

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO  
USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**GEKOKUJO**

**Esteban Javier Avilés Murga**

**Animación Digital**

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

Quito, 18 de mayo de 2022

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO  
USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

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

**Tráiler 2D para videojuego: Gekokujo**

**Esteban Javier Avilés Murga**

**Nombre del profesor, Título académico**

José David Larrea Luna, M.A.

Quito, 18 de mayo de 2022

## **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: Esteban Javier Avilés Murga

Código: 00209012

Cédula de identidad: 1724237860

Lugar y fecha: Quito, 18 de mayo de 2022

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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

En éste libro se describen y se detallan todas las etapas de producción de éste tráiler para videojuego animado en 2D “Gekokujo”. Debido a una terrible lluvia de meteoritos, Nobu (el protagonista) pierde a su esposa, su hogar y su estilo de vida. Nueve años después, su hijo es raptado por un misterioso enemigo. Nobu, se arma de valor y herramientas para salir en búsqueda de su preciado hijo. La animación del producto es limitada, ésta decisión fue tomada para darle prioridad a las ilustraciones, esto último con el objetivo de conectar a profundidad con el espectador.

Palabras clave: Animación 2D, Cinematic, Ilustración, Videojuego, Ficción.

## **ABSTRACT**

This book describes and details all the stages of production of this trailer for the 2D animation video game “Gekokujo”. Due to a terrible meteor shower, Nobu (the protagonist) loses his wife, his home, and his lifestyle. Nine years later, his son is kidnapped by a mysterious enemy. Nobu, armed himself with courage and tools to go in search of his precious son. The animation of the product is limited, this decision was made to give priority to the illustrations, the latter with the aim of connecting in depth with the viewer.

Keywords: 2D Animation, Cinematics, Resilience, Illustration, Videogame, Fiction.

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	10
Ficha técnica .....	11
Pre Producción.....	12
Investigación.....	13
Referencias de Estilo .....	19
Guion .....	20
Proceso de creación de personajes.....	24
Character Pack.....	24
Storyboard .....	30
Dibujo de escenarios.....	31
Animatic .....	33
Producción .....	34
Animación .....	35
Post Producción .....	36
Conclusiones.....	39
Referencias Bibliográficas.....	40
Anexo A: Personajes .....	41
Anexo B: Storyboard .....	63

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Meteorito metálico .....	13
Figura 2. Cráter de Barringer.....	13
Figura 3. Exterior estilu chashitsu .....	15
Figura 4. Interior estilu chashitsu .....	15
Figura 5. Castillo Himeji .....	16
Figura 6. Alrededores del Castillo Himeji.....	16
Figura 7. Kosode. ....	17
Figura 8. Karinigu .....	17
Figura 9. Zori.....	18
Figura 10. Armaduras .....	18
Figura 11. Mestro Dou, arte por Trent Kaniuga.....	19
Figura 12. Mercado, arte por Trent Kaniuga.....	19
Figura 13. Referencia WarCraft .....	19
Figura 14. Proceso de creación de Nobu .....	24
Figura 15. Nobu.....	25
Figura 16. Variación de color de Nobu .....	26
Figura 17. Turnaround de Nobu .....	27
Figura 18. Exploración poses de Nobu.....	28
Figura 19. Exploración expresiones de Nobu.....	29
Figura 20. Storyboard 1 .....	30
Figura 21. Primer boceto escenario 1 .....	31
Figura 22. Pintado blanco y negro escenario 1.....	31
Figura 23. Coloreado final escenario 1.....	31
Figura 24. Block out en 3D escenario 2 .....	32
Figura 25. Boceto escenario 2 .....	32
Figura 26. Coloreado final escenario 2.....	32
Figura 27. Comparación animatic vs resultado final escena 4 .....	33
Figura 28. Comparación animatic vs resultado final escena 38 .....	33
Figura 29. Proceso de montaje y comparativa animatic vs resultado final escena 31.....	35
Figura 30. Uso de la herramienta puppet pin .....	35
Figura 31. Proceso de colorización.....	37
Figura 32. Edectos Visuales .....	37
Figura 33. Comparación corrección de color .....	38
Figura 34. Comparación sin y con efectos escena 16.....	38

Figura 35. Comparación sin y con efectos escena 28.....	38
Figura 36. Intro y Outro.....	38

## INTRODUCCIÓN

Este producto audiovisual fue creado a partir de los intereses del autor, como lo son los videojuegos y la cultura japonesa. Se realizó con el objetivo de conectar con el espectador teniendo como tema principal la resiliencia.

La historia se sitúa en el periodo Sengoku, Japón, al inicio de la guerra Ejin. Nobu, un Ji samurái de 43 años que, debido a una lluvia de meteoritos, pierde a su esposa. Después de 9 años en los que logra recuperarse y formarse a sí mismo como inventor y guerrero, pierde a su hijo debido a un misterioso enemigo que lo captura. Nobu deberá utilizar su ingenio y sus años de experiencia como guerrero para provocar ¡Gekokujo! ¡Los de abajo derrocan al poder!

## FICHA TÉCNICA

### Tipo de producto:

Tráiler animado 2D

### Nombre:

Gekokujo

### Dirección:

Esteban Avilés

### Musicalización y Sonorización:

Doménica Villacís

### Actuación de doblaje:

Fusao Matsumoto

### Storyline:

¡Un padre que lo ha perdido todo irá en búsqueda de su hijo raptado por un misterioso enemigo!

### Técnica:

Técnicas mixtas 2D

### Duración:

06:03

### Formato:

1920x1080

### Fecha de producción:

2021-2022

### Dirección de proyecto:

Gabriela Vayas R.

# PRE PRODUCCIÓN

## INVESTIGACIÓN

### Cráter y meteoritos.

Un meteorito metálico (fig 1.) es un tipo de meteoro que viene de cuerpos de miles de kilómetros de distancia, están compuestos por metal, níquel y otros elementos.

El cráter Barringer (fig 2.) es una depresión geográfica de un diámetro de 1200 metros y una profundidad de 170m. Se cree que el cráter fue producido por un meteoroide de 50 metros de diámetro.



Figura 1. Meteorito metálico.



Figura 2. Cráter Barringer.

## CONTEXTO HISTÓRICO

### Japón medieval.

El japon medieval se lo denomina también Chusei y se divide en dos periodos, el Ashikaga y el Muromachi. El primero comienza a partir de (1185-1333). Este periodo se vio caracterizado por el origen de un tipo de régimen vitalicio, militar y hereditario a una sola persona, el Shogun.

### Gekokujō

A pesar de que el shogunato se manejaba mediante herencias, durante estos periodos de guerra, todos aprovechaban para revelarse contra sus enemigos, puesto que muchos de ellos quedaban debilitados como consecuencia de las batallas. Esto se denominó "Gekokujō" que significa, "lo de abajo vence a lo de arriba", en donde los vasallos y los "ji samurái" se rebelaron contra los shugo (título otorgado a los señores feudales japoneses), siendo estos últimos expulsados de sus tierras.

## ARQUITECTURA

La arquitectura de estilo Chashiatsu se diseñó para ser ligero y frugal, inspirado en las casas del té.



Figura 3. Exterior estilo chashitsu.



Figura 4. Interior estilo chashitsu.

## Castillo del Shogun.

Los Shogunes preferían castillos diseñados para la protección, asentados en bases altas y rodeados de estructuras laberínticas.



Figura 5. Castillo Himeji.



Figura 6. Alrededores del castillo Himeji.

## VESTIMENTA

### Femenina:

Las mujeres llevaban prendas de seda de una pieza llamadas Kosode (fig.7).



Figura 7. Kosode

### Masculina.

El karinigu (fig.9) era una prenda del día a día, usada para la cacería y otras actividades físicas.

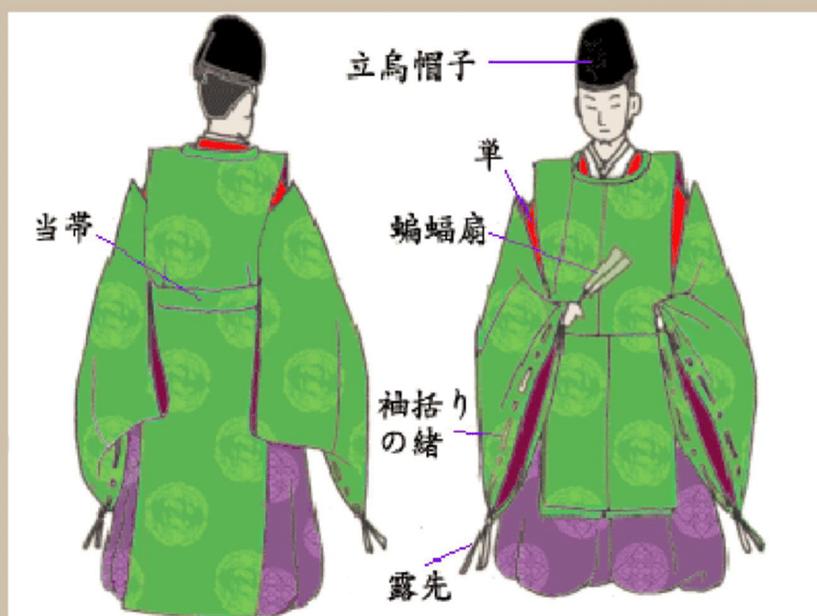


Figura 8. Karinigu

## Calzado



Figura 9. Zori

## Armadura



Figura 10. Armaduras

## REFERENCIAS DE ESTILO

Las referencias son la clave para un producto que se siente homologado. Las referencias de estilo permite que el proyecto siga una cierta dirección artística, por lo que es importante que las referencias tengan características en común. En el caso de éste proyecto se usaron referencias de un estilo artístico más cartoon.



Figura 11. Maestro Dou, arte por Trent Kaniuga



Figura 12. Mercado, arte por Trent Kaniuga



Figura 13. Referencia WarCrafft

# GUTON

Todo producto audiovisual tiene que tener un guion que indica cómo se desarrollará la historia. El guion en esta historia se usó para definir el escenario, el clima, la hora, los diálogos. Básicamente se define la totalidad de la misma. Éste paso permitió ahorrar tiempo y dinero a futuro, pues un guion claro sirve para evitar errores y posibles contratiempos durante las siguientes etapas de producción. En este caso se usó también para marcar la diferencia existente entre los dos periodos de tiempo en el que se desarrolla la historia

## GEKOKUJO TRÁILER

### 1 INT/EXT. CASA DE NOBU-GRANJA DE NOBU - DÍA 1

Se ve la espalda de Nobu, mientras camina alejándose de la cámara. Atraviesa la puerta de una habitación. A lo que Nobu pasa el marco de la puerta, se hace un enfoque a un kanzashi. Del kanzashi se hace un zoom in y un zoom out como transición al pasado. En dónde se puede ver a Tomoe viendo a lo lejos a

#### NOBU (OFF)

Hace mucho tiempo, Japón acababa de salir de un periodo duro, por lo que todo era paz y la esperanza se notaba en los rostros de los habitantes del pueblo.

### 2 EXT. GRANJA DE NOBU - DÍA 2

Tomoe se acerca a la carreta que estaban preparando Nobu y Yukan para su viaje, Tomoe le da a Yukan un poco de agua antes de marcharse. Se ve a Nobu contemplando la escena con una sonrisa en su rostro. Se hace un zoom in hacia sus ojos. Una vez enfocados sus ojos, se pasa a la siguiente escena.

### 3 EXT. CAMPO LLENO DE FUEGO Y CAOS - ANOCHECER 3

#### NOBU (OFF)

Sin embargo, una terrible catástrofe cambió mi vida para siempre.

Del zoom hacia los ojos de Nobu se puede ver en su reflejo, la luz de las llamas. Se hace un zoom out en el que se ve la desesperación en el rostro de Nobu. Jadea cansado y mira a un lado, en donde se contempla un poco de desastre, mira al otro lado después y ve los trozos de la carreta, por lo que mira un poco más a lo lejos y a Yukan y ve a Yukan tirado en el suelo. Se dirige hacia donde él. Lo Levanta con mucho esfuerzo, al hacerlo, se ve como intenta colocarlo sobre el caballo, en ese instante, se oye el fuerte ruido de un meteorito cayendo a lo lejos, Nobu voltea a ver. Se ve como el meteoro cae, a lo que vuelve la mirada se ve a Yukan sobre el Caballo y se sube también

#### 4 EXT. MONTAÑA - NOCHE 4

Nobu, sobre el chúcaro, sube por la colina de una montaña. A lo lejos observa el pueblo en dónde vive y se puede ver que hay un enorme meteoro de 15 metros que parece haber arrasado con todo. A todo esto, se puede ver a lo lejos unos cuantos meteoros de menor tamaño, cayendo. Al ver esto Nobu, se baja del caballo y resguarda al mismo junto con Yukan dentro de una pequeña cueva ubicada en los alrededores. Se ve a Nobu dirigiéndose hacia el pueblo, se corta y se lo muestra más cerca del mismo. Cuando está lo suficientemente cerca, mira hacia los lados buscando su hogar. Ve a lo lejos los escombros del mismo, se ve en el rostro de Nobu la preocupación, el miedo y la incertidumbre. En el camino, cae un escombros prendido en llamas, el mismo interviene ligeramente a Nobu, quien con un torpe andar, resulta un poco golpeado por el mismo. A lo que llega, se muestra el frente Nobu, moviendo de lo escombros, la cámara se muestra en negro y poco a poco se ve como se ilumina la escena con Nobu removiendo los escombros restantes. A lo que se ve el rostro del mismo, este se detiene, se sorprende por lo que ve, se deja caer sobre sus rodillas, apoya una mano al suelo y con la otra cubre su rostro en llanto. La cámara, en un wide shot, muestra todo el escenario en el que se puede ver el meteoro grande y al pueblo envuelto en las llamas restantes. hacia el meteorito y hay una transición en dónde muestra el mismo plano pero en otro punto de la historia.

#### 5 EXT/INT. . PUEBLO DE NOBU. GRANJA DE NOBU - DÍA 5

En el mismo plano de la anterior escena, se puede ver al mismo pueblo destruido pero con una casa en pie (esta sería la casa de Nobu reconstruida). Se hace un zoom y se cambia de plano, en donde se ven las manos de Yukan. Las manos guardan el bambú en un ingenioso estuche, toman el mismo y lo llevan hacia los hombros de un Yukan crecido. Yukan se dirige a guardar lo recolectado en el almacén. A lo que Yukan sale de escena, la cámara enfoca hacia un ingenioso aparato ubicado en el centro de los cultivos. en el camino, Yukan dirige su mirada hacia unos pedazos de meteorito que estaban de camino al taller de Nobu. Se dirige hacia él y se encuentra a su padre, con un plato de arroz en la mano, contemplando las llamas de una fogata. la cámara se centra en Nobu con una mirada perdida en dirección a las llamas de la fogata. Se hace un zoom a la mirada del mismo y se realiza un flashback en el que se mostraría ligeramente y a modo de recuerdo entre las llamas, lo que sucedió hace tiempo respecto al pueblo. En ese momento interrumpe Yukan y dice.

#### 4 EXT. MONTAÑA - NOCHE 4

YUKAN

Padre, ya está listo el bambú que pediste.

Nobu se reacciona a las palabras de su hijo, gira un poco su cabeza y su espalda en función de ver a su hijo, sonrío, deja el pozuelo de arroz en el suelo y se levanta diciendo.

NOBU

Buen trabajo hijo, ya sabes dónde guardarlo, yo voy por algo que he querido mostrarte.

A lo que esto sucede, la cámara mostraría de manera general un poco del taller de Nobu, en el que se observaría unos cuantos artefactos creados a raíz del meteoro, algunos finalizados y otros en proceso.

#### 6 EXT. AFUERAS ALMACÉN DE NOBU. PASADO - DÍA 6

Se vería a Yukan, subiendo unas escaleras en dirección al almacén en el que guardan las reservas. A lo que llega Yukan escucha unos ruidos por detrás del mismo. A lo que va a ver qué es lo que se escucha, dos soldados del shogunato lo acorralan, uno de ellos lo ataca por la espalda, poniéndole una soga en la boca, evitando así que haya mucho ruido. En el momento, Yukan logra tomar su oz y desgarrar la bandera del shogunato que tenía el soldado que lo toma por la espalda. El otro, se encarga de golpearlo rápidamente en la cabeza con el mango de su katana para dormirlo. Se ve como los soldados se marchan mientras arrastran a Yukan, en el suelo, la cámara enfocaría al monto de bambú que el mismo habría recogido anteriormente mientras se hace un zoom in.

#### 7 EXT. CULTIVOS GRANJA DE NOBU. PASADO - DÍA 7

Se vería de 3/4 espaldas a Nobu, tomando un objeto entre sus manos, este objeto sería un pequeño artefacto realizado con el meteoro. Nobu escucharía algo a lo lejos. Toma el objeto para mostrárselo a Yukan, se levanta y se dirige hacia el almacén en busca de su hijo.

#### 8 EXT. AFUERAS ALMACÉN DE NOBU. PASADO - DÍA 8

Se ve a Nobu llegando al almacén subiendo las escaleras y llamando a su hijo

NOBU  
(Gritando)  
¡Yukan!

Se dirige hacia alguno de los muebles existentes en el almacén y apoya el objeto sobre el mismo. Al ver que no hay respuesta, se dirige hacia la parte exterior del almacén. Y se encuentra con el montón de bambú que había recolectado Yukan. En ese momento, Nobu se agacha en búsqueda de pistas y encuentra los restos de la bandera desgarrada del shogunato. Se hace un zoom in al rostro de Nobu observando furioso los restos.

#### **9 INT. TALLER DE NOBU. PRESENTE - DÍA LLUVIOSO 9**

Se hace zoom out del rostro de Nobu, con la máscara puesta, se muestra el proceso de él forjando su espada. Luego, se lo observa creando sus hombreras. Después, se lo muestra colocándose sus muñequeras. Al final, se lo ve tomando su sombrero y colocandoselo sobre su máscara, abre la puerta de su casa, el viento zarandea los papeles atados en su sombrero, se ve la espalda de Nobu y al mismo sacando su espada.

ABRUPTAMENTE SALE EL TÍTULO DEL JUEGO "GEKOKUJO" FADE OUT.

FIN.

## PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Esta etapa tiene una gran cantidad de etapas. Aquí es donde se elaboran a los personajes que serán usados en la historia. Para este proyecto, el proceso consiste en la definición del esqueleto en pose dinámica, para posteriormente dotar al personaje de figuras volumétricas. Una vez el volumen del personaje sea el correcto se dibujan las características del personaje, aquí es donde se diseña el rostro, la vestimenta y los objetos que el personaje lleva consigo. Posteriormente, se pule el boceto hasta conseguir un lineart limpio para finalizar con color, luz y sombra. Éste proceso se realizó para la creación de los 5 personajes que se encuentran en el anexo A. A continuación se muestra el proceso del personaje Nobu, el protagonista de la historia.



Figura 14. Proceso de creación de Nobu

## CHARACTER PACK

El character pack ayuda a desarrollar una visión más clara del personaje. En esta parte del proceso se puede encontrar un turn around del mismo , exploración de expresiones faciales, pruebas de color y exploraciones de poses. Esta etapa permite ser más consistente con el personaje y sus características que lo diferencian del resto de personajes. Se basa en el character pack para las siguientes etapas de producción.

Después de haber perdido a su esposa, y gran parte de todo lo que conocía. Nobu cambió en varios aspectos de su personalidad. Dejó de ser tosco con Yukan a la hora de asignarle ciertas tareas para la granja. Le sigue gustando el arroz recién preparado, cosa que ocasionalmente le recuerda a su esposa.

Le gusta más el frío que el calor, y desarrolló un odio al sol, pues por eso siempre se cubre el rostro con un sombrero de paja, el mismo, lleva en sus extremos mensajes que le recuerdan sus principios. Nunca ha derramado una lágrima frente a Yukan. En su soledad, dedica varios momentos para honrar la muerte de su esposa.

Después de la lluvia de meteoritos, ha aprendido cómo usarlos a su favor y fabricar distintos artefactos haciendo uso de ellos, a la final, sigue considerándose un inventor. Se fabricó una katana con el objetivo de recuperar a su hijo capturado. Desde la muerte de su esposa, se ha vuelto más descuidado con su aspecto, por lo que ahora se deja la barba. Usa un casco para proteger su rostro mientras fabrica sus inventos. Y lleva en su espalda el estandarte destrozado de sus enemigos, como símbolo de lucha.

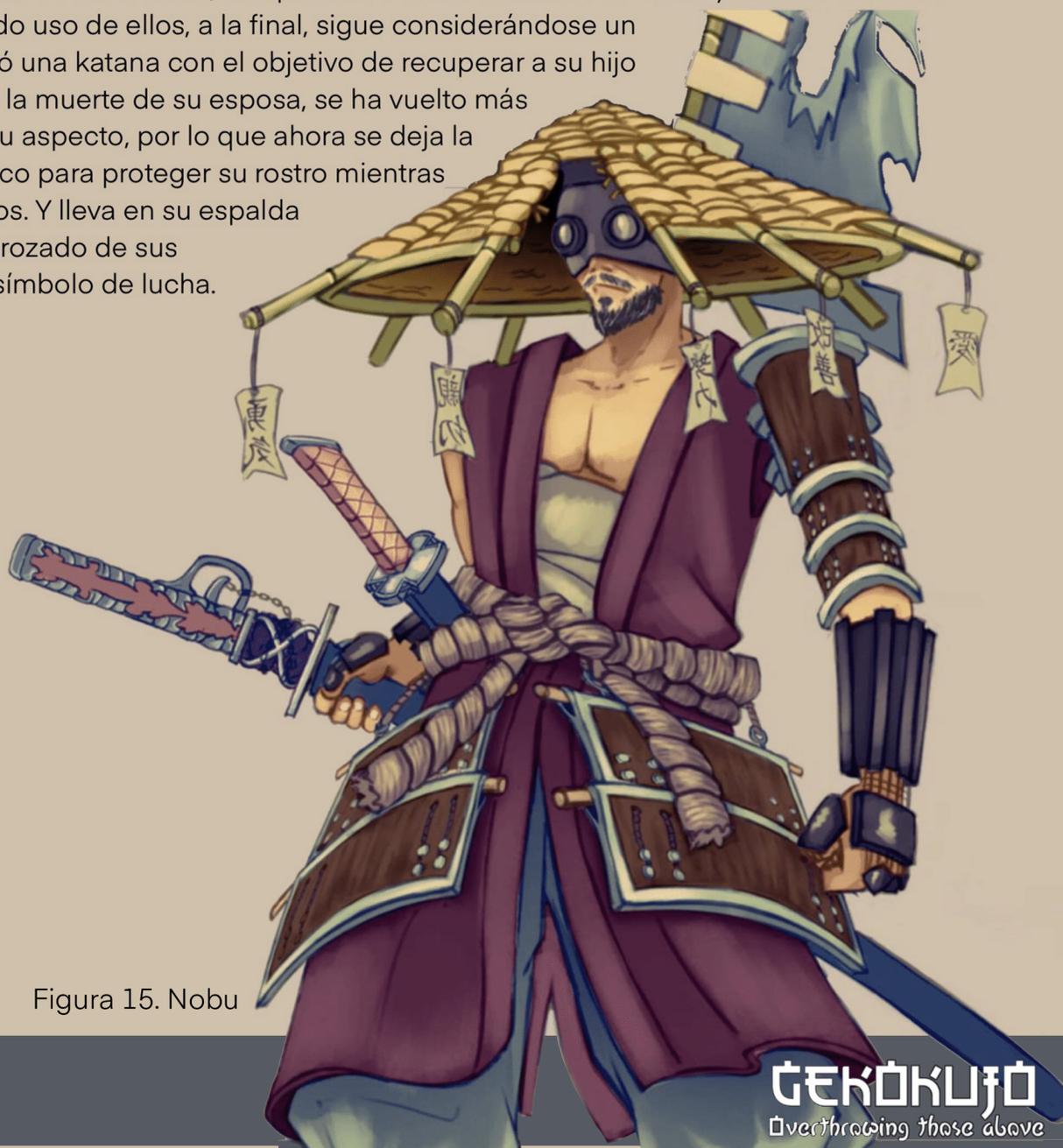


Figura 15. Nobu



Figura 16. Variación de color de Nobu

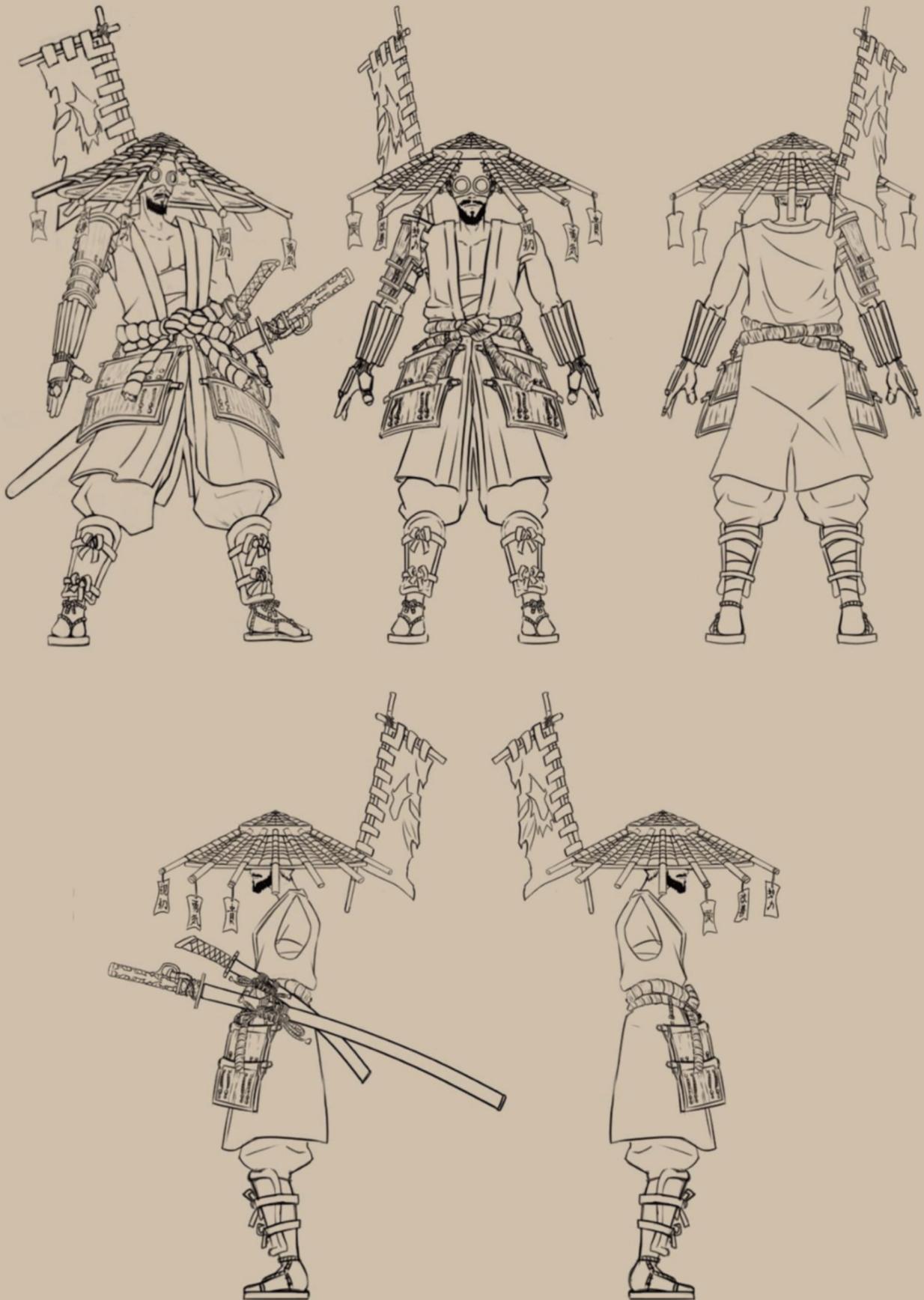


Figura 17. Turnaround de Nobu



Figura 18. Exploración poses de Nobu



Figura 19. Exploración expresiones de Nobu

# STORYBOARD

Es el primer acercamiento a lo que será el producto final. Es de suma importancia tener un buen storyboard antes de pasar a la siguiente etapa, pues éste ayuda a evitar errores. También sirve para planificar el número de cuántas ilustraciones serán necesarias para concluir con el proyecto. Para esta historia se dibujaron 53 escenas en el storyboard, en algunas de ellas se utilizaron acercamientos de cámara y alejamientos, se utilizaron paneos y diversos movimientos de encuadre.

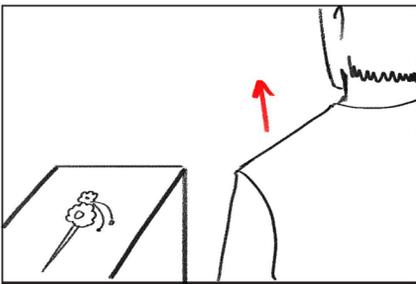
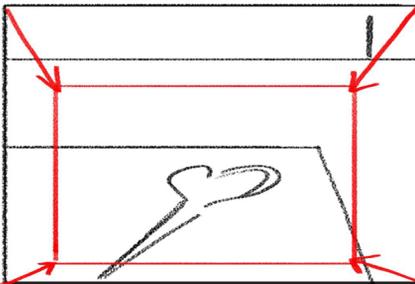
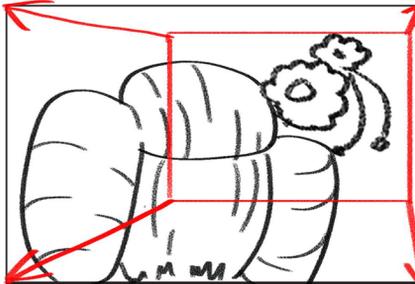
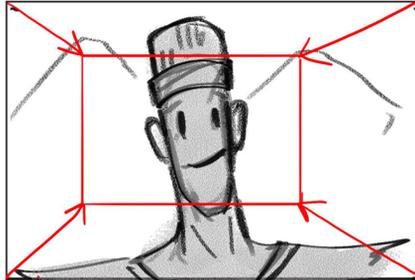
COCOCI. USFO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS		Animación Digital		Producción	Gekokujo. Overthrowing those above.	Duración	3-5 min	Hoja	1
Escena: 1	Plano: 1	Escena: 1	Plano: 2	Escena: 2	Plano: 1				
									
Descripción		Descripción		Descripción					
Se ve a Nobu de 43 años caminando fuera de una habitación		Se hace zoom a un objeto sobre la mesa.		Se hace zoom out en donde se ve que era un adorno de Tomoe.					
Escena: 3	Plano: 1	Escena: 4	Plano: 1	Escena: 5	Plano: 1				
									
Descripción		Descripción		Descripción					
Tomoe observa a Nobu y Yuku (Jóvenes) Atislando la carreta.		Tomoe le lleva agua a Yuku mientras Nobu prepara la carreta.		Nobu observa la escena y hay un zoom in hacia su rostro.					

Figura 20. Storyboard 1

## DIBUJO DE ESCENARIOS

Se realizaron más de 35 escenarios para el proyecto. Estos se hicieron con el objetivo de cumplir con las necesidades narrativas de la historia. El proceso de creación de los mismos depende de los desafíos que presente cada uno. Para la hacer de los ambientes se usaron dos técnicas distintas. Una de ellas es completamente 2D, en donde se inicia con un boceto sencillo para posteriormente pintarlo en blanco y negro para comprobar que los valores de la pintura funcionen. Luego, se realiza el coloreado por encima de la versión blanco y negro.

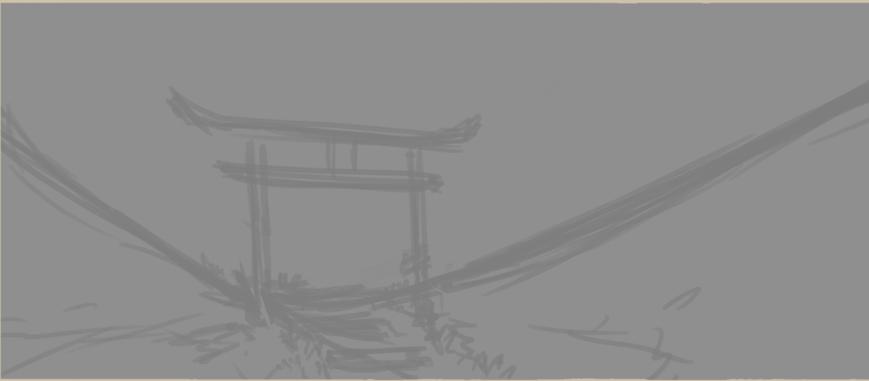


Figura 21. Primer boceto escenario 1



Figura 22. Pintado blanco y negro escenario 1



Figura 23. Coloreado final escenario 1

El segundo método utilizado para la creación de escenarios ocupa una mezcla de técnicas 2D y 3D. En dónde se utiliza un "blockout" en 3D como place holder de los elementos que el escenario tiene. Posteriormente se realiza un boceto casi final por encima de ese primer block out en 3D para terminar coloreando el escenario.

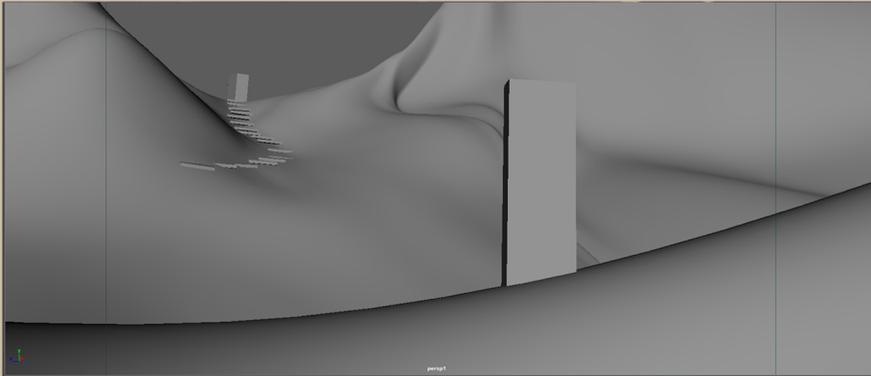


Figura 24. Block out en 3D escenario 2



Figura 25. Boceto escenario 2



Figura 26. Coloreado final escenario 2

## ANIMATIC

Para el producto, el animatic cumplió la función de ser una primera prueba de cómo van a ser los tiempos dentro del corto animado. Aquí es donde se recopila lo trabajado anteriormente con el storyboard y los escenarios. Luego, se monta todo y se realiza una ligera animación básica.



Figura 27. Comparación animatic vs resultado final escena 4

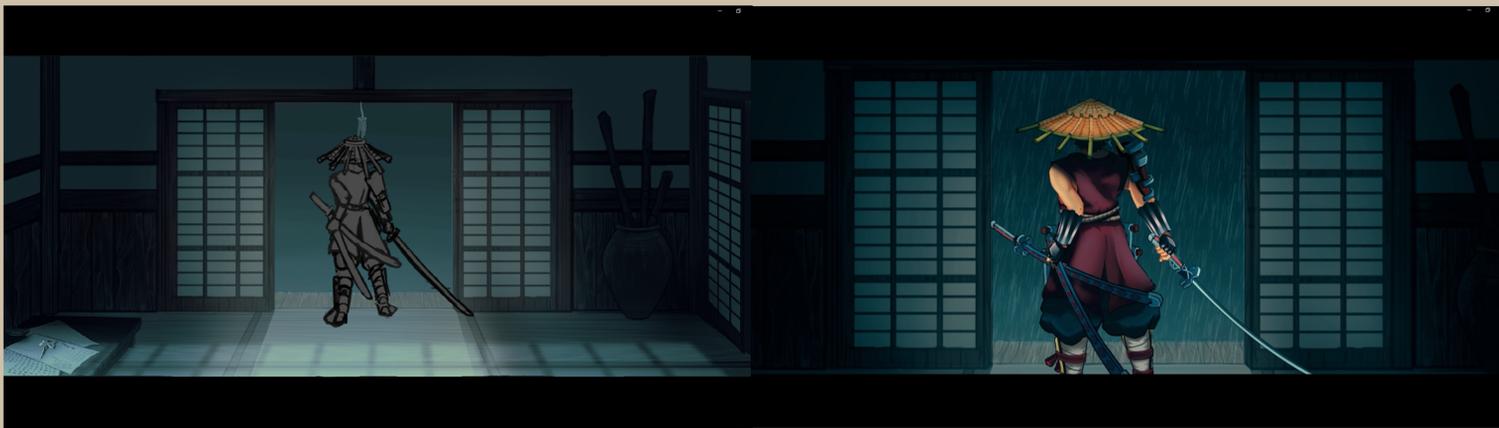


Figura 28. Comparación animatic vs resultado final escena 38

# PRODUCCIÓN

# ANIMACIÓN

La animación de éste producto es limitada. Esto es así en función de poder dirigir mayor atención al apartado gráfico ilustrativo del proyecto. Por lo que es en esta parte donde se realiza el montaje de los dibujos realizados anteriormente y se animan con herramientas que proporciona el software.

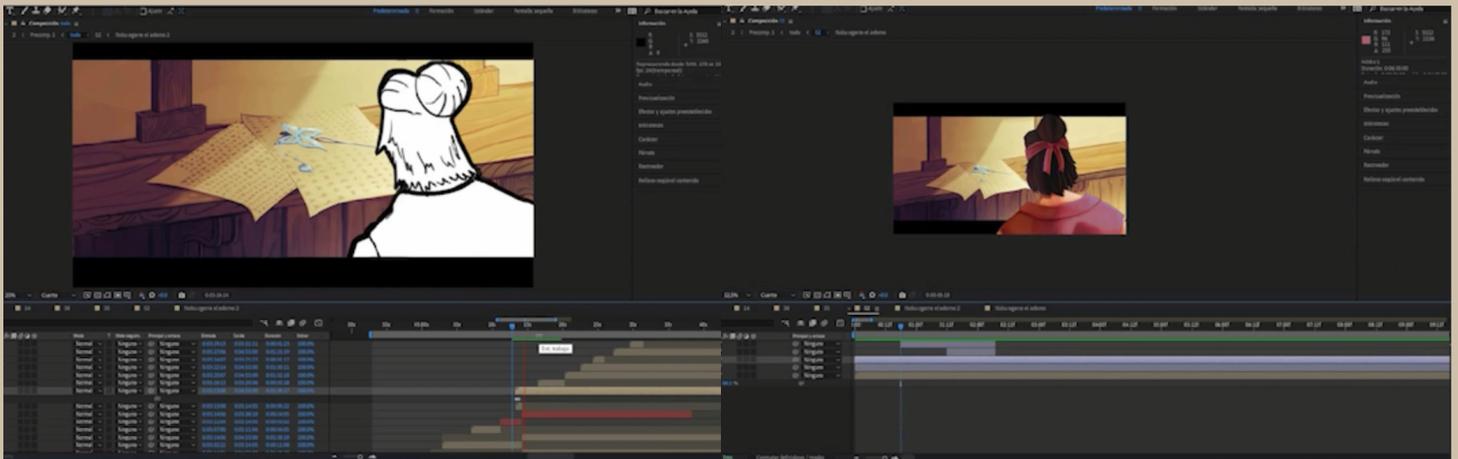


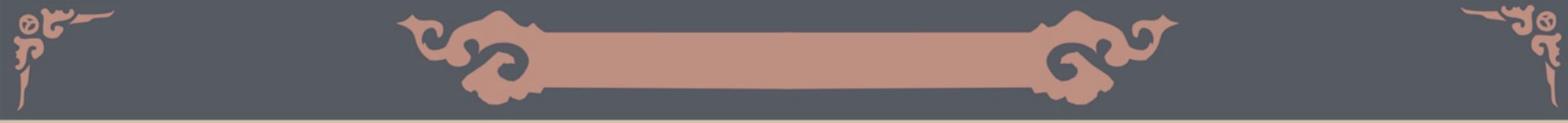
Figura 29. Proceso de Montaje y comparativa animatic vs resultado final escena 31

Este apartado es relativamente corto, pues el verdadero trabajo se encuentra en el apartado de post-producción, ese es el momento en el que el proyecto realmente cobra vida.

Otra técnica usada para animar ciertos movimientos específicos era el uso de la herramienta "puppet pin". Ésta permite modificar y animar ciertos puntos determinados del dibujo. Se utilizó mayormente en movimientos sutiles.



Figura 30. Uso de la herramienta Puppet Pin



# POST-PRODUCCIÓN

El proceso de post producción comprende gran parte de lo que es el proyecto total. Pues en éste apartado entra todo lo que es refinamiento de la animación, corrección de pequeños detalles, corrección de color efectos especiales como el humo, partículas, fuego etc. A su vez se cubre también lo que es movimientos de cámara, sonorización y la creación del intro y el outro.

La corrección de color es sumamente importante para el resultado final, pues si bien el manejo de color y detalle dentro de las ilustraciones es alto, la corrección de color ayuda a que el mismo se sienta más homologado y también a ajustar la tonalidad del proyecto en función de la intención narrativa del momento. El color va a cambiar si la escena es triste o feliz.

Los efectos visuales se realizan con plug-ins que se pueden instalar en el software. Éstos facilitan el trabajo, sin embargo, no realiza el 100% del mismo, pues se tiene que a cambiar los ajustes predeterminados para conseguir el resultado deseado.

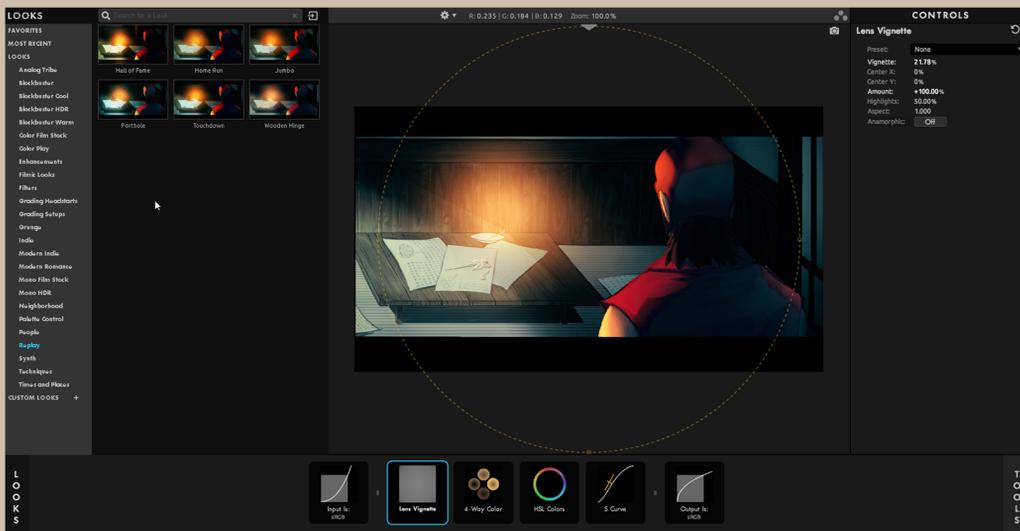


Figura 31. Proceso de colorización

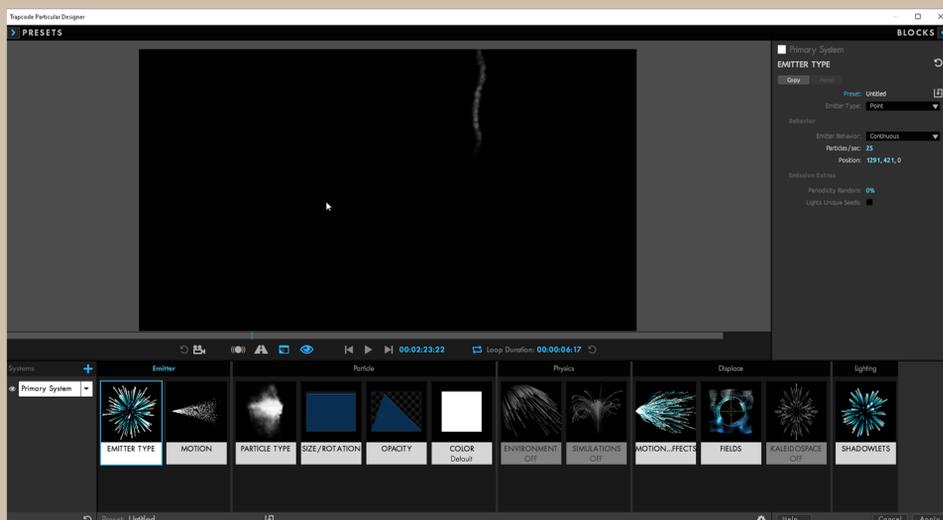


Figura 32. Efectos visuales



Figura 33. Comparación corrección de color



Figura 34. Comparación sin y con efectos escena 16

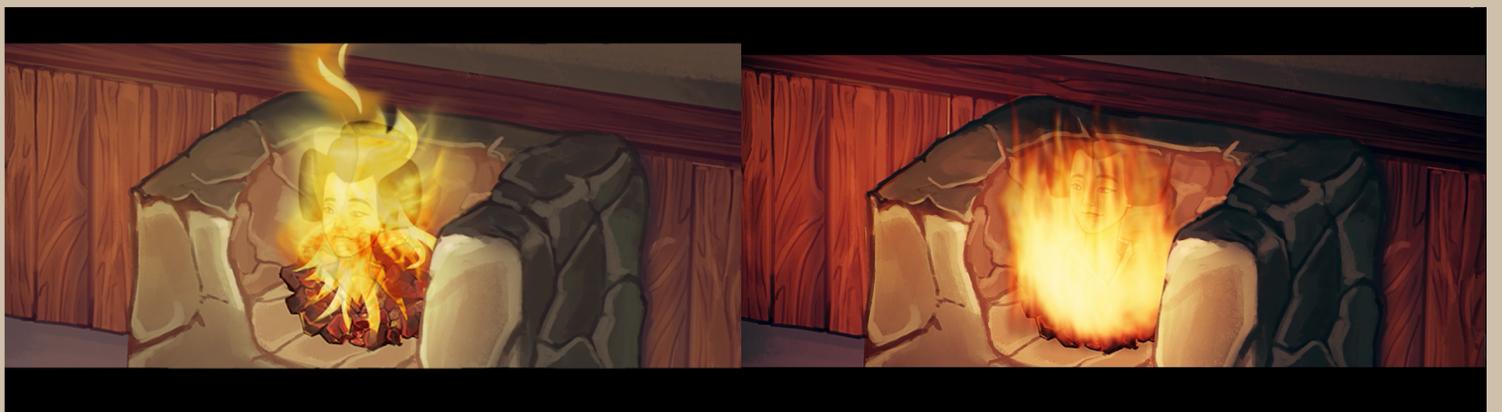


Figura 35. Comparación sin y con efectos escena 28

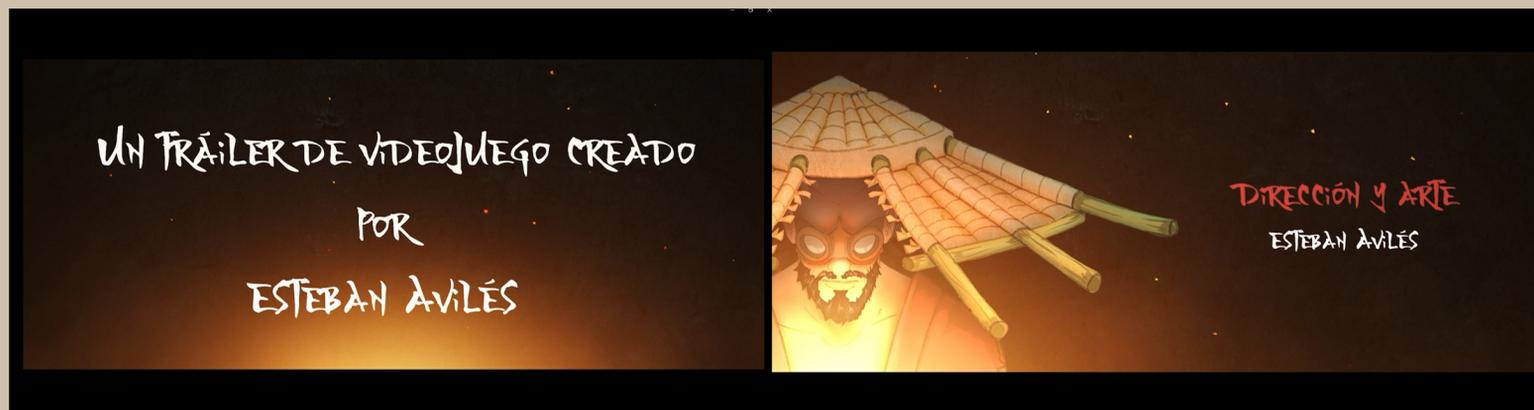


Figura 36. Intro y Outro

## CONCLUSIONES

Gekokujo ha sido un proyecto que sirve como proceso de aprendizaje. Uno en dónde en cada etapa había una notoria mejora. Pues se notó una gran diferencia entre los primeros escenarios y los últimos que se dibujaron para Gekokujo. Por otra parte, el desarrollo de personajes a lo largo del producto mejoró notoriamente tanto en el proceso de dibujo como en la calidad del mismo. El proyecto progresó mayormente de manera satisfactoria. A lo largo de la producción del mismo existieron ciertos contratiempos que atrasaron un poco el desarrollo del mismo; problemas con el hardware y problemas con el software. A pesar de las complicaciones que hubo, se logró mantener el ritmo de producción. Se aprendió a desarrollar un producto de principio a fin, pasando por las etapas de pre producción, producción y post producción. A nivel personal, se desarrollaron buenos hábitos de trabajo y organización que permitieron mantener el ritmo y terminar el producto. También se aprendió a recibir correcciones y consejos de manera correcta, pues el desempeño de la tutora a lo largo de la producción de Gekokujo fue sobresaliente y exigente, permitiendo al autor cumplir el objetivo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo, R. (2018, August 13). *Guía sobre meteoritos | Tipos de meteoritos - AstroAfición*. AstroAfición. [https://astroaficion.com/2018/08/13/tipos-de-meteoritos/#Tipos\\_de\\_meteoritos](https://astroaficion.com/2018/08/13/tipos-de-meteoritos/#Tipos_de_meteoritos)
- Garrido, A. (2020, October 23). *JAPÓN 5: Japón Feudal - Periodo Ashikaga-Muromachi y Sengoku (Documental Historia resumen)*. Wwww.youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=Uz1BdcHTuJ4>
- Historia, A. (2019, January 3). *Arte\_Historia\_Estudios: Capítulo 25 - Arquitectura japonesa (Segunda Parte)*. Arte\_Historia\_Estudios. <http://artehistoriaestudios.blogspot.com/2019/01/capitulo-25-arquitectura-japonesa.html>
- J. Bryant, A., & L. Badgley, J. (n.d.). *Men's Garments*. Sengoku Daimyo. <https://sengokudaimyo.com/garb/mens-garments>
- kanazawa. (n.d.). *Ceremonia del té (Chado) | Visit Kanazawa*. Es.visitkanazawa.jp. Retrieved August 29, 2021, from <https://es.visitkanazawa.jp/bestofkanazawa/culture/4>
- MODA. (n.d.). Web Japan; Web Japan. [https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es34\\_fashion.pdf](https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es34_fashion.pdf)
- NASA EN ESPAÑOL. (n.d.). Wwww.lanasa.net. Retrieved August 27, 2021, from <https://www.lanasa.net>
- Rober y Lety (Ed.). (2020, May 2). *(No tan) Breve resumen de la historia de Japón*. Mochileando Por El Mundo. <https://www.mochileandoporelmundo.com/resumen-historia-de-japon/>
- The Barringer Crater Company*. (n.d.). The Barringer Crater Company. Retrieved August 27, 2021, from <https://www.barringercrater.com>

## ANEXO A: PERSONAJES

### MASAHIRO YUKAN ADULTO

Yukan adulto es un poco diferente respecto al Yukan joven, pues la pérdida de su madre lo marcó un poco. De ser un chico extrovertido se ha vuelto bastante más cerrado, aunque sigue siendo igual de alegre generalmente. Ha generado un fuerte vínculo con su padre, pues es el único familiar que le queda. Detesta el arroz a lo contrario de su padre, frente al mismo, siempre se muestra bastante serio. LLeva consigo una versión mejorada de su oz y un artefacto mejor adaptado para guardar el bambú que transporta. Viste una camisa larga y un pantalón ancho. LLeva enganchado a su cadera una túnica azul. Se dejó el pelo largo.





Poses Yukan (23 años)



Turnaround Yukan (23 años)



Expresiones Yukan (23 años)



Color y props Yukan (23 años)

## MASAHIRO NOBU JOVEN

Nobu es un hombre serio frente a su familia pero no puede evitar sonreír cuando consigue superar algún reto personal, pues es inventor y constantemente busca desafiar sus límites. Le encanta el arroz recién preparado, disfruta de quedarse trabajando hasta tarde en su taller. Ama mucho a su esposa y a su hijo aunque de vez en cuando es un poco tosco con el mismo a la hora de pedirle que se encargue de algún labor de la siembra.

Tiene una estatura de 1.78m, tiene una bandana en la cabeza y se sujeta su cabello largo. Tiene una cobertura de paja sobre sus hombros y una larga túnica roja. A un costado lleva siempre un pergamino donde escribir sus nuevas ideas a medida que trabaja. No le gusta ser interrumpido en su taller.



1.



2.



3.



4.



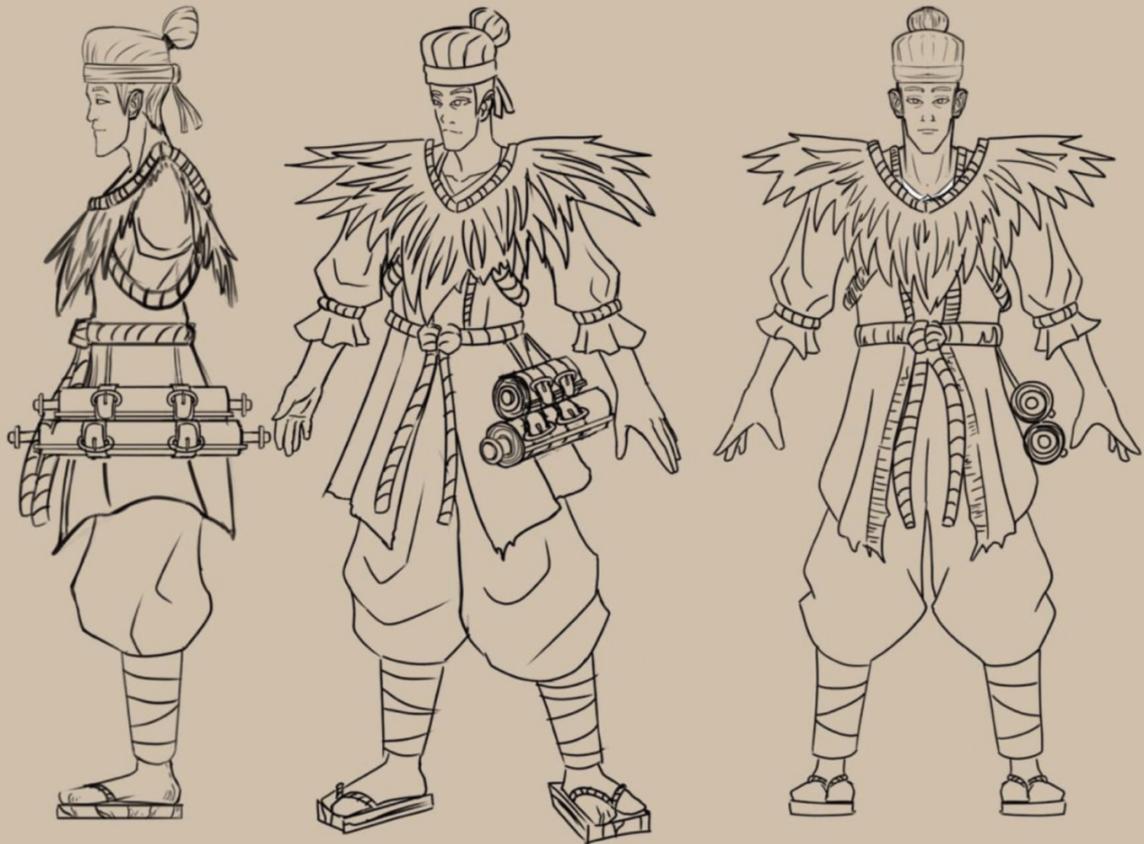
5.



Proceso Nobu (34 años)



Variaciones Nobu (34 años)



Turnaround Nobu (34 años)



Expresiones Nobu (34 años)

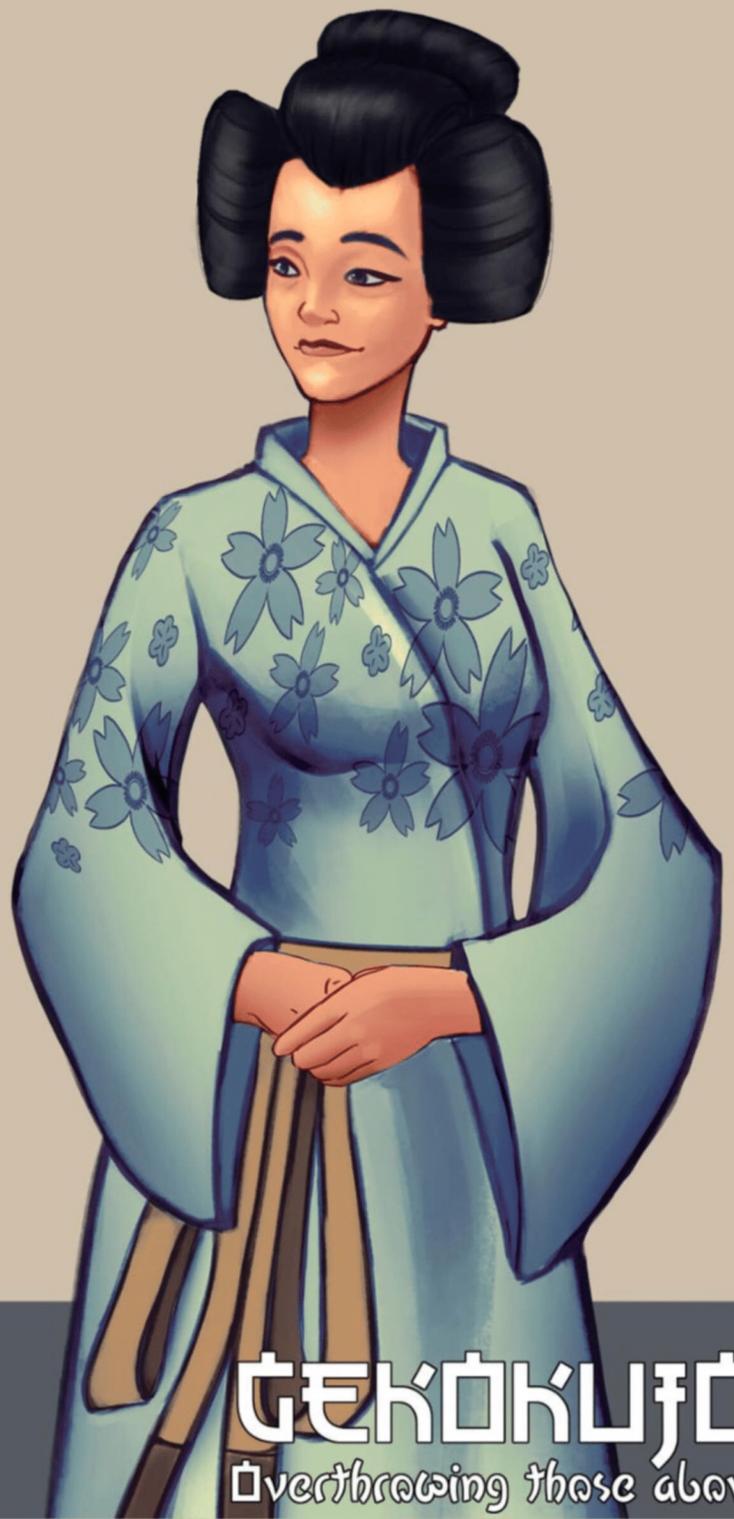


Poses Nobu (34 años)

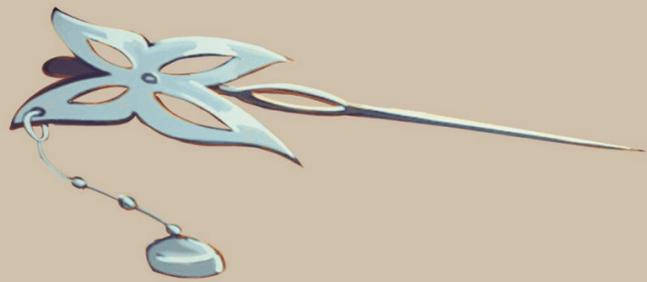
## OKAME TOMOE

Tomoe es una mujer alegre y bastante amigable.

Es muy correcta en su actuar y en su pensar, de ahí viene el que siempre se preocupe por la correcta educación de Yukan en lo que a su forma de ser se refiere. No le gusta que su marido se quede trabajando en su taller hasta tarde de noche y odia que Yukan no responda cuando lo llama. A veces es un poco dura con el mismo a la hora de educarlo, pues tiene un sentido de la disciplina bastante marcado. Es baja de estatura y lleva puesto un vestido tradicional con un patrón de flores. Tiene un peinado tradicional en el que sujeta su cabello.



GEKOKUJŌ  
Overthrowing those above



Color y prop Okame



Turnaround Okame



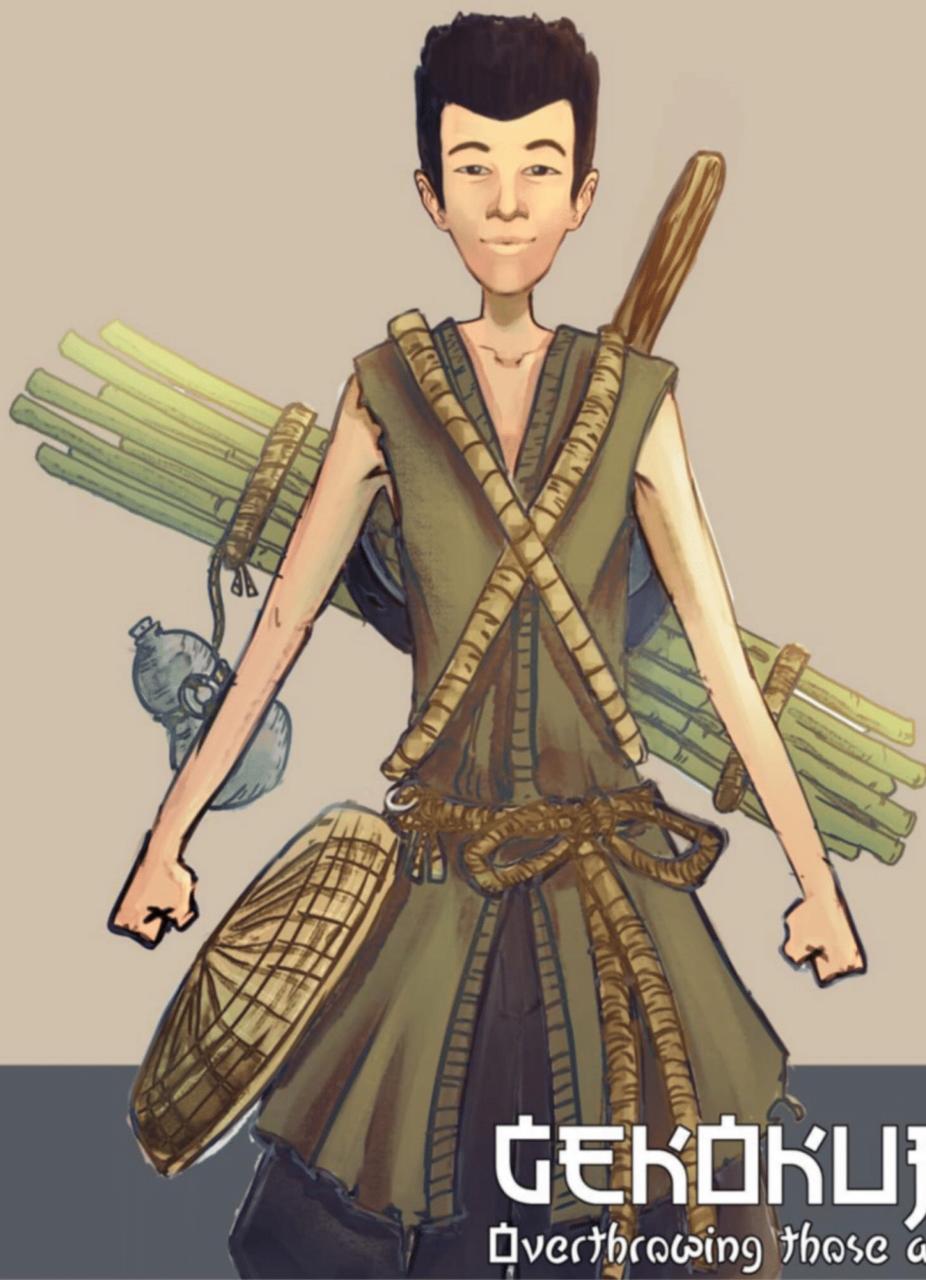
Expresiones Okame



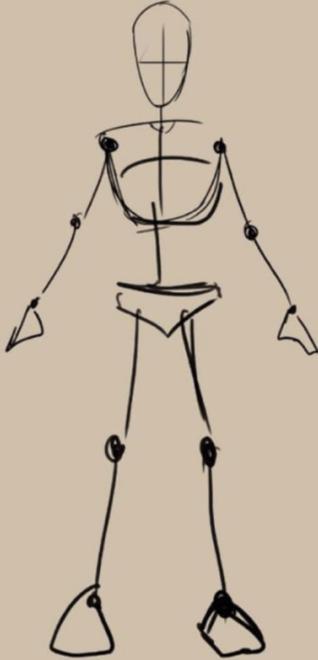
Poses Okame

## **MASAHIRO YUKAN JOVEN**

Yukan joven es un adolescente de 14 años, es extrovertido, alegre y juguetón. Cumple con exactitud los encargos del padre. Le gusta jugar a la hora de cosechar los cultivos pero le disgusta tener que hacer otro trabajo que no sea el de cosechar. Tiene un rostro ligeramente alargado y lleva consigo el sombrero que su padre le hizo. Siempre lleva su pequeño jarrón repleto de agua pues nunca quiere tener sed mientras trabaja. Lleva una túnica larga, unos pantalones anchos y unas vendas en los tobillos. Siempre lleva con él su oz y el bambú que debe transportar.



1.



2.



3.



4.



5.



Proceso Yukan (14 años)



Variaciones Yukan (14 años)



Turnaround Yukan (14 años)

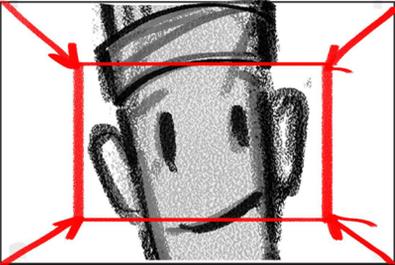
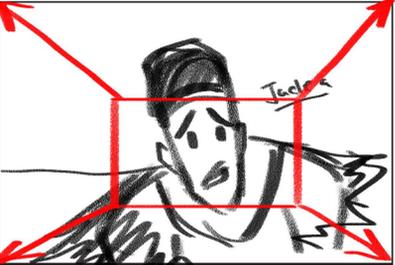
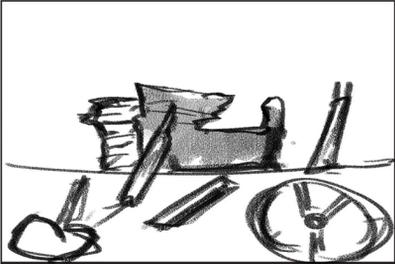


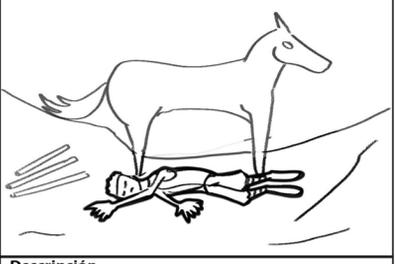
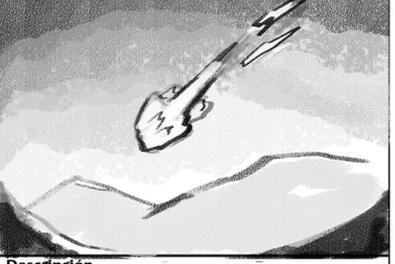
Expresiones Yukan (14 años)



Poses Yukan (14 años)

## ANEXO B: STORYBOARD

<b>COCOCI.USPO</b> <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		<b>Animación Digital</b>	Producción <i>Gekokujo. Overthrowing those above</i>	Duración 3-5 min	Hoja 2
Escena: 5	Plano: 2	Escena: 6	Plano: 1	Escena: 6	Plano: 2
			Descripción Se hace Zoom in a los ojos de Nobu		
Descripción Se ve el fuego en los ojos de Nobu.			Descripción Se ve a Nobu, cansado y preocupado		
Escena: 6	Plano: 3	Escena: 6	Plano: 4	Escena: 6	Plano: 5
			Descripción Nobu voltea ver		
Descripción Ve la carreta destruida.			Descripción Voltea al otro lado.		

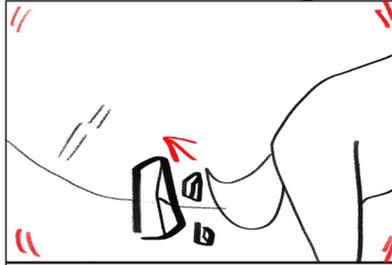
<b>COCOCI.USPO</b> <small>COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS</small>		<b>Animación Digital</b>	Producción <i>Gekokujo. Overthrowing those above</i>	Duración 3-5 min	Hoja 3
Escena: 6	Plano: 2	Escena: 7	Plano: 1	Escena: 7	Plano: 2
			Descripción Ve a Yukkan en el suelo.		
Descripción Se levanta y se dirige hacia Yukkan.			Descripción Nobu toma a Yukkan y lo levanta.		
Escena: 8	Plano: 1	Escena: 8	Plano: 2	Escena: 9	Plano: 1
			Descripción Nobu levanta a Yukkan.		
Descripción Nobu va a colocar a Yukkan pero un ruido llama su atención.			Descripción Es un meteorito cayendo a lo lejos.		

Escena: 10 Plano: 1



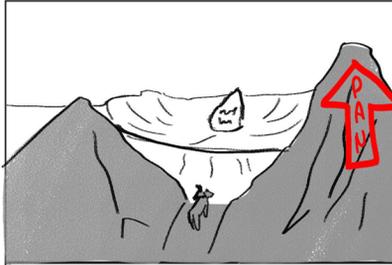
**Descripción**  
Aquí ya se muestra a Nobu y a Yukon montados al caballo mientras el melero cae

Escena: 10 Plano: 2



**Descripción**  
Se ve al caballo saliendo de cámara mientras el melero cae y la imagen frías y sus piernas salen volando.

Escena: 11 Plano: 1



**Descripción**  
Nobu llega al pueblo y se ve todo destruido.

Escena: 12 Plano: 1



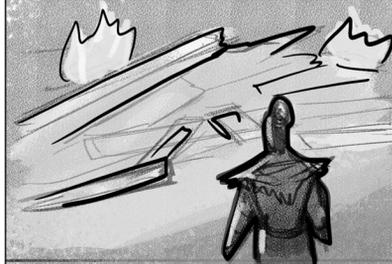
**Descripción**  
Nobu llega hasta la cima del cráter.

Escena: 13 Plano: 1



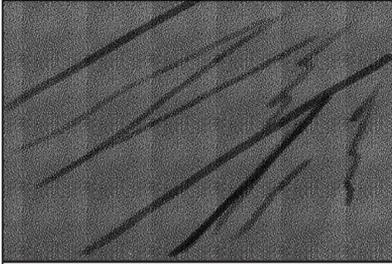
**Descripción**  
y ve a lo lejos que su casa se quemó hecha escombros.

Escena: 14 Plano: 1



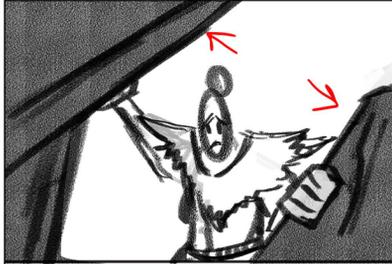
**Descripción**  
Se ve los escombros de su hogar más cerca.

Escena: 15 Plano: 1



**Descripción**  
Se vería desde dentro de los escombros

Escena: 15 Plano: 2



**Descripción**  
Se vería como Nobu los mueve

Escena: 16 Plano: 1



**Descripción**  
Nobu cae destrozado.

Escena: 16 Plano: 2



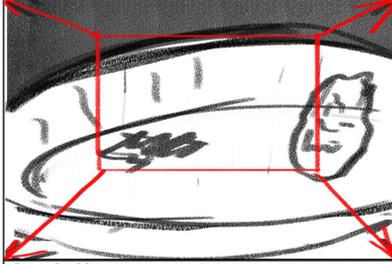
**Descripción**  
Se lleva la mano al rostro y llora

Escena: 16 Plano: 3



**Descripción**  
Se muestra el dolor de Nobu.

Escena: 17 Plano: 1



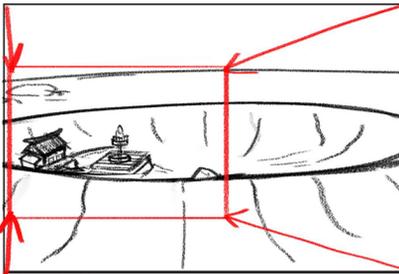
**Descripción**  
Se hace un plano que muestra todo lo sucedido.

Escena: 12 Plano: 2



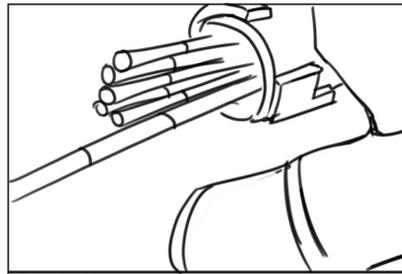
Descripción  
Pantalla en negro en donde se muestra cuánto tiempo pasó.

Escena: 17 Plano: 3



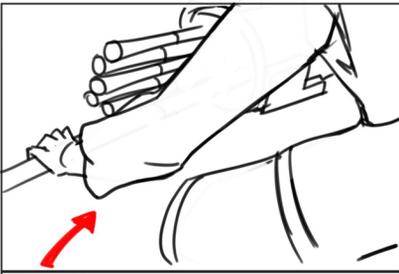
Descripción  
Se muestra un wide shot de lo que es el pueblo en la actualidad.

Escena: 18 Plano: 1



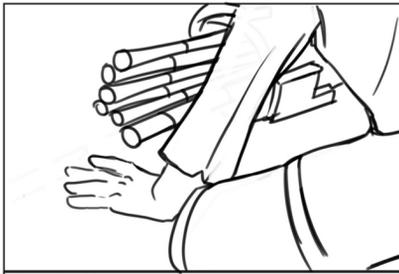
Descripción  
Se ve un como estuche en donde se guarda el bambú.

Escena: 18 Plano: 2



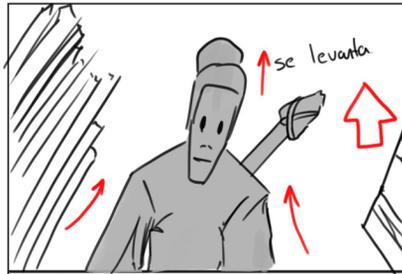
Descripción  
Se ve a Yukun guardando el último bambú.

Escena: 18 Plano: 3



Descripción  
Se apoya en el suelo.

Escena: 19 Plano: 1



Descripción  
Y se vería a Yukun levantándose.

Escena: 19 Plano: 2



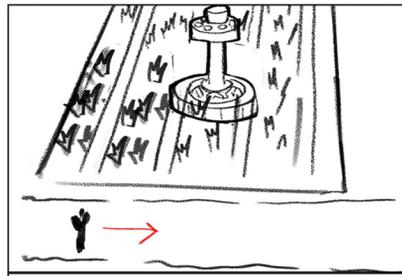
Descripción  
Se ve como Yukun se coloca el estuche en la espalda.

Escena: 19 Plano: 3



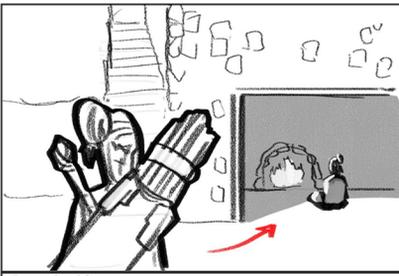
Descripción  
Mira a un lado

Escena: 20 Plano: 1



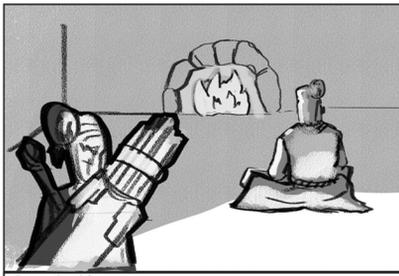
Descripción  
Yukun camina en dirección al taller de Nobu.

Escena: 21 Plano: 1



Descripción  
Se ve a Yukun en dirección al taller en donde se vería a su padre.

Escena: 22 Plano: 1



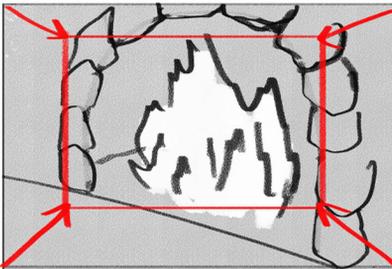
Descripción  
Se aproxima.

Escena: 23 Plano: 1



Descripción  
La cámara enfoca al rostro de Nobu que contempla el fuego.

Escena: 24 Plano: 1



Descripción

Se veía el fuego y se hace zoom-in.

Escena: 24 Plano: 2



Descripción

Se veía entre las llamas el recuerdo de Tomoe (Esposa de Yukan)

Escena: 25 Plano: 1



Descripción

Se muestra a Nobu con su tazón de arroz.

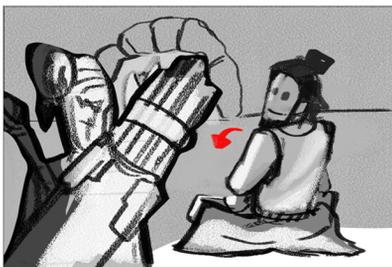
Escena: 26 Plano: 1



Descripción

Yukan: Padre, ya está listo el bambú que pediste.

Escena: 26 Plano: 2



Descripción

Nobu voltea a ver a Yukan con una ligera sonrisa en su rostro.

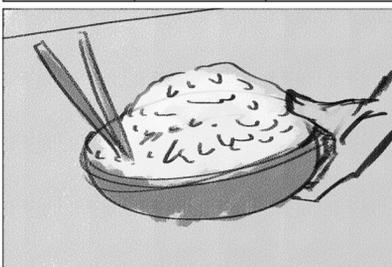
Escena: 26 Plano: 3



Descripción

Nobu apoya su mano sobre su pierna.

Escena: 27 Plano: 1



Descripción

Nobu deja su arroz en el suelo.

Escena: 28 Plano: 1



Descripción

Nobu: Buen trabajo hijo, ya sabes dónde guardarlo. ¿Yo ya a buscar algo que quiero mostrarte.

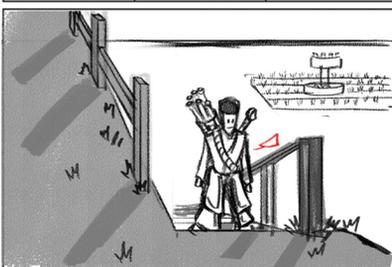
Escena: 29 Plano: 1



Descripción

Nobu y Yukan salen del taller.

Escena: 30 Plano: 1



Descripción

Yukan sube las escaleras en dirección al almacén.

Escena: 31 Plano: 1



Descripción

Se ve a Yukan dentro del taller.

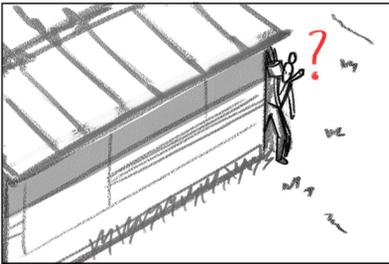
Escena: 31 Plano: 2



Descripción

Y da vuelta porque escucha un ruido a lo lejos.

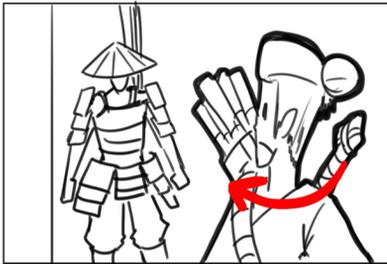
Escena: 32 Plano: 1



Descripción

Yukan se asoma a ver detrás del almacén.

Escena: 33 Plano: 1



Descripción

A lo que voltea para regresar, ve a un soldado del suogunato.

Escena: 34 Plano: 1



Descripción

Por la espalda, otro soldado le tapa la boca con un trozo de tela.

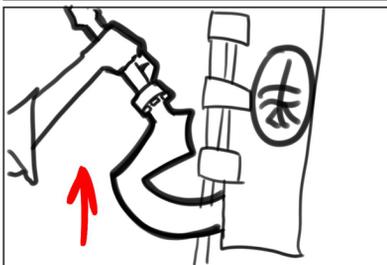
Escena: 35 Plano: 1



Descripción

Yukan toma su O3

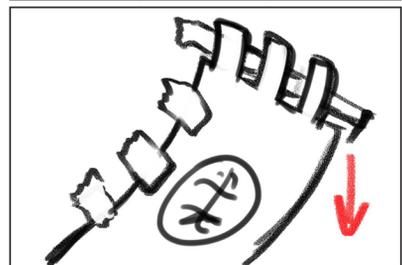
Escena: 36 Plano: 1



Descripción

Estira su mano hacia arriba, cortando el estandarte.

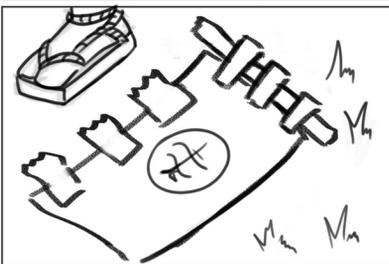
Escena: 36 Plano: 2



Descripción

El estandarte cae

Escena: 36 Plano: 2



Descripción

Se ve al estandarte a el suelo.

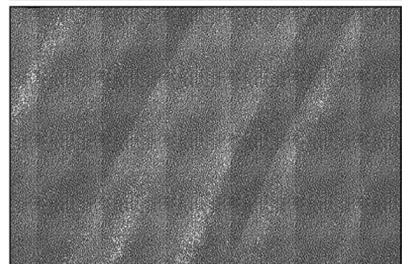
Escena: 37 Plano: 1



Descripción

El soldado golpea a Yukan, la cámara muestra la perspectiva de Yukan.

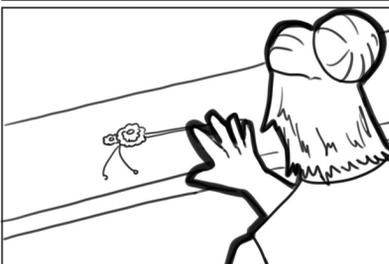
Escena: 37 Plano: 2



Descripción

Pantalla en negro debido a que noquearon a Yukan.

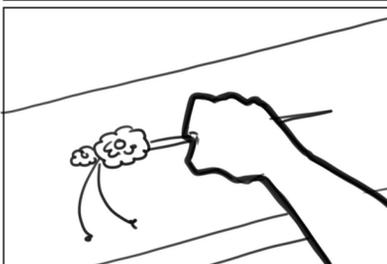
Escena: 38 Plano: 1



Descripción

Se ve a Nobu tomando el adorno de Tomoe.

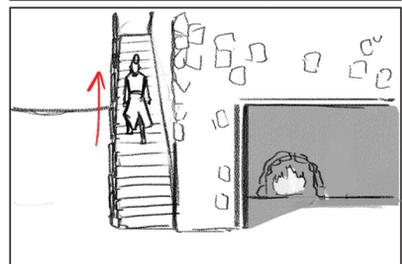
Escena: 38 Plano: 2



Descripción

Nobu toma el adorno.

Escena: 39 Plano: 1



Descripción

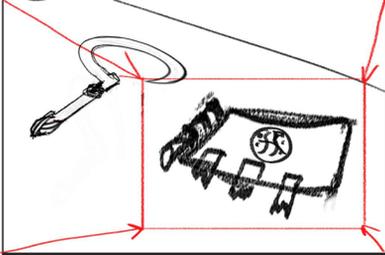
Nobu sube en dirección al almacén.

Escena: 40 Plano: 1



Descripción  
Nobu ve los restos de lo sucedido se acerca

Escena: 41 Plano: 1



Descripción  
Se hace zoom a los elementos de suelo donde se ve el símbolo del shogunato

Escena: 42 Plano: 1



Descripción  
Nobu mira al suelo, derrotado de nuevo

Escena: 43 Plano: 1



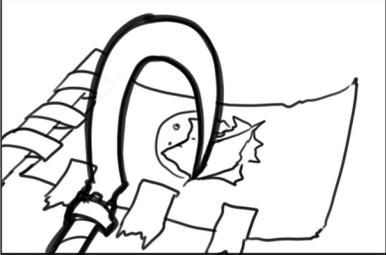
Descripción  
De la inerte impotencia, arrastra la tierra con sus dedos.

Escena: 44 Plano: 1



Descripción  
Toma la Oj de Yukari

Escena: 45 Plano: 1



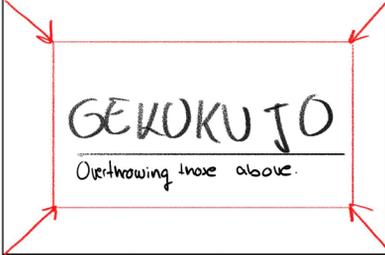
Descripción  
Y rompe el estandarte.

Escena: 52 Plano: 1



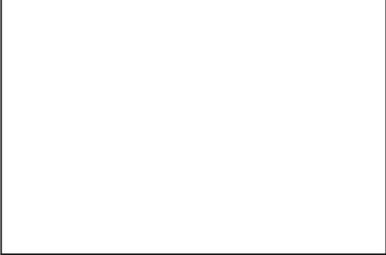
Descripción  
Se ve la espalda de Nobu listo para la batalla.cae un rayo.

Escena: 53 Plano: 1



Descripción  
Después del rayo sale el título del juego.

Escena: Plano:



Descripción

Escena: Plano:



Descripción

Escena: Plano:



Descripción

Escena: Plano:



Descripción