

Come affrontare i Progetti di Animazione 3D

Sommario:

- Danzare con una Musa
- Struttura
- Storyboard
- Flusso di Produzione
- Struttura del Progetto
- Post Produzione

Danzare con una Musa

Tutti quanti hanno idee creative e concetti. Così è come tutti cominciano...e solo alcuni finiscono. La parte dura è fare tutto il lungo lavoro richiesto per realizzare e vedere la propria idea. Niente può risparmiare od evitare questo lavoro.

Le applicazioni grafiche non sono niente di più che spazzole, pennelli, tele. Nessuno vorrebbe mai comprare questi tradizionali strumenti per l'arte credendo di essere in grado di dipingere un capolavoro in qualche giorno. Ma è proprio quello che oggi giorno fanno alcune persone comprando software di animazione 3D.

Non è importante quale strumento o mezzo si usi per narrare la propria storia, l'importante è avere un piano di attacco:

- Fare un piano di come si desidera avvicinarsi al progetto usando uno od entrambi i mezzi sotto elencati. Anche uno schizzo fatto su un tovagliolino da cocktail è sempre meglio di niente. Avere tutti gli elementi al momento di inizio è importante per non dover sprecare tempo su cose che non sono state pianificate o, persino peggio, ritornare indietro e rifare ciò che è stato fatto male.
- Imparare a conoscere gli strumenti che si va ad usare per raggiungere l'obbiettivo. Non c'è niente di peggio che dover imparare durante la conduzione del lavoro con una scadenza imminente. Questo aumenta inoltre la possibilità di incorrere in errori e dover poi ricominciare.
- Non dimenticare il tocco finale sul progetto. Alcune persone impazienti bruciano le tappe per finire il progetto trascurando i particolari. La presentazione è molto importante.

Struttura

Ogni animazione include una sequenza sottostante di eventi che narrano una storia. Anche ogni immagine racconta una storia. Per creare un'animazione interessante, è importante avere od una struttura narrativa od un modello. Questo aiuta a rendere più chiaro il messaggio ed a specificare quelle azioni che vengono fuori dal tema scelto.

Avuta un'idea, è meglio tracciare la struttura della storia. Un buon esempio è una nota favola:

- Stabilire la storia: Cappuccetto Rosso viene mandata a casa della nonna con un cesto pieno di buone cose. Le è stato raccomandato di non parlare assolutamente con gli estranei e di camminare lungo il sentiero principale.
- Introdurre il Conflitto: Cappuccetto Rosso incontra il lupo il quale la convince ad abbandonare il sentiero principale per raccogliere dei fiori per la nonna. Il lupo ordisce la sua trappola.
- Sviluppare il Conflitto: Il lupo mangia la nonna e si appresta ad attendere Cappuccetto Rosso.
- Clima: Cappuccetto Rosso arriva a casa della nonna. Lei fa alla nonna delle domande a proposito del suo aspetto. Il lupo si prepara a saltarle addosso. Il caso inizia.

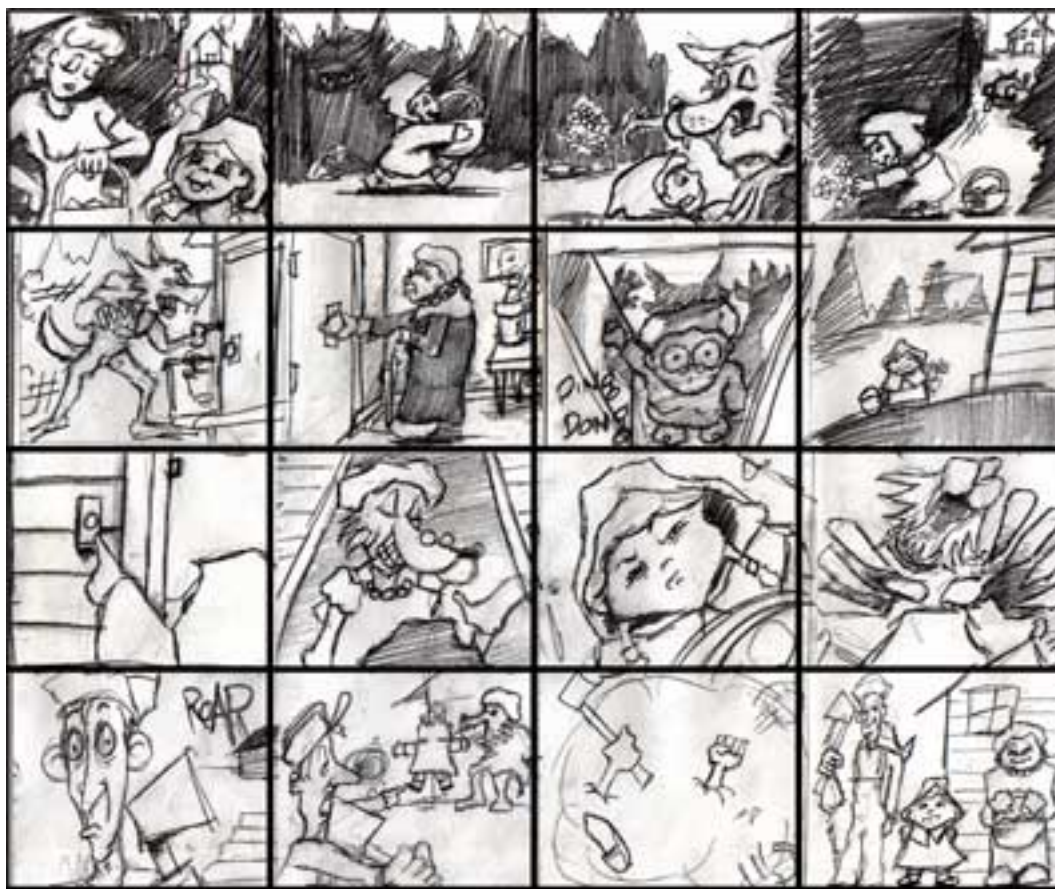


Illustrazione di Chris Broeska

- **Risoluzione:** Il taglia legna arriva in tempo per salvare Cappuccetto Rosso e miracolosamente estrae la nonna dalla pancia del Lupo.
- **Morale/Messaggio (se necessario):** Cappuccetto Rosso ha imparato a non parlare con gli estranei e ad obbedire in futuro a sua madre.

Anche il progetto di un logo volante ha un tema od una struttura. Ecco la struttura per l'esempio in questo manuale:

- **Stabilire la Storia:** un oggetto con degli anelli ruotanti e degli elementi nella distesa vuota dello spazio esterno.
- **Introdurre il Conflitto:** la camera con un effetto drammatico si avvicina all'oggetto. Adesso è possibile riconoscerlo come logo.
- **Sviluppare il Conflitto:** come la camera si avvicina, il movimento degli anelli si rallenta e l'oggetto si gira verso gli spettatori, mostrando il logo del cliente.
- **Clima:** gli anelli rallentano fino a fermarsi e si accendono. Il bagliore dura sino a quando gli anelli non esplodono.
- **Risoluzione:** l'esplosione imposta la rotazione del logo e degli elementi. I frammenti degli anelli appaiono sotto il logo per riformarsi come testo per rivelare il nome della compagnia.
- **Morale/Messaggio:** la compagnia rappresentata è moderna, a passo coi tempi e promette prestazioni esplosive..

Storyboard

Avuta una idea e dopo aver delineato la struttura della storia è il momento per creare uno storyboard. Uno storyboard è il modo attraverso il quale l'animatore sviluppa l'azione dell'animazione e delinea i passi della produzione. Anche un progetto di animazione di base ha una struttura che necessita di una intelaiatura. Uno storyboard è usato per rappresentare i momenti chiave della storia, come una striscia di vignette. Questa chiarisce l'azione per ogni scena, l'impostazione dell'angolo della camera e della scena, i cambiamenti della scena o di posizione ed altro ancora. Inoltre serve come illustrazione per il cliente o l'investitore, e come progetto per un team di animatori.

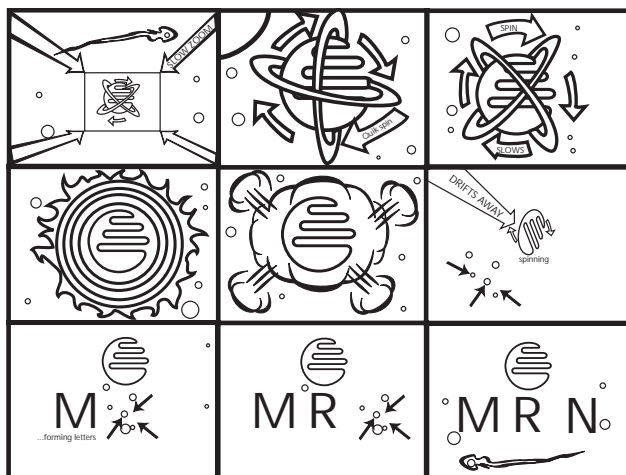


Illustrazione di Chris Broeska

Flusso di Produzione

Adesso che il progetto è pianificato ed è stato approvato dal cliente, ciò che si deve fare dipende dal progetto; infatti è possibile avvicinarsi ad esso in molti modi.

Per un semplice progetto di logo, si proceda:

1. Modellare tutti gli elementi che saranno nella scena.
2. Aggiungere il Materiale agli oggetti.
3. Fare la Coreografia dell'Animazione.
4. Aggiungere l'Illuminazione alle scene.
5. Aggiungere gli Effetti Speciali.
6. Renderizzare la scena
7. Aggiungere il Suono in post produzione.

Oppure:

1. Modellare tutti gli elementi che sono nella scena.
2. Aggiungere i Materiali agli oggetti.
3. Aggiungere l'Illuminazione alle scene.
4. Fare la Coreografia dell'Animazione.
5. Aggiungere gli Effetti Speciali.
6. Fare il Rendering della scena.
7. Aggiungere il Suono in post produzione.

Nel caso che il cliente abbia già una traccia sonora per l'animazione, si procede nel modo seguente:

1. Modellare tutti gli elementi che saranno nella scena.
2. Aggiungere il Suono.
3. Fare una Coreografia dell'Animazione basata sulla traccia sonora.
4. Aggiungere i Materiali agli oggetti.
5. Aggiungere l'Illuminazione alle scene.
6. Aggiungere gli Effetti Speciali.
7. Fare il Rendering della scena.
8. Effettuare la Post Produzione.

Oppure è possibile procedere in modo differente da quelli descritti sopra. Tutto dipende dal progetto, dagli elementi che si devono creare e da quello che è già disponibile.

Struttura del Progetto

Le qualità dell'organizzazione diverranno maneggevoli durante l'elaborazione del progetto di animazione. Sarebbe importante definire una cartella dove poter mettere tutti gli elementi del progetto. I progetti di CINEMA 4D includono qualsiasi cosa eccetto le texture ed plug-in. Questo rende di più facile utilizzarle il progetto.

All'interno del progetto è preferibile stabilire una convenzione per i nomi così da mantenere la gestione del progetto. È buona abitudine nominare gli oggetti non appena vengono creati. Più è complesso il progetto più è difficile mantenere una traccia degli elementi nella scena. Lavorando con un team di animatori, sono essenziali i metodi prescritti per la struttura di un progetto ed i nomi dei file.

Mantenere le gerarchie degli oggetti può far risparmiare del tempo. Una gerarchia è come un albero genealogico. In una gerarchia vengono raggruppati gli oggetti in modo tale che animando o muovendo un oggetto genitore od uno superiore, tutti gli altri si comporteranno di conseguenza.

Post Produzione

Qui è dove vengono uniti tutti gli elementi (suono, animazione, azioni vive, etc.) e resi al valore medio della scelta (filmati, video, ecc). Per ottenere una immagine fissa si deve usare un programma di modifica dell'immagine 2D. Per video e film, dovrà essere utilizzato od un programma di Editing Non-Lineare o software di composizione. Multimedia, Internet e giochi possono essere realizzati attraverso più programmi multimediali.

È importante conoscere quale sarà il valore medio dell'animazione che verrà mostrata. Questo influenza molti aspetti di come viene costruito e viene fatto il rendering dei progetti. Inoltre, ci sono molte tecniche che possono essere usate per fare un rendering del progetto al fine di facilitare il processo di post produzione. Queste tecniche verranno ampiamente spiegate nel Capitolo 6: Rendering.



Un esempio di una buona gestione del progetto

