

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

Cortometraje: “La Ruleta Cósmica”

Johanna Salazar

Eduardo Villacís, Phd. Director de Trabajo de Titulación I
Karla Chiriboga, Lcda. Directora de Trabajo de Titulación II

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

Cumbayá, enero 2013

**Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes
Contemporáneas**

**HOJA DE APROBACION DE
PROYECTO DE TITULACIÓN**

CORTOMETRAJE: “La Ruleta Cósmica”

JOHANNA SALAZAR

Karla Chiriboga
Asesora del proyecto de
titulación

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes
Contemporáneas

Cumbayá, enero 2013

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma:

Nombre:

C. I.:

Fecha:

RESUMEN

Empezando con una buena historia, es como comienza a hacerse un buen cortometraje. Este folleto muestra cómo fue el proceso para hacer el cortometraje “La Ruleta Cósmica”, empezando con la creación del guión, la cual es el alma de todo el proceso, se muestra las dificultades que hubieron durante la invención de éste. Asimismo, se ilustra cómo fue el proceso creativo para realizar el desarrollo de personajes, ambientes, instrumentos y demás.

Por otro lado, cuando llegamos a la parte de producción, el folleto se vuelve más técnico explicando cómo se desarrolló todo en 3d, comenzando con el simple modelado en polígonos, hasta llegar al render final y la composición del cortometraje completa. Finalmente, se colocan los pequeños detalles finales, pero muy importantes, también conocido como postproducción, en el que se desarrollan varios puntos como son los efectos visuales, los efectos sonoros y la musicalización.

Cambiando un poco de tema, se decidió utilizar la técnica del 3d, por varias razones, la primera desde un punto de vista de aprendizaje, el objetivo era llegar a crear un cortometraje en 3d mediante la investigación, y durante el transcurso, buscar los métodos para aprender cómo se logra cada paso. Otra razón más comercial fue que hoy en día el 3d es muy requerido, y es muy importante para un animador, si quiere dedicarse a la producción, saber algo de esta técnica.

Así pues, en este folleto se muestra cómo es largo proceso de animación, y todo lo que se debe investigar para llegar a un buen resultado.

ABSTRACT

Beginning with a good story is how it can start a good short film. This booklet shows how the process was to do the short film "The cosmic roulette", beginning with the script creation, the one which is the process soul, it shows the difficulties that appeared during this invention.

Likewise, it shows how the creative process for doing the characters, backgrounds, instruments development was, until it arrives to the final render and the complete short film compositing. Finally, it places the small final details, but very important, also known as postproduction, when it develops several aspects like the visual effects, sound effects, and music.

On the other hand, it decided to use the 3d technic for several reasons, the first one was since a learning point of view, the objective was to create a 3d short film through investigation, and during the period to find the method for learning how to achieve each step. Another reason more commercial was that today 3d technique is very required, it is very important for an animator, if the animator wants to fallow the production area, to know at less a little bit about this technic.

Therefore, in this booklet it shows how long the animation process is, and all that it must investigate in order to achieve a good result.

TABLA DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DE TESIS	Pág. 1
DERECHOS DE AUTOR	Pág. 2
RESUMEN	Pág. 3
ABSTRACT	Pág. 4
TABLA DE CONTENIDOS	Pág. 5
TESIS	Pág. 9
PARTES DE LA TESIS:	
• FICHA TÉCNICA	
• Sinopsis.	Pág. 8
• Guión.	Pág. 9
• Dirección de Animación.	Pág. 9
• Duración.	Pág. 9
• Técnica.	Pág. 9
• Formato.	Pág. 9
• Fecha de Producción.	Pág. 9
• Dirección de Tesis.	Pág. 9
• PREPRODUCCIÓN	
• Idea Inicial.	Pág. 9
• Proceso de investigación.	Pág. 10

• Desarrollo de Guión.	Pág. 11
• Guión Final.	Pág. 12
• Proceso de construcción (personajes), Características y pruebas de color.	Pág. 14
• Desarrollo de backgrounds, pruebas de color.	Pág. 14
• Construcción del guión visual (storyboard, dibujos y datos importantes).	Pág. 14
• Cronograma de producción.	Pág. 15
• Nombres del Equipo Colaborador de la Etapa de Preproducción.	Pág. 18
• PRODUCCIÓN	
• Proceso de Producción. (pruebas de render final 3D)	Pág. 18
• Nombres del equipo colaborador de la etapa Producción.	Pág. 18
• POSTPRODUCCIÓN	
• Proceso de Postproducción.	Pág. 19
• Nombres del Equipo Colaborador de la Etapa de Postproducción.	Pág. 19
• INTEGRANTES DE LA TESIS	Pág. 19
• BIBLIOGRAFÍA	Pág. 19
• ANEXOS	Pág. 20

- ANEXO: CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN VISUAL. Pág. 21
- ANEXO: PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES CARACTERÍSTICAS, Pág. 31
- ANEXO: DESARROLLO DE BACKGROUNDS Pág. 36
- ANEXO: PROCESO DE PRODUCCIÓN Pág. 38
- ANEXO: PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN Pág. 40
- ANEXO: RENDERS FINALES Pág. 41

FICHA TÉCNICA

Título del cortometraje: La Ruleta Cósmica

Sinopsis:

A pocos minutos de acercarse las tres de la madrugada, se encuentra un hombre dibujante de cómics creando su próxima historia. Insatisfecho con su trabajo, tacha el storyboard que estaba dibujando, se fija que ya es tarde y se deja vencer por el sueño. Entonces empieza a soñar que se encuentra en un lugar oscuro, sin saber qué hacer, empieza a caminar en la oscuridad hasta que se golpea contra un misil, el cual comienza a aclararse en la oscuridad. Seguidamente, el hombre escucha que unas puertas se abren, mira hacia la puerta y ve una luz cegadora formando una silueta, el hombre se asusta al ver tan gran figura, pero dicha silueta prende la luz del sitio, y el hombre se percató de que es inofensivo, es un pequeño extraterrestre y el lugar es una especie de laboratorio futurista. Acto seguido el extraterrestre empieza a jugar a la ruleta cósmica en una gran pantalla, en el que el planeta que cae es destruido por su misil. El hombre escondido tras el misil lo observa, mira que cae un planeta X, el extraterrestre aplasta un botón, el que enciende al misil, para destruir el planeta, el hombre observa que el extraterrestre maneja con un joystick al misil hasta destruir al planeta X. El extraterrestre vuelve a jugar, pero esta vez cae en la Tierra, el hombre se pone nervioso y decide detener al extraterrestre, éste no lo entiende, así pues, el hombre piensa en comunicarse con su libreta, pero antes es congelado por una pistola del extraterrestre. El extraterrestre mira lo que tiene en la libreta y queda fascinado con los dibujos de figura humana que hay en ella, entonces el extraterrestre decide soltar al hombre del congelamiento, el hombre confundido regresa a ver y encuentra al extraterrestre posando, el hombre empieza a dibujarlo en varias poses, hasta que el extraterrestre trata de acomodarse en una pose y se apoya contra el botón que enciende el misil. El hombre en tremenda preocupación, trata de explicarle al extraterrestre que ese es su planeta, sin embargo, el extraterrestre no lo entiende. Es ahí cuando el hombre intenta manejar la pantalla del laboratorio y mostrarle el arte que hay en la Tierra, el extraterrestre un poco extrañado mira la pantalla y comprende que este planeta tiene

este arte que tanto le gusta. En consecuencia, empieza a desviar al misil con el joystick, pero este se atora, el hombre trata de ayudarlo, pero con la fuerza rompen el joystick. El hombre empieza a lamentarse, pero el extraterrestre le señala a su nave. Seguidamente, viajan en la nave siguiendo al misil, se van acercando, la nave sólo tiene dos torpedos, el hombre ya no aguanta la espera y aplasta el botón para que un torpedo salga, no obstante, el torpedo falla y cae en el vacío, el hombre y el extraterrestre se ponen cada vez más nerviosos, hasta que se acercan lo suficiente y lanzan el último torpedo, éste sale, golpea al misil y todo explota. De pronto, el hombre despierta conmocionado, pero ya tiene lista su historia, rápidamente empieza a dibujar, apenas termina la coloca en la pared para observarla, entonces empieza a escuchar unos pequeños pasos, regresa a ver y ahí abajo, a sus pies, está el extraterrestre encantado viendo el storyboard.

Guión: Johanna Salazar

Dirección de animación: Johanna Salazar

Duración: 7 minutos con 18 segundos

Técnica: 3d

Formato: HD 1280 x 720

Fecha de Producción: 9 de enero de 2011 al 14 de enero de 2013

Dirección de Tesis: Eduardo Villacís, y Karla Chiriboga.

PREPRODUCCIÓN:

- **Idea Inicial:**

La idea comenzó con un hombre común que soñaba en un mundo en que era un extraterrestre que volaba por un cosmos extraño, al final del día se quedaba dormido en este mundo espacial, y empezaba a sonar una alarma que lo despierta, y el mundo real empieza a desaparecer quedándose en el universo intergaláctico. En sí la idea era que ese mundo totalmente fantasioso era el real y el que era común y corriente era el falso, similar a la idea del cuento “La noche boca arriba” de Julio Cortázar, sin embargo, por lo trillada de la idea, la historia cambio por completo.

Así fue que en el transcurso del tiempo tuve muchos problemas para tener clara la historia, entonces en medio del estrés pensé que fuera bueno que la historia me viniera en sueños, por lo tanto, empecé a crear la historia a partir de esta nueva idea.

- **Proceso de investigación:**

Empecé a investigar sobre las ideas básicas sobre lo que es el guión, siendo fundamentalmente un drama de un personaje al que le pasa algo en un lugar determinado, un personaje que tiene un objetivo. Así pues, fui averiguando sobre las estructuras dramáticas, quedándome con una clásica llamada “El viaje del héroe”, la cual narra una historia dramática en que el personaje se pone en marcha para realizar su cometido, que es la búsqueda del tesoro, en otras palabras cómo llegar al objetivo. En fin, para esta estructura dramática se tienen varios pasos que seguí en mi guión, que son los siguientes:

1r acto

1. Presentación
2. Detonante
3. Plan

2do acto

Entre el 2 y el 3 surge el núcleo del conflicto

4. Primeros pasos del protagonista.
5. Aparición de personajes secundarios, aliados o mentores.
6. Un poco de éxito para el protagonista
7. Revés total.

El paso 6 y 7 son los que le dan el empuje a la historia.

8. Plan B del protagonista.
9. Gran Fracaso.
10. Fuerzas renovadas
11. CLÍMAX

3r acto

12. Resolución

Por ende, podemos observar que en esta estructura dramática se encuentran tanto picos altos como bajos en la historia del protagonista o héroe, esa fue mi máxima guía para escribir mi guión, como lo muestro a continuación.

- **Desarrollo de guión**

En primer lugar, el storyline, que es contar la historia en una o pocas líneas.

Un dibujante sin inspiración se queda dormido y empieza a soñar con un extraterrestre que va a destruir la Tierra, el dibujante trata de detenerlo, hasta que lo convence de que no lo haga porque en la Tierra hay arte. Entonces el hombre despierta y dibuja lo que soñó, es ahí cuando se fija que el extraterrestre está junto a él.

En segundo lugar, la sinopsis, 5 a 10 líneas.

Un dibujante no tiene inspiración para crear un comic y se queda dormido, entonces sueña con un extraterrestre que va a destruir la Tierra por un juego de la ruleta, el dibujante trata de detenerlo, pero el extraterrestre no lo entiende, así pues, el dibujante trata de explicárselo con dibujos, los cuales encantan al extraterrestre, hasta que le muestra que en la Tierra hay mucho más de ellos, finalmente el extraterrestre se enamora del arte que hay en la Tierra y trata de salvarla hasta lograrlo. El hombre se despierta, crea su comic a partir de lo que soñó, entonces se percata que el extraterrestre está en su estudio.

En tercer lugar, se empieza a escribir entorno a los pasos del viaje del héroe, siguiendo del mismo modo la historia previa que creamos con el story line y la sinopsis.

1. Presentación: Situación: el hombre dibujante no tiene inspiración.
Lugar: Estudio
Sueña en un lugar futurista.
Presentación del extraterrestre, es pequeño, dulce, pero juega a destruir planetas.
2. Detonante: el extraterrestre juega a la ruleta Cósmica, y por mala suerte cae en la Tierra, es decir, será el siguiente planeta a destruir.
3. Plan: el hombre tiene que comunicarse y salvar la Tierra.
4. Primeros pasos:
 - a. + El hombre trata de hablar.
 - b. – El extraterrestre no lo entiende.

- c. +El hombre saca su libreta para dibujar.
 - d. –El extraterrestre lo congela.
5. Poco éxito: El extraterrestre ve los dibujos y se conmueve, pide un dibujo al hombre.
 6. Revés total: El extraterrestre posa y oprime el botón para destruir la Tierra.
 7. Plan B: El hombre piensa en conmovier al Extraterrestre con arte, y mostrarle un zoom a la Tierra que muestre esto, lo cual logra, y el extraterrestre empieza a cambiar el rumbo del misil con el joystick.
 8. Gran Fracaso: Se rompe el joystick, y el misil va directo a la Tierra automáticamente.
 9. Fuerzas renovadas: el extraterrestre muestra al hombre una nave para seguir a destruir al misil.
 - a. +Se acercan al misil, va directo a la Tierra automáticamente.
 - b. – Sólo tienen dos misiles, lanzan uno pero éste falla y cae al espacio.
 10. Clímax: Se acercan cada vez al misil hasta que lanzan su último torpedo que destruye al misil y todo explota.
 11. Resolución: El hombre despierta y ya tiene la idea para su historia, sin embargo, escucha pequeños pasos a su espalda y encuentra al extraterrestre observando su storyboard.

Nota: He saltado el paso cinco de la estructura del camino del Héroe, pues sólo son dos personajes y no existe ningún aliado.

- **Guión Final**

EXT. CASA. NOCHE

Vemos todo oscuro en unas casas juntas, sólo hay una luz prendida a la cual nos acercamos.

IN. ESTUDIO. NOCHE

Esta luz prendida pertenece a un estudio de un dibujante, vemos afiches colgados de extraterrestres, guerras galácticas, cómics y storyboards de la misma temática, objetos de arte, etc. Un hombre está en el escritorio dibujando, pero nada le convence, bota todos sus dibujos, el tacho de basura ya está lleno, su reloj ya marcan las 3 am, el hombre tiene ojeras, está muy cansado, bosteza, apoya su hombro sobre el escritorio y se queda dormido.

INT. LABORATORIO FUTURISTA.

Entonces se encuentra en un lugar oscuro, apenas vemos su silueta. Cuidadosamente el hombre da pocos pasos, hasta que choca fuertemente con un

metal, el cual prende unas pocas luces que lo dejan en penumbra, pero suficiente luz para ver que con lo que se chocó fue con un misil muy grande, el hombre se queda consternado con el tamaño del misil. Escucha que unas puertas corredizas se abren y se esconde tras el misil, en la puerta aparece la silueta de una figura humanoide inmensa, al parecer es un extraterrestre. Su sombra se proyecta sobre el misil, el hombre tiembla del miedo.

El extraterrestre prende las luces y camina hacia una gran pantalla, en realidad es muy pequeño, el hombre lo ve y se ríe. En la pantalla aparece una ruleta de planetas, la hace girar y para, el planeta se agranda en la pantalla. El extraterrestre aplasta un botón, empieza a sonar una alarma y a temblar todo, el hombre no sabe qué pasa, suena como si un cohete despegara. En la pantalla aparece un misil y el planeta, el extraterrestre guía la ruta del misil con un joystick, el misil se va acercando hasta que choca contra el planeta y éste explota. El extraterrestre se ríe, pero el hombre se asusta desde su escondite. Vuelve a girar la rueda en su pantalla y esta vez para sobre la Tierra, el hombre se angustia, y decide enfrentar al extraterrestre, y le dice:

¡Detente! Ese planeta es mi hogar.

Pero el extraterrestre sólo escucha ruidos extraños, por lo que no lo entiende, el hombre piensa un momento y se le ocurre una idea, saca una libreta con un lápiz en su espiral, de su bolsillo, pero apenas lo hace es detenido por un rayo congelador, y la libreta se cae. El extraterrestre recoge la libreta, y ve los dibujos, ve figura humana, paisajes, caricaturas, entre otros. El extraterrestre suelta al hombre del rayo congelador y le devuelve la libreta, el hombre no entiende para qué lo hace, el extraterrestre le quita nuevamente la libreta y con el lápiz raya la libreta, y la devuelve al hombre, el hombre la toma, pero sigue sin entender, el extraterrestre comienza a posarle de manera muy sexy, el hombre entiende y lo dibuja, le muestra el dibujo al extraterrestre, y éste vuelve a posar, ésta vez hace la pose del pensador, le dibuja y le muestra, el extraterrestre está encantado, vuelve a hacer una pose y se apoya contra el tablero, por error presionó el botón para que salga el misil. Suena la alarma y el misil comienza a encenderse, el hombre se desespera, pero el extraterrestre está tranquilo pues es lo normal. El hombre se acerca a la pantalla donde está la Tierra, y hace una búsqueda por Internet de piezas de arte, entonces aparece en la pantalla muchas imágenes de arte, le muestra al extraterrestre, y éste lo ve muy contento, entonces el hombre vuelve a la pantalla y se ve que el arte pertenece a la Tierra, el hombre trata de explicar que él es de ahí, el extraterrestre lo entiende, trata de cambiar la ruta del misil con el joystick, pero el joystick se queda trabado, el hombre trata de moverlo con fuerza, pero lo rompen. El hombre se desespera, pero el ET señala al fondo donde hay una nave espacial.

EXT. ESPACIO EXTERIOR/NAVE

Se ve la nave volando por el espacio, con el hombre y el extraterrestre adentro. Se ve que la nave tiene sólo dos torpedos.

INT. NAVE ESPACIAL

El extraterrestre navega la nave siguiendo al misil, se acerca cada vez más, va a aplastar el botón para lanzar el torpedo al misil, pero el hombre de los nervios aplasta a uno cercano.

EXT. ESPACIO EXTERIOR/NAVE

El torpedo del lado izquierdo de la nave cae al espacio.

INT. NAVE ESPACIAL

El hombre y el extraterrestre quedan anonadados. Y siguen tras el misil, se acercan demasiado, ambos están muy nerviosos, y el extraterrestre aplasta el botón para que salga el misil derecho.

EXT. ESPACIO EXTERIOR/NAVE

Se ve que el torpedo sale tras el misil que está muy cerca de la nave.

IN. NAVE ESPACIAL

Se ve que el misil explota, pero la explosión alcanza la nave.

IN. ESTUDIO. NOCHE

El hombre despierta sobre su escritorio muy sudado, y empieza a dibujar rápidamente, alza los brazos de la alegría de ya tener su historia en dibujos. Cuelga los dibujos sobre su pared, y escucha unos pequeños pasos, regresa a ver y encuentra al extraterrestre con la cara quemada, contemplando encantado los dibujos.

- **Año de producción:** agosto 2011- enero 2013
- **Proceso de construcción de personajes (Ver anexos)**

Para construir los personajes decidí darles mucho contraste, es decir, el protagonista, que es el hombre, quise que tenga un aspecto más serio, delgado, con el rostro largo y los ojos grandes, en donde se nota una obvia influencia de Tim Burton, quería que tenga los tonos fríos, el rostro pálido, con tonos violetas. Por otro lado, el extraterrestre quería que se viera mucho más sencillo, que fuera redondito para que sea dulce; pequeño para que dé la idea de que es niño, travieso o

juguetón. Asimismo, los tonos del extraterrestre son mucho más cálidos, rojo en su cuerpo y casco, combinado con amarillo.

- **Proceso de construcción de Backgrounds (Ver anexos)**
- **Proceso de construcción de Guión Visual, storyboard (Ver anexos)**
- **Cronograma de Producción**

Semana	Fecha	Actividad
AGOSTO		
Semana 1	26	REVISIÓN
	28- 31	Animatic
SEPTIEMBRE		
	1	Terminar Planificación Cronograma
Semana 2	2	REVISIÓN
	3	Terminar tutorial
	4 a 5	Modelado Hombre
	6	<u>UV Hombre</u>
	7 a 8	Modelado ET UV ET
Semana 3	9	REVISIÓN
	11 a 13	Modelación Primer escenario Casas
	14-15	UV Casas
Semana 4	16	REVISIÓN
	18-20	Modelado de la habitación del hombre
	21-22	UV de la habitación del hombre
Semana 5	23	REVISIÓN
	25-27	Modelo Laboratorio
	28-29	UV Laboratorio
Semana 6	30	REVISIÓN
OCTUBRE		
	2 a 4	Modelado Cohete
	5 a 6	UV Cohete
Semana 7	7	REVISIÓN
	8 a 10	Modelado Int. Nave Espacial
	11	UV. Int. Nave Espacial
	12	Modelado Ext. Nave Espacial
	13	UV Ext. Nave espacial
Semana 8	14	REVISIÓN
	16 a 18	Textura hombre
	19 a 20	Textura ET
Semana 9	21	REVISIÓN
	23 a 25	Textura escenario Casas

	26-27	Textura habitación Hombre
Semana 10	28	REVISIÓN
	30-31	Textura Int. Nave espacial
NOVIEMBRE		
	1 a 3	Textura Ext. Nave espacial
Semana 11	4	REVISIÓN
		Textura Laboratorio
	6 a 10	Textura Cohete
Semana 12	11	REVISIÓN
	12 a 17	Iluminación Y Pruebas de Render de las casas
		Iluminación Y Pruebas de Render de la y habitación
Semana 13	18	REVISIÓN
	20-24	Iluminación y Pruebas de Render Laboratorio
Semana 14	25	REVISIÓN
	26 a 1°	Iluminación y Pruebas de Render Int. Y Ext Nave espacial
DICIEMBRE		
Semana 15	2	REVISIÓN
	4 a 8	Rigging, Pesos y Blend Shapes
Semana 16	9	REVISIÓN
	11 a 15	Organización de Cámara y puesta en escena
Semana 17	16	REVISIÓN CON EL COMITÉ
	17 a 20	Gráfica de videos de la pantalla
		Animación de Vides de la panatalla (After FX)
	21-1°	VACACIONES
ENERO		
Semana 18	2 a 5	Animación Primera Secuencia. (Cuadros 5-7-8-9-2)
Semana 19	6	REVISIÓN
	8 a 12	Animación Segunda Secuencia (Cuadros 10-12-13)
		Además Cuadros 13-14-15-16
Semana 20	13	REVISIÓN
	15 a 19	Animación Tercera Secuencia (Cuadros 17-20-27-32)
		Además Cuadros 01-02-03-04-06-09
Semana 21	20	REVISIÓN
	22 a 26	
Semana 22	27	REVISIÓN
	29 a 2	Animación Cuarta Secuencia (Cuadros 25-60)
		Además Cuadros 18-19-21-23-26
FEBRERO		
Semana 23	3	REVISIÓN
	5 a 9	Animación Quinta Secuencia (Cuadros 65-66-70-75)

		Además Cuadros 30-31
Semana 24	10	REVISIÓN
	11 a 16	Animación Sexta Secuencia (Cuadros 40-41-42-47-49)
		Además Cuadros 44-45-46-48
Semana 25	17	Revisión
	18 a 23	Animación Séptima Secuencia (Cuadros 95-96-97)
		Además Cuadros 35-36
Semana 26	24	Revisión
	25 a 1°	Animación décima Secuencia (Cuadros 22-24-28-33-34)
		Animación onceava Secuencia (Cuadros 80-85)
MARZO		
Semana 27	2	REVISIÓN
	3 a 8	Animación Octava Secuencia (Cuadros 64-69-71-73-76)
Semana 28	9	REVISIÓN
	10 a 15	Animación Novena Secuencia (Cuadros 29-27)
		Cuadros 37-38-39-43
Semana 29	16	REVISIÓN
	17-22	Cuadros 50 51 52 53 54
Semana 30	23	REVISIÓN
	24-29	Animación doceava Secuencia (Cuadros 55-57-59)
		Animación treceava Secuencia (Cuadros 56-58-61)
		Animación catorceava Secuencia (Cuadros 78-83-90)
Semana 31	30	REVISIÓN
	31 a 5	Cuadros 62 63 67 68
ABRIL		
Semana 32	6	REVISIÓN
	7 a 12	Cuadros 74 77 79 81 82
Semana 33	13	REVISIÓN
	14-19	Cuadros 86-87-88-89
Semana 34	20	REVISIÓN
	21- 26	Cuadros 91 93 94
MAYO		
		correcciones animación
JUNIO		
		correcciones animación
JULIO		
		correcciones animación
AGOSTO		
		correcciones animación
SEPTIEMBRE		

		correcciones animación
OCTUBRE		
		correcciones animación
NOVIEMBRE		
		Render passes
DICIEMBRE		
		Render
ENERO		
		Compositing
		PostProducción
		Sonirización
		Presentación del Corto

- **Nombres del equipo colaborador de PreProducción:** Johanna Salazar

PRODUCCIÓN

El proceso de producción es el siguiente:

- Modelado: Se modelo en polígonos en el maya 2012
- UV: Es una representación plana de un modelo en 3d.
- Texturización: se pintan los UVs en Photoshop.
- Rigging: Es una serie de controles y huesos que deforman el modelado.
- Weights: es la influencia que tiene cada hueso sobre una parte del modelo.
- BlendShapes: son modelos iguales pero con deformaciones que después seguirá el modelo original.
- Puesta en escena: Se llaman en nuevas escenas a los personajes, ambientes, e instrumentos necesarios, también se fija la cámara con el tamaño final del plano.
- Animación: se anima primero pose a pose, después se desfasan los movimientos, y por último, se cambian las curvas para sentir mejor el timing.
- Render: Se hacen capas de render, para esto se realizaron capas con la iluminación, una capa de oclusión, una capa de normales, y algunas máscaras.
- Composición: Se unen las capas de render y se crea una nueva imagen, usando diferentes modos de mezcla, efectos de corrección de color, máscaras, etc.

(Ver anexos)

- **Nombres del equipo colaborador de Producción:** Johanna Salazar

POSTPRODUCCIÓN

En la postproducción se recibió ayuda en los efectos visuales, en los efectos de sonido, y la musicalización.

- **Nombres del equipo colaborador de PostProducción:**

Edición: Johanna Salazar

Efectos visuales: Pablo Fernández

Efectos sonoros: Juan Fernando Cifuentes

Música: Alejandro Del Pozo

(Ver Anexos)

INTEGRANTES DE LA TESIS: Johanna Salazar

BIBLIOGRAFÍA:

Sáenz, Rodolfo. *Arte y técnica de la Animación*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2008.

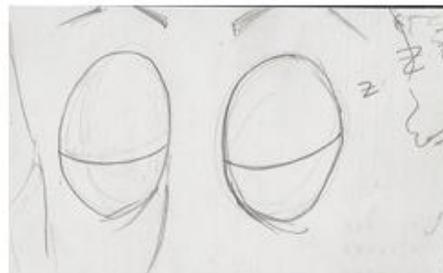
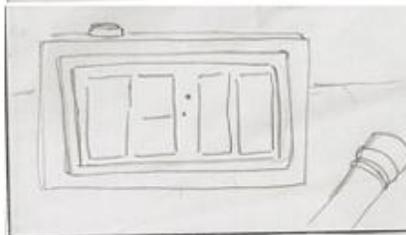
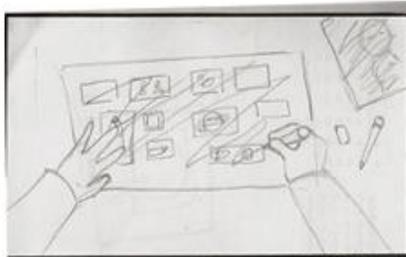
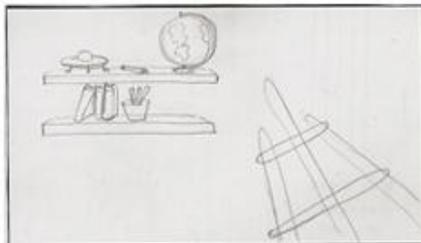
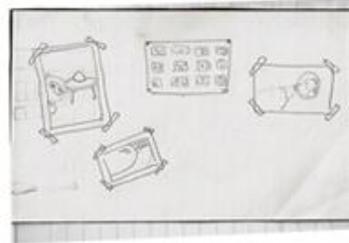
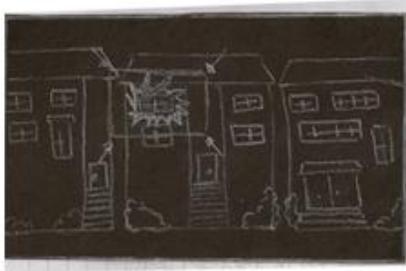
Willisms, Richard. *The animator's survival kit*.

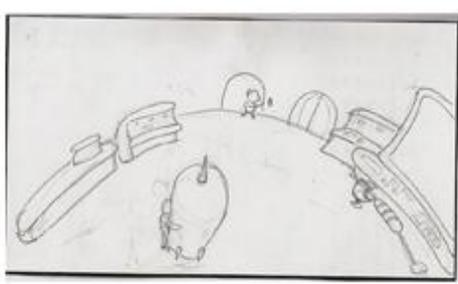
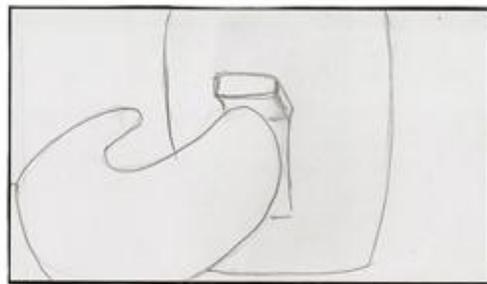
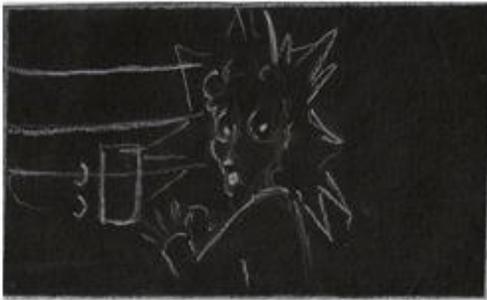
Digital-Tutors. Character Rigging in Maya 2nd edition. www.digital-tutors.com

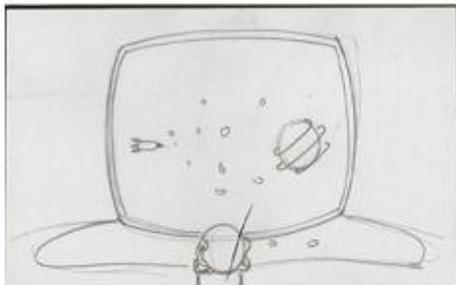
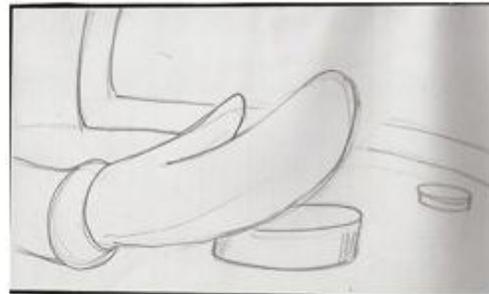
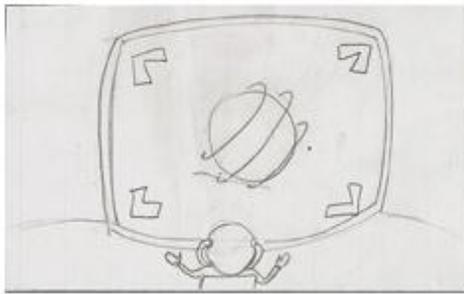
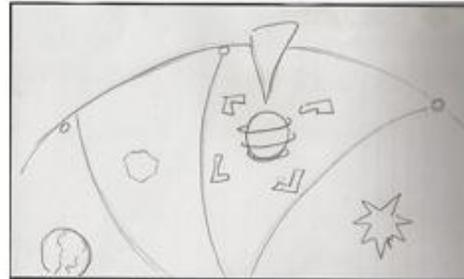
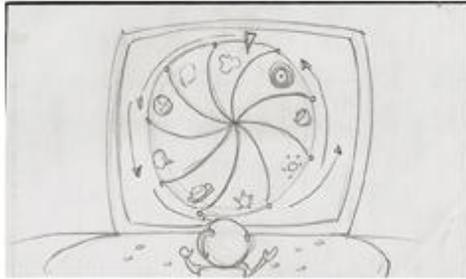
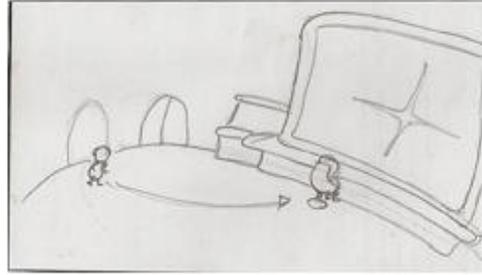
Digital-Tutors. Model a character for animating in Maya. www.digital-tutors.com

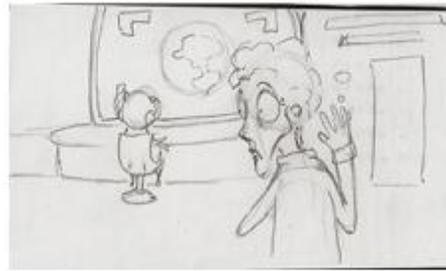
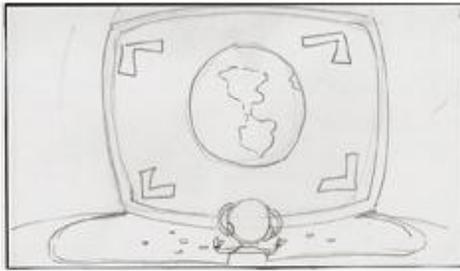
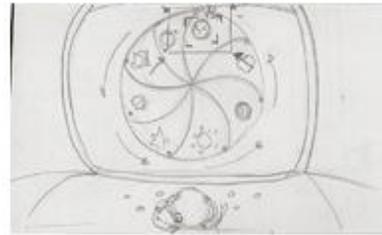
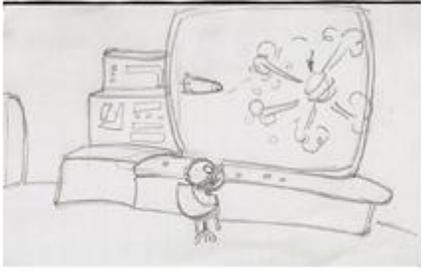
Digital-Tutors. UV Mapping the body. www.digital-tutors.com

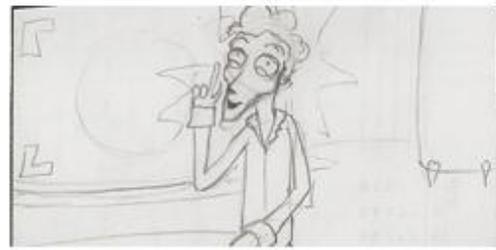
Anexos – Storyboard

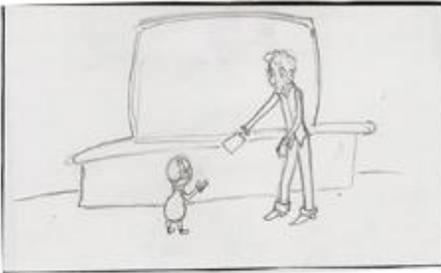
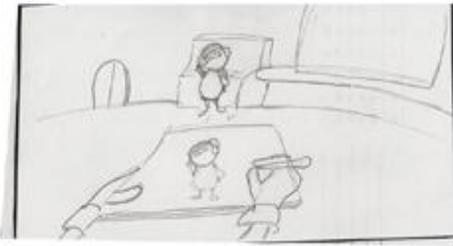


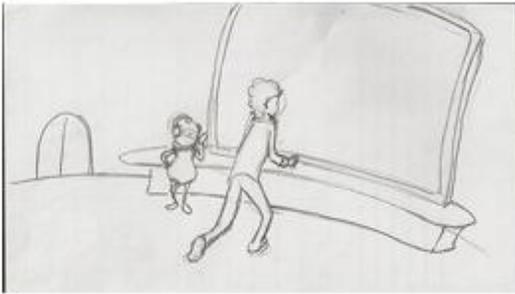


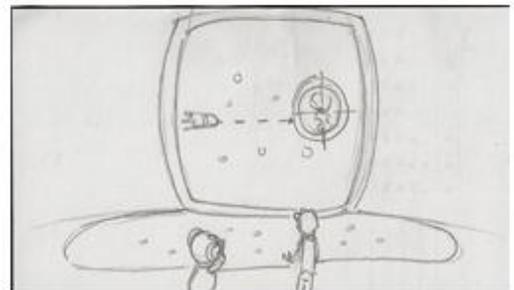
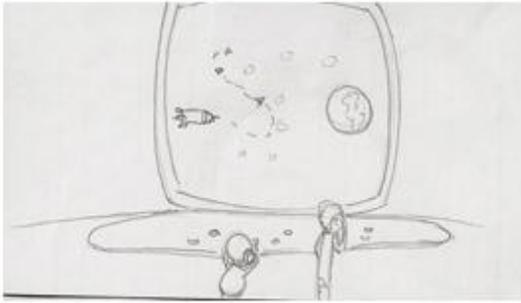




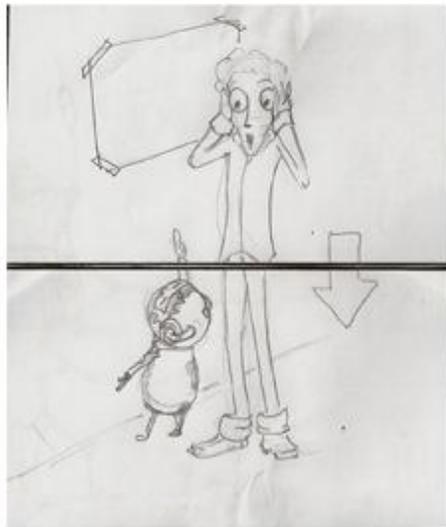
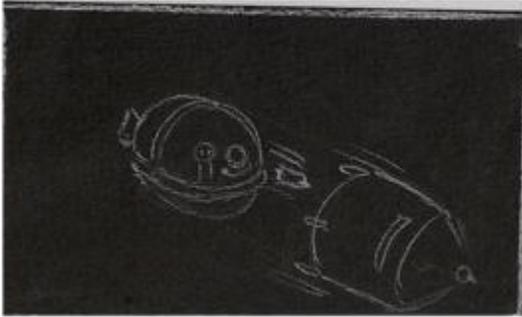






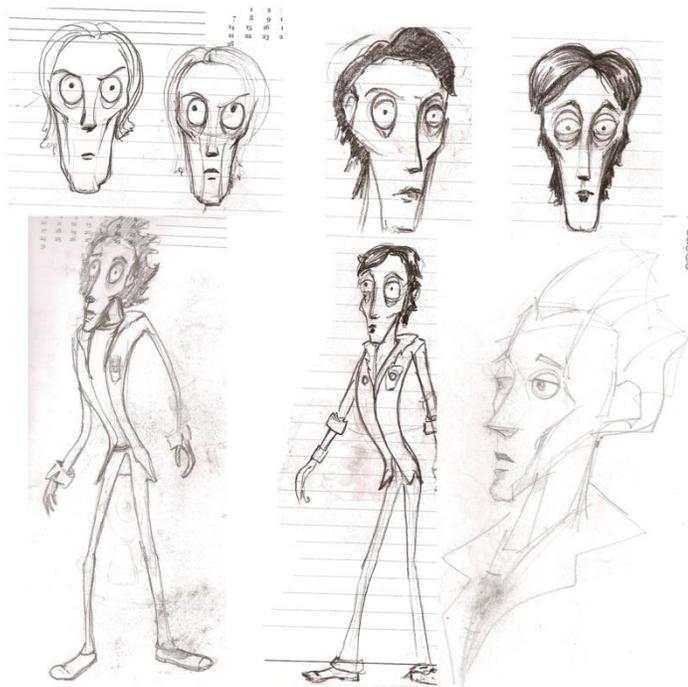
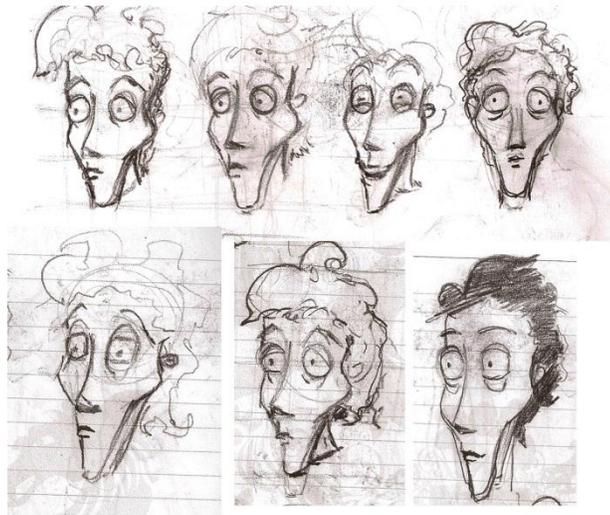


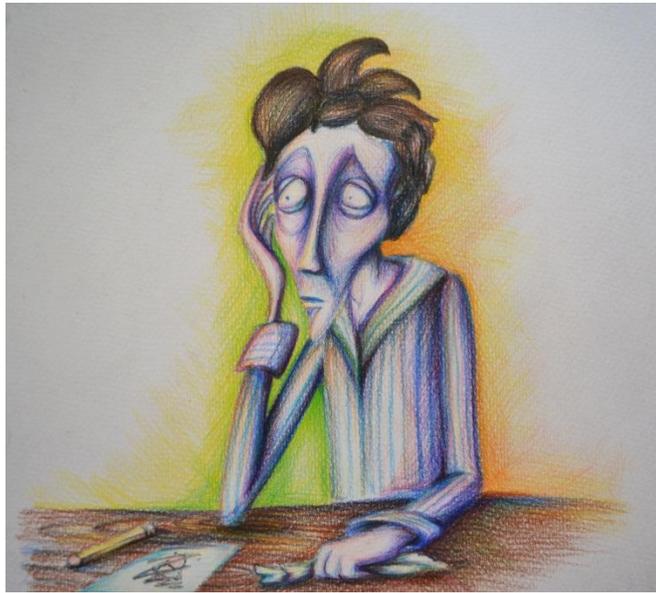


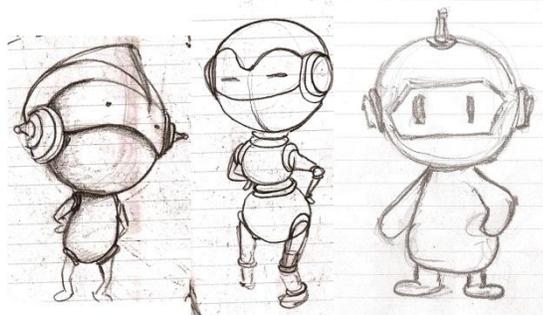
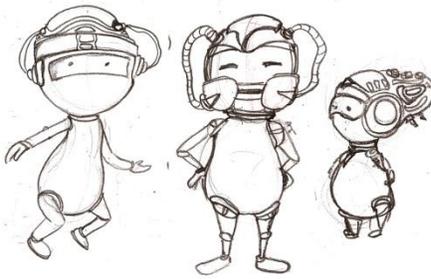
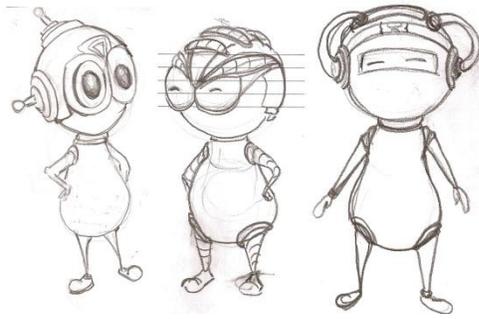


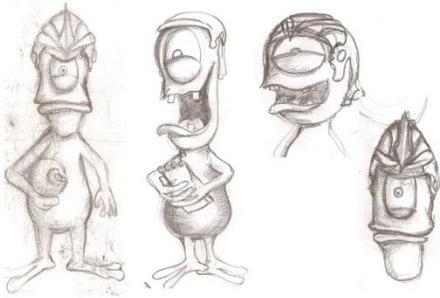
Anexos Construcción de Personajes







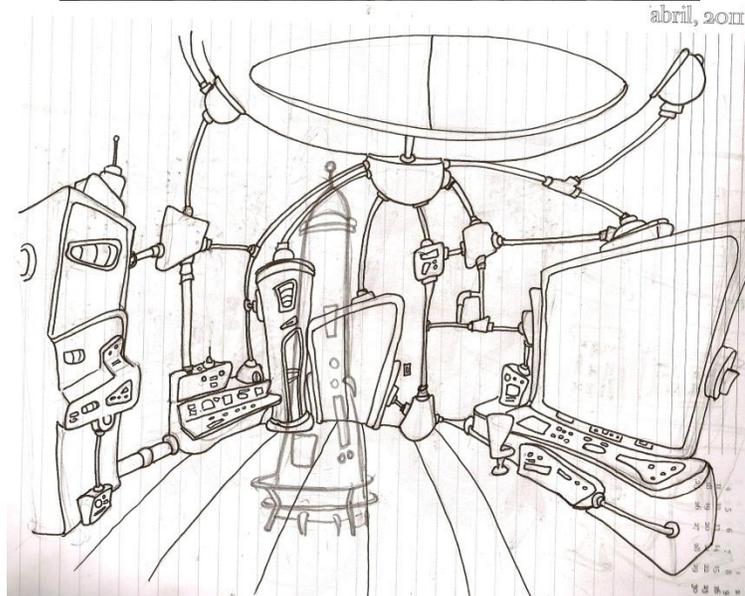


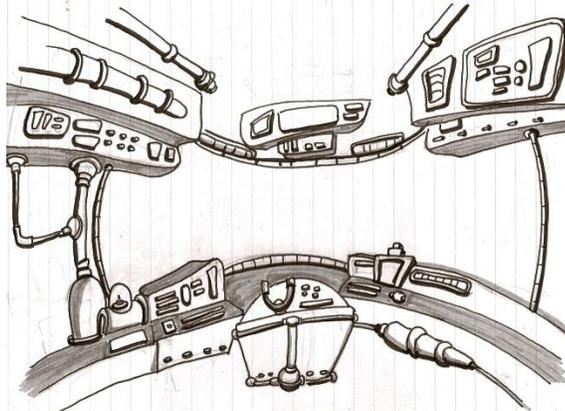


Anexos Construcción de BackGround

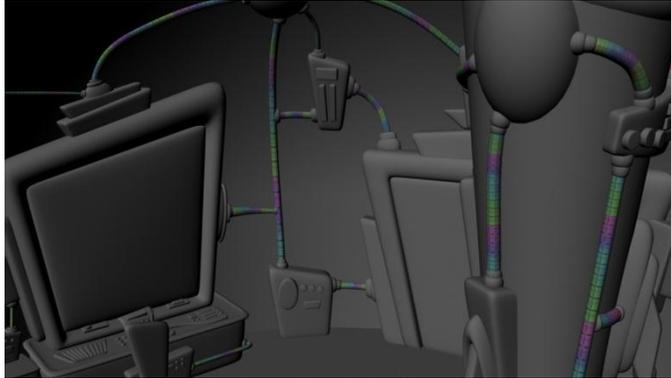


abril, 2011

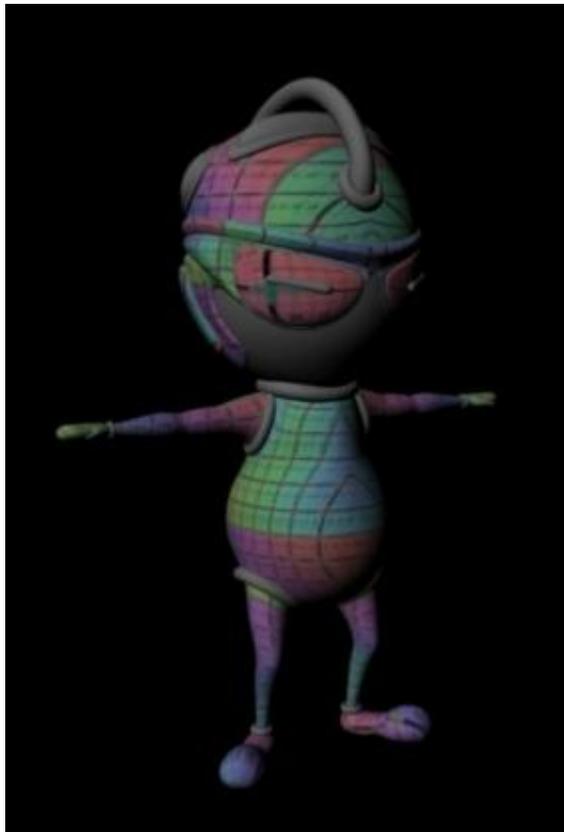




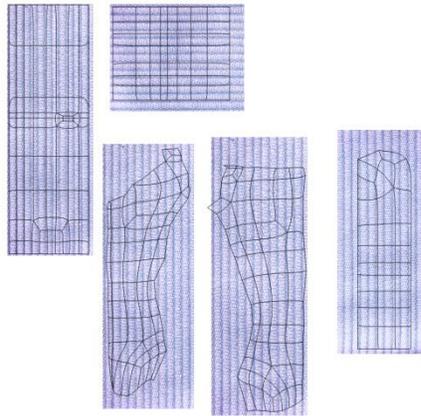
Anexos Producción



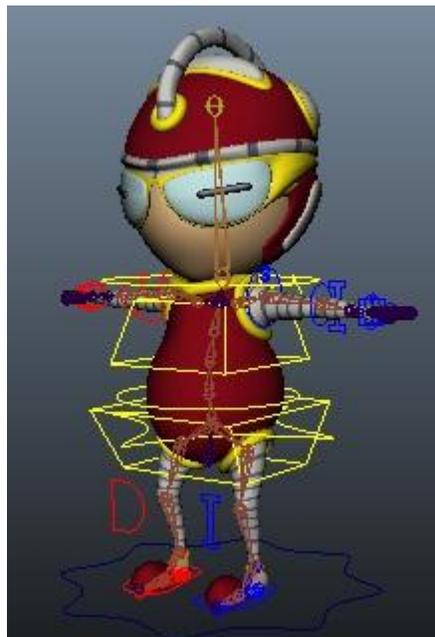
Modelación



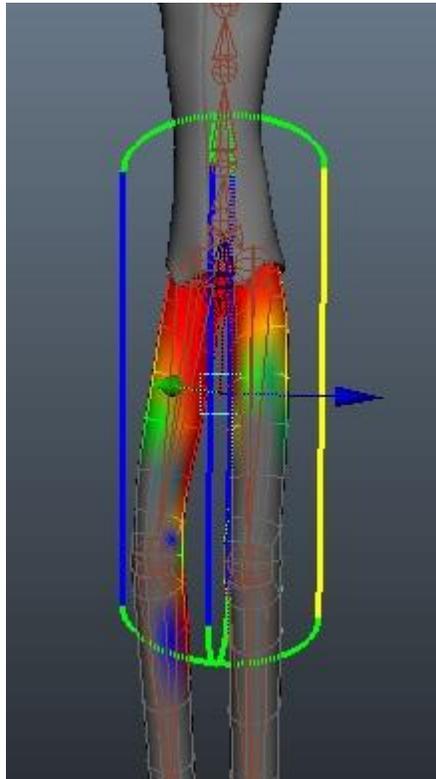
UV



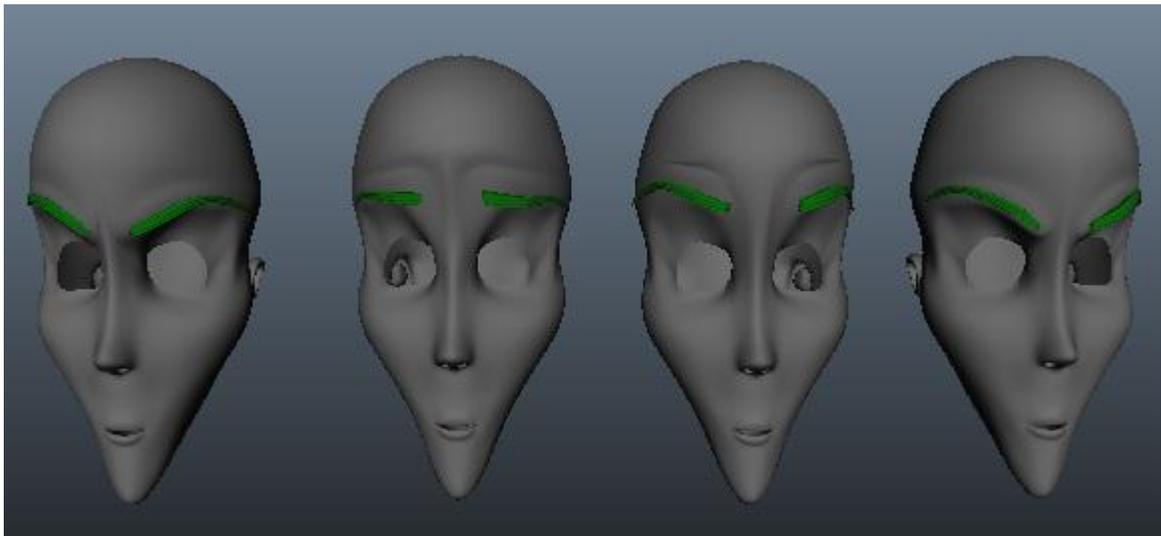
Texturización



Rig



Weigths



BlendShapes

Anexos PostProducción



Anexos Renders Finales

