

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Sobe e Desce

Emilio Daniel Ponguillo Betancourt

Animación Digital

Trabajo de fin de carrera 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

Sobe e Desce

Emilio Daniel Ponguillo Betancourt

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: Emilio Daniel Ponguillo Betancourt

Código: 00204081

Cédula de identidad: 1727160333

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Sobe e Desce es un corto hecho en animación digital 2D con ciertas técnicas 3D que paso por las etapas de preproducción, producción y postproducción. A diferencia de un corto completamente en hecho 2D, el pipeline de trabajo en ciertas etapas y escenas tuvo que ser modificado para que se acople a la estructura de trabajo. Técnicas como rotoscopia, cámara multiplanos y perspectiva forzada también estuvieron presentes a lo largo del corto, debido a que a lo largo del corto cada escena tenía necesidades distintas al resto y no podía usar el mismo proceso en cada una de ellas, para finalizar cabe decir que se evitó usar efectos de sonido debido a que se quería usar una única canción que va guiando el ritmo de la historia.

Palabras clave: Animación, 2D, 3D, Drama, Compositing.

ABSTRACT

Sobe e Desce is a short made in 2D digital animation with certain 3D techniques that went through the pre-production, production and post-production stages. Unlike a completely 2D short film, the working pipeline in certain stages and scenes had to be modified to fit the working structure. Techniques such as rotoscoping, multiplane camera and forced perspective were also present throughout the short, because throughout the short each scene had different needs from the rest and could not use the same process in each of them. that the use of sound effects was avoided because they wanted to use a single song that guides the rhythm of the story.

Keywords: Animation, 2D, 3D, Drama, Compositing.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
Portada.....	9
INTRODUCCIÓN	10
FICHA TÉCNICA.....	11
PREPRODUCCIÓN.....	12
IDEA INICIAL	13
INVESTIGACIÓN	14
Referencias Visuales.....	20
Diseño de personajes	22
FONDOS.....	37
GUIÓN VISUAL	40
PRODUCCIÓN	41
ANIMACIÓN	42
Dificultades Producción	44
Proceso de corrección	45
POSTPRODUCCIÓN	46
Compositing	47
Dificultades de postproducción	49
CONCLUSIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	51

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño Arquitectónico A.....	14
Figura 2 Diseño Arquitectónico B.....	14
Figura 3 Diseño Arquitectónico B.....	14
Figura 4 Props Diseño Generativo B.....	15
Figura 5 Props Diseño Generativo A.....	15
Figura 6 StreetWare	16
Figura 7 Traje de béisbol.....	16
Figura 8 Moon Core.....	17
Figura 9 Cuello de Mandarín.....	17
Figura 10 Concepto Capsula de escape	18
Figura 11 Maquina Futurista.....	18
Figura 12 Concepto Base Espacial	18
Figura 13 Tren futurista	18
Figura 14 Concepto ascensor espacial A.....	19
Figura 15 Concepto ascensor espacial C.....	19
Figura 16 Concepto ascensor espacial B.....	19
Figura 17 The Illusionist Personaje.....	20
Figura 18 Mind Games Personaje A	20
Figura 19 Mind Games Personaje B	20
Figura 20 Ping Pong Animation Personaje.....	20
Figura 21 Mind Games fondo A	21
Figura 22 Mind Games Fondo B	21
Figura 23 Exploración de forma Julio	23
Figura 24 Diseño Final Julio.....	23
Figura 25 Poses Julio.....	24
Figura 26 Color Julio	24
Figura 27 Expresiones Julio.....	25
Figura 28 Turnaround Julio	25
Figura 29 Cabezas Julio.....	26
Figura 30 Diseño Edades Julio.....	26
Figura 31 Estudio de forma Fernanda	28
Figura 32 Diseño Final Fernanda	28
Figura 33 Color Fernanda.....	29
Figura 34 Poses Fernanda	29
Figura 35 Expresiones Fernanda	30
Figura 36 Turnaround Fernanda	30
Figura 37 Poses y Expresiones Lara 3 meses.....	32
Figura 38 Color Lara 3 meses	32
Figura 39 Diseño Final Lara 3 meses.....	32
Figura 40 Diseño Final Lara 5 años	33
Figura 41 Poses Expresiones Lara 5 años.....	33
Figura 42 Color Lara 5 años.....	33
Figura 43 Poses y Expresiones Lara 35 años	34
Figura 44 Color Lara 35 años.....	34
Figura 45 Diseño Final Lara 35 años	34
Figura 46 Comparación edades Lara	35

Figura 47 Proceso Fondos 1	38
Figura 48 Proceso Fondos 2	39
Figura 49 Proceso Fondos 3	39
Figura 50 Proceso Fondos 4	39
Figura 51 Proceso Guion Visual 1	40
Figura 52 Proceso Guion Visual	40
Figura 53 Proceso Referencia 1	42
Figura 54 Proceso Referencia 2	42
Figura 55 Proceso Pencil Test 1	43
Figura 56 Proceso Clean Up 1	43
Figura 57 Proceso de corrección 1	45
Figura 58 Proceso de corrección 2	45
Figura 59 Proceso Compositing	47
Figura 60 Dificultades posproducción 1	48



INTRODUCCIÓN

En la vida de cada persona las cosas no siempre son positivas, son parecidas a una escalera que sube y baja indefinidamente, pero son los picos y los valles los que hacen experimentar esta encrucijada más llevadera. Julio en su historia, al igual que cualquier persona pasa por su propia aventura y así logra cumplir sus sueños, sin antes perder muchas cosas en su camino.

FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCTO	Corto Animado en 2D
NOMBRE DEL PRODUCTO	Sobe e Desce
DESARROLLADOR	Emilio Ponguillo

STORYLINE

Julio desde pequeño quiere ir al espacio, cuando conoce a Fernanda y sus planes cambian inesperadamente, pero después de reencontrarse a sí mismo, vuelve a su plan original, honrando a la persona que le hizo revivir su sueño.

DURACIÓN	04:31 minutos
FORMATO	MP4, Full HD (2560 x1098)
FECHA DE PRODUCCIÓN	2020 – 2021
DIRECCIÓN	Gabriela Vayas R.

PREPRODUCCIÓN

IDEA INICIAL

La idea como tal nació cuando mi hermano me envió la canción del corto y quedé completamente enamorado de la atmósfera que esta música evocaba. Ya tenía claro la estructura básica de la historia, y en las vacaciones de verano del 2020 antes de empezar la clase de preproducción desarrollé esta idea junto a 2 más, en general a mí siempre me ha apasionado el futuro y lo que nos depara como humanidad en años venideros, pero desde un foco más optimista y lleno de descubrimientos. Otra cosa para tomar en cuenta es que quise que este corto fuese muy humanista, ya que quería que cualquier persona del planeta pueda entender la historia, es esta la razón del porque no tiene diálogos o un idioma escrito y esta se reemplaza con garabatos y símbolos que representan un lenguaje.

INVESTIGACIÓN

Arquitectura

La arquitectura se basa en el brutalismo, esto es por dos razones. La primera es por preferencia personal del autor y la segunda es porque la arquitectura en los últimos 50 años es extremadamente funcional y siempre busca la optimización antes que la belleza (obviamente esta no es la regla, pero en general esto se mantiene)

El diseño generativo también va a influenciar a la arquitectura así que el diseño de entornos tanto internos como externos se ve como un cruce entre estos dos:



Figura 2 Diseño Arquitectónico B



Figura 1 Diseño Arquitectónico A



Figura 3 Diseño Arquitectónico B

Props

Son una amalgama de épocas entre vintage, moderna, futurista e inventada con un énfasis en el diseño generativo, como en cualquier tiempo en la historia no todo es el estilo de una sola época, sino que se va separando de la anterior poco a poco hasta crear algo nuevo. Dicho esto, si predominará un estilo futurista.

Diseño Generativo

El diseño generativo es una herramienta de innovación, una nueva forma de abordar la manera en que se construye y se crea el mundo en el que se vive. Es una herramienta que ha venido tomando mucha fuerza en campos como la ingeniería, el arte y la arquitectura. Es un proceso de búsqueda de formas que puede imitar el enfoque evolutivo de la naturaleza. Puede comenzar con un objeto ya establecido y luego explorar innumerables permutaciones para encontrar la mejor opción.

El diseño generativo, aunque no va a absorber por completo el mercado dejando obsoleto el toque humano si va a influenciar en gran medida como se va a diseñar todo en el futuro. En resumen, este método a más de buscar la opción más óptima en material y resistencia también se ve interesante visualmente.



Figura 5 Props Diseño Generativo A

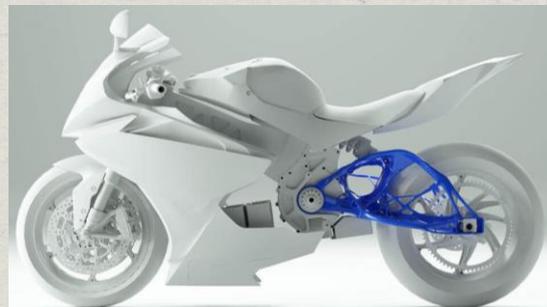


Figura 4 Props Diseño Generativo B

Moda

La moda se basa en el MOONCORE y el CONCEPTUAL STREEWEAR, así como la arquitectura y los objetos, la moda también se va a volver más funcional y exagerada. Por el calentamiento global y la radiación solar, el cáncer de piel será un problema del día a día, en el futuro y llevar una camiseta y pantalones negros o de colores oscuros debajo de la ropa también será parte del estilo. Por otro lado, también existe la posibilidad de que la moda se adapte a esto y no va a haber necesidad de dichas ropas extra, en cualquier caso, la ropa en su mayoría intentará cubrir la mayor área de piel posible, que esta sea ajustada o no dependería más ya del personaje, su cuerpo y su personalidad.

Otros detalles para tomar en cuenta como preferencia personal son los cuellos de mandarín, ya que se considera que estos van a reemplazar los cuellos de camisa tradicionales debido a la estética, clima y funcionalidad.

Otras tendencias de las que se inspira moda en el corto es el SLEEZECORE y el SOVIETCORE y los uniformes de jugadores de béisbol para darle más variedad y cambios al estilo de cada personaje.



Figura 7 Traje de béisbol



Figura 6 StreetWare



Figura 8 Moon Core



Figura 9 Cuello de Mandarín

Tecnología

En lugar de explorar como va a ser el futuro primero se eliminó como no va a ser, intentando evitar clichés y estereotipos. Como primera cosa se considera que cualquier tipo de tecnología holográfica o derivadas, a menos que sea para cosas muy específicas no va a volverse algo mainstream o que se vea en el día a día. Lo más probable es que será una tecnología minimalista bastante integrada con el cuerpo (no implantes o aumentos exagerados), la tecnología se amoldó al cuerpo y es casi imperceptible a simple vista. Tecnología como mini auriculares, chips en los dedos, gafas o lentes de contacto con pantallas y tecnología similar que no cambia mucho la estética exterior.

Aparte de dos o tres escenas la tecnología como tal no se va a mostrar aparte de lo obvio o funcional (tabletas, pizarrones electrónicos, pantallas) así que por este lado la tecnología, aunque va a estar muy presente en cada toma no va a ser un punto para resaltar mucho y se va a quedar en un segundo plano.



Figura 11 Máquina Futurista

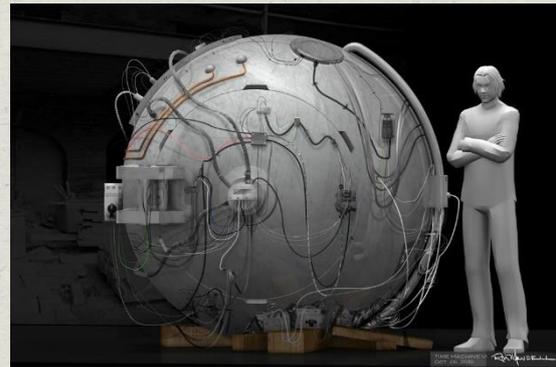


Figura 10 Concepto Cápsula de escape

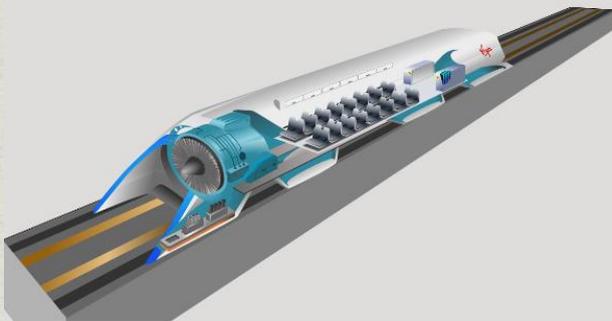


Figura 13 Tren futurista



Figura 12 Concepto Base Espacial

Ascensor Espacial

El ascensor se va a basar en la nanotecnología puesta en práctica en megaestructuras. Los nanotubos son el elemento artificial más resistente que existe actualmente, sin embargo, es extremadamente costoso, pero como cualquier elemento recién descubierto luego de un siglo no es de sorprender que hagan cobertores de celular con nanotubos o algo igual de mundano.

El cálculo del ascensor es tan inmensurable que en gran medida va a ser generado mediante inteligencias artificiales gigantes, y la forma es inspirado en el diseño generativo puesto que se estaría buscando lo óptimo. Es parecido a un árbol, grueso en la base y va haciéndose más y más delgado a lo que va subiendo.



Figura 14 Concepto ascensor espacial A



Figura 16 Concepto ascensor espacial B



Figura 15 Concepto ascensor espacial C

Referencias Visuales

Personajes



Figura 18 Mind Games Personaje A



Figura 19 Mind Games Personaje B



Figura 20 Ping Pong Animation Personaje



Figura 17 The Illusionist Personaje

Fondos



Figura 21 Mind Games fondo A

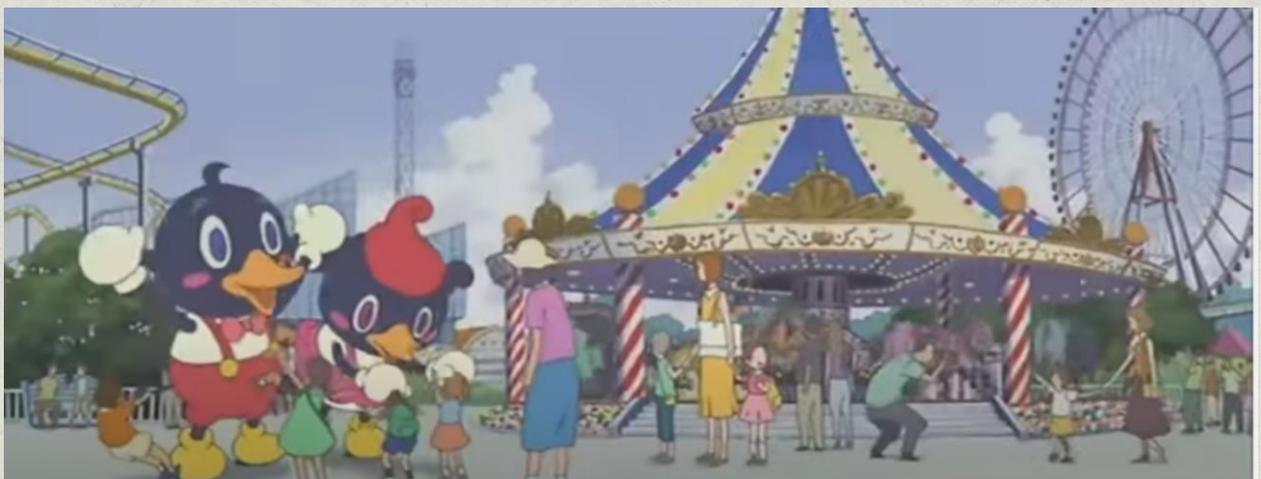


Figura 22 Mind Games Fondo B

Diseño de personajes

Julio

Aspectos físicos

Edad: De los 0 a los 80 años.

Estatura: 1.80

Etnia: Morisco (Mezcla entre mulato y europeo)

Color de ojos: Café claro

Color de pelo: Saratano

Características únicas

Julio tiene los brazos y piernas más largos de lo normal. Su cuerpo es mesomorfo haciéndolo cuadrado, su cabeza es rectangular y se ve pequeña debido a los grandes hombros que tiene. Es de descendencia brasileña y canadiense.

Características emocionales

Julio es una persona tranquila y con muchas cosas en su cabeza, es extrovertido, pero no se sobresalta con facilidad. Muestra emociones fácilmente y no tiene vergüenza a decir lo que siente, sin embargo, tiene problemas en expresar la tristeza y a los demás les cuesta percatarse de esto, confundiéndolo con una persona quemimportista cuando en realidad solo le es difícil expresarse en este sentido.

Características psicológicas

Aunque Julio es extrovertido a veces tiene dificultades en captar costumbres sociales haciéndolo demasiado directo, esto no es una desventaja grave porque se adapta rápido a cualquier situación. Tiene un temperamento afable pero su relación con el enojo es muy explosiva. No logra ser un problema de ira, pero se convierte en una persona completamente diferente haciéndolo ver intimidante debido a sus características físicas.

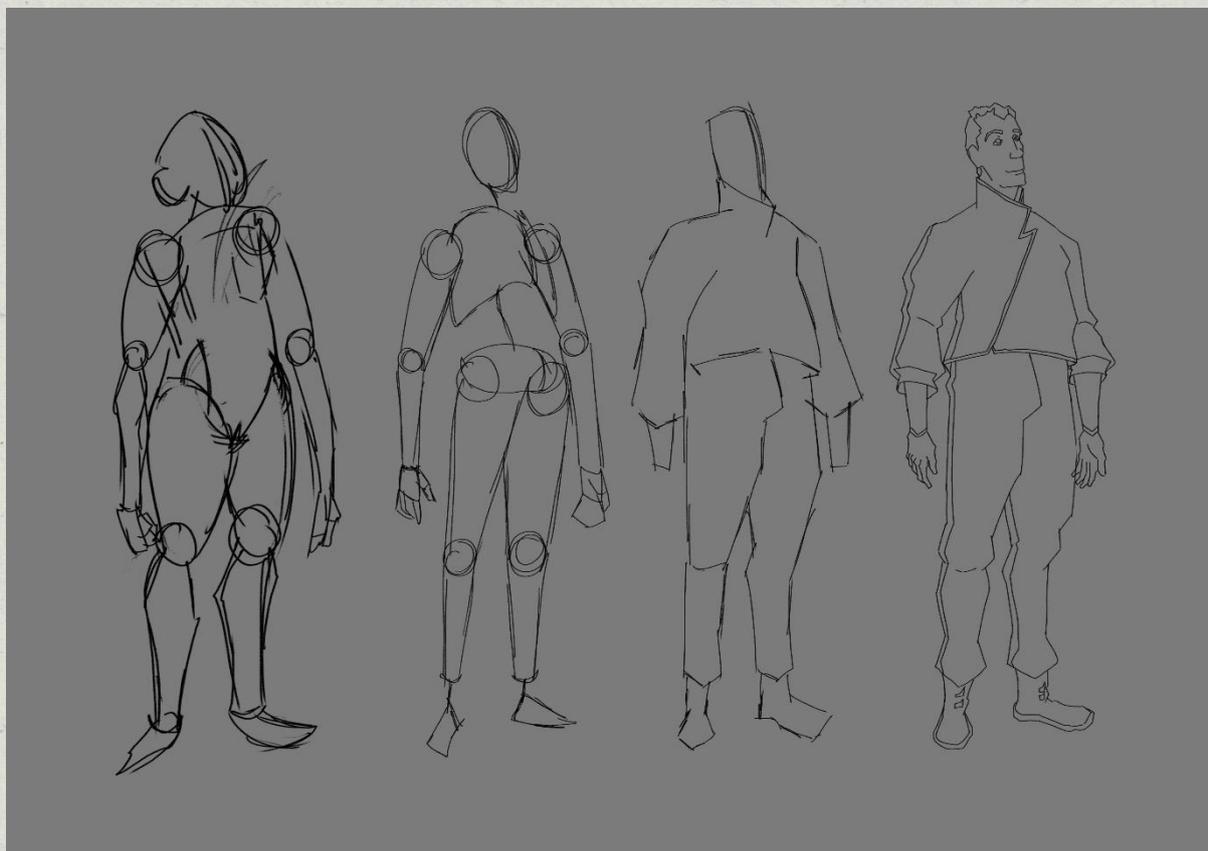


Figura 23 Exploración de forma Julio

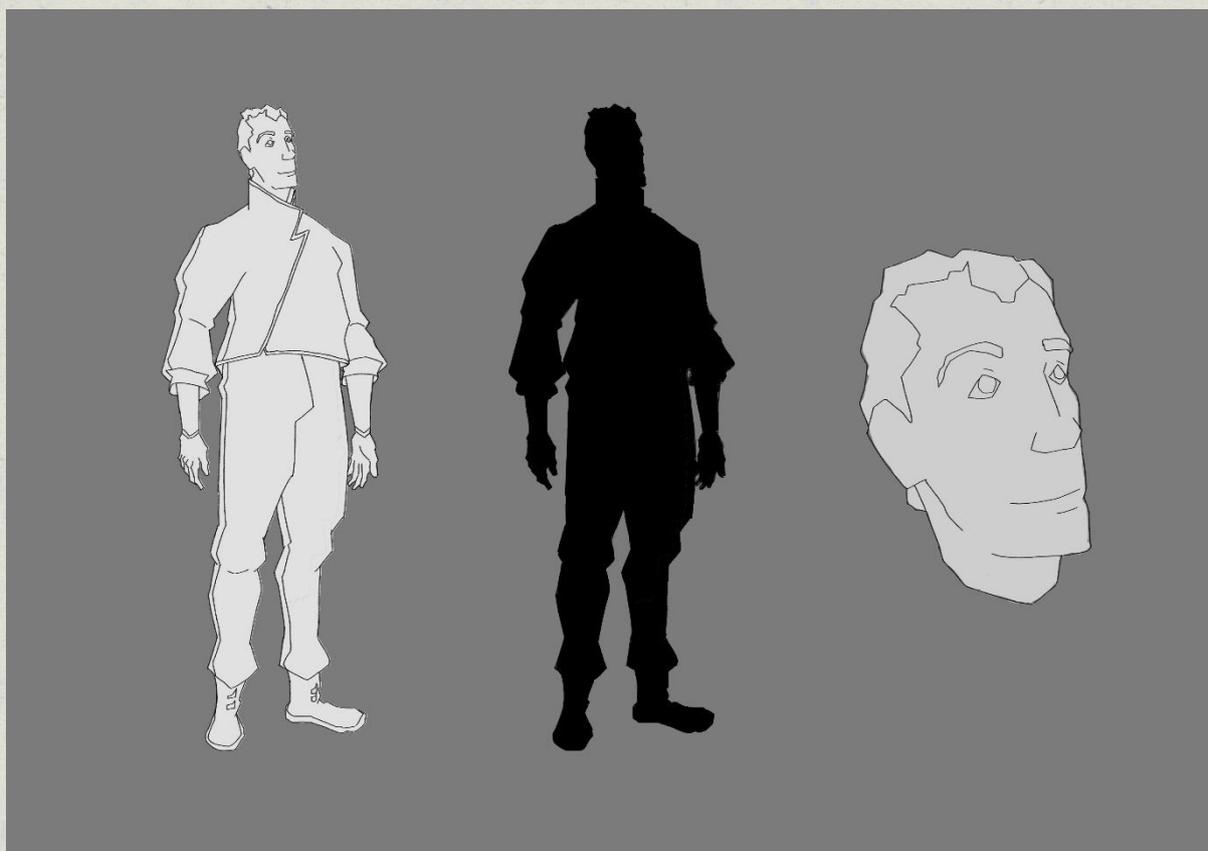


Figura 24 Diseño Final Julio



Figura 26 Color Julio

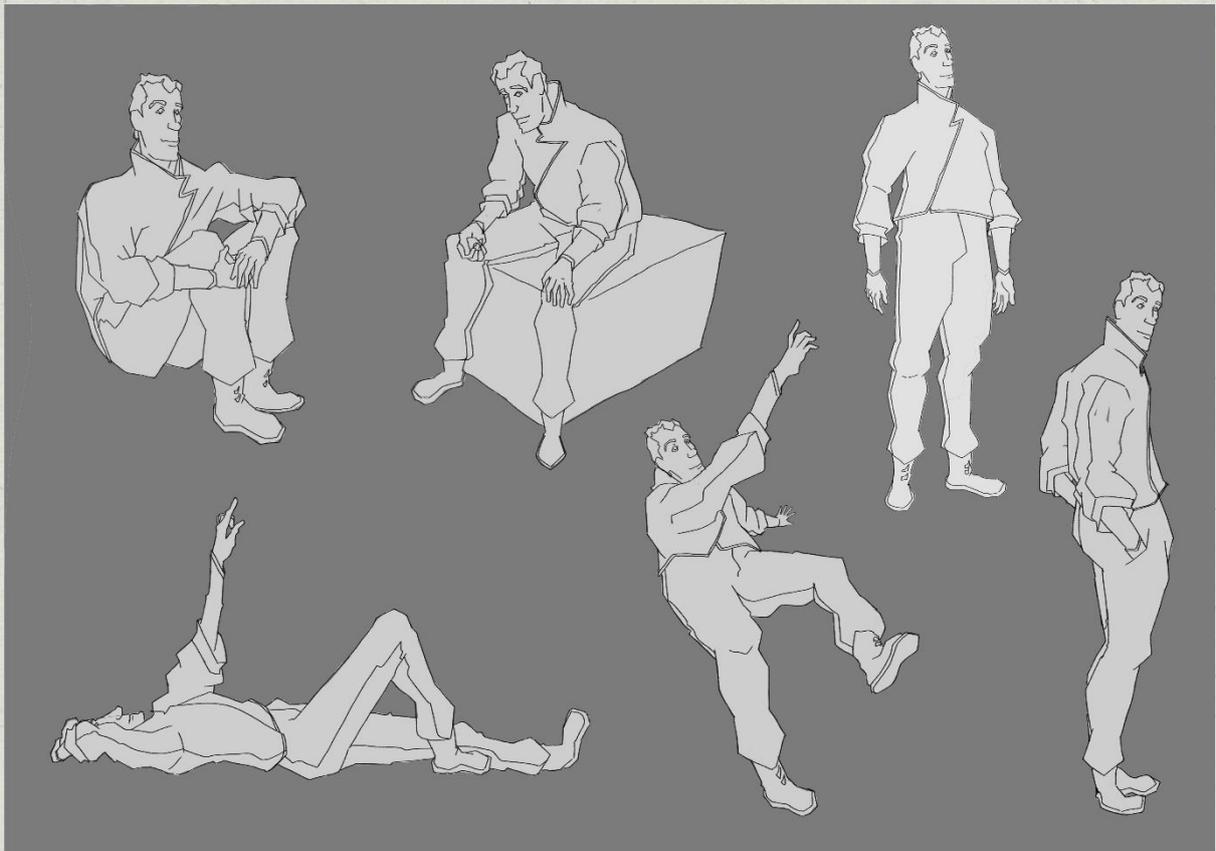


Figura 25 Poses Julio



Figura 27 Expresiones Julio

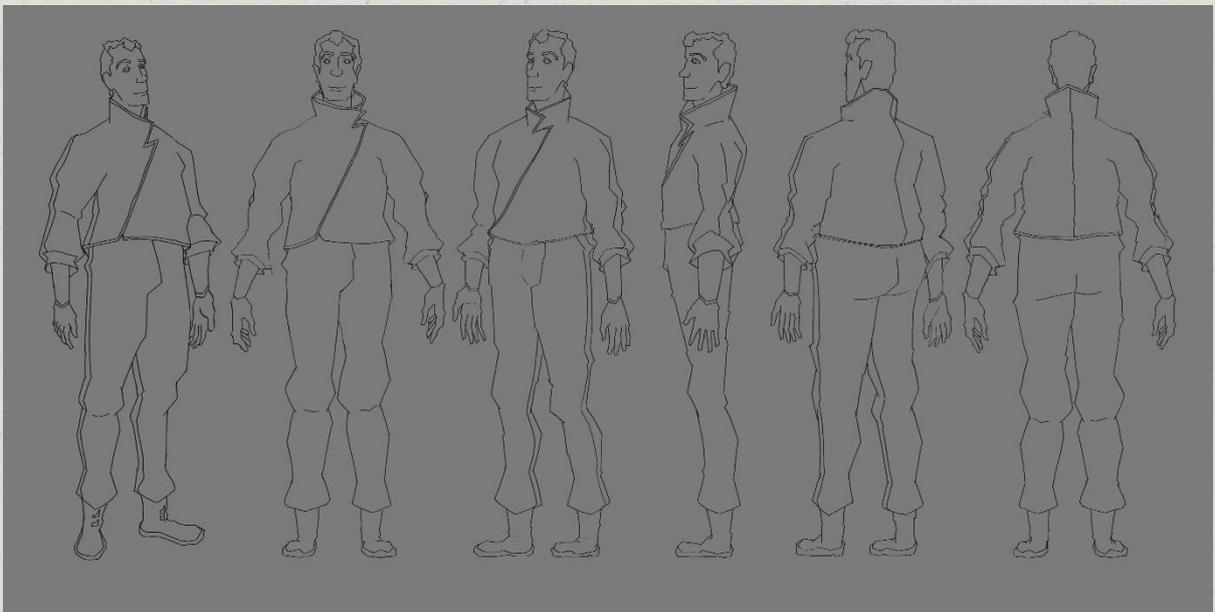


Figura 28 Turnaround Julio

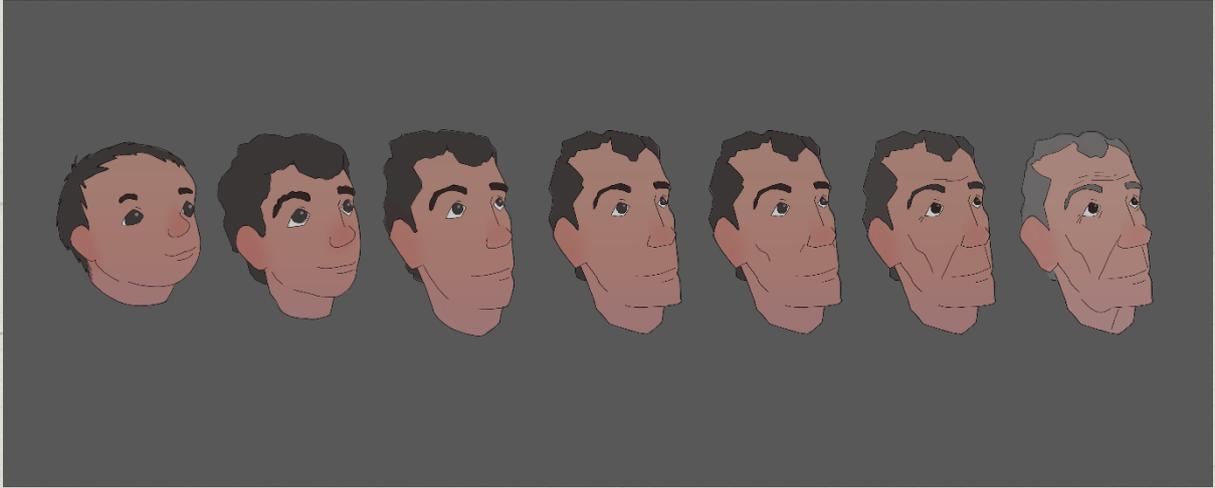


Figura 29 Cabezas Julio



Figura 30 Diseño Edades Julio

Fernanda

Aspectos físicos

Edad: 25 años

Estatura: 1.68

Etnia: Mestiza (Mezcla entre europeo y latino)

Color de ojos: Verde oscuro

Color de pelo: Negro con tintes verdes

Características únicas

Fernanda tiene los brazos delgados y las piernas largas. Tiene la cintura delgada haciendo que su cadera se vea ancha, su busto es pequeño y tiene un cuello largo. Su cuerpo es ectomorfo haciéndola triangular y delgada, su cabeza es ovalada. Es de descendencia serbia y guatemalteca.

Características emocionales

Fernanda es una persona vivaz e inquieta, es extrovertida, pero en general no le interesa llevarse con muchas personas, aunque le cae bien a todos. Es calmada y tiene una presencia que también calma a los demás. Sin embargo, no comunica cuando tiene un problema y considera que ella debería arreglarlo, aunque se le vaya de las manos. Es extremadamente empática y a veces suele meterse en cosas que no le incumben en un intento bobo de ayudar.

Características psicológicas

Fernanda tiene una imaginación increíble y dándole cuerda puede pasar horas hablando sobre cosas que se inventó en ese momento, pero a veces tiene dificultades en conectarse con el mundo y pasa mucho tiempo abstraída en sus propios pensamientos. Esto no suele ser un problema, pero cuando la interrumpes suele comportarse confundida por unos segundos hasta volver dentro de sí misma. Su temperamento contradictoriamente es severo y resulta un poco exagerado en algunas situaciones, suele intimidar a las personas y eso le es conflictivo debido a su personalidad.

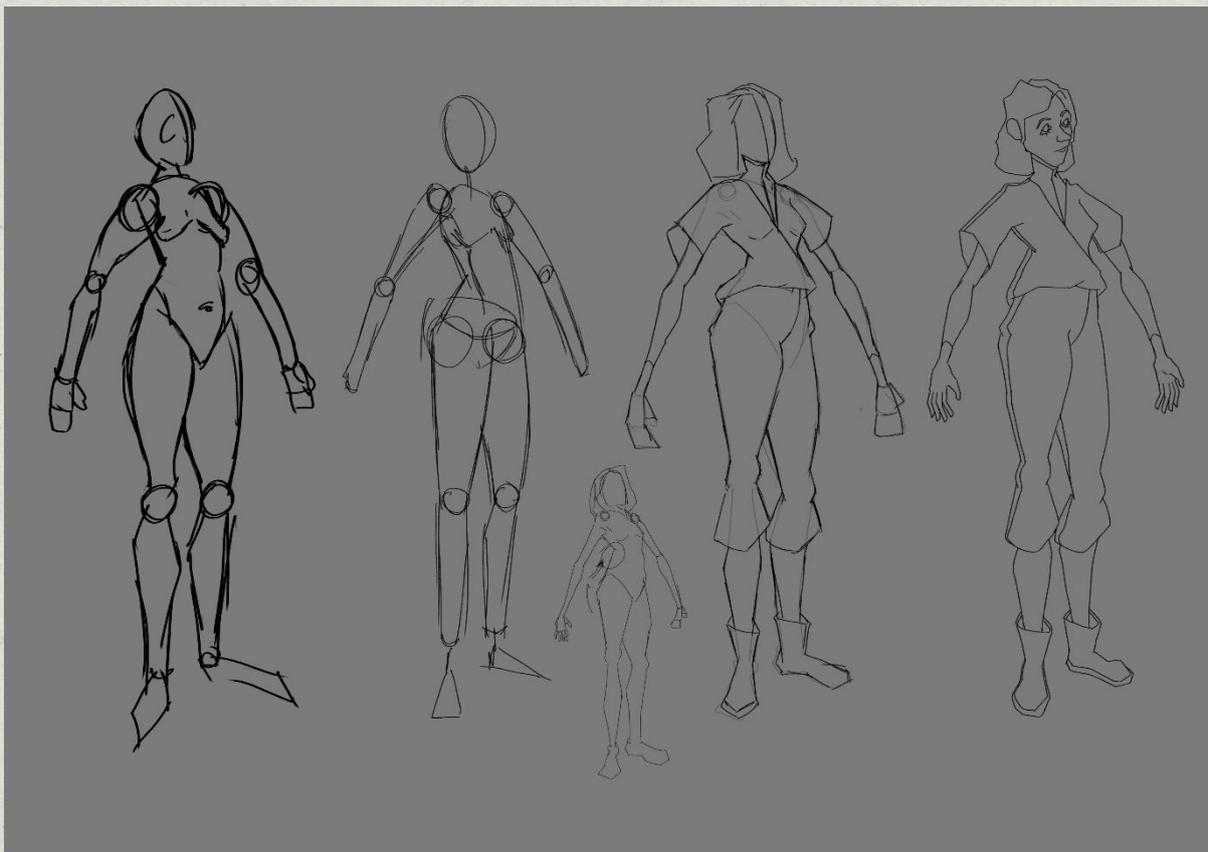


Figura 31 Estudio de forma Fernanda

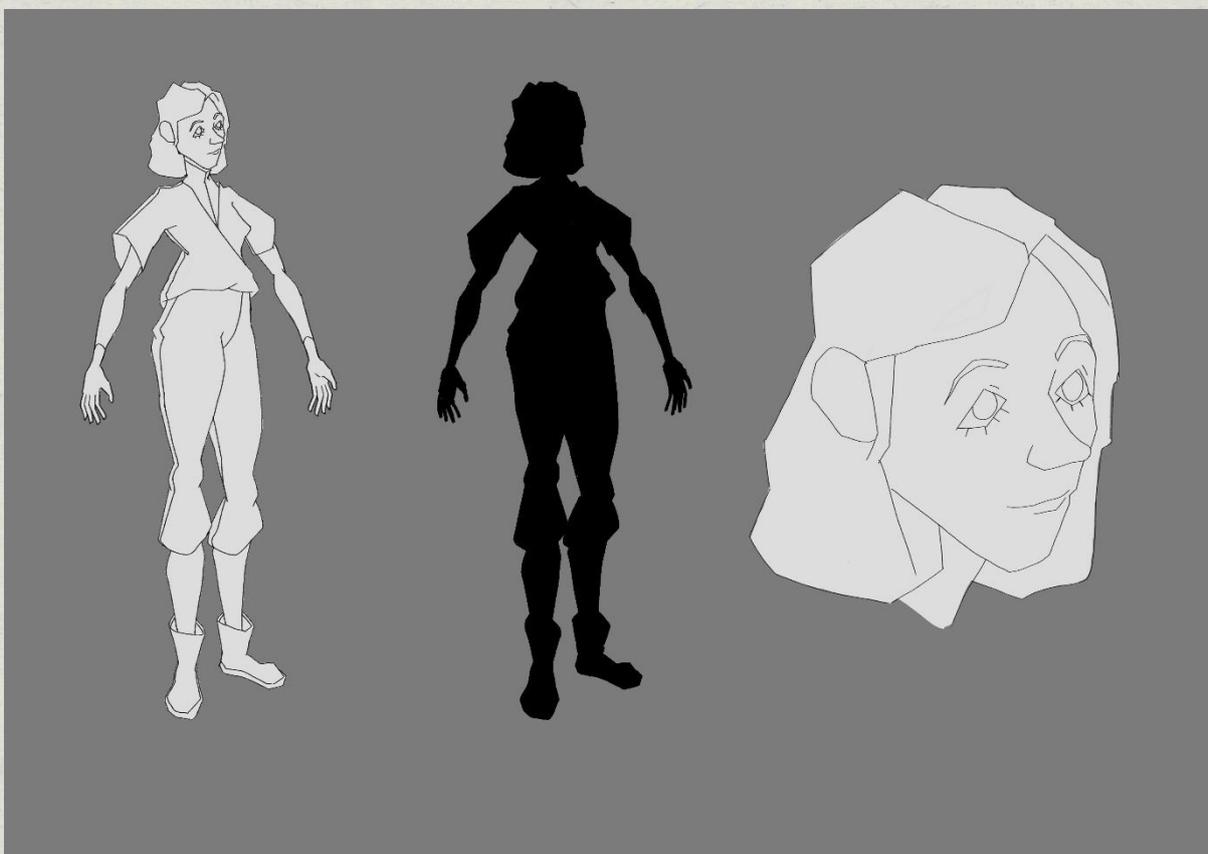


Figura 32 Diseño Final Fernanda

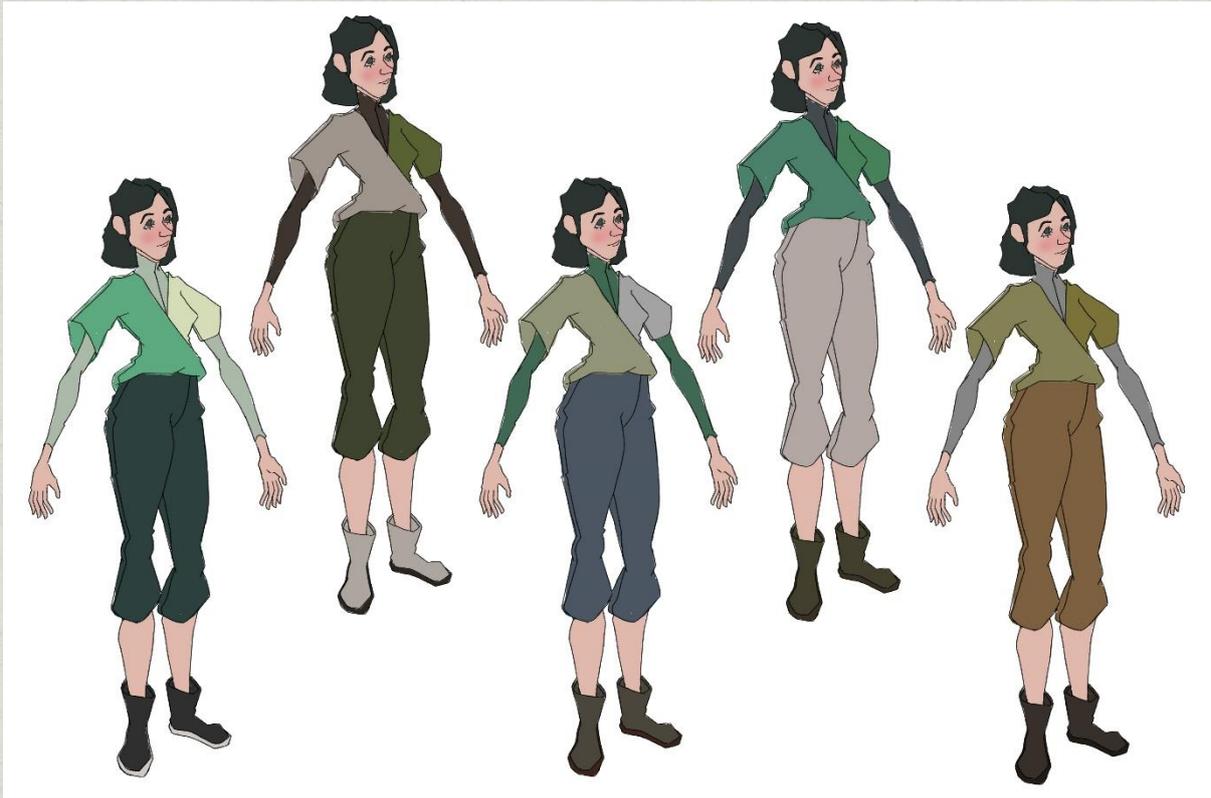


Figura 33 Color Fernanda

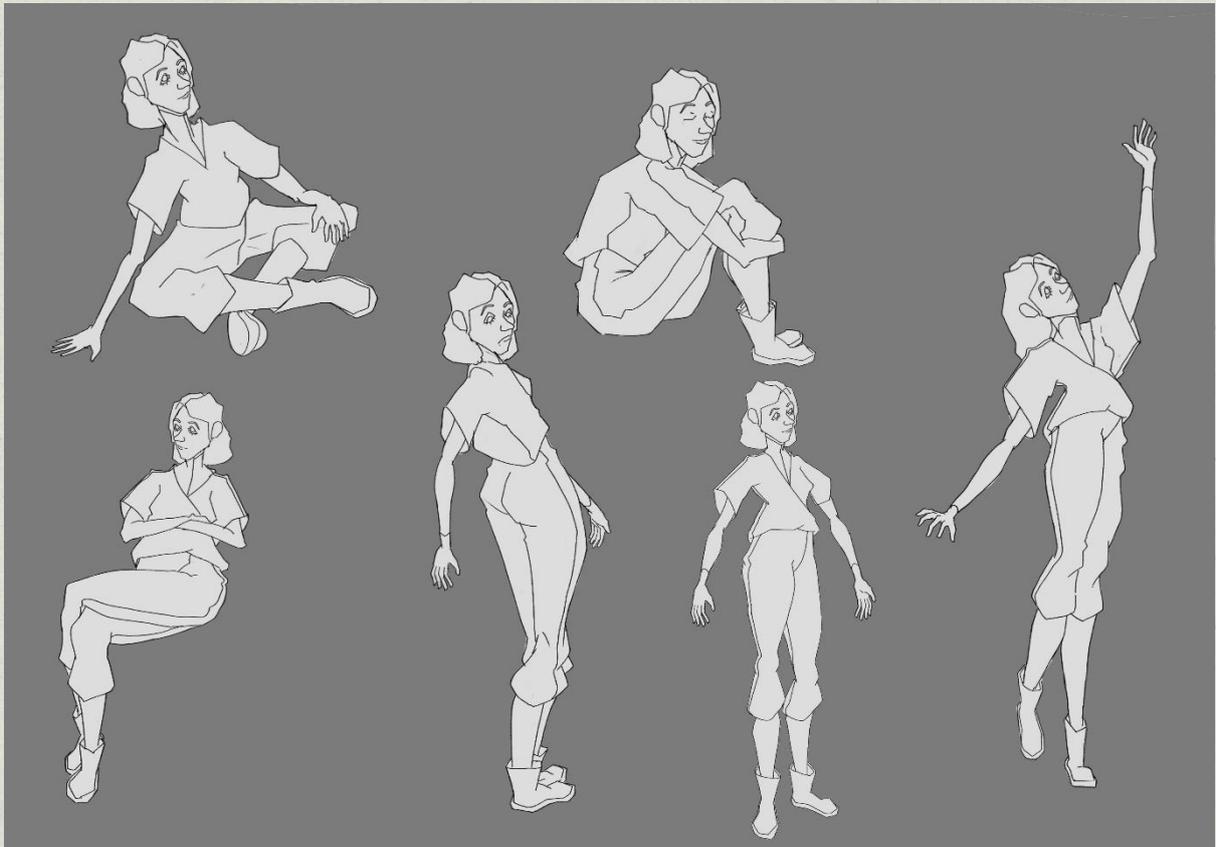


Figura 34 Poses Fernanda

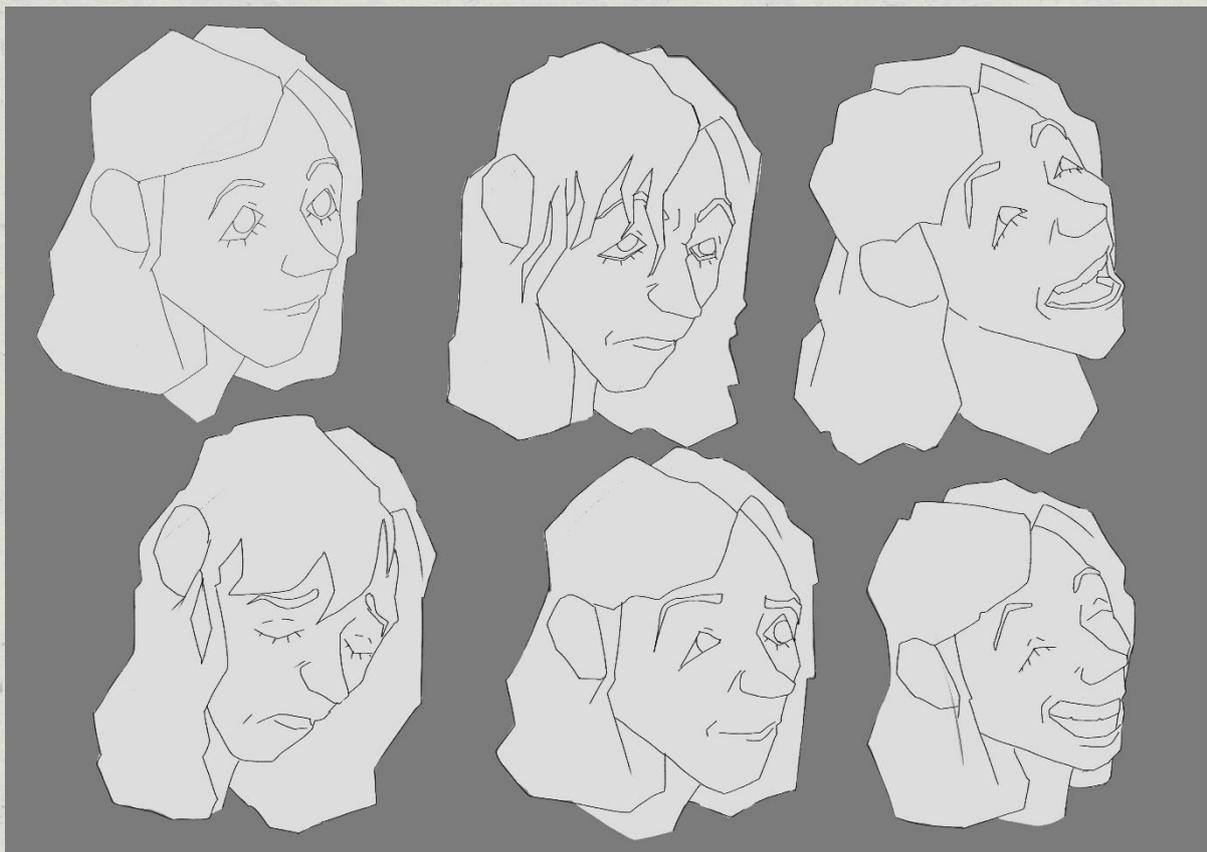


Figura 35 Expresiones Fernanda

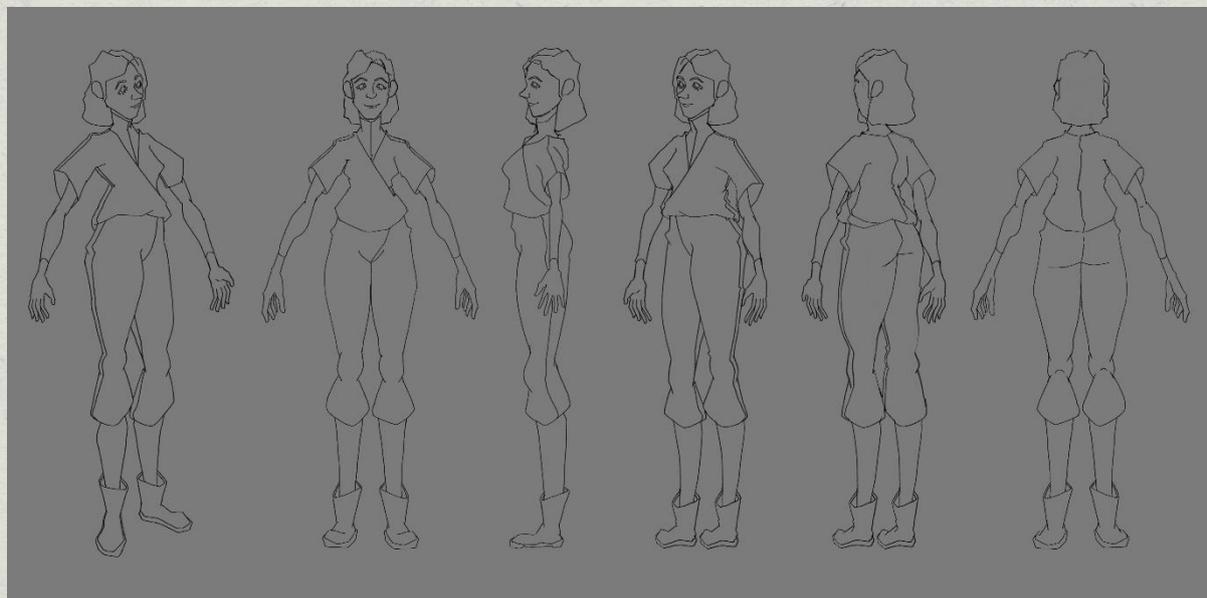


Figura 36 Turnaround Fernanda

Lara

Aspectos físicos

Edad: 2 meses / 5 años / 35 años

Estatura: 1.77

Etnia: Mestiza

Color de ojos: Verde oscuro

Color de pelo: Miel oscuro

Características únicas

Lara heredó la forma de su madre con lo robusto de su padre, sus piernas son gruesas y largas y tiene un busto grande. Su cuerpo de ectomorfo en forma de pera, su cabeza es circular y chata con facciones fuertes en la quijada y barbilla. Es de descendencia mayoritariamente brasileña y serbia.

Características emocionales

Lara es una persona complicada, aunque no tiene ningún impedimento psicológico, siempre le fue difícil ser aceptada por otras personas debido al carácter tosco que tenía, le molestan muchas cosas y no suele quedarse conforme con nada. Sin embargo, ella es una persona extremadamente fuerte y capaz de hacer lo que quiere. Tiene la mala costumbre de mimetizar caracteres que no son de ella, para lograr caer bien a sus amigos y aunque esto no es algo malo tampoco se puede decir que es una actitud positiva cuando conoce a alguien.

Características psicológicas

Lara está profundamente confundida por la muerte de su madre, la cual nunca superó del todo. No es algo que le afecta al día a día, pero esto le crea un apego por los símbolos materiales de cada persona, la taza de café de su abuelo o más importante el cohete de juguete de su padre, los cuales ella proyecta como una forma de seguir recordando a al dueño de estos objetos. Lara es muy autoconsciente de cómo es, y siempre intenta mejorar sus errores activamente.

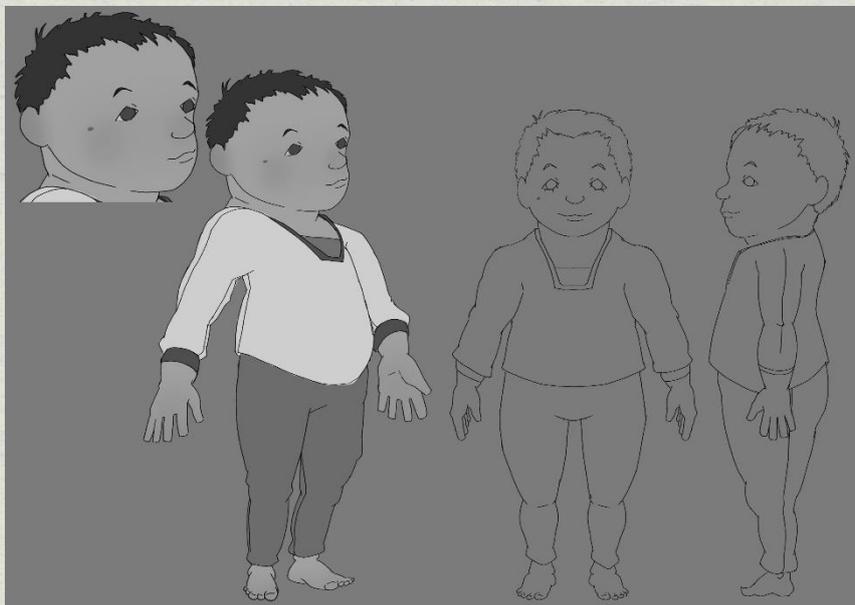


Figura 39 Diseño Final Lara 3 meses

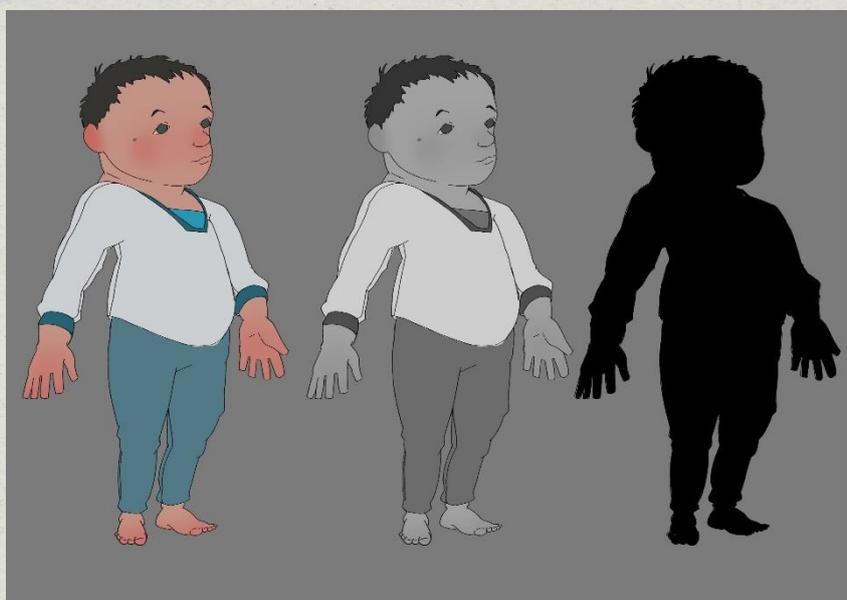


Figura 38 Color Lara 3 meses

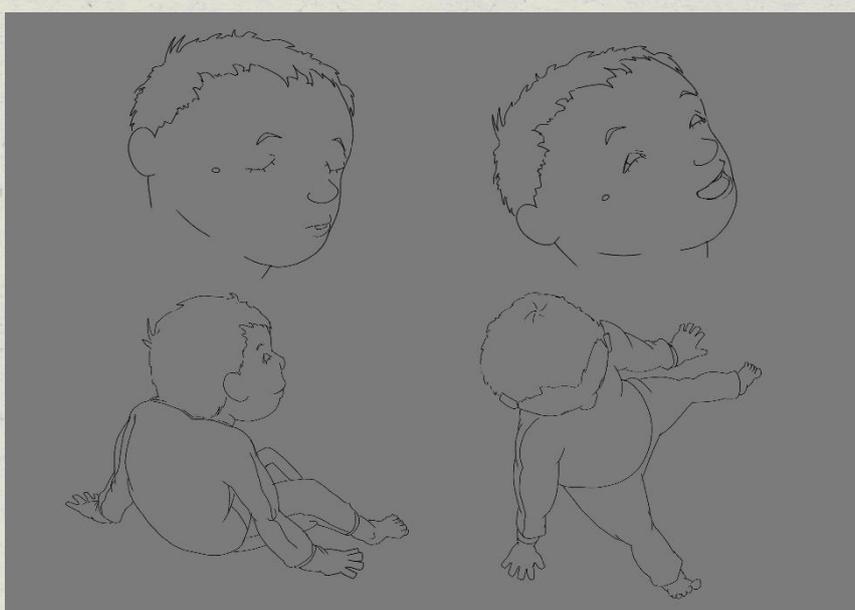


Figura 37 Poses y Expresiones Lara 3 meses

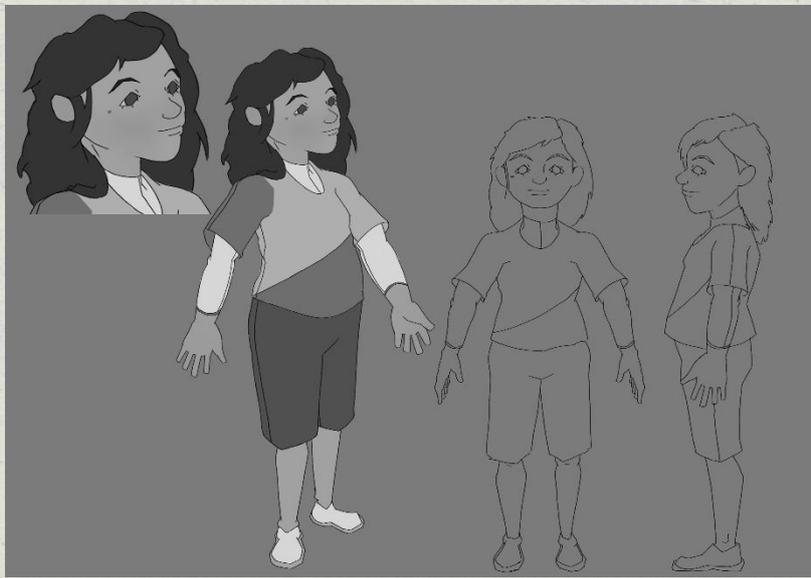


Figura 40 Diseño Final Lara 5 años

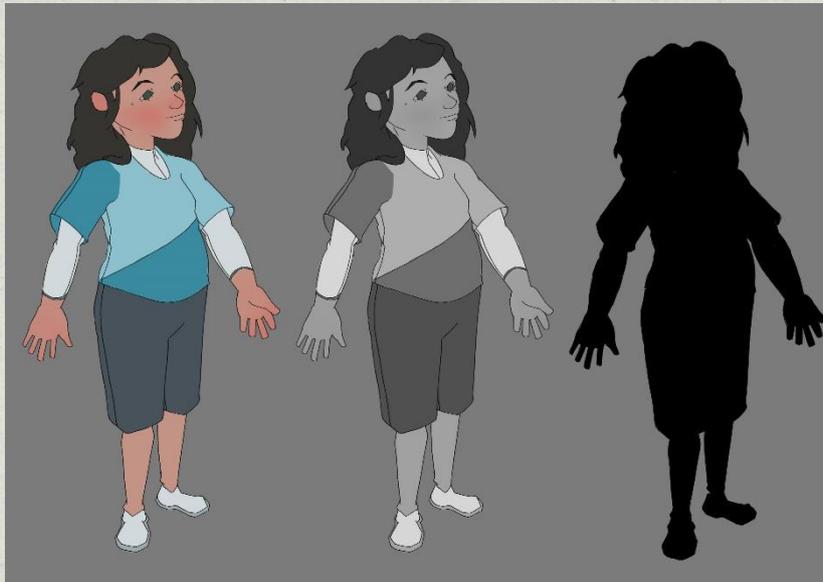


Figura 42 Color Lara 5 años

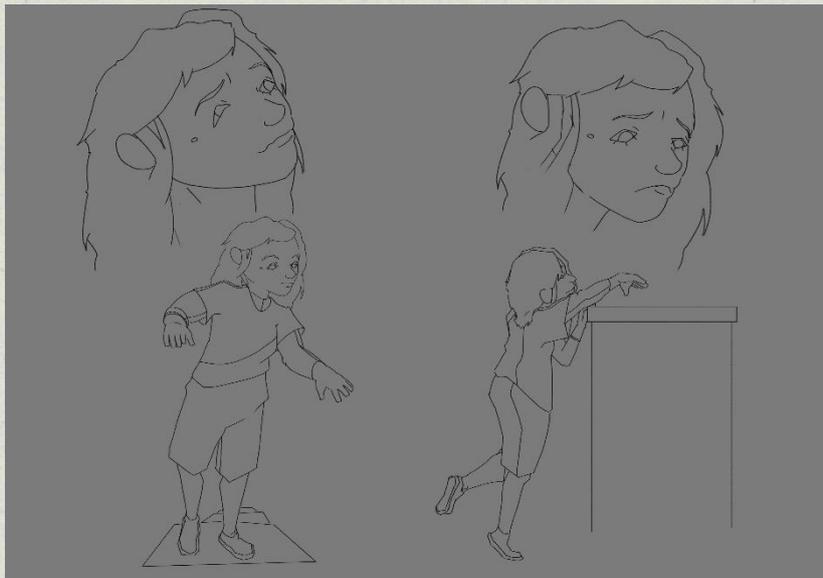


Figura 41 Poses Expresiones Lara 5 años

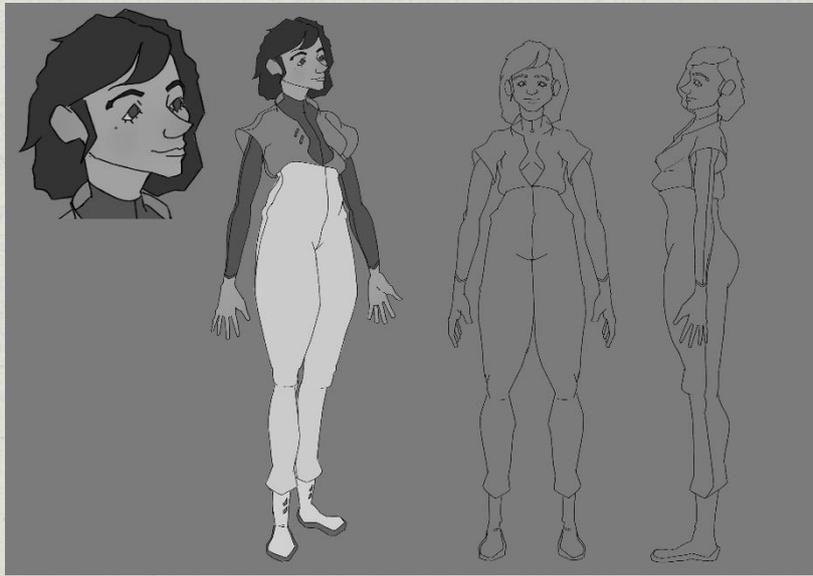


Figura 45 Diseño Final Lara 35 años



Figura 44 Color Lara 35 años



Figura 43 Poses y Expresiones Lara 35 años



Figura 46 Comparación edades Lara

Extras

Para el corto se realizaron diseños de personajes extras como el padre de julio o sus compañeros de trabajo con el fin de ponerlos en ciertas escenas donde es importante

Papa



Figura 47 Diseño Final Papa de Julio



Figura 48 Silueta Papa de Julio



Figura 49 Poses y Expresiones Papa de Julio

Compañeros de Julio



Figura 50 Diseño Compañeros de Julio

FONDOS

Para los fondos el proceso fue difícil en un inicio ya que se estaba intentando emular el estilo de una película, pero a lo largo de este proceso se fueron cambiando algunas cosas debido al tiempo, la habilidad que se tenía en ese momento o porque simplemente también se quería explorar un estilo propio.



Figura 51 Proceso Fondos 1

Al momento de hacer el animatic se aprovechó para hacer el layout básico de los fondos para tener más clara la composición al momento de hacer los fondos finales, al principio se hizo en 1920 x 1080 pero como se va a ver en las siguientes imágenes se optó por cambiar el formato a un 2560 x 1098, la razón por la cual se decidió cambiar de formato son dos, la primera es porque se ve más cinematográfico y la segunda es porque resalta mucho más los fondos, convirtiéndolos en un personaje más.

Los fondos tienen un énfasis en planos generales y perspectiva exagerada justo por esta misma razón y porque la estética de estos resultó interesante. Además de esto no hay ningún fondo que tenga el color azul puro y esto se debe a que se quería que Lara, tenga más protagonismo en las escenas que sale.

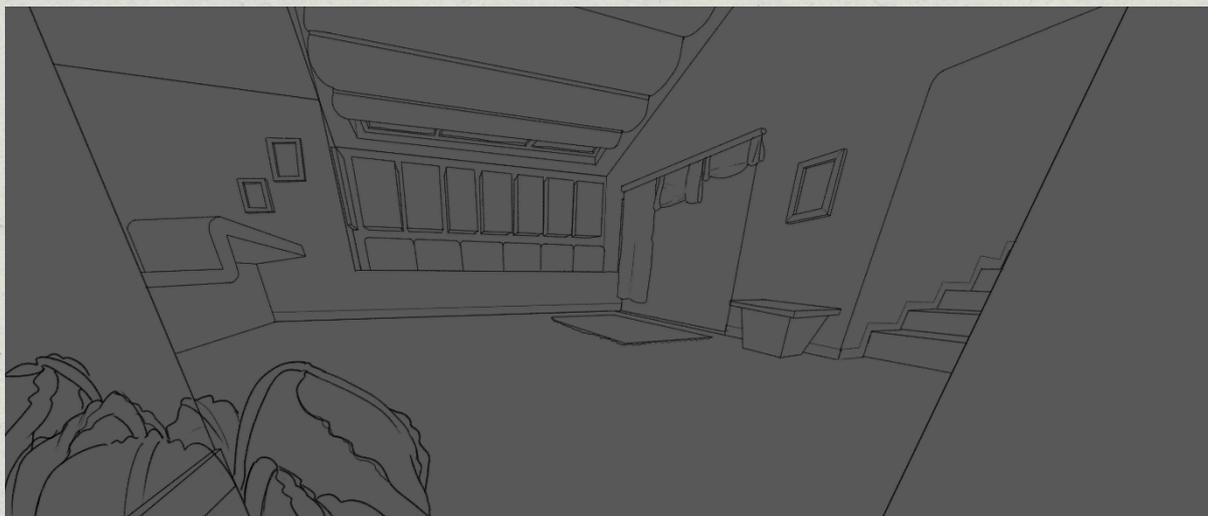


Figura 52 Proceso Fondos 2



Figura 53 Proceso Fondos 3

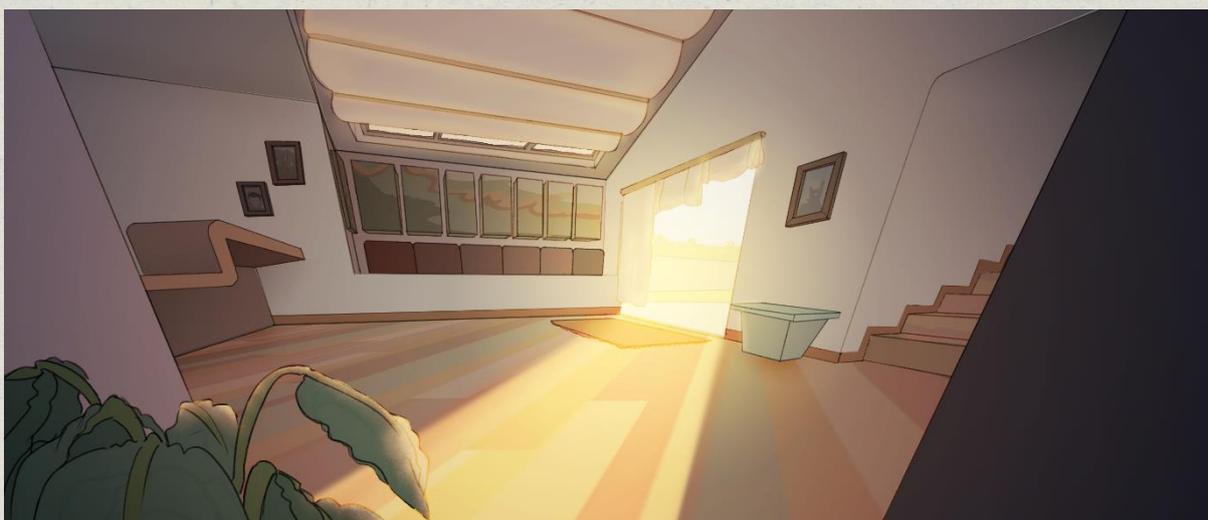


Figura 54 Proceso Fondos 4

GUIÓN VISUAL

Para el guion visual o animatic lo primero que se hace es escuchar la música y empezar a medir los tiempos para saber cuántas escenas debía tener.

0:00 - 0:16	0:16 - 0:24	0:24 - 0:31	0:31 - 0:35	0:35 - 0:38	0:38 - 0:42	0:42 - 0:58	0:58 - 0:59	
Nacimiento	Sapa la foto de cabito	Escucha el cabito de sus manos del bebé	Mirando de cabito	pregunta con miraditas	habla de cabito lo que el cabito	Mirando el cabito con un golpe y por supuesto con sus deditos a un momento	de cerca y le abraza	
1:56 - 1:02	1:02 - 1:05	1:05 - 1:10	1:10 - 1:13	1:13 - 1:18	1:18 - 1:21	1:21 - 1:23	1:23 - 1:27	1:27 - 1:30
Escucha de gorgoros y abaje al cabito	PARTO	Escucha MUSA	Canta	Atando lazo	Mirando cabito	Mirando cabito al cable	clara noche de esa que se acerca al papa	Solo se danzan y cantan o sea
1:30 - 1:34	1:34 - 1:49	1:49 - 1:54	1:54 - 2:05	2:05 - 2:16	2:16 - 2:22	2:22 - 2:26	2:26 - 2:28	2:28 - 2:33
chicas MUSA con cabito	lo abraza habiéndolo	Solo de cabito	Mirando el gorgoro	Mirando chiquito	Se felicitan	Escucha de MUSA	todo el tiempo	Mirando MUSA y opulencia
2:30 - 2:39	2:39 - 2:39	2:39 - 2:36	2:36 - 2:36	2:36 - 2:36	2:36 - 2:36	2:36 - 2:36	2:36 - 2:36	2:36 - 2:36
lo abraza con sus brazos	Mirando con MUSA	Escucha	Escucha MUSA	Mirando MUSA	Mirando MUSA	Mirando MUSA	Mirando MUSA	Mirando MUSA
5:00 - 3:01	3:01 - 3:07	3:07 - 3:10	3:10 - 3:13	3:13 - 3:21	3:21 - 3:25	3:25 - 3:33	3:33 - 3:33	3:33 - 3:33
Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos	Mirando MUSA con sus brazos

Figura 55 Proceso Guion Visual 1

Para los thumbnails se decidió hacerlos en físico, debido a que se tiene más libertad y fluidez al momento de esquematizar la composición de cada escena.

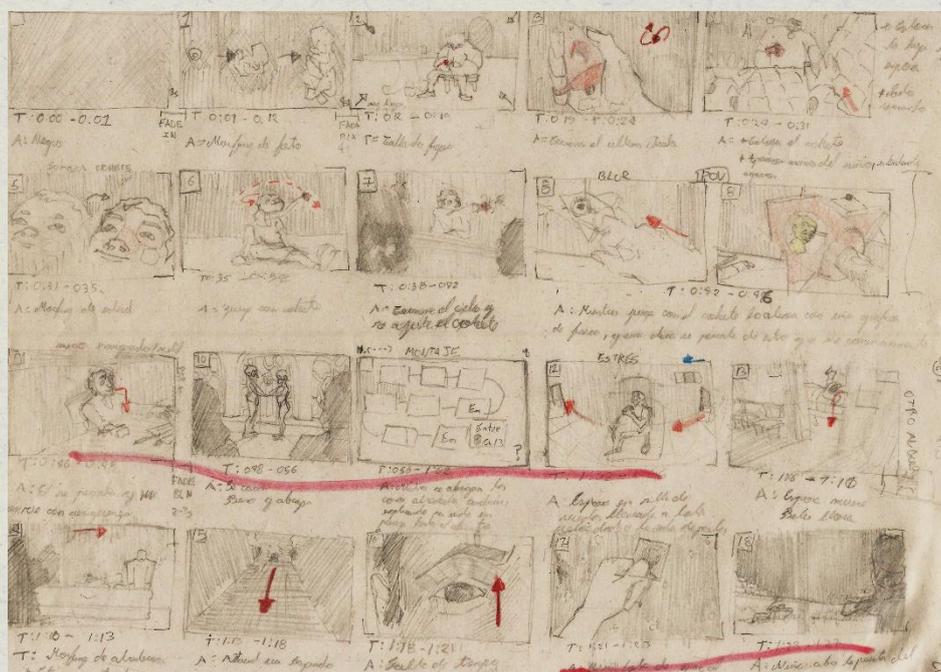


Figura 56 Proceso Guion Visual

Ya con estas dos referencias se empieza a hacer el storyboard (Ver Anexo A) y eventualmente el animatic para ya poder entrar a la fase de producción.

PRODUCCIÓN

ANIMACIÓN

Referencia

Antes de empezar el proceso de producción se tiene que tomar referencias de la vida real y para esto se graba a un modelo para entender los movimientos que se deben animar con mejor fluidez. Y para la referencia del cohete se imprimieron varias versiones en 3D hasta estar satisfecho con el resultado y poder usar esta pieza en los videos de referencia



Figura 57 Proceso Referencia 1



Figura 58 Proceso Referencia 2

Pencil Test

El pencil test consiste en dibujar todos los key frames y breaks para tener una estructura cimentada para los siguientes pasos.



Figura 59 Proceso Pencil Test 1

Clean Up

Ya teniendo el pencil test acabado, el siguiente paso es poner la línea final encima de este boceto terminando los inbetweens, así dándole fluidez a la animación.

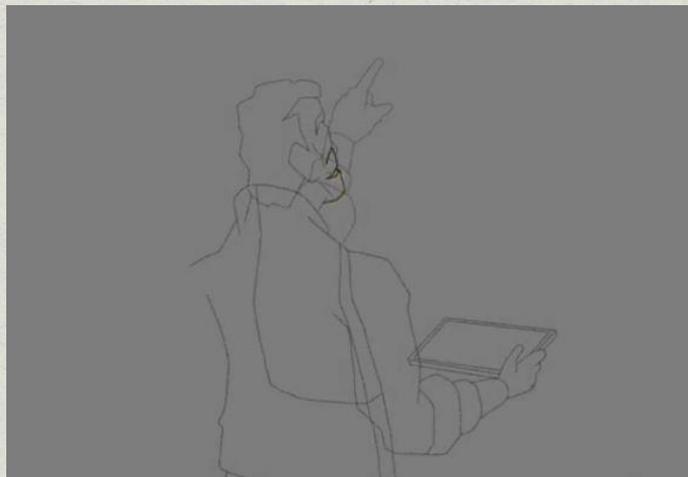


Figura 60 Proceso Clean Up 1

Color

Con la línea final se procede a rellenar cada celda de color para terminar el personaje.



Dificultades Producción

- Debido al tiempo que se tenía, se optó por hacer el pencil test basado en partes del cuerpo en lugar de dibujar en cada cuadro el cuerpo completo, ya que al principio del pencil test se demoraba casi todo un día en hacer 24 cuadros y a ese ritmo nunca se hubiese alcanzado.
- En color algunas celdas no se rellenaban bien debido a la línea que se escogió, afortunadamente existen opciones que cierran estos gaps en lugar de hacerlo manualmente
- Debido a la poca experiencia en animación al menos al principio de la producción algunas de las primeras escenas tienen un problema que por fortuna no se nota, el problema es que al momento de hacer color algunas líneas se ponían encima de otra tocó borrar estas zonas para poner algunas líneas provisionales con el fin que se rellene de mejor manera, el problema no paso a mayores ya que la mayoría de las escenas estaban bien hechas

Proceso de corrección

En el proceso de corrección aparte de los errores de siempre como partes mal pintadas o timing, una de las escenas que más se tuvo que corregir fue la primera, el cordón umbilical que se dibujó se estaba moviendo mucho y no se quedaba donde debía quedarse, se corrigió varias veces sin ningún mejoramiento hasta que se decidió volver a reanimar esa parte.



Figura 61 Proceso de corrección 1



Figura 62 Proceso de corrección 2

POSTPRODUCCIÓN

Compositing

El proceso de composición se divide en:

- Exportar
- Setear el programa
- Componer
- Corrección de color
- Efectos
- Filtros

Esta es la etapa más directa debido a que en esencia solo es unir lo que ya se tiene.

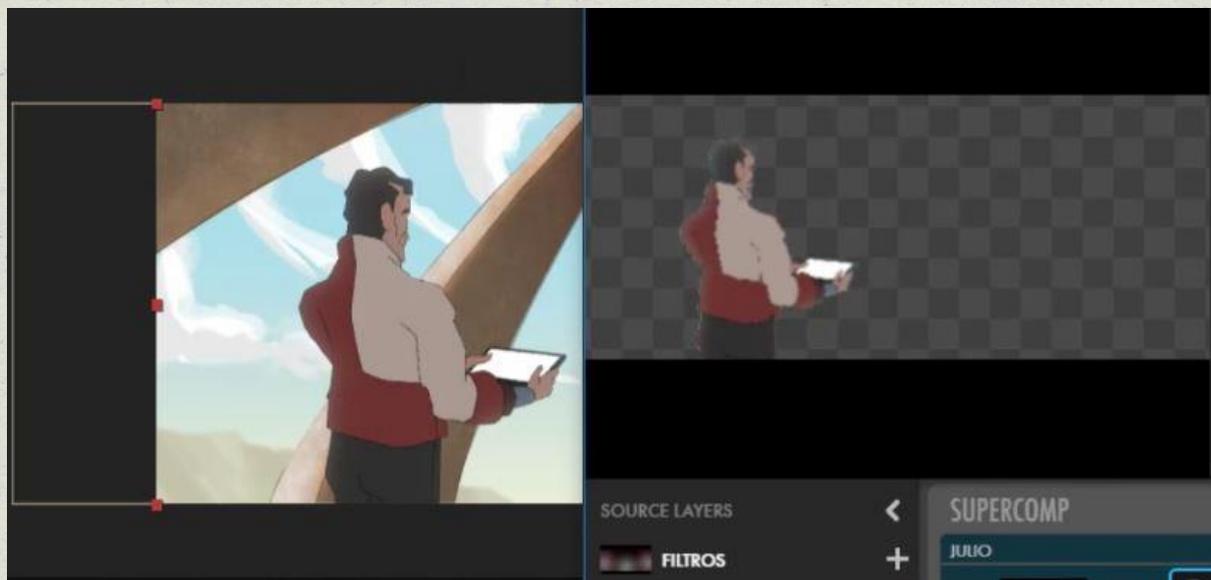


Figura 63 Proceso Compositing

Dificultades de postproducción

La mayoría de los problemas y dificultades recaía en problemas de render como pantallas negras, efectos que se veían diferentes en el render final o simplemente problemas del programa que se corregían fácilmente, sin embargo, hubo un problema en particular que puedo mencionar.

En la escena de timelapse del taller de Julio se usó una cantidad muy grande de trackmattes y pre-composiciones debido a que cada elemento del fondo era una capa individual, al tomar los personajes y usarlos como trackmates en la capa de luces y sombras uno de los personajes seguía donde estaba en la última sección y no desaparecía, por poco se borró todo y se volvió a setear pero el problema persistía, no hay una razón clara del por qué pero arriba del personaje que fallaba había una capa de una planta, poniendo esa capa como oculta (ni siquiera borrándola) simplemente se solucionó. Se cree era un problema de efectos debido a que, en esa zona, arriba y abajo del personaje casi todas las capas tenían correcciones de color o trackmattes.



Figura 65 Dificultades postproducción 1



Figura 64 Dificultades de postproducción 2

CONCLUSIONES

En conclusión, a lo largo de la realización de este corto se encontraron muchas dificultades las cuales con nuevas herramientas se lograron solucionar de una mejor manera. En cada fase del corto hay ciertas cosas que caben mencionar.

En la preproducción una de las cosas que más se aprendió fue el hecho de organizar, experimentar y probar distintos escenarios para que el trabajo en las siguientes etapas sea mucho más fácil y fluido. Otra de las cosas que cabe recalcar en esta etapa, es que si algo no funcionó aquí no funcionará en producción o postproducción.

En la producción intentando seguir una pipeline propia, resultó ser contraproducente y se debió volver a un workflow de trabajo más convencional resaltando la importancia y la razón de porque algunas cosas en diseño de pipeline no se cambian, una de las cosas que se pudo haber hecho mejor es la organización de carpetas y seteos de escenas en la etapa de animación, ya que como se dijo antes por seguir una pipeline propia se demoró mucho más un proceso que debió haber sido extremadamente fácil y directo.

En la postproducción por otro lado, cabe recalcar en cambio la gran importancia de seguir el orden tradicional de las cosas debido que a diferencia de la etapa de producción aquí si se llevó a cabo un pipeline tradicional haciendo el ritmo de trabajo y organización mucho más eficiente y llevadero.

Para concluir, se considera que aunque se cometieron muchos errores en el camino, el producto final resultante de este largo proceso logró llenar las expectativas que se tenían antes de empezar este gran proyecto, en el futuro cuando se vuelva a ver este corto, aunque se destaquen todos los problemas se espera también recordarlo con cariño y felicidad y que sea un motivante para proyectos futuros.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Roger Stevens Building, (2010). Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_brutalista#/media/Archivo:University_of_Leeds_\(4th_May_2010\)_053.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_brutalista#/media/Archivo:University_of_Leeds_(4th_May_2010)_053.jpg)

Biblioteca Geisel, (1970). Recuperado de <https://www.revistaad.es/arquitectura/articulos/libro-te-enamoraras-arquitectura-brutalista/29616>

Silla Generativa, (2019). Recuperado de <https://www.asidek.es/el-diseno-generativo-todas-las-posibilidades-para-optimizar-proyectos/>

Lighting Motorcycles, (2018). Recuperado de <https://redshift.autodesk.es/ejemplos-diseno-generativo/>

Lunar Core, (2014). Recuperado de <http://latestluxuryfashion.blogspot.com/2014/01/lunar-core.html>

Elevador espacial, (2018). Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/byZKn>

Base elevador, (2020). Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/18Pbde>

Personaje Mindgames, (2017). Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/324259241896814599/>

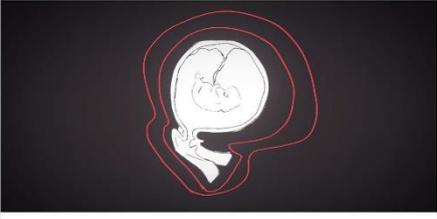
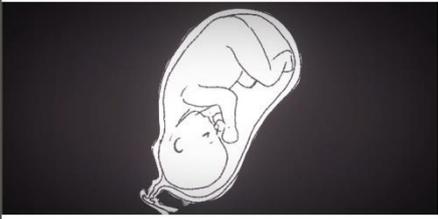
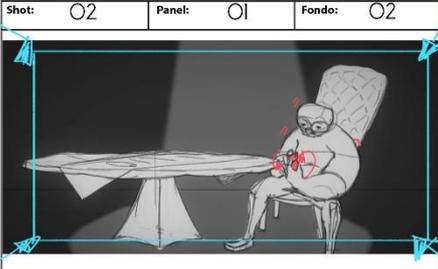
Personaje Mindgames 2, (2018). Recuperado de <https://elsenderodeyuasa.wordpress.com/2018/05/04/mind-game-2004/>

Ping Pong Animation, (2019). Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/540080180290979308/>

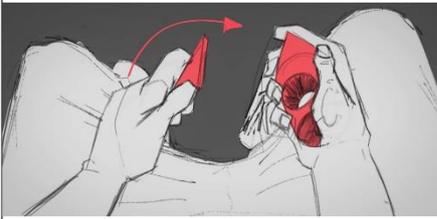
El Ilusionista, (2010). Recuperado de <https://edinburghfestival.list.co.uk/article/26097-the-illusionist-sylvain-chomets-animated-feature-creates-an-edinburgh-never-seen-before/>

Mind Games fondos, (2009). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=WY12J9Y6zOg&ab_channel=formerly

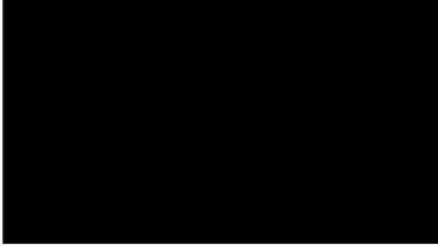
ANEXO A: STORYBOARD

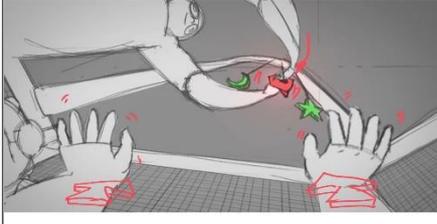
Shot: 01	Panel: 01	Fondo: 01	
			
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>FETO VA CRECIENDO DESDE EL PRIMER AL NOVENO MES</p> <p style="text-align: right;">DE 00:00 A 00:11</p>			
			
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>FETO TERMINA DE REPRODUCIRSE Y UNA LUZ BLANCA LO EMPIEZA A CUBRIR</p> <p>FADE A:</p> <p style="text-align: right;">DE 00:11 A 00:13</p>			
			
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>PAZRE SENTADO EN UNA SALA, ESTA INTENTANDO UNIR EL COHETE</p> <p style="text-align: right;">DE 00:16 A 00:20</p>			

Shot: N/A	Panel: N/A	Fondo: N/A	
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>LUZ BLANCA</p> <p>FADE A:</p> <p style="text-align: right;">DE 00:13 A 00:16</p>			

Shot: 02	Panel: 01	Fondo: 02	
			
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>PAZRE TERMINA DE ARMAR EL COHETE Y LO OBSERVA POR UN INSTANTE</p> <p>FADE A:</p> <p style="text-align: right;">DE 00:20 A 00:23</p>			

Shot: 03	Panel: 01	Fondo: 03	
			
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>POV</p> <p>JULIO ALZA LAS MANOS INTENTANDO ALCANZAR EL COHETE MIENTRAS EL PADRE LO COLOCA BIEN.</p> <p style="text-align: right;">DE 00:25 A 00:31</p>			

Shot: N/A	Panel: N/A	Fondo: N/A	
			
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>PANTALLA NEGRA</p> <p style="text-align: right;">DE 00:23 A 00:25</p>			

Shot: 04	Panel: 01	Fondo: 04	
			
<p style="text-align: center;">Diálogo, Acción y Notas</p> <p>MORFING</p> <p>LA CARA DE JULIO CAMBIA DESDE UN RECIEN NACIDO A TENER 12 AÑOS</p> <p style="text-align: right;">DE 00:31 A 00:34</p>			

Página
01/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ.
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR

Página
02/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ.
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

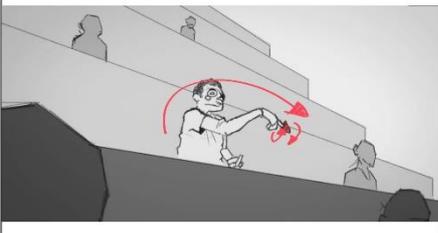
- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

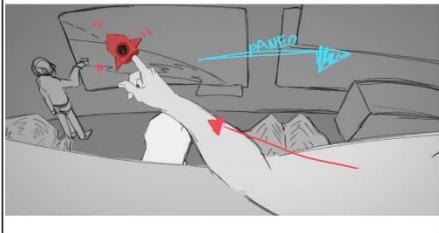
LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 05	Panel: 02	Fondo: 05
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>LA SOMBRA DEL COHETE SE PROYECTA EN SU ROSTRO</p> <p style="text-align: right;">DE 00:34 A 00:36</p>		

Shot: 06	Panel: 01	Fondo: 06
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>JULIO DE 12 AÑOS JUEGA CON EL COHETE, FINGIENDO QUE LO HACE VOLAR</p> <p style="text-align: right;">DE 00:36 A 00:38</p>		

Shot: 07	Panel: 01	Fondo: 07
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>SALTO TEMPORAL JULIO DE 20 AÑOS SIGUE JUGANDO CON EL COHETE</p> <p style="text-align: right;">DE 00:38 A 00:40</p>		

Shot: 08	Panel: 01	Fondo: 08
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>POV JULIO ALINEA EL COHETE CON UNA GRAFICA</p> <p style="text-align: right;">DE 00:40 A 00:45</p>		

Página
03/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

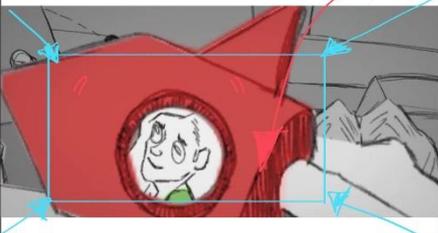
Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

-  ACCIONES
-  MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 08	Panel: 02	Fondo: 08
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>POV FERNANDA LO VUELVE A VER Y JULIO VUELVE ALINEAR EL COHETE, ESTA VEZ AL ROSTRO DE FERNANDA FADE A:</p> <p style="text-align: right;">DE 00:45 A 00:47</p>		

Shot: 09	Panel: 01	Fondo: 09
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>FERNANDA EXPLICA CON ENTUSIASMO LOS TIPOS DE PLANTAS QUE VE MIENTRAS LAS ACARACIA</p> <p style="text-align: right;">DE 00:47 A 00:49</p>		

Página
04/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

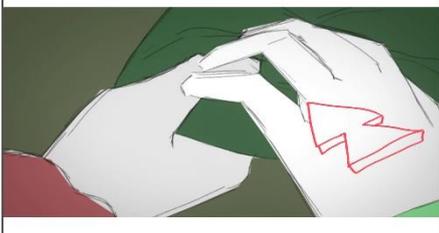
Notas

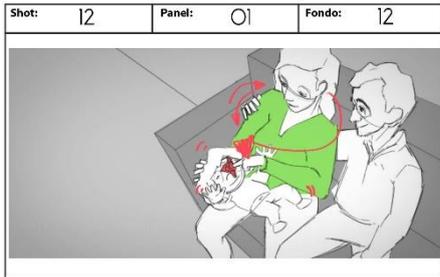
-  ACCIONES
-  MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

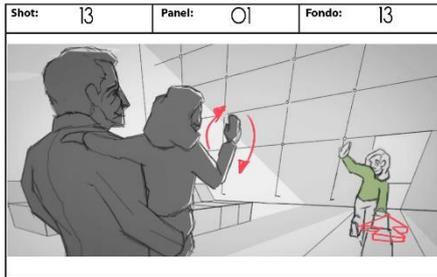
CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 10	Panel: 01	Fondo: 10
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>JULIO UN POCO CONFUNDIDO ASIENTE A FERNANDA MIENTRAS QUE EL TAMBIEN ESTA ACARICIANDO A LA PLANTA.</p> <p style="text-align: right;">DE 00:49 A 00:50</p>		

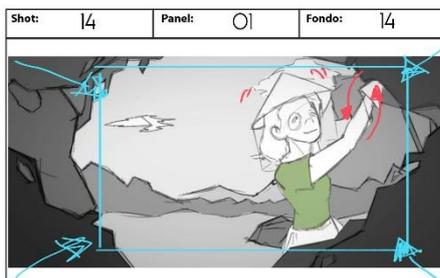
Shot: 11	Panel: 01	Fondo: 11
		
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>LA MANDO DE FERNANDA SE ACERCA CON TIMIDEZ A LA DE JULIO, TOMA SU MANO Y JULIO PARA DE ACARICIAR A LA PLANTA FADE A:</p> <p style="text-align: right;">DE 00:50 A 00:53</p>		



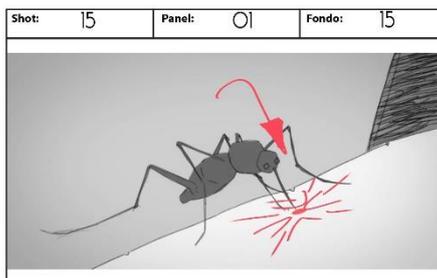
Diálogo, Acción y Notas
 FERNANDA ESTA JUGANDO CON EL COHETE CON LARA MIENTRAS JULIO ACARICIA EL HOMBRO DE FERNANDA
 DE 00:53 A 00:55



Diálogo, Acción y Notas
 FERNANDA SE DESPIDE DE JULIO Y LARA MIENTRAS CAMINA A LA ENTRADA DE EMBARCACIÓN
 DE 00:55 A 00:57



Diálogo, Acción y Notas
 FERNANDA ESTA RECOGIENDO UNAS MUESTRAS EN UNA SELVA TROPICAL INÓSPITA
 DE 00:57 A 00:59



Diálogo, Acción y Notas
 UNA ESPECIE DESCONOCIDA DE MOSQUITO PICA LA PIEL DE FERNANDA, LE SALE UN POCO DE SANGRE
 FADE A:
 DE 00:59 A 01:02

Página
 05/18

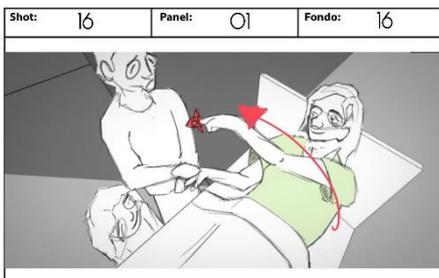
Animación Digital
COCOCI.USFO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

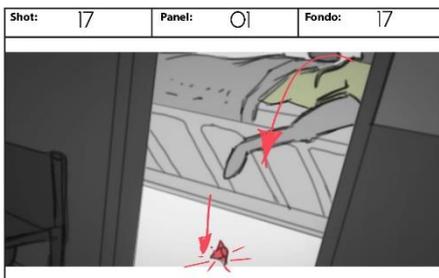
Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
 03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas
 ACCIONES
 MOVIMIENTOS DE CAMARA
 LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS
 CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR



Diálogo, Acción y Notas
 FERNANDA CON UN ASPECTO FAMELICO JUEGA CON EL COHETE MIENTRAS LARA OBSERVA. JULIO TOMA DE LA MANO A FERNANDA
 DE 01:02 A 01:05



Diálogo, Acción y Notas
 EL BRAZO DE FERNANDA CEDE Y EL COHETE CAE AL PISO.
 FADE A:
 DE 01:05 A 01:08

Página
 06/18

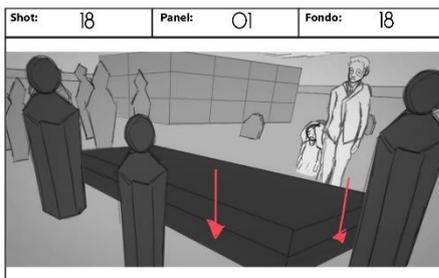
Animación Digital
COCOCI.USFO
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

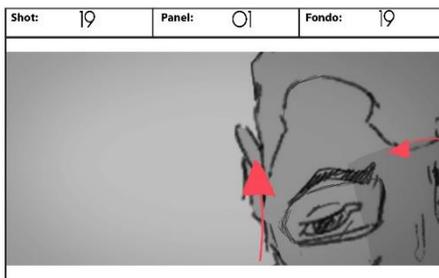
Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
 03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

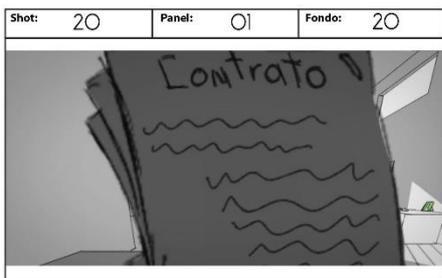
Notas
 ACCIONES
 MOVIMIENTOS DE CAMARA
 LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS
 CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR



Diálogo, Acción y Notas
 EL ATAUD DE FERNANDA BAJA LENTAMENTE MIENTRAS JULIO Y LARA OBSERVAN TRISTEMENTE.
 DE 01:08 A 01:11

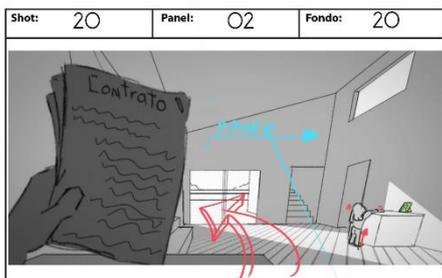


Diálogo, Acción y Notas
 JULIO MIRA PARA ABAJO LA ZANJA DE FERNANDA CON UNA EXPRECIÓN DE MELANCOLIA. JULIO LUEGO ALZA LA MIRADA UNA SOMBRA TAPA SU ROSTRO.
 DE 01:11 A 01:14



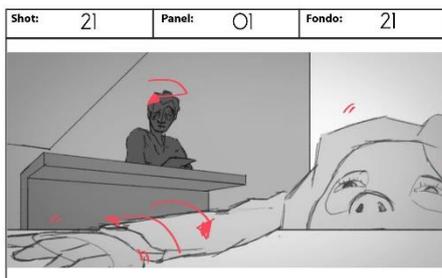
Diálogo, Acción y Notas

POV JULIO ESTA OBSERVANDO UN CONTRATO Y EN EL FONDO SE LOGRA VER A LARA FORCEJEANDO POR ALGO.
DE 01:14 A 01:17



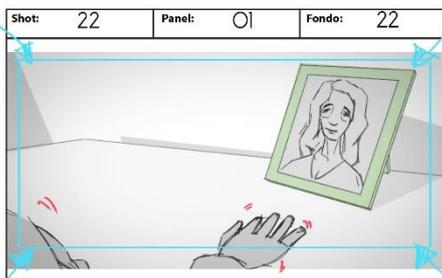
Diálogo, Acción y Notas

POV JULIO APARTA DE SU MIRADA EL CONTRATO Y SE REVELA A LARA INTENTANDO ALCANZAR UN MARCO
DE 01:14 A 01:17



Diálogo, Acción y Notas

JULIO MIRA A LARA CON UNA EXPRESION DE DUDA Y VUELVE A VER EL MARCO QUE LARA QUIERE ALCANZAR.
DE 01:17 A 01:20



Diálogo, Acción y Notas

LA MANO DE LARA INTENTA ALCANZAR SIN EXITO EL MARCO DE FOTOS CON UNA FOTO DE FERNANDA EN EL
DE 01:20 A 01:23

Página
07/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

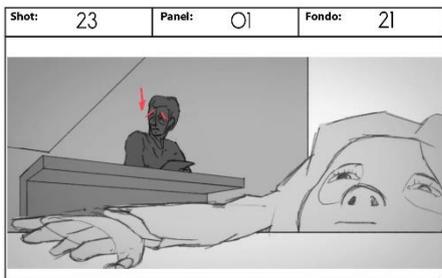
Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

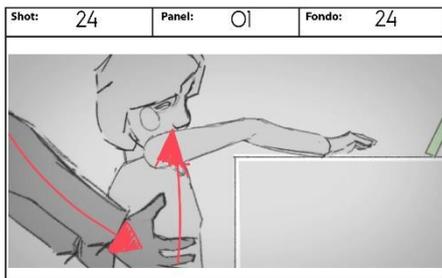
- ACCIONES
- MOMENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS
CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR



Diálogo, Acción y Notas

LA EXPRESION DE JULIO CAMBIA A UNA DE TRISTESA MIENTRAS LARA SIGUE INTENTANDO ALCANZAR EL MARCO.
DE 01:23 A 01:24



Diálogo, Acción y Notas

LAS MANOS DE JULIO SE ACERCAN A LARA Y LA ALZA CON SUAVIDAD. LARA SE SORPRENDE.
DE 01:24 A 01:28

Página
08/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

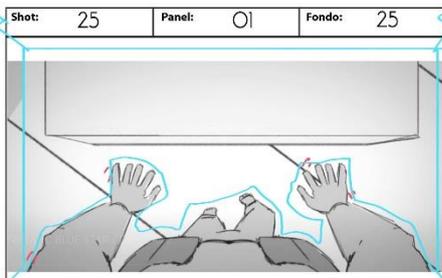
Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

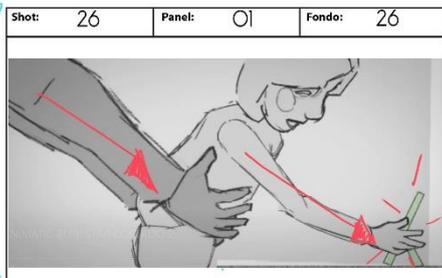
- ACCIONES
- MOMENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS
CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR



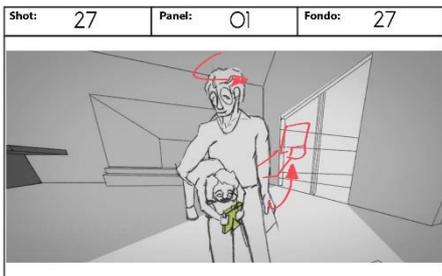
Diálogo, Acción y Notas

POV LARA OBSERVA COMO SU CUERPO SE DESPRENDE DEL SUELO Y VA MAS ARRIBA
DE 01:28 A 01:32

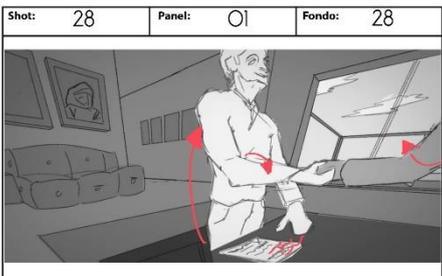


Diálogo, Acción y Notas

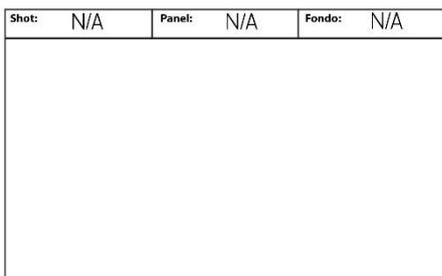
JULIO ACERCA EL CUERPO DE LARA AL MARCO DE FOTOS, LARA ENTUSIASMADA LOGRA COGER EL MARCO.
DE 01:32 A 01:36



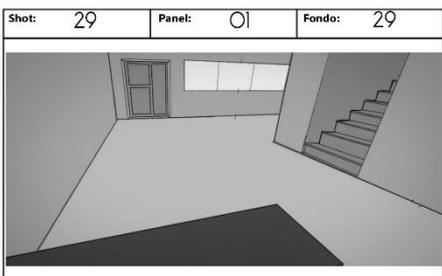
Diálogo, Acción y Notas
 JULIO MIRA CON TERNURA A LARA MIENTRA ELLA SIGUE OBSERVANDO EL MARCO. JULIO VUELVE A VER EL CONTRATO. FADE A: DE 01:36 A 01:39



Diálogo, Acción y Notas
 JULIO FIRMA EL CONTRATO Y LE DA LA MANO A SU NUEVO JEFE. FADE A: DE 01:29 A 01:43



Diálogo, Acción y Notas
 PANTALLA BLANCA
 FADE A: DE 01:43 A 01:46



Diálogo, Acción y Notas
 MONTAJE
 JULIO Y SU EQUIPO PLANIFICAN LA CONSTRUCCIÓN DEL ASCENSOR ESPACIAL. DE 01:46 A 01:55

Página
09/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
 SOBE E DESCE

Artista
 EMILIO PONGUILLO

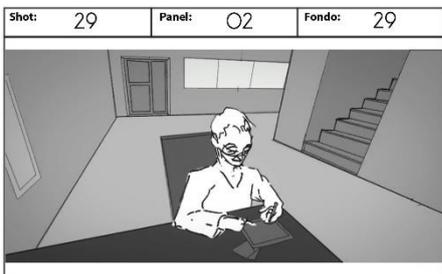
Duración
 03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

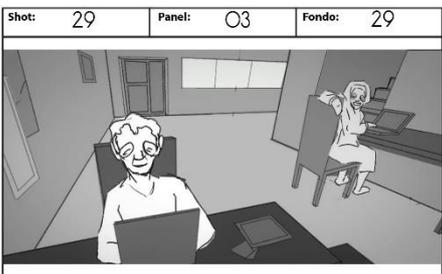
- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR



Diálogo, Acción y Notas
 SALTO TEMPORAL DE 01:46 A 01:55



Diálogo, Acción y Notas
 SALTO TEMPORAL DE 01:46 A 01:55

Página
10/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
 SOBE E DESCE

Artista
 EMILIO PONGUILLO

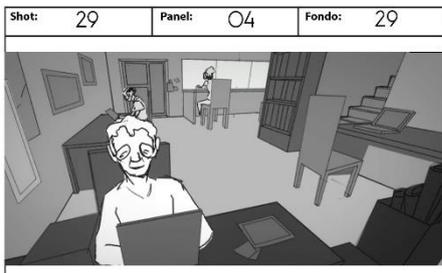
Duración
 03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

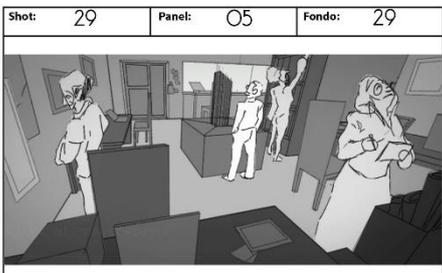
- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR



Diálogo, Acción y Notas
 SALTO TEMPORAL DE 01:46 A 01:55



Diálogo, Acción y Notas
 SALTO TEMPORAL DE 01:46 A 01:55

Shot: 29	Panel: 06	Fondo: 29
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>SALTO TEMPORAL, TERMINA PLANIFICACIÓN</p> <p style="text-align: right;">DE 01:46 A 01:55</p>		

Shot: 30	Panel: 01	Fondo: 30
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>MONTAJE DE COMO SE VA CONTRUYENDO EL ASCENSOR</p> <p style="text-align: right;">DE 01:55 A 02:08</p>		

Shot: 31	Panel: 01	Fondo: 31
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>SALTO TEMPORAL JULIO ESTAN EN LA BASE DEL ASCENSOR MONITOREANDO TODO</p> <p style="text-align: right;">DE 01:55 A 02:08</p>		

Shot: 30	Panel: 02	Fondo: 30
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ASCENSOR CONSTRUYENDOSE</p> <p style="text-align: right;">DE 01:55 A 02:08</p>		

Página
11/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 32	Panel: 01	Fondo: 32
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>JULIO ESTA DENTRO DEL ASCENSOR DANDO INSTRUCCIONES</p> <p style="text-align: right;">DE 01:55 A 02:08</p>		

Shot: 30	Panel: 03	Fondo: 30
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ASCENSOR CONSTRUYENDOSE</p> <p style="text-align: right;">DE 01:55 A 02:08</p>		

Página
12/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

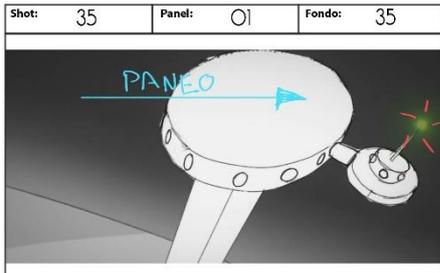
- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

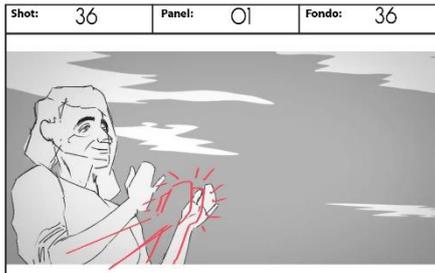
CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 33	Panel: 01	Fondo: 33
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ASCENSOR TERMINADO</p> <p style="text-align: right;">DE 01:55 A 02:08</p>		

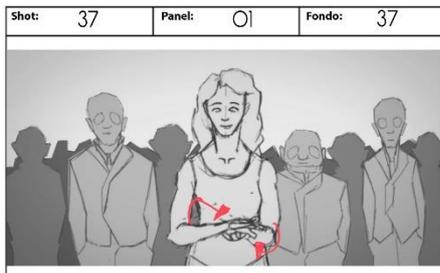
Shot: 34	Panel: 01	Fondo: 34
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ASCENSOR CONSTRUYENDOSE</p> <p style="text-align: right;">DE 01:55 A 02:08</p>		



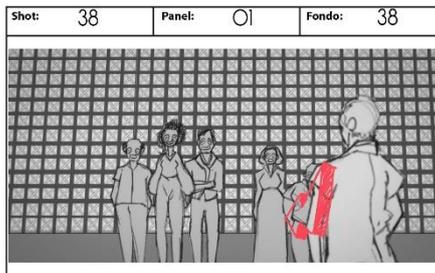
Diálogo, Acción y Notas
 VISTA PANORAMICA DE BASE ESPACIAL.
 DE 01:55 A 02:08



Diálogo, Acción y Notas
 MUJER APLAUDIENDO
 DE 02:08 A 02:09



Diálogo, Acción y Notas
 LARA YA MAYOR, APLAUDE CON ALEGRIA
 DE 02:09 A 02:12



Diálogo, Acción y Notas
 JULIO CAMINA HACIA LA PLATAFORMA JUNTO A SU EQUIPO
 DE 02:09 A 02:16

Página
 13/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ.
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
 SOBE E DESCE

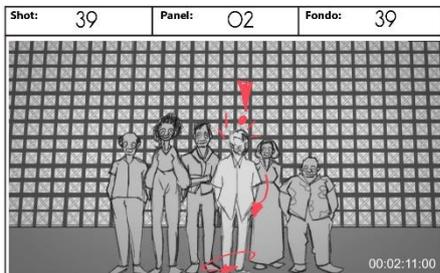
Artista
 EMILIO PONGUILLO

Duración
 03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

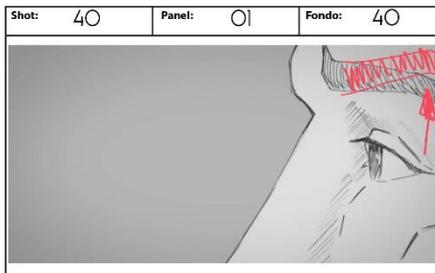
Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS
 CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR



Diálogo, Acción y Notas
 JULIO RECUERDA ALGO Y BUSCA ALGO EN SU BOLSILLO
 DE 02:09 A 02:16



Diálogo, Acción y Notas
 LARA CAMBIA SU EXPRESIÓN A UNA DE CURIOSIDAD
 DE 02:16 A 02:17

Página
 14/18

Animación Digital
COCOCI.USPQ.
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
 SOBE E DESCE

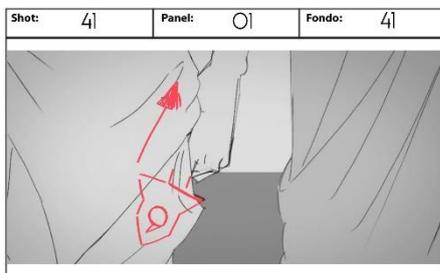
Artista
 EMILIO PONGUILLO

Duración
 03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

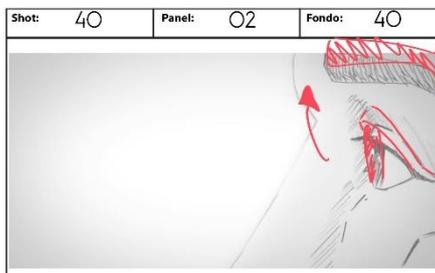
Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS
 CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR



Diálogo, Acción y Notas
 JULIO SACA DE SU BOLSILLO LENTAMENTE EL COHETE
 DE 02:17 A 02:19



Diálogo, Acción y Notas
 LARA SE CONMUEVE
 DE 02:19 A 02:22

Shot: 42	Panel: 01	Fondo: 42
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>JULIO RIE FUERTEMENTE MIENTRAS SOSTIENE EL COHETE CON SU DEDO</p> <p style="text-align: right;">DE 02:22 A 02:24</p>		

Shot: 43	Panel: 01	Fondo: 43
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>LARA ESTÁ ESTUPEFACTA E INMOBIL. ALADO SUYO APARECE UNA VISIÓN DE SU MADRE.</p> <p style="text-align: right;">DE 02:24 A 02:26</p>		

Shot: 44	Panel: 01	Fondo: 44
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>JULIO SE ROMPE Y BAJA LA MIRADA A PUNTO DE LLORAR. EL ASCENSOR EMPIEZA A SUBIR</p> <p style="text-align: right;">DE 02:26 A 02:29</p>		

Shot: 45	Panel: 01	Fondo: 45
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>POV LARA AUN INMOBIL SE VA OCULTANDO POCO A POCO POR EL ASCENSOR.</p> <p style="text-align: right;">DE 02:29 A 02:33</p>		

Animación Digital
COCOCI USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 46	Panel: 01	Fondo: 46
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>JULIO SE SECA LAS LAGRIMAS Y ALZA EL COHETE CON TODAS SUS FUERZAS.</p> <p style="text-align: right;">DE 02:33 A 02:37</p>		

Shot: 47	Panel: 01	Fondo: 47
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>TIMELAPSE ASCENSOR SUBE RAPIDAMENTE MIENTRAS SE HACE DIA Y NOCHE DOS VECES</p> <p style="text-align: right;">DE 02:37 A 02:41</p>		

Animación Digital
COCOCI USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHIEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 48	Panel: 01	Fondo: 48
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>ASCENSOR SUBE A TODA VELOCIDAD Y LA CAMARA LO SIGUE</p> <p style="text-align: right;">DE 02:41 A 02:44</p>		

Shot: 49	Panel: 01	Fondo: 49
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>EL ASENSOR TERMINA DE SUBIR Y UNAS ROCAS SALEN FLOTANDO POR LA FALTA DE GRAVEDAD</p> <p style="text-align: right;">DE 02:44 A 02:50</p>		

Shot: 50	Panel: 02	Fondo: 50
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>EL ASCENSOR SE ACOPLA Y LAS LUCES ROJAS SE TORNAN VERDES</p> <p style="text-align: right;">DE 02:44 A 02:50</p>		

Shot: 51	Panel: 01	Fondo: 51
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>MONTAJE DE LUCES EN LA ESTACIÓN TORNANDOSE VERDES TAMBIEN</p> <p style="text-align: right;">DE 02:50 A 02:52</p>		

Shot: 51	Panel: 02	Fondo: 51
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>MONTAJE DE LUCES EN LA ESTACIÓN TORNANDOSE VERDES TAMBIEN</p> <p style="text-align: right;">DE 02:50 A 02:52</p>		

Shot: 52	Panel: 01	Fondo: 52
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>FLASHBACKS DE TODAS LAS ESCENAS QUE APARECE JULIO, FERNANDA Y LARA JUNTOS</p> <p style="text-align: right;">DE 02:52 A 02:55</p>		

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot: 53	Panel: 01	Fondo: 53
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>EL COHETE FLOTA EN EL ESPACIO Y UNA UNICA ESTRELLA VERDE TITILEA CON FUERZA</p> <p style="text-align: right;">DE 02:55 A 03:06</p>		

Shot: N/A	Panel: N/A	Fondo: N/A
<p>Diálogo, Acción y Notas</p> <p>PANTALLA NEGRA</p> <p style="text-align: right;">DE 02:55 A 03:06</p>		

Producción
SOBE E DESCE

Artista
EMILIO PONGUILLO

Duración
03 MINUTOS 06 SEGUNDOS

Notas

- ACCIONES
- MOVIMIENTOS DE CAMARA

LA ANIMACIÓN ES 2 MINUTOS CON 56 SEGUNDOS SIN CONTAR LAS PANTALLAS BLANCAS Y NEGRAS

CANCION: SHEGEO SEKITO - BLUE STAR

Shot:	Panel:	Fondo:
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

Shot:	Panel:	Fondo:
<p>Diálogo, Acción y Notas</p>		

