



La direcció d'art a Pixar

Tornem al tema del principi amb l'storyboard, la part que m'ocupa, que és la d'art, s'encarrega d'agafar les idees que s'han plasmat en aquest tipus de guió visual i transformar-les en dibuixos.

En aquest cas, per exemple, per fer tot allò que apareix en aquest fotograma vam haver de dissenyar aquell món, dos personatges, aquesta cartereta i fins i tot la casa que està estirant en Carl.

I aquesta és la casa, dibuixos de la casa, desenvolupaments de la casa, de com es veuria des de diferents habitacions. Dibuixos d'en Don Shank. Aquest model que va fer en Brian Maguire és a escala, aquí teniu un exemple de l'escala.

S'han cuidat tots els detalls de la casa perquè volíem que semblés una miniatura, que poguéssiu notar les textures.

Si fem un primer pla, podreu veure el clivellat de la pintura a la finestra, és a dir, es nota la història de la casa.

Això és per dins, un altre model. Al final, no es veu res d'això però tot això cal per poder comunicar què volem d'un departament a un altre.

Un altre model amb la sala d'entrada, l'escala...

Hi ha moltes respostes que es troben en una cosa així, per exemple, la il·luminació de l'escala, les vetes de l'escala, el gruix de l'esmalt. Aquesta és la casa final.

Aquest és el modelat del decorat, així es treballa en el set development, que és el modelat dels decorats.

Després estan els personatges, es treballa així amb els personatges. I aquest és el producte que passa de la taula de dibuix al 3D, els controls es posen dins. Després, a edició s'uneix tot abans de començar l'animació. A causa del cost que té l'animació, s'edita abans tota la pel·lícula.

Aquí hi ha un director comentant les preses amb l'equip de layout, es graven les veus amb els actors i després comença el procés d'animació.

Aquest procés és diferent del procés anterior, antigament, és clar, es feia servir una taula així. Els animadors encara dibuixen un croquis d'allò que volen animar abans de fer-ho perquè també ocorre que volen plasmar immediatament el que tenen dins.

Per exemple, per moure el canell de la reina Elinor, cal això, un control i després l'ordinador t'ensenyava una quantitat de corbes i si vols moure-la així, has de donar-li una corba de manera que... és a dir, és complicat.



I realment és un dels motius pels quals m'apassiona una mica més la part del disseny perquè aquesta és una feina bastant tècnica tot i que alhora, bastant artística per als animadors.

Aquesta per exemple, és una de les sales on es desenvolupen els reviews de l'animació, que és una sala com aquesta, una mica més petita. I després ja es posen les textures, els colors, es passa a simulació i efectes, on creen el cabell, els efectes visuals, els vestits, es vesteix els personatges i es passa a il·luminació. Aquest és un altre fotograma d'il·luminació.

I després, òbviament, es fa tota la part de so. Aquest és en Pete gravant efectes sonors.