

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Lost One**

**Emilia Naranjo Díaz**

**Animación Digital**

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

Quito, 19 de diciembre de 2024

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Lost One**

**Emilia Naranjo Díaz**

**Nombre del profesor, Título académico**

**José David Larrea Luna**

Quito, 19 de diciembre de 2024

## **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: Emilia Naranjo Díaz

Código: 00321590

Cédula de identidad: 1722558630

Lugar y fecha: Quito, 19 de diciembre de 2024

## **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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

Lost One es un corto animado que tiene la finalidad de mostrar a los espectadores lo que significa el amor incondicional de Dios. La historia sigue a un pastor y su oveja perdida, sobre que tan lejos está dispuesto a llegar para salvarla. Esta es una historia basada en la parábola de la oveja perdida, pero ambientada en un mundo de fantasía, en donde la emoción principal es el amor. El objetivo de este proyecto es dar a conocer ese amor a las personas y brindarles el mensaje de que sin importar que tan perdidos estén, siempre hay alguien dispuesto a encontrarlos.

Palabras clave: amor, amor incondicional, Dios, fantasía, magia, sacrificio

## **ABSTRACT**

Lost One is an animated short film that aims to show the viewers the meaning of God's unconditional love. The story follows a shepherd and his lost sheep, and how far he is willing to go to save it. This is a story based on the parable of the lost sheep, but set in a fantasy world where the main emotion is love. The objective of this project is to make that love be known by people and give them the message that no matter how lost they are, there is always someone willing to find them.

Key words: love, unconditional love, God, fantasy, magic, sacrifice

## TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	11
2. Ficha técnica.....	12
2.1 Tipo de producto.....	.....
2.2 Nombre del cortometraje.....	.....
2.3 Dirección de animación.....	.....
2.4 Storyline.....	.....
2.5 Musicalización y sonorización.....	.....
2.6 Técnica.....	.....
2.7 Duración.....	53
2.8 Formato.....	.....
2.9 Año de producción.....	.....
2.10 Dirección de proyecto.....	.....
Portada.....	13
3. Preproducción.....	14
3.1 Investigación.....	15
3.1.1 Parábola.....	.....
3.1.2 Parábola de la oveja perdida.....	.....
3.1.3 Adaptaciones.....	.....
3.1.4 Ovejas y el rebaño.....	.....
3.1.5 Anatomía de la oveja.....	.....
3.1.6 Pastores.....	.....
3.1.7 Implementos tradicionales del pastor.....	.....
3.1.8 Árbol de algodón.....	.....
3.2 Idea.....	26
3.3 Referencias visuales.....	27
3.4 Diseño de personajes.....	28
3.4.1 Bocetos.....	29
3.4.2 Pastor.....	30
3.4.3 Ovejas.....	34
3.5 Storyboard/ Animatic.....	38
3.6 Fondos.....	40
3.7 Referencias.....	42
4. Producción.....	44

4.1 Pencil Test .....	45
4.2 Cleanup.....	47
4.3 Color .....	49
5. Post Producción .....	51
5.1 Post & Compositing .....	52
5.2 Musicalización.....	54
5.3 Dificultades.....	56
6. Conclusiones.....	57
Referencias Bibliográficas.....	58
Anexo A: Storyboard.....	60

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1 Jesús contando parábolas .....	15
Figura #2 Cordero.....	16
Figura #3 Jesús pastor .....	17
Figura #4 Rebaño de ovejas.....	19
Figura #5 Oveja moteada de Beluah .....	20
Figura #6 Oveja Texel.....	20
Figura #7 Oveja de cola gorda .....	20
Figura #8 Partes de la oveja.....	21
Figura #9 Anatomía de la oveja .....	21
Figura #10 Rebaño con su pastor.....	22
Figura #11 Pastor húngaro .....	23
Figura #12 Suba húngara .....	23
Figura #13 Pastor bíblico .....	23
Figura #14 Bolsa de cuero .....	23
Figura #15 Cayado.....	23
Figura #16 Honda .....	24
Figura #17 Flauta de pastoreo.....	24
Figura #18 Algodón .....	25
Figura #19 Ceibo de algodón .....	25
Figura #20 Referencias de personajes.....	27
Figura #21 Referencias de fondos.....	27
Figura #22 Bocetos de ovejas .....	29
Figura #23 Bocetos de pastor .....	29
Figura #24 Character pack pastor A .....	31
Figura #25 Character pack pastor B.....	32
Figura #26 Character pack pastor C.....	33
Figura #27 Character pack oveja A .....	35
Figura #28 Character pack oveja B .....	36
Figura #29 Comparación de personajes .....	37

Figura #30 Storyboard.....	39
Figura #31 Backgrounds finales.....	41
Figura #32 Referencias A.....	43
Figura #33 Referencias B.....	53
Figura #34 Referencias C.....	43
Figura #35 Linetest A.....	46
Figura #36 Linetest B.....	46
Figura #37 Linetest C.....	46
Figura #38 Cleanup A.....	48
Figura #39 Cleanup B.....	53
Figura #40 Cleanup C.....	48
Figura #41 Color A.....	50
Figura #42 Color B.....	50
Figura #43 Color C.....	50
Figura #44 Nodos.....	53
Figura #45 Efectos de glow A.....	53
Figura #46 Efectos de glow B.....	53
Figura #47 Avances musicales.....	55

## 1. INTRODUCCIÓN

Lost One fue creado con el propósito de mostrar visualmente y de manera creativa el amor incondicional de Dios. Toma como referencia principal la parábola de la oveja perdida, sin embargo, está ambientado en un mundo fantástico donde existen elementos mágicos que aportan un aire nuevo a la historia. Es por esa razón que este cortometraje fue animado en 2D de manera tradicional, donde se utilizaron distintos estilos visuales para traerlo a la vida. Gracias a este tipo de animación se pudo explotar el potencial creativo para crear el mundo y la narrativa que formarían a Lost One. Además, es ese toque mágico y sentimental lo que permite que esta no sea un producto audiovisual más, sino que pueda ir más allá y llegar a los corazones de las personas.

### 1.1 Sinópsis

En los valles de una tierra fantástica vive un pastor que cuida de sus ovejas mágicas de algodón. Por las mañanas las lleva al riachuelo para que beban y las deja pastar por el valle, pero nunca las deja ir cerca del peligroso camino que lleva a la montaña. Por las noches, las ovejas descansan en las ramas del viejo árbol de algodón para recargar su magia y energía. Un día, una nueva oveja brota del árbol y resulta ser una bastante revoltosa, pero el pastor la ama a pesar de esto. Una noche, la oveja distraída por una luciérnaga, termina alejándose del árbol y adentrándose en el camino hacia la montaña. La oveja en su emoción no se da cuenta de que se ha perdido. Llena de miedo al ver las sombras y aterradores paisajes termina escondiéndose en una cueva. El pastor al despertar ve que falta una de sus ovejas y decide ir en busca de ella. Siguiendo el rastro de la oveja el pastor se embarca hacia la montaña, pasando por el abrasador desierto y escalando la empinada montaña durante una fuerte tormenta. Finalmente, el pastor encuentra la cueva donde se esconde la oveja. Esta, se asusta al inicio, pero al reconocer a su pastor se calma. Sin embargo, aparece el monstruo que vive ahí. Cuando el monstruo ataca al pastor, la oveja intenta protegerlo, ahuyentando al monstruo de sombras con lo último de su magia. Conmovido al ver como la oveja da la vida por él, el pastor sopla un poco de polvo mágico del árbol sobre la oveja y esta vuelve a la vida y recupera su brillo. A la mañana siguiente, el pastor carga a la oveja en sus hombros y emprenden el camino de vuelta a casa llenos de alegría de poder estar juntos otra vez.

## 2. FICHA TÉCNICA

### 2.1 TIPO DE PRODUCTO

Corto Animado

### 2.2 NOMBRE DEL CORTOMETRAJE

Lost One

### 2.3 DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN

Emilia Naranjo

### 2.4 STORYLINE

Un pastor cuida de sus ovejas mágicas, un día una de estas se pierde y él atraviesa por varias situaciones adversas para regresarla a casa.

### 2.5 MUSICALIZACIÓN Y SONORIZACIÓN

Murdock

### 2.6 TÉCNICA

Animación 2d

### 2.7 DURACIÓN

7 minutos

### 2.8 FORMATO

Ultra Wide - 21:9

### 2.9 AÑO DE PRODUCCIÓN

2024

### 2.10 DIRECCIÓN DE PROYECTO

Karla Chiriboda

# LOST ONE

A SHORT FILM BY EMILIA NARANJO



## 3

## PREPRODUCCIÓN

INVESTIGACIÓN — IDEA — REFERENCIAS VISUALES — DISEÑO DE PERSONAJES  
STORYBOARD — FONDOS — REFERENCIAS



# 3.1 INVESTIGACIÓN

## 3.1.1 PARÁBOLA

Una parábola usualmente se utiliza para comparar dos cosas distintas con el objetivo de explicar o reflexionar sobre lo poco familiar por medio de lo familiar. Según Gil, (2019): “un recurso pedagógico que los maestros antiguos utilizaban para transmitir a sus alumnos grandes verdades en relatos pequeños tipo cuentos”.



Figura 1: Jesús contando parábolas.

En estas historias, se acomodaba lo sucedido y lo transformaban en cuentos atractivos o historias fáciles de comprender, con el fin de transmitir una verdad clara, sencilla, práctica y recordable. Estas son algunas características:

1. Son diseñadas para que quienes las escuchaban sean motivados a “accionar más que a pensar”.
2. Es un recurso no solo pedagógico sino relacional ya que se expresan mediante ella, verdades que pueden ser incómodas de manera “masticable” o “fácil de digerir”.
3. persuasivas, ya que se cimentaban en experiencias conocidas por todos, haciendo que las verdades que transmitan sean fáciles de recordar, accesibles y confortativas de una manera no agresiva.
4. Lo más importante es que en estas siempre hay “un elemento sorpresivo y novedoso que llama a la reflexión e inspira a la decisión” (Nelson, 1977).

## 3.1.2 PARÁBOLA DE LA OVEJA PERDIDA

### LUCAS 15: 3-7 (NTV)

“**3** Entonces Jesús les contó la siguiente historia: **4** «Si un hombre tiene cien ovejas y una de ellas se pierde, ¿qué hará? ¿No dejará las otras noventa y nueve en el desierto y saldrá a buscar la perdida hasta que la encuentre? **5** Y, cuando la encuentre, la cargará con alegría en sus hombros y la llevará a su casa. **6** Cuando llegue, llamará a sus amigos y vecinos y les dirá: “Alégrense conmigo porque encontré mi oveja perdida”. **7** De la misma manera, ¡hay más alegría en el cielo por un pecador perdido que se arrepiente y regresa a Dios que por noventa y nueve justos que no se extraviaron!”

El evangelio de Lucas relata la historia de un hombre que tiene cien ovejas y al perder una, deja a las noventa y nueve para ir en busca de la oveja que se perdió. Al encontrar a la oveja, se alegra y con gozo la carga en sus hombros para traerla de vuelta.

La enseñanza principal de esta parábola es: el gozo que sintió el hombre por esa única oveja que halló. El hombre, en este caso, representa a Dios, que sale en busca de nosotros y se pone contento cuando una de sus criaturas vuelve a sus brazos y celebra al que estaba perdido pero fue encontrado (Gil, 2019).



Figura 2: Cordero.

Se encuentran varios personajes que contienen distintos significados:

1. **Las 100 ovejas:** El numero de ovejas representa un rebaño de tamaño medio, es decir, no era ni muy grande (200 cabezas) ni muy pequeño (20). En este caso, tener un rebaño de cien ovejas hace referencia a que el hombre no era ni rico ni pobre, sino de "clase media". Esto significa que la parábola estaba dirigida por un publico ni rico ni pobre sino para todos.
2. **La oveja perdida:** s ovejas son animales que se pierden constantemente por o que representa a todas las personas que consciente o inconscientemente están alejados de Dios.
3. **El hombre que sale a buscarla:** se entiende que es un pastor. Este hombre representa a Dios, quien tiene la iniciativa de salir en busca de nosotros.



Figura 3: Jesús pastor.

### 3.1.3 ADAPTACIONES

Una adaptación es el proceso de modificar una obra original para presentarla en un formato o contexto diferente, manteniendo la esencia de la historia. Esta historia ha tenido varias adaptaciones a lo largo del tiempo como por ejemplo:

La mayoría de adaptaciones de esta parábola son videos de enseñanza bíblica para niños.

**Superbook:** <https://www.youtube.com/watch?v=hXLt3JjdmgI>

Serie para niños que sigue la historia de un grupo de niños y un robot que aprenden sobre la biblia con la ayuda de un libro que les permite viajar en el tiempo.

**Max 7:** <https://www.youtube.com/watch?v=tyWZeOlaRo4>

Librería de videos en donde se relatan historias de la biblia con animaciones. En este video corto se cuenta la historia de la oveja perdida de manera grafica y sin diálogos.

**Trent Vineyard:** <https://www.youtube.com/watch?v=yUjpxwN4dfM>

Un video life action narrado que sigue la historia de un pastor mientras busca a su oveja perdida.

**The Lost Lamb:** cuento e ilustrado que sigue la parábola de la oveja perdida.

**Lost and Found:** Libro para niños que toma varias referencias bíblicas sobre ovejas y pastores.

**Reckless Love:** canción de Cory Asbury que describe el amor de Dios por las personas que siempre va a buscarlas. Menciona a la oveja perdida y a las 99 ovejas restantes.

### 3.1.4 OVEJAS Y EL REBAÑO

Las ovejas son mamíferos herbívoros que normalmente habitan en cualquier lugar con arbustos bajos o pastos. Tienen un temperamento dócil y tranquilo, pero al ser animales presa siempre tienen el instinto de reaccionar ante una amenaza, lo que se hace difícil de controlar (González, 2022). Son animales desconfiados por naturaleza. Al ser animales diseñados para estar en grupo, si son aisladas sufren estrés e incluso depresión o pánico.

En el rebaño se puede encontrar a una oveja guía, que es a quien el rebaño sigue para buscar alimento o huir. Es esta oveja la que el pastor guía para mover al rebaño. Son animales que pueden reconocerse entre sí desde el nacimiento mediante el olfato. Además, son capaces de reconocer su nombre, así como diferenciar caras humanas y de otras ovejas.



Figura 4: Rebaño de ovejas.

Se puede caracterizar a las ovejas dependiendo de su propósito (carne, leche, lana), el tipo de pelaje, el color de su cara y/o por características físicas específicas. Estas son algunas razas:

**Cara moteada de Beulah:** se caracterizan por tener la cara negra moteada de blanco. Tanto la cara como las patas son iguales (negras con blanco) y su vellón es blanco. Esta especie no tiene cuernos.

**Texel:** ovejas de lana media o de carne. Conocidas como "tipo cordero" producen lana pero usualmente se las cría por su carne. Representan el 15% de la población ovina.

**Oveja de cola gorda:** Pueden almacenar grandes cantidades de grasa en la cola. Principalmente se encuentran en África, Medio Oriente y Asia. Constituyen el 25% de la población de ovina. Los rebaños que se describen en la biblia, en su mayoría eran de Ovejas de cola gorda.



Figura 5: Oveja moteada de Beluah.



Figura 6: Oveja Texel.



Figura 7: Oveja de cola gorda.

### 3.1.5 ANATOMÍA DE LA OVEJA

La anatomía de la oveja incluye cabeza, cuello, torso, extremidades, órganos internos como el corazón, pulmones, y sistema digestivo, entre otros. A continuación se detallan más a profundidad.

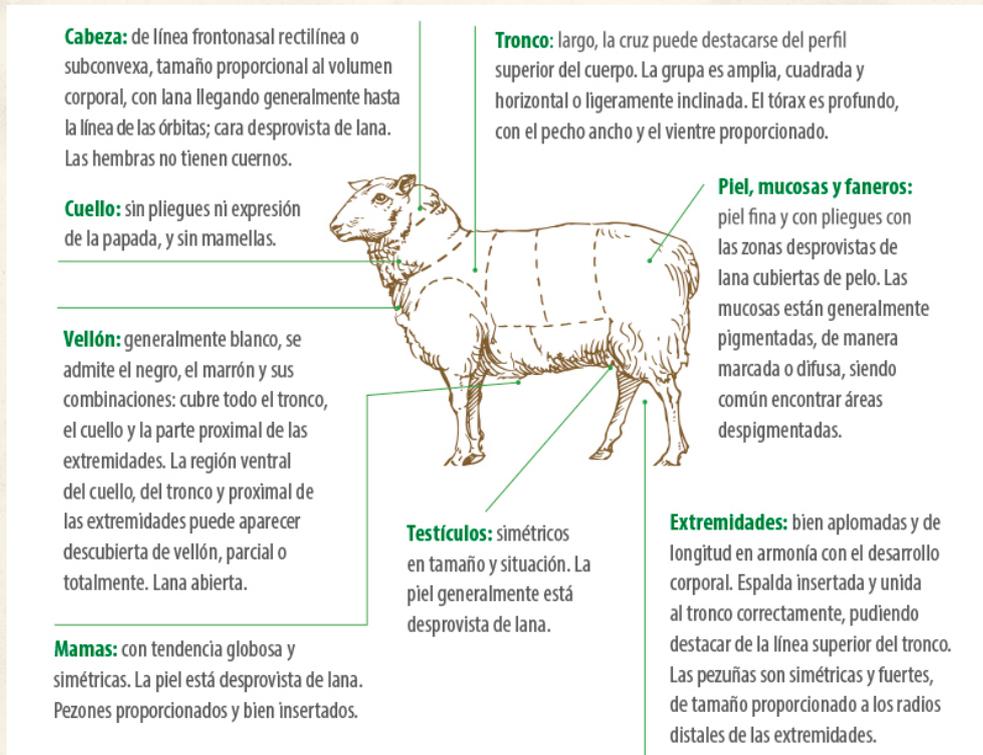


Figura 8: Partes de la oveja.

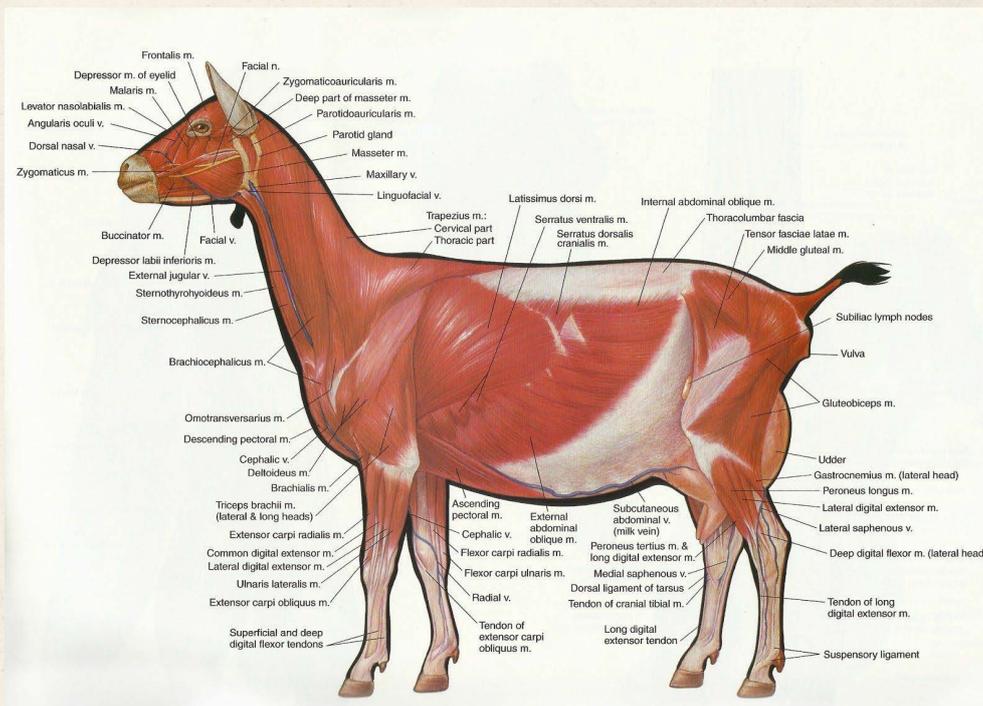


Figura 9: Anatomía de la oveja.

### 3.1.6 PASTORES

Son los encargados de pastorear a las ovejas, encontrar alimento para ellas y protegerlas. Es un oficio que se pasa de generación en generación y frecuentemente es el más joven de la familia quien se encarga de esto. El pastor debe tener la habilidad para separar a las ovejas mediante sonidos o silbidos que las ovejas reconocen como un llamado.



Figura 10: Rebaño con su pastor.

Cuando una oveja se pierde, el pastor va a buscarla porque esta le costó algo; ya sea dinero o le tiene un cariño especial. Al encontrar a la oveja descarriada, el pastor le rompía la pata para enseñarle una lección de obediencia.

Durante el tiempo que se sanaba, el pastor cargaba a la oveja en sus hombros y como resultado se formaba un vínculo entre oveja y pastor. De este modo la oveja aprendía a quedarse cerca del pastor y no alejarse del rebaño (Steppes of Faith, 2020).

Algunas de las actividades que realiza un pastor son:

1. **Nombrar a las ovejas**
2. **Guiar a las ovejas:** va delante de ellas para protegerlas de algún ataque y para guiarlas por el camino que deben ir.
3. **Buscar alimento y fuentes de agua para el rebaño:** en el caso de no haber suficiente pasto (especialmente en invierno), el pastor se encarga de conseguir alimento para las ovejas. Además debe encontrar una fuente de agua que sea fácil de acceder y limpia. Usualmente son estanques o riachuelos pequeños y pacíficos ya que las ovejas se asustan fácilmente con corrientes de agua rápidas (Wight, 1953).

### 3.1.7 IMPLEMENTOS TRADICIONALES DEL PASTOR

1. **Vestuario:** túnica de algodón sencilla con un cinto de cuero. Sobre esto llevaban un vestido llamado “aba” que estaba hecho de pelo de camello que le servía como impermeable y para calentarse por las noches.



Figura 11: Pastor húngaro.



Figura 12: Suba húngara.



Figura 13: Pastor bíblico.

2. **Bolsa:** un saco hecho de piel seca o cuero en donde llevaba alimentos con frutos secos.



Figura 14: Bolsa de cuero.

3. **Cayado:** Una vara larga (aprox. 2m) que la mayoría de las veces tiene un gancho en un extremo. El gancho se envuelve en los cuernos o incluso el cuello de la oveja para liberarla si es que quedaba atrapada en arbustos o en agujeros.



Figura 15: Cayado.

4. **Honda:** no solo usada contra animales o ladrones sino también para dirigir a las ovejas. El pastor lanzaba una piedra cerca de la oveja que se iba descarriando para llevarla de vuelta al rebaño.



Figura 16: Honda.

2 **Flauta:** hecha de caña y el pastor siempre la llevaba consigo. Las notas que producía eran en tono menor. El pastor tocaba melodías tanto como para él como para las ovejas, en especial si estaba alegre.



Figura 17: Flauta de pastoreo.

### 3.1.8 ÁRBOL DE ALGODÓN

El Ceibo puede alcanzar los 60 metros de alto, es un árbol frondoso y su tronco puede llegar a medir hasta 3 metros. El tronco además está recubierto por espinas. Los ovillos de lana o seda son más livianos que el algodón, es una fibra flotante flotante y resistente al agua (Equipo LS, 2022).



Figura 18: Algodón.



Figura 19: Ceibo de algodón.

## 3.2 IDEA

Esta idea surgió a partir de la parábola de la oveja perdida. Esta parábola cuenta la historia de como un pastor abandona a sus ovejas por salir en busca de una única que se ha perdido.

Si bien ya se conoce el final de esta historia, el objetivo de este corto fue relatar el intermedio. Cómo fue el viaje del pastor, que pasó una vez que encontró a la oveja y su camino de vuelta a casa. Además, al ser una historia universal, se podía aplicar en cualquier contexto, por lo que se tomo la decisión de ambientarla en un mundo fantástico para darle un giro más interesante a la historia.

De esta manera, surgió Lost One, una historia que busca relatar lo que es ser amado y amar incondicionalmente por medio de una tierna historia entre un pastor y su oveja.



## 3.3 REFERENCIAS VISUALES

Las referencias visuales sirven para tener una idea de cómo va a ser el look final del corto. No es algo que se debes copiar, sino más bien para tener una inspiración de mood, color y estriño que se usarán en el proyecto.

Para este cortometraje se decidió utilizar un estilo simple, con colores planos y línea a color.

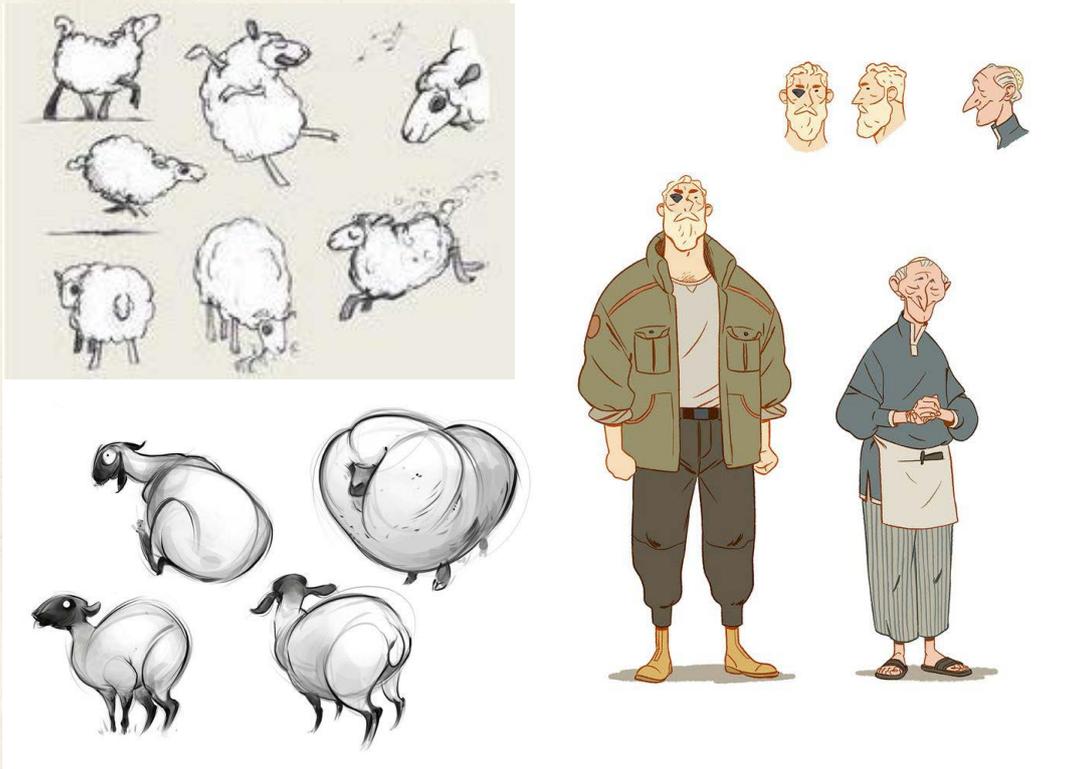


Figura 20: Referencias de personajes.

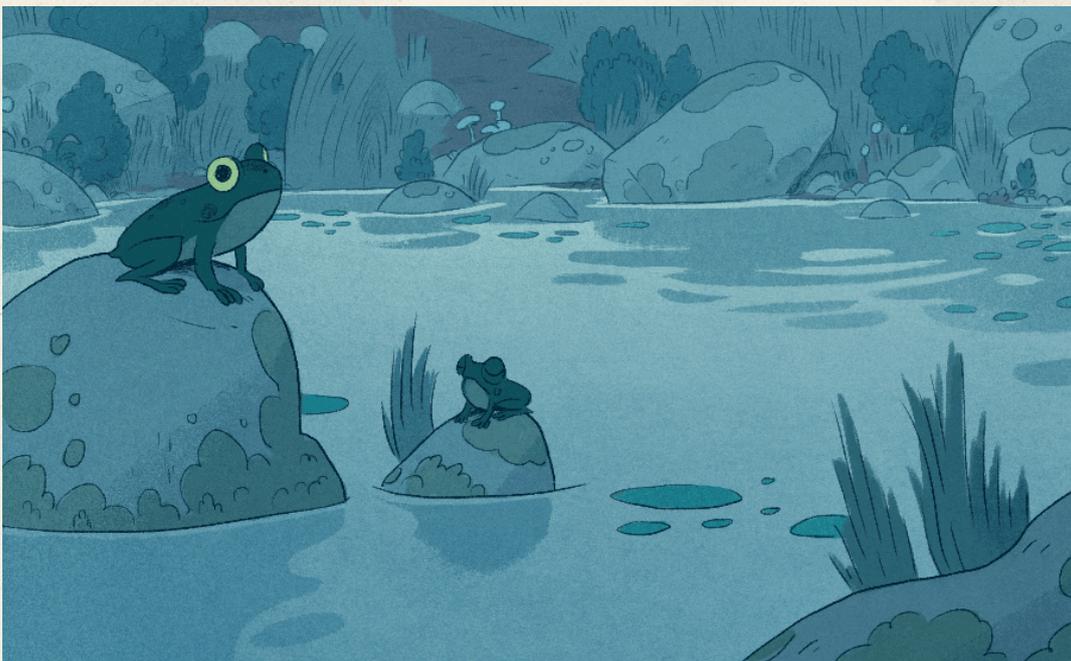


Figura 21: Referencias de fondos.

## 3.4

# DISEÑO DE PERSONAJES

En esta etapa se boceta y presenta el look de los personajes de acuerdo a su ficha de personaje. Para esto se saca varios diseños que vayan de acuerdo a la personalidad y características de cada personaje. De todos estos bocetos se escoge uno para pasarlo a limpio, hacer variaciones de color y crear poses y expresiones dinámicas para mostrar de manera visual como es el personaje. Además, se realiza un turnaround con las diferentes vistas para facilitar el proceso de animación.

## 3.4.1 BOCETOS

En esta exploración inicial, se buscaba representar las ideas tanto del pastor como de las ovejas, de forma visual. Se hizo una variación en siluetas, tamaños y detalles. Partiendo de la idea que el pastor sería un personaje tranquilo, mientras que las ovejas son inquietas.

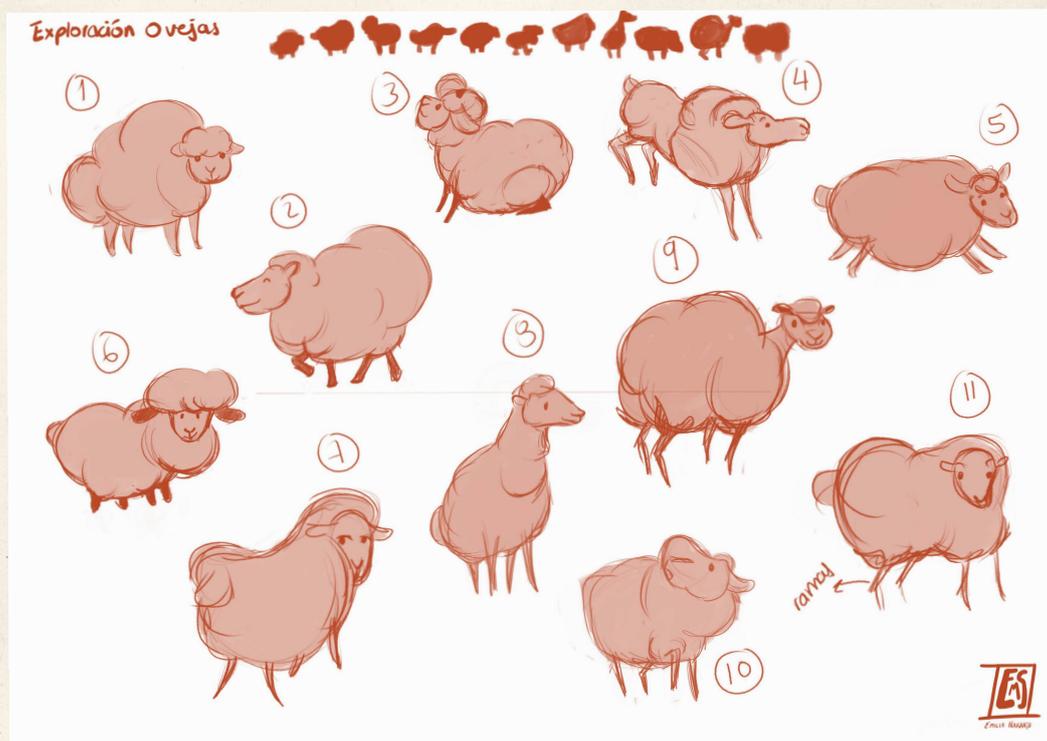


Figura 22: Bocetos de ovejas.



Figura 23: Bocetos del pastor.

### 3.4.2

# PASTOR

Hombre paciente y firme, vive en el tronco de un ceibo en medio de un valle. Se preocupa por todas sus ovejas por lo que intenta protegerlas y está pendiente de los peligros del valle. Mientras las ovejas pastan, suele tallar pequeñas figuras de madera. No le gusta ver que su rebaño se separe.

### SILUETA



### CONSTRUCCIÓN



ESQUELETO

VOLÚMENES

DETALLES

CLEAN UP

COLOR

### TURNAROUND



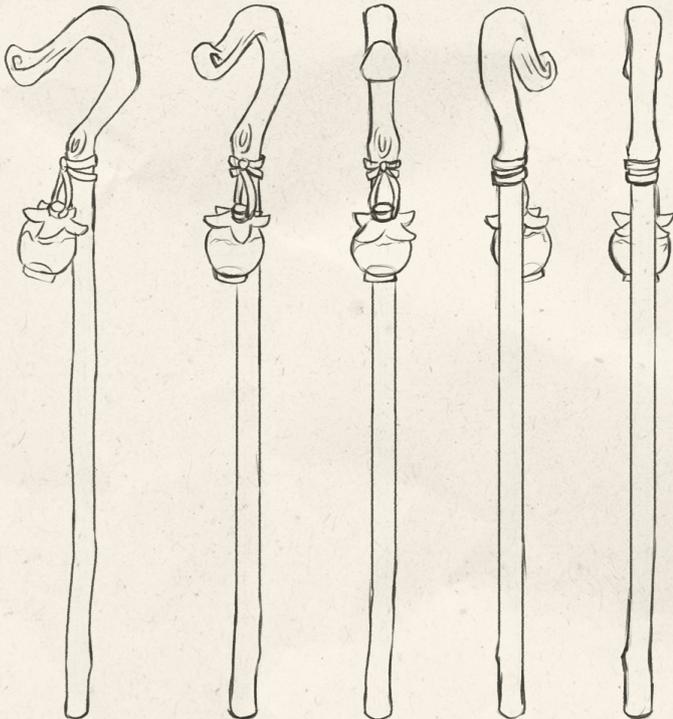
Figura 24: Character pack pastor A

# VARIACIONES DE COLOR



# PROPS

## CAYADO



## LINTERNA



## BOLSO

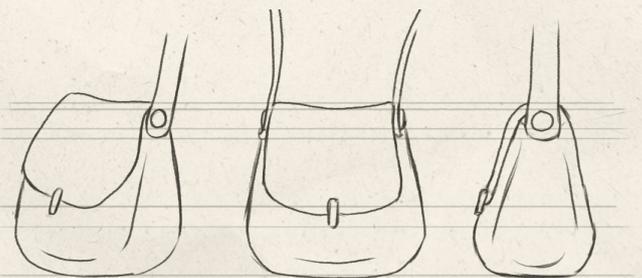
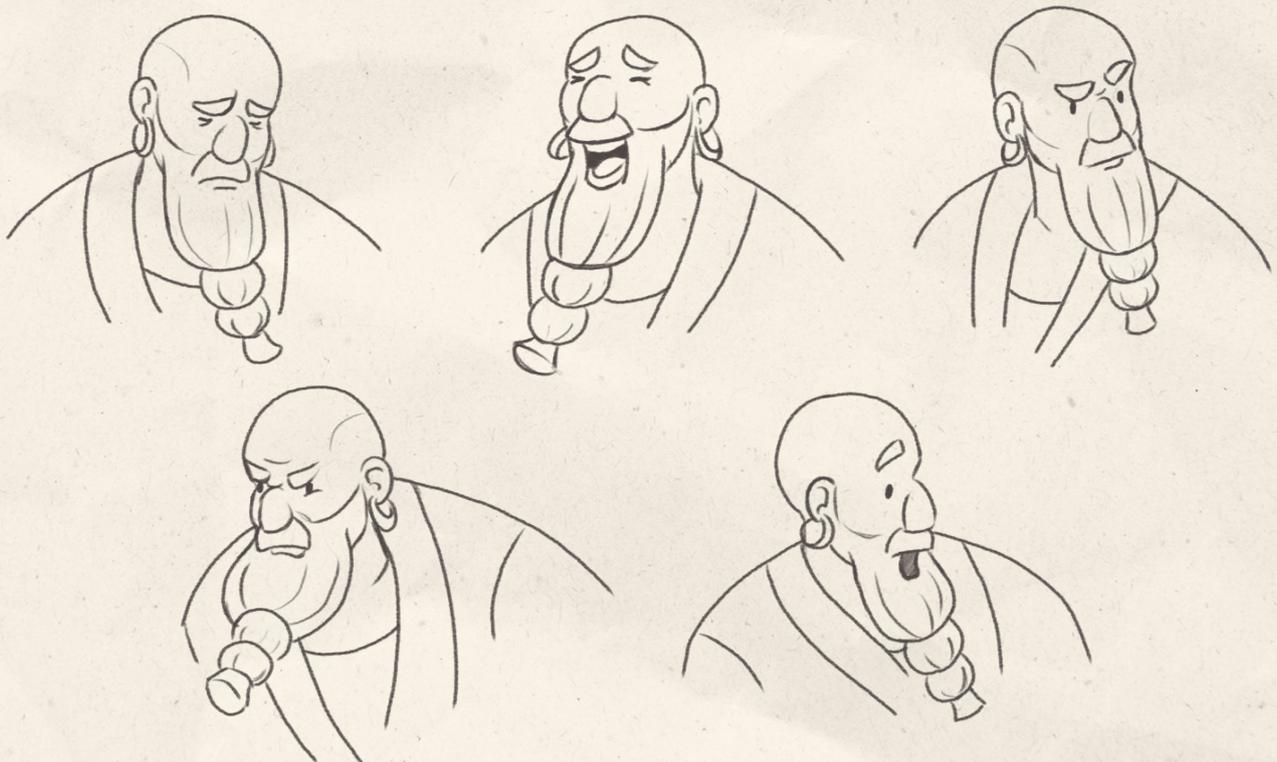


Figura 25: Character pack pastor B.

POSES



EXPRESIONES

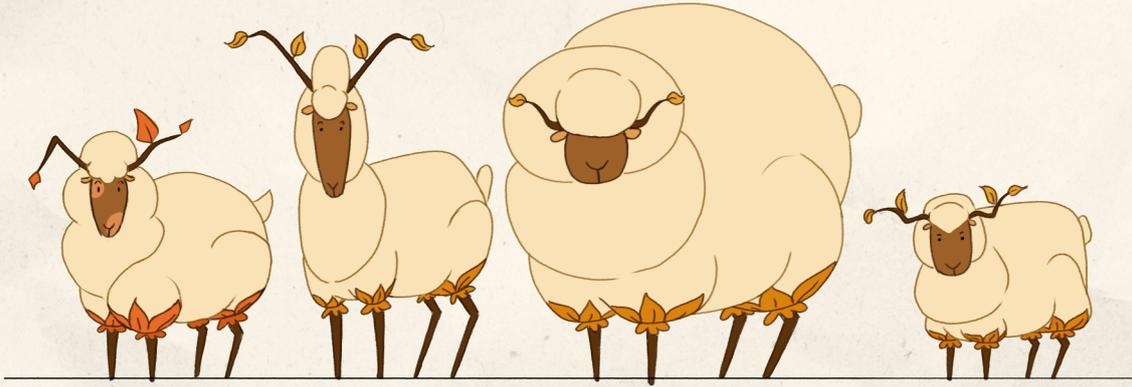


### 3.4.3

# OVEJAS

La oveja perdida es curiosa y revoltosa. Siempre está distraída por lo que no se fija donde va. Corretea al rebaño mientras pastan y su actividad favorita es ver las estrellas. A esta le acompaña un rebaño de ovejas amables y cariñosas, que gustan de estar con su pastor que las cuida y acaricia. Son bastante animadas, pero sin llegar al nivel de la oveja perdida y se llegan a asustar con facilidad.

# SILUETA



# CONSTRUCCIÓN

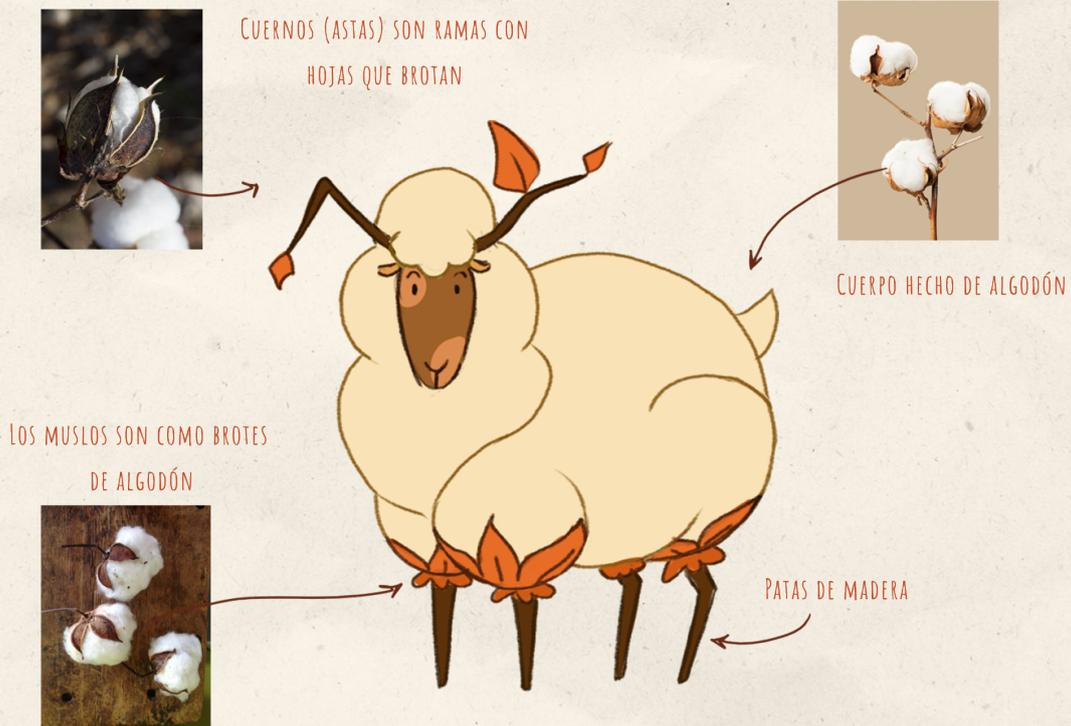
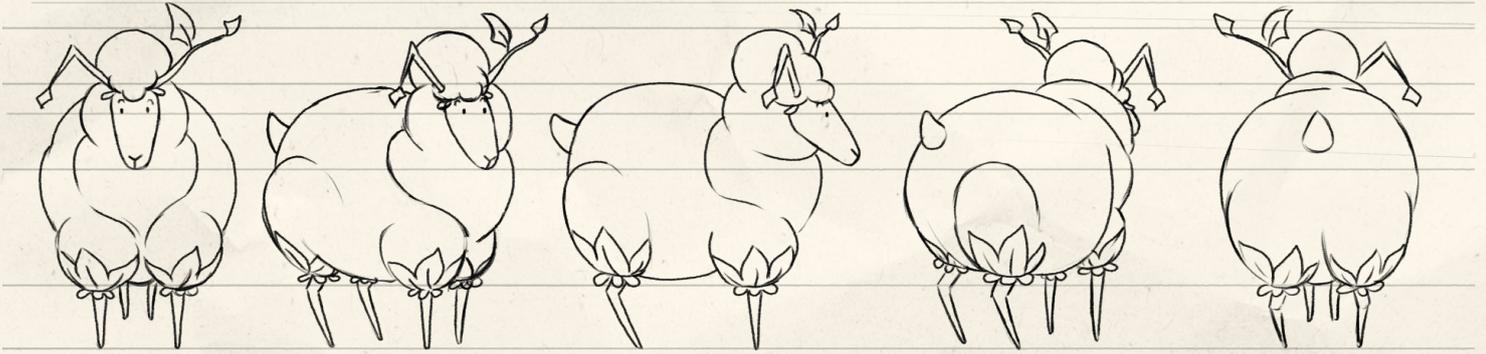
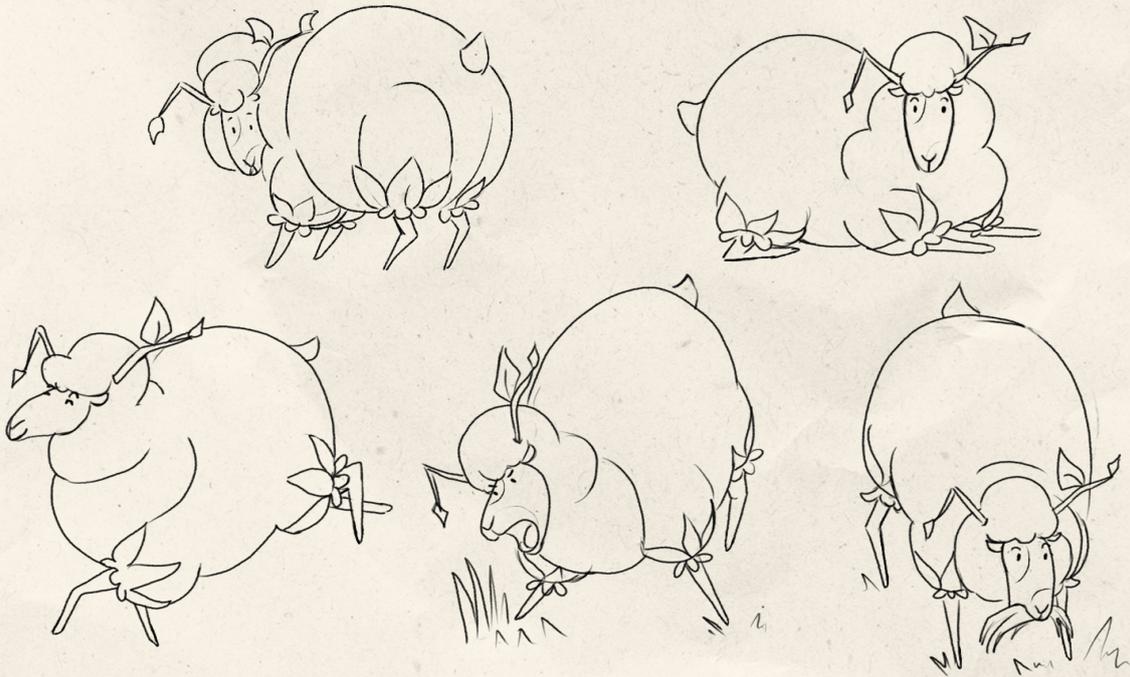


Figura 27: Character pack oveja A

### TURNAROUND



### POSES



### EXPRESIONES

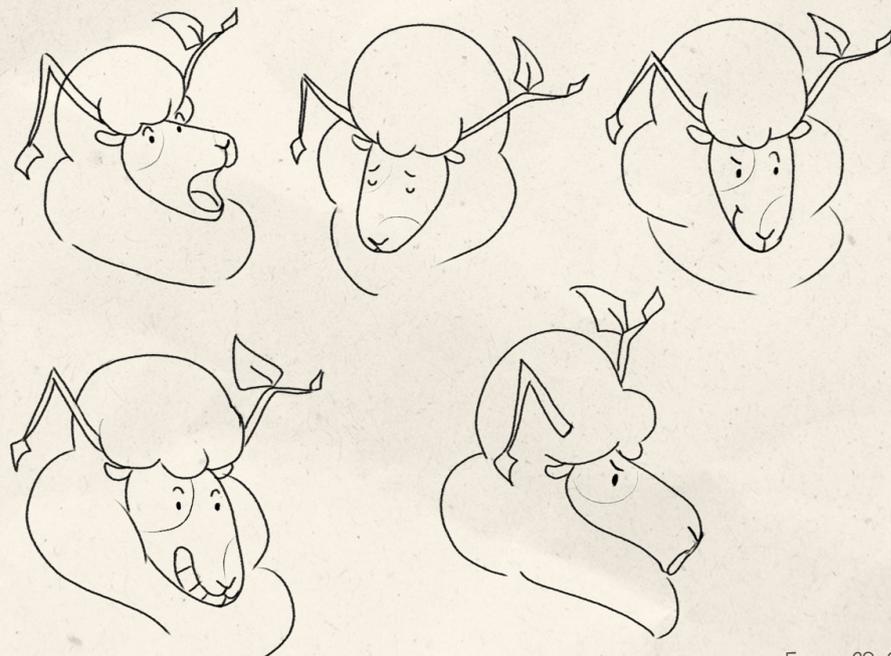


Figura 28: Character pack oveja B.

LINEUP

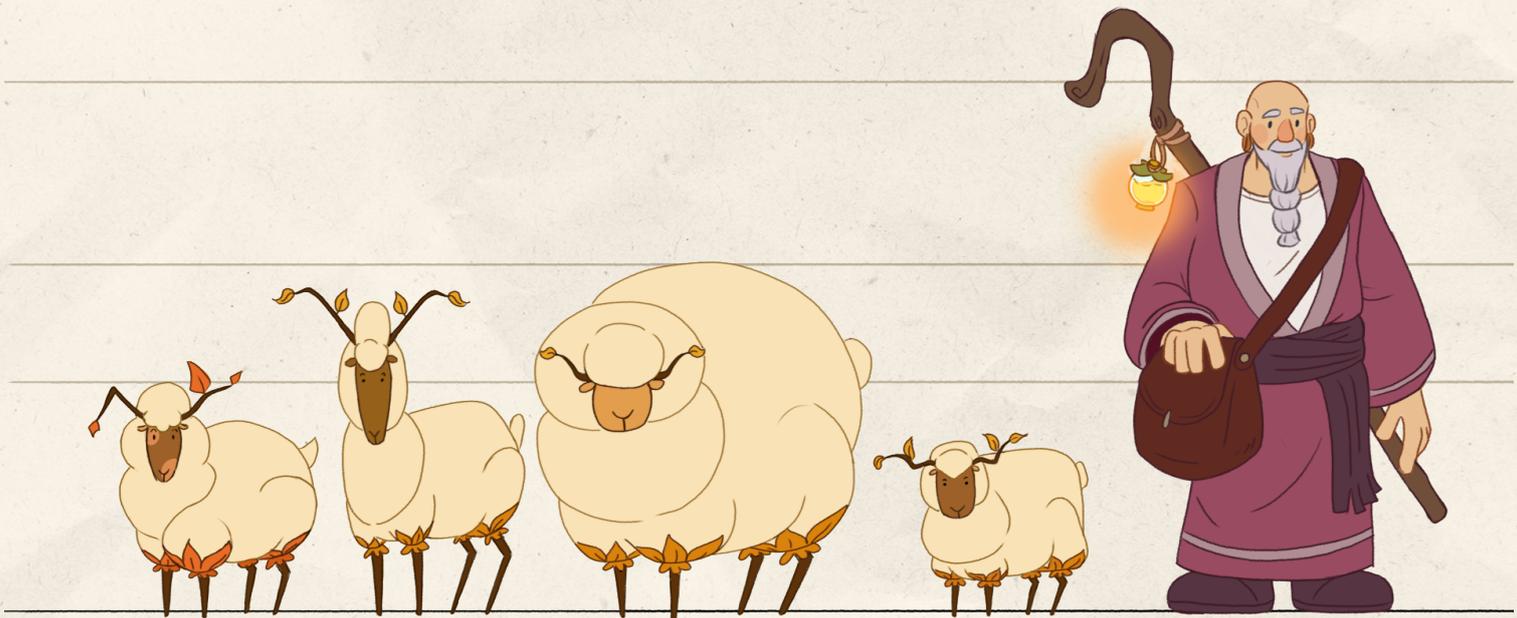
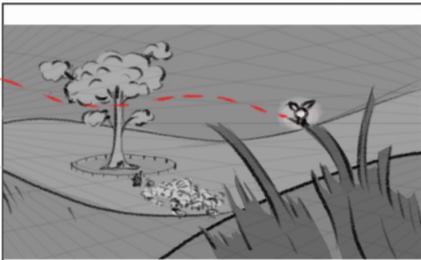


Figura 29: Comparación de personajes.

## 3.5 STORYBOARD / ANIMATIC

El storyboard sirve para contar de manera visual la historia, para ello se utilizan ángulos y encuadres de cámara para así relatar de la mejor manera cada escena del cortometraje. Es durante este proceso que también se puede iniciar con el layout de fondos y escenas. Este inicia con bocetos rápidos de las escenas para luego detallarlos más si es necesario. Una vez listo se procede a realizar el Animatic, donde se junta todo el storyboard para crear un video con animación limitada que sirve para fijar tiempos en escena y timing en la animación.

Escena: **1** Plano: **ENS**



**Descripción**

Anochece: Lámparaga vela y se ve pastor + rebaño regresando a casa.

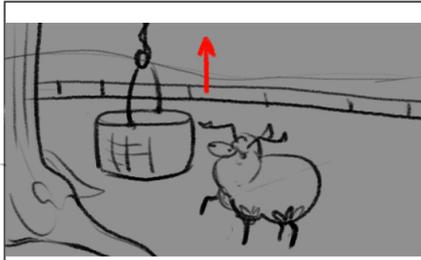
Escena: **3** **1/2** Plano: **MCU**



**Descripción**

Pastor respira hondo y sonríe

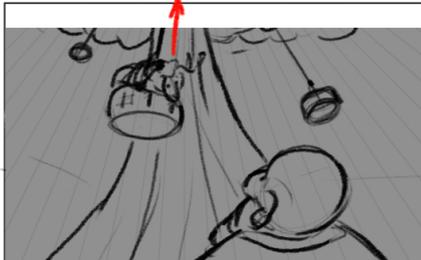
Escena: **5** Plano: **FS**



**Descripción**

Oveja no alcanza la canasta. canaste empieza a subir

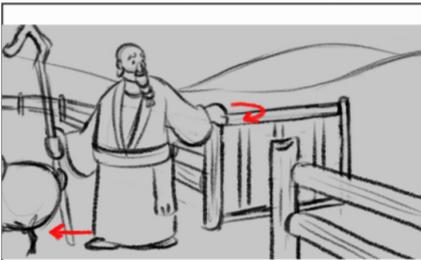
Escena: **3** Plano:



**Descripción**

Pastor ve subir la canasta

Escena: **2** Plano: **FS**



**Descripción**

Ultima oveja entra y pastor cierra la puerta.

Escena: **3** **2/2** Plano: **MCU**



**Descripción**

Regresa a ver a donde está el rebaño

Escena: **6** Plano: **MS**



**Descripción**

Pastor se acerca y levanta a la oveja

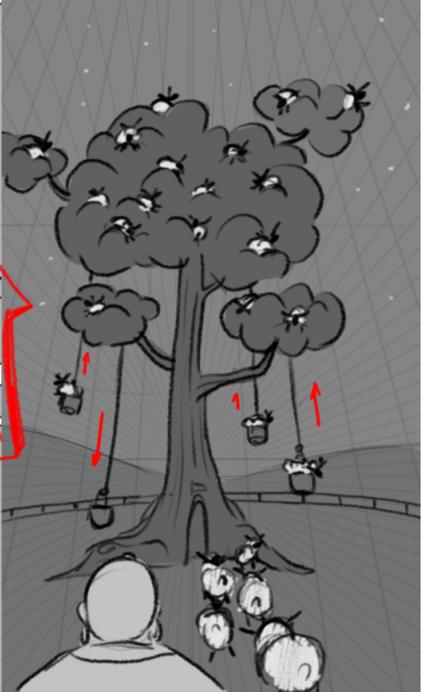
Escena: **9** **DS** Plano: **MCU**



**Descripción**

Pastor sonríe cansadamente

Escena: **4** Plano: **WS/OTS**

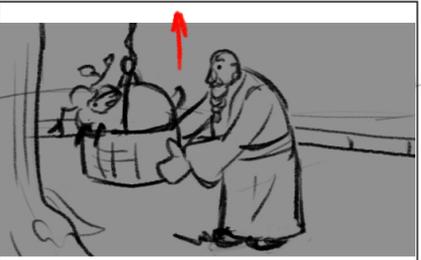


**Descripción**

**CAMERA TILT**

Las ovejas suben al árbol por verduras que suben y bajan

Escena: **7** Plano: **FS**



**Descripción**

canasta sigue subiendo ahora con la oveja dentro

Escena: **9** **DS** Plano: **MCU**



**Descripción**

Regresa a ver al tronco del árbol

Figura 30: Storyboard.

Storyboard en el apartado de **ANEXOS**.

The background of the page features a light green line drawing of a landscape. In the upper portion, there are stylized mountains. Below them, a large, leafy tree stands in the center. At the base of the tree is a circular area, possibly a field or a well. The foreground is filled with various plants, including tall grasses and leafy vegetation. The overall style is simple and illustrative.

## 3.6 FONDOS

Usando de referencia el storyboard, se comienza a trabajar con los fondos, que son los espacios en donde viven e interactúan los personajes. En este caso la locación principal del corto fue en el árbol de algodón donde pastoreaban las ovejas.

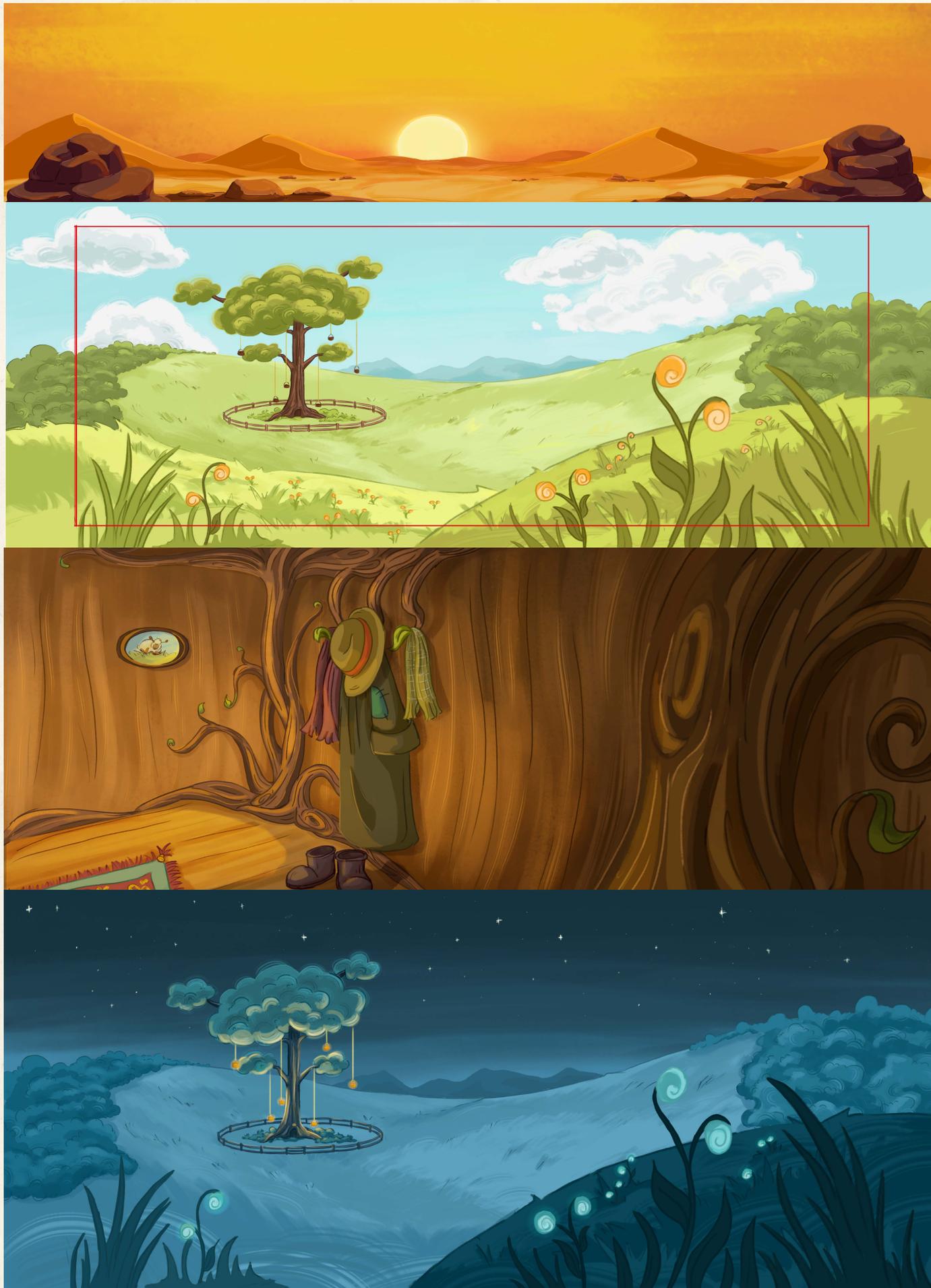


Figura 31: Backgrounds finales.

## 3.7

# REFERENCIAS

Antes de iniciar el proceso de animación se grabaron referencias actuando como cada personaje, para entender el movimiento en escena de los personajes y tener una idea más clara de cómo se vería la historia.



Figura 32: Referencias A



Figura 33: Referencias B.



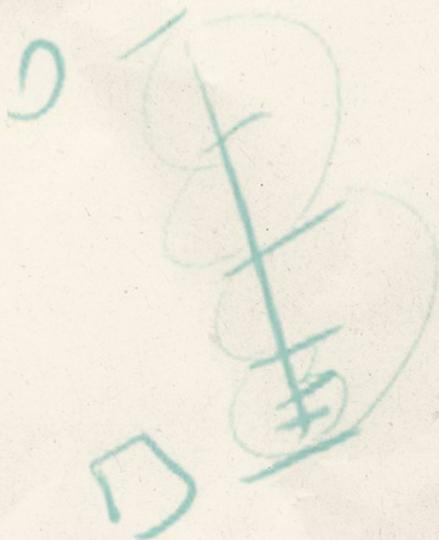
Figura 34: Referencias C.

# 4 PRODUCCIÓN

PENCIL TEST — CLEANUP — COLOR



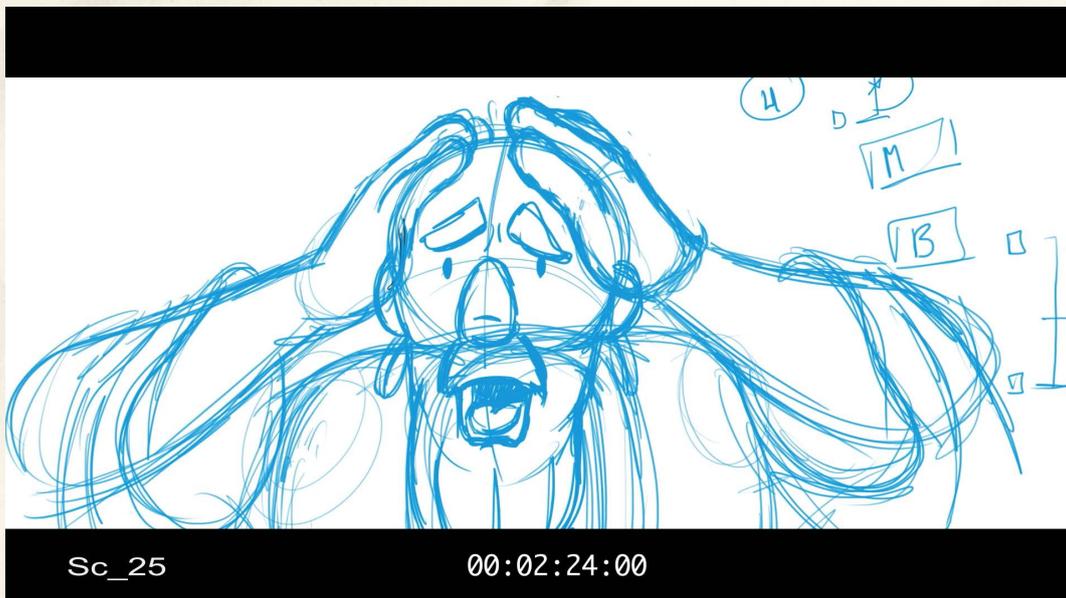
Fine Pencil 12



4.1

## PENCIL TEST

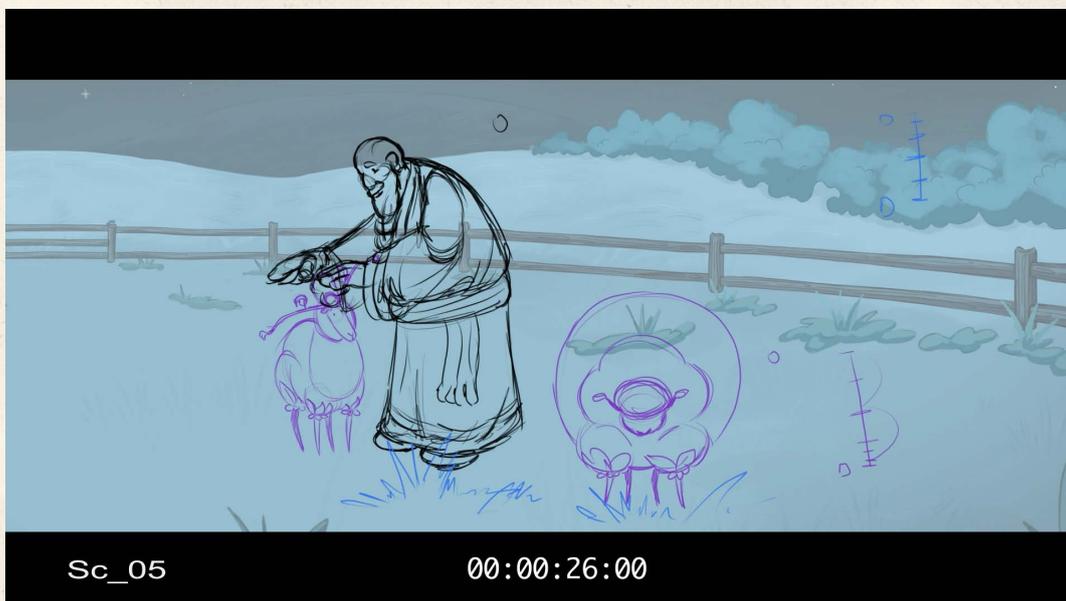
Durante este proceso se realizaron las primeras pruebas de animación llamadas Pencil Tests. Con ellas se pulió el timing así como los movimientos e interacciones entre personajes. Se realizaron un total de 14 escenas en pencil test en las cuales hubo una variación entre planos abiertos y cerrados para entender mejor las proporciones, movimiento y layout de los personajes.



Sc\_25

00:02:24:00

Figura 35: Linetest A.



Sc\_05

00:00:26:00

Figura 36: Linetest B.



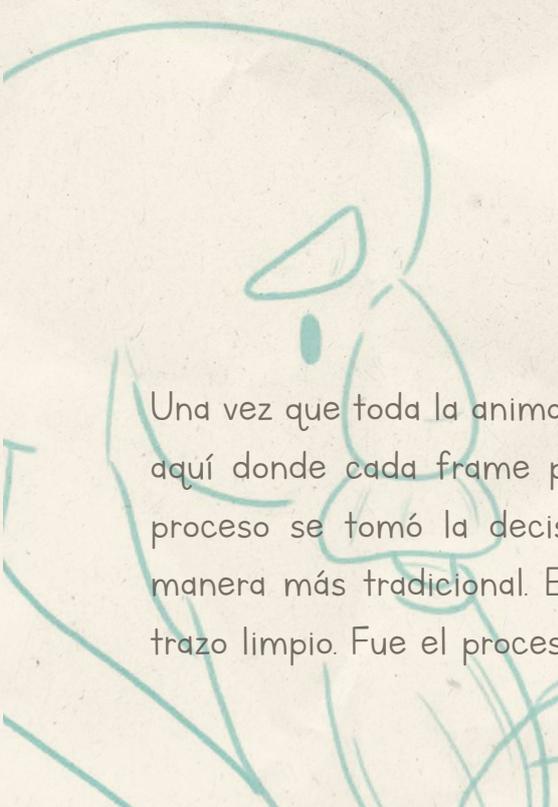
Sc\_48

00:03:54:00

Figura 37: Linetest C.



## 4.2 CLEANUP



Una vez que toda la animación esta lista se puede empezar el proceso de clean. Es aquí donde cada frame pasa de ser un boceto a ser un dibujo limpio. En este proceso se tomó la decisión de realizar el clean con brocha, es decir de una manera más tradicional. Esto requirió volver a dibujar cada frame a mano y con trazo limpio. Fue el proceso más largo al momento de producir el cortometraje.



Figura 38: Cleanup A

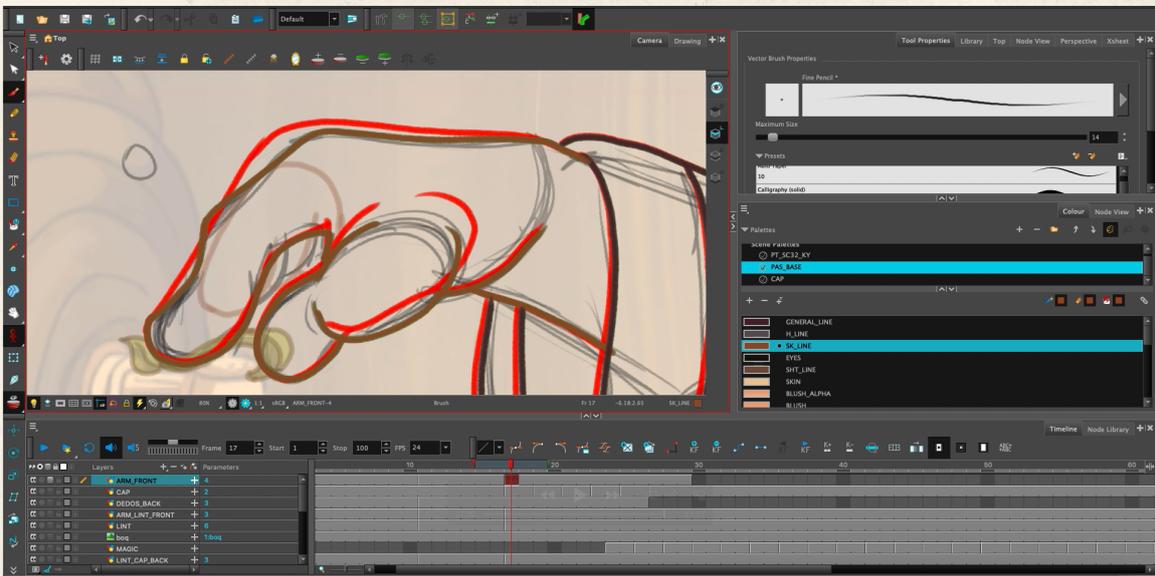


Figura 39: Cleanup B.



Figura 40: Cleanup C.

## 4.3 COLOR

Con la animación en clean, el penúltimo paso es pintar cada frame con su color respectivo. Este proceso también fue demandante ya que el estilo utilizado necesitaba tener no solo al personaje completamente coloreado, sino que también su línea. El resultado final fue de una animación fluida, con color y estilo tradicional.

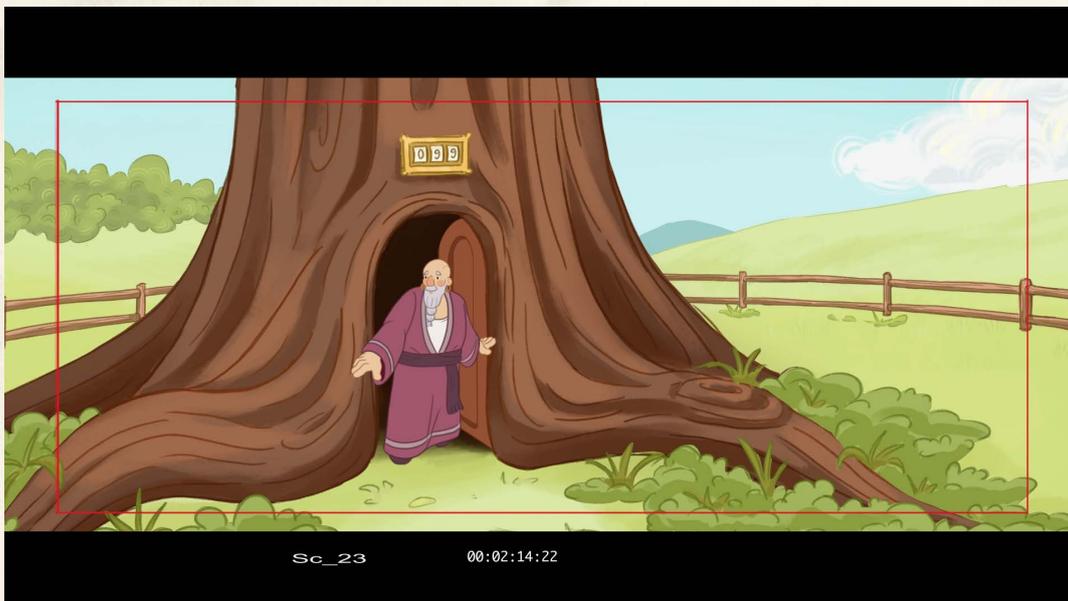


Figura 41: Color A

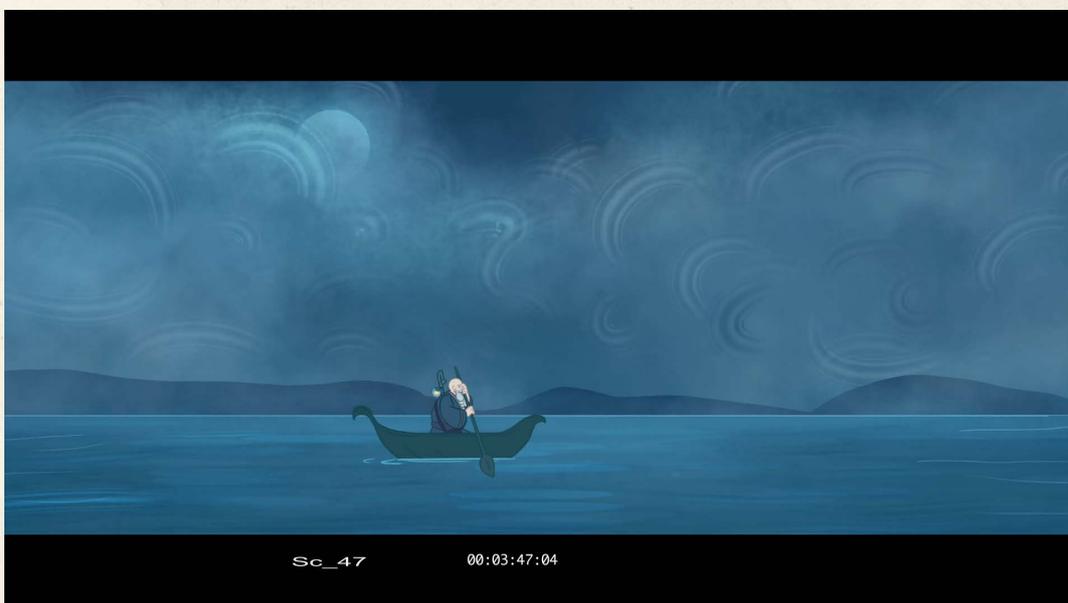


Figura 42: Color B

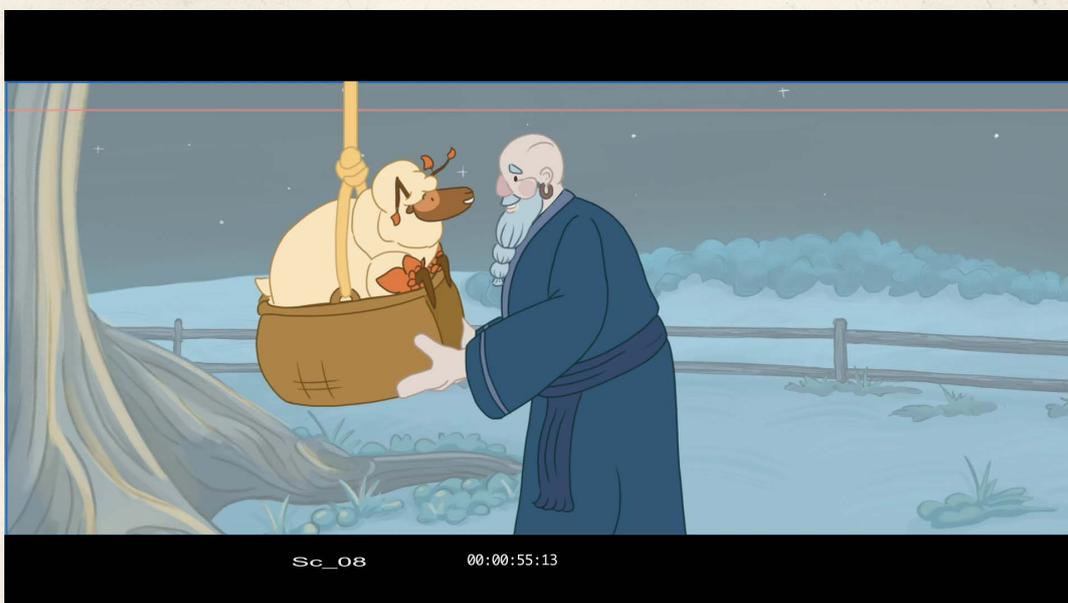


Figura 43: Color C

# 5 POSTPRODUCCIÓN

POST & COMPOSITING – MUSICALIZACIÓN – DIFICULTADES



# 5.1

## POST & COMPOSITING

Finalmente, la animación a color tiene un último pase por post producción donde se añaden efectos de ser necesario y se corrige el color global. Durante este proceso se requirió el uso de programas específicos para crear efectos como las partículas de la magia y el glow de ciertos elementos. Para ello fue necesario varias pruebas hasta llegar a la mejor versión del efecto y asegurarse de que el color de cada escena funcione bien. Finalmente, se juntaron todas las escenas listas y se procedió a realizar un render del proyecto listo.

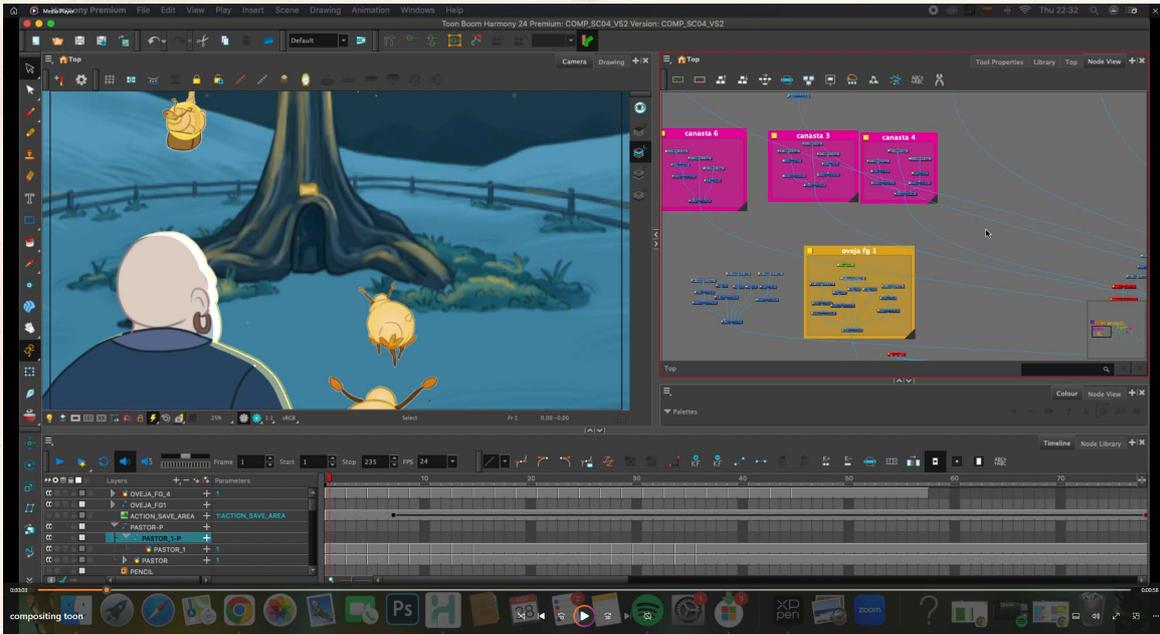


Figura 44. Nodos.

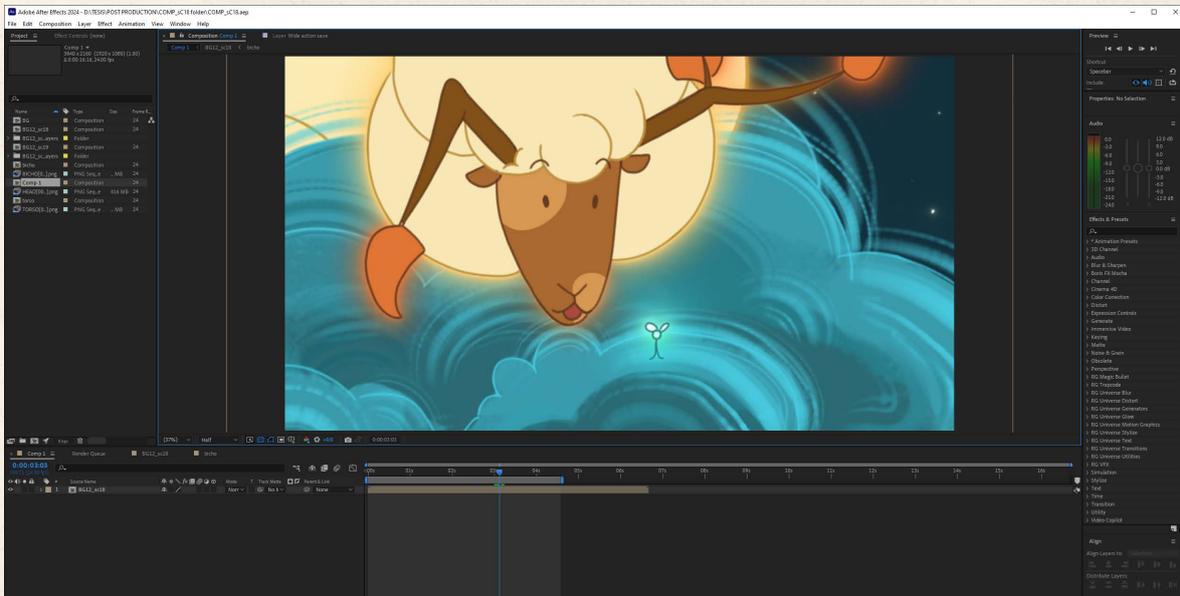


Figura 45. Efectos de glow A.



Figura 46. Efectos de glow B.

## 5.2

# MUSICALIZACIÓN

Con la animación totalmente lista, el penúltimo paso fue musicalizar y sonorizar todo el proyecto, en donde se contrató a un compositor y sonidista externo para la creación del track del cortometraje.

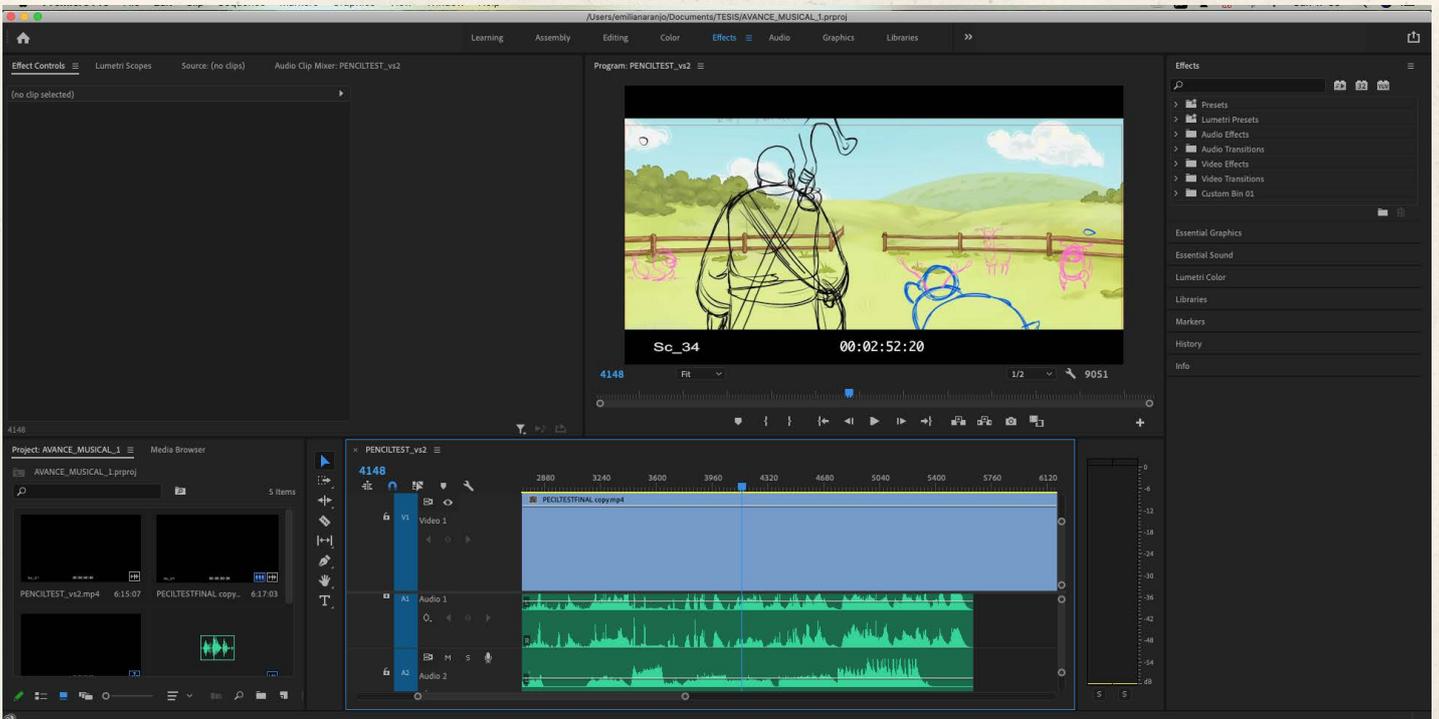


Figura 47: Avances musicales

## 5.3

# DIFICULTADES

Como en todo proyecto, siempre surgen dificultades que se deben solucionar. Entre ellas, fue el tipo de exportación y formato de video. Este proyecto fue creado para tener un formato de 21:9 (ultrawide screen), por lo que al resolver el formato de video sin recortar el encuadre de las escenas se decidió agregar sólidos rectangulares como una máscara de corte para encuadrar las escenas de manera global. Así fue como se pudo generar un formato ultrawide sin perder calidad ni información dentro de las escenas.

## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto no solo fue un desafío creativo sino también personal en donde se requirió resiliencia y perseverancia para poder cumplir con los objetivos. Desde los diseños iniciales, hasta el look final este proyecto fue cuidadosamente pensado. Al final, se logró obtener los resultados deseados, aún cuando todavía hay cosas que pueden mejorar para ayudar a que el proyecto crezca aún mas. Sin embargo, el centro de este proyecto sigue siendo el mensaje que transmite y como las personas pueden conectarse con él. Este cortometraje logra generar emociones en el espectador, lo cual hace que sea exitoso.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carlson, M., & Björkman, S. (2003). *The lost lamb*. Candle Books.

Curie Lu. (2019, April 26). *Spring Herald - 春天的信使 (2019) 2D Animated Short* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=b9JEhQbpUsA>

Equipo LS. (2022, April 20). *México: Conoce La Seda O “algodón de la ceiba”, Una Fibra Súper liviana y resistente Que Brota del árbol sagrado de los mayas*. Ladera Sur. <https://laderasur.com/articulo/mexico-conoce-la-seda-o-algodon-de-la-ceiba-una-fibra-super-liviana-y-resistente-que-brota-del-arbol-sagrado-de-los-mayas/#:~:text=Se%20trata%20de%20un%20%C3%A1rbol,los%20tres%20metros%20de%20di%C3%A1metro.>

Gil, G. (2019, May 25). *LA PARÁBOLA DE LA OVEJA PERDIDA – Interpretación correcta*.

Gabriel Gil. <https://gabrielgila.wordpress.com/2019/05/25/la-parabola-de-la-oveja-perdida-interpretacion-correcta/>

Roa, R., & Roa, R. (2017, June 28). 3 actividades y 7 implementos Con lo que un pastor de ovejas debe contar. *Agronomaster*. <https://agronomaster.com/pastor-de-ovejas/>

IMDb. (2011, September 1). *Superbook*. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt1740717/>

Juárez, S. G. (2022, August 2). *Comportamiento de las Ovejas*. Mis Animales. <https://misanimales.com/comportamiento-ovejas/>

NSA. (2021). *Directory of sheep breeds*. Sheep Breeds | National Sheep Association. <https://www.nationalsheep.org.uk/for-the-public/culture/sheep-breeds/>

OSU. (2021, January 19). *Breeds of sheep - Oklahoma State University*. Breeds of sheep | Oklahoma State University. <https://breeds.okstate.edu/sheep/>

Rockefeller, M. (s.f.). *Catalist Universe ACT 2*. Behance: <https://www.behance.net/gallery/29542711/Catalist-Universe-ACT-2>

Santana, D. (2021, May 4). *La Oveja canaria*. Rumiantes el portal de rumiNews.

<https://rumiantes.com/la-oveja-canaria/>

Schoenian., S. (2021). *Counting Sheep*. Sheep 101: Kinds of sheep.

<https://www.sheep101.info/sheeetypes.html#:~:text=Fine%20wool%20sheep%20account%20for,their%20ancestry%20to%20the%20Merino.>

Steppes of Faith. (2020, July 9). *Why Jesus leaves the 99 sheep to find you*.

<https://www.steppesoffaith.com/faith/jesus-99-sheep>

Verrochi, P. (2020). *Lost and found*. Google Libros.

[https://www.google.com.ec/books/edition/Lost\\_and\\_Found/WqluEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.ec/books/edition/Lost_and_Found/WqluEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)

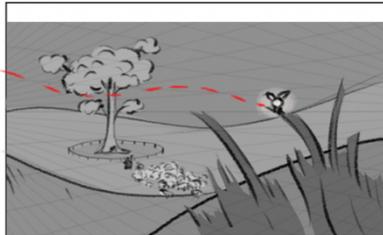
Wight, F. H. (1953). *Manners and customs of Bible lands*. Moody.

# ANEXO A: STORYBOARD

**COCOCI**.USFO  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS  
**Animación Digital**

Producción **Proyecto titulación** Duración Hoja **1**

Escena: **1** Plano: **EW5**



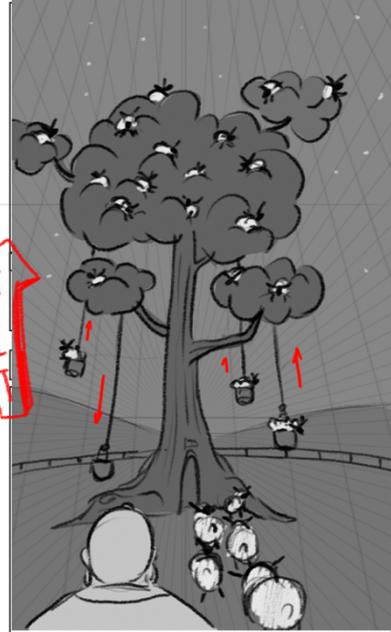
Descripción  
 Anochece. Una mágica vela y se ve pastor + rebaño regresando a casa.

Escena: **2** Plano: **FS**



Descripción  
 Última oveja entra y pastor cierra la puerta.

Escena: **4** Plano: **WS/OS**



Descripción  
**CAMERA TILT**  
 Las ovejas suben al árbol por verduras que suben y bajan

Escena: **3** **1/2** Plano: **MCU**



Descripción  
 Pastor respira hondo y sonríe

Escena: **3** **2/2** Plano: **MCU**



Descripción  
 Regresa a ver a donde está el rebaño

**COCOCI**.USFO  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS  
**Animación Digital**

Producción **Proyecto titulación** Duración Hoja **2**

Escena: **5** Plano: **FS**



Descripción  
 Oveja no alcanza la canasta. Canasta empieza a subir

Escena: **6** Plano: **MS**



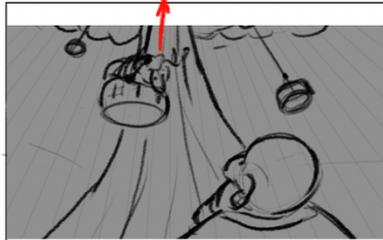
Descripción  
 Pastor se acerca y levanta a la oveja

Escena: **7** Plano: **FS**



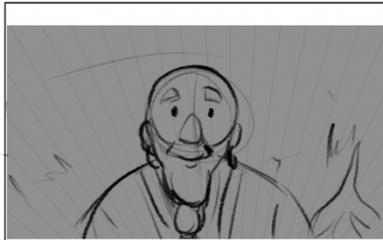
Descripción  
 Canasta sigue subiendo ahora con la oveja dentro

Escena: **8** Plano:



Descripción  
 Pastor ve subir la canasta

Escena: **9** **DS** Plano: **MCU**



Descripción  
 Pastor sonríe triunfalmente

Escena: **9** **DS** Plano: **MCU**



Descripción  
 Regresa a ver al tronco del árbol

Escena: 10	Plano: DS
Descripción <b>DING*</b> los números cambian de 099 a 100	

Escena: 11	Plano: FS
Descripción Oveja dormida	

Escena: 11	Plano: FS
Descripción <b>BZZ</b> Wueénaga se para y oveja se despierta	

Escena: 12	Plano: ECU
Descripción Oveja muy asustada por el brillo de la Wueénaga	

Escena: 13	Plano: CU
Descripción Wueénaga se va volando y oveja la intenta seguir	

Escena: 14	Plano: DS
Descripción suenan cuerdas destilándose y el número vuelve a cambiar a 099	

Escena: 15	Plano:
Descripción Oveja sigue a Wueénaga y llega a la puerta del cerco.	

Escena: 16	1/2	Plano: ECU
Descripción Muerde la cuerda de la puerta.		

Escena: 16	1/2	Plano: ECU
Descripción <b>sonido de cuerda rompiéndose</b> Oveja jala cuerda y se abre la puerta.		

Escena: 17	1/3	Plano: FS
Descripción Oveja camina hacia la neblina		

Escena: 17	2/3	Plano: FS
Descripción poco a poco las nebl van ocultando a la oveja.		

Escena: 17	3/3	Plano: FS
Descripción Oveja desaparece totalmente. <b>Fade to Black</b>		

Escena: **18** | **1/2** | Plano: **FS**



Descripción  
 mañana siguiente

Escena: **18** | **2/2** | Plano: **FS**



Descripción  
 Pastor sale de su casa

Escena: **19** | **1/2** | Plano: **AS**



Descripción  
 Pastor se prepara para un nuevo día.

Escena: **19** | **2/2** | Plano: **AS**



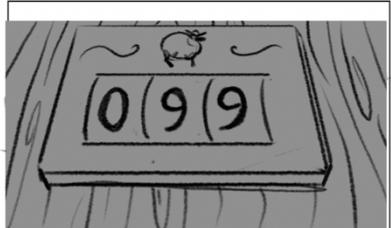
Descripción  
 Pastor se da la vuelta y mira el cartel

Escena: **20** | Plano: **CU/Doble**



Descripción

Escena: **21** | Plano: **DS/UP-S**



Descripción

Escena: **22** | **1/2** | Plano: **MU**



Descripción  
 Pastor se ve de lado a lado preocupado

Escena: **22** | **2/2** | Plano: **MU**



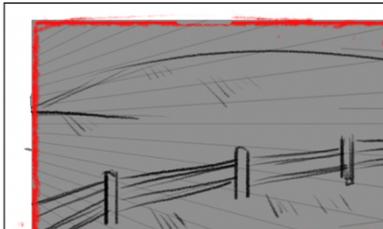
Descripción

Escena: | Plano:



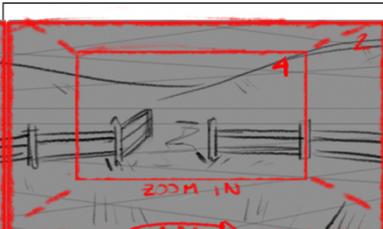
Descripción

Escena: **23** | **1/3** | Plano: **WS**



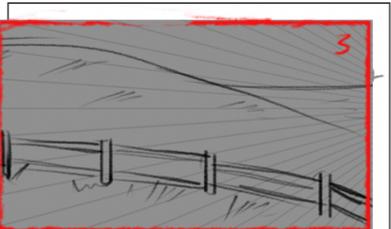
Descripción  
 cámara sigue movimiento de cabeza del pastor. Termina en ZOOM IN

Escena: **23** | **2/3** | Plano: **WS**



Descripción

Escena: **23** | **3/3** | Plano: **WS**



Descripción

Escena: 24 Plano: CU



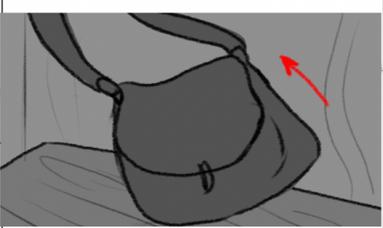
Descripción  
 El pastor mira determinado

Escena: 25 1/2 Plano: DS



Descripción

Escena: 25 2/2 Plano: DS



Descripción  
 Bolsa se levanta

Escena: 26 1/2 Plano: DS



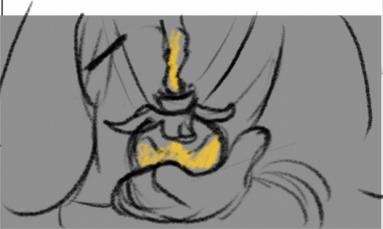
Descripción

Escena: 26 2/2 Plano: DS



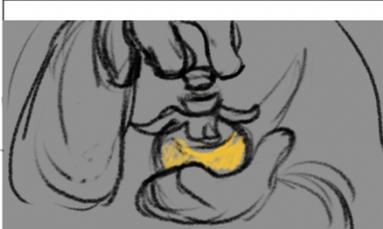
Descripción  
 mano de pastor coge su cayado

Escena: 27 1/2 Plano: DS



Descripción  
 Pastor llena su linterna con polvo mágico

Escena: 27 2/2 Plano: DS



Descripción  
 Pastor tapa la linterna

Escena: 28 1/2 Plano: AS



Descripción  
 Pastor mira hacia donde desapareció la oveja

Escena: 28 2/2 Plano: AS



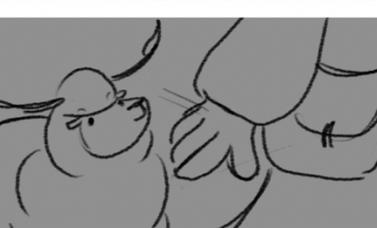
Descripción  
 Una de las ovejas se acerca al pastor

Escena: 29 1/2 Plano: MS



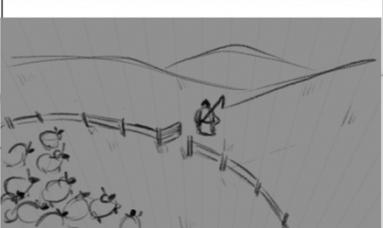
Descripción  
 El pastor acerca a la oveja junto a él

Escena: 29 1/2 Plano: MS



Descripción  
 Se ve como camina hacia adelante

Escena: 30 Plano: WS



Descripción  
 El pastor sale de la cerca

Escena: 31	Plano: MCU
Descripción Pastor regresa a ver una última vez a su rebaño	

Escena: 32	Plano: DS
Descripción Saca un poco del polvo mágico	

Escena: 33	Plano: DS
Descripción sopla el polvo	

Escena: 34	Plano: WS
Descripción Polvo llega a la cerca y crea una barrera	

Escena: 35	Plano: MCU
Descripción se termina de formar el domo y pastor se da la vuelta	

Escena: 36	Plano: MCU-EU
Descripción <b>ZOOM IN</b> → pastor va caminando hacia la cámara	

Escena: 37	Plano: WS
Descripción Pastor caminando contra el viento.	

Escena: 38	1/2	Plano: MS
Descripción viene una ráfaga fuerte de viento		

Escena: 38	2/2	Plano: MS
Descripción Pastor sigue adelante.		

Escena: 39	1/3	Plano: WS
Descripción Pastor remando en un lago. Unos de monjes muros aparecen atrás.		

Escena: 39	2/3	Plano: WS
Descripción el monje se sumerge de nuevo. Pastor avanza.		

Escena: 39	3/3	Plano: WS
Descripción Toda la escena se cubre con niebla.		

Escena:	40	Plano:	MU
Descripción Pastor mira hacia arriba			

Escena:	41	Plano:	NS
Descripción			

Escena:	42	1/2	Plano:	DS
Descripción lluvia cae.				

Escena:	42	2/2	Plano:	DS
Descripción Mano de pastor se agarra a la roca. Escala.				

Escena:	43	Plano:	FS
Descripción Pastor llega a parte plana. cansado.			

Escena:	44	Plano:	OUT
Descripción Mira adelante a una oveja con un pequeño brillo (la oveja)			

Escena:	45	Plano:	FS
Descripción Oveja dentro de la cueva tambaleando			

Escena:	46	Plano:	MU
Descripción Se escuchan pisadas. Oveja regresa a ver por enmascarada			

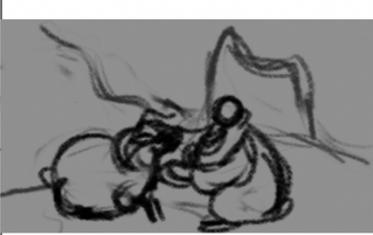
Escena:	47	Plano:	OTS
Descripción * CAE RAYOS se ilumina una silueta en la entrada de la cueva.			

Escena:	48	1/3	Plano:	MU
Descripción Oveja se asusta.				

Escena:	48	2/3	Plano:	MU
Descripción una mano la acaricia				

Escena:	48	3/3	Plano:	MU
Descripción Oveja se da cuenta de quién es.				

Producción	Proyecto titulación	Duración	Hoja 13
------------	---------------------	----------	---------

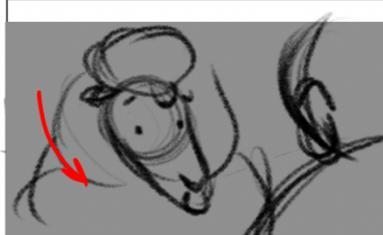
Escena: 49	Plano: FS
	
Descripción Pastor acaricia a su oveja.	

Escena: 50	Plano: MW
	
Descripción	

Escena: 51	Plano: OTS
	
Descripción Oveja ve algo detrás del pastor & caen gotas negras*	

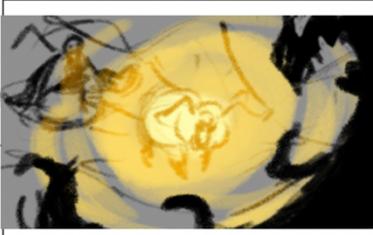
Escena: 52	1/2	Plano: UP,shot
		
Descripción gotas siguen cayendo y forman una silueta.		

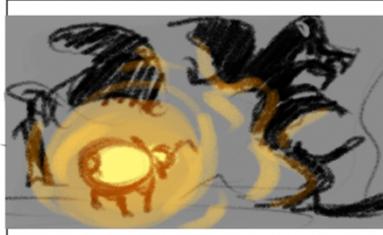
Escena: 52	2/2	Plano: UP,shot
		
Descripción Monstruo de sombras a punto de atacar al pastor.		

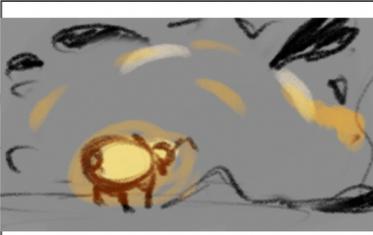
Escena: 53	Plano: CU
	
Descripción Oveja asustada se da cuenta de lo que va a pasar y va hacia adelante.	

Producción	Proyecto titulación	Duración	Hoja 14
------------	---------------------	----------	---------

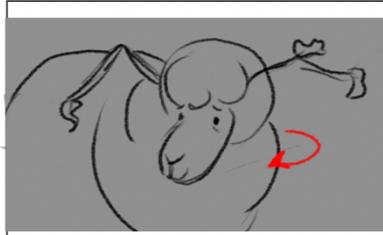
Escena: 54	Plano: MS
	
Descripción Oveja se para frente al monstruo protegiendo al pastor.	

Escena: 55	Plano: FS/UP,shot
	
Descripción Oveja se esfuerza por usar su magia una última vez.	

Escena: 56	1/2	Plano: FS
		
Descripción Poco a poco el monstruo de sombras va desapareciendo.		

Escena: 56	2/2	Plano: FS
		
Descripción Cuando monstruo desaparece, el brillo de la oveja se apaga.		

Escena: 57	1/3	Plano: MW
		
Descripción Oveja jadeando.		

Escena: 57	2/3	Plano: MW
		
Descripción Regresa a ver atrás muy cansada.		

Producción	Proyecto titulación	Duración	Hoja
			15

Escena: 57	3/3	Plano: MCU
Descripción Oveja cae al suelo		

Escena: 58		Plano: ECU
Descripción Pastor reacciona al ver a su oveja caer		

Escena: 59		Plano: CU
Descripción Tiernamente acerca a la oveja hacia él		

Escena: 60		Plano: OS
Descripción Pastor saca lo último de pelo que tenía.		

Escena: 61		Plano: ECU
Descripción Sopla el pelo mágico hacia la oveja.		

Escena: 62	1/2	Plano: CU
Descripción El pelo envuelve a la oveja y desaparece en su cabeza.		

Producción	Proyecto titulación	Duración	Hoja
			16

Escena: 62	2/2	Plano: CU
Descripción Pastor acaricia la cabeza de la oveja.		

Escena: 63		Plano: FS
Descripción Pastor se queda dormido junto a oveja		

Escena: 64	1/2	Plano: CU
Descripción Pastor está dormido		

Escena: 64	2/2	Plano: CU
Descripción Oveja lame mejilla de pastor y se despierta		

Escena: 65	1/2	Plano: MCU
Descripción Contento ve que la oveja está bien		

Escena: 65	2/2	Plano: MCU
Descripción Oveja vuelve a lamer la cara del pastor y él se ríe.		

Escena: 66 Plano: MCU



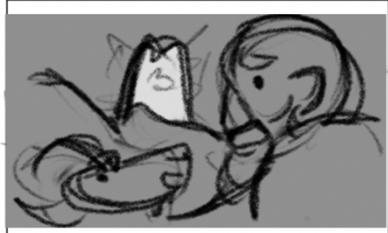
Descripción  
 Pastor mira a la oveja con cariño.

Escena: 67 1/2 Plano: CU



Descripción  
 \* suenan pájaros\* Regresan a ver a la entrada de la casa y ven que es de día y despejado

Escena: 67 2/2 Plano: CU



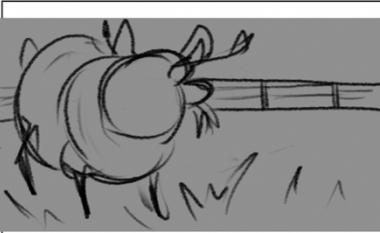
Descripción  
 sonriendo se regresan a ver.

Escena: 68 1/2 Plano: FS



Descripción  
 Oveja pastando dentro de la banera.

Escena: 68 2/2 Plano: FS



Descripción  
 Regresa a ver a la distancia.

Escena: 69 Plano: OTS



Descripción  
 se ve como una figura avanza hacia la cerca.

Escena: 70 Plano: AS



Descripción  
 Pastor carga a la oveja mientras avanzan

Escena: 71 Plano: OTS/WJ



Descripción  
 se ve a las ovejas saltar la banera para ir hacia el pastor

Escena: 72 Plano: FS



Descripción  
 Pastor deja a la oveja en el piso

Escena: 73 Plano: CU



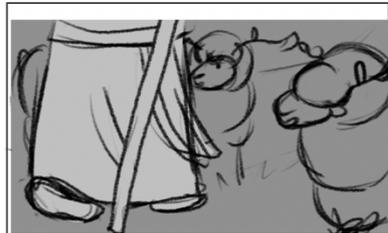
Descripción  
 Una de las ovejas se acerca cariñosamente a la oveja perdida

Escena: 74 1/2 Plano: HIESTOT



Descripción  
 ovejas se acercan felices a la oveja perdida.

Escena: 74 2/2 Plano: HIESTOT



Descripción  
 El pastor avanza entre sus ovejas

Producción	Proyecto titulación	Duración	Hoja 19
------------	---------------------	----------	---------

Escena: 75	Plano: UP shot
------------	----------------



Descripción  
 Pastor da la ubeta y extiende  
 su mano a la oveja

Escena: 76	Plano: POU pastor
------------	-------------------



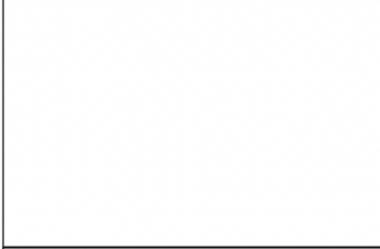
Descripción  
 La oveja da un par y  
 sigue al pastor

Escena: 77	Plano: FS
------------	-----------



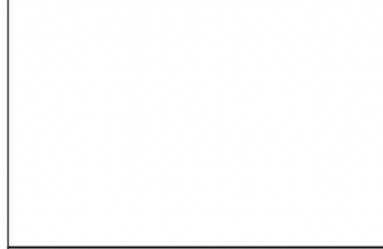
**CAMERA TILT**  
 Escena termina con pastor  
 guiando a rebaño hacia el  
 árbol. cámara termina en  
 shot de árbol y viento que  
 sopla.

Escena:	Plano:
---------	--------



Descripción

Escena:	Plano:
---------	--------



Descripción

Descripción