

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Corto Animado 3D: El Guardián del Horno

María Emilia Rosero Cajas

Animación Digital

Trabajo de integración curricular presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 21 de diciembre de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Corto Animado 3D: El Guardián del Horno

María Emilia Rosero Cajas

Nombre del profesor, Título académico

José David Larrea Luna, M.A.

Quito, 21 de diciembre de 2021

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: María Emilia Rosero Cajas

Código: 00201985

Cédula de identidad: 1725931412

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El presente trabajo describe el proceso de creación del cortometraje animado en 3D: El Guardián del Horno. Este proyecto cuenta la historia de Sami, un guardián del horno que sueña con ser ceramista, pero deberá luchar en contra de sí mismo para lograr cumplir su sueño. Está dirigido jóvenes adultos desde los 17 hasta los 26 años. A continuación, se procederá a mostrar las etapas de preproducción, producción y postproducción que hubo hasta llegar al producto final.

Palabras clave: corto animado, animación 3D, cerámica, texturas, modelado 3D

ABSTRACT

The following paper describes the creation process of the animated short film: The Oven's Keeper (El Guardián del Horno).

This project tells the story of Sami, an oven's keeper that dreams of becoming a ceramist though he'll have to fight against himself to achieve that dream. This project is addressed to young- adults from 17 to 26 years of age. Here I'll show you the stages of pre-production, production and post-production that went through to get to the final piece.

Key words: animated short film, 3D animation, pottery, textures, 3D modelling

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	5
Abstract	6
Índice de figuras.....	8
Introducción	12
Ficha técnica	13
Storyline.....	14
Sinopsis.....	14
Preproducción	15
Investigación	16
La cerámica y los nuevos procesos de creación de piezas.....	16
Roderick Bamford y la fabricación híbrida	18
Referencias.....	19
Guión.....	24
Storyboard	27
Animatic	36
Diseño de Personajes	37
Desarrollo visual	47
Modelado	49
Retopología y Rigging	58
Texturizado	61
Producción	64
Postproducción.....	70
Conclusiones.....	74
Referencias bibliográficas	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1: Investigación, cerámica híbrida 1.....	18
Figura #2: Investigación, cerámica híbrida 1.....	18
Figura #3: Referencia personaje 1.....	19
Figura #4: Referencia personaje 2.....	20
Figura #5: Referencia personaje 3.....	20
Figura #6: Referencia texturas	21
Figura #7: Referencia ceramista 1.....	22
Figura #8: Referencia ceramista 2.....	22
Figura #9: Referencia espacio 1.....	23
Figura #10: Referencia espacio 2.....	23
Figura #11: Referencia espacio 3.....	23
Figura #12: Guión 1.....	24
Figura #13: Guión parte 1.....	25
Figura #14: Guión parte 2.....	26
Figura #15: Storyboard	27
Figura #16: Storyboard 1.....	28
Figura #17: Storyboard 2.....	28
Figura #18: Storyboard 3.....	29
Figura #19: Storyboard 4.....	29
Figura #20: Storyboard 5.....	30
Figura #21: Storyboard 6.....	30
Figura #22: Storyboard 7.....	31
Figura #23: Storyboard 8.....	31
Figura #24: Storyboard 9.....	32
Figura #25: Storyboard 10	32
Figura #26: Storyboard 11	33
Figura #27: Storyboard 12	33
Figura #28: Storyboard 13	34
Figura #29: Storyboard 14	34
Figura #30: Storyboard 15	35
Figura #31: Storyboard 16	35
Figura #32: Animatic 1.....	36
Figura #33: Animatic 2.....	36
Figura #34: Bocetos personaje 1.....	38
Figura #35: Variaciones personaje 1	38

Figura #36: Personaje 1 sketch	38
Figura #37: Personaje 1 silueta y forma	39
Figura #38: Personaje a color y gris	39
Figura #39: Personaje 1 exploración accesorios	40
Figura #40: Personaje 1 accesorios definidos	40
Figura #41: Personaje 1 expresiones faciales	41
Figura #42: Personaje 1 expresiones corporales	41
Figura #43: Personaje 1 turn around	42
Figura #44: Personaje 1 exploración de color	42
Figura #45: Personaje 2 bocetos	43
Figura #46: Personaje 2 propuesta inicial	43
Figura #47: Personaje 2 turn around cabeza	44
Figura #48: Personaje 2 sketch propuesta final	44
Figura #49: Personaje 3, exploración alas	45
Figura #50: Sketch Taller de cerámica	46
Figura #51: Sketch Horno de cerámica	47
Figura #52: Blockout Personaje 1	49
Figura #53: Guardián modelado final versión 1	49
Figura #54: Guardián modelado final	49
Figura #55: Hombrera guardián turn around	50
Figura #56: Muñequera guardián turn around	50
Figura #57: Cinturón guardián turn around	50
Figura #58: Hombrera detalle	51
Figura #59: Cinturón detalle	51
Figura #60: Muñequera detalle	51
Figura #61: Modelado Guardián completo vista frontal y lateral	52
Figura #62: Modelado Guardián completo vista espalda y lateral	52
Figura #63: Modelado ceramista vista frontal y espalda	53
Figura #64: Modelado completo ceramista vista frontal y espalda	53
Figura #65: Evolución modelado alas	54
Figura #66: Detalle alas	54
Figura #67: Modelado final conciencia low poly	54
Figura #68: Modelado pieza concurso	55
Figura #69: Modelado pieza concurso reparada	55
Figura #70: Detalle hueco pieza concurso	55
Figura #71: Pieza concurso destruída	55
Figura #72: Modelado Guardián sin brazo	55

Figura #73: Modelado Espacio completo	56
Figura #74: Retopología completa Guardián	57
Figura #75: Retopología Guardián	57
Figura #76: Rig Completo Guardián	58
Figura #77: Rig facial Guardián.....	58
Figura #78: Retopología ceramista	59
Figura #79: Rig ceramista.....	59
Figura #80: Rig alas Conciencia.....	59
Figura #81: Guardián texturizado	60
Figura #82: Ceramista Texturizado	61
Figura #83: Conciencia texturizada.....	61
Figura #84: Espacio 1 texturizado	62
Figura #85: Espacio 2 texturizado	62
Figura #86: Espacio 3 texturizado	62
Figura #87: Referencia animación.....	64
Figura #88: Espacio optimizado.....	65
Figura #89: Escena de espacio optimizado	65
Figura #90: Espacio iluminado.....	65
Figura #91: Render 1.....	66
Figura #92: Render 2	66
Figura #93: Escena 3 sin corrección de material ni iluminación	67
Figura #94: Escena 3 render final.....	67
Figura #95: Espacio sin corrección de material	67
Figura #96: Espacio con corrección de material	67
Figura #97: ceramista solo render	68
Figura #98: fondo render	68
Figura #99: montaje escena	68
Figura #100: escena 11 corrección de color 1.....	70
Figura #101: escena 12 corrección de color 2	70
Figura #102: Render partículas e iluminación.....	71
Figura #103: Render partículas nube	71
Figura #104: Render escena 9 iluminación y partículas de polvo	71
Figura #105: Render escena 15	72
Figura #106: Render escena 11	72
Figura #107: Render escena final	72
Figura #108: Render intro 1.....	73
Figura #109: Render intro 3.....	73

Figura #110: Render créditos73

1. INTRODUCCIÓN

Este producto no solo se crea con el objetivo de entretener a una audiencia adulta joven, sino también invita al espectador a que se lance a cumplir sus sueños y que entienda lo valioso del proceso más que el resultado final.

Dentro del mundo de la cerámica existe esta tradición oral, estos amuletos que los ceramistas meten al horno para tener buena suerte en las quemadas. Con esta idea en mente decidí desarrollar "EL Guardián del Horno", un cortometraje animado en 3D compuesto por tres personajes, un ambiente y un subespacio.

De esta idea nace esta historia, "El guardián del horno", donde Sami, este amuleto, fue creado con este único propósito. ¿Pero qué ocurre cuando el guardián se cansa de esta vida tan monótona? Se enfrenta a su vocecita interna que le prohíbe arriesgarse a cumplir su sueño de ser un ceramista. Emprende un camino de lucha interna e incertidumbre existencial. ¿Llegará a cumplir su sueño o será un desastre total?

2. FICHA TÉCNICA

2.1 TIPO DE PRODUCTO

Corto Animado 3D enfocado principalmente en la exploración de texturas

2.2 NOMBRE

El Guardián del Horno

2.3 DIRECCIÓN:

Emilia Rosero

2.4 MUSICALIZACIÓN Y SONORIZACIÓN:

Manuel García, Caridad Espinosa y Santiago Beltrán

2.5 TÉCNICA

Animación 3D

2.7 DURACIÓN

4:02

2.8 FORMATO

1920X1080

2.9 FECHA DE PRODUCCIÓN

2020-2021

2.10 DIRECCIÓN DE PROYECTO:

David Larrea

Gabriela Vayas

3. STORYLINE

Sami, el guardián del horno de cerámica lucha en contra de sus principios para convertirse en el ceramista que no debe ser.

4. SINOPSIS

La vida de un guardián del horno es poco interesante, al fin y al cabo pasa toda su vida dentro del horno. Cumple con el propósito de su creación, proteger las piezas de cerámica durante la quema y brindar buena suerte. ¿Pero qué pasa cuando el guardián se cansa de esta vida tan monótona? Sami, el protector del horno se decide en ser ceramista, pero antes debe enfrentarse a si mismo y demostrar a su creador que está vivo. Emprende una lucha interna e incertidumbre existencial. ¿Llegará a cumplir su sueño o será un desastre total?



5. Preproducción

Investigación
Guión



Storyboard
Animatic
Diseño de personajes




Modelado
Rigging
Texturizado


5.1 INVESTIGACIÓN

Para poder empezar este proyecto de titulación, se realizó una investigación tanto de la versatilidad de la cerámica dentro del campo tecnológico como del proceso de construcción de un horno de cerámica. De esta forma se procedió a diseñar un horno y piezas funcionales.


5.1.1 La cerámica y los nuevos procesos de creación de piezas




La cerámica es un material maleable, plástico y blando, que pasa por un proceso donde adquiere una dureza pétrea, cualidad que permite al ceramista en dejar o proyectar marcas permanentes. La creación de marcas y texturas en la arcilla brinda la posibilidad de un posible deleite, un desafío o un hecho de frustración. ¿Pero cómo funciona este proceso cuando se lo realiza de manera digital?



La decoración cerámica y en sí, los procesos cerámicos han evolucionado a la par con el desarrollo tecnológico, cada vez más, surgen nuevas técnicas que aportan en el desarrollo de este campo. Actualmente, esta se ha adaptado a las últimas tendencias, dentro de estas se encuentra la fabricación híbrida, donde el diseño, la modelización y fabricación han traspasado a un plano virtual, siendo estos asistidos por ordenador para posteriormente ser producidos en la realidad.



Suena fascinante la posibilidad de “imprimir en pocas horas en arcilla el objeto acabado a partir de un dibujo tridimensional en la pantalla de un ordenador” (Hooson & Quiin, 2013), es una posibilidad que se revela contra las leyes de la gravedad durante la elaboración de estos objetos, sin embargo, se debe tener en cuenta elementos como las proporciones en un aspecto físico, de ahí la importancia del estudio a profundidad de estos diseños.



Esta nueva forma de realizar objetos cerámicos se divide en dos procesos, la fabricación aditiva y la sustractiva. “La fabricación aditiva es el proceso de construir el objeto escaneando secciones transversales del mismo y añadiendo el material capa sobre capa hasta obtener la forma deseada” (Hooson & Quiin, 2013), teniendo como ejemplo diversos tipos de impresión 3D. Por otro lado, la fabricación sustractiva “consiste en modelar el objeto a partir de un bloque o lámina eliminando el material sobrante” (Hooson & Quiin, 2013), un claro ejemplo es el corte láser. En ambas, se requiere modelar o crear el objeto deseado en programas de 3D como lo son Rhino, Auto Cad, Deskartes, Cobalt, Maya y demás. De la misma manera en que son producidos e imaginados en un plano físico, se lo puede realizar en estos programas, para servir como prototipado rápido.

5.1.2 Roderick Bamford y la fabricación híbrida

La investigación de Bamford explora las relaciones entre las ecologías virtual y material, explorando cómo nuestro compromiso con los objetos diseñados y el significado que encarnan está mediado por la tecnología. (Bamford, s.f.) Sus obras se inspiran en la música, mediante la tecnología captura las formas musicales y con programas e impresoras 3D las transforma en modelos físico. A continuación, se moldea por colada y se lo cuece de manera tradicional.



Figura #1: Investigación, cerámica híbrida 1



Figura #2: Investigación, cerámica híbrida 2

5.2 REFERENCIAS PERSONAJES/TEXTURAS/ENTORNO

Parte de la investigación es realizar una búsqueda de referencias, esto permite y ayuda a definir de mejor manera el estilo, ya sea de animación, desarrollo visual, modelado y el nivel de detalle que uno quiere lograr. También ayuda al momento de la colorización y la forma a la que vas a adaptar el modelado de las piezas, objetos, escenarios y personajes. Mi cortometraje se enfocó en una exploración de texturas, sin embargo, no buscaba llegar a un punto de realismo, es por ello que se buscó referencias estilizadas, mezclando la realidad y lo cartoon a la perfección.

5.2.1 REFERENCIAS DE PERSONAJES



Figura #3: Referencia personaje 1

En los siguientes trabajos se puede apreciar una mezcla de texturas y escultura de artistas independientes. Al ser un proyecto en 3D enfocado en texturas se toma en cuenta el nivel de detalle al momento de esculpir y su texturizado. Me guío por personajes con formas sencillas pero acabados interesantes.

Personaje creado por Joe Olson y pintado por Sam Nielson. Esta imagen sirve de inspiración de los accesorios del personaje principal.



Figura #4: Referencia personaje 2



Figura #5: Referencia personaje 3

Este es un personaje creado por Chris Ryniak. Me interesa la estructura osea visual para generar esa sensación de ternura.

5.2.2 REFERENCIAS DE TEXTURAS



Figura #6: Referencia texturas

Las siguientes referencias muestran un aproximado al acabado visual de las piezas y texturas que se buscó obtener en el proyecto, añadiendo un estilo cartoon para darle un toque diferente.

5.2.3 REFERENCIAS DE PERSONAJE SECUNDARIO



Figura #7: Referencia ceramista 1



Figura #8: Referencia ceramista 2

Las siguientes referencias muestran el estilo buscado en cuanto al diseño del personaje secundario, el ceramista.

5.2.4 REFERENCIAS DE ENTORNOS

Las siguientes referencias son ejemplos del nivel de detalle buscado para los entornos del proyecto. Poseen un alto detalle en texturas, con elementos realistas pero estilizados.

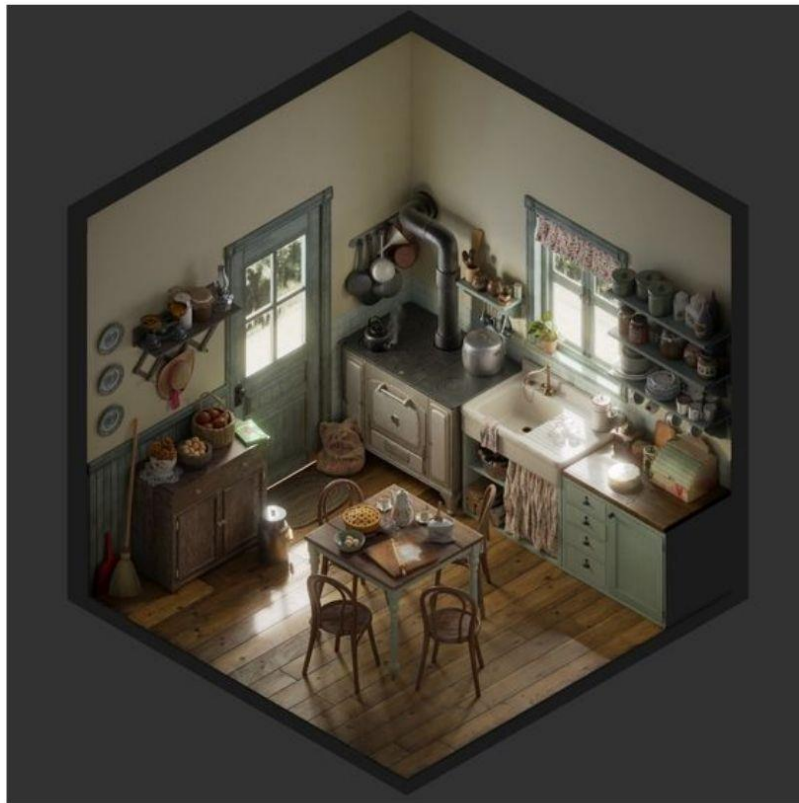


Figura #9: Referencia espacio 1



Figura #10: Referencia espacio 2

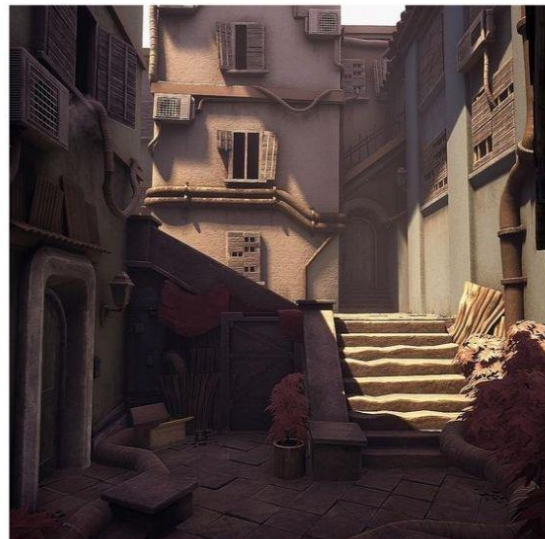


Figura #11: Referencia espacio 3

5.3 Guión

El desarrollo de un guión para animación es básicamente la unión entre la idea inicial que uno tiene, más la investigación que se desarrolla.

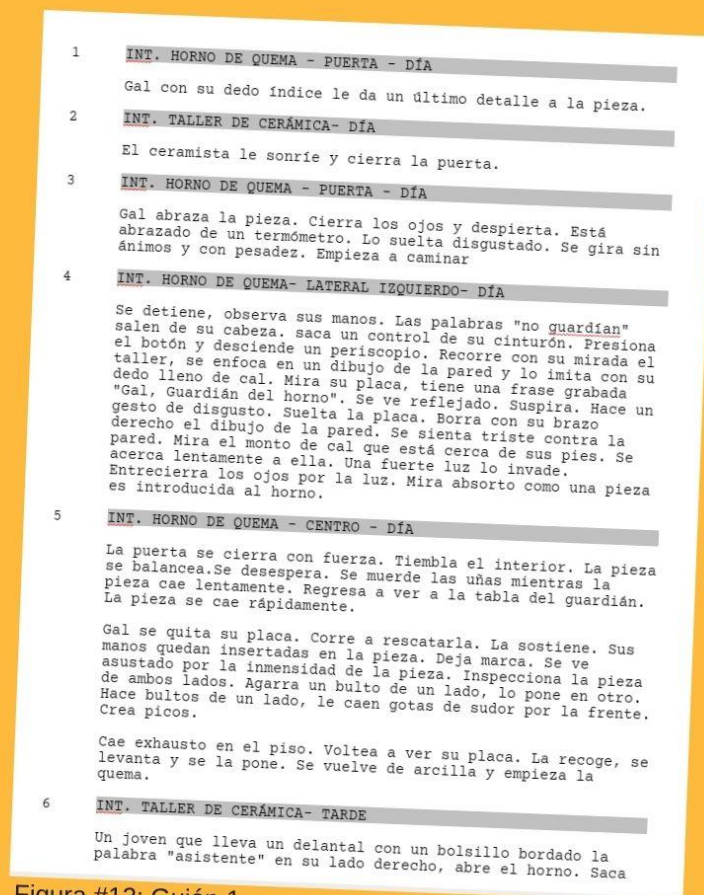


Figura #12: Guión 1

La figura 12 muestra la penúltima versión del guión.

Para este proyecto se trabajaron 5 versiones diferentes de la misma historia. Cada una propuso una manera diferente de narrar la historia. Se tuvo una evolución hasta llegar a la última versión, donde se entiende de mejor manera las intenciones del protagonista, sus obstáculos y la resolución del conflicto.

GUIÓN

Parte 1

- 1 EXT. CIUDAD - DÍA
- (P.O.V). Miramos el cielo, descendemos la mirada hasta llegar a un local. En un tablón de madera está grabado "El Guardián del Horno" y en letras más pequeñas "Pottery Shop". En la ventana, observamos el poster de un concurso de cerámica ("Pottery for humanity", fecha límite: 22 de Noviembre).
- FADE TO BLACK
- 2 INT. TALLER DE CERÁMICA - DÍA
- Recorremos las estanterías llenas de piezas producidas en serie. Vemos en la pared un corcho con un calendario, tiene marcada la fecha 22 de Noviembre y tachado el día 19. Pasamos por un lavabo sucio de barrotina. En el suelo hay un cajón de madera lleno de piezas rotas. Una pieza rebota y se rompe en pedazos. Subimos la mirada y vemos al ceramista con las manos en la cara, frustrado en una silla. Ceramista voltea a ver a una estantería.
- Regresamos a ver una estantería que tiene un trofeo chiquito de participación y el podio para un segundo está vacío.
- Seguimos de largo y llegamos a la puerta de un horno de cerámica.
- 3 INT. HORNO DE QUEMA - CENTRO - DÍA
- Vemos a Gal parado en puntillas viendo por la mirilla del horno al ceramista.
- Se escucha un reclamo en forma de gruñidos. Gal voltea a ver a la esquina y observamos al Guardián fusionado con el ceño fruncido y la mano apuntando a una dirección.
- Gal se queja entre dientes, se da media vuelta y se va.
Transición
- 4 INT. HORNO DE QUEMA- LATERAL IZQUIERDO- DÍA
- Gal termina de limpiar con una esponja uno de los fogones del horno. Corte
- Termina de trazar las líneas de seguridad del suelo que sirven para colocar las piezas. Corte
- Termina de pulir la puerta del horno. Corte
- 5 INT. HORNO DE QUEMA - CENTRO - DÍA
- Gal termina de crear una pieza con unos residuos de arcilla.
- Guardian fusionado hace un sonido de negación (ehm ehm ehm ehm ehm ehmm).
- Gal voltea a ver a Guardián fusionado , y aplasta la pieza. Corte
- Suena una alarma. Gal hace un gesto de susto y corre a su sitio.
- (P.O.V Gal) Se abre la puerta del horno, ceramista mete la pieza al horno, deja un pedazo de arcilla en el piso y acerca su mano hacia él. Corte
- 6 INT. TALLER DE CERÁMICA- TARDE
- (P.O.V Ceramista) Abre la mano, mira a Gal, la cierra en puño.
- Ceramista hace un gesto de súplica, cierra los ojos balbucea unas palabras, mira hacia arriba y mete a Gal dentro del horno.

Figura #13: Guión parte 1

GUIÓN

Parte 2

- 7 INT. HORNO DE QUEMA- LATERAL IZQUIERDO- TARDE
- Se escucha el ruido de la puerta del horno al cerrarse. Unas láminas pequeñas de metal caen del techo del horno y se incrustan en la pieza.
- Gal se horroriza.
- Guardian fusionado hace un ruido de desaprobación (umh umh umh uuuuumh).
- Gal lo voltea a ver, mira la pieza. Menea la cabeza y camina decidido. (Sale del encuadre).Vuelve cargando el pedazo de arcilla que el ceramista dejó cuando metió la pieza.
- Se acerca a la pieza y cuidadosamente saca los pedazos de metal que le cayeron a la pieza. El último pedazo crea un hueco. Gal se asusta, coge la arcilla en sus manos y la pone sobre el hueco.La presiona, y se hace otro hueco. Regresa a ver, no hay más arcilla. Mira el hueco, mira su brazo, mira el hueco de nuevo.
- FADE OUT
- 8 INT. TALLER DE CERÁMICA - TARDE
- Reloj dan las 6 de la tarde, suena una alarma de reloj, ceramista se levanta. Corte.
- Abre la puerta del horno cerrando los ojos y alejando la mirada intentando no ver el resultado, saca la pieza y su expresión cambia a confusión. Mete la mano al horno.
- 9 INT. HORNO DE QUEMA - CENTRO - TARDE
- (P.O.V Gal) Mira la mano acercándose a él.
- 10 INT. TALLER DE CERÁMICA- TARDE
- (P.O.V Ceramista) Abre su mano y mira a Gal, no tiene parte de su brazo izquierdo. Luego se enfoca a la pieza y se ve que está el brazo del guardián en ella.
- Ceramista se sorprende, mira a Gal, se ríe y camina hacia la mesa de trabajo.
- 11 INT. TALLER DE CERÁMICA- DÍA
- (Escena extra, post-creditos)
- Recorremos el estante de los trofeos, y en el último puesto está Gal sonriendo con su brazo reparado.

Figura #14: Guión parte 2

Finalmente después de más de 7 meses de escritura y correcciones, se pudo llegar a la versión final de la historia, la cual nos permite luego continuar con el proceso de producción. Es necesario tener en cuenta que a pesar de tener la historia escrita, al momento del desarrollo visual de producción, se puede modificar debido a la toma de decisiones que surgen en el camino.

5.4 STORYBOARD



Una vez desarrollado el guión, se procede a realizar una historia visual conocida como storyboard sobre las escenas y acciones de la historia. Específicamente es esta secuencia de imágenes que ayuda a entender de manera visual la historia, donde se planifican los encuadres, movimientos de cámara, montaje de personaje en escenas y demás.

Sirve también para captar cualquier error de coherencia que pueda surgir en la historia, es fundamental para ahorrar tiempo luego en producción.

Nos sirve más como una guía visual, ya que puede evolucionar y lo más probable es que los encuadres o movimientos de cámara cambien en la producción.

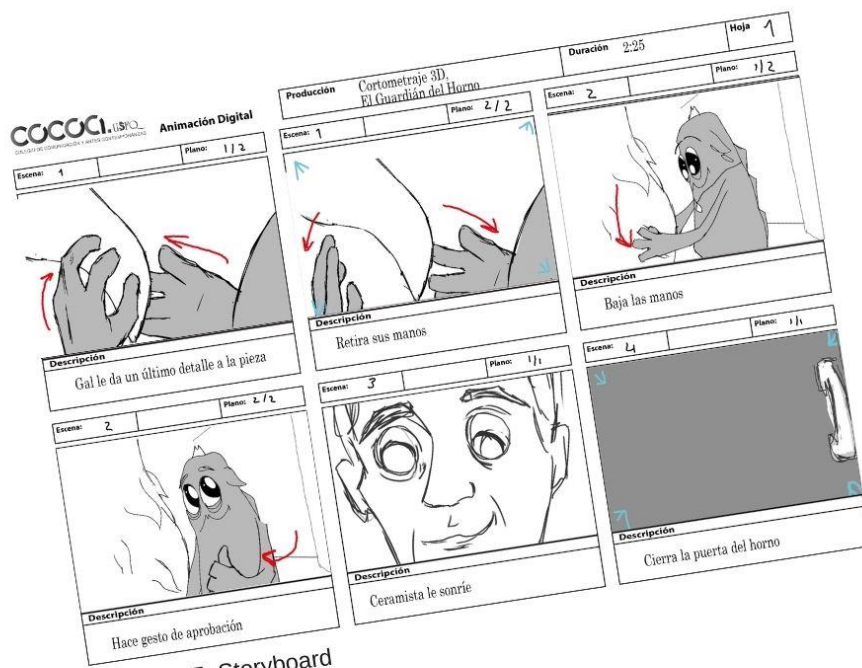


Figura #15: Storyboard

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 1	
Escena: 1	Plano: 1/3	Escena: 1	Plano: 2/3	Escena: 1	Plano: 3/3		
Descripción vista cielo		Descripción baja la vista al taller		Descripción			
Escena: 2	Plano: 1/2	Escena: 2	Plano: 2/2	Escena: 3	Plano: 1/2		
Descripción se enfoca en el anuncio del concurso		Descripción traspasa la ventana		Descripción se aprecian las pizzas			

Figura #16: Storyboard 1

Producción				Duración		Hoja 2	
Escena: 3	Plano: 2/2	Escena: 4	Plano: 1/1	Escena: 5	Plano: 1/2		
Descripción se acerca al calendario		Descripción se mira la fecha		Descripción transición (desfunde por la mesa)			
Escena: 5	Plano: 2/2	Escena: 6	Plano: 1/3	Escena: 6	Plano: 2/3		
Descripción		Descripción se enfoca a una caja con pizzas		Descripción una pizza entra a la escena			

Figura #17: Storyboard 2

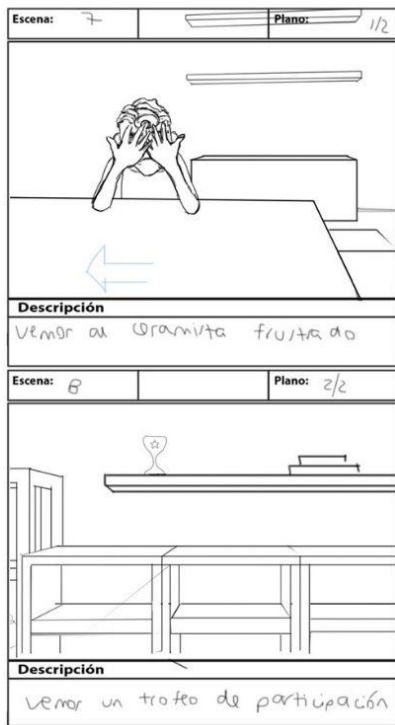


Figura #18: Storyboard 3

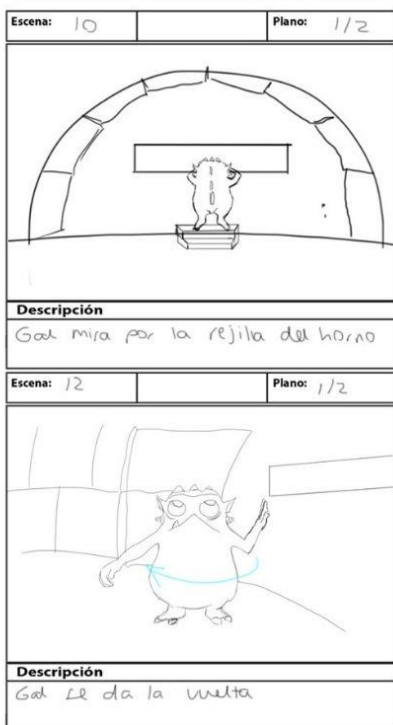
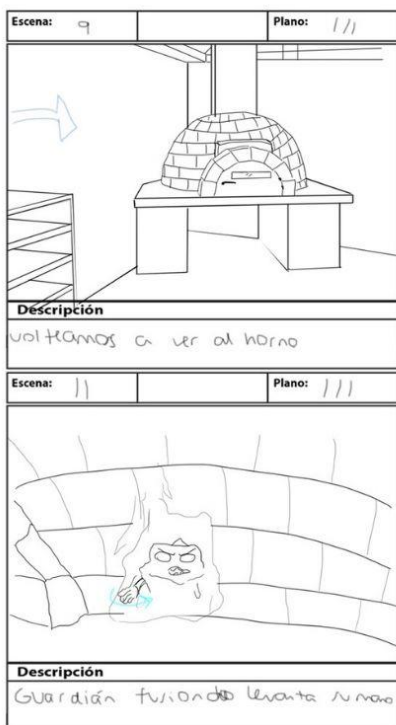


Figura #19: Storyboard 4

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 5	
Escena: 13	Plano: 1/2	Escena: 13	Plano: 2/2	Escena: 14	Plano: 1/2	Escena: 14	Plano: 2/2
Descripción termina de limpiar un fogón		Descripción se levanta y se va		Descripción termina de trazar con una tiza		Descripción vemos toda la línea	
Escena: 15	Plano: 1/2	Escena: 15	Plano: 1/2	Escena: 16	Plano: 1/3	Escena: 16	Plano: 1/3
Descripción termina de limpiar el horno		Descripción termina de limpiar el horno		Descripción juega con un pedazo de arcilla		Descripción juega con un pedazo de arcilla	

Figura #20: Storyboard 5

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 6	
Escena: 17	Plano: 2/2	Escena: 18	Plano: 1/1	Escena: 19	Plano: 1/1	Escena: 20	Plano: 1/1
Descripción Escucha al guardián y lo regresa a ver		Descripción Guardián enra los brazos		Descripción destruye su pieza		Descripción se levanta al escuchar una alarma	
Escena: 21	Plano: 1/2	Escena: 21	Plano: 1/2	Escena: 21	Plano: 2/2	Escena: 21	Plano: 2/2
Descripción se levanta al escuchar una alarma		Descripción ceramita abre la puerta del horno		Descripción ceramita abre la puerta del horno		Descripción ceramita abre la puerta del horno	

Figura #21: Storyboard 6

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 7	
Escena: 22	Plano: 1/1	Escena: 23	Plano: 1/4	Escena: 23	Plano: 2/4		
Descripción		Descripción		Descripción			
Ceramista mete la pieza al horno							
Escena: 23	Plano: 3/4	Escena: 23	Plano: 4/4	Escena: 24	Plano: 1/1		
Descripción		Descripción		Descripción			
Deja la pieza		Acerca su mano a Gal		Mira a gal en su mano			

Figura #22: Storyboard 7

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 8	
Escena: 25	Plano: 1/5	Escena: 25	Plano: 2/5	Escena: 25	Plano: 3/5		
Descripción		Descripción		Descripción			
Ceramista cierra su puño		Mira su puño y balbucea unas palabras		Cierra los ojos			
Escena: 25	Plano: 4/5	Escena: 25	Plano: 5/5	Escena: 26	Plano:		
Descripción		Descripción		Descripción			
Mira hacia arriba como súplica		Mete a Gal de vuelta al horno					

Figura #23: Storyboard 8

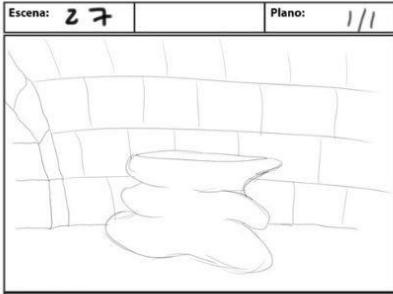
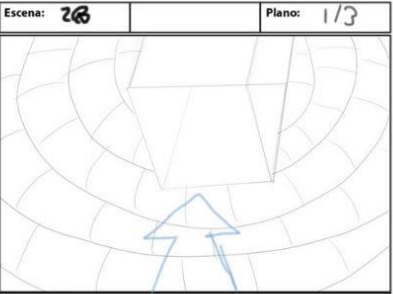
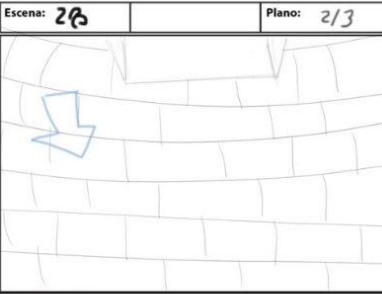
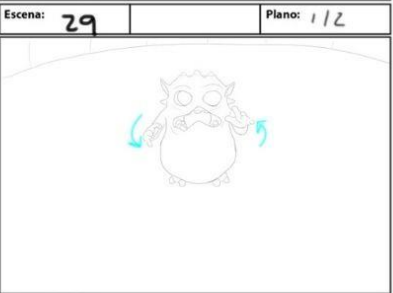
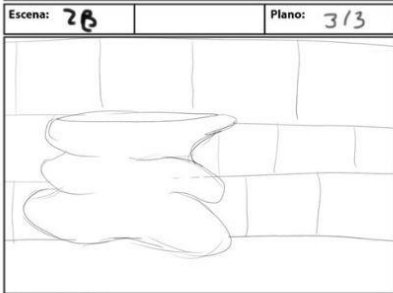
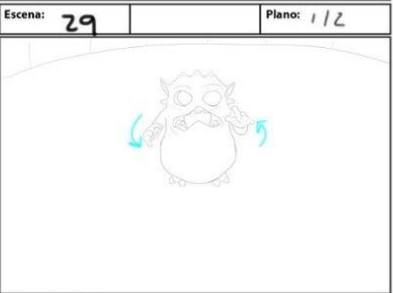
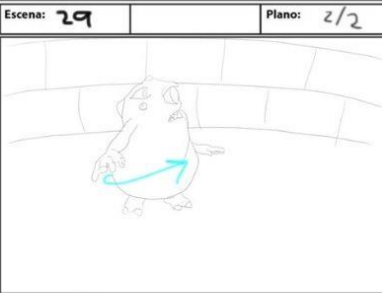
Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 9	
Escena: 27	Plano: 1/1	Escena: 28	Plano: 1/3	Escena: 28	Plano: 2/3	Escena: 29	Plano: 1/2
							
<p>Descripción Gal mira la pieza en el horno</p>		<p>Descripción Sube su mirada a la chimenea del horno</p>		<p>Descripción Mira como unos pedazos metálicos caen</p>		<p>Descripción Se horroriza. Escucha un reproche</p>	
Escena: 28	Plano: 3/3	Escena: 29	Plano: 1/2	Escena: 29	Plano: 2/2		
							
<p>Descripción Mira como se incrustan en la pieza</p>		<p>Descripción Se horroriza. Escucha un reproche</p>		<p>Descripción Voltea a ver al guardián fusionado</p>			

Figura #24: Storyboard 9


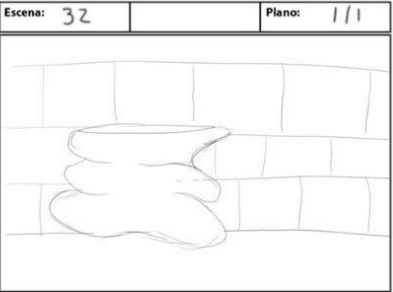
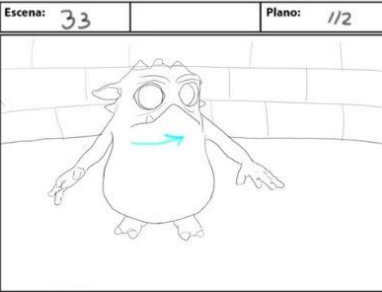
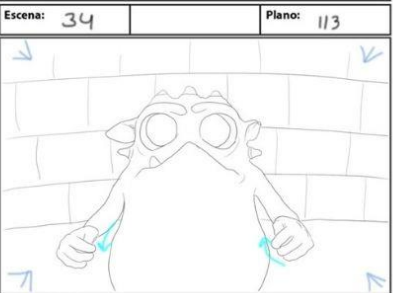
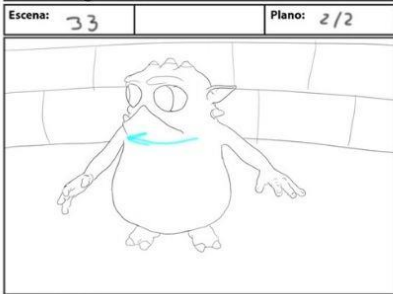
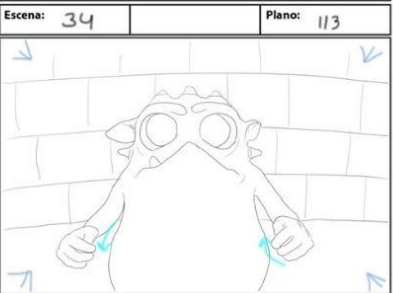
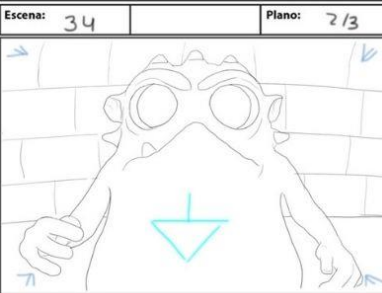
Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 10	
Escena: 30	Plano: 1/1	Escena: 32	Plano: 1/1	Escena: 33	Plano: 1/2	Escena: 34	Plano: 1/3
							
<p>Descripción El guardián fusionado le hace gesto de negación</p>		<p>Descripción Gal mira la pieza</p>		<p>Descripción Menea la cabeza</p>		<p>Descripción Camina decidido hacia la pieza</p>	
Escena: 33	Plano: 2/2	Escena: 34	Plano: 1/3	Escena: 34	Plano: 2/3		
							
<p>Descripción</p>		<p>Descripción Camina decidido hacia la pieza</p>		<p>Descripción</p>			

Figura #25: Storyboard 10

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 11	
Escena: 34	Plano: 3/3	Escena: 35	Plano: 1/1	Escena: 36	Plano: 1/5		
Descripción		Descripción		Descripción		Gal acerca sus pinzas al metal incrustado	
Escena: 36	Plano: 2/5	Escena: 36	Plano: 3/5	Escena: 36	Plano: 4/5		
Descripción		Descripción		Descripción		Cuando lo saca se crea un hueco y se asusta	
Saca el primer metal con éxito		Gal se acerca al 2do pedazo					

Figura #26: Storyboard 11

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 12	
Escena: 37	Plano: 1/3	Escena: 37	Plano: 2/3	Escena: 37	Plano: 3/3		
Descripción		Descripción		Descripción		Regresa a ver al residuo de arcilla que el ceramista dejó en él	
Se congela por unos segundos		Baja su mano, suelta la pinza					
Escena: 38	Plano: 1/2	Escena: 38	Plano: 2/2	Escena: 39	Plano: 1/2		
Descripción		Descripción		Descripción		Intenta tapar el hueco	
Lo toma							

Figura #27: Storyboard 12




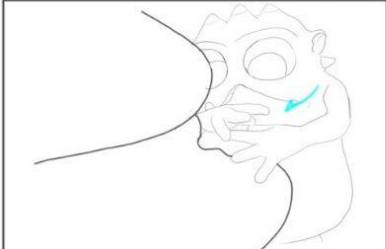
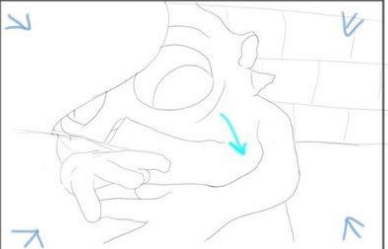
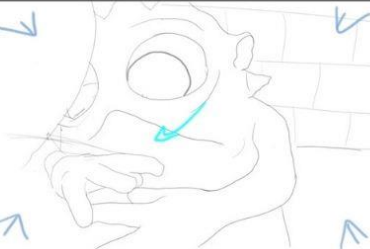
Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 13	
Escena: 39	Plano: 2/2	Escena: 40	Plano: 1/3	Escena: 40	Plano: 2/3	Escena: 40	Plano: 2/3
							
<p>Descripción Aleja sus manos y mira el hueco más grandes</p>		<p>Descripción Tapa enseguida el hueco</p>		<p>Descripción Mira su brazo</p>			
Escena: 40	Plano: 3/3	Escena: 41	Plano: 1/2	Escena: 41	Plano: 2/2	Escena: 41	Plano: 2/2
							
<p>Descripción Mira la pieza</p>		<p>Descripción Mira su brazo</p>		<p>Descripción Mira la pieza</p>			

Figura #28: Storyboard 13

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 14	
Escena: 42	Plano: 1/1	Escena: 43	Plano: 1/1	Escena: 44	Plano: 1/1	Escena: 45	Plano: 1/1
							
<p>Descripción Ceramista abre el horo con miedo</p>		<p>Descripción Se acerca a sacar la pieza del horno</p>		<p>Descripción</p>			
Escena: 45	Plano: 1/1	Escena: 46	Plano: 1/2	Escena: 46	Plano: 2/2	Escena: 46	Plano: 2/2
							
<p>Descripción Vemos como se acerca a Gal</p>		<p>Descripción Tiene a Gal en su mano</p>		<p>Descripción Abre la mano y mira que le falta parte del brazo</p>			

Figura #29: Storyboard 14

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 15	
Escena: 47	Plano: 1/1	Escena: 48	Plano: 1/3	Escena: 48	Plano: 2/3	Escena: 48	Plano: 3/3
Descripción		Descripción		Descripción		Descripción	
Mira la pieza		Está confundido		Intenta entender			
Escena: 48	Plano: 3/3	Escena: 49	Plano: 1/1	Escena: 50	Plano: 1/3	Escena: 50	Plano: 2/3
Descripción		Descripción		Descripción		Descripción	
Sonríe a Gal				Vemos el estante del trofeo			

Figura #30: Storyboard 15

Producción		El guardián del horno		Duración		Hoja 16	
Escena: 50	Plano: 2/3	Escena: 50	Plano: 3/3	Escena:	Plano:	Escena:	Plano:
Descripción		Descripción		Descripción		Descripción	
		Gal sonríe con su brazo reparado					
Escena:	Plano:	Escena:	Plano:	Escena:	Plano:	Escena:	Plano:
Descripción		Descripción		Descripción		Descripción	

Figura #31: Storyboard 16

5.5 ANIMATIC

Con un storyboard aprobado, se procede a realizar un animatic, que se lo podría entender como una previsualización de video realizada en base a imágenes del storyboard. De esta manera, se llega a un mejor entendimiento de los tiempos de animación o time line, que se tomara en cuenta para el proceso y desarrollo de este cortometraje animado.

Dentro de este se realizarán cambios en el storyboard, ya sea por la necesidad de aumentar escenas o eliminar algunas, cambiar el orden de las mismas y demás, nos ayudará a replantear el entendimiento del storytelling.

Las siguientes imágenes son ejemplos de escenas del animatic, en este caso se mezcló las ilustraciones con los espacios modelados para entender de mejor manera el desarrollo de la historia.



Figura #32: Animatic 1



Figura #33: Animatic 2

5.6 DISEÑO DE PERSONAJES

En el diseño de personajes el objetivo es explorar figuras, siluetas, color, accesorios, el desarrollo tanto físico como psíquico de los personajes, para así elaborar un personaje que encaje en el mundo que se está creando.

5.6.1 Personaje Principal

El primer paso fue el bocetaje de Sami. Inicialmente tenía el nombre de Gal, sin embargo, se le cambió a Sami por su significado en quechua, que significa el resultado positivo de algo muy poco probable.

Sami es un guardián del horno, lleva más de 10 años siendo un guardián, tiene un único propósito en la vida, dar buena suerte en las quemas, aunque también se dedica al cuidado y mantenimiento del horno. Está cansado e infeliz, porque en verdad sueña con ser un ceramista. Admira todo lo que hace su creador y sueña con poder crear una pieza algún día. Pero tiene este conflicto interno, esta conciencia que le regaña al tener esos pensamientos.

Físicamente Sami es chiquito, gordito, posee una cola pequeña y espinas de dragón que bajan por toda su espalda. También tiene 3 cuernos medio rotos en su cabeza y 2 a sus costados. Se destaca por tener unos ojos enormes, pero cansados y una boca grande y de forma peculiar. Lleva por accesorio un cinturón, donde tiene una esponja de limpiar y una tiza para el piso, también lo decora una hombrera y un brazalete de guerra.

El desarrollo del personaje principal inició con varias propuestas de bocetos mediante referencias.

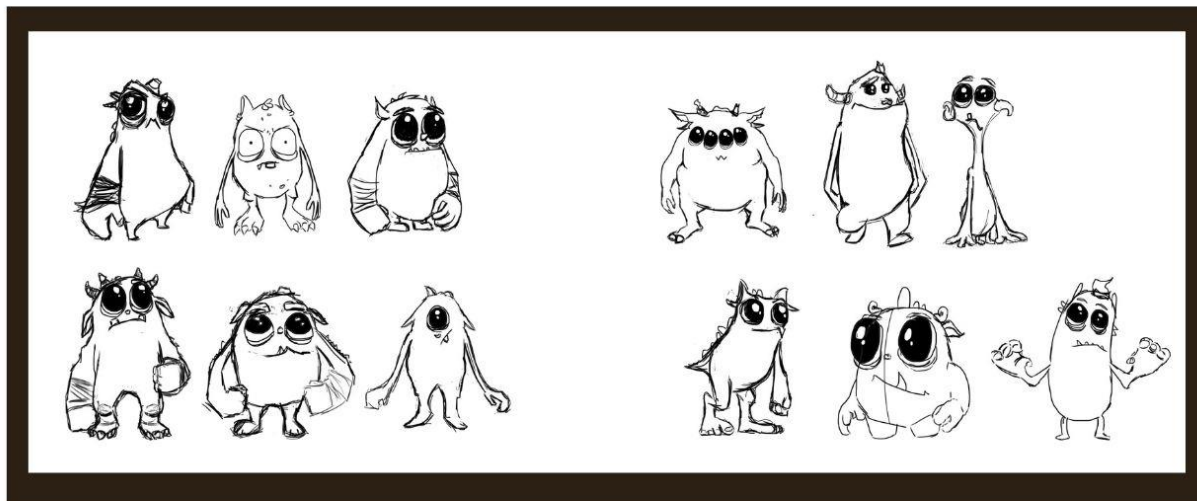


Figura #34: Bocetos personaje 1

Se procedió a seleccionar la opción más viable y a esta se le realizaron las siguientes modificaciones hasta llegar al boceto final.

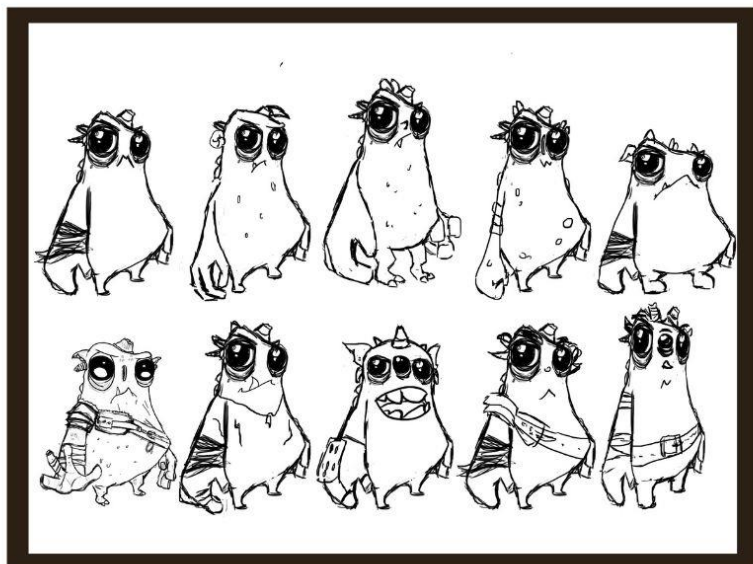


Figura #35: Variaciones personaje 1



Figura #36: Personaje 1 sketch

Se hizo un análisis de la estructura base del personaje, se lo desarrolló hasta obtener una silueta interesante y atractiva. De igual manera, se realizó una variación del color, hasta decidirse por la opción presentada



Figura #37: Personaje 1 silueta y forma



Figura #38: Personaje a color y gris

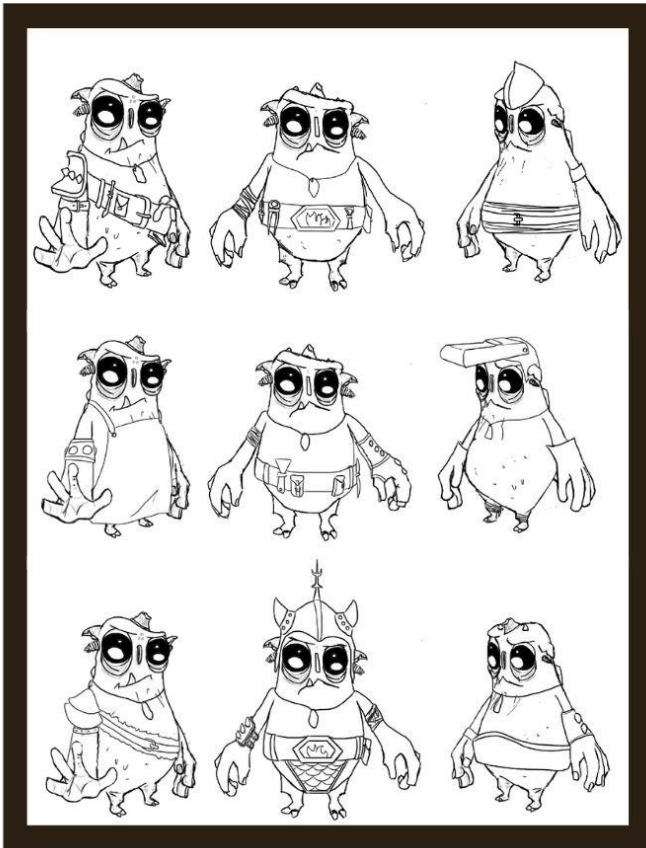


Figura #39: Personaje 1 exploración accesorios

Una parte fundamental dentro de la construcción de un personaje, son los elementos secundarios que posee. Estos dan a conocer una parte de la historia o personalidad del mismo, por ello se puede observar las diferentes opciones de accesorios para el personaje principal.

En la imagen siguiente se presenta la combinación final.

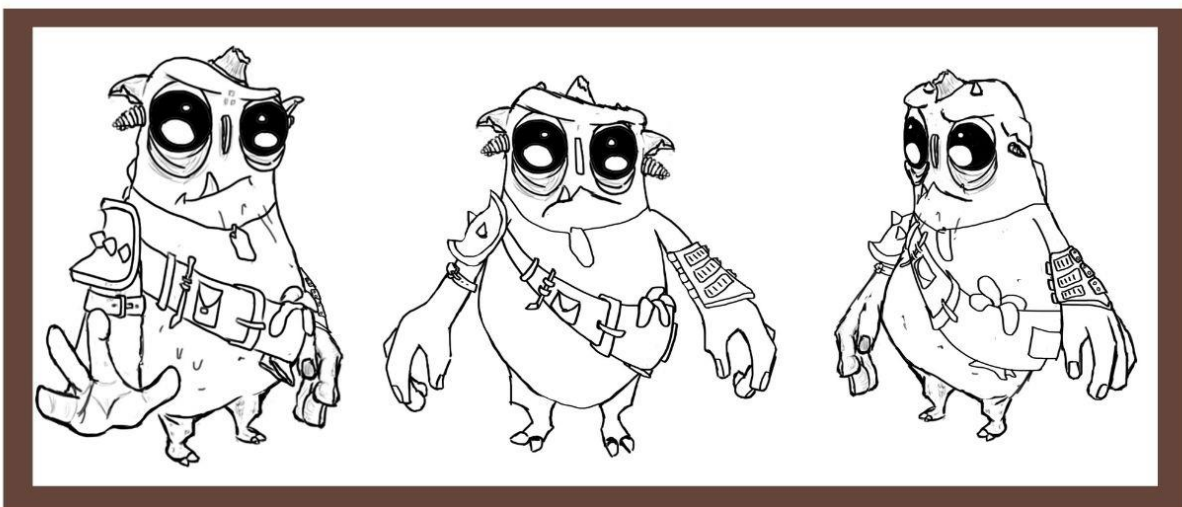


Figura #40: Personaje 1 accesorios definidos

Las siguientes imágenes muestran una exploración de expresiones faciales y corporales.



Figura #41: Personaje 1 expresiones faciales

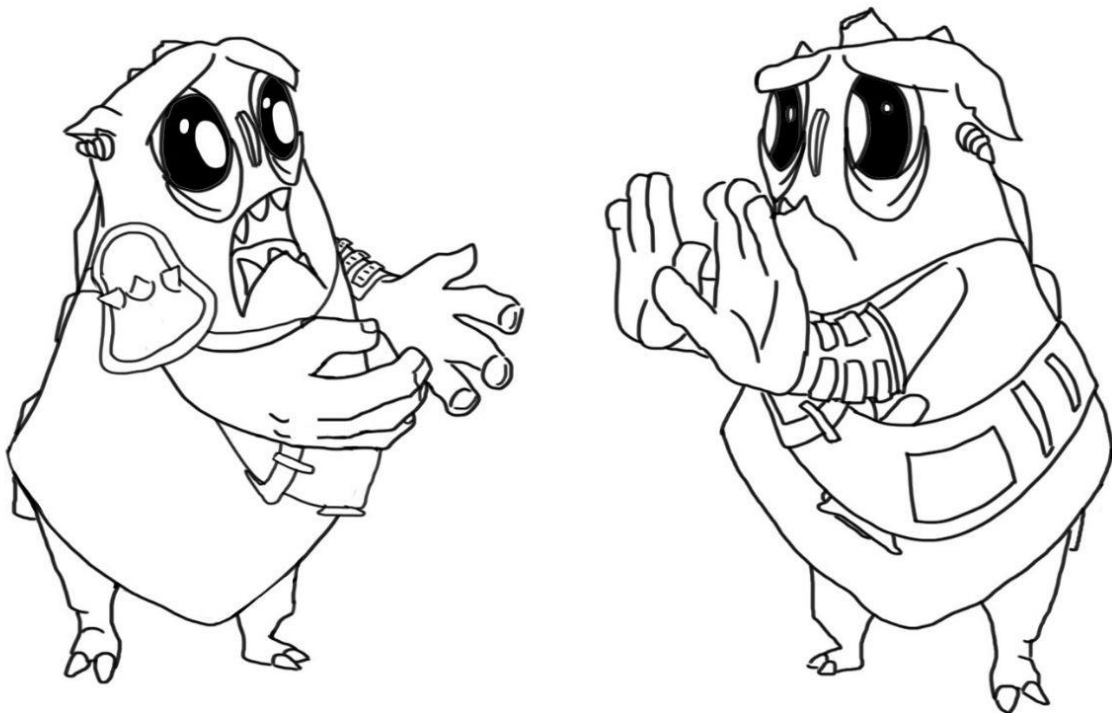


Figura #42: Personaje 1 expresiones corporales

De igual manera, para entender cómo funciona la silueta del personaje, se procedió a crear un turn around de cinco vistas.

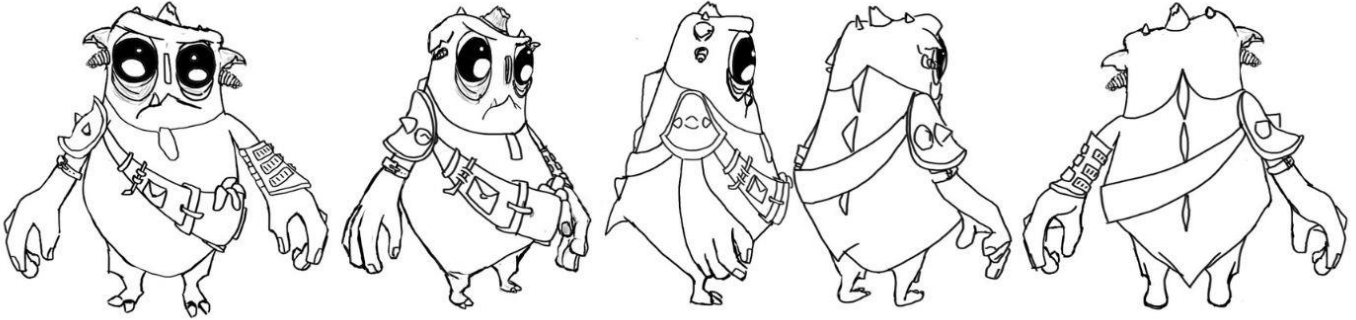


Figura #43: Personaje 1 turn around

A continuación, se puede observar las variaciones en la paleta de color del personaje principal.



Figura #44: Personaje 1 exploración de color

Se debe recalcar que a pesar de conseguir un diseño final se lo modificó en el proceso de modelado y texturizado. Este mismo proceso se lo repitió con el segundo y tercer personaje.

5.6.2 Personaje Secundario

El ceramista es un artista ecuatoriano de 50 años, vive en Olón y lleva más de 20 años ejerciendo como ceramista. Es muy ambicioso, pues posee una colección de trofeos, sin embargo, no siente que ha ganado un concurso tan importante como para dejar un "legado" de manera física.

Se caracteriza por ser medio bronceado, de pelo negro con rayos café claro, ojos café miel, pecas y estar siempre sucio de barbotina seca.

Su exploración en cuanto opciones de bocetaje fue menor debido a la poca participación e importancia que tiene dentro del cortometraje. Aquí se aprecian las distintas propuestas de diseño del ceramista, también se puede ver su propuesta inicial y la final. Parte de sus accesorios es un delantal sucio y unas botas de trabajo.



Figura #45: Personaje 2 bocetos



Figura #46: Personaje 2 propuesta inicial



Figura #47: Personaje 2 turn around cabeza

Se hizo un análisis de la estructura base del personaje, se lo desarrolló hasta obtener una silueta interesante y atractiva.

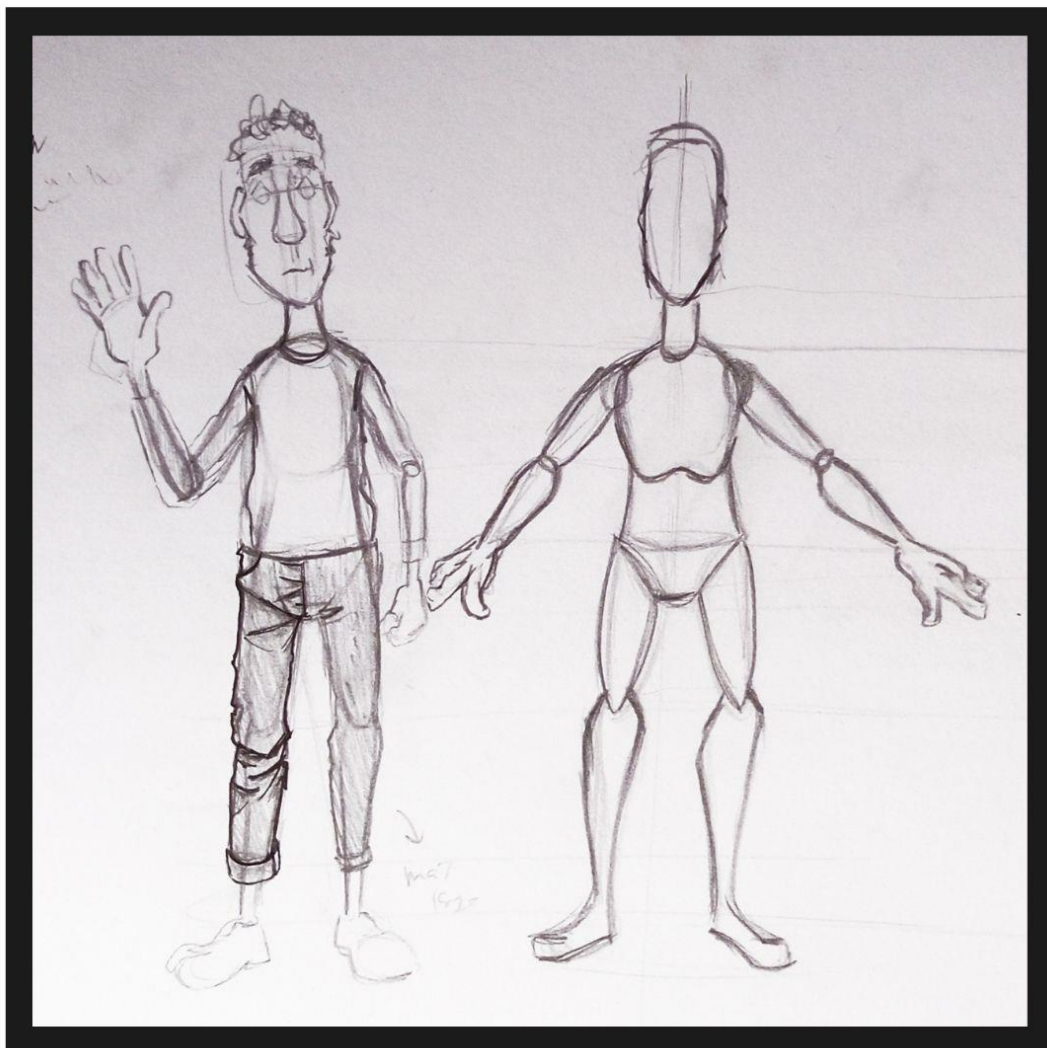


Figura #48: Personaje 2 sketch propuesta final

5.6.3 Tercer Personaje

La conciencia nace de esta necesidad de representar gráficamente la obligación de guardián de Sami. Es un recordatorio constante de sus tareas como guardián y es por decirlo así el antagonista de la historia.

En el caso de la conciencia no sé requirió de un extenso proceso de diseño, ya que usa como base al personaje principal, se mantuvo su misma forma, y se le añadió alas de dragón para que exista esta conexión con su cola y las espinas de la espalda.

Se le añadió una aureola para dar a entender que es la voz del obrar del bien y lo correcto. A pesar de ser este angelito bueno, siempre está amargado y se lo puede considerar como un gruñón.

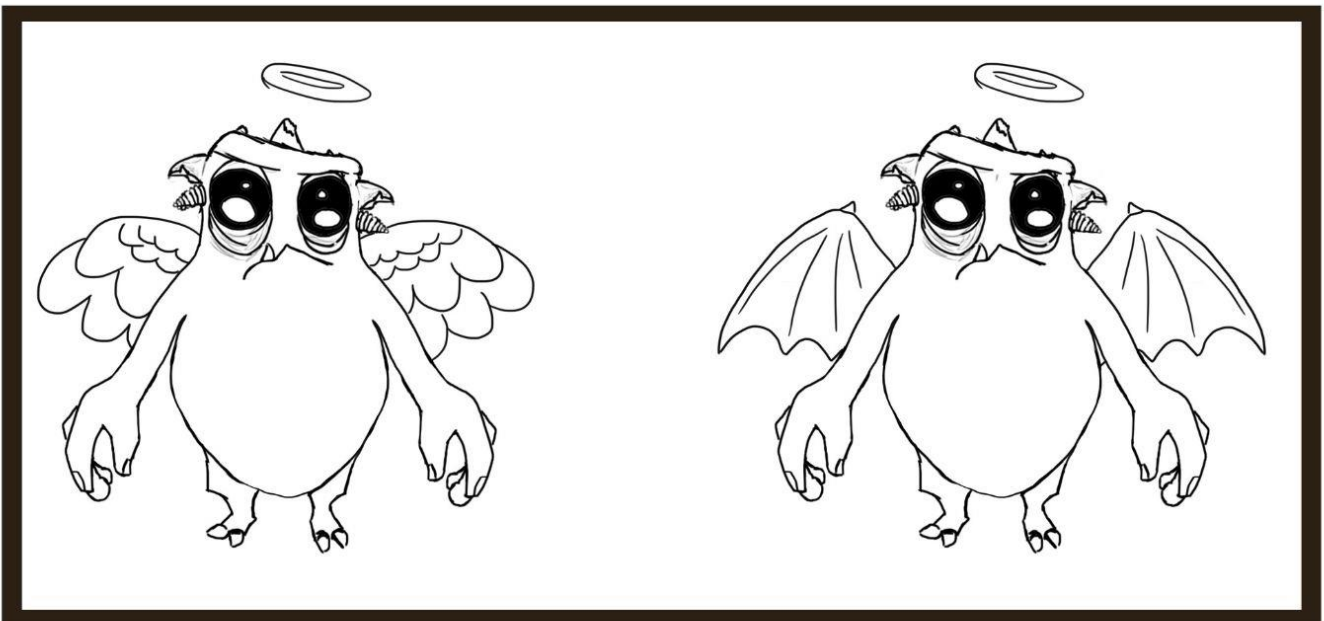


Figura #49: Personaje 3, exploración alas

Se optó por eliminar los accesorios del guardián para así dar a entender que es un personaje diferente y evitar cualquier confusión en cuanto si es el personaje principal sin vida.

5.7 Desarrollo visual

5.7.1 Escenarios

Después de la conceptualización de los personajes se procedió a bocetar los espacios de este cortometraje, siendo estos un taller de cerámica y un subespacio como el horno.

En el taller se buscó generar este espacio creativo, con buena iluminación, gran cantidad de objetos producidos, mesas de trabajo y más detalles.

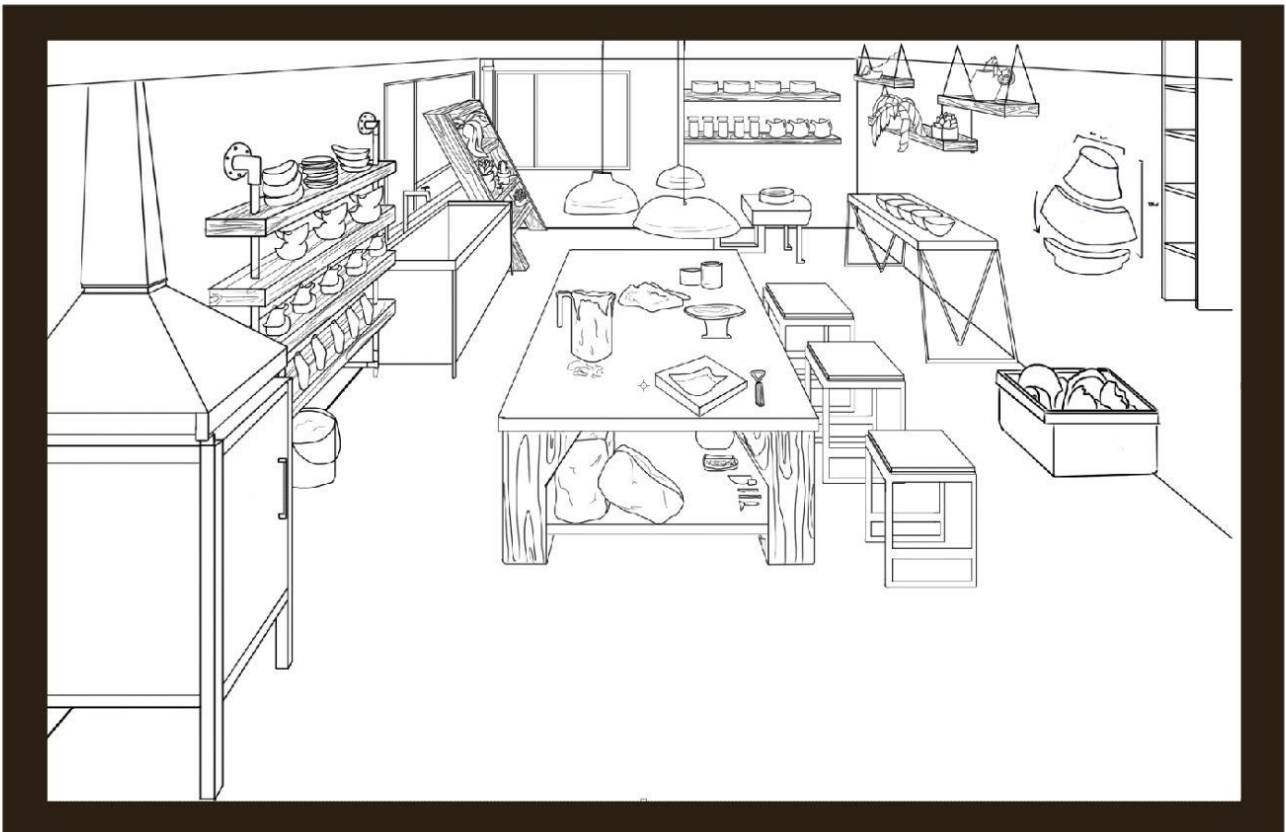


Figura #50: Sketch Taller de cerámica

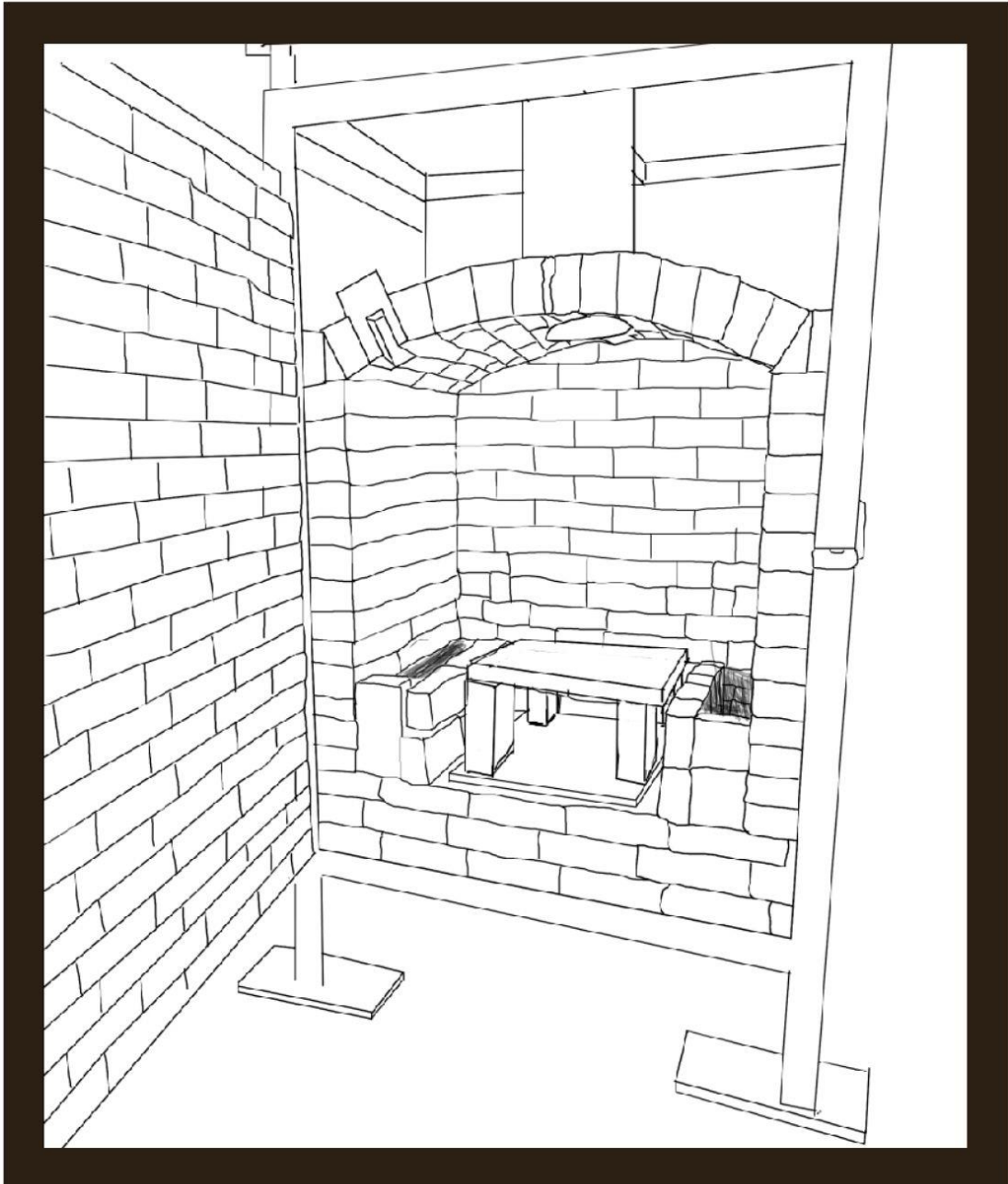


Figura #51: Sketch Horno de cerámica

Por otro lado, en el horno se buscó realizar un fiel boceto de un horno a gas funcional, sin embargo, sufrió de cambios a medida que se desarrolló en la etapa de producción, para tener una mayor exploración de texturas.

Es necesario recalcar que estos bocetos están sujetos a cambios a medida que uno avanza en el proceso de modelado y producción.



5.8 MODELADO

Una vez finalizado el diseño del personaje, y de los escenarios, se procedió a modelarlos en Zbrush, un programa de escultura 3D. Se realizó un blockout que sirvió de base para generar un modelo funcional.

5.8.1 Personaje Principal

A continuación se puede observar el proceso de desarrollo del personaje principal.

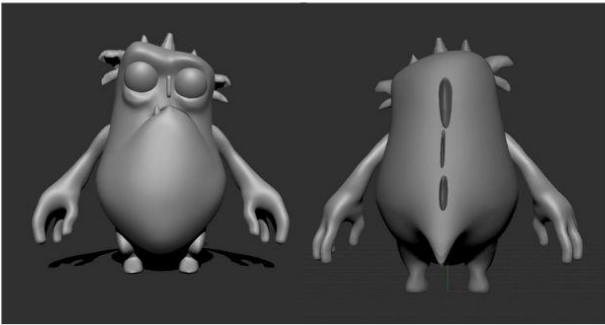


Figura #52: Blockout Personaje 1

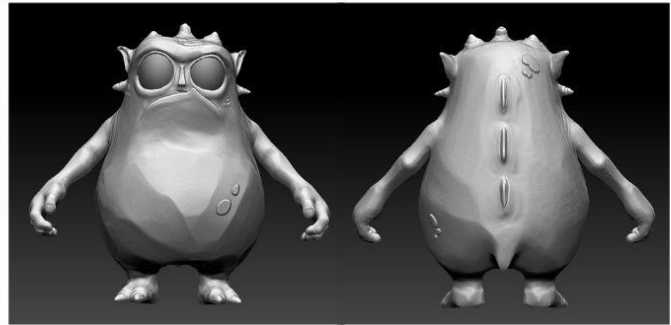


Figura #53: Guardián modelado final versión 1

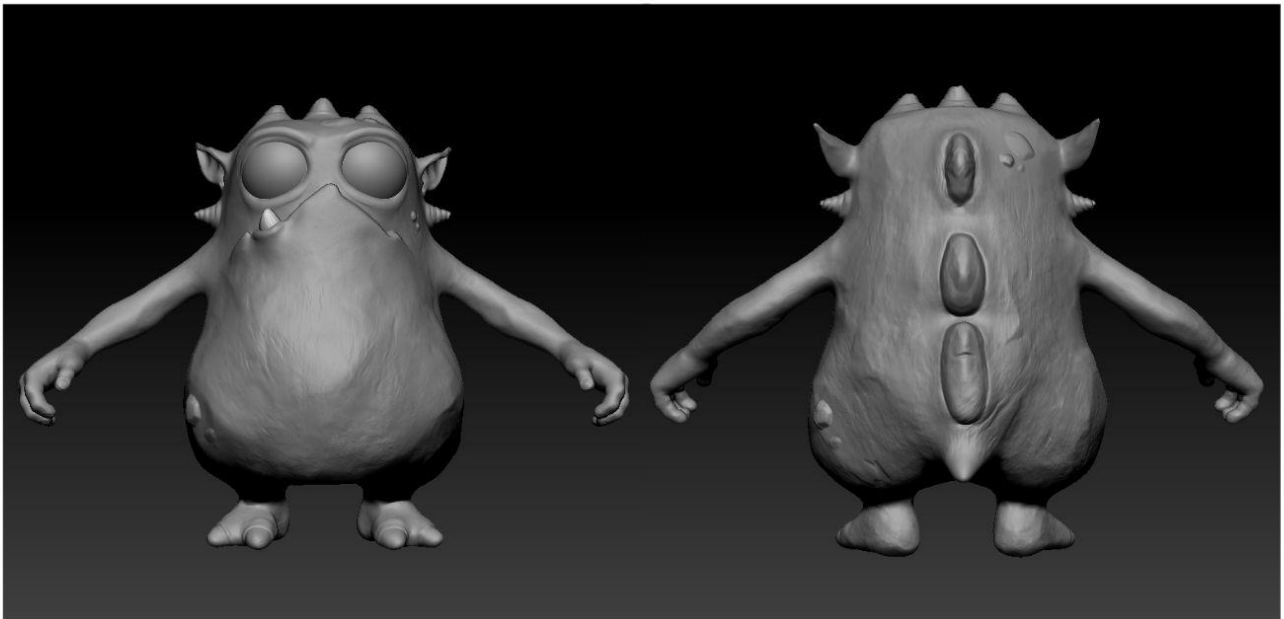


Figura #54: Guardián modelado final

Durante este proceso hubo cambios y rediseño del personaje. Se eliminó por completo la nariz, se aumentó el tamaño de los ojos, se redujo el tamaño de las ojeras, se aumentó el tamaño de los cuernos de la espalda y de la cola. Se engordó la forma general del personaje y se modificaron los detalles para que parezca hecho tallado de arcilla.

5.8.1.2 Accesorios

Luego de obtener un modelado final del personaje principal, se prosiguió a elaborar los accesorios. Las imágenes siguientes presentan los accesorios finalizados.



Figura #55: Hombreira guardián turn around

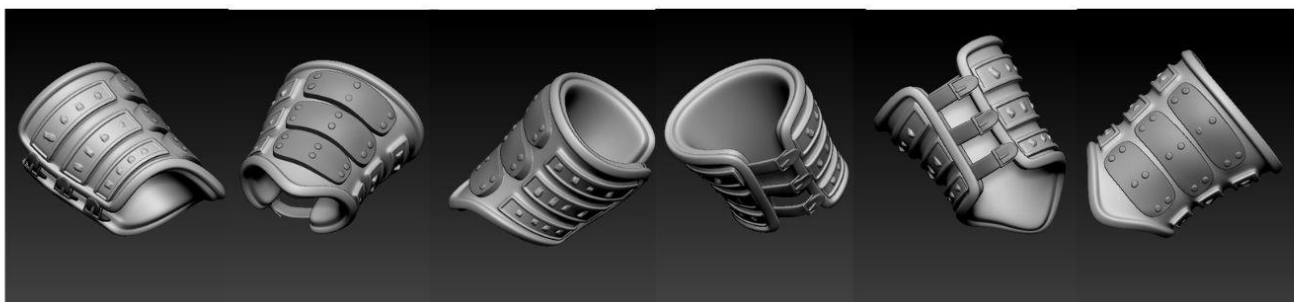


Figura #56: Muñequera guardián turn around



Figura #57: Cinturón guardián turn around

5.8.1.2 Accesorios Finales

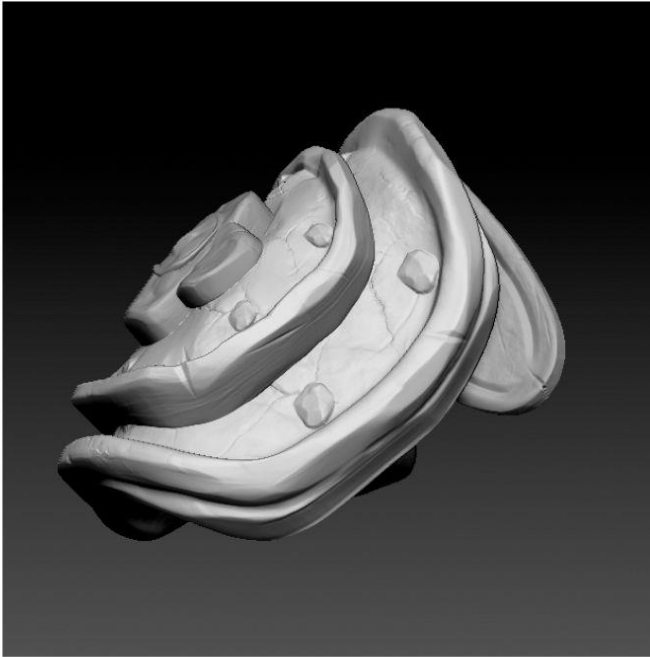


Figura #58: Hombro detalle

Hubo un pequeño ajuste en los accesorios en cuanto a su acabado. Debido a su forma irregular, daba una sensación de mal acabado en lugar de cuero viejo, por lo que se procedió a detallar en general a todas las piezas en forma de cerámica, o que se entienda que fueron esculpidas y que mantengan un mismo look.

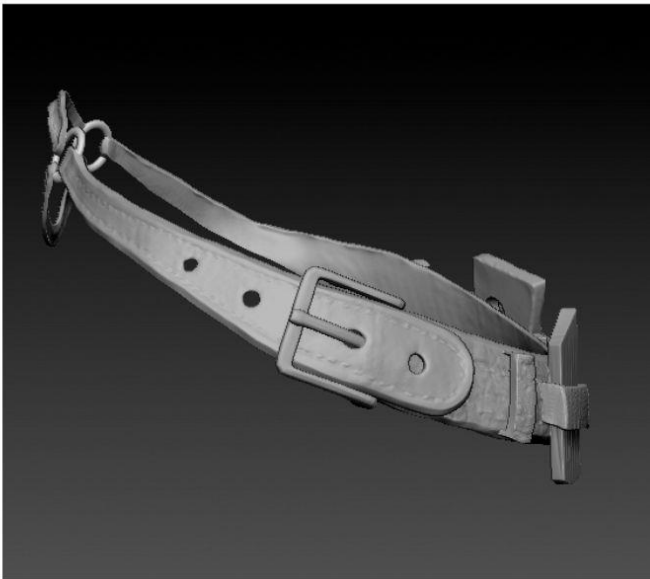


Figura #59: Cinturón detalle



Figura #60: Muñequera detalle

5.8.1.3 Personaje Principal con accesorios

A continuación se puede observar al personaje principal con los accesorios finales.



Figura #61: Modelado Guardián completo vista frontal y lateral

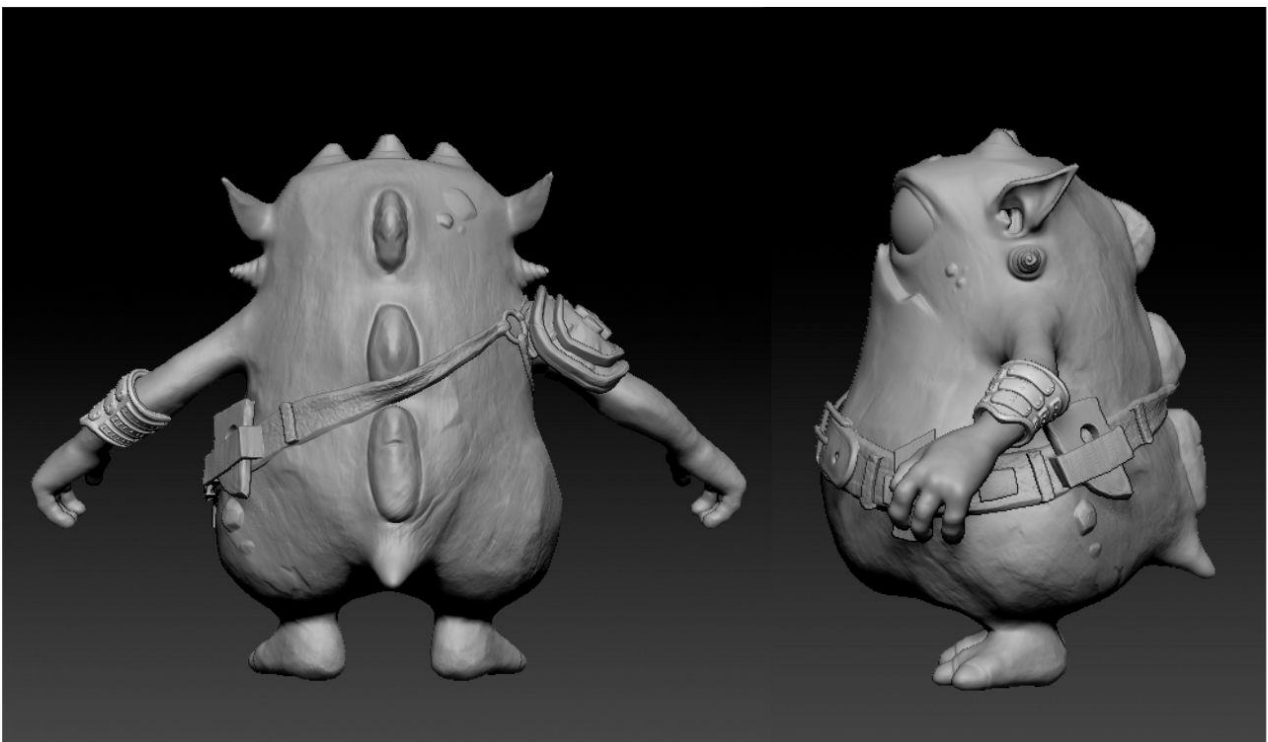


Figura #62: Modelado Guardián completo vista espalda y lateral

5.8.2 Personaje Secundario

A continuación se puede observar el proceso de desarrollo del ceramista.

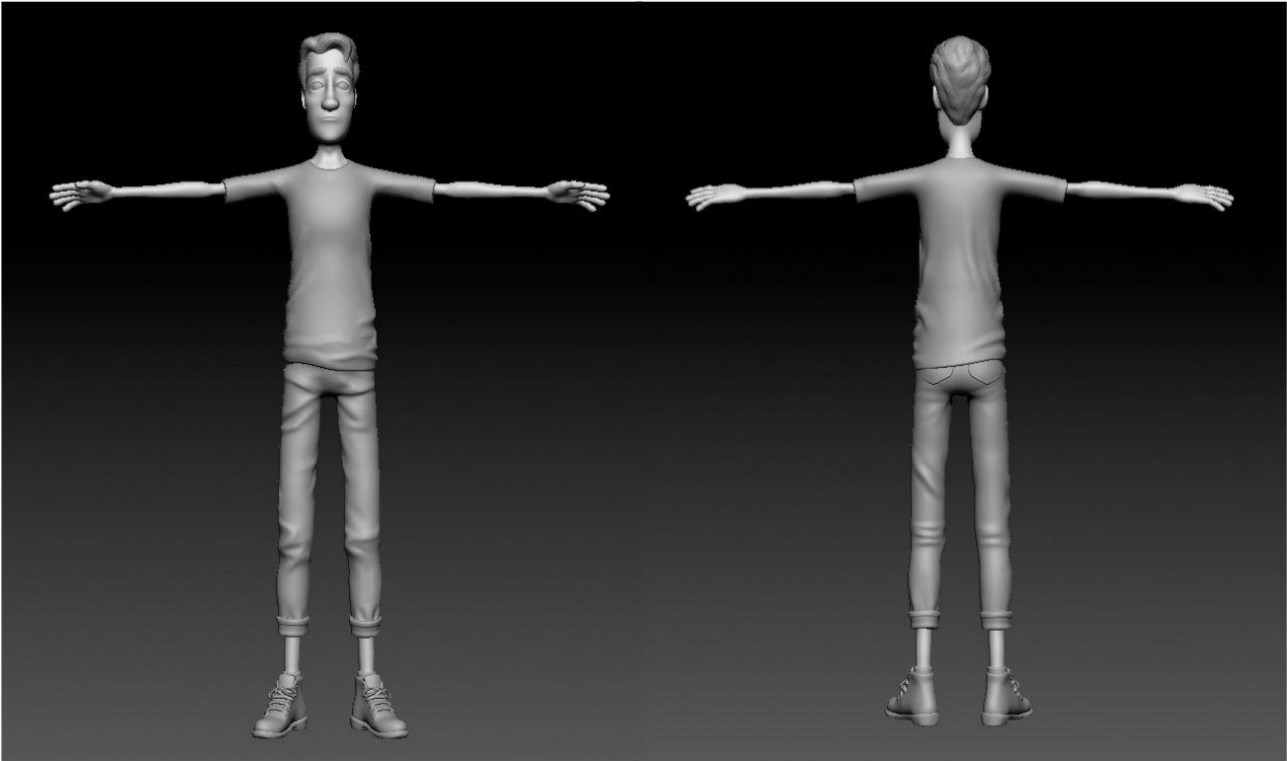


Figura #63: Modelado ceramista vista frontal y espalda

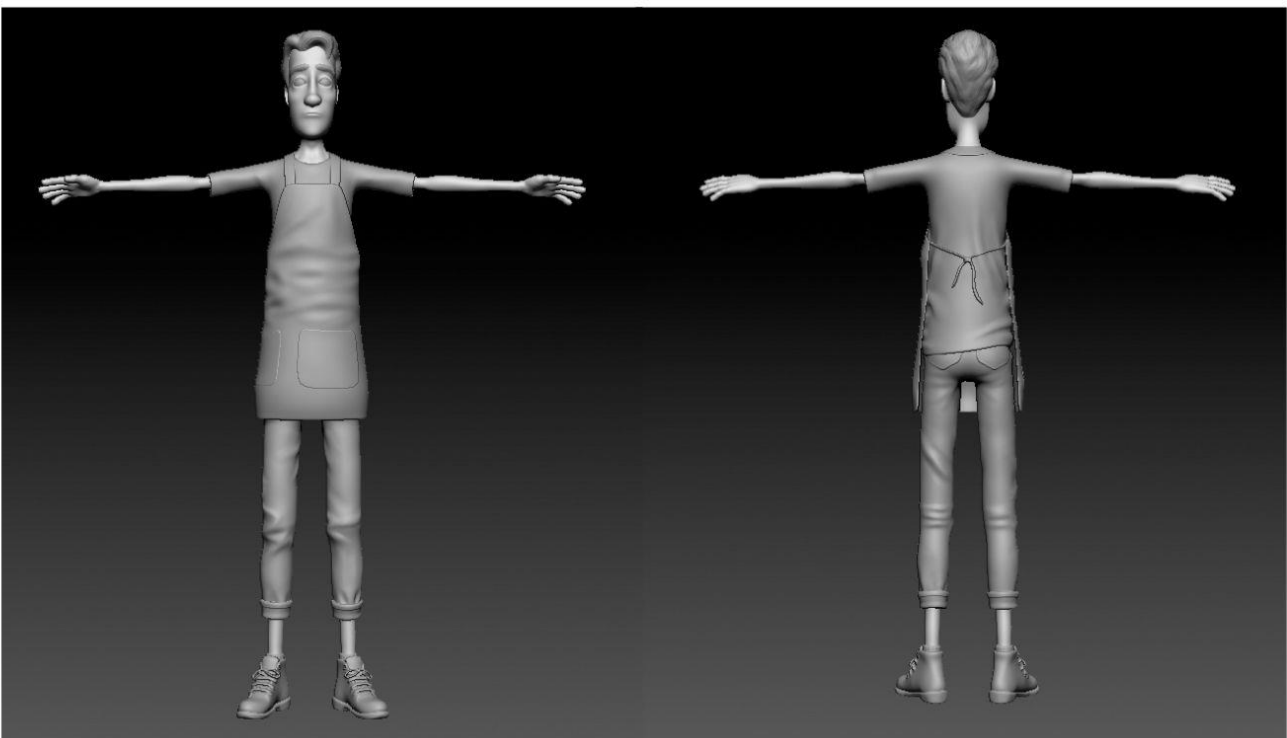


Figura #64: Modelado completo ceramista vista frontal y espalda

5.8.3 Tercer Personaje

A continuación se puede observar el proceso de desarrollo del personaje principal.

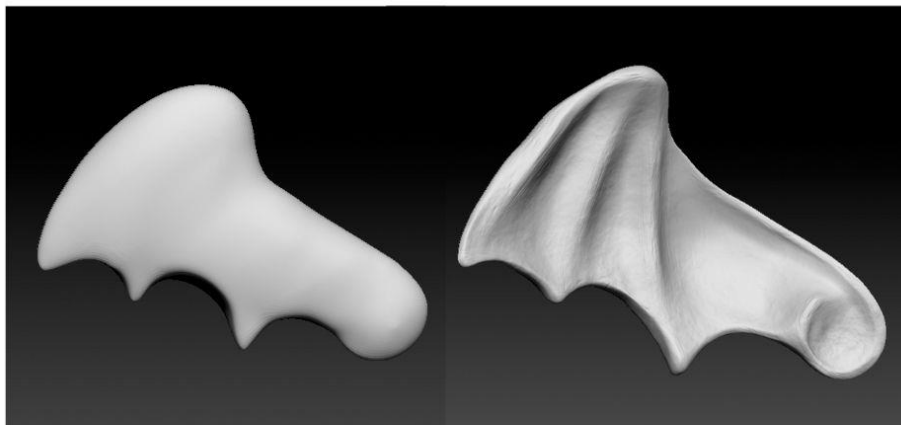


Figura #65: Evolución modelado alas

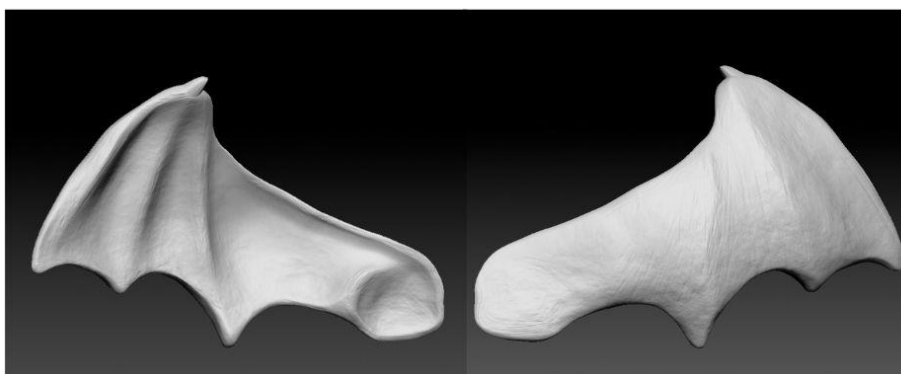


Figura #66: Detalle alas

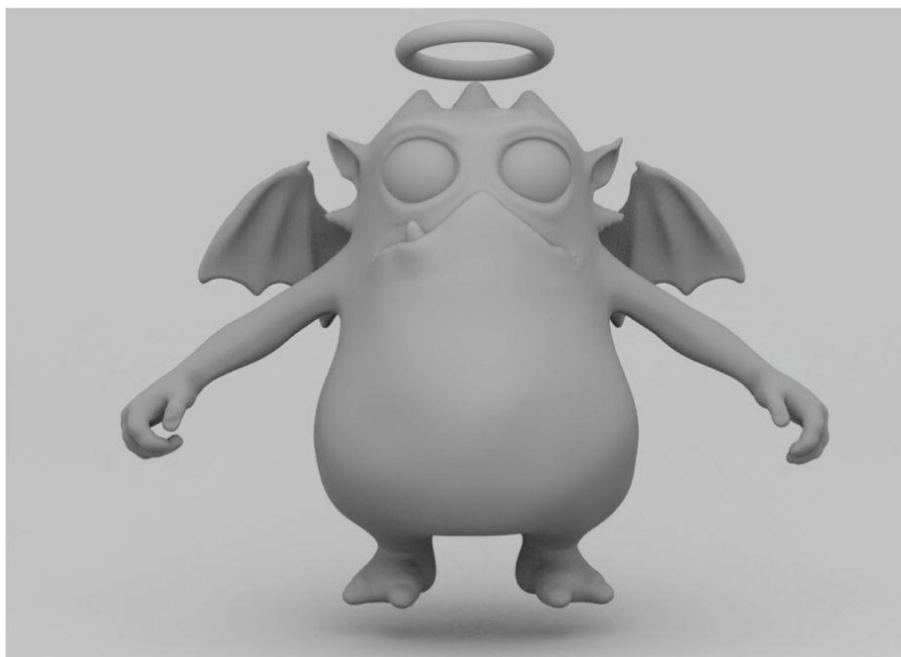


Figura #67: Modelado final conciencia low poly

5.8.4 PROPS

A parte de los personajes se modeló incontables piezas de cerámica, pero en algunas escenas se necesitó del modelo específico del guardián y de la pieza principal.

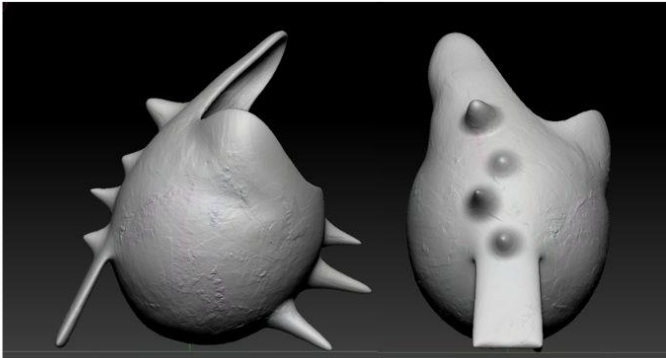


Figura #68: Modelado pieza concurso

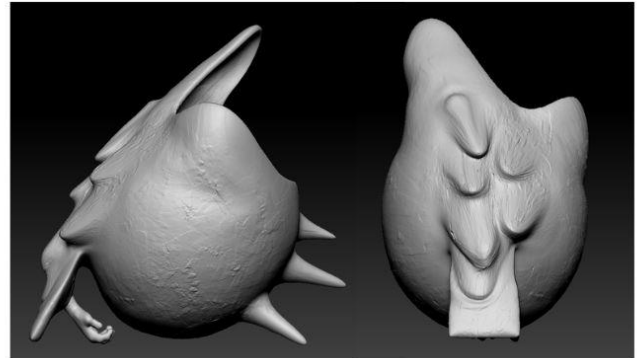


Figura #69: Modelado pieza concurso reparada

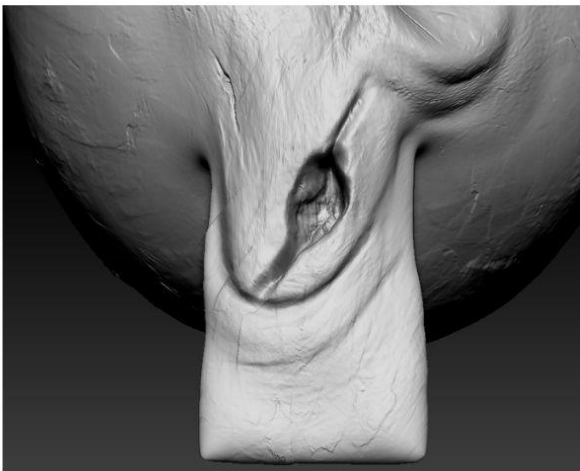


Figura #70: Detalle hueco pieza concurso

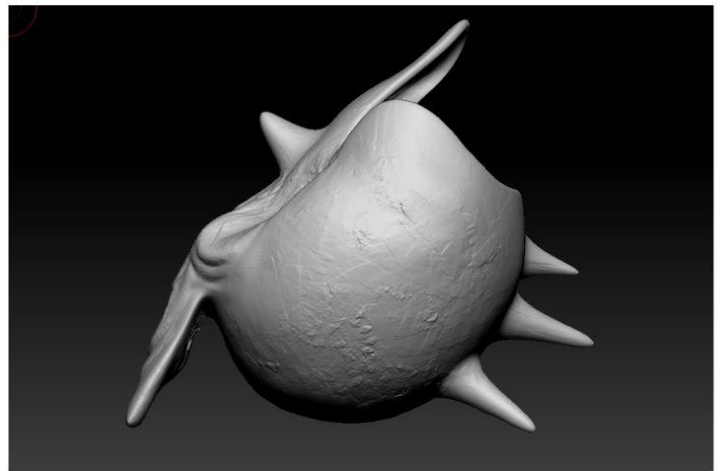


Figura #71: Pieza concurso destruída

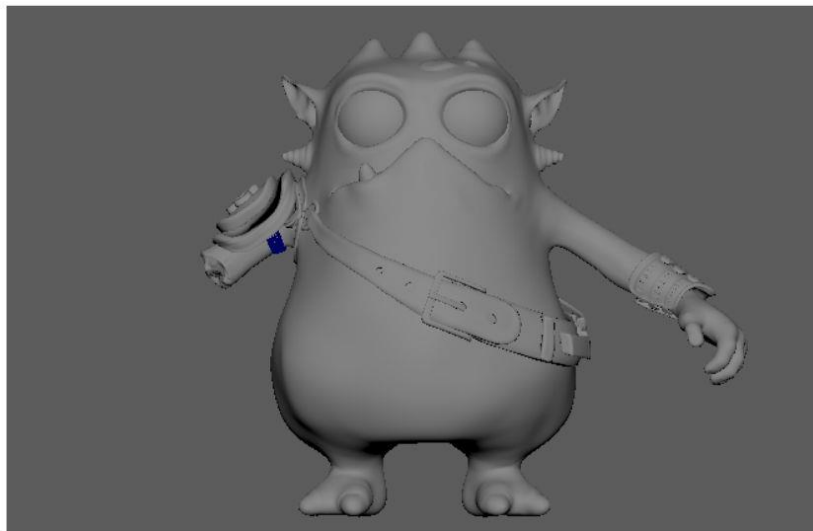


Figura #72: Modelado Guardián sin brazo

5.8.5 Espacio

A continuación, se puede observar el modelado del taller de cerámica y el subespacio el horno.

Esto incluyó elementos que no fueron visibles en el corto como la pared del fondo, los galones de barbotina en el piso y demás.



Figura #73: Modelado Espacio completo

5.9 RETOPOLOGÍA Y RIGGING

Una vez finalizada la escultura en 3D, en el programa Maya se realiza una retopología de la malla del personaje, esta consiste en rehacerla mediante el uso de la herramienta "quad draw", para optimizar el poligonaje y obtener flujos funcionales que se adaptan a la forma del personaje.

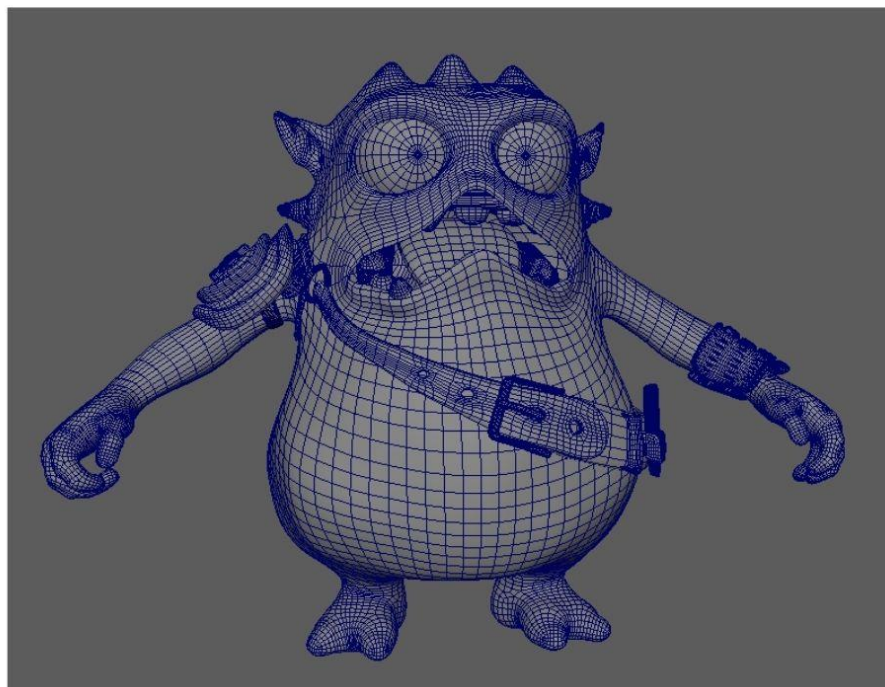


Figura #74: Retopología completa Guardián

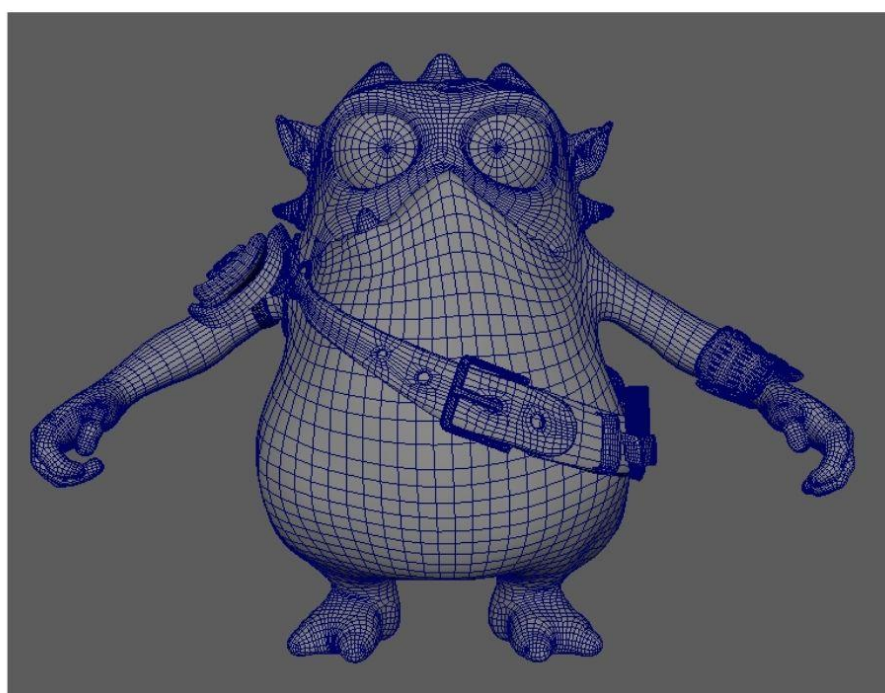


Figura #75: Retopología Guardián

Después de este proceso se pasa al rigging, donde se le añade un esqueleto, controladores corporales y faciales a los personajes para lograr su movilidad en animación.

El rig o esqueleto del guardián fue diferente del ceramista, ya que como es el personaje principal, necesitaba realizar movimientos específicos que combinaban dos tipos de rig, IK y FK, el uno es esencial para mantener quietas ciertas partes del cuerpo, dando una sensación de agarre o apoyo, mientras que el otro da más dinamismo. Se le implementó estos dos esqueletos tanto en brazos como piernas. Fue un proceso bastante complejo, que llevó varias repeticiones, pues se aprendió a programar usando Python y Mel para agilizar algunas partes del proceso. A la vez, se le creó un rig facial que permite con mayor facilidad la animación de las expresiones faciales, aunque también se realizó blendshapes de gestos base como felicidad, tristeza y susto.

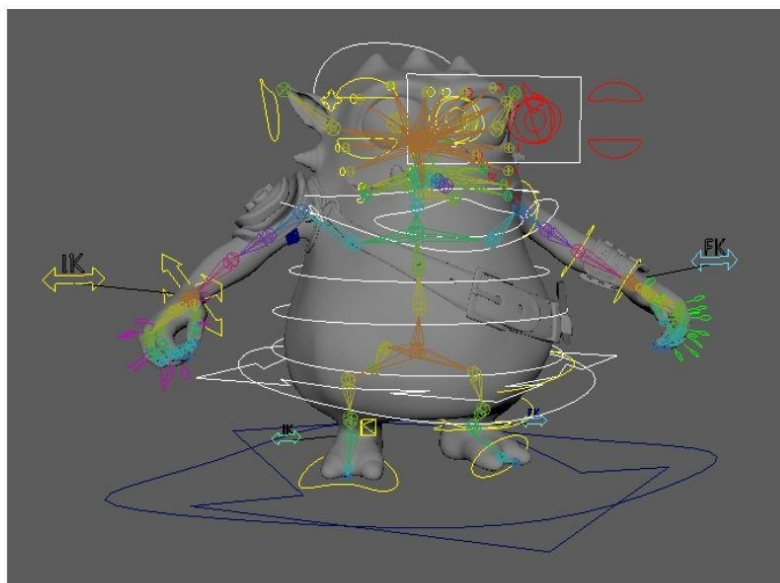


Figura #76: Rig Completo Guardián

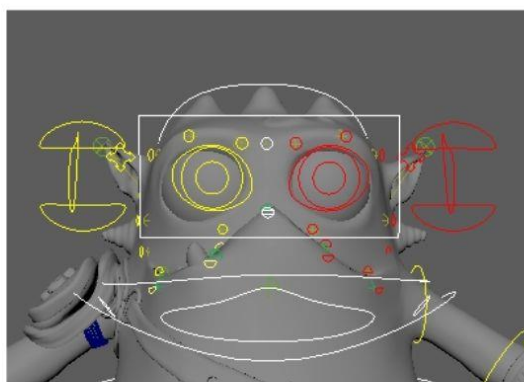


Figura #77: Rig facial Guardián

En el caso del ceramista, su rig fue más simplificado, aunque también se le añadió un rig facial y blendshapes o deformadores faciales.

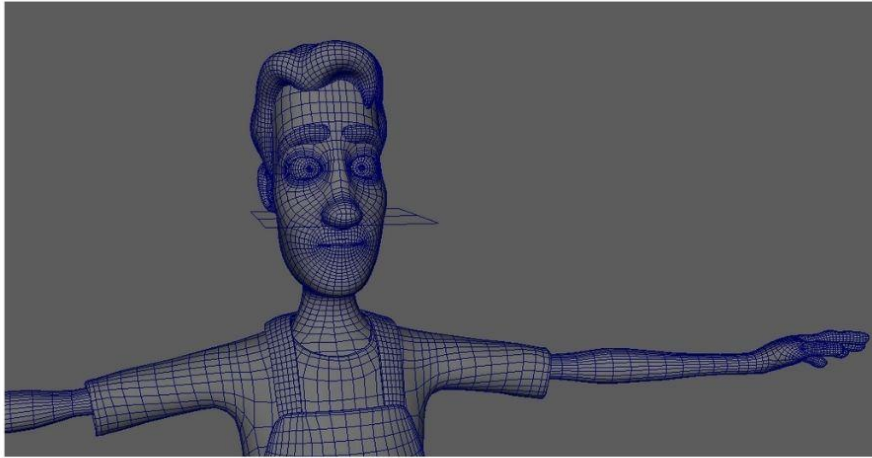


Figura #78: Retopología ceramista

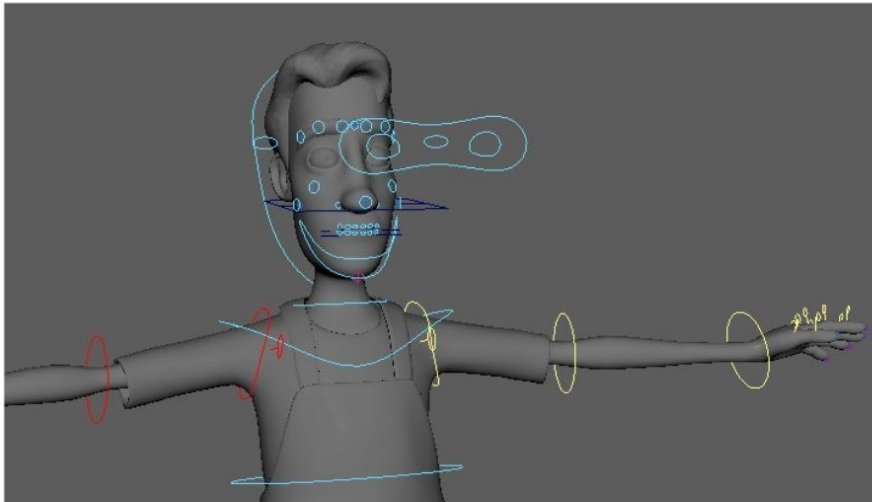


Figura #79: Rig ceramista

Por último, en el caso de la conciencia, se reutilizó el rig del personaje principal y se le añadió un rig que controlaba específicamente las alas.

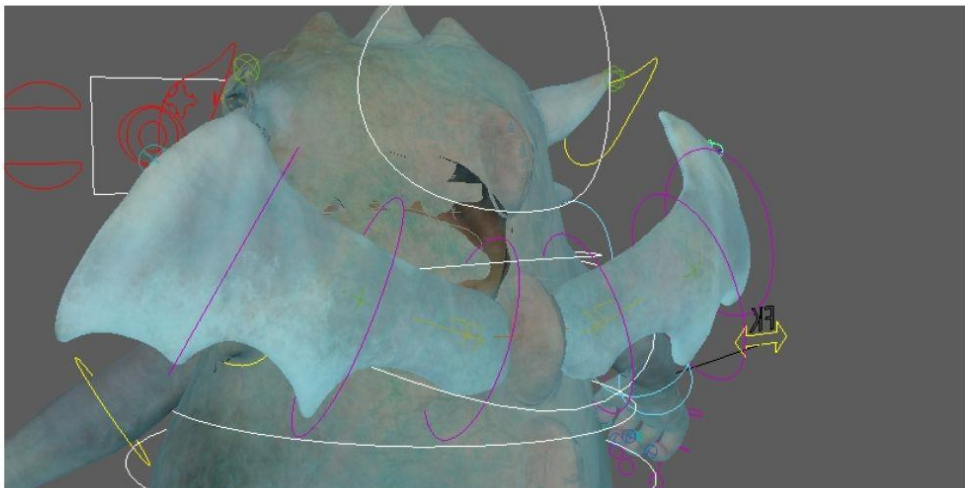


Figura #80: Rig alas Conciencia

5.10 TEXTURIZADO

Este cortometraje estaba enfocado en una exploración de texturas, esta se la hizo de dos maneras diferentes. La primera fue agregando el detalle de manera orgánica y manual como se pudo observar en el modelado de props en la malla de alto poligonaje. De esta manera se detalló cada hendidura, cada rayón y demás. La segunda manera fue a través de la creación de texturas en el programa Substance Painter.



Figura #81: Guardián texturizado

El personaje principal tuvo 5 variaciones en cuanto a textura y colorización hasta llegar a esta versión final.

En el ceramista se puede observar una primera versión menos saturada y con más detalles en blanco que la última versión.



Figura #82: Ceramista texturizado

Por último, en la conciencia se investigó cómo utilizar el material de emisión, utilizado para dar esta sensación de transparencia y brillo como un fantasma.



Figura #83: Conciencia texturizada



Figura #84: Espacio 1 texturizado

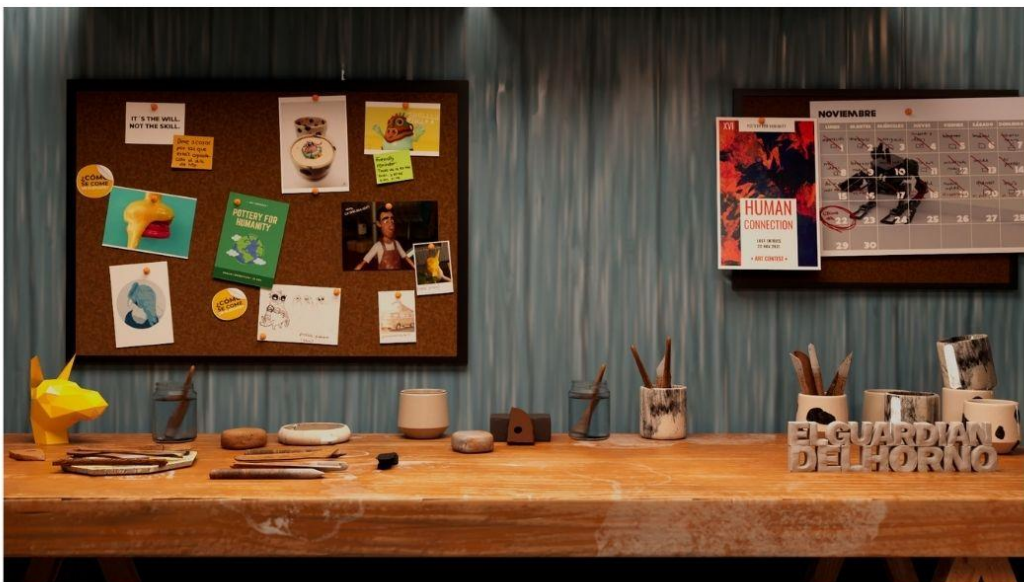


Figura #85: Espacio 2 texturizado



Figura #86: Espacio 3 texturizado

6. Producción

Animación 3D

Personaje
Ceramista
Conciencia

Iluminación

Render



En producción se empieza a volver real la historia, se llega a la parte donde se le da vida a los personajes a través de movimientos fluidos, expresiones corporales y gestuales que dan a entender la personalidad del personaje. Es importante el uso de referencias para entender cómo funcionan los movimientos y los tiempos reales de acción.

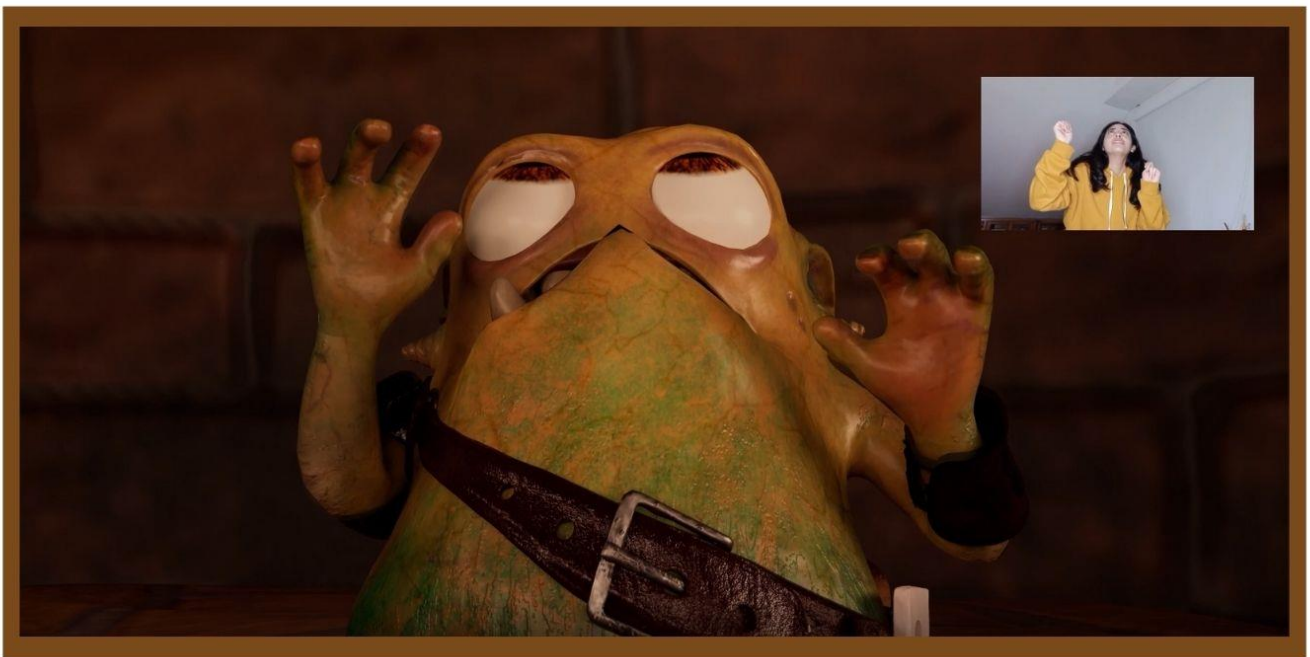


Figura #87: Referencia animación

Se buscó darle al guardián una sensación de pesadez, fatiga y cansancio, por ello al inicio sus acciones suelen ser más lentas y su postura más encorvada, a medida que avanza la historia y supera su conflicto existencial, su postura cambia y sus acciones se vuelven más rápidas.

En este proceso aprendí a montar escenas y a optimizarlas, esto quiere decir que los objetos que no aparecen en cámara son eliminados.



Figura #88: Espacio optimizado



Figura #89: Escena de espacio optimizado

Además, se busca darle al ambiente la iluminación final y esto se logra a través del uso de luces de Arnold Render como lo fue el implemento de luces aéreas.



Figura #90: Espacio iluminado

Por último, se llegó a la etapa de render, el proceso de renderizado es uno de los procesos más importantes y largos de este cortometraje, muestra el resultado de la calidad del producto final. En promedio un render de un frame duraba entre 8 a 15 minutos y esto se lo logró optimizando las escenas, eliminando cámaras y luces innecesarias e implementando el Optix Denoiser, una herramienta en maya que optimiza el tiempo de render.

A continuación, unos stills de renders finales:



Figura #91: Render 1



Figura #92: Render 2

En esta etapa se jugó con los materiales para intensificar detalles de las normales, bajar el brillo a la piel del ceramista por ejemplo, aumentar el color de exposición del ambiente del horno en general y demás.



Figura #93: Escena 3 sin corrección de material ni iluminación



Figura #94: Escena 3 render final

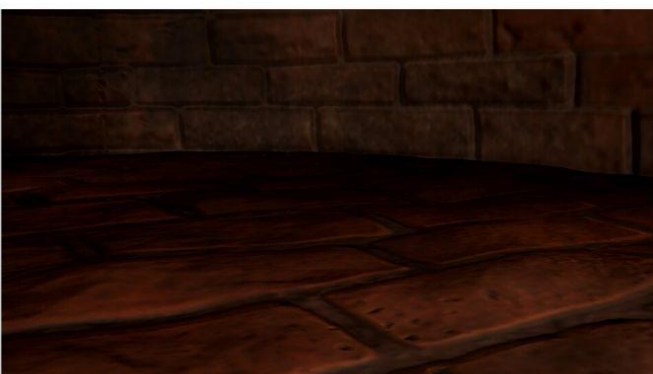


Figura #95: espacio sin corrección de material



Figura #96: espacio con corrección de material

También se aprendió a ocultar objetos de la cámara, así solo se renderiza el objeto o personaje deseado, para luego montarlo en postproducción. Esto se lo aplicó en distintas escenas del cortometraje.



Figura #97: ceramista solo render



Figura #98: fondo render



Figura #99: montaje escena

7. Postproducción

Montaje
Colorización

Efectos cámara
VFX
Iluminación

Música
Sonorización
Intro y créditos



La postproducción es la etapa final de este cortometraje, es la etapa donde se cubren temas de edición, se cuadran las escenas, hay cortes de cámara y efectos también, corrección de color, se corrigen errores de render. Se trabaja también en la sonorización y composición musical, aparte de la creación de la introducción y los créditos.

Los cortes de cámara fueron necesarios para mostrar esta dinámica entre la reacción del ceramista y el resultado final de la pieza, también se la usó para crear tensión y darle más intensidad a la caída de los trozos de metal y la desesperación del guardián.

La corrección de color sirvió para armonizar en conjunto todas las escenas, que se sienta que pertenecen a un mismo tiempo, espacio y exista un balance entre tonos y contrastes. De igual manera, la colorización ayudó para marcar otro momento dentro de la historia.



Figura #100: escena 11 corrección de color 1



Figura #101: escena 12 corrección de color 2

La composición musical estuvo a cargo de Manuel García y la sonorización y masterizado a cargo de Santiago Beltrán y Caridad Espinoza. Más de la mitad de los sonidos fueron realizados a través de la técnica de folley, que es grabar los sonidos.

Dentro de los efectos especiales o VFX, se creó esta explosión de humo para la aparición de la conciencia. Esto se lo realizó utilizando la herramienta trapcode de Red Giant, donde a través de un sistema de partículas juegas con la densidad, el volumen, la velocidad, la gravedad y la dirección para poder generar esta explosión de nube azul. Se utilizó la misma herramienta para generar estas partículas de polvo que flotaban en el ambiente.



Figura #102: Render partículas e iluminación



Figura #103: Render partículas nube



Figura #104: Render escena 9 iluminación y partículas de polvo

Por otro lado, a pesar que el render tenía una iluminación funcional, se optó por añadir iluminación usando el programa de After effects. La iluminación se obtuvo a través de luces que se las combinaba por modos de fusión, se las ajustaba y balanceada con el uso de máscaras. Esto fue esencial para animar su movimiento, y cuadrar que zona debía ser afectada por la luz y cual no, ayudó a dar dramatismo en las escenas, como la escena final, dónde a medida que avanza la cámara también va avanzando la luz.



Figura #105: Render escena 15



Figura #106: Render escena 11



Figura #107: Render escena final

Finalmente se concluyó con la creación de la intro y los créditos. Después de sacar un still del modelado, se procedió a editarlo en Photoshop para acentuar texturas, corregir color y generar este efecto de carvado en las piezas, así las letras parece que fueron talladas en la misma pieza.



Figura #108: Render intro 1



Figura #109: Render intro 3

En los créditos se buscó contar parte de la historia que sucede después, para entender mejor la escena post créditos.

De esta manera, se entiende que el ceramista quedó en segundo lugar con la pieza creada por el guardián y la decepción de la conciencia y rompimiento de esta como autoridad por desobedecer la obligación de guardián. Esto luego da apertura a la resolución del conflicto del guardián y su felicidad infinita por más que su destino es otro al que había soñado.



Figura #110: Render créditos

CONCLUSIONES

“El Guardián del Horno”, más que ser un cortometraje animado resultó en una lección de vida. Fue un proyecto largo, demorado, que tuvo sus altos y bajos, donde aprendí que la persistencia es la clave de todo.

Entendí la importancia de una buena organización, la importancia de no desmotivarse a pesar de las complicaciones que surgen en el camino, como el repetir el modelado del personaje principal unas tres veces, y su rig unas cinco. Fue una lección de vida porque me enseñó que a veces suceden cosas que no están en nuestro control, como cuando se te corrompe un archivo y se debe repetir tres escenas animadas y lo que uno debe hacer es respirar y continuar. Me enseñó sobre paciencia, valorar cada parte del proceso, a no rendirme y darme cuenta que de a poco todo va tomando forma y vale la pena cada momento.

También comprendí que, si algo te apasiona y encanta, se proyecta y se visualiza en el resultado final, todo es cuestión de cuánto estás dispuesto a dar. Pero lo más importante, aprendí a no frustrarme y estresarme cuando algo no salía como lo esperaba, o simplemente no funcionaba, porque no se gana nada estando de esa manera y hasta se puede empeorar la situación. En cuanto al futuro de este cortometraje animado, me queda decir que por más que sea un buen producto, necesita de correcciones y más trabajo para poder participar en concursos internacionales, pero sin duda alguna, apenas es el principio. Estas y muchas cosas más me llevo con agrado y orgullo, sé que sólo fue una pequeña probadita de lo que me espera a futuro, y agradezco cada parte del proceso

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bamford, R. (s.f.). Roderick Bamford. Obtenido el 21 de diciembre del 2020 del sitio web:

<http://www.rodbamford.com/about/>

Hooson, D., & Quiin, A. (2013). Guía completa del taller de cerámica. Barcelona: Promopress.