

CONCLUSIONS PROJECTE AMANTIS

Quan se'ns va plantejar que havíem de crear un projecte interactiu, ràpidament vam pensar que seria bo relacionar-lo amb el nostre projecte final de carrera. Així doncs, havíem de trobar la manera més idònia per relacionar els dos projectes.

Al tractar-se d'un curtmetratge, una de les primeres opcions que se'ns va passar pel cap va ser la de fer una pàgina promocional del curt. Però hagués estat un projecte que no aportava cap coneixement nou del món interactiu. La solució la vam trobar en el moment de fer el benchmarking. Va ser aleshores quan se'ns va acudir la idea de crear una aventura interactiva.

Un tour virtual, en la que l'usuari es posaria en la pell d'un detectiu privat per a investigar la casa de la nostra protagonista del curt.

Quan vam tenir les idees clares de com hauria de ser el resultat del projecte, ens vam trobar amb les limitacions tècniques, ja que cap dels integrants del grup no sabia exactament quines eren les eines que s'havien d'utilitzar per aconseguir-ho. Per tant sabíem on volíem arribar però no sabíem quins mitjans utilitzar.

Un cop plantejada la idea a classe, ens va comentar el professorat, que el nostre projecte s'hauria de treballar des de Flash. El problema era que cap dels membres del grup dominava el programa ja que lo poc que coneixíem havia estat après autodidàcticament.

Des del professorat es va optar per fer classes d'iniciació de Flash, fet que ens va ajudar molt per a poder orientar-nos del funcionament i eines bàsiques del programa.

A partir d'aquí el que vam començar a fer va ser una recaptació del material necessari: fotografies, vídeos, musiques, tutorials...

Les imatges s'havien de realitzar amb una càmera reflex digital. La intenció era la de realitzar les fotografies pels diferents espais pels que transcórrer l'acció. Però no es tractava simplement de fer les fotografies indistintament, sinó que per tal d'aconseguir

un tour virtual, havíem de fer les fotografies de manera que després en la postproducció es poguessin unir i construir-los panoràmicament.

L'altre arxiu necessari era el vídeo. Vam plantejar que el tour fos una barreja entre imatges i vídeos que ens portessin a les diferents estances o localitzacions.

Un cop vam comptar amb l'enregistrament i les fotografies, havíem de fer tota una feina de postproducció.

Per un costat, i el més laboriós, era crear panoràmiques unint les diferents fotografies. Això volia dir ajustaments de color, de llum, límits, etc. La dificultat va provocar que finalment no és fes ús total de panoràmiques de 360 graus, sinó que en algunes habitacions, i degut en gran part a les limitacions de l'espai, aquestes no es poguessin realitzar. En aquests casos l'usuari no podrà moure's d'esquerra a dreta tal com nosaltres volíem, ja que es tracten d'imatges amb un moviment molt limitat.

L'altre feina era l'edició del vídeo enregistrat i la corresponent exportació per a poder introduir el vídeo al Flash, sense que el pes de l'arxiu fos un impediment.

Un cop amb la documentació necessària ens vam posar a construir la base de la pàgina, la única part creada mitjançant l'editor Dreamweaver. A partir d'aquesta plana inicial podem accedir tan a les webs 2.0 (Youtube i Eblogger) com al projecta en sí creat a base d'arxius Flash. El primer que apareix és un tràiler creat amb el programa After Effects com a presentació. Un cop finalitzat el vídeo tenim la part d'informació on s'explica al jugador/usuari quines accions són possibles dins del tour virtual/joc interactiu. Un cop premem el botó "començar", ja podem interactuar amb l'entorn. En aquest prototip tenim l'opció de recollir els objectes destacats i avançar per l'escala de veïns d'un edifici o regirar totes les habitacions d'una casa. Els objectes que l'usuari agafi els podrà desar al menú artraçant al ratolí fins el menú, un menú que només té la capacitat d'agafar 4 objectes.

Pel que fa la resta s'han introduït vídeos que fan més amè el pas d'arxiu flash a flash, músiques que acompanyen amb la navegació i creant un efecte de por o temor pel que pugui passar.

Les limitacions tècniques han fet que algunes propostes fossin desestimades o reformades de manera que es pogués aconseguir el mateix amb un procediment diferent. El resultat final és bo però es podria millorar.

Tot i això, estem parlant d'un prototip i per tant, no cal que sigui definitiu. Cal dir també que com a handicap teníem el fet de fer un altre projecte, en aquest cas audiovisual, que ens ha limitat el temps alhora d'avançar en el d'interactiva.