

Animació 3D

No heu vist mai el curt publicitari que acompanya els videojocs d'acció? Assassin's Creed, Tomb Raider,... No us heu preguntat mai com es fan? Aquesta és la pregunta que em vaig fer fa uns mesos i que ha estat l'origen d'aquest treball de recerca. L'objectiu no ha estat un altre que dur a terme la creació, edició i producció d'un curt animat en animació 3D.

Per poder realitzar una animació són necessaris molts coneixements, però el més essencial i important, abans d'emprendre qualsevol repte tècnic, és el sorgiment d'una idea. Ja que no és fins a partir d'aquesta quan comença a desenvolupar-se tot. Així doncs, aquesta idea ha d'anar agafant forma a través d'una història i, com a conseqüència, un guió. Dintre d'aquesta s'originarà una contextualització amb uns personatges, detallats i descrits per la Bíblia Literària.

En un principi, i sent fidel al nostre objectiu principal, vam dissenyar uns personatges, la Zoe, l'Otto i el Keiseg, que són uns híbrids entre animal i humà amb totes les seves característiques tant físiques com a psicològiques, tal i com descrivim a la seva Bíblia Literària. Un cop creada la història i els personatges vam decidir començar a muntar, pas a pas, el nostre curt. Primer vam passar els *sketchos* dels personatges a un model informàtic mitjançant el software *Inkscape*, ja que ens serien essencials pel desenvolupament en 3D d'aquests; després vam crear-los i modelar-los en 3D, a partir de polígons simples i amb ajut dels dibuixos ja elaborats, en el software *Blender*, alhora anàvem creant el paisatge en el software Unity, degut a les facilitats d'aquest a l'hora de dissenyar ambients.

Aquesta havia de ser l'animació 3D que ens havíem proposat realitzar inicialment, però degut a la complexitat de la història i a la manca de temps per a assolir-los, el curt que hem acabat desenvolupant ha estat molt més simple del que inicialment havíem previst. Per tant, ens vam veure obligats a canviar de tàctica per poder tirar cap endavant el projecte. Va ser llavors quan van aparèixer en Red i en Buff, les dues pilotes protagonistes del nostre curt, aquestes serien creades amb les mateixes tècniques i programes que la Zoe, l'Otto i el Keiseg. En aquest nou projecte volíem reflectir el valor de l'amistat per a superar les dificultats.

Podem concloure que aquest TR ens ha servit no només per a aprofundir en el camp de l'animació, sinó també per a ser més crítics amb les animacions que podem veure i apreciar més el treball que porten darrera.

Ariadna García Moreno

Tutor: Dani Urbano

