

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Corto Animado 3D: Asombrado

Mateo David Erazo Simbaña

Animación Digital

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

Quito, 20 de mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Corto Animado 3D: Asombrado

Mateo David Erazo Simbaña

Nombre del profesor, Título académico

José David Larrea Luna, M.A.

Quito, 20 de mayo 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: Mateo David Erazo Simbaña

Código: 00200735

Cédula de identidad: 1721750576

Lugar y fecha: Quito, 20 de mayo de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

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

UNPUBLISHED DOCUMENT

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

RESUMEN

El presente trabajo muestra el proceso de la creación del corto animado 3D: *Asombrado*. Este proyecto cuenta la historia de Marcus, un artista de sombras quien se ve desafiado en su acto por la sombra que producía. Este es un corto hecho con el fin de entretener. Está dirigido a niños y jóvenes desde los 8 hasta los 15 años de edad. A continuación, se mostrarán las etapas de preproducción, producción y postproducción que seguí hasta llegar al producto final.

Palabras clave: corto animado, animación 3D, entretenimiento, sombras, infantil

ABSTRACT

The following work exposes the process of creating the 3D animated short film: *Asombrado*. This project tells us the story of Marcus, a shadow artist, who is challenged on stage by the shadow he was showing. This short film was made to entertain. The audience target are children from 8 to 15 years old. Here, I will show the stages of pre-production, production and post-production I followed through the final product.

Key words: animated short film, 3D animation, entertainment, shadows, children

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	5
Abstract	6
Índice de figuras.....	8
Introducción	11
Ficha técnica	12
Preproducción	13
Guión	14
Referencias	19
Storyboard.....	22
Animatic.....	29
Diseño de personajes.....	30
Desarrollo visual	39
Modelado 3D	41
Producción	45
Animación.....	46
Animación 2D.....	47
Animación 3D.....	49
Render	53
Postproducción.....	54
Postproducción	55
Conclusiones	59
Referencias bibliográficas (ejemplo estilo APA)	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1: Guión Versión 1	14
Figura #2: Show de sombras tailandés	15
Figura #3: Sombras con recortes	15
Figura #4: Sombras con recortes 2	15
Figura #5: Sombras con personas	15
Figura #6: Personaje de referencia 1	19
Figura #7: Personaje de referencia 2	19
Figura #8: Personaje de referencia 3	19
Figura #9: Personaje de referencia 4	19
Figura #10: Personaje de referencia 5.....	19
Figura #11: Referencia cabello 1	20
Figura #12: Referencia cabello 2	20
Figura #13: Referencia personaje y silueta	20
Figura #14: Referencia mano 3D	20
Figura #15: Referencia Silueta	20
Figura #16: Referencia Animaniacs.....	21
Figura #17: Referencia Looney Tunes	21
Figura #18: Referencia Presto	21
Figura #19: Escena 22 Storyboard.....	22
Figura #20: Still del corto final.....	22
Figura #21: Storyboard 1	23
Figura #22: Storyboard 2	23
Figura #23: Storyboard 3	24
Figura #24: Storyboard 4	24
Figura #25: Storyboard 5	25
Figura #26: Storyboard 6	25
Figura #27: Storyboard 7	26
Figura #28: Storyboard 8	26
Figura #29: Storyboard 9	27
Figura #30: Storyboard 10	27
Figura #31: Storyboard 11	28
Figura #32: Storyboard 12	28
Figura #33: Comparación Animatic 1	29

Figura #34: Comparación Animatic 2	29
Figura #35: Still del corto final 2	30
Figura #36: Sketch 1	32
Figura #37: Sketch 2	32
Figura #38: Sketch 3	32
Figura #39: Sketch 4	32
Figura #40: Sketch 5	32
Figura #41: Sketch 6	32
Figura #42: Sketch Final	33
Figura #43: Esqueleto	33
Figura #44: Silueta	33
Figura #45: Personaje Final	33
Figura #46: Expresiones corporales	34
Figura #47: Expresiones faciales	34
Figura #48: Color 1	35
Figura #49: Color 2	35
Figura #50: Color 3	35
Figura #51: Primer diseño de la sombra	37
Figura #52: Diseño final de la sombra	37
Figura #53: Expresiones corporales sombra	37
Figura #54: Turn Around Marcus	38
Figura #55: Turn Around Sombra	38
Figura #56: Opción para teatro 1	39
Figura #57: Opción para teatro 2	40
Figura #58: Versión de Teatro final	40
Figura #59: Modelado y Retopología	42
Figura #60: Textura Color Base	42
Figura #61: Rigging	42
Figura #62: Mapas e Iluminación	42
Figura #63: Comparación Sketch y Modelado	42
Figura #64: Comparación Sketch y Modelado Escenario	43
Figura #65: Cuerpo Base color	44
Figura #66: Cuerpo Normal Map	44
Figura #67: Chaleco Base color	44
Figura #68: Chaleco Normal Map	44

Figura #69: Cabello Base color	44
Figura #70: Cabello Normal Map	44
Figura #71: Sticker Marcus	46
Figura #72: Sticker Sombra	46
Figura #73: Animación en Animation Paper	47
Figura #74: Still sombra riendo	47
Figura #75: Still interacción	47
Figura #76: Still explosión cañón	48
Figura #77: Still explosión dinamita	48
Figura #78: Still Marcus 1	50
Figura #79: Still Marcus 2	50
Figura #80: Still Marcus 3	50
Figura #81: Still Marcus 4	50
Figura #82: Still Marcus 5	50
Figura #83: Still Marcus 6	50
Figura #84: Still público sin efectos	51
Figura #85: Still público final	51
Figura #86: Simulación primer punto	53
Figura #87: Simulación segundo punto	53
Figura #88: Simulación tercer punto	53
Figura #89: Evolución de luces en maya	54
Figura #90: Comparación Luces	57
Figura #91: Luces y blur en público	57
Figura #92: Uso de máscaras en animación 2D	57
Figura #93: Titulos iniciales y créditos	57

INTRODUCCIÓN

ESTE PRODUCTO SE CREA CON EL OBJETIVO DE ENTRETENER A UNA AUDIENCIA JOVEN E INFANTIL, PERO ADEMÁS NOS DEJA UN MENSAJE SOBRE EL TRABAJO EN EQUIPO Y LA RECIPROCIDAD.

MARCUS ESTÁ POR TERMINAR SU SHOW DE SOMBRAS EN UN TEATRO AL AIRE LIBRE. DE PRONTO, LA SOMBRA QUE PROYECTABA COBRA VIDA Y LO VUELVE MOTIVO DE BURLA PARA SU PÚBLICO. PRONTO, INICIA UNA BATALLA ENTRE AMBOS QUE LES ENSEÑARÁ UNA LECCIÓN SOBRE EL TRABAJO EN EQUIPO.



FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCTO:
CORTO ANIMADO 3D

NOMBRE:
ASOMBRADO

DIRECCIÓN:
MATEO ERAZO

MUSICALIZACIÓN:
CAMILA PEÑAFIEL

STORYLINE:
MARCUS ES UN ARTISTA DE SOMBRAS QUE SE VE DESAFIADO EN SU PROPIO SHOW AL MOMENTO EN QUE LA SOMBRA QUE PROYECTA CON SUS MANOS COBRA VIDA.

TÉCNICA:
ANIMACIÓN 3D / ANIMACIÓN 2D

DURACIÓN:
04:31

FORMATO:
1920X1080

FECHA DE PRODUCCIÓN:
2020-2021

DIRECCIÓN DE PROYECTO:
GABRIELA VAYAS R.
DAVID LARREA



- Guión




STORYBOARD

Animatic



PREPRODUCCIÓN

• Diseño de Personajes 

- Modelado

- Texturizado

- Rigging

DESARROLLO
VISUAL

GUIÓN

#1 INT. TEATRO. DÍA

Marcus está parado en una pequeña tarima frente a una gran linterna que proyecta la sombra de sus manos en una cortina blanca detrás de él.

A punto de finalizar su show, crea un par de figuras seguidas de los aplausos de su público. Tras realizar la última, gira hacia el público y hace una reverencia. La gente pasa se aplaudir a asombrarse y abuchear. Es cuando se da cuenta que detrás de él, la sombra que había hecho hace unos segundos, sigue proyectada en la cortina y se está moviendo. El público piensa que fueron estafados. Marcus, aún sin terminar su reverencia y encogido de brazos, gira a verla y nota que esta (una forma cuadrada) también está haciendo varias reverencias seguidas.

Ambos se miran y La sombra con vida alza sus brazos desafiando a Marcus. Marcus, asustado, retrocede y mira sus manos comprobando que no son las suyas las que se proyectan.

Sin hacer ninguna forma, estrecha lentamente su mano a la luz para estar cerca de La sombra con vida. Esta entonces toma forma de dientes y simula morder la figura que hacia Marcus. Marcus se asusta y retira sus manos rápidamente solo para darse cuenta de que en realidad no podía ser herido.

La sombra con vida (de nuevo en su forma cuadrada) se rie de él doblándose y golpeándose con una mano. Lo apunta y remeda el salto que dio cuando se asustó. El público también rie.

Marcus lo piensa, forma un rostro de bruja que rie y lo acerca rápidamente a La Sombra con vida, esta retrocede y se convierte en un perro que le ladra. Ahora Marcus retrocede, lo piensa y crea un león. La sombra con vida se transforma en una serpiente que asusta a este león. Marcus crea un águila para asustar a la serpiente, aquí La sombra con vida se queda pensativa, mira hacia la cámara, hace un gesto de confusión levantando los hombros, forma un martillo y le pega al águila.

FIG 1. GUIÓN VERSION 1

EL DESARROLLO DE UN GUIÓN PARA ANIMACIÓN ES LA UNIÓN DE LA IDEA INICIAL MÁS LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEMA DEL CUAL TRATARÁ LA HISTORIA. EN EL CASO DE MI CORTO ANIMADO, LA IDEA FUE EL TEATRO DE SOMBRAS Y LA INVESTIGACIÓN GIRA ENTORNO A CÓMO SE REALIZA ESTE ARTE, QUIÉN LO LLEVA A CABO Y EN DÓNDE SE LO REALIZA.

ASOMBRADO NACE DE LA IDEA DE JUGAR CON OPUESTOS, EN ESTE CASO LA HISTORIA DE UN TALENTOSO ARTISTA DE SOMBRAS CUYA DEBILIDAD LA ENCUENTRA EN SU PROPIO ACTO EN EL MOMENTO QUE SU SOMBRA COBRA VIDA.

CON ESTA IDEA EN MENTE, DECIDÍ QUE EL PROTAGONISTA SERÍA UN PERSONAJE 3D, MIENTRAS QUE SU CONTRAPARTE SERÍA ANIMADO DE MANERA CLÁSICA.

LA FIGURA 1. NOS MUESTRA LA PRIMERA VERSIÓN DEL GUIÓN, LA CUAL CON EL TIEMPO CAMBIARÍA MODIFICANDO LA HISTORIA, LOS PERSONAJES Y EL TÍTULO.

PARA LA ELABORACIÓN DE LA HISTORIA,
SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN SOBRE
CÓMO, QUIÉN Y DÓNDE SE REALIZA ESTE
TIPO ARTE.

ESTA ACTIVIDAD ES DE ORIGEN ORIENTAL.
ACTUALMENTE SE REALIZA CON EL FIN DE
ENTRETENER, PERO EN SIGLOS PASADOS
SE USABA COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA
Y HASTA TERAPÉUTICO, YA QUE PERMITE
MOSTRAR IMAGENES Y AYUDA A LAS
PERSONAS A IMAGINAR DIFERENTES
SITUACIONES Y NUEVAS HISTORIAS.



FIG 2. SHOW DE SOMBRAS TAILANDÉS

PARA REALIZAR UN SHOW DE SOMBRAS SOLO BASTA UNA FUENTE DE LUZ Y
UNA TELA EN LA CUAL PROYECTAR LAS SOMBRAS. ESTAS PUEDEN SER
GENERADAS CON LAS MANOS O PARTES DEL CUERPO PERO TAMBIÉN CON
TÍTERES, RECORTES DE SILUETAS U OBJETOS ORDINARIOS.



FIG 3. SOMBRAS CON RECORTES



FIG 4. SOMBRAS CON RECORTES 2



FIG. 5 SOMBRAS CON PERSONAS

TRAS LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEATRO DE SOMBRAS,
INICIA LA CREACIÓN DEL GUIÓN.

ESTE PROCESO LLEVA TIEMPO POR EL HECHO DE QUE SE
ESTÁ DESARROLLANDO LA IDEA GENERAL DE LO QUE EN UN
FUTURO SE ANIMARÁ. ADEMÁS, ES RECOMENADABLE REVISAR
LA IDEA CADA CIERTO TIEMPO, CON EL FIN DE TENER
UNA VISIÓN MÁS CLARA DE LO QUE SE ESCRIBIÓ Y PODER
CORREGIR ERRORES, MEJORAR LA HISTORIA O CAMBIARLA
SI ES NECESARIO.

EN ESTE PUNTO TAMBIÉN ES DE AYUDA LAS
RECOMENDACIONES DE OTRAS PERSONAS QUE NO HAYAN
LEÍDO PREVIAMENTE ESTA HISTORIA, YA QUE ASÍ SABRAS SI
LO QUE ESTÁ EN EL PAPEL ES ENTENDIBLE O MERECE UNA
NUEVA REVISIÓN.

PARA ESTE PROYECTO SE TRABAJARON 3 VERSIONES
DIFERENTES DE LA MISMA HISTORIA. EN CADA UNA, LOS
PERSONAJES SE ENFRENTAN ENTRE ELLOS, PERO LO HACÍAN
DE DIFERENTE MANERA.

FINALMENTE, DESPUÉS DE 4 MESES DE ESCRITURA Y
CORRECCIONES, SE LLEGÓ A LA VERSIÓN FINAL DE LA
HISTORIA, LA CUAL NOS PERMITIRÍA CONTINUAR CON EL
RESTO DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN. SIN EMBARGO, ES
IMPORTANTE ACLARAR QUE AÚN CON UNA VERSIÓN FINAL EN
EL PAPEL, LA HISTORIA PUEDE CAMBIAR SEGÚN EL DISEÑO DE
LOS PERSONAJES, EL DESARROLLO VISUAL, O AL MOMENTO
DE ANIMAR LA ESCENA.



#1 EXT. PARQUE. NOCHE

MARCUS ESTÁ PARADO EN UNA PEQUEÑA TARIMA FRENTE A UNA GRAN LINTERNA QUE PROYECTA LA SOMBRA DE SUS MANOS EN UNA CORTINA BLANCA DETRÁS DE ÉL.

A PUNTO DE FINALIZAR SU SHOW, CREA UN PAR DE FIGURAS SEGUIDO DE LOS APLAUSOS DE SU PÚBLICO. TRAS REALIZAR LA ÚLTIMA, GIRA HACIA EL PÚBLICO Y HACE UNA REVERENCIA. LA GENTE PASA DE APLAUDIR A ASOMBRARSE Y ABUCHEAR. ES CUANDO SE DA CUENTA QUE DETRÁS DE ÉL, LA SOMBRA QUE HABÍA HECHO HACE UNOS SEGUNDOS, SIGUE PROYECTADA EN LA CORTINA Y SE ESTÁ MOVIENDO.

EL PÚBLICO PIENSA QUE FUERON ESTAFADOS. MARCUS, AÚN SIN TERMINAR SU REVERENCIA Y ENCOGIDO DE BRAZOS, GIRA A VERLA Y NOTA QUE ESTA TAMBIÉN ESTÁ HACIENDO VARIAS REVERENCIAS SEGUIDAS.

AMBOS SE MIRAN Y ES CUANDO LA SOMBRA CON VIDA LO SALUDA. MARCUS, ASUSTADO, RETROCEDE Y MIRA SUS MANOS COMPROBANDO QUE NO SON LAS SUYAS LAS QUE SE PROYECTAN. SIN HACER NINGUNA FORMA, ESTRECHA LENTAMENTE SU MANO A LA LUZ PARA ESTAR CERCA DE LA SOMBRA CON VIDA. ESTA ENTONCES TOMA FORMA DE MARTILLO E INTENTA GOLPEAR LA MANO DE MARCUS. MARCUS SE ASUSTA Y RETIRA SUS MANOS RÁPIDAMENTE SOLO PARA DZARSE CUENTA DE QUE EN REALIDAD NO PODÍA SER HERIDO.

LA SOMBRA CON VIDA, DE NUEVO EN SU FORMA ORIGINAL, SE RÍE DE ÉL DOBLÁNDOSE Y GOLPEÁNDOSE CON UNA MANO. LO APUNTA Y REMEDA EL SALTO QUE DIO CUANDO SE ASUSTÓ. EL PÚBLICO TAMBIÉN RÍE.

MARCUS, PREPARA SUS MANOS Y EMPUJA A ESTA FIGURA, LA CUAL CAE Y LO DESAFÍA. MARCUS FORMA UN GATO Y LO ACERCA A LA LUZ, PERO LA SOMBRA TOMA FORMA DE BOLA DE ESTAMBRE Y LLAMA LA ATENCIÓN DEL GATO EL CUAL SALTA TRAS ELLA. MARCUS SE SORPRENDE DE QUE SU SOMBRA HAYA DESAPARECIDO. AHORA FORMA UN AVE SOBRE UNA RAMA, PERO LA SOMBRA FORMA UN CAÑÓN QUE DISPARA ASUSTANDO AL ÁGUILA.

MARCUS ENFURECIDO, TOMA UNAS GRADAS Y LAS ACERCA A LA LUZ, DE UN SALTO SE MONTA SOBRE ESTA E INTENTA ATRAPAR A LA SOMBRA. LA SOMBRA CON VIDA ESQUIVA SUS MANOS, LO PIENSA POR UN SEGUNDO Y SE TRANSFORMA EN UN HÁMSTER QUE EMPIEZA A CORRER. MARCUS DA VUELTAS EN ESTE ESPACIO Y CAE AL SUELO.

SE LEVANTA ENOJADO, SE SACUDE EL CHALECO Y LE MUESTRA A LA SOMBRA CON VIDA UN PUÑO CERRADO, ESTA RÍE NUEVAMENTE Y HACE LA MISMA FORMA. INICIA UN JUEGO DE PIEDRA, PAPEL Y TIJERA. LAS 3 PRIMERAS VECES PIERDE MARCUS Y EN LA CUARTA LA SOMBRA CON VIDA LE MUESTRA DINAMITA. MARCUS, SIN RETIRAR LA MANO, TIENE CARA DE CONFUNDIDO. ENTONCES ESTE PULGAR EXPLOTA. EL PÚBLICO SE RÍE JUNTO A LA SOMBRA CON VIDA.

MARCUS ENOJADO Y CANSADO, APAGA LA LUZ DE LA LINTERNA Y SE PRENDEN LAS LUCES DEL TEATRO HACIENDO DESAPARECER A LA SOMBRA. MARCUS RESPIRA DE FORMA APRESURADA MANTENIENDO SU GESTO DE ENOJO. AL VER QUE LA SOMBRA CON VIDA YA NO ESTÁ, AL FIN SE CALMA Y SONRÍE.

EL PÚBLICO LO ABUCHEA Y EL TELÓN SE CIERRA. MARCUS, SORPRENDIDO MIRA AL TELÓN, VOLTEA A VER EL INTERRUPTOR Y DECIDE PRENDERLO.

MARCUS Y LA SOMBRA QUE VUELVE A APARECER, SE MIRAN Y TIENEN UNA IDEA.

EL TELÓN SE ABRE DE NUEVO, MARCUS ESTÁ PARADO EN EL CENTRO DEL ESCENARIO, EL PÚBLICO ABUCHEA, PERO EL PIDE UN POCO DE PACIENCIA.

SE DECIDE A TERMINAR SU REVERENCIA, PERO LA SOMBRA LO CORTA Y JUEGA CON SU SILUETA. MARCUS SIMULA ATRAPARLA, PARA DESPUÉS PRESENTARLA AL PÚBLICO. AMBOS HACEN SU REVERENCIA, SE MIRAN Y GUIÑAN EL OJO.

FIN

REFERENCIAS

PARTE DE LA INVESTIGACIÓN FUE LA BÚSQUEDA DE REFERENCIAS, EN ESTE CASO DEL ESTILO QUE DEBÍAN TENER LOS PERSONAJES, TANTO EL 3D COMO EL 2D, EL ESCENARIO Y LOS PROPS. PARA ESTE PROYECTO QUISE UN ESTILO LIMPIO PERO ESTILIZADO EN LOS PERSONAJES Y EL ESCENARIO 3D, YA QUE ES UN CORTO PARA NIÑOS PRINCIPALMENTE, POR LO QUE ESTE TIPO DE PERSONAJES, SIN TANTO DETALLE, RESULTAN UN POCO MÁS ATRACTIVOS PARA AUDIENCIAS JÓVENES.

TENIENDO ESTO EN CUENTA ME BASÉ EN EL ESTILO DE PERSONAJES DE DISNEY EN CUANTO A LA FORMA DE LA CARA, PARA TRANSMITIR DE MEJOR MANERA LAS EMOCIONES EN LA ANIMACIÓN.



FIG 6. PERSONAJE DE REFERENCIA 1



FIG 7. PERSONAJE DE REFERENCIA 2

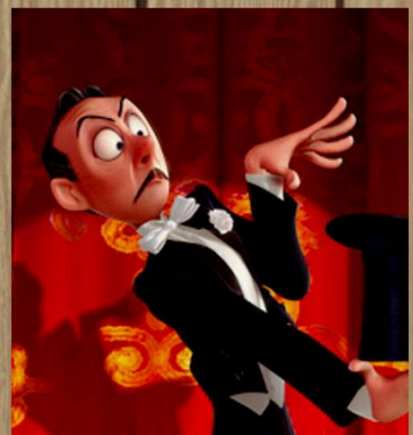


FIG 9. PERSONAJE DE REFERENCIA 4

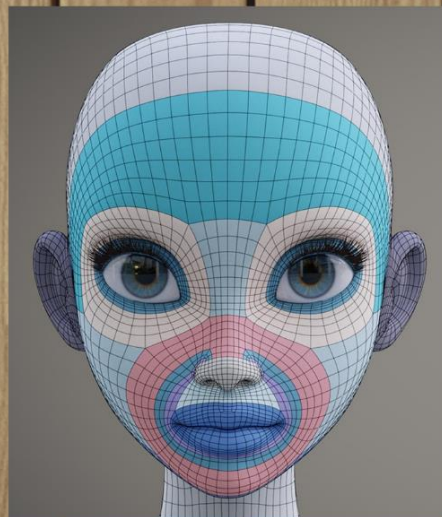


FIG 8. PERSONAJE DE REFERENCIA 3



FIG 10. PERSONAJE DE REFERENCIA 5



FIG 11. REFERENCIA CABELLO 1



FIG 12. REFERENCIA CABELLO 2



FIG 13. REFERENCIA PERSONAJE Y SILUETA



FIG 14. REFERENCIA MANO 3D



FIG 15. REFERENCIA SILUETA

EN CUANTO A REFERENCIAS, TAMBIÉN BUSCAMOS EL ESTILO QUE TENDRÍA LA ANIMACIÓN, SI BIEN LA TÉCNICA YA FUE DEFINIDA, BUSCAMOS EN QUÉ SERIES, PELICULAS O CORTOS ANIMADOS SE USA ESTA Y CUÁL SE AJUSTA A LA HISTORIA QUE QUEREMOS CONTAR.

EN EL CASO DE ESTE CORTO, DECIDÍ BASARME EN SERIES DE TELEVISIÓN COMO LOS LOONEY TUNES, TOM Y JERRY Y ANIMANIACS PARA LA ANIMACIÓN DEL PERSONAJE 2D.

DE ESTOS DESTACO LOS MOVIMIENTOS CON SMEARS, LA ACTITUD DE LOS PROTAGONISTAS DE DICHAS SERIES Y EL TONO DE LA CARICATURA, LA CUAL EN POST-PRODUCCIÓN FUE POTENCIADA POR LA COMPOSICIÓN MUSICAL.

MIENTRAS QUE EL PROTAGONISTA 3D ESTÁ BASADO EN PERSONAJES DE SERIES Y PELICULAS COMO PRESTO Y RATATOUILLE DE DISNEY PIXAR.

DE ESTAS DESTACO LAS ACTITUDES DE LOS PERSONAJES EN PANTALLA.



FIG 16. REFERENCIA ANIMANIACS



FIG 17. REFERENCIA LOONEY TUNES



FIG 18. REFERENCIA PRESTO

STORYBOARD

EL STORYBOARD O GUIÓN VISUAL ES UNA SECUENCIA DE IMÁGENES QUE NOS AYUDA A PLANIFICAR PLANOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, DIÁLOGOS Y PUESTA EN ESCENA DEL PERSONAJE.

SIRVE COMO PRIMER PASO PARA LA PREVISUALIZACIÓN DEL CORTO FINAL.

ESTE PROCESO SE REALIZA PARA CORREGIR ERRORES QUE TODAVÍA EXISTAN EN LA HISTORIA ANTES DE ANIMAR, YA QUE DE HABER CAMBIOS IMPORTANTES ES MÁS SENCILLO CORREGIRLOS EN PAPEL QUE EN UN FORMATO O SOFTWARE MÁS COMPLEJO, ES DECIR, NOS AHORRA TIEMPO DE PRODUCCIÓN.

EL GUIÓN VISUAL SIRVE TAMBIÉN PARA TENER UNA IDEA MÁS CLARA SOBRE LA DURACIÓN DEL CORTO, PERO, AL IGUAL QUE EN EL GUIÓN, LA HISTORIA PUEDE CAMBIAR AL MOMENTO DE ANIMAR.

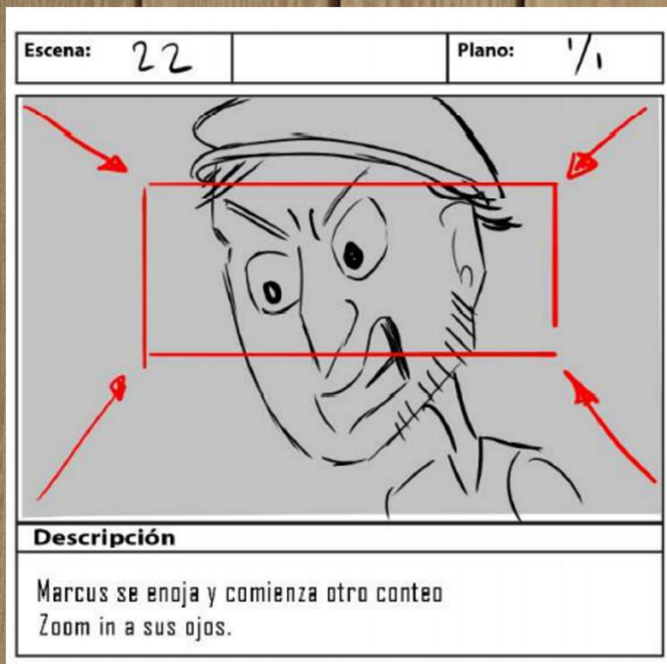
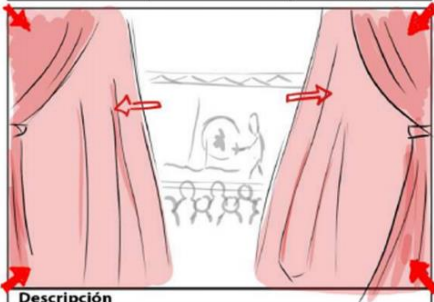


FIG 19. ESCENA 22 STORYBOARD



FIG 20. STILL DEL CORTO FINAL

Escena: 01 Plano: 1/1



Descripción

Se abre el telón hacia los lados a la vez que se hace un zoom in a la escena. En el fondo se ve el teatro de frente, las siluetas del público y a Marcus en la tarima.

Escena: 02 Plano: 1/2



Descripción

Mueve sus manos para formar un animal pequeño

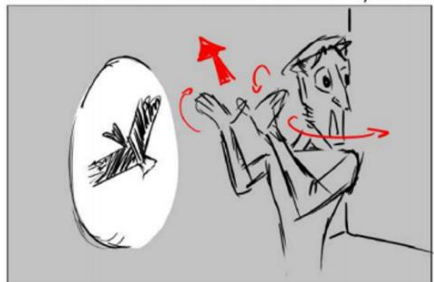
Escena: 02 Plano: 2/2



Descripción

Cambia rápidamente para formar la cabeza de un águila. Su rostro acompaña la figura que forma.
 SONIDO: El público se sorprende

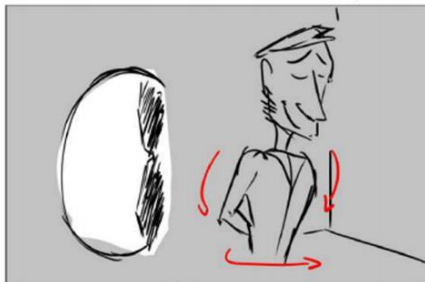
Escena: 03 Plano: 1/3



Descripción

Pasa a formar alas y eleva sus manos simulando un vuelo.
 SONIDO: El público aplaude.

Escena: 03 Plano: 2/3



Descripción

Se da la vuelta y mira hacia el público. quienes siguen aplaudiendo

Escena: 03 Plano: 3/3

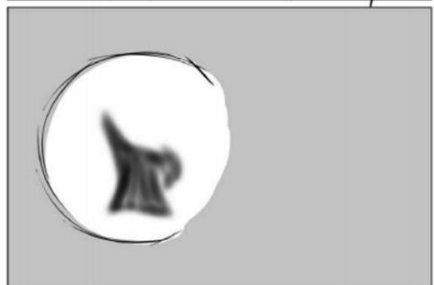


Descripción

Inicia la reverencia con sus manos atrás.

FIG 21. STORYBOARD 1

Escena: 04 Plano: 1/3



Descripción

Mientras está agachado, se ve una sombra borrosa detrás
 SONIDO: El público comienza a abuchear

Escena: 04 Plano: 2/3



Descripción

Se levanta rápidamente, confundido, sin terminar de erguirse.

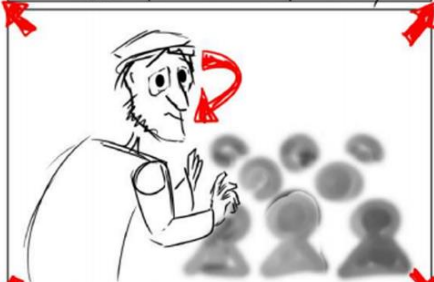
Escena: 04 Plano: 3/3



Descripción

Nota con la mirada que hay algo detrás en la luz.

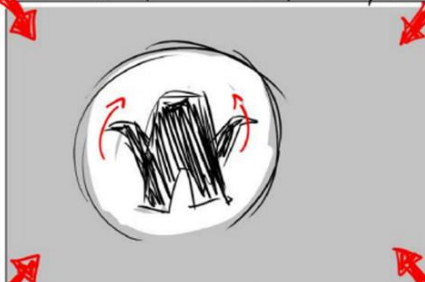
Escena: 05 Plano: 1/1



Descripción

Gira su cuerpo para ver lo que se mueve. La cámara se aleja

Escena: 06 Plano: 1/1



Descripción

La cámara se acerca a la sombra quien también está haciendo reverencias. Y levanta los hombros desafiando a Marcus

Escena: 07 Plano: 1/2



Descripción

Marcus retrocede con las manos levantadas mientras la sombra lo mira. Observa sus manos para comprobar que no lo esta causando él.

FIG 22. STORYBOARD 2

Escena: 07 Plano: 2/2

Descripción
 Marcus acerca su mano a la sombra de manera amistosa

Escena: 08 Plano: 1/2

Descripción
 La sombra mira la mano y empieza a transformarse.

Escena: 08 Plano: 2/2

Descripción
 Toma forma de dientes y muerde la sombra de la mano.

Escena: 09 Plano: 1/2

Descripción
 Marcus retira rápidamente la mano y la sombra se ríe de él.

Escena: 09 Plano: 2/2

Descripción
 Marcus se da cuenta de que no podía ser lastimado. La sombra sigue riéndose de él.

Escena: 10 Plano: 1/1

Descripción
 La sombra remeda el salto que dió Marcus y lo apunta. SONIDO: El público ríe

FIG 23. STORYBOARD 3

Escena: 11 Plano: 1/1

Descripción
 Marcus mira al público y se asombra de que el público se ríe de él. La cámara se aleja de su rostro.

Escena: 12 Plano: 1/1

Descripción
 Marcus enojado, prepara sus manos para sorprender a la sombra.

Escena: 13 Plano: 1/3

Descripción
 Realiza una figura en forma de bruja y la acerca a la sombra. Esta se asusta y retrocede.

Escena: 13 Plano: 2/3

Descripción
 La sombra inicia su transformación y se vuelve una escoba.

Escena: 13 Plano: 3/3

Descripción
 La escoba termina barriendo la sombra de Marcus fuera de la luz. SONIDO: El público ríe.

Escena: 14 Plano: 1/2

Descripción
 Marcus, asustado, mira sus manos pensando en qué más podría hacer.

FIG 24. STORYBOARD 4

Escena: 14 Plano: 2/2

Descripción
 Le llega una idea y sonríe

Escena: 15 Plano: 1/5

Descripción
 Crea un tigre y lo acerca a la luz. La sombra se asusta y retrocede.

Escena: 15 Plano: 2/5

Descripción
 La sombra empieza transformarse y el tigre retrocede

Escena: 15 Plano: 3/5

Descripción
 La sombra se vuelve una serpiente y el tigre se asusta

Escena: 15 Plano: 4/5

Descripción
 La serpiente ataca hacia adelante y el tigre huye

Escena: 15 Plano: 5/5

Descripción
 Marcus crea un águila y la acerca. La serpiente retrocede y tiembla.

FIG 25. STORYBOARD 5

Escena: 16 Plano: 1/1

Descripción
 La sombra toma su forma original, mira a la cámara y levanta los hombros.

Escena: 17 Plano: 1/2

Descripción
 Se transforma en un martillo
 NOTA: Acción rápida

Escena: 17 Plano: 2/2

Descripción
 Le pega al águila
 SONIDO: El público ríe.

Escena: 18 Plano: 1/2

Descripción
 Marcus, enojado, levanta su puño y retorcede.

Escena: 18 Plano: 2/2

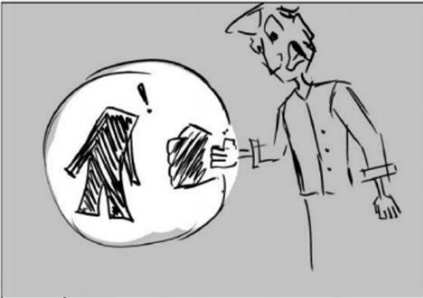
Descripción
 Agita su mano para acomodarla.

Escena: 19 Plano: 1/1

Descripción
 Forma un puño y lo balancea hasta la luz.

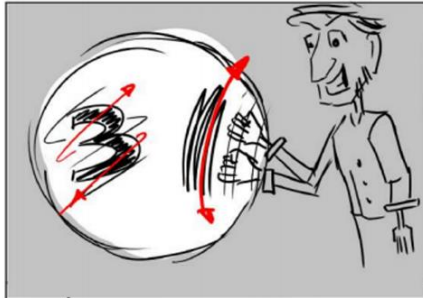
FIG 26. STORYBOARD 6

Escena: 20 Plano: 1/4



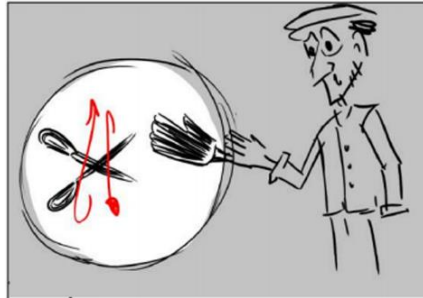
Marcus acerca su puño y la sombra lo mira con sorpresa

Escena: 20 Plano: 2/4



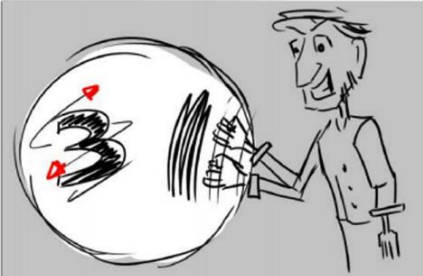
Marcus agita su mano mientras la sombra realiza un conteo hacia atrás

Escena: 20 Plano: 3/4



La sombra se tranforma en tijeras. Marcus se asombra

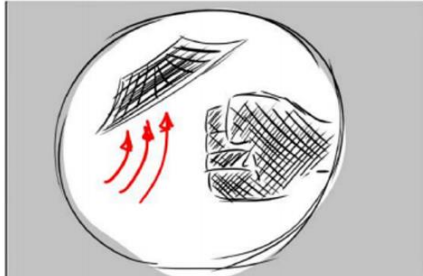
Escena: 20 Plano: 4/4



Descripción

La sombra hace otro conteo.

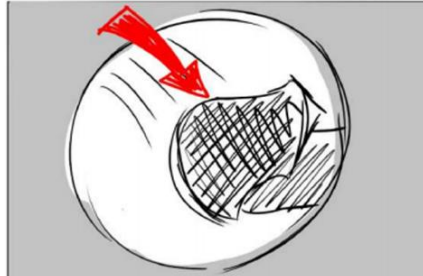
Escena: 21 Plano: 1/2



Descripción

La sombra se vuelve papel y la mano de Marcus muestra una piedra.

Escena: 21 Plano: 2/2



Descripción

El papel envuelve la sombra de Marcus.

FIG 27. STORYBOARD 7

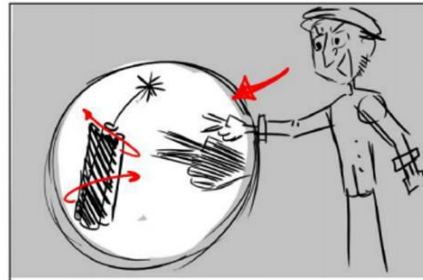
Escena: 22 Plano: 1/1



Descripción

Marcus se enoja y comienza otro conteo
 Zoom in a sus ojos.

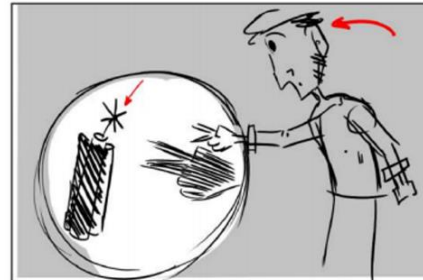
Escena: 23 Plano: 1/3



Descripción

La sombra se transforma en dinamita y Marcus saca tijeras.

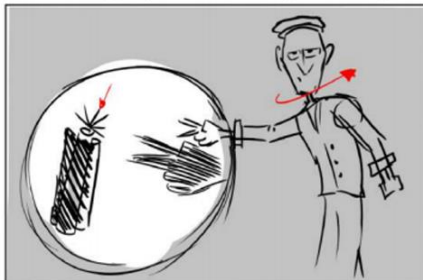
Escena: 23 Plano: 2/3



Descripción

La mecha sigue bajando y Marcus observa asombrado.

Escena: 23 Plano: 3/3



Descripción

Marcus mira a la cámara con cara de decepción.

Escena: 24 Plano: 1/1



Descripción

La sombra simula una explosión. Marcus se cubre.

Escena: 25 Plano: 1/1



Descripción

Marcus grita enojado llevandose las manos hacia el rostro.

FIG 28. STORYBOARD 8

Escena: 26

Plano: 1/1

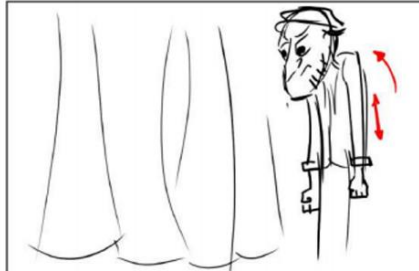


Descripción

Marcus apaga la luz de la linterna y las luces del lugar se prenden

Escena: 27

Plano: 1/2



Descripción

Marcus, aun enojado, ve que la sombra ha desaparecido.

Escena: 27

Plano: 2/2

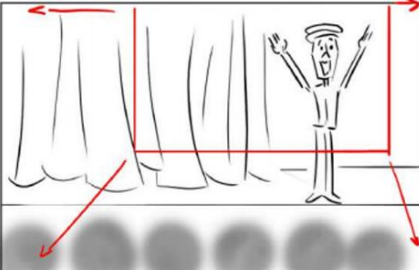


Descripción

Se alegra cuando ya no la encuentra.

Escena: 28

Plano: 1/1



Descripción

Celebra con los brazos levantados. Zoom out a la tarima entera y siluetas del público.

Escena: 29

Plano: 1/1



Descripción

El público abuchea de nuevo y muestra su enojo. Marcus baja lentamente las manos.

Escena: 30

Plano: 1/3



Descripción

Marcus se sorprende al tener esta reacción del público.

FIG 29. STORYBOARD 9

Escena: 30

Plano: 2/3



Descripción

Regresa a ver al telón donde estaba la sombra.

Escena: 30

Plano: 3/3



Descripción

Entiende que el público la quiere a ella y no a él.

Escena: 31

Plano: 1/1



Descripción

Decide prender de nuevo la linterna y se apagan las luces.

Escena: 32

Plano: 1/2

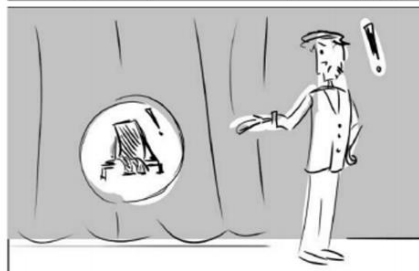


Descripción

Señala a la sombra sin mirarla. La sombra está sentada esperando. SONIDO: El público suena decepcionado.

Escena: 32

Plano: 2/2



Descripción

Ambos se miran y se sorprenden al ver que no están haciendo nada.

Escena: 33

Plano: 1/1



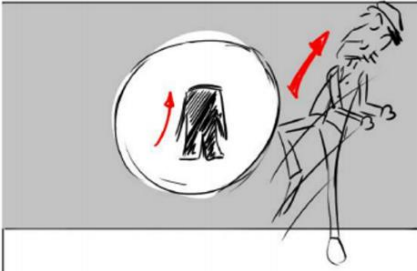
Descripción

A Marcus le llega una idea, lo piensa y sonríe.

FIG 30. STORYBOARD 10

Escena: 34

Plano: 1/3



Descripción

Marcus se alista para moverse. La sombra se pone de pie.

Escena: 34

Plano: 2/3



Descripción

Marcus se desliza al centro del escenario tapando la sombra con su cuerpo. Pide al público paciencia con su mano.

Escena: 34

Plano: 3/3



Descripción

Hace una reverencia y detrás de él la sombra simula una cola y cuernos de diablo. SONIDO: El público ríe.

Escena: 35

Plano: 1/2



Descripción

Marcus, con un falso gesto de sorpresa, levanta su cabeza.

Escena: 35

Plano: 2/2

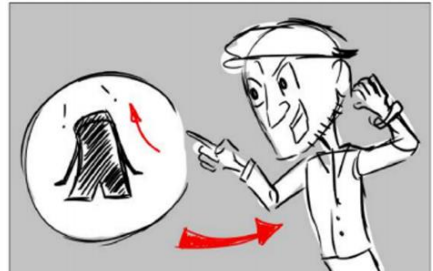


Descripción

La sombra se vuelve orejas y se las pone a Marcus. SONIDO: El público ríe.

Escena: 36

Plano: 1/1



Descripción

Marcus da un paso a un lado y sorprende a la sombra transformándose. La sombra finge asustarse.

FIG 31. STORYBOARD 11

Escena: 37

Plano: 1/1

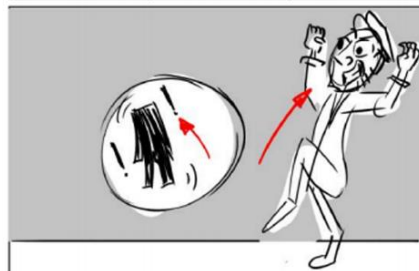


Descripción

Ambos se miran. Marcus guiña el ojo y la sombra copia su sombrero para hacer una señal de respeto.

Escena: 38

Plano: 1/1

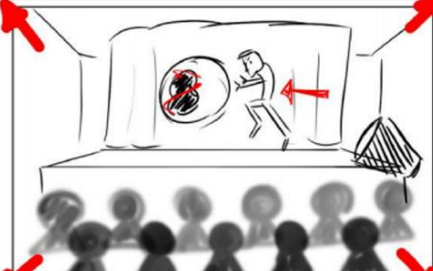


Descripción

De nuevo en el acto, Marcus finge querer atraparla. La sombra finge asustarse y salta.

Escena: 39

Plano: 1/1

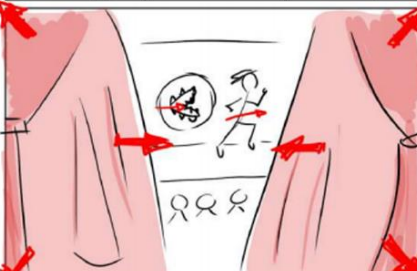


Descripción

El show continúa con los protagonistas persiguiéndose y asustándose entre ellos. La cámara se aleja dejando ver la silueta del público.

Escena: 40

Plano: 1/1



Descripción

Los telones se cierran.

Escena:

Plano:



Descripción

Escena:

Plano:



Descripción

FIG 32. STORYBOARD 12

ANIMATIC

EL ANIMATIC ES UNA PREVISUALIZACIÓN EN VIDEO REALIZADA A PARTIR DE LAS IMÁGENES DEL STORYBOARD. ESTA NOS AYUDARÁ A PLANIFICAR TIEMPOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA MÁS PRECISOS, PERO SOBRETODOS NOS DARÁ UNA IDEA MÁS CLARA DE QUÉ ESCENAS FUNCIONAN Y QUÉ ESCENAS DEBEMOS REPLANTEARNOS.



FIG 33. COMPARACIÓN ANIMATIC 1

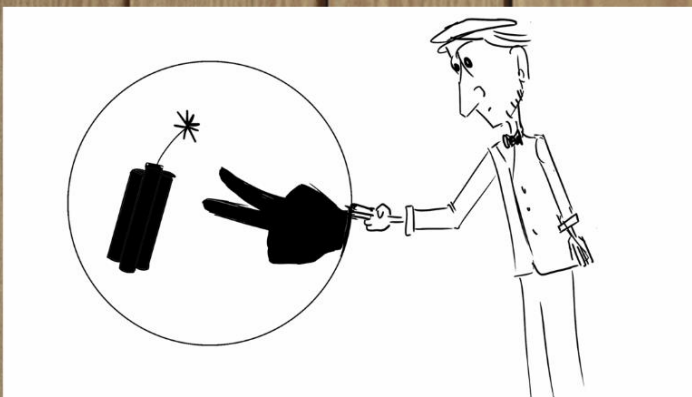


FIG 34. COMPARACIÓN ANIMATIC 2

DISEÑO DE PERSONAJES



FIG 35. STILL DEL CORTO FINAL 2

EL DISEÑO DE PERSONAJES SE REALIZA PARA ENCONTRAR AL MEJOR PROTAGONISTA PARA LA HISTORIA QUE SE QUIERE CONTAR.

EN ESTE PROCESO ENTENDEMOS SI EL PERSONAJE FUNCIONA EN SILUETA, COLOR, PERSONALIDAD Y SI ENCAJA EN EL MUNDO QUE ESTAMOS PRESENTANDO.

EN EL CASO DE ASOMBRADO, AL SER UN CORTO ANIMADO MIXTO, EMPEZAMOS POR EL DISEÑO DE MARCUS, EL PROTAGONISTA 3D PARA DESPUÉS, CON BASE EN ESTE, CREAR A SU CONTRAPARTE LA CUAL SERÍA ANIMADA EN 2D.

MARCUS

ES UN ARTISTA DE SOMBRAS EXPERIMENTADO PERO NO MUY RECONOCIDO. LLEVA HACIENDO SHOW DE SOMBRAS POR MÁS DE 10 AÑOS, SIN EMABRGO POCO SE HA ESCUCHADO DE ÉL.

ES EGOCÉNTRICO Y LE GUSTA TENER TODA LA ATENCIÓN EN EL ESCENARIO.

FÍSICAMENTE ES ALTO, VISTE DE MANERA FORMAL Y ES MUY CUIDADOSO CON SUS MOVIMIENTOS. USA CHALECO, CAMISA, BOINA Y TIENE VELLO FACIAL.

PARA MOTIVOS DE LA HISTORIA, ESTE PERSONAJE SERÍA DESPUÉS MODELADO EN 3D, AL IGUAL QUE EL ESCENARIO EN EL QUE TRABAJA.

EL PRIMER PASO FUE EL BOCETAJE DE MARCUS. EN UN INICIO EL PERSONAJE NO TENÍA NOMBRE, PERO SABÍAMOS CÓMO SERÍA SU PERSONALIDAD. ES POR ESTO QUE EN LOS PRIMEROS BOCETOS, MARCUS ERA UN ANCIANO, UN NIÑO E INCLUSO SE LO PENSÓ COMO UNA MUJER.

EN TODOS ESTOS BOCETOS VESTÍA DE MANERA ELEGANTE Y FORMAL, PERO VARIABA SU ROSTRO, PEINADO Y ESTATURA.

A CONTINUACIÓN MUESTRO LOS BOCETOS QUE ME LLEVARON A DECIDIR QUIÉN SERÍA EL PROTAGONISTA.

CABA RECALCAR QUE AÚN CON ESTA SELECCIÓN EL DISEÑO CONTINUÓ CAMBIANDO EN LOS PROCESOS SIGUENTES.



FIG 36. SKETCH 1



FIG 37. SKETCH 2

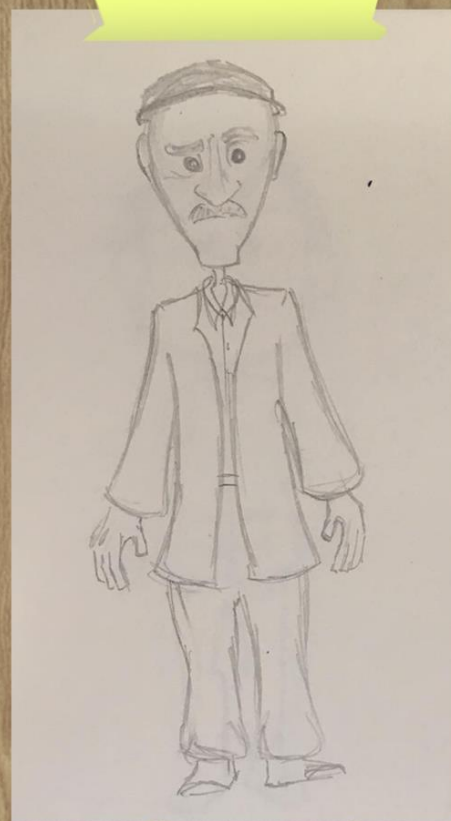


FIG 38. SKETCH 3



FIG 39. SKETCH 4



FIG 40. SKETCH 5



FIG 41. SKETCH 6

EL SIGUIENTE PASO FUE LA MODIFICACIÓN DEL PERSONAJE. PARA ESTO, AL BOCETO SELECCIONADO SE LO ADAPTA MEJOR A LA DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE, SE HACEN PRUEBAS DE SILUETA Y DE ESQUELETO, Y FINALMENTE OBTENEMOS EL DISEÑO QUE PASARÁ AL SIGUIENTE PROCESO.

EN EL CASO DE MARCUS, SE LE AÑADIERON ELEMENTOS RELACIONADOS CON LA SUBCULTURA HIPSTER, ES DECIR, LOS LENTES, EL CORBATÍN Y SE CAMBIÓ LA FORMA DEL BIGOTE.

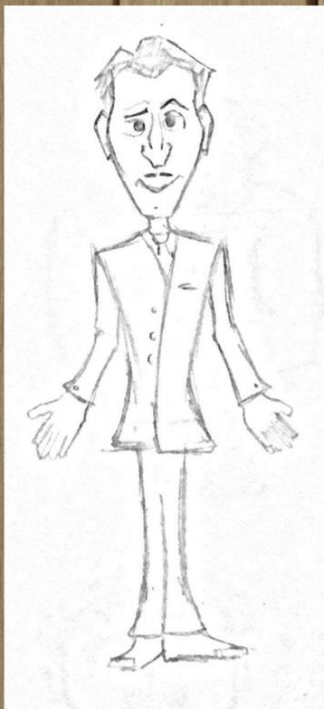


FIG 42.
SKETCH FINAL

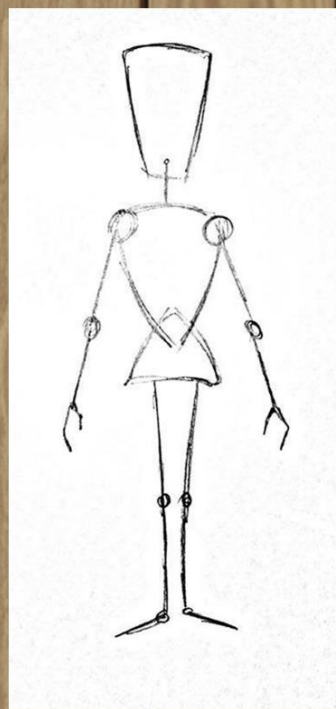


FIG 43.
ESQUELETO

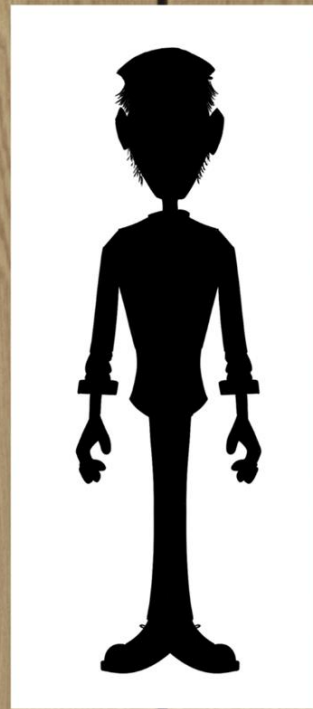


FIG 44.
SILUETA

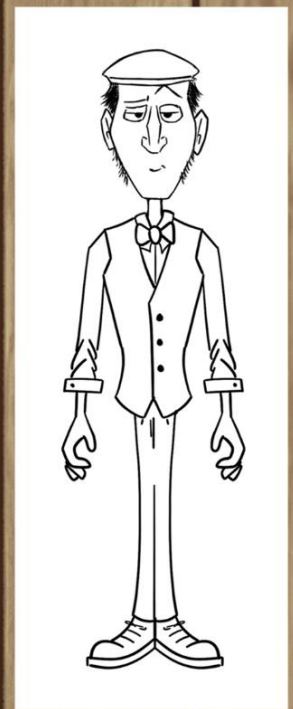


FIG 45.
PERSONAJE FINAL

CON EL DISEÑO FINAL DEL PERSONAJE REALIZAMOS LAS EXPRESIONES FACIALES Y CORPORALES. ESTAS, AL IGUAL QUE SU DESCRIPCIÓN NOS MUESTRAN MÁS DE CERCA QUIÉN ES EL PERSONAJE Y CÓMO LO EXPRESA TANTO CON EL ROSTRO COMO SON SUS POSES.

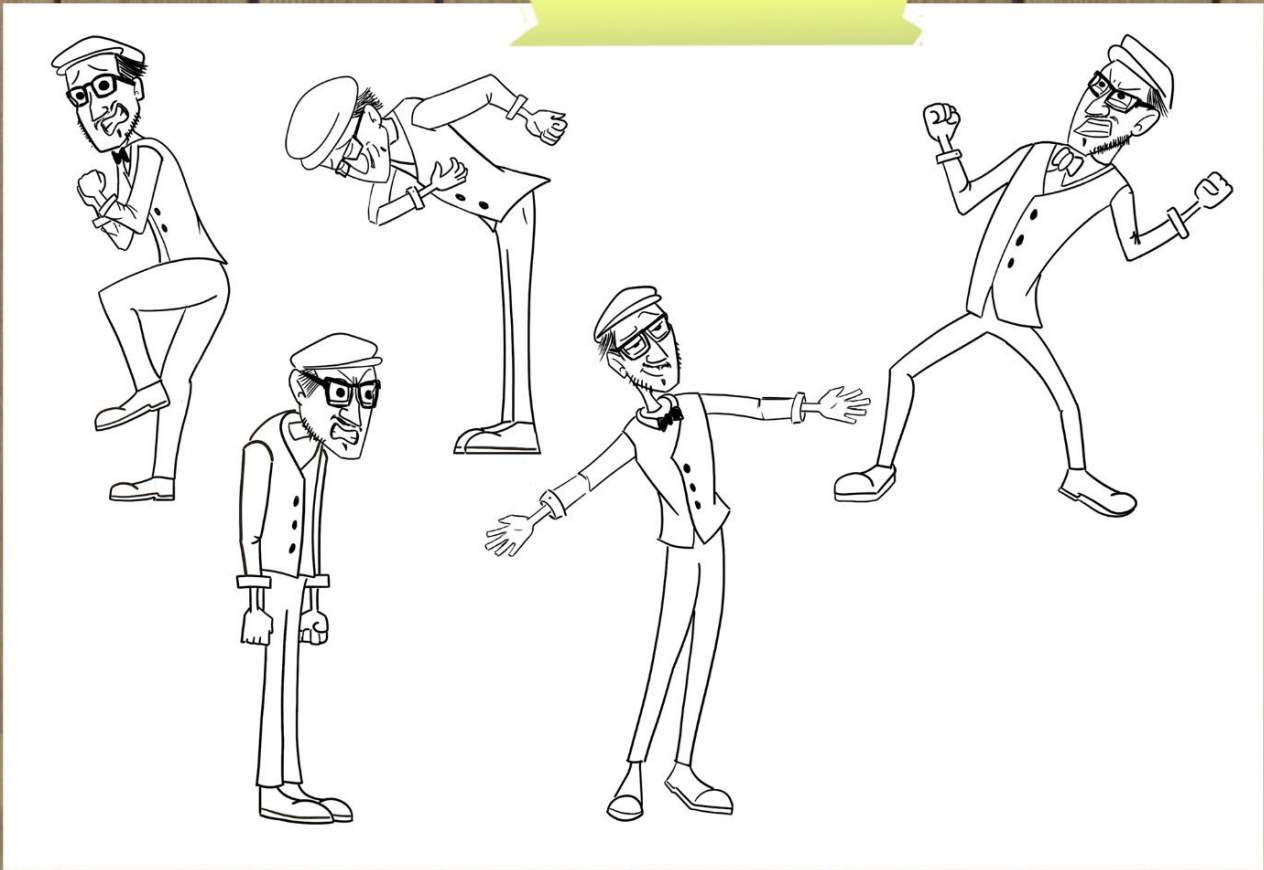


FIG 46. EXPRESIONES CORPORALES

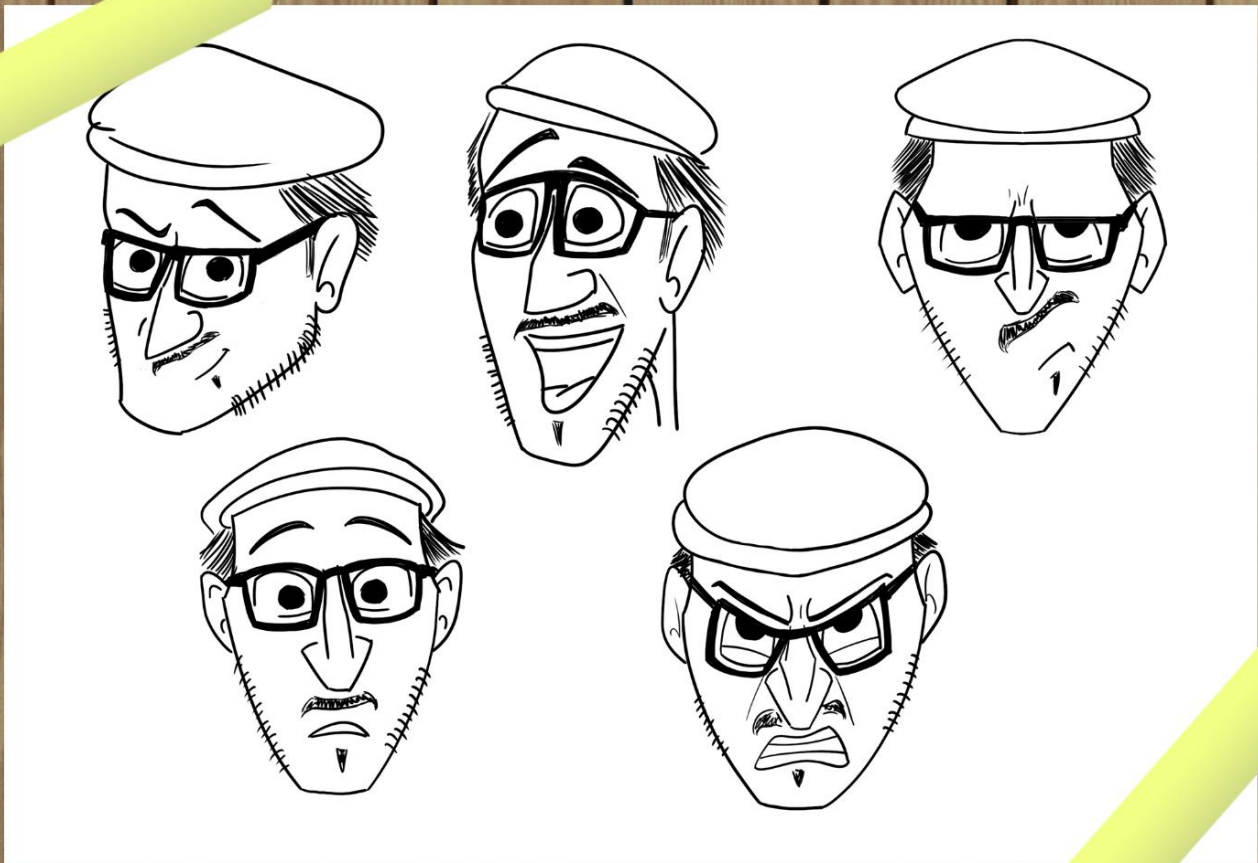


FIG 47. EXPRESIONES FACIALES

PARA LAS PRUEBAS DE COLOR, SE PRESENTARON 3 OPCIONES.

LA IMAGEN NÚMERO 1 MUESTRA COLORES MÁS VIVOS EN EL TRAJE DEL PROTAGONISTA, USANDO UN CHALECO AZUL, CORBATÍN ROJO Y CAMISA BLANCA.

LA SEGUNDA OPCIÓN MUESTRA UN TRAJE MÁS CLÁSICO, USANDO TONOS GRISES, BLANCOS Y NEGROS PARA DEMOSTRAR LA SERIEDAD QUE ESTE PERSONAJE DEBERÍA EXPRESAR EN EL ESCENARIO.

POR ÚLTIMO, LA TERCERA IMAGEN MUESTRA UNA COMBINACIÓN DE COLORES MÁS OSCUROS PERO SIN PERDER LA SERIEDAD DE SU PERSONALIDAD.

COMO DISEÑO FINAL SE TOMÓ LA PRIMERA IMAGEN.



FIG 48. COLOR 1



FIG 49. COLOR 2



FIG 50. COLOR 3

SOMBRA

LA SOMBRA NACE DEL ACTO QUE ESTÁ REALIZANDO MARCUS. APARECE POR PRIMERA VEZ CUANDO TERMINA SU SHOW, LO QUE HACE CREER AL PÚBLICO QUE HAN SIDO ENGAÑADOS.

NO TIENE MALAS INTENCIONES, SOLO BUSCA DIVERTIRSE EN EL ESCENARIO, SIN EMBARGO, ESTO HACE ENOJAR A MARCUS.

FÍSICAMENTE ES PEQUEÑA, OSCURA, Y TIENE LA HABILIDAD DE TRANSFORMARSE EN CUALQUIER OBJETO QUE CONOZCA.

ESTE PERSONAJE SERÁ ANIMADO EN 2D.

EN EL CASO DE LA SOMBRA NO SE REQUIRIÓ DE UN EXTENSO PROCESO DE DISEÑO COMO FUE EL CASO DE MARCUS.

ESTO YA QUE, AL SER UNA SOMBRA, NO TIENE DEMASIADOS ELEMENTOS NI VESTIMENTA.

LOS PROCESOS QUE SE SIGUIERON PARA SU DISEÑO FUERON SILUETA Y FORMA, TAMAÑO, EXPRESIONES Y TURN AROUND.

A CONTINUACIÓN PRESENTO EL DESARROLLO DEL PERSONAJE 2D.

EL PRIMER DISEÑO DE LA SOMBRA ERA UNA FORMA CUADRADA QUE SIMULABA TENER PANTALONES ANCHOS Y ALETAS.

ESTE DISEÑO CAMBIÓ PARA QUE EL PERSONAJE PUDIERA RELACIONARSE MÁS CON MARCUS, TENIENDO AHORA UNA GORRA, DEDOS, Y LA FORMA DE LA CABEZA MÁS DEFINIDA.



FIG 51. PRIMER DISEÑO DE LA SOMBRA



FIG 52. DISEÑO FINAL DE LA SOMBRA



FIG 53. EXPRESIONES CORPORALES SOMBRA

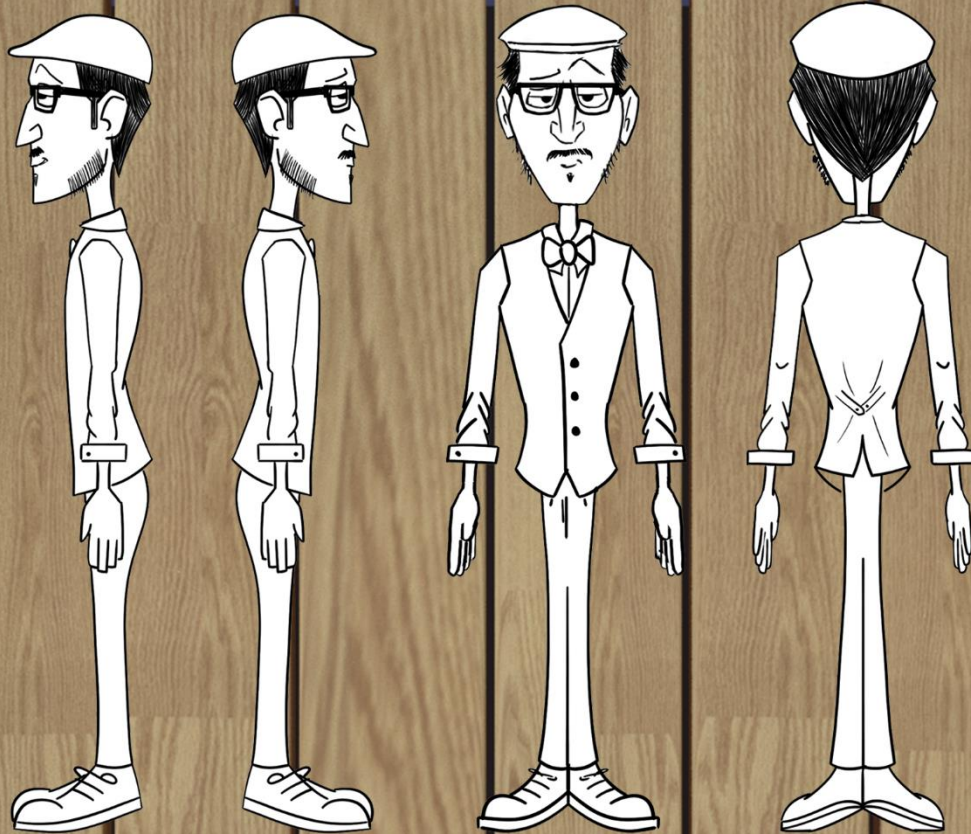


FIG 54. TURN AROUND MARCUS

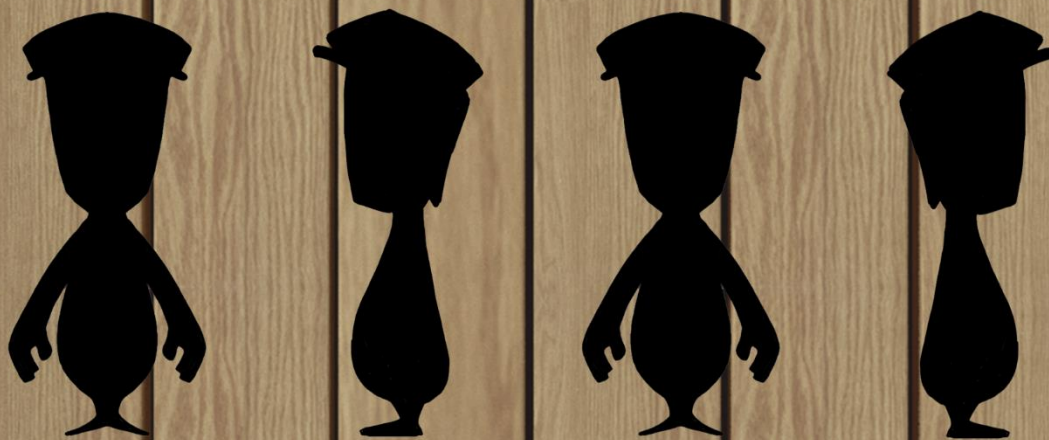


FIG 55. TURN AROUND SOMBRA

EL TURN AROUND DE LOS PERSONAJES NOS AYUDA A TENER UNA MEJOR VISUALIZACIÓN DESDE TODOS LOS ÁNGULOS.

EN EL CASO DEL PERSONAJE 3D NOS SIRVE DE GUÍA PARA EL PROCESO DE MODELADO, MIENTRAS QUE EN EL PERSONAJE 2D NOS SIRVE PARA TRABAJAR LA SILUETA AL MOMENTO DE ANIMAR.

DESARROLLO VISUAL

EN ESTE PROCESO SE PLANTEAN OPCIONES DEL LUGAR EN DONDE SUCEDE ESTA HISTORIA. AL IGUAL QUE EL DISEÑO DE PERSONAJES, LA IDEA ES ENCONTRAR EL MEJOR ESCENARIO PARA LA HISTORIA.

A CONTINUACIÓN SE MUESTRAN LAS IDEAS PRESENTADAS.

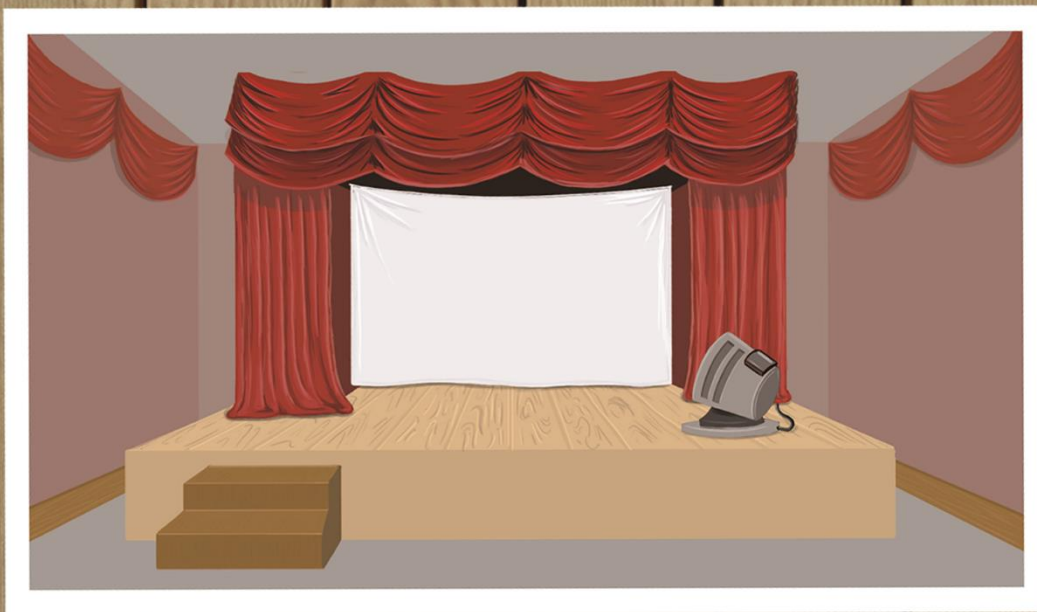


FIG 56. OPCIÓN PARA TEATRO I

PARA LA PRIMERA OPCIÓN SE PRESENTÓ UN TEATRO CERRADO, ESTO BAJO LA IDEA DE QUE MARCUS ES UN ARTISTA EXPERIMENTADO, SIN EMBARGO CON ESTE DISEÑO SE DEJABA DE LADO LA IDEA DE QUE NO ES MUY RECONOCIDO, POR LO QUE SE DESCARTÓ.

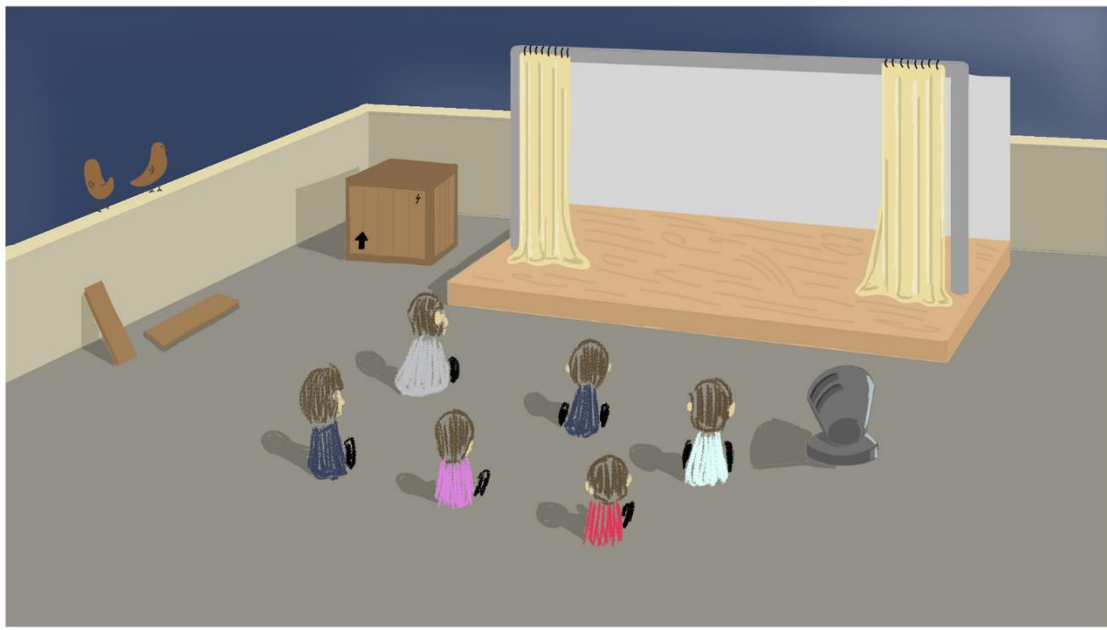


FIG 57. OPCIÓN PARA TEATRO 2

LA SEGUNDA OPCIÓN PRESENTABA UNA TERRAZA CON UN TEATRO IMPROVISADO Y UN PÚBLICO LIMITADO. SIN EMBARGO, POR MOTIVOS DE LA HISTORIA, ESTA NO PODÍA SER CONTADA EN UN ESPACIO TAN REDUCIDO.

POR ÚLTIMO, SE MANTUVO LA IDEA DEL TEATRO IMPROVISADO, PERO ESTA VEZ LA PROPUESTA MUESTRA UN PARQUE DE FONDO, LO QUE FACILITA CONTAR LA HISTORIA Y LA INTERACCIÓN ENTRE EL ARTISTA Y EL PÚBLICO.



FIG 58. VERSIÓN DE TEATRO FINAL

MODELADO 3D

EL PROCESO DE MODELADO ES EL PRIMER PASO A REALIZAR PARA INICIAR CON LA ANIMACIÓN EN 3D.

SE TRABAJA A PARTIR DE LA PROPUESTA FINAL TANTO DE PERSONAJE COMO DE ESCENARIO.

ESTE PROCESO ES IMPORTANTE YA QUE AQUÍ FINALMENTE SE DEFINE EL LOOK DEL PERSONAJE, SE AÑADEN O SE ELIMINAN DETALLES, SE ESTABLECE EL ESTILO QUE TENDRÁ EL CORTO, PERO SOBRETUDO SE PLANTEA EL TIPO DE MOVIMIENTOS Y LIMITACIONES QUE TENDRÁN LOS PERSONAJES.

EL MODELADO 3D SE COMPLEMENTA CON PROCESOS COMO RETOPOLOGÍA, QUE AYUDA A SIMPLIFICAR EL MODELADO SIN AFECTAR EL DISEÑO NI LOS DETALLES; TEXTURIZADO, EN DONDE SE AÑADE COLOR Y PROFUNDIDAD A LOS PERSONAJES Y ESCENARIO; Y RIGGING, QUE ES EL PROCESO DE ASIGNAR LAS ARTICULACIONES DESDE LAS CUALES EL PERSONAJE SE MOVERÁ, ALGO SIMILAR A LOS HUESOS EN EL CUERPO HUMANO.

EN EL CASO DE MARCUS, HUBO CAMBIOS IMPORTANTES COMO CORRECCIÓN DE PROPORCIONES DEL CUERPO, TAMAÑO EN ALTURA Y SE ELIMINÓ LA BARBA QUE MOSTRABA EL DISEÑO INICIAL.

POR OTRO LADO, EL ESCENARIO NO MOSTRÓ CAMBIOS REPRESENTATIVOS, MAS QUE EL COLOR Y LA CANTIDAD DE PROPS EN EL FONDO.

A CONTINUACIÓN MUESTRO IMÁGENES DEL PROCESO DE MODELADO DEL PERSONAJE Y ESCENARIO.

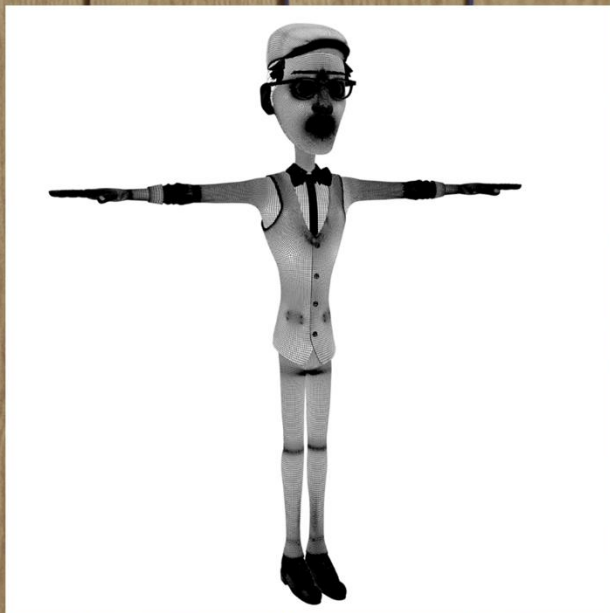


FIG 59. MODELADO Y RETOPOLOGÍA



FIG 60. TEXTURA COLOR BASE

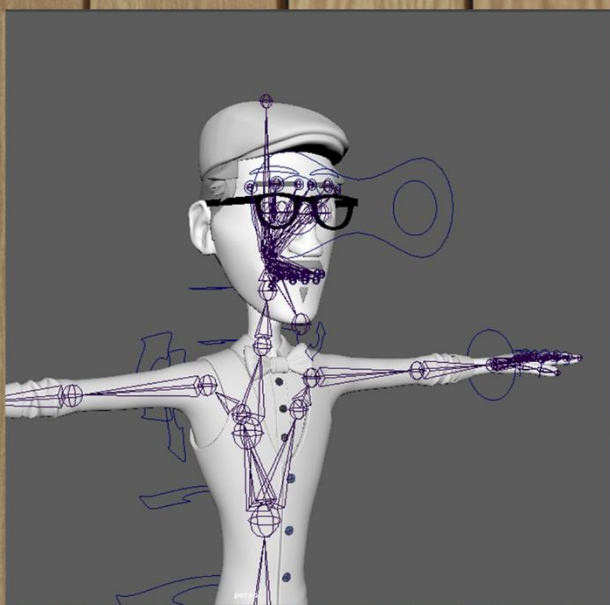


FIG 61. RIGGING



FIG 62. MAPAS E ILUMINACIÓN



FIG 63. COMPARACIÓN SKETCH Y MODELADO



FIG 64. COMPARACIÓN SKETCH Y MODELADO ESCENARIO

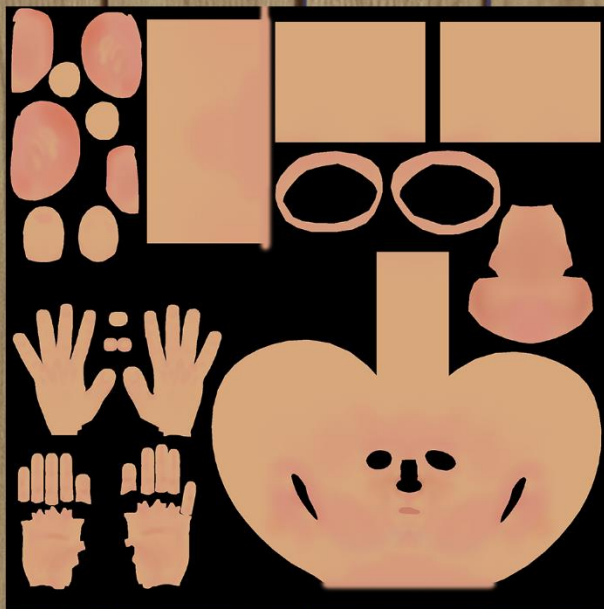


FIG 65. CUERPO BASE COLOR



FIG 66. CUERPO NORMAL MAP



FIG 67. CHALECO BASE COLOR



FIG 68. CHALECO NORMAL MAP

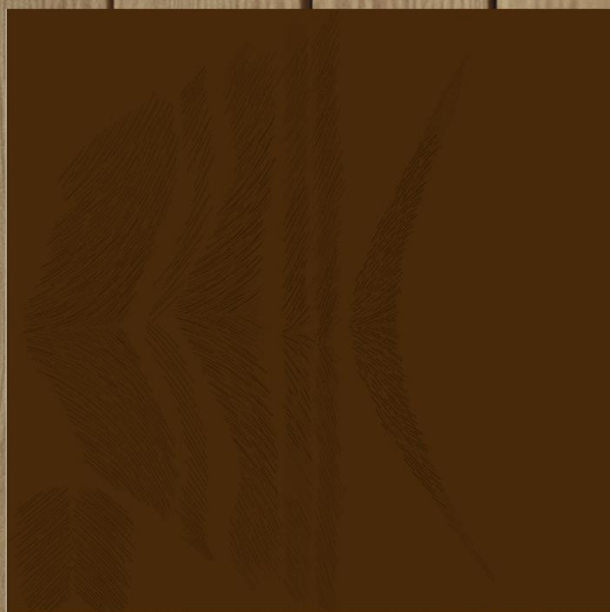


FIG 69. CABELLO BASE COLOR



FIG 70. CABELLO NORMAL MAP

Animación 2D

- Personaje

- VFX

(|
(|

PRODUCCIÓN

ANIMACIÓN
3D

- PERSONAJE

- CROWD

- SIMULACIONES

ANIMACIÓN

EN PRODUCCIÓN EMPEZAMOS A CONTAR LA HISTORIA. EL RETO EN ESTE PROYECTO FUE LOGRAR UNA INTERACCIÓN ENTRE AMBOS PERSONAJES Y ENCONTRAR LA MANERA DE JUNTAR EN UNA MISMA ESCENA A MARCUS Y LA SOMBRA QUIENES SERÁN ANIMADOS EN DIFERENTES ESTILOS.

PARA ESTO SE TRABAJÓ CON PLANOS TEXTURIZADOS CON SECUENCIAS DE IMÁGENES EN MAYA, LOS CUALES INCLUÍAN LA ANIMACIÓN DEL PERSONAJE 2D. Y EN EL CASO DE ESCENAS EN DONDE EXISTA CONTACTO, SE SOLUCIONARÍA CON MÁSCARAS EN POST PRODUCCIÓN.



FIG 71. STICKER MARCUS



FIG 72. STICKER SOMBRA

ANIMACIÓN 2D

UNA VEZ TENEMOS LA PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN, EMPEZAMOS POR EL PERSONAJE 2D.

PARA LA ANIMACIÓN DE ESTE SE USÓ EL SOFTWARE "ANIMATION PAPER" EL CUAL PERMITE ANIMAR DE MANERA TRADICIONAL, CUADRO POR CUADRO, COMO SI ESTUVIERAMOS TRABAJANDO SOBRE PAPEL.

TODAS LAS ESCENAS EN LAS QUE PARTICIPA ESTE PERSONAJE DEBÍAN ANIMARSE CON MUCHA PRECISIÓN YA QUE CON BASE EN ESTA SE ANIMARÍA EL PERSONAJE 3D.

EL SEGUNDO RETO QUE TUVE EN LA ANIMACIÓN DEL PERSONAJE PLANO FUE QUE, AL NO TENER DETALLES Y SER SIMPLIFICADO, TENÍA QUE BUSCAR LA MANERA DE QUE SUS POSES Y ACCIONES SE ENTIENDAN SOLO EN SILUETAS, POR LO QUE FUE NECESARIO EXAGERARLAS.

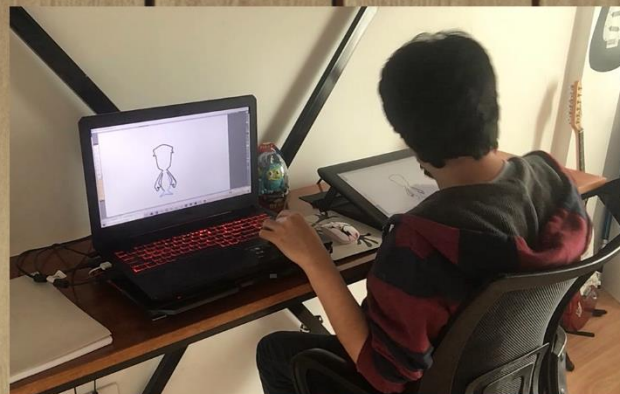


FIG 73. ANIMACIÓN EN ANIMATION PAPER

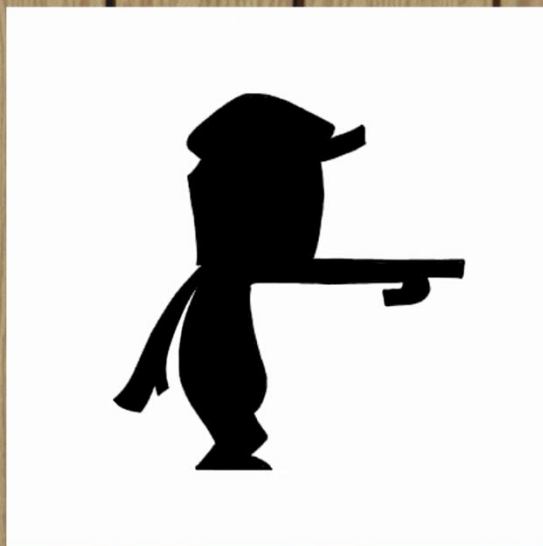


FIG 74. STILL SOMBRA RIENDO



FIG 75. STILL INTERACCIÓN

EN LA PARTE DE ANIMACIÓN 2D, ESTÁ INCLUIDA LA ANIMACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES.

EN EL CASO DE ESTE CORTO ANIMADO, SE USARON EFECTOS DE EXPLOSIONES Y HUMO PARA DOS DIFERENTES ESCENAS.

ESTE FUE UN PROCESO DE EXPERIMENTACIÓN, YA QUE AL TENER DOS ESTILOS DE ANIMACIÓN EN LOS PERSONJES, LA EXPLOSIÓN DEBÍA AJUSTARSE A AMBOS ESTILOS SIN QUE LA HISTORIA PIERDA SU CONTINUIDAD O DISTRAIGA A LA AUDIENCIA.

SE HICIERON PRUEBAS DE EXPLOSIÓN CON ESTILO REALISTA, SISTEMA DE PARTÍCULAS Y UN ESTILO CARTOON, EL CUAL FUE EL DEFINITIVO Y EL QUE PODEMOS VER EN EL CORTE FINAL.

LA PRIMERA EXPLOSIÓN, QUE FORMA PARTE DE LA ESCENA DEL CAÑÓN, FUE ANIMADA EN ANIMATION PAPER, MIENTRAS QUE LA EXPLOSIÓN QUE CUBRE A MARCUS FUE ANIMADA EN PHOTOSHOP.

LA ANIMACIÓN DE HUMO QUE VEMOS EN LA SEGUNDA IMÁGEN, ADEMÁS DE AYUDAR A CONTAR LA HISTORIA, SIRVIÓ COMO TRANSICIÓN ENTRE ESCENAS.



FIG 76. STILL EXPLOSIÓN CAÑÓN.



FIG 77. STILL EXPLOSIÓN DINAMITA.

ANIMACIÓN 3D

LA ANIMACIÓN 3D ES LA PARTE PRINCIPAL DEL PROYECTO YA QUE ES LA QUE NOS CUENTA GRAN PARTE DE LA HISTORIA DEL PERSONAJE.

EL ESTILO DE ANIMACIÓN YA ESTUVO ESTABLECIDO EN LA INVESTIGACIÓN AL MOMENTO DE HACER EL GUIÓN, POR LO QUE EN ESTA PARTE DE LA PRODUCCIÓN ME ENFOQUE EN EL RESTO DE LO QUE ESTA ÁREA NECESITA COMO ES ANIMACIÓN DEL PÚBLICO Y LAS SIMULACIONES.

EN CUANTO A LA ANIMACIÓN DE MARCUS, SE INCIÓ POR TOMAR LA BASE YA ANIMADA EN 2D Y CUADRAR SUS MOVIMIENTOS CON LA SOMBRA PREVIAMENTE PROYECTADA A MANERA DE TEXTURAS.

SI BIEN LA PERSONALIDAD DE MARCUS Y LA SOMBRA SON DIFERENTES, SE TUVO QUE EXAGERAR SUS MOVIMIENTOS PARA REFERENCIAR EL ESTILO QUE ESTUVE USANDO COMO GUÍA.

DEBIDO AL RIG DE ESTE PERSONAJE SE TUVIERON QUE CAMBIAR CIERTAS EXPRESIONES, MOVIMIENTOS Y POSES QUE SE HABIAN PLANIFICADO EN EL ANIMATIC, YA QUE EN ALGUNAS ESCENAS EL ESPACIO EN PANTALLA ESTUVO REDUCIDO PARA EL TAMAÑO DEL PERSONAJE.

FINALMENTE, SÍ EXISTIERON ESCENAS QUE DESPUÉS DE SER ANIMADAS EN 3D SUGIRIERON CAMBIOS EN LA ANIMACIÓN 2D.

A CONTINUACIÓN MUESTRO ALGUNOS STILLS DE ESCENAS PROTAGONIZADAS POR MARCUS.



FIG 78. STILL MARCUS 1



FIG 79. STILL MARCUS 2



FIG 80. STILL MARCUS 3



FIG 81. STILL MARCUS 4



FIG 82. STILL MARCUS 5



FIG 83. STILL MARCUS 6

PARA LA ANIMACIÓN DEL PÚBLICO SE HIZO USO DEL MISMO RIG DE MARCUS, PERO CON DIFERENTES ROSTROS MODELADOS EN ZBRUSH PARA DAR DIFERENTES PERSONALIDADES Y VARIEDAD VISUAL EN EL CORTE FINAL.



FIG 84. STILL PÚBLICO SIN EFECTOS



FIG 85. STILL PÚBLICO FINAL

LA ÚLTIMA PARTE DE LA ANIMACIÓN 3D FUERON LAS SIMULACIONES DE TELA. ESTAS, AL IGUAL QUE LOS EFECTOS CUENTAN GRAN PARTE DE LA HISTORIA, PERO TAMBIÉN NOS SIRVEN DE TRANSICIÓN ENTRE EL SEGUNDO Y EL TERCER ACTO.

MÁS ALLÁ DE LA ANIMACIÓN Y DE SER UN OBJETO, LAS CORTINAS REPRESENTAN EL PASO DEL TIEMPO EN DONDE SE EXPLICARÍA COMO MARCUS Y LA SOMBRA PLANIFICAN SU ACTO FINAL, POR LO QUE NO PODÍA DEJARSE DE LADO.

PARA MOSTRAR LA TELA EN TODO EL CORTO SE HIZO USO DE GEOMETRÍA SACADA DIRECTAMENTE DE UNA SIMULACIÓN ANTERIOR, SIN EMBARGO, SI SE LAS ANIMÓ AL MOMENTO DE ABRIRLAS Y CERRARLAS.

LAS CORTINAS SE ANIMARON EN MAYA HACIENDO USO DE NCLOTH, UN SISTEMA QUE PERMITE SIMULAR TODO TIPO DE MATERIAL Y NOS BRINDA UN EFECTO MUY CERCANO A COMO SE VERÍAN LOS OBJETOS FLEXIBLES EN LA REALIDAD.

PARA LA ANIMACIÓN DE ABRIR Y CERRAR TELÓN SE USARON 3 PUNTOS DE MOVIMIENTO, EL PRIMERO, QUE SITUÁ A LAS CORTINAS EN EL AIRE; EL SEGUNDO QUE REPRESENTA LA CORTINA CERRADA Y EL ÚLTIMO QUE NOS MUESTRA LAS CORTINAS ABIERTAS DEJANDO VER TODO EL ESCENARIO Y A LOS PERSONAJES. ESTO SE HACE YA QUE EL PROGRAMA TOMA TIEMPO PARA ACOMODAR LOS OBJETOS CALCULANDO SU MATERIAL, SUPERFICIE CON LA QUE HACE CONTACTO Y LOS MOVIMIENTOS QUE VA A TENER.

A CONTINUACIÓN SE MUESTRAN ESTAS POSES Y EL RESULTADO FINAL QUE SE VIÓ EN EL CORTO ANIMADO.



FIG 86. SIMULACIÓN PRIMER PUNTO

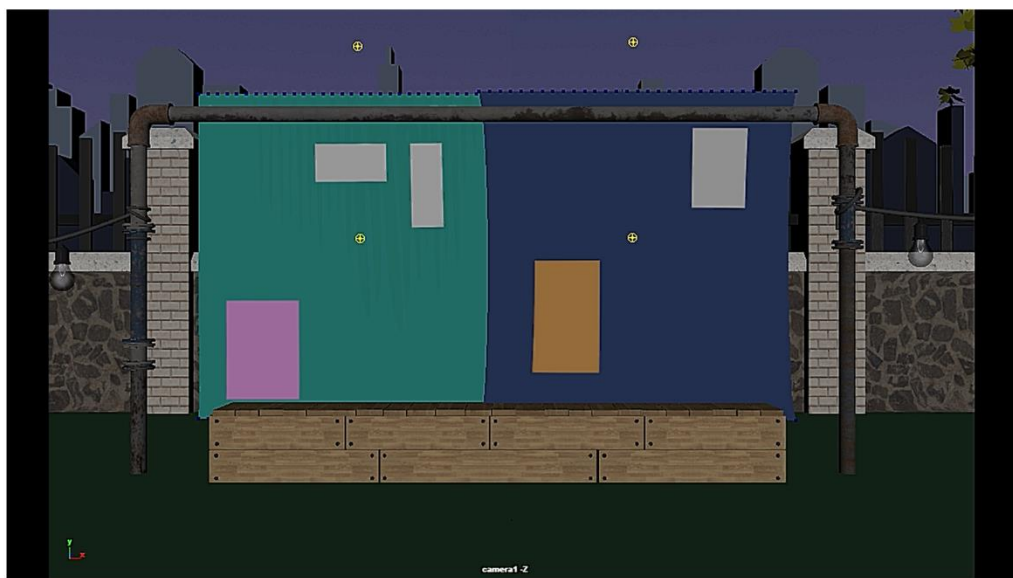


FIG 87. SIMULACIÓN SEGUNDO PUNTO



FIG 88. SIMULACIÓN TERCER PUNTO

RENDER

EL PROCESO DE RENDERIZADO ES, JUNTO A LA ANIMACIÓN UNO DE LOS MÁS IMPORTANTES EN CUANTO A CÓMO SE VERÁ EL PRODUCTO FINAL EN CALIDAD.

ESTE INICIA CON LA CREACIÓN DE LUCES EN LAS ESCENAS YA ANIMADAS, EN EL CASO DE MI CORTO LAS LUCES TENÍAN QUE SIMULAR UN ESCENARIO ILUMINADO POR UNA LINTERNA, LUCES DE FOCO AMARILLAS A LOS LADOS, LUCES DE FAROLES EN EL PÚBLICO, LA OSCURIDAD DE LA NOCHE Y LA LUZ DE LUNA.

ADEMÁS, SE AÑADIERON LUCES QUE AYUDABAN A GUIAR LA ATENCIÓN AL ESCENARIO DE MANERA SUTIL, SIN QUE SE LLEGASE A SENTIR FORZADAS NI DISTRAIGAN DE LA ACCIÓN PRINCIPAL.

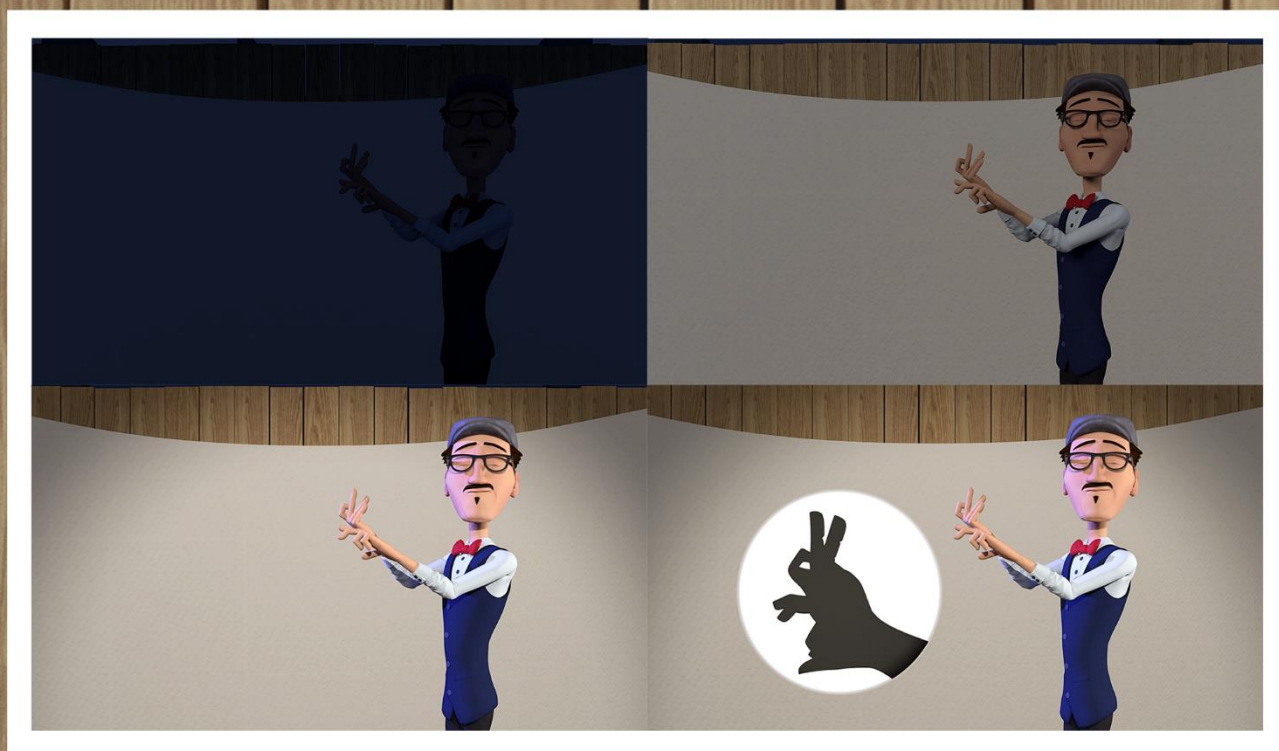


FIG 89. EVOLUCIÓN DE LUCES EN MAYA

POSTPRODUCCIÓN

- Color
- Efectos de Cámara
- Música y Efectos de Sonido

RENDER
FINAL

POSTPRODUCCIÓN

LA POSTPRODUCCIÓN ES EL ÚLTIMO PROCESO EN LA CREACIÓN DEL CORTO ANIMADO, EN ESTA PARTE SE CUBREN TEMAS DE EDICIÓN COMO SON LOS CORTES DE CÁMARA, EFECTOS DE CÁMARA, CORRECCIÓN DE COLOR, CORRECCIÓN DE ERRORES DE RENDER, COMPOSICIÓN MUSICAL, EFECTOS DE SONIDO Y LA CREACIÓN DE LA INTRO Y EL OUTRO EN DONDE SE MUESTRA TODA LA INFORMACIÓN IMPORTANTE DEL PROYECTO.

EN CUANTO A LOS CORTES DE CÁMARA, SIRVIERON PARA CORREGIR TIEMPOS SOBRETUDO EN LAS ESCENAS DE MAYOR INTENSIDAD, EN AQUELLAS EN DONDE LOS PERSONAJES SE ENFRENTAN.

LA CORRECCIÓN DE COLOR SIRVIÓ PARA DAR EL EFECTO DE NOCHE, AÚN CON EL RENDER TERMINADO, LA CORRECCION DE COLOR ASENTÚA ESTOS TONOS Y LOS VUELVE MÁS REALISTAS PARA PROPOSITOS DE LA HISTORIA.

AQUI TAMBIÉN SE REALIZÓ LA TRANSICIÓN ENTRE LAS ESCENAS CON LAS LUCES ENCENDIDAS Y APAGADAS QUE SON DE HECHO PARTE DE LA RESOLUCIÓN DE LA HISTORIA.

CON EL USO DE MÁSCARAS SE LOGRÓ CORREGIR ERRORES DE MOVIMIENTOS DE CÁMARA, TEXTURAS MAL UBICADAS Y BRILLOS INNECESARIOS COMO EL QUE TUVO EL PERSONAJE EN SUS OJOS EN LA PRIMERA VERSIÓN.

LA COMPOSICIÓN MUSICAL ESTUVO A CARGO DE CAMILA PEÑAFIÉL, QUIEN TRABAJO EN UN MICKEY MOUSING, UN TIPO DE COMPOSICIÓN QUE ACOMPAÑA AL PERSONAJE CON SUS MOVIMIENTOS.

POR ÚLTIMO LOS EFECTOS DE SONIDO COMO RISAS, APLAUSOS, GRITOS, ETC; FUERON TOMADOS DE LA PÁGINA OFICIAL DE LA BBC, QUIENES LIBERARON AUDIOS PARA USO LIBRE EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES.

ESTE ES UN PROCESO PLENAMENTE VISUAL Y AUDITIVO, POR LO QUE MUESTRO A CONTINUACIÓN PARTE DE LOS CAMBIOS QUE PUEDO DESTACAR.



FIG 90. COMPARACIÓN LUCES



FIG 91. LUCES Y BLUR EN PÚBLICO



FIG 92. USO DE MÁSCARAS EN ANIMACIÓN 2D



FIG 93. TITULOS INICIALES Y CRÉDITOS



SHOW N°

H-206

CONCLUSIONES

Asombrado, más que un proyecto para enfocarnos en el área que nos gusta y demostrar lo que sabemos hacer, fue una oportunidad de seguir aprendiendo a través de la investigación y la práctica. Fue un proyecto que tomó mucho tiempo, esfuerzo, dedicación, organización y creatividad. Me parece importante mencionar en este punto que el proceso entero de la creación del corto fue realizado en época de pandemia, lo que complicó un poco las cosas al inicio, ya que estábamos acostumbrados a la vida y trabajo en la universidad. Si bien, como animadores estamos en constante contacto con la computadora y de cierto modo no cambió nuestro estilo de vida radicalmente, fue complicado al momento de no poder interactuar con nuestros compañeros como lo hacíamos en las aulas y los laboratorios en donde podíamos tomar ideas e inspiración tanto de ellos como de sus proyectos. En cuanto al futuro de este corto animado puedo decir que, si bien es un producto terminado, es una base para seguir trabajando, para seguir aprendiendo, pero sobre todo para mirarlo en unos años y recordar como iniciamos en esta divertida área que es la animación digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BBC Sound Effects. (2021). BBC Sound Effects. <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>

Pastor, D. (2017). *¡HASTA EL INFINITO Y MAS ALLA! PIXAR A TRAVES DE SUS PELICULAS*. Dolmen Books.

MINA, A. (2020). *SOMBRAS CHINESCAS—CÓMO OBTENER CON LA SOMBRA DE LAS MANOS ANIMALES, RETRATOS Y CARICATURAS*. PARKSTONE INTERNATIONAL.

Teatro de sombras Gerardo Montero. (2009, July 18). [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=pVMzABjOdLQ&t=80s>

Hauser, T. (2010). *The Pixar Treasures*. Tim Hauser.

VALERA, L. (2004). *SOMBRAS CHINESCAS (VOL. 2)*. NAUSÍCAÄ.

Wile E. Coyote: 80 explosions in 11 minutes. (2016, February 29). [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=0R66Fvnx0vQ>