

Memòria

A DREAM TO PURSUE

Carolina Cao Salguero i Joel Rodríguez Orth



Marc Lamuà
Xavier Caimel
John Revell

CIFOG - Curs 2023/2025
Girona, 28/04/2025

ÍNDEX

OBJECTIUS DEL PROJECTE.....	3
DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE.....	4
IDEA INICIAL.....	4
INVESTIGACIÓ I REFERÈNCIES.....	4
SINOPSI.....	5
GUIÓ LITERARI.....	6
STORYBOARD I ANIMÀTICA (comparativa).....	8
CRONOGRAMA I PLANIFICACIÓ.....	14
MODELAT I TEXTURA 3D.....	16
PRIMERS CONCEPTES.....	16
MODELATGE.....	17
• EL PERSONATGE.....	17
• L'ENTORN I ELS ASSETS.....	18
TEXTURA.....	19
ANIMACIÓ.....	20
• LA PREPARACIÓ DEL MODEL.....	20
• L'ANIMACIÓ.....	21
IL·LUMINACIÓ, RENDER I POSTPRODUCCIÓ.....	22
• IL·LUMINACIÓ.....	22
• RENDER.....	23
• POSTPRODUCCIÓ.....	24
SO.....	25
RESULTAT FINAL.....	26
CONCLUSIÓ.....	27
BIBLIOGRAFIA I CRÈDITS.....	28

OBJECTIUS DEL PROJECTE

Amb aquest treball buscàvem aplicar tots els coneixements adquirits al llarg d'aquest curs a l'assignatura d'Animació 3D i comprovar que tenim l'experiència i prou coneixement per a elaborar un curtmètratge de principi a fi de forma autosuficient. També preteníem millorar les nostres habilitats en tots els àmbits possibles a mesura que anéssim avançant la feina. L'objectiu de la part pràctica del projecte era explicar una història que transmetés un missatge que fes reflexionar, estigués explicat de forma entenedora per a l'espectador i que fos factible de fer.

El fet que sigui un treball en grup també genera una producció completament diferent a si el treball fos individual. Nosaltres teníem clar des del principi que volíem adoptar una forma de treball saludable, amb una comunicació oberta i respectuosa en tot moment, en la qual tots els participants féssim el possible i prenguéssim responsabilitat per a l'acompliment del projecte. Volíem que cadascun de nosaltres explotés els seus talents en el curt i ajudés a l'altre a millorar en aquests aspectes, ampliant la nostra experiència en diversos àmbits i com a conseqüència, millorar la qualitat del mètratge.

Busquem que aquest curtmètratge tingui prou qualitat per a poder-ne estar satisfets i, si s'escau, poder-nos plantejar entregar-lo a algun concurs.

DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE

IDEA INICIAL

Quan vam triar la idea teníem clar el fet de voler transmetre un únic concepte amb el qual el públic es pogués sentir identificat. Volíem tractar un tema personal que mogués emocions i que es pogués tractar de forma curta, sense que això afectés la qualitat del missatge. A partir d'aquí, fent una pluja d'idees, va aparèixer el concepte de “redescobrir i tornar a perseguir un somni de la infància”: moltes persones senten que el que fan no té sentit, amb un ofici que no els motiva i amb una rutina que els crema. Potser la millor manera de canviar això és fent introspecció i recordar què és el que realment et fa feliç i t'omple com a persona.

INVESTIGACIÓ I REFERÈNCIES

Per agafar idees vam investigar per internet molts curtmetratges, tant en 2D com en 3D. Vam valorar quins d'aquests ens cridaven l'atenció i el perquè, però finalment la majoria només ens van servir per descartar elements o ampliar conceptes. L'únic exemple específic del qual es podria notar la referència voluntària és amb el curtmetratge d'animació “Ormie”¹ de 2010, en el qual el protagonista, un porc, intenta agafar un pot de galetes de dalt de la nevera, i no ho aconsegueix. Això ens va inspirar pel moment en el qual en Benedict intenta obrir la caixa i no pot fins que es rendeix.



¹ Enllaç al curtmetratge “Ormie”: <https://youtu.be/EUm-vAOmV1o>

SINOPSI

En Benedict és un home que treballa en una oficina. El seu moment preferit del dia és quan s'aixeca a la matinada, es fa un té i llegeix el diari d'arqueologia mentre escolta música. Però aquesta pau dura poc, ja que després d'una estona comença a rebre trucades de la feina i ha d'anar a treballar.

Un dia, tornant a casa intenta obrir el llum, però aquest es fon. En Benedict, que ja estava cansat d'un dia molt dur a la feina, va a veure el llum amb molt poques ganes d'haver d'arreglar-lo. Es dirigeix a l'armari a buscar bombetes de recanvi, que no recorda on són. Després de buscar una estona troba una caixa a la lleixa més alta i decideix agafar-la, però un cop és a les seves mans, nota que pesa més del que s'esperava i el fa caure a terra amb la caixa a sobre. Just en aquest moment, el llum de la sala torna a funcionar. En Benedict ja no té energia ni per sentir enuig. Agafa aire i es queda a terra uns minuts. No recorda haver vist aquella caixa, així que l'agafa i la porta a la tauleta de la sala d'estar. Després d'analitzar-la va a buscar una caixa d'eines per intentar obrir-la. Ho prova de totes les maneres, però no funciona, la caixa és molt resistent. Es rendeix i seu a terra amb caire reflexiu. Veu el diari que estava llegint aquell matí, i recorda la pau que li produïa. Un instant després li comença a sonar el telèfon de la feina. Enrabiad i alliberant tota la negativitat que li ha produït el dia s'aixeca, llença el telèfon a la brossa, agafa la pala de cendra, la clava a la caixa i amb una coça l'obra.

A dins la caixa hi troba objectes d'arqueologia de la seva infància, una fotografia amb el seu avi i un barret d'arqueòleg. Això l'omple de nostàlgia i el fa decidir que mai més tornaria a treballar en una oficina. A partir d'aquell moment perseguiria la seva vertadera passió: l'arqueologia.

GUIÓ LITERARI

INT. SALA D'ESTAR - DIA

En Benedict, d'uns 40 anys, es troba assegut a la butaca de la sala d'estar. Se'l veu llegint una revista d'arqueologia i prenent una tassa de te mentre sona de fons música jazz. De sobte rep un missatge al telèfon. És de la feina. Ho deixa estar i continua llegint. Segons després torna a rebre un missatge, de la feina també. Decideix ignorar-ho i continuar llegint la revista. Aixeca la vista per mirar l'hora i s'adona que arriba tard a la feina. S'aixeca corrents, agafa el mòbil, para la música, agafa el maletí de la feina que es troba a l'entrada, es mira ràpidament al mirall amb el mòbil a l'orella i marxa per la porta.

INT. SALA D'ESTAR - NIT

Passa tot el dia, i veiem com en Benedict arriba a casa cansat de treballar. Però quan obre el llum, aquesta fa pampallugues i es fon. En Benedict mira perplex la làmpada de sostre i sospira. Es dirigeix al petit magatzem que té a casa, en cerca d'eines i alguna bombeta. Té dificultats per a agafar la caixa d'eines, ja que està a la lleixa de dalt de tot. Quan creu que ho està aconseguint, li cau una caixa de fusta a sobre i ell cau a terra. Just en aquest moment la llum del sostre s'encén. Amb cara d'incredulitat es queda mirant al sostre i sospira rendit. Després d'uns minuts, estranyat i encuriós, es mira la caixa. Li crida l'atenció. Decideix portar-la a la tauleta de la sala d'estar.

L'observa bé i veu que té una ranura per posar una clau. Com que no recorda tenir una clau per a aquella caixa, intenta obrir-la a la força. Es dirigeix al magatzem per agafar la caixa d'eines perquè li facilitin obrir-la. Ho intenta de totes les formes i amb totes les eines, però no hi ha manera que la caixa s'obri. Enrabiad, li dona un cop de puny a la caixa i es fa mal.

El veiem rendit assegut a terra al costat de la caixa. Mirant al voltant, es fixa en la revista que estava llegint aquest mateix matí. Veu que l'ha deixat tirada a la butaca. De sobte comença a rebre missatges al telèfon. De la feina. Frustrat amb tot, agafa el telèfon, i el tira per la finestra. Decidit a obrir la caixa, i amb la ràbia

acumulada, agafa la pala de la xemeneia, la posa a la ranura de la caixa i li dona una puntada forta. La caixa s'obre.

Es col·loca davant de la caixa i n'aixeca la tapa. A dins podem veure diferents eines d'arqueologia, fotografies de quan era petit amb el seu avi i un barret de salacot. Agafa el salacot i se'l posa al cap, com si sempre hagués estat allà.

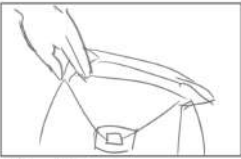
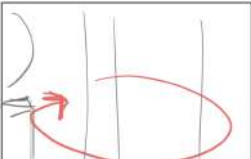
INT. SALA D'ESTAR - DIA

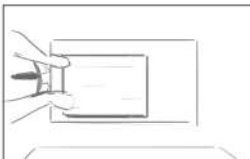
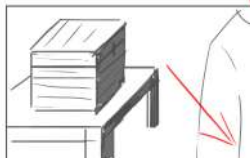
És un nou dia, en Benedict es troba a la sala prenent te com de costum amb música jazz de fons. Se'l veu tranquil. Deixa la tassa a la tauleta, apaga la música. Es dirigeix a l'entrada per agafar el salacot que es troba al penjador i es mira al mirall. Feliç, surt per la porta per anar a la feina i veiem al moble de l'entrada i com ha fet girar la bola del món.

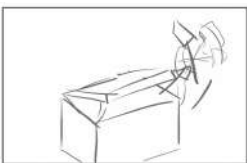
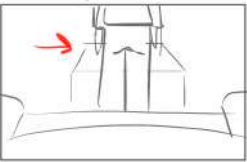
FI

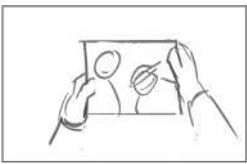
STORYBOARD I ANIMÀTICA (comparativa)

 PD → Gramòfon Sonant		 PD → taula entrada	
 PG → Ben d'esquenes lligint revista d'arqueologia		 PD → Ben es tren revista de la cara i se'l veu.	
 PA → Ben agafa Tassa		 PD → Ben bev tè	
 PPP - Ben bev Tè Fon-up		 PPP - Ben veu l'hotà	
 PD - L'horà marca les 7.55		 PPP → Ben se sorprèn	
 PPP → Ben s' aixeca		 PM → Ben deixa revista a la butaca	

 PD - Ben agafa bossa		 PM - Ben es mira al mirall i tenca el llum!!	
 PM - Ben mata x		 Rotació cam habitació (canvi de llum a mitja tarda)	
 PM - Ben entra a casa (casa)		 PG - Es fon el llum (després de penallugar)	
 PP - Ben està cansat		 PA - Ben mira el llum i baixa el cap (condició a l'armari)	
 PM - Interiors armari		 PM - Ben obre l'armari	
 PA - Ben mira al nasolzen i intenta treure caixa		 PP - Se li cau la caixa a sobre	
 PM - Ben ha caigut		 FM - S'acén llum i Ben es molesta	

 TP → Ben es fudeu a terra cansat		 TP → Ben es mira la caixa que li ha caigut a sobre.	
 PM → Ben mirant la caixa.		 PG → En Ben deixa la caixa sobre la zona taula	
 PA → Ben mira la caixa confós		 PP → Ben s'asup i mira la caixa d'aprop	
 PD → Ben mira pel forat del candau.		 PM → Ben marx2 (Es manté el pla) (escalren son	
 PM → Ben intenta obrir caixa d'elles amb eines (sunt cuts)		 PM → Ben ho intenta amb més força (sunt cuts mentre can rota i s'allarga)	
		 PS → Ben ho intenta amb una polsca	
 PG → En Ben fa un cop de puny a la caixa.		 PG → Ben es fa mal (s'acaba pla seqüència)	

 PD → Ben es lamenta		 PG → Ben es tendeix	
 PG → Ben es tendeix i es lamenta.		 PM → Ben mira a la dreta	
 PD → Ben està d'arqueològia		 PM → Ben s'excita	
 (foto realista 3D) Fight for your passion! PD → Article revista motivador (música epica)		 PP → Ben s'ha decidit.	
 PG → Ben es dirigeix a la caixa i li dona una patada a la porta			
 PD → S'obreix la caixa i surt disparada la porta		 PM → Ben respiració agitada	
 PM → Ben es col·loca davant la caixa.		 PM → Ben seu davant la caixa. (parang.)	

 PP → Ben obre la caixa		 PP → Ben obre la caixa	
 PPP → Ben se sorprèn		 PM → A la caixa hi ha objectes amb d'arqueologia reals	
 PA → Ben agafa foto		 PP → Ben està expectant (s'escalfa paper durant-se)	
 PD → Paper es foto amb l'alt.		 PM → Ben agafa una cosa	
 PP → Ben es posa el barret		 PG → Ben d'esquenes llogua d'ar.	
 PD → Ben es treu diari de la cera i se'l veu.		 PA → Ben agafa Tassa	
 PD → Ben bev té		 PPP → Ben bev té	

 PP → Ben deixa Tasse a la tauleta		 PM → Ben S'apropa al mirall i agafa el barret	
 PP → Ben es posa el barret i mira a		 PG → Habitació a través d'el mirall.	

CRONOGRAMA I PLANIFICACIÓ

ORGANITZACIÓ CURT FINAL CICLE					
	DAY	TASKS	TIMING		WORKER
MAIG	31/05/2024	Estructura curt	15'	-	
		Moodboard Entorn	15'	10:00 - 11:00	Carolina C...
		Moodboard Assets	15'	10:00 - 11:00	
		Moodboard Personatge	15'	10:00 - 11:00	Joel Rodríg...
		Fer proves 3D	2h	11:30 - 14:00	
JUNY	07/06/2024	Modelar Protagonista	-	-	
		Buscar referents específics d'assets i roba	-	-	
		Modelar Assets	-	-	
		Modelar Ambient	-	-	
		Estructura curt	-	-	
		Disseny de personatge	3h	10:00 - 13:45	Joel Rodríg...
		Disseny entorn	3h	10:00 - 13:45	Carolina C...
	10/06/2024	Esbossos personatge	2h	10:00 - 14:00	Joel Rodríg...
		Esbossos entorn	2h	11:00 - 13:00	Carolina C...
		Modelar personatge	-	-	
		Blockout entorn	-	-	
		Estructura curt	-	-	
		Organitzar Organigrama		10:00 - 14:00	
	12/06/2024	Prepara presentació divendres 14/06/2024	4h	9:45 - 13:30	
		Esbossos entorn	1h	10:00 - 11:00	Carolina C...
		Esbossos Personatge	30'	13:30 - 14:00	Joel Rodríg...
		Moodboards	2h	12:00 - 13:00	
	14/06/2024	PRESENTACIÓ			
JULIOL					

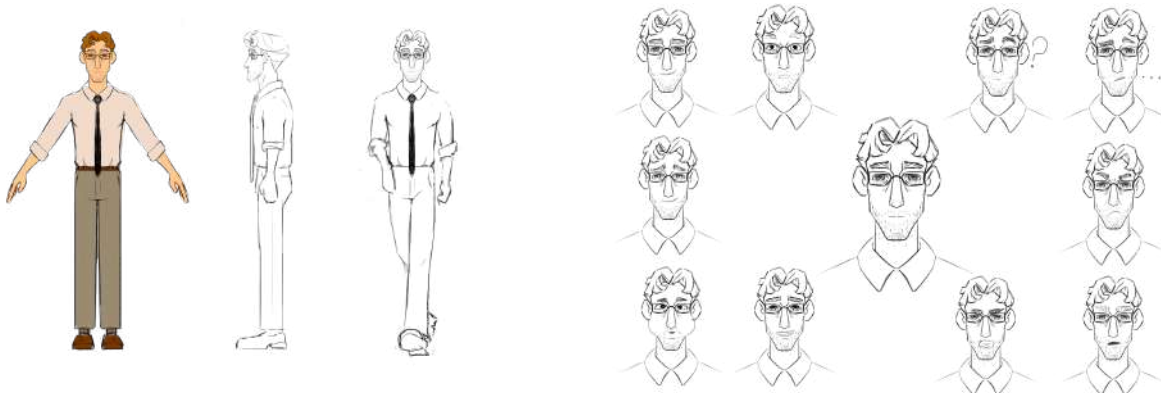
AGOST					
SETEMBRE	13/09/2024	Storyboard	1h	16:30 - 17:30	
		Blockout i Layout			
OCTUBRE	04/10/2024	BLOCKING I LAYOUT			
	11/10/2024	PRESENTACIÓ BLOCKING I LAYOUT			
NOVEMBRE	08/11/2024	PRESENTACIÓ PERSONATGE: Entorn, Personatge			
DESEMBRE	13/12/2024	PRESENTACIÓ PROJECTE			
GENER	20/01/2025 - 31/01/2025	Animació PACK 1 i 2			Carolina C... Joel Rodrí...
	24/01/2025	Contactar amb músic			
	24/01/2025	PRESENTACIÓ PREPRODUCCIÓ I MEMÒRIA INICIAL			
FEBRER	03/02/2025 - 14/02/2025	Animació PACK 3 i 4			Carolina C... Joel Rodrí...
	17/02/2025 - 28/02/2025	Animació PACK 5 i 6			Carolina C... Joel Rodrí...
	19/02/2025	Contactar amb dissenyador de so			
	19/02/2025	PRESENTACIÓ SEGUIMENT 2			
MARÇ	03/03/2025 - 14/03/2025	Animació PACK 7			Carolina C... Joel Rodrí...
	03/03/2025 - 04/04/2024	Correcció d'errors			
	10/03/2025	PRESENTACIÓ SEGUIMENT 3			
	29/03/2025	Última versió de música			
ABRIL	01/04/2025	Última versió de disseny de so			
	01/04/2025	ENTREGA FINAL			

MODELAT I TEXTURA 3D

PRIMERS CONCEPTES

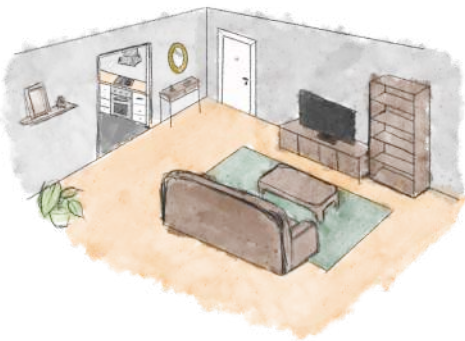
- EL PERSONATGE

En Benedict està dissenyat per transmetre una personalitat maldestra, tranquil·la, intel·lectual i submisa. Aquesta part tranquil·la i submisa l'aconseguim amb unes faccions primes, allargades i amb textures suaus. La part maldestra està més representada als cabells despentinats i a la roba arrugada. Es veu la seva intel·lectualitat amb símbols com la camisa amb corbata, les ulleres i també els objectes que té a casa.



- L'ENTORN

L'entorn està inspirat en els pisos anglesos de Notting Hill. Buscàvem crear un entorn ordenat i neutre, modern amb tocs vintage. El vam emplenar d'objectes seguint els interessos del protagonista.



MODELATGE

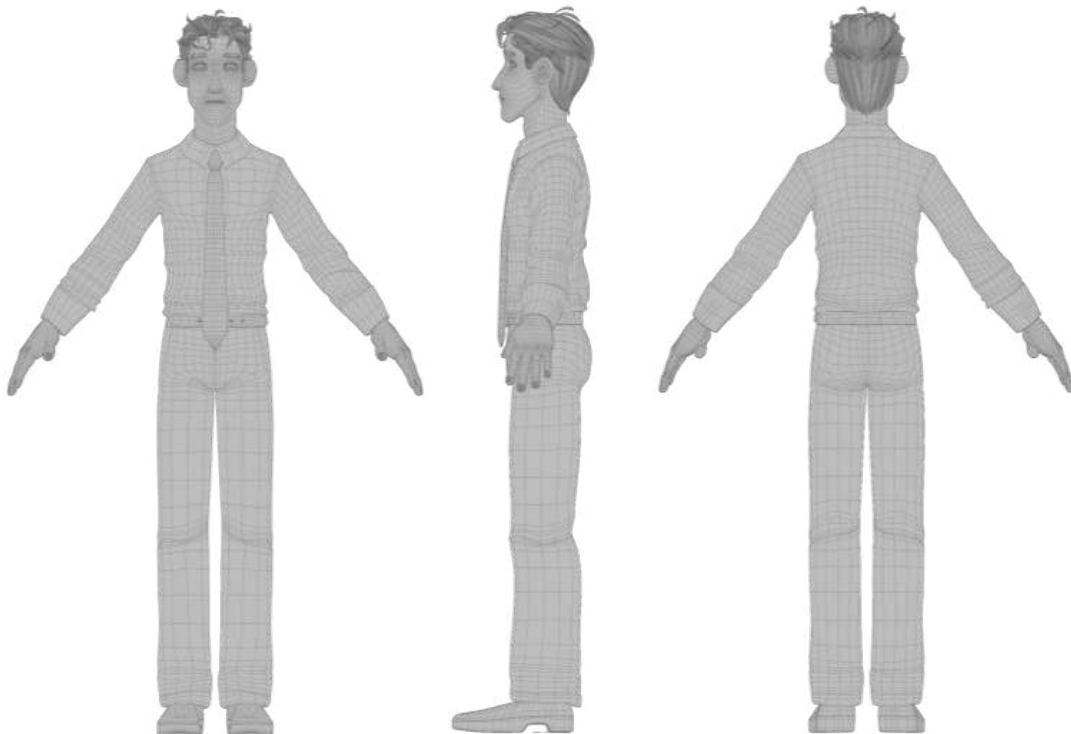
Modelar el personatge, l'entorn i els *assets* és la primer part del procés on es visualitza els subjectes i l'espai en el qual transcorre la història.

- **EL PERSONATGE**

El primer que vam començar va ser el protagonista: en Benedict. El primer esbós del seu cap el vam fer amb **Blender**, però més endavant el vam passar a **ZBrush** per definir-lo més. Un cop la idea estava més definida, el vam tornar a portar a Blender per fer-li la retopologia, per alleugerar el pes del model i optimitzar l'animació.



Procés de creació d'en Benedict

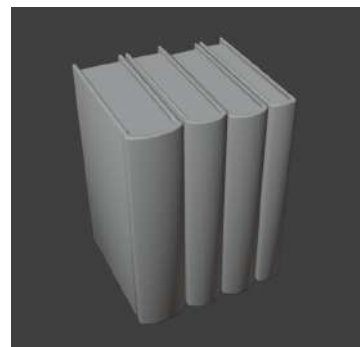


Més endavant li vam modelar la roba, les mans i els cabells (que són corbes de vectors de Blender). Al principi la camisa i els pantalons eren molt més simplificats, sense arrugues i amb formes més bàsiques, però després de valorar-ho amb el professorat, vam decidir afegir més imperfeccions i detalls per aportar interès visual.



- **L'ENTORN I ELS ASSETS**

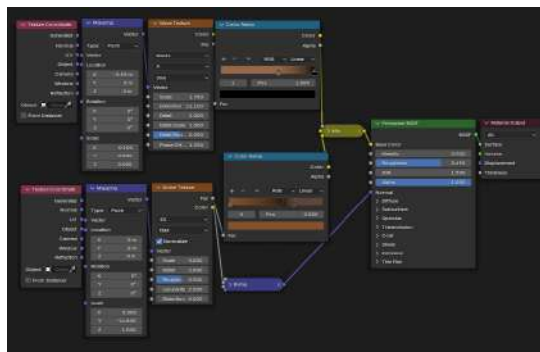
Tots els *assets* i l'entorn els vam modelar amb Blender, ja que és el programa amb el qual tenim més experiència i amb el que tenim més facilitat a l'hora de fer objectes i els mapa d'UV. Fer-los en aquest programa també ens ha permès poder aplicar modificadors que alleugeren la feina. El més complicat en aquest cas va ser fer models que tinguessin poca càrrega de poligonatge, però que estèticament anés d'acord amb la resta de l'entorn.



TEXTURA

Per texturitzar els models un cop ja eren modelats teníem dues opcions:

La primera era texturitzar amb els nodes de **Blender**. Això ens anava bé tenint en compte que el curt l'elaboraríem completament a dins aquest programa i els fèiem servir sobretot per crear textures més simples que no requerien tant detall. Vam fer servir els nodes per texturitzar els cabells d'en Benedict, fent que tingués variació de color i unes normals que li donessin textura a les corbes, per simular els cabells.



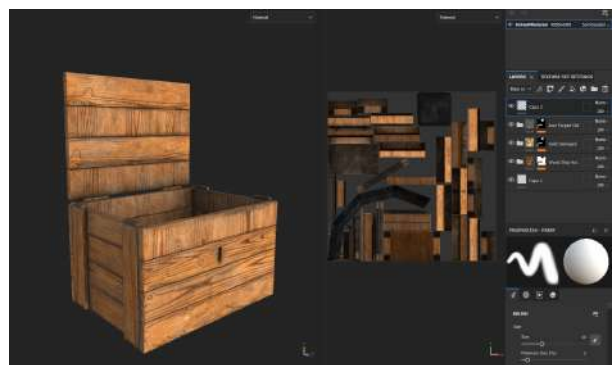
Blender

L'altra opció (i la més emprada) era fer les textures amb el programa d'**Adobe Substance Painter**. Aquest programa està especialitzat en texturitzar models 3D i t'aporta una àmplia varietat de possibilitats. Aquest el fèiem servir per a models amb més protagonisme que necessitessin més detall i qualitat: com el personatge o els *props* més importants.



Adobe Substance
Painter

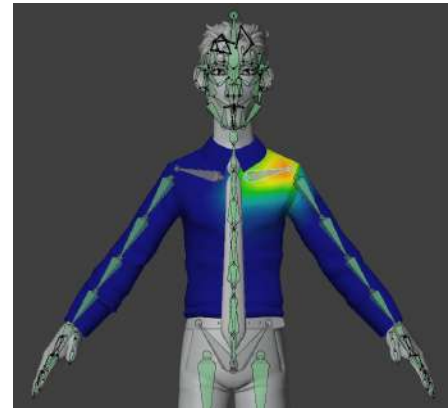
Nosaltres vam decidir que l'estètica dels objectes de l'entorn seria realista o semirealista, amb unes proporcions i unes textures correctes. D'aquesta manera trenquem el surrealisme de l'animació i l'aconsegüim apropar una mica més al que l'espectador està acostumat a veure: la realitat.



ANIMACIÓ

• LA PREPARACIÓ DEL MODEL

Un cop acabat el model del protagonista i per poder donar-li vida fent que es pugui moure per generar una animació, primer li vam haver de fer un *rig*. Aquest *rig* el vam fer a **Blender**, ja que el curt el faríem al mateix programa, amb un *add-on* anomenat “rigify” que facilita molt el procés, perquè et proporciona un esquelet humanoide prèviament fet, que només s’ha d’ajustar a la forma del personatge.



Aplicació de pesos

Un cop fet l’esquelet vam haver d’aplicar els pesos de forma correcta a la pell i fer una prova de moviment per veure quins errors hi ha. Després d’analitzar els errors o incongruències es fan servir els *corrective shapes* o *shape keys* per corregir-los. Aquest procés el vam haver de repetir més cops, ja que a mesura que el projecte avançava, trobàvem nous errors en el model que necessitaven ser ajustats.

Gràcies a les animàtiques² que vam haver d’entregar al professorat per visualitzar el curt de forma general, teníem molt clar que havíem d’animar i com havíem de col·locar les càmeres a cada escena. Moltes de les càmeres les vam poder copiar, estalviant molt de temps de producció.

² Una animàtica és un esbós/guió visual animat, que serveix per analitzar prèviament el metratge i el seu ritme.

- **L'ANIMACIÓ**

Ens vam dividir l'animació en 7 grups (nosaltres els vam anomenar “PACKS”). La Carolina va animar el grup 1, 4 i 5. En Joel va fer el 2, 3, 6 i 7. Més endavant, la Carolina va repassar algunes animacions del cos i en Joel va fer les expressions facials del personatge. Vam començar a animar a trets generals amb poses concretes i a poc a poc realitzar les transicions entre poses, cada vegada detallant i polint les animacions. Això ens permetia tenir una visió més clara i gestionar millor el temps, ja que al principi donàvem prioritat a tenir-ho tot animat i no tant a intentar que totes les animacions fossin perfectes, perquè de la manera en com ens vam organitzar, teníem setmanes de marge per a poder perfeccionar les animacions.

Ens en vam sortir bastant bé en general, però les animacions en el qual el personatge havia d'interactuar amb objectes i també les seqüències en les quals caminava, se'ns complicaven una mica, i vam haver de fer-ho entre els dos i dedicar-hi més temps en aquestes seqüències en concret.

Pels cabells, vam utilitzar corbes amb esquelet per poder-les animar. El moviment dels cabells, ha sigut un punt clau per a la qualitat de les animacions.



Rig del personatge

ILLUMINACIÓ, RENDER I POSTPRODUCCIÓ

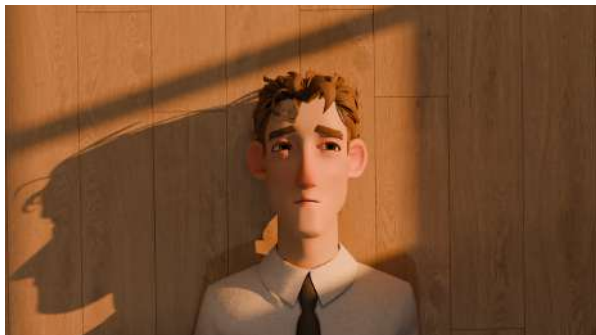
La il·luminació i el renderitzat de les imatges també els vam fer completament amb **Blender**. L'Edició de vídeo i la fusió de tot el material audiovisual la vam fer amb **Adobe Premiere Pro**.

• ILLUMINACIÓ

Des del principi sabíem que volíem una il·luminació realista que afavorís l'estètica interior de l'habitatge. Vam afegir llum solar, que prové de l'exterior. Aquesta l'hem utilitzat per il·luminar l'escena, però també per simbolitzar el pas del temps i generar ombres que ens han servit de



recurs visual artístic. A part de la llum solar, la principal il·luminació provenia del llum de sostre ubicat al centre de l'habitació, però aquest s'havia d'apagar i, per tant, necessitàvem altres llums per permetre a l'espectador veure al personatge. Vam afegir un llum de terra, amb molt poc intensitat, i tres llums de paret: un d'ells ubicat estratègicament sobre el mirall i els altres dos sobre la llar de foc.

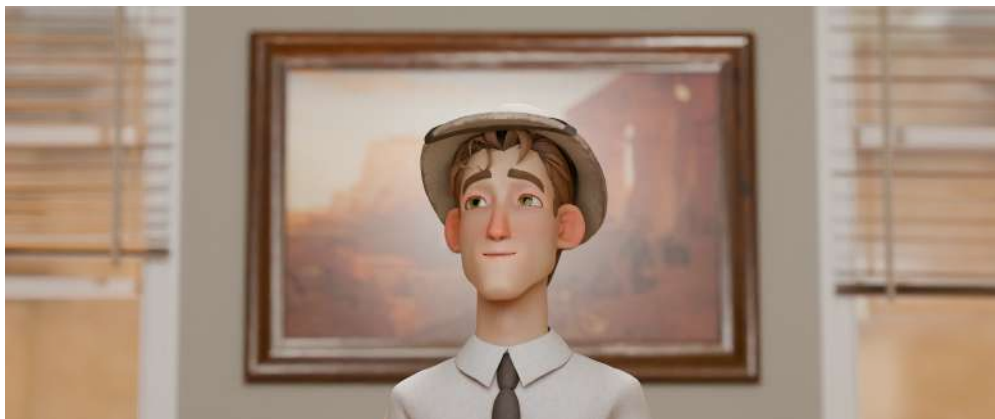
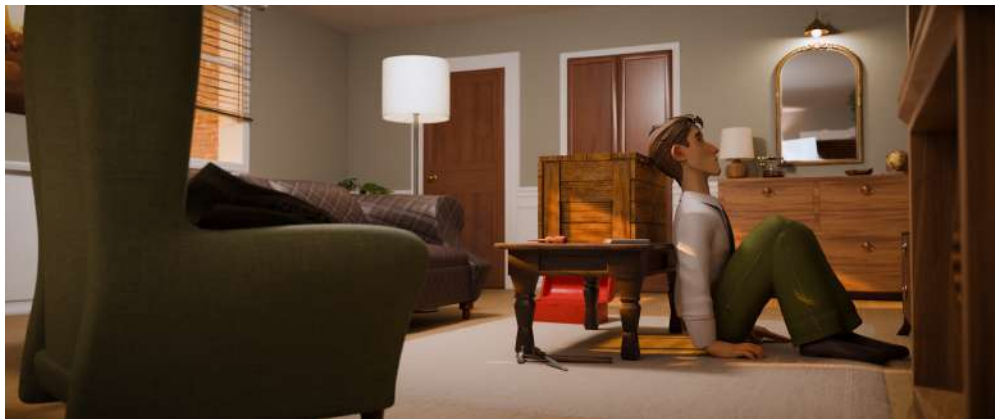


Havíem de tenir en compte que la llum del sol canvia durant el transcurs del curt, començava sent llum de matí (més dessaturada) i acaba sent llum de tarda (més taronjosa). Per tant, vam haver-la d'animar perquè canviés d'angle, de color i d'intensitat.

També vam haver d'afegir llums addicionals de recurs per algunes escenes en les quals el protagonista quedava massa poc il·luminat o quan l'escena necessitava una tonalitat diferent.

- **RENDER**

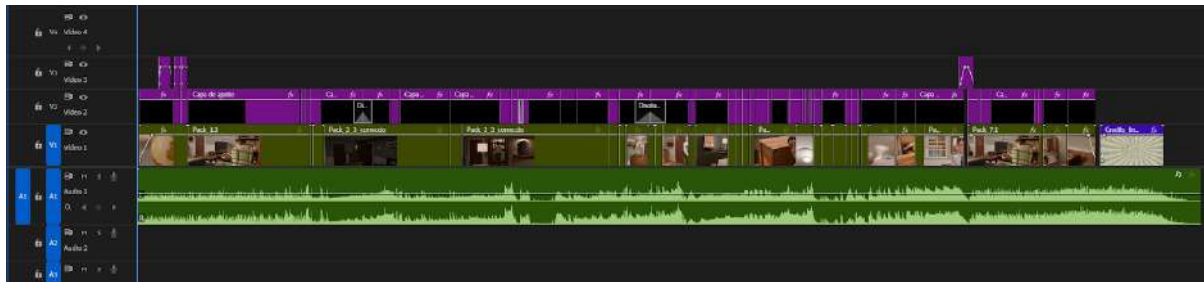
Vam fer diverses proves de render amb diverses propietats per a intentar aconseguir la imatge de millor qualitat i en el menor temps possible. Una vegada els primers renders els teníem fets, vam veure que hi havia coses a millorar de l'animació i enquadrament d'alguns plans. Els vam rectificar i vam tornar a fer renders dels plans que havíem canviat. Després de repetir aquest procés diverses vegades, vam quedar satisfets amb el producte final de renders del curtmetratge.



• POSTPRODUCCIÓ

Un cop acabada l'animació va començar el procés de postproducció:

L'edició de vídeo la vam realitzar amb **Adobe Premiere Pro**. Primer vam ajuntar tots el *frames* renderitzats, i vam ajustar els tempos d'alguns plans que no tenien la durada correcta. La correcció de color (o *color grading*) la vam fer també amb **Premiere Pro**. En aquest punt, havíem de decidir quina tonalitat havia de tenir el metratge, ja que també aporta a l'emoció desitjada. També vam ajustar els valors d'alguns plans que no concordaven amb la resta. Durant aquest procés ens vam adonar d'alguns errors de render i animació que hi havia, i vam tornar a repetir el procés per corregir-los.



Un cop vam tenir l'última versió de la part sonora (que van elaborar persones externes a l'escola), la vam importar dins del programa de vídeo i la vam ajustar perquè encaixés a la perfecció amb la imatge.



Crèdits finals "A dream to pursue"

Els crèdits inicials van ser escrits a mà al programa **Adobe Photoshop**. Volíem que els crèdits finals fossin una continuació del curtmetratge i vam decidir que seria una bona idea que fos el diari que llegeix el protagonista durant el transcurs del metratge. Aquests van ser fets al programa **Adobe After Effects**.



SO

Per desenvolupar la banda sonora del curt, tant música com efectes sonors, vam tenir la sort de poder contactar amb artistes externs que van accedir a participar en el projecte. En **Genís Vázquez** va fer la música i l'**Omar Jiménez**³ va fer els efectes de so.

Després de fer diverses reunions per apuntar i parlar de què volíem transmetre a cada escena, importaven la versió actualitzada del render del curtmetratge dins el programa i començaven a afegir instruments, efectes de so i veu. La veu del protagonista és en Joel, gravat amb un equip d'àudio i enviat a l'Omar perquè els afegís al programa de so i els edités. Tant en Genís com l'Omar van fer servir el programa **Logic Pro**, que és un programa de producció musical molt emprat a la indústria.



Logic Pro

Vàrem fer diverses versions. Cada cop que acabaven un prototip, el posàvem amb les imatges, l'escoltàvem, apuntàvem canvis i correccions i els enviàvem el *feedback*. Després de pocs dies ja teníem una nova versió amb les correccions pertinents.

Treballar amb en Genís i l'Omar ha estat molt fàcil. La comunicació era sempre transparent i oberta. Tots dos rebien amb braços oberts les propostes i estaven disposats a intentar el que fes falta.

Ha valgut molt la pena contactar amb ells per ajudar-nos, el resultat és millor del que ens podíem imaginar al principi del projecte.

³ [XARXES OMAR](#)

RESULTAT FINAL



ENLLAÇ AL CURTMETRATGE

CONCLUSIÓ

Al principi del projecte ens vam marcar uns objectius: Volíem demostrar tot el que hem après durant aquests dos cursos a l'escola CIFOG amb relació al cinema d'animació 3D, comprovar que hem adquirit experiència per elaborar un curtmetratge de forma autònoma de forma eficient i de la millor qualitat possible. També volíem millorar i expandir els nostres coneixements i habilitats mentre exploràvem els nostres interessos en aquest sector de cara al món laboral.

Podem dir que hem complert de forma satisfactòria la major part del projecte. Ens hem sabut adaptar a les nostres limitacions, tant creatives com tècniques tenint en compte el límit de temps per poder realitzar el curtmetratge. Això també ha permès filtrar i millorar la història.

Pel que fa a la visió estètica, volíem una estètica estilitzada, però semirealista i considerem que ens hem cenyit a l'estil que buscàvem i als conceptes elaborats al principi del treball.

Ens hauria agradat millorar i optimitzar la qualitat d'alguns elements com la camisa i la corbata del protagonista, que ens han donat diversos problemes al llarg de la producció i creiem que ens hauria afavorit arreglar-lo a l'inici. També ens hauria agradat elaborar millors textures i fer més *assets* autònomament, però vam decidir avançar altres aspectes del curt i això ens ha permès obtenir més temps per a perfeccionar i acabar el projecte amb tranquil·litat.

Creiem que hem sabut treballar de forma efectiva, buscant la millor qualitat possible i esforçant-nos per a aconseguir-ho. En tot moment ens hem sabut comunicar de forma transparent i escoltant activament les propostes o idees de l'altre. Això s'ha vist accentuat i facilitat pel fet que ens vam decidir agrupar per les nostres habilitats però també pel nostre afecte mutu.

Volíem aprofitar aquest espai per agrair a totes les persones: Amics, familiars, docents i companys per donar-nos consell i suport al llarg d'aquest projecte.

BIBLIOGRAFIA I CRÈDITS

Produït per: Carolina Cao Salguero
i Joel Rodríguez Orth

Música: Genís Vazquez Compta
Disseny de so: Omar Jiménez Rodríguez

- Ormie the Pig. (2011, 31 octubre). Ormie the Pig [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=EUm-vAOmV1o>
- BlenderKit | FREE 3D models, textures and other Blender assets. (s. f.).
BlenderKit. <https://www.blenderkit.com/>
- Sketchfab. (s. f.). Log in to your Sketchfab account.
<https://sketchfab.com/feed>
- Models en 3D per professionals. (2000). TURBOSQUID.
<https://www.turbosquid.com/es/>