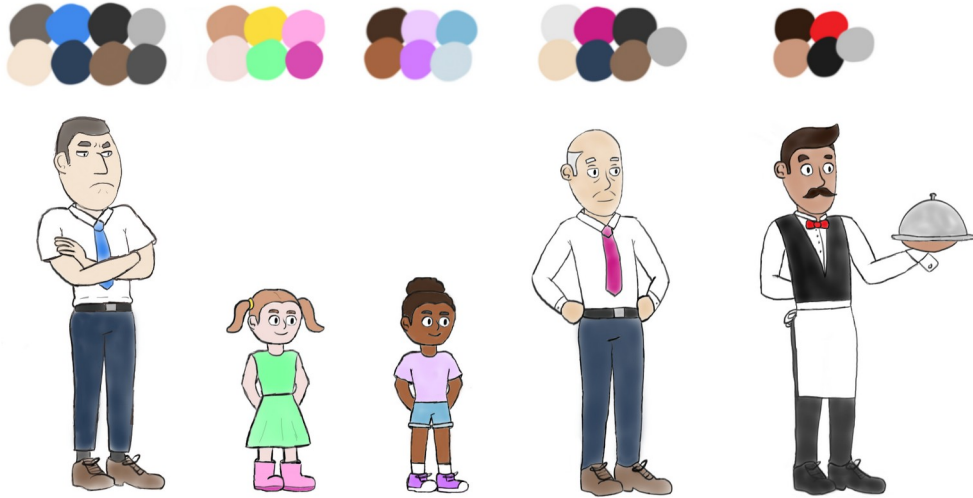
Escena	Pla	Localització	Personatges	Descripció	Moviment de càmera
Títol	-	-	-	Títol del curmetratge.	Estàtic
1	1	Dormitori	Protagonista	S'enfoca la tauleta del dormitori. Sona el despertador i apareix la mà del protagonista per apagar-lo.	Estàtic
1	2	Dormitori	Protagonista	Primer pla a la cara del protagonista assegut al llit. Es capta la seva mala expressió.	Zoom out fins a mostrar un pla general del personatge
2	1	Sala d'estar	Protagonista	S'enfoca el protagonista assegut al sofà de la sala d'estar, mirant la televisió.	Es manté el mateix pla que el del final de l'escena anterior
3	1	Oficina	Protagonista i company de feina	Pla general de l'oficina. El protagonista intenta fer una fotocòpia, però la fotocopidora dona error. Aquest s'enfada i li dona una puntada. El company de feina s'espanta.	Estàtic

Storyboard

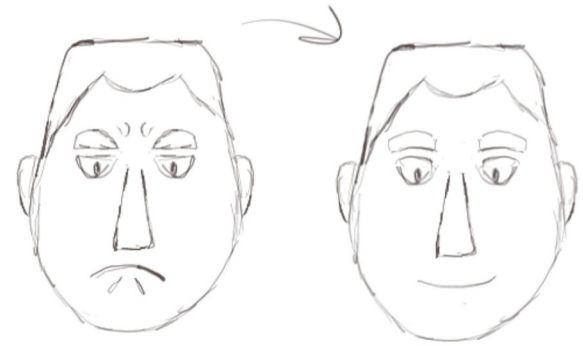


L'*storyboard* és la representació visual d'un projecte de vídeo, que consisteix en una sèrie d'il·lustracions col·locades seqüencialment per descriure les escenes, plans i transicions clau que serviran com a model per a l'estructura general, el ritme i la narració visual d'el projecte.

Disseny de personatges

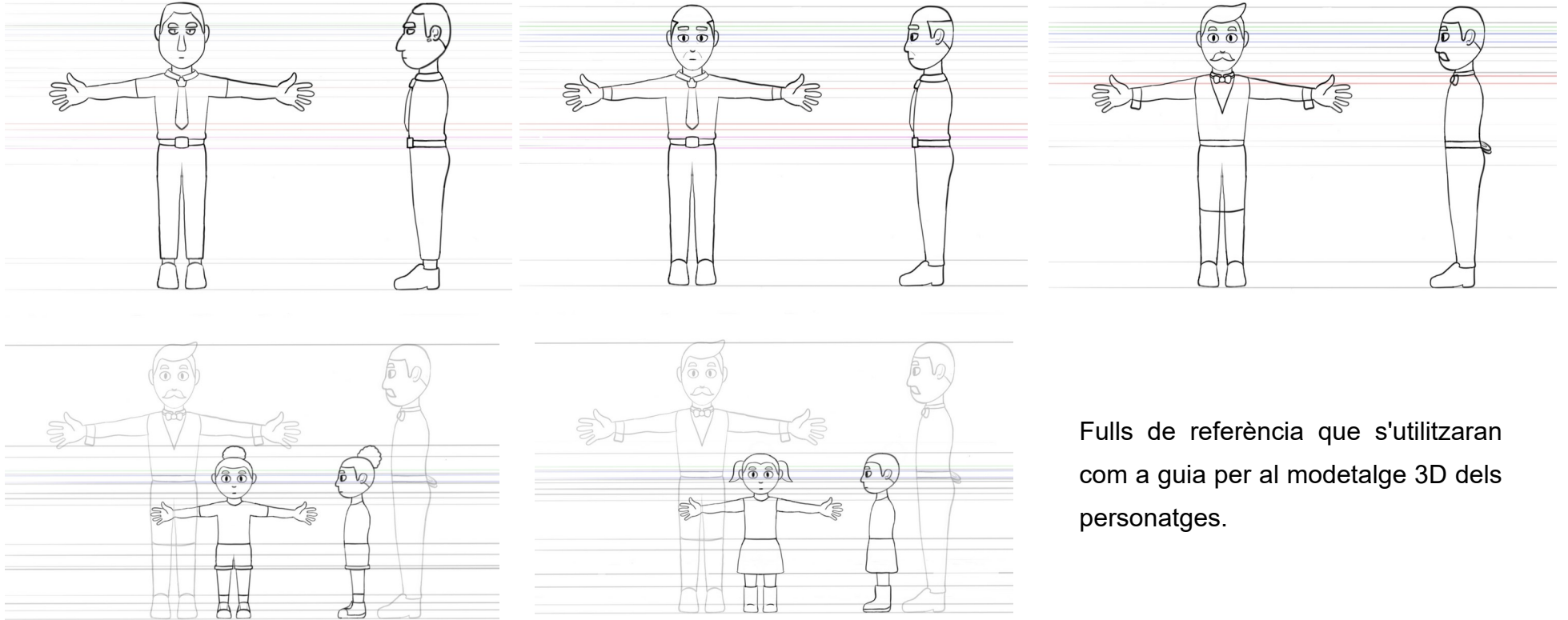


Esbossos dels personatges i la seva paleta de colors.



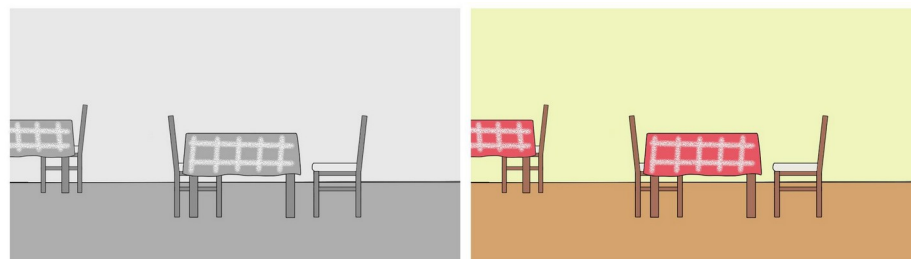
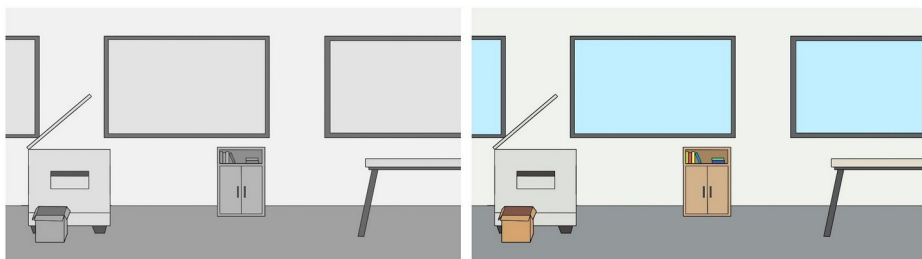
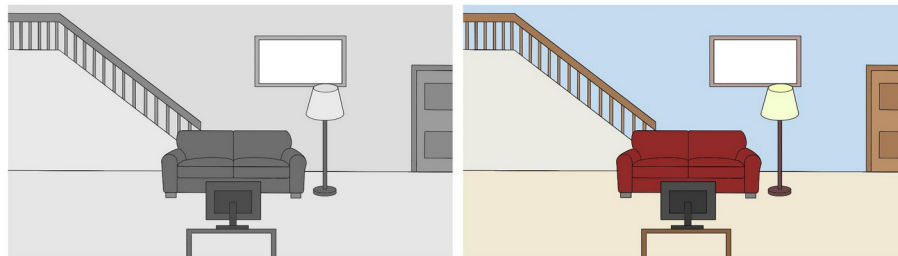
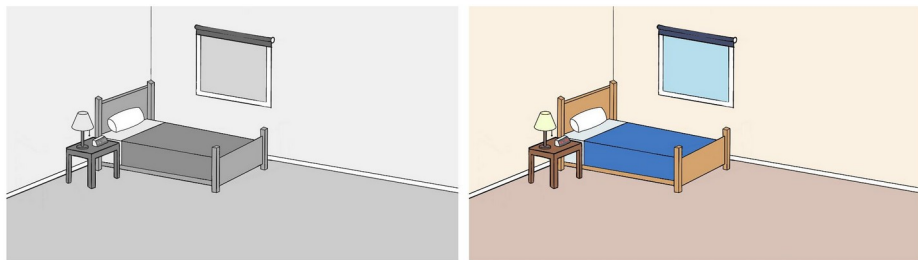
Expressions facials principals del protagonista.

Disseny de personatges



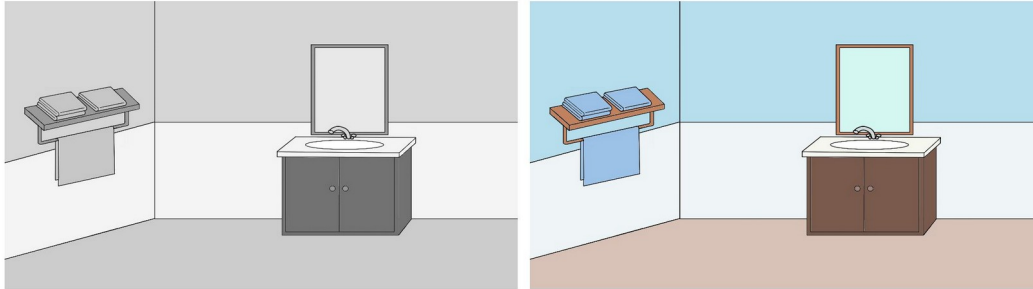
Fulls de referència que s'utilitzaran com a guia per al modelatge 3D dels personatges.

Disseny d'escenaris



Esbossos dels escenaris en escala de grisos i a color.

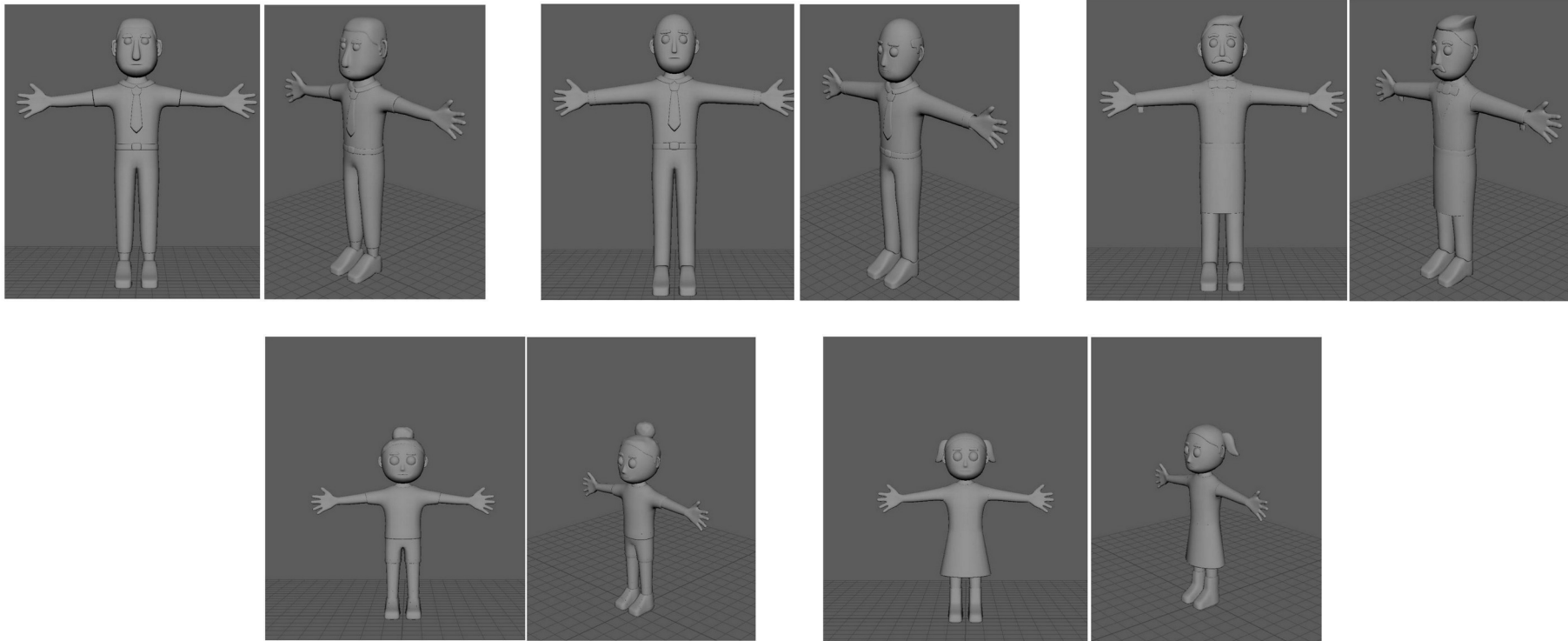
Disseny d'escenaris



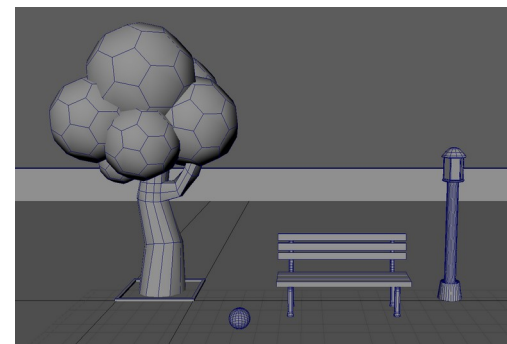
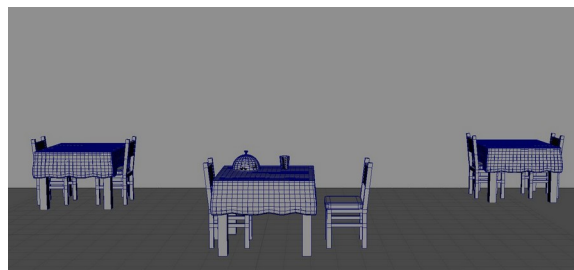
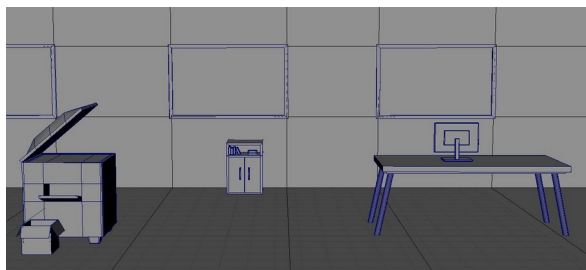
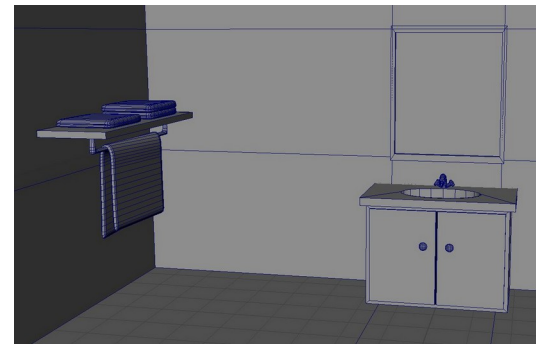
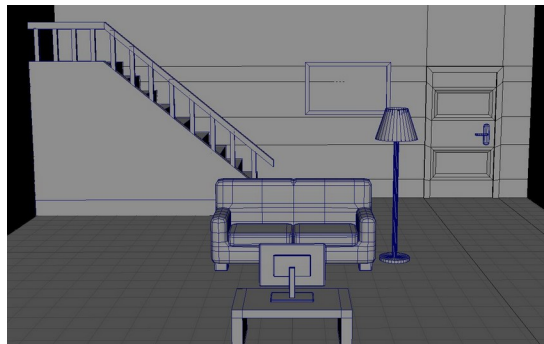
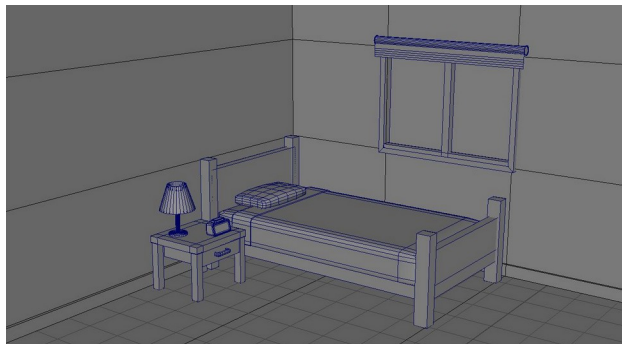
La història es representa amb escenes curtes per tal de mostrar el comportament del protagonista durant el seu dia a dia.

La primera meitat del curtmetratge està en escala de grisos. La intenció és mostrar l'estat d'ànim i l'atmosfera de les escenes, establint un to de serietat i negativitat. En canvi, la segona part està a color, i representa felicitat i positivitat.

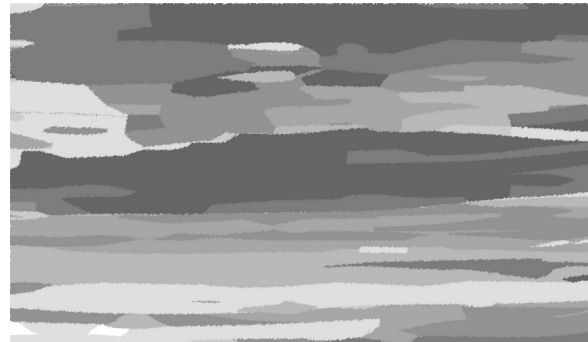
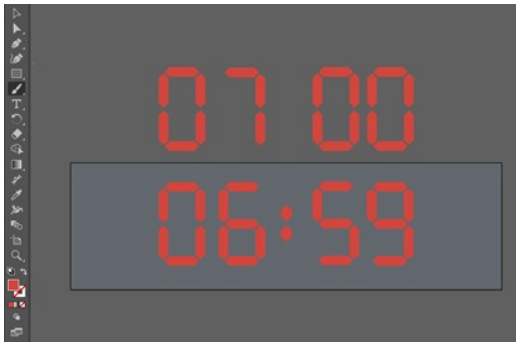
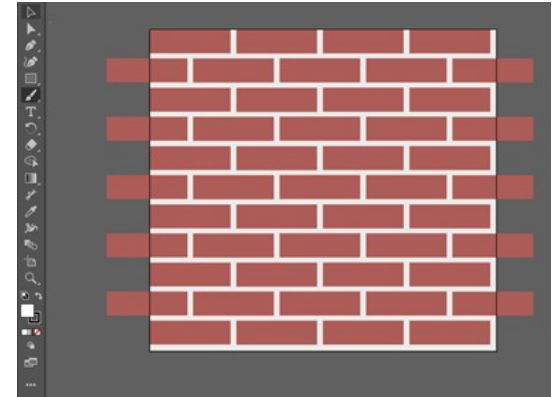
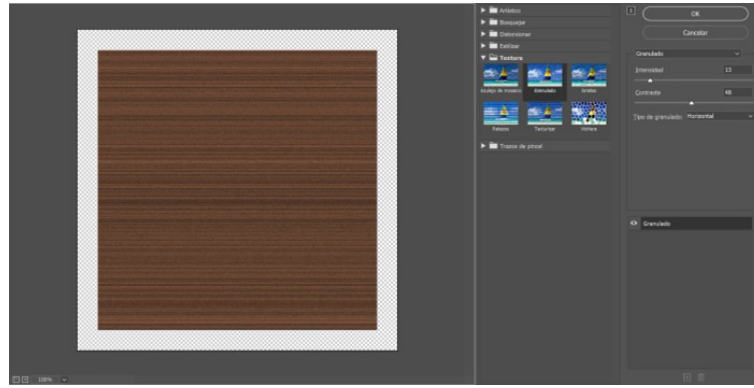
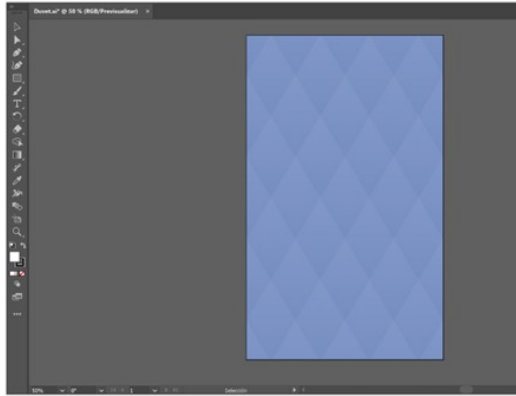
Modelatge de personatges



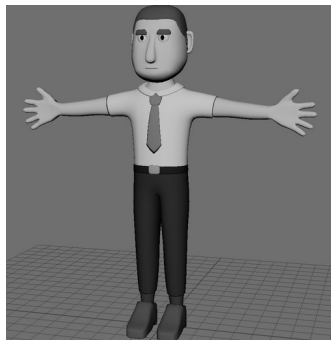
Modelatge d'escenaris



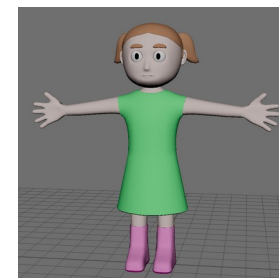
Creació de textures



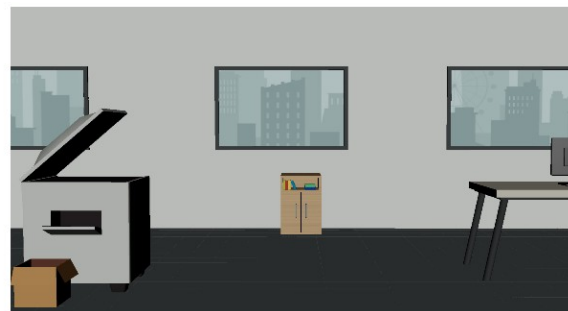
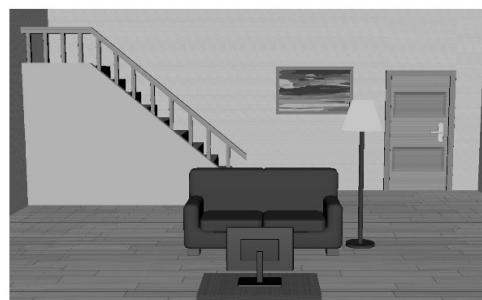
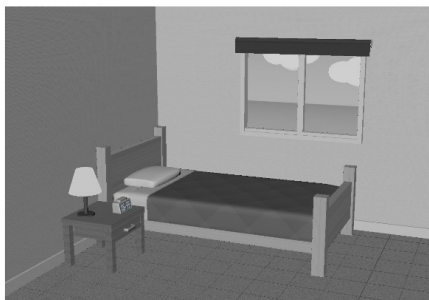
Texturització de personatges



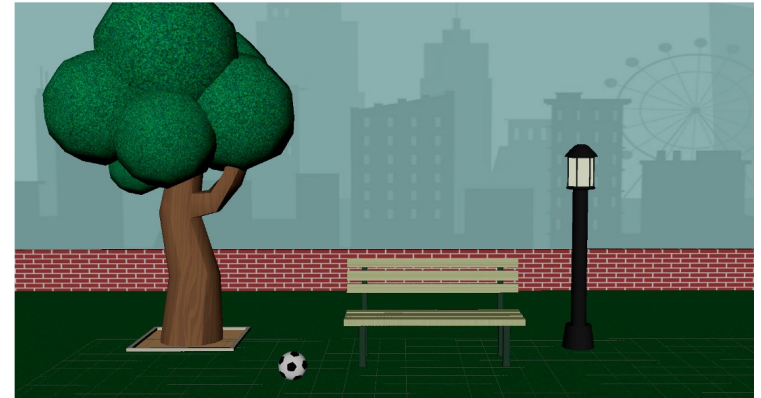
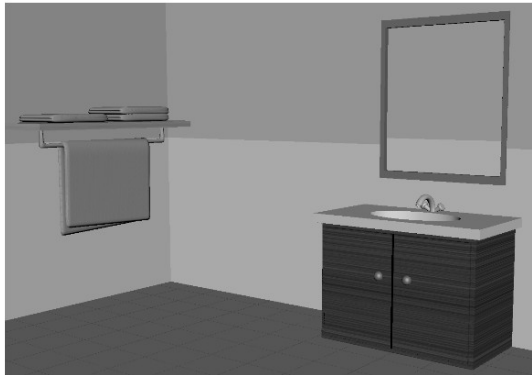
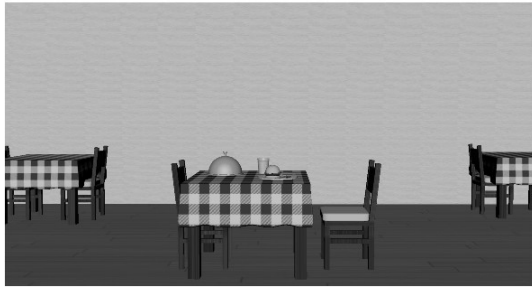
Tots els personatges s'han texturitzat amb materials de superfície mat.



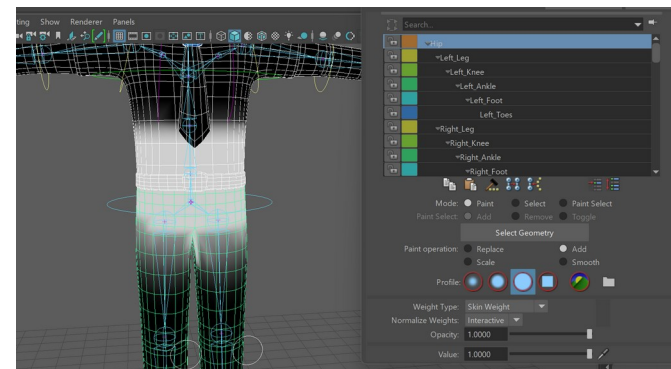
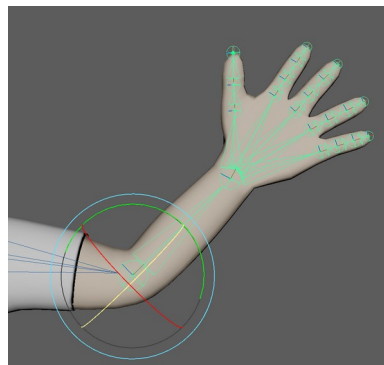
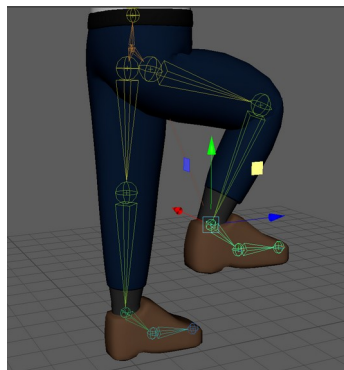
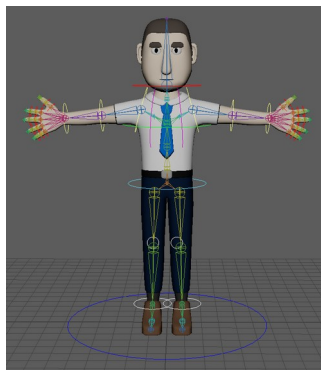
Texturització d'escenaris



Texturització d'escenaris



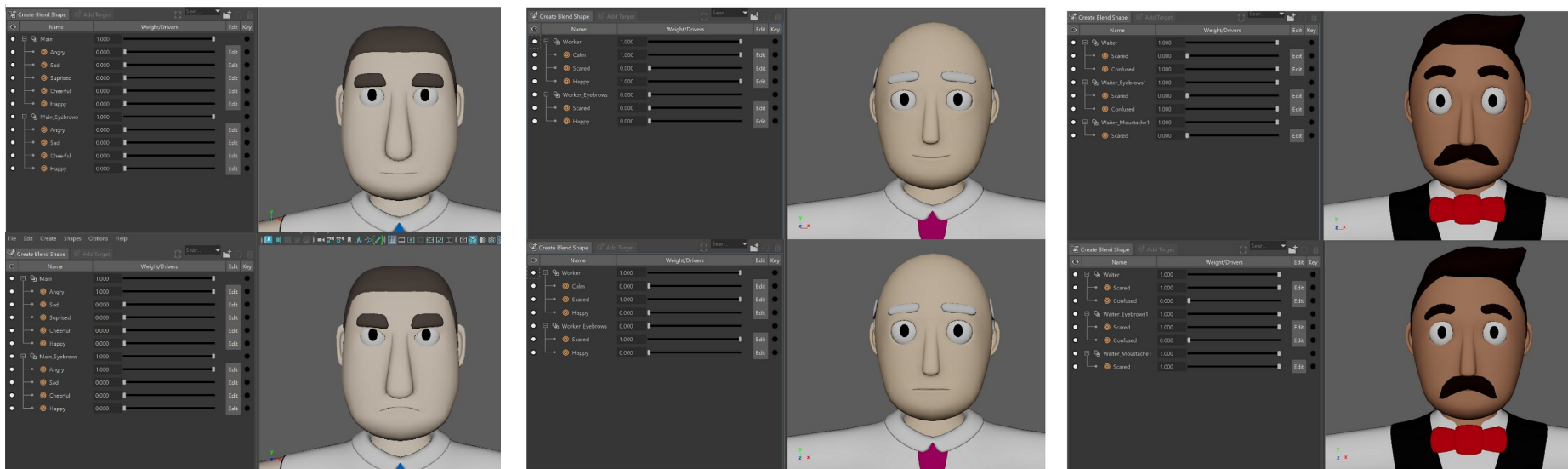
Rigging



S'aplica un esquelet als personatges per permetre el moviment de les seves extremitats. Aquest procés implica assignar articulacions, ossos i diversos controls al personatge.

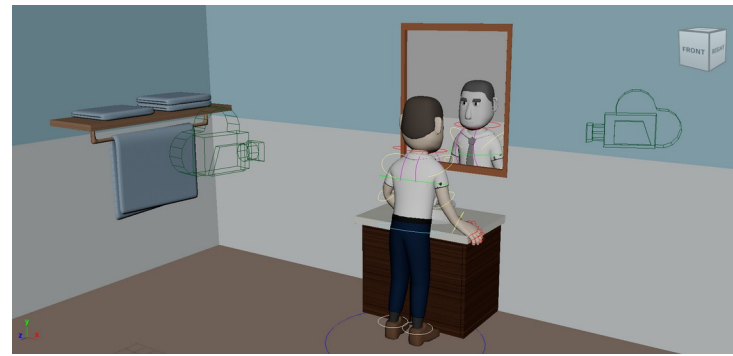
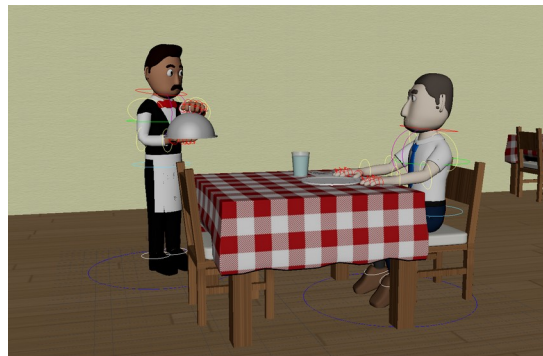
Per evitar deformacions no desitjades, s'ajusta el pintat de pesos del model.

Rigging facial

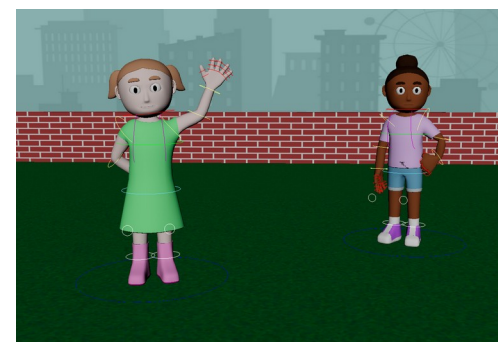
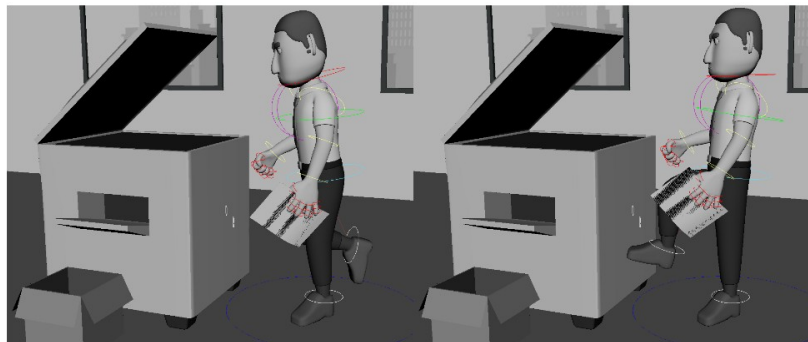


Per a les expressions facials es creen deformacions de la cara.

Animació 3D

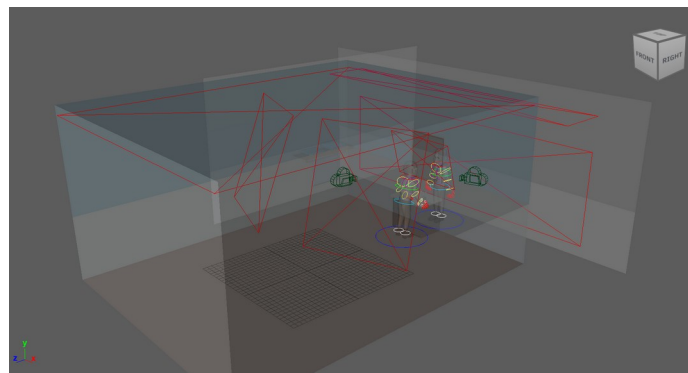
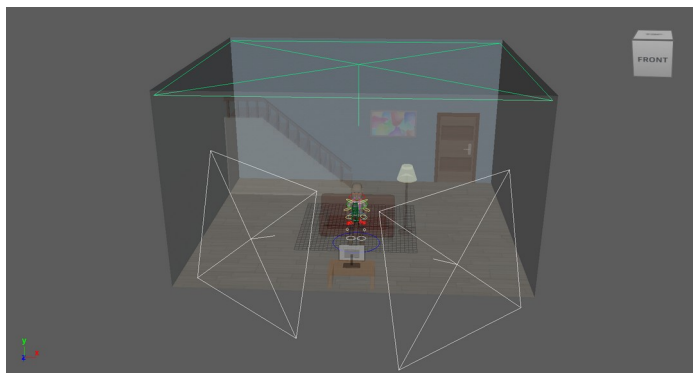
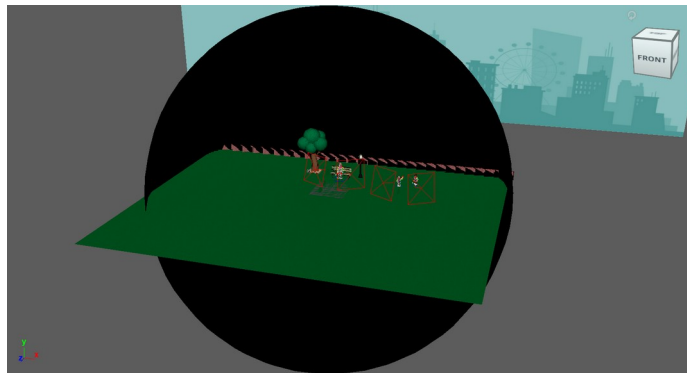


En aquesta fase s'han tingut en compte diversos dels principis d'animació.

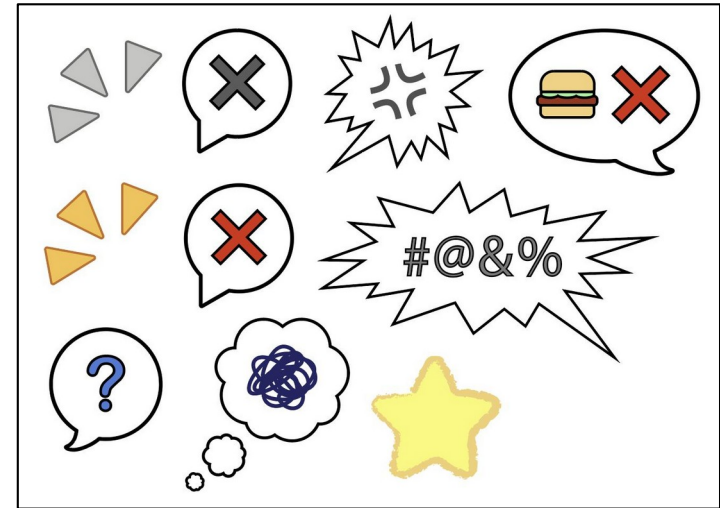
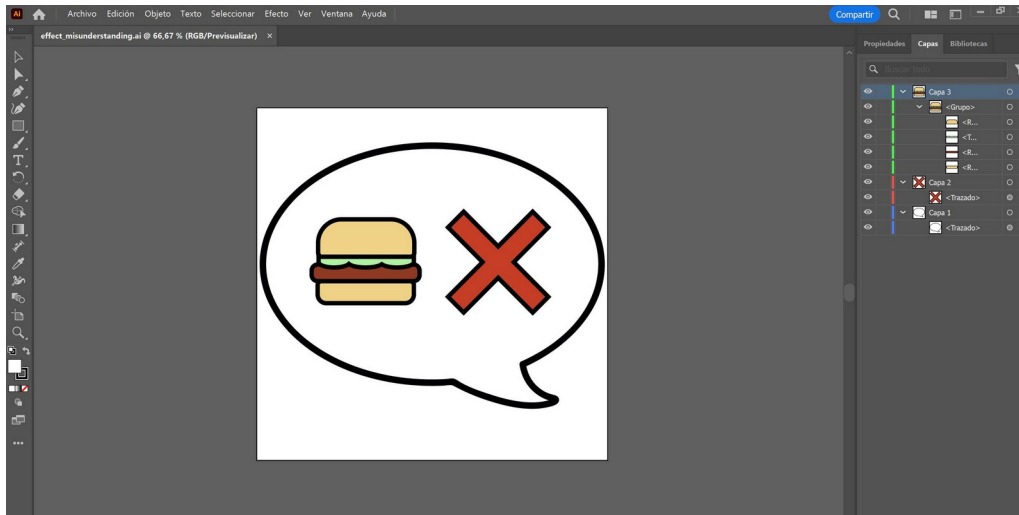


Il·luminació

S'utilitzen simulacions de fonts lluminoses (com ara un fluorescent) per a interiors i, per a l'exterior, una simulació del cel i la llum del sol.

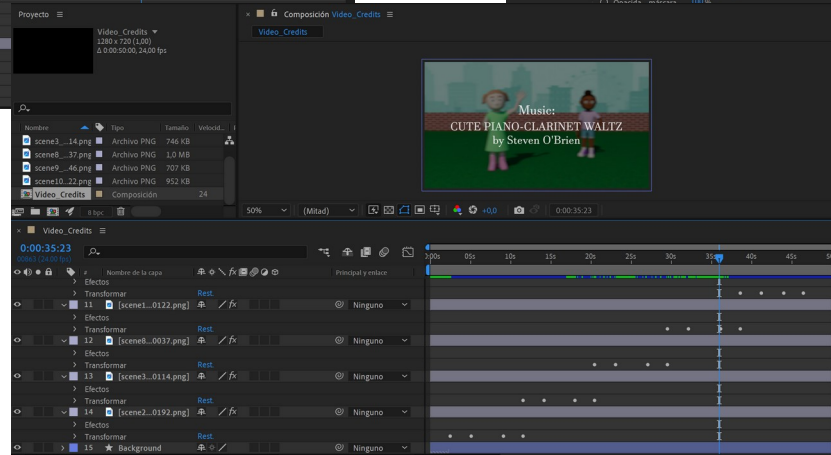
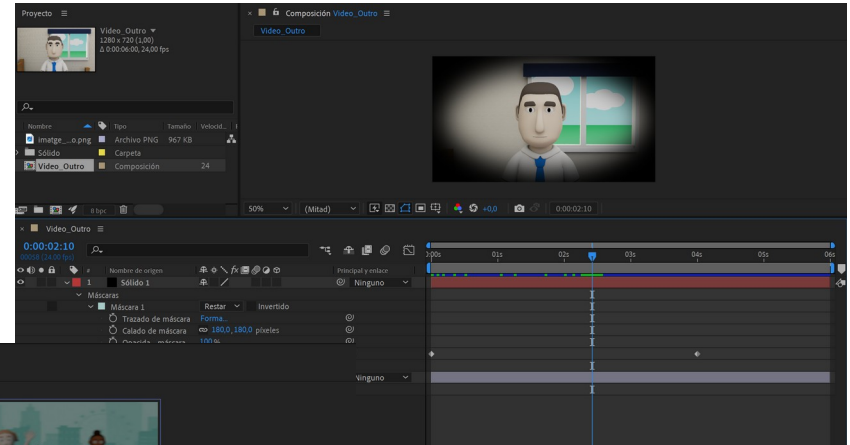
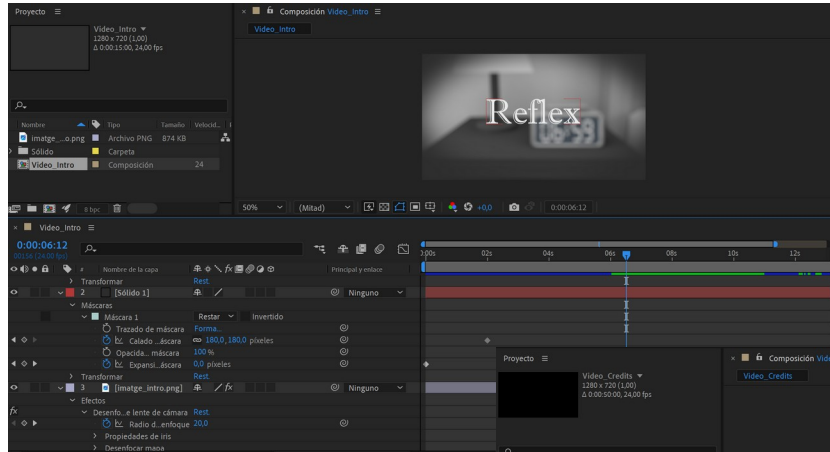


Gràfics vectorials

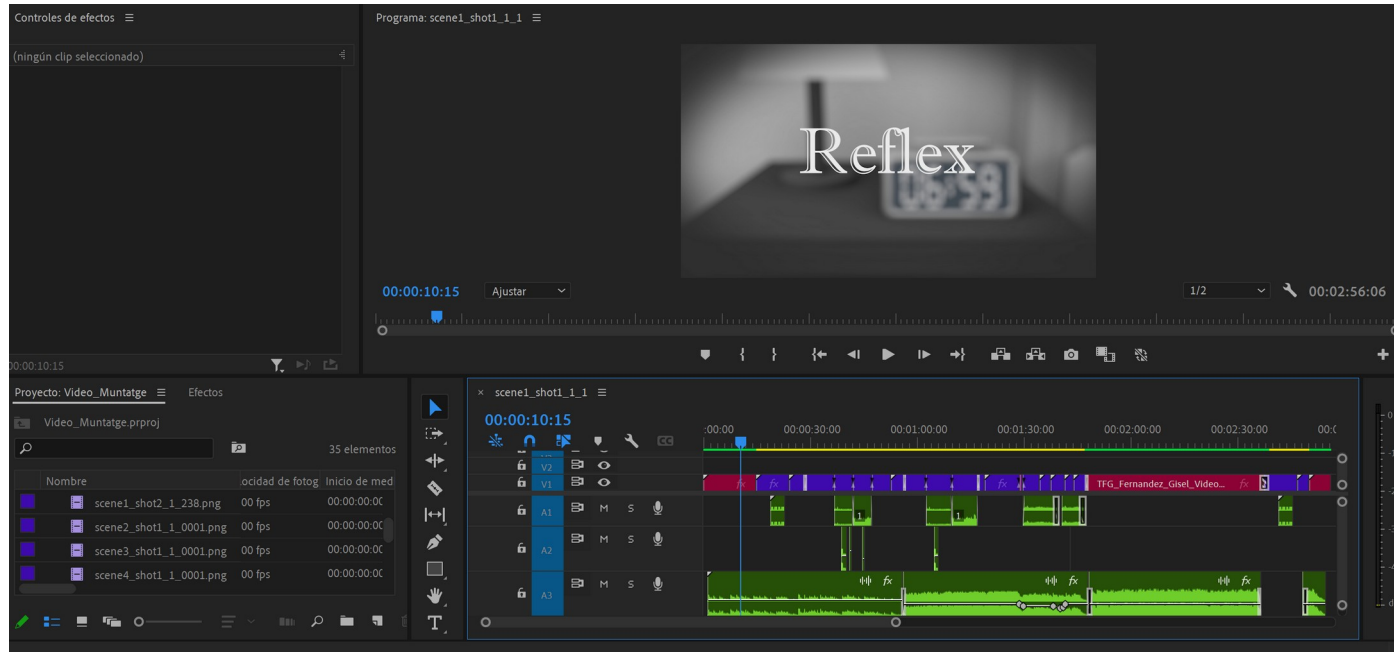


Es dibuixen els gràfics vectorials que s'utilitzaran per a l'animació 2D.

Introducció, crèdits i final



Muntatge d'escenes i àudio



Es monten les escenes, es corregeixen els colors i s'incorpora l'àudio.

Animació 2D



S'importen totes les parts del vídeo en un mateix arxiu i es creen les animacions 2D.

Conclusions

- Tots els objectius plantejats s'han assolit amb èxit.
- La prudència en la planificació ha permès el compliment dels terminis.
- Habilitats en animació 3D adquirides.
- El resultat és satisfactori i reflecteix la idea inicial.

