

LA PRODUCCIÓN

1. La idea
2. El guión
3. Concepto artístico – creación del diseño de los personajes, decorados y objetos (a los objetos en animación los llamamos “props”)
4. Formación del equipo
5. Storyboard (diseño de las secuencias del guión)
6. Grabación de las voces
7. Animatic (es un montaje del storyboard con las voces – es decir, no hay nada animado pero se puede tener, a partir del animatic, una idea sobre tiempo total de la película, ritmo, etc)
8. Una vez aprobado el diseño de todos los elementos de la película (personajes, decorados, props), damos inicio al modelado 3D (creación del personajes en 3D) – todo hecho por ordenador
9. Set up (el esqueleto que permitirá que el personaje se mueva)
10. Texturización
11. Animación
12. Efectos especiales
13. Render
14. Compost del vídeo y audio
15. Transfer al formato que se requiera.

Igual que en la primera parte, Pérez, el ratoncito de tus sueños 2, combina imagen real con dibujos animados. La parte “real”, se rodó en Argentina y la animada se realizó en Bren (Santiago de Compostela-A Coruña), donde además se llevó a cabo la integración de la parte animada dentro de la “real”.

COMBINAR RODAJE CON DIBUJO

La característica principal que distingue un rodaje como el de PÉREZ 2 de otra película sin animación es que muchas veces los actores hablan con personajes que no están ahí. Esto dificulta sin duda la interpretación del actor y el trabajo del director y de los técnicos en rodaje.

Un ejemplo: en Pérez 2, centenas de ratoncitos tiran al villano (Penkoff, interpretado por Manuel Manquiña) de una terraza. El actor tiene que imaginar a los ratoncitos subiendo por su cuerpo y derrumbándolo. La tarea del director es la de visualizar la secuencia de antemano e imaginar cómo puede quedar finalmente, cuando se haya añadido la parte animada.

El rodaje de las maquetas, gran parte de los escenarios de los ratoncitos, representa otra dificultad – el equipo tiene que filmar los decorados vacíos en los que después va a suceder la acción. Una de las curiosidades del rodaje es que para los escenarios donde se mueven los personajes animados hubo que construir maquetas muy grandes para permitir los recorridos de la cámara de cine.

Una vez rodada la imagen real, el primer montaje es bastante complicado porque para el editor es difícil entender un diálogo en el que hay planos vacíos. Para poder visualizar el primer montaje total de la película, se utiliza el animatic de la parte de animación (storyboard animado).

La producción de la animación empieza una vez acabado el rodaje de la imagen real. Para animar a cualquier personaje, necesitamos la referencia de espacio por donde se mueve (maqueta o decorado real); el Director necesita las referencias de los diálogos entre humanos y seres animados para trabajar las reacciones de los personajes animados (imaginad un diálogo entre Penkoff y Pérez, donde Penkoff le amenaza – sus reacciones estarán directamente ligadas a la actuación del villano).

Otro elemento fundamental para que la combinación entre la imagen real y la animación sea perfecta es la iluminación de los planos. El equipo de iluminación recibe referencias de los planos de imagen real y a partir de ahí trabajan para alcanzar la misma luz – sin esa fidelidad no se conseguiría la sensación de que los personajes reales y los animados forman parte del mismo mundo.

Una vez animados los personajes, en el estudio de animación Bren Entertainment, se hace una precomposición donde se integra la animación con la imagen real. El paso siguiente es la postproducción donde se hace la composición final de la imagen, sus ajustes y efectos.

En resumen, es bastante mas complicado producir una película que combine animación e imagen real que hacer una película 100% imagen real o 100% animada.

CÓMO SE HACE UNA PELÍCULA EN ANIMACIÓN 3D

Para que podáis entender un poco más cómo se llega a realizar una película como PÉREZ 2, os explicaremos brevemente en qué consiste el proceso de animación y cómo insertamos estos dibujos en la imagen real. Veréis ejemplos y dibujos para entenderlo mejor.

El proceso de crear un film animado en 3D es muy complejo, pero fascinante. Difiere significativamente del proceso tradicional de producción, sobre todo por la importancia que han adquirido las nuevas tecnologías y los amplios conocimientos que se requieren para su utilización. A pesar de esa gran diferencia, la creatividad, el talento y el trabajo duro siguen siendo los ingredientes más importantes en la producción de una película de animación 3D.

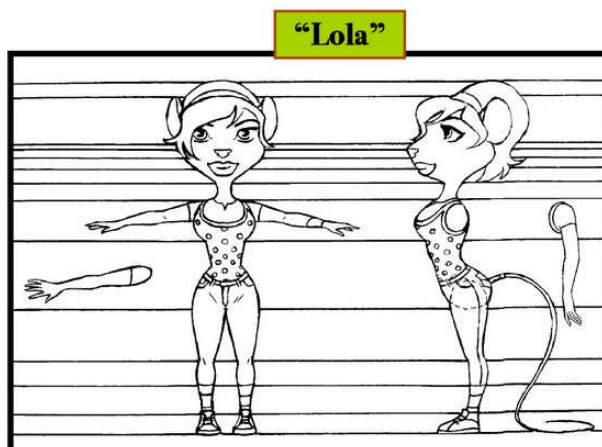
1º PARTE: PREPRODUCCIÓN, diseñamos a los personajes

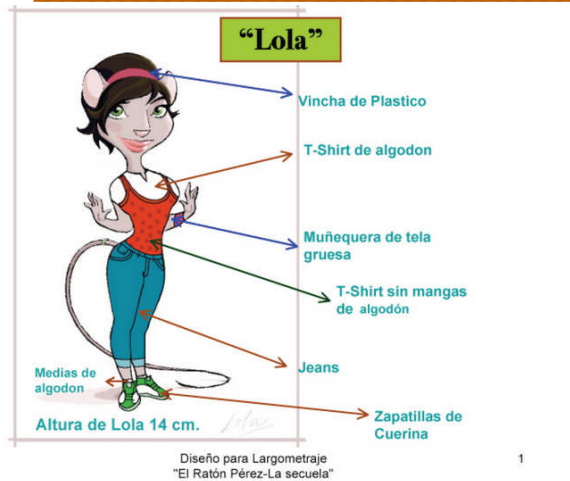
Cuando todos los elementos de la película están creados, todo se enfoca a que el equipo se concentre en darle personalidad a los protagonistas y vida al proyecto.

Lo primero que necesitamos es el guión definitivo.

Diseño de los personajes y los objetos (o “props”): Esta fase es obviamente crucial para el éxito de la película. Aquí se perfila todo el aspecto visual de la película ya que cada elemento debe ser creado desde cero. Todos los personajes, fondos y “props” se diseñan a partir de dibujo en 2D, y entonces, paso a paso, se transforman en 3D.

Como podeis suponer, gran parte del tiempo se consume en documentación sobre el estilo, colores y texturas de los personajes, “props” y fondos.



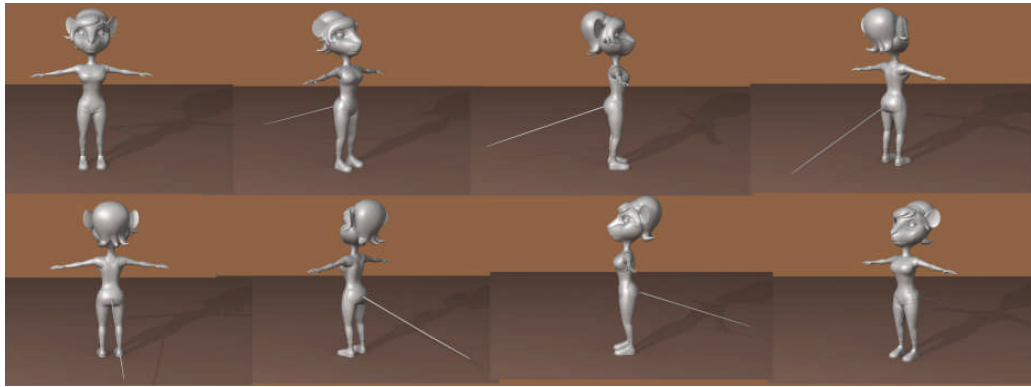


Storyboard: cuando ya tenemos claro cómo van a ser los personajes, y el look de la película ,creamos el *storyboard*. Plano a plano se dibujan todas las secuencias de la película. Calculamos el tiempo que va a durar cada plano y los movimientos exactos de la cámara. A esto le llamamos Biblia técnica y de estilo para la película.

Grabación de voces y música: Hay que poner voz a los personajes dibujados y hay que grabar esas voces para saber la duración de los planos y saber cómo debemos modelar las bocas de los personajes. Las voces son grabadas antes de la animación para que los animadores puedan adaptar su obra a las inflexiones y la personalidad de los artistas, así como sincronizar el movimiento de los labios de los personajes. Como veis, todo se crea de la nada para poder modelar a los personajes y marcarles el tiempo de sus movimientos y de sus gestos.

Animatic: El animatic es un *storyboard* en movimiento, completado con voces y algunos elementos musicales El *storyboard* se escanea y después se monta. A continuación llegan los cambios pertinentes para incorporar los ángulos y otros elementos que guiarán el trabajo de la animación. El ritmo y la duración de la película se establecen durante este período.

Modelado: Durante esta fase, los dibujos en 2D se pasan a 3D. Los modeladores, a modo de modernos escultores, usan el ordenador para crear modelos en 3D utilizando el programa Softimage XSI.



Texturizado: Tras aplicar los colores al modelo en 3D, el artista, con la ayuda de diversos tipos de software, crea las diferentes texturas que reproducen la piel, la ropa, el acero, la madera y todo aquello que previamente se haya decidido, incluyendo reflejos y transparencias.

Movimientos: Ahora es el momento de decidir cómo se moverá cada parte de los personajes. Los “riggers”, o encargados de dar movimiento a los personajes, aplican una estructura, llamada “huesos” a cada modelo; es algo así como colocarle un esqueleto (set up) al personaje. Una vez lo han hecho, el equipo de “rigging” construye herramientas para que los animadores puedan controlar los movimientos. Esas herramientas incluyen elementos como vistas sinópticas, que predefinen cómo se moverán las manos, o el rostro. Así, los animadores podrán enseñarnos a un personaje saludando sin tener que preocuparse sobre cuántos milímetros tendrán que mover el dedo meñique para que cuadre con el dedo índice.

2º PARTE: PRODUCCIÓN, creación de escenas

En esta fase se producen los planos—de ahí el término producción. Todo el trabajo desarrollado anteriormente es utilizado para crear los personajes tal y como aparecerán en la pantalla.

Animación: Los animadores se sirven de las diversas herramientas proporcionadas por el esfuerzo combinado de los equipos de modelaje y set up para dar vida a los modelos. Primero animan lo que se conoce como “planos clave”, para definir las poses más importantes, pongamos como ejemplo decir adiós con la mano. El animador elabora el movimiento inicial y el final, y entonces el software se ocupa de los movimientos intermedios.

Sincronización labial y facial: Se presta especial atención a la animación de la boca y el rostro, ya que son cruciales a la hora de comunicar los diálogos y crear emociones.

El proceso empieza realmente durante la pre-producción. Los animadores del equipo facial integran la animación labial sincronizada creada previamente para asegurarse de que la cara tiene las reacciones y movimientos adecuados para apoyar el diálogo y expresar las emociones correctas en el momento adecuado. De otro modo, un personaje podría estar llorando cuando le toca reír.

Efectos especiales: Son los elementos naturales (al margen de los personajes y “props”) que deben ser animados, como explosiones, fuego, humo, agua, chispas, etc.

Iluminación: Este equipo junta los diferentes personajes, complementos y fondos que van en cada escena y entonces ilumina el resultado final en aras a crear la atmósfera adecuada. Es exactamente igual que en una película de estudio de acción real, sólo que aquí todo se hace con ordenador... Imaginad que tenéis que decidir de dónde procede la luz, si es brillante o no, y entonces ver cómo se refleja en cada elemento de la escena ¡Y no es tarea fácil! El equipo de iluminación también separa las imágenes en capas (personajes, fondos, FX, sombras, reflejos, etc.), para facilitar su manipulación. Cada imagen puede llegar a tener hasta 18 capas.

Rendering: Ahora llegó el momento de ver el resultado de todo el trabajo. Cada capa es enviada a una “render farm” (o granja de resultados) de 8500 GB para combinar unas con otras y obtener la imagen final. El *rendering* puede durar unas 3 horas por plano, dependiendo de la complejidad de la escena. Para una producción de aproximadamente unos 115,200 planos, ¡eso significa 39 años y medio! Pero como el *rendering* se hace simultáneamente en varios ordenadores, se tarda menos tiempo.

Compositing: Los compositores “afinan” las capas que ya han pasado por la “granja de rendering” y las reagrupa de modo que se conviertan en una sola imagen. El resultado es enviado entonces de nuevo a la “granja de rendering” para un acabado final.

3º PARTE: POSTPRODUCCIÓN, los toques finales

Todas las escenas han sido creadas, y ahora es el momento de ensamblarlas y darles el toque final. Uno de los momentos más especiales en esta fase tiene lugar cuando la película pasa del ordenador al cine. Se trata de un proceso delicado, en el que se utiliza una imprenta láser muy

sofisticada para imprimir en celuloide cada fotograma. El primer negativo resultante, el llamado negativo master, puede tardar seis semanas en imprimirse. Utilizando este primer negativo se crearán los sucesivos materiales que se utilizarán para visionados, montaje, etc. como si se tratara de una película convencional.

Una gran parte de la post-producción consiste en el diseño del sonido y su montaje con el fin de conseguir que el ambiente sonoro sea tan rico como la experiencia visual.

El director

Todas las etapas de la producción 3D requieren la aprobación final por parte del Director de la película. Por esta razón es muy importante que el Director esté directamente conectado con todo el equipo y sobre todo que transmita exactamente lo que quiere de cada personaje. Por ejemplo, si tenemos dos personajes en un duelo, el Director y su equipo deberán decidir los movimientos correctos de un duelo buscando referencias históricas, imágenes en películas y otras fuentes de información. Muchas veces los directores de animación graban videos donde interpretan (o utilizan a otras personas que interpreten) la gestualidad que quiere dar a un determinado personaje. Si los personajes bailan y el animador no sabe nada de baile, ¿como lo animará? Necesitará referencias para lograr un buen resultado.