

Universidad San Francisco de Quito

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**  
**COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS**

**SOULS:**

**El Nacimiento del Alma**

**Hansel Natanahel Salas Rojas**

**Lcdo. Pedro Javier Moncayo Herrera, Director del trabajo**

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

**Quito, diciembre de 2015**

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

**HOJA DE APROBACION DE  
PROYECTO DE TITULACIÓN**

**SOULS:**

**El Nacimiento del Alma**

**Hansel Natanahel Salas Rojas**

Santiago Castellanos, Ph.D.  
Decano del Colegio de  
Comunicación  
y Artes Contemporáneas

-----

Hugo Burgos, Ph.D.  
Coordinador de la  
Carrera de Animación

-----

Karla Chiriboga, Lcda.  
Jurado

-----

Gustavo Idrovo,  
Jurado

-----

Mario Troya, MA.  
Jurado

-----

Pedro Moncayo, Lcdo.  
Director del proyecto de  
titulación

-----

**Quito, diciembre de 2015**

**© DERECHOS DE AUTOR**

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

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

Firma:

-----

Nombre:

Hansel Natanahel Salas Rojas

C. I.: 172174515-4

Fecha: Quito, diciembre 2015



## **RESUMEN**

La animación es una aplicación de una nueva tecnología que es capaz de recrear cualquier tipo de situaciones en personajes de ficción, que inicialmente estuvo enfocado en los llamados dibujos animados. No solo la innovación y creatividad lograda mediante el uso de computadores de alta tecnología, sino la técnica de combinar la construcción de una historia (argumento) junto con los efectos detrás de cada uno de los personajes que integran el guión, han logrado a través de los tiempos, desarrollar productos audiovisuales de animación, cada uno de los procesos de producción, permite realizar una obra de principio a fin. A continuación, presentaré el libro de producción que describe los procesos que se llevaron a cabo durante la elaboración del cortometraje animado titulado "SOULS" El Nacimiento del Alma, creado por el estudiante de la Universidad San Francisco de Quito, Hansel Natanahel Salas Rojas. La primera parte del libro cubre la etapa de preproducción del corto, incluyendo el desarrollo de la historia y la planificación artística del proyecto. La segunda parte examina las técnicas de animación que se utilizaron a lo largo de las etapas de producción y post-producción del corto; en esta se detallan los procesos de animación, coloring, creación de efectos visuales, diseño de sonido y composición final. Para finalizar, el estudiante hace un comentario general en base a la experiencia de trabajo en el cortometraje y sus conocimientos adquiridos.

## **ABSTRACT**

Animation is an application of a new technology that is able to recreate any kind of situations and fictional characters, which initially was focused on the so-called cartoons. Not only innovation and creativity achieved by using high-tech computers, but the technique of combining the construction of a history (story) with the purpose behind each of the characters that make up the script, they have achieved through time, developing audiovisual entertainment products, each production processes, allows a work from beginning to end. Then I will present the production book that describes the processes that were carried out during the development of the animated short titled "SOULS" The Birth of Soul, created by student of the Universidad San Francisco de Quito, Hansel Natanahel Salas Rojas. The first part of the book covers preproduction, including the development of history and artistic planning of the project. The second part examines the animation techniques that were used throughout the stages of production and post-production of the short ; in this animation processes, coloring, creating visual effects, sound design and final composition are detailed Finally, the student makes a general comment on the basis of experience working in the film and their knowledge..

## **Ficha Técnica:**

Título Cortometraje:

SOULS - El nacimiento del Alma

Sinopsis:

En un lugar gris y desolado, se encuentra una plataforma que está flotando en el vacío con un estrecho camino y una capsula. Dentro de la capsula hay una Alma de forma humanoide. Alma despierta repentinamente y sale de la capsula. Él comienza a mirar alrededor, se abrasa y entonces comienza a caminar a través de la plataforma, después de un rato un pequeño rayo de luz se ve al final. Mientras Alma se acerca más, la luz se vuelve más brillante. Finalmente Alma mira que hay un cristal flotando en el fondo de la plataforma. Alma toca su pecho y este comienza a brillar, él simplemente mira el cristal y se siente feliz. Intenta acercarse al cristal pero entonces suena un rugido y comienza a temblar la plataforma. Desde el cielo cae un gigante de piedra con un espada y se coloca entre Alma y el cristal, él se llama el guardián. El guardián traza una línea en el suelo con su espada. Retando a un duelo al pequeño. Alma está temblando, pero miro a la luz y fue corriendo hacia ella. El guardián le bloquea el paso y lo golpeo de vuelta. Alma continúa corriendo, pero el guardián siempre lo detenía con un golpe antes de que cruzara la línea del suelo. Alma corrió con todas sus fuerzas a la luz, pero el gigante lo golpeo con su espada y lo tiro muy fuerte al suelo. Alma está herida en el suelo pero se levanta y la luz dentro de su pecho comienza a brillar con una gran intensidad. Alma corre tan rápido que esquiva cada ataque, unos centímetros antes de la line el gigante lo detiene con su espada, pero Alma con las manos en la espada del gigante sigue empujando. Empuja y no se rinde, hasta que finalmente logra cruzar la línea. El gigante mira fijamente al pequeño, se pone de rodillas, hace una reverencia y salta con todas sus fuerzas de vuelta al cielo. Alma muy estropeado finalmente llega al cristal y lo toca. Una fuerte luz sale del cristal y cubre toda la pantalla. Se escucha como un bebe recién nacido comienza a llorar por primera vez.

Guión:

Hansel Natanahel Salas Rojas

Dirección de Animación:

Pedro Moncayo, Lcdo.

Duración:

2: 45 min

Técnica:

Animación en 3D

Formato:

DVD

Fecha de Producción:

Septiembre – Diciembre, 2015

Dirección de Tesis:

Pedro Moncayo, Lcdo.

## Tabla de Contenido

<b>1. Preproducción: 13</b>	
b. Proceso de Investigación. ....	14
i. Religiosidad.....	17
c. Desarrollo de Guión .....	17
d. Guión Final:.....	18
i. Proceso de construcción de personajes, características, pruebas de color .....	19
ii. Protagonista: Alma.....	19
iii. Antagonista: Gigante Guardián.....	29
iv. Desarrollo de backgrounds, pruebas de color.....	41
e. Contrucción del guión visual. (Storyboard).....	45
a. STORYBOARD .....	51
2. Producción.....	102
a. Materiales y Luces.- .....	105
b. Rigging y Animación.....	107
3. Postproducción.....	109
a. Efectos Visuales .....	109
b. Musicalización.....	110
BIBLIOGRAFIA .....	112

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Fase I: Alma.....	20
Ilustración 2. Fase I: Alma.....	21
Ilustración 3 Fase I: Segundo rediseño, Alma.....	22
Ilustración 4 Fase I: Alma.....	22
Ilustración 5 Fase I: Tercer rediseño, Alma .....	23
Ilustración 6 Fase I: Cuarto rediseño, Alma.....	24
Ilustración 7 Fase I: Alma.....	24
Ilustración 8 Fase I: Alma.....	25
Ilustración 9 Fase I: Quinto rediseño, Alma .....	26
Ilustración 10 Fase I: Quinto rediseño, Alma.....	27
Ilustración 11 Fase I: Final diseño para el Alma .....	28
Ilustración 12 Fase I: Gigante Guardián .....	29
Ilustración 13 Fase I. Gigante Guardián .....	30
Ilustración 14 Fase I: Primera etapa, Gigante Guardián.....	31
Ilustración 15 Fase I: Segunda Etapa, Gigante Guardián .....	32
Ilustración 16 Fase I. Tercera etapa, Gigante Guardián .....	33
Ilustración 17 Fase I: Cuarta etapa, Gigante Guardián.....	34
Ilustración 18 Fase I: Cuarta etapa, Gigante Guardián.....	35
Ilustración 19 Fase I: Quinta etapa, Gigante Guardián .....	36
Ilustración 20 Fase I: Quinta etapa, Gigante Guardián .....	37
Ilustración 21 Fase I: Etapa final, Gigante Guardián .....	38
Ilustración 22 Fase I: Etapa final, Gigante Guardián .....	39
Ilustración 23 Fase I: Etapa final, Gigante Guardián .....	40
Ilustración 24 Fase I: Pruebas de color .....	41
Ilustración 25 Fase I: Primera prueba de Color.....	42
Ilustración 26 Fase I: Segunda prueba de Color.....	43
Ilustración 27 Fase I: Pruebas de Color Final .....	44
Ilustración 28 Fase I: Primer Storyboard .....	47
Ilustración 29 Fase I: Segundo Storyboard .....	49
Ilustración 30 Fase I: Storyboard Final .....	50
Ilustración 31 Acción: Alma flotando en Cápsula .....	51
Ilustración 32 Acción: Alma despierta, humo sale.....	51
Ilustración 33 Acción: Cápsula se abre .....	52
Ilustración 34 Acción: Alma cae de rodillas .....	52
Ilustración 35 Acción: Levanta la cabeza .....	53
Ilustración 36 Acción: Alma mira al rededor.....	53
Ilustración 37 Acción: Alma se levanta .....	54
Ilustración 38 Acción: Alma mira al puente .....	54

Ilustración 39	Acción: Alma camina a estatua .....	55
Ilustración 40	Acción: Alma, mira estatua .....	55
Ilustración 41	Acción: Alma lee lo escrito .....	56
Ilustración 42	Acción: Alma está pensando .....	56
Ilustración 43	Acción: Alma mira el Puente y voltea la cabeza .....	57
Ilustración 44	Acción: El Puente .....	57
Ilustración 45	Acción: Alma en el borde del Puente .....	58
Ilustración 46	Acción: Alma se pone en frente del Puente .....	58
Ilustración 47	Acción: Alma camina cuidadosamente por el puente .....	59
Ilustración 48	Acción: Se cae el Puente y el Alma sigue caminando .....	59
Ilustración 49	Acción: Alma camina por el Puente .....	60
Ilustración 50	Acción: Alma escucha el puente que se cae y da la vuelta la cabeza .....	60
Ilustración 51	Acción: Puente .....	61
Ilustración 52	Acción: Alma entra en escena .....	61
Ilustración 53	Acción: Alma corre, mientras el Puente se cae .....	62
Ilustración 54	Acción: La última parte del puente, se cae con Alma .....	62
Ilustración 55	Acción: Último escalón del puente se cae con Alma .....	63
Ilustración 56	Acción: Alma salta .....	63
Ilustración 57	Acción: Alma salta a la plataforma .....	64
Ilustración 58	Acción: Alma cae en la plataforma .....	64
Ilustración 59	Acción: Alma mira a otra alma herida .....	65
Ilustración 60	Acción: Alma camina hasta la otra alma .....	65
Ilustración 61	Acción: Alma camina .....	66
Ilustración 62	Acción: Alma llega dónde el alma herida .....	66
Ilustración 63	Acción: Alma se acerca .....	67
Ilustración 64	Acción: Alma herida habla .....	67
Ilustración 65	Acción: Alma herida muere .....	68
Ilustración 66	Acción: Alma se pone triste .....	68
Ilustración 67	Acción: Alma muere, se desvanece, alma se va .....	69
Ilustración 68	Acción: Alma camina por la plataforma .....	69
Ilustración 69	Acción: Alma tiene frío .....	70
Ilustración 70	Acción: Alma está triste .....	70
Ilustración 71	Acción: Luz aparece, Alma se asombra .....	71
Ilustración 72	Acción: Luz al final del camino, Alma se acerca .....	71
Ilustración 73	Acción: Núcleo del Alma se enciende .....	72
Ilustración 74	Alma se encuentran un gran cristal .....	72
Ilustración 75	Acción: Alma siente calor .....	73
Ilustración 76	Acción: Alma camina hacia el cristal .....	73
Ilustración 77	Acción: Tiembla la plataforma .....	74
Ilustración 78	Acción: Alma cae y mira al cielo .....	74
Ilustración 79	Acción: Gigante cae del cielo .....	75

Ilustración 80 Acción: Gigante señala al Alma y habla .....	75
Ilustración 81 Acción: Gigante saca una espada .....	76
Ilustración 82 Acción: Gigante golpea el suelo y mueve la espada.....	77
Ilustración 83 Acción: Gigante traza una línea en el suelo .....	77
Ilustración 84 Acción: Gigante traza una línea delante de él .....	78
Ilustración 85 Acción: Alma corre hacia el Gigante .....	78
Ilustración 86 Acción: Gigante golpea a Alma .....	79
Ilustración 87 Acción: Alma cae.....	79
Ilustración 88 Acción: Alma mira al cristal .....	80
Ilustración 89 Acción: Alma se levanta .....	80
Ilustración 90 Acción: Alma corre.....	81
Ilustración 91 Acción: Alma esquiva el golpe .....	81
Ilustración 92 Acción: Alma corre.....	82
Ilustración 93 Acción: Gigante golpea duro .....	82
Ilustración 94 Acción: Alma sale volando .....	83
Ilustración 95 Acción: Alma se golpea fuerte y se rompe la máscara .....	83
Ilustración 96 Acción: Gigante mira a Alma.....	84
Ilustración 97 Acción: Alma se levanta .....	84
Ilustración 98 Acción: Alma se enoja y el núcleo brilla.....	85
Ilustración 99 Acción: Núcleo da energía al Alma .....	85
Ilustración 100 Acción: Alma grita y recobra su fuerza.....	86
Ilustración 101 Acción: Alma enojado mira al Gigante .....	86
Ilustración 102 Acción: Alma señala al Gigante.....	87
Ilustración 103 Acción: Alma Corre .....	87
Ilustración 104 Acción: Alma evade golpe .....	88
Ilustración 105 Acción: Alma esquiva golpe .....	88
Ilustración 106 Acción: Gigante se prepara para golpear.....	89
Ilustración 107 Acción: Alma corre y Gigante golpea .....	90
Ilustración 108 Acción: Onda de golpe aparece.....	90
Ilustración 109 Acción: Alma detiene el golpe .....	91
Ilustración 110 Acción: Alma sostiene el arma.....	91
Ilustración 111 Acción: Alma comienza a empujar .....	92
Ilustración 112 Acción: Alma pisa línea del suelo.....	92
Ilustración 113 Acción: Alma cae del cansancio, Gigante retira su espada.....	93
Ilustración 114 Acción: Gigante se arrodilla.....	93
Ilustración 115 Acción: Gigante salta al cielo.....	94
Ilustración 116 Acción: Alma se pone feliz .....	94
Ilustración 117 Acción: Alma camina al cristal .....	95
Ilustración 118 Acción: Alma sube las escaleras .....	95
Ilustración 119Acción: Alma se pone contento .....	96
Ilustración 120 Acción: Alma toca el cristal .....	96

Ilustración 121 Acción: Luz cubre la pantalla.....	97
Ilustración 122 Acción: Un bebé nace y su madre le sostiene, está en el hospital.....	97
Ilustración 123 Etapa II: Render Final .....	102
Ilustración 124 Etapa II: Render Final .....	103
Ilustración 125 Etapa II: Segundo Escenario Render Final.....	104
Ilustración 126 Etapa II: Luces .....	106
Ilustración 127 Etapa II: Rigging y Animation .....	108
Ilustración 128 Etapa III: Efectos Visuales.....	109
Ilustración 129 Etapa III: Efectos Visuales.....	110



## **1. Preproducción:**

### **a. Idea Inicial.**

Las ideas y el principal tema que se desarrolla en mi corto, comenzó de una manera muy distinta al producto final y en especial a lo largo del proceso creativo inicial los cambios fueron puliendo el proyecto final. Todo comenzó con la idea de un lugar nuevo, un universo, con reglas, un sistema ideado y creado por mi persona. En un principio mi corto contaría la historia de un chico que está en coma pero después de un viaje en el limbo podría recuperarse. De esta manera, de aquí solo sustraje al escenario “limbo” el cual sería la esencia de mi corto. Después de esto idee un sistema donde pocas almas son elegidas dentro del limbo para poder nacer y el protagonista se revelaría por esto. Al final simplemente se convirtió en la aventura de una simple alma que quiere llegar a la meta dentro del limbo y ganaría su nacimiento en la Tierra. Con este proceso cree las ideas principales de mi corto; el nacimiento de un alma, el limbo un lugar nuevo, y la dificultad o travesía de una entidad. Primero que nada el núcleo de mi corto es el alma, aquí uso definiciones un tanto abstractas, pero de una forma simple se resume en que el alma nace dentro del limbo y por naturaleza está impulsada a seguir la luz, al final del camino se le concede al alma una vida en la, pero el guardián se lo impedirá. Y esto se repite de una forma indefinida en el limbo, las almas que pasan la prueba del guardián nacen, las que no lo hacen simplemente desaparecen. Ahora el último punto que queda por definir es el limbo, ese lugar fue creado por mí y es un lugar gris y desolado, al menos así lo parece. Este lugar no es el infierno ni el cielo y no trata de descartar esos lugares ni remplazarlos, simplemente lo veo como un comienzo previo a la vida en la tierra, no como un lugar que se va después de morir, sino que se estuvo antes de nacer.

Todo lo discutido anteriormente representa las ideas principales de mi nuevo mundo así como, nuevos conceptos y como la historia fue tomando forma de una manera que pareciera más como si se puliera una superficie hasta que quede lisa.

## b. Proceso de Investigación.

Para que mi corto tuviera tanto un aspecto visual, así como una atmósfera adecuada me inspire en algunos videojuegos, porque me encantaron y ese sentimiento era el que quería expresar a través de mi corto. A continuación expresaré que es lo que conseguí de estas inspiraciones.

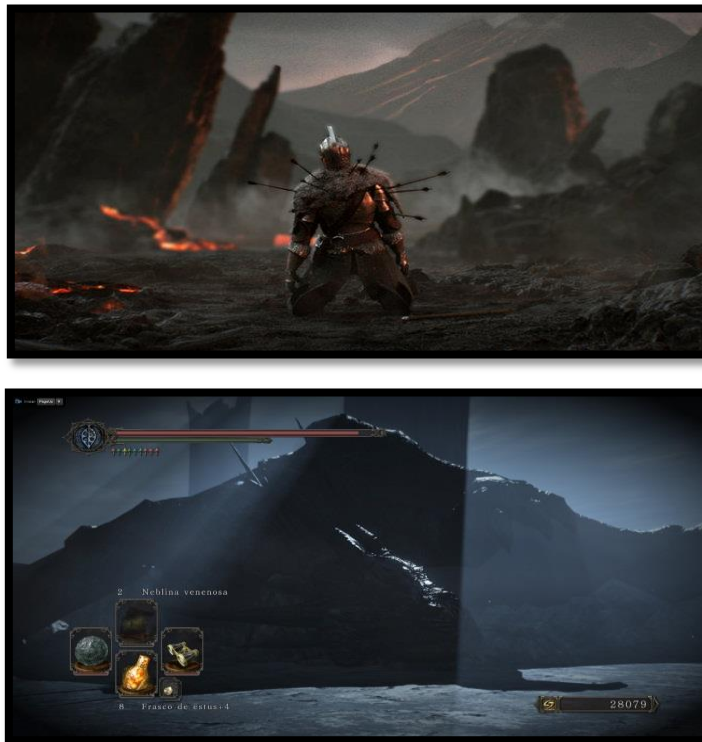


Imagen No. 1 La saga de Juegos Dark Souls

Dark Souls es un juego muy característico porque presenta una atmósfera solitaria, destruida, su paleta de colores grises te hacen sentir solo y a la vez como si no confiaras en nada, ni en nadie, y lo único que quieres es derrotar jefes para llegar a tu destino. De aquí conseguí la atmósfera principal que cuenta el limbo en mi corto; siempre me gusto como a través de este sentimiento de estar solo nace la incertidumbre de que hacer después, así como nace la fuerza para confiar en ti mismo más que en otra persona, en especial si un dragón del porte de un edificio trata de cocinarte vivo. Pero quiero destacar una escena en especial que me ayudo a establecer mi escenario, tal como podemos ver en la segunda imagen ese es el lugar donde yace el ultimo dragón ancestral, este lugar es muy gris, triste y solitario, no te da una sensación de peligro sino que los tonos te ayudan a entender la agonía de las cenizas como el silencio después de la destrucción.



Imagen No. 2 El juego The Legend of Zelda: Wind Waker

La estética de mi corto es muy importante y no quería hacer algo realista o con un tono que sea parecido, desde el principio quise hacer mi corto en 3D, así que decidí hacerlo de una manera cartoon. Este juego de Zelda en particular con Toon Link me gusto bastante, por lo mismo quise que en mi corto se implementaran decisiones estéticas en 3D, que sean con colores un poco lisos y sean personajes con proporciones un poco exageradas. Por este motivo decidí usar shaders en el programa maya para lograr mi objetivo. Este tipo de estética me encanta, porque los juegos que la poseen, son de los juegos que van a durar años viéndose muy bien, pase lo que pase; no quería que mi corto sea realista o parecido, porque simplemente los brillos, la obscuridad, el alma necesitaba de momentos más vivos y coloridos para que el personaje sea agradable para las personas.



Imagen No. 3 **El Juego Shadow of the Colossus**

Este juego fue de gran inspiración para mí, el guardián en mi corto está inspirado en los colosales adversarios que tienes en este juego. Lo que me agrado fue la diferencia que tiene con sus adversarios, la idea de guardianes colosales se ha visto de muchas formas y maneras a través de la historia. La respuesta para que esto se use tanto, es simple, algo tan grande te inunda de temor y miedo, la altura es importante, pero la presencia lo es también; me gustan los colosales en este juego, porque todos son diferentes, pero siempre se ven fuertes, indestructibles y como una gran prueba a superar, por lo mismo deseaba que se sintiera, que el alma tiene que derrotar, a algo que es monumental, para conseguir lo más preciado como la vida.

## **i. Religiosidad**

Dejando de lado toda la investigación para tener una buena atmósfera, estilo y así como estética, algunos conceptos que se puede considerar religiosos, también son bastante importantes en mi corto. Busque por varias teorías religiosas para ver cómo era el mundo espiritual que ellos tenían en mente y así tal vez conseguir ideas propias para mi mundo; encontré mi respuesta, o mejor dicho ah falta de una, nació el ciclo de vida dentro del mundo de mí corto. Principalmente se habla mucho de la vida después de la muerte, ¿cómo nació el universo y si existe algún ciclo en cuanto a nuestras vidas?, pero no hay casi nada específico acerca de nuestro nacimiento dentro del ámbito espiritual, sino de una forma biológica. Tenemos las teorías Cristianas, Hindús y muchas otras, más en general la teología del cristianismo dicta que es lo que nos sucede al morir. Por otro lado, las teorías hindús nos dicen acerca del ciclo de la vida, que cuando muramos reencarnaremos en otra persona o animal. Aquí podemos sacar la reencarnación y la vida después de la muerte. Tras revisar las teorías de la vida que más inundan el medio, yo quise hacer algo que explicará un poco acerca de nuestra alma, y, convertir a esta en un punto importante dentro de la vida, las teorías de vida dentro de mi corto nacen, por tanto quería dar un final inesperado e impactante. Finalmente los temas que explican cosas, siempre me parecieron interesantes, saber ¿cómo funcionan las cosas?, es encantador, por lo mismo con mi corto quise explicar algunas cosas abstractas de la vida dando al espectador, una pequeña historia bonita der ver y preguntarse ¿qué es lo que pasa?.

## **c. Desarrollo de Guión**

En el desarrollo de guión tuve bastantes altos y bajos, mi historia principal se vio reducida ya que los tiempos de animación eran muy largos, por lo tanto se encuentran algunas versiones de mi guión, pero se presentará la final, que está dentro de mi corto. En el guión, lo importante para que pudiera fluir bien mi historia como un corto y en especial esta versión más corta; era contar con los elementos necesarios y básicos. Primero establecer mi mundo como el limbo, después establecer las metas que tiene el alma, ponerle al guardián como fuerza opositora y finalmente valga la redundancia, el gran final, el alma venciendo

al gigante y pudiendo nacer como un bebe. Para concluir el gui3n, se observa muy pocas locaciones, el limbo es un solo escenario, por tanto ciertas partes son m3s entendibles de una forma gr3fica.

#### **d. Gui3n Final:**

##### ***SOULS: El Nacimiento del Alma***

##### **EXT. LIMBO – C3PSULA DE NACIMIENTO**

En un lugar gris y desolado, se encuentra una plataforma que est3 flotando en el vac3o con un estrecho camino en su extremo izquierdo, en el extremo derecho se encuentra una c3psula. Dentro de la c3psula hay una entidad con forma humanoide, llamada Alma.

Alma est3 durmiendo, pero entonces despierta repentinamente y sale de la c3psula. Al mira a su alrededor, Alma mira hacia el estrecho camino y observa una peque1a luz.

##### **EXT. LIMBO – PLATAFORMA CAMINO ESTRECHO**

Alma, comienza a mirar alrededor, se abraza y entonces temblando un poco comienza a dar peque1os pasos a trav3s de la plataforma, despu3s de un rato un peque1o rayo de luz se ve al final. Mientras Alma se acerca m3s, la luz se vuelve m3s brillante, pero la plataforma se ve diferente con muchos cristales alrededor.

##### **EXT. LIMBO – SANTUARIO DEL CRISTAL GIGANTE**

Alma mira que hay un cristal flotando en el fondo de la plataforma, se ve un cristal, muy brillante y hermoso. Alma toca su pecho y este comienza a brillar, 3l simplemente mira el cristal y se siente feliz. Intenta acercarse al cristal pero entonces suena un rugido y comienza a temblar la plataforma.

Desde el cielo cae un gigante de piedra con un espada y se coloca entre Alma y el cristal, 3l se llama el guardi3n. El guardi3n traza una l3nea en el suelo con su espada, retando a un duelo al peque1o. Alma est3 temblando, pero mira de nuevo a la luz y sin m3s fue corriendo hacia ella. El guardi3n le bloquea el paso y lo golpea de vuelta. Alma contin3a corriendo, pero el guardi3n siempre lo detena, lanzando un golpe antes de que cruzara la l3nea del suelo. Alma corri3 con todas sus fuerzas a la luz, pero el gigante lo golpe3 con su espada y lo tiro muy fuerte al suelo.

Alma está herida en el suelo pero se levanta y grita. La luz dentro de su pecho comienza a brillar con una gran intensidad. Alma corre tan rápido que esquivo cada ataque, unos centímetros antes de la línea el gigante lo detiene con su espada, pero Alma con las manos en la espada del gigante sigue empujando. Empuja y no se rinde, hasta que finalmente logra cruzar la línea.

El gigante mira fijamente al pequeño, se pone de rodillas, después afirma con la cabeza, hace una reverencia y salta con todas sus fuerzas de vuelta al cielo. Alma muy estropeada finalmente llega al cristal y lo toca. Una fuerte luz sale del cristal y cubre toda la pantalla.

INT. TIERRA – LUGAR DESCONOCIDO NACIMIENTO DE UN BEBE

Se escucha como un bebe recién nacido comienza a llorar por primera vez.

#### **i. Proceso de construcción de personajes, características, pruebas de color**

Mis dos personajes principales, el Alma y el Guardián, pasaron por muchos cambios alrededor de todo el proceso, para de ésta forma poder denotar mejor cuál es su papel dentro de la historia, como los personajes no hablan, era importante que su imagen representará sus características y personalidad.

#### **ii. Protagonista: Alma**

Es una entidad que es creada en el limbo para que pueda pasar las pruebas necesarias. Este ente debe luchar para llegar a su meta. Siempre hay 2 opciones, o mueres dentro del limbo y tu energía se recicla, o puedes vivir y llegar al mundo humano donde te conviertes en una nueva vida. Él está en un entorno desconocido, siente miedo, frío y tiene muchas dudas. Su principal motivación es poder llegar a descubrir su propósito y de este modo encontrar respuestas. Dentro del camino cambia hasta poder luchar por lo que él quiera.

El Alma paso por diferentes cambios de imagen alrededor de su construcción, a continuación se verá el proceso por medio de imágenes:

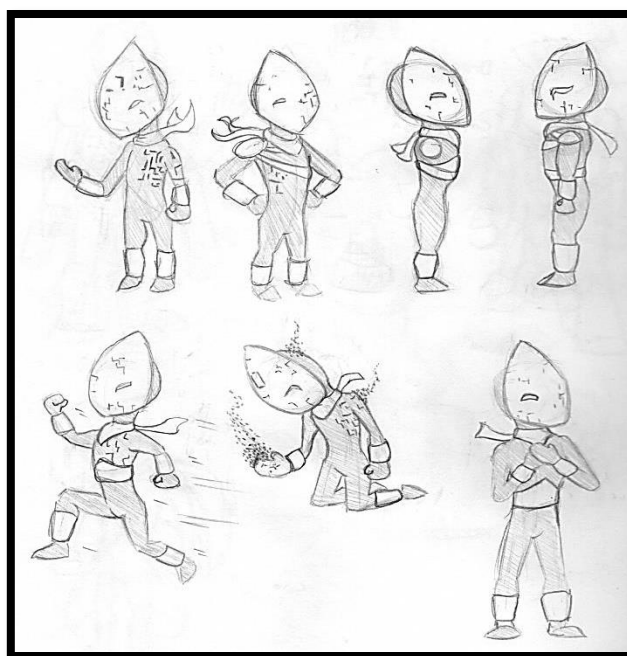


Ilustración 1 Fase I: Alma

Primero comencé dibujando formas básicas con elementos ágiles sin ropa, quise que toda su carne sea casi como la de una célula. Tuve la idea de ponerle una máscara la cual le daba un componente separado de un humano pero a la vez relacionable, este elemento se quedó a lo largo del personaje.



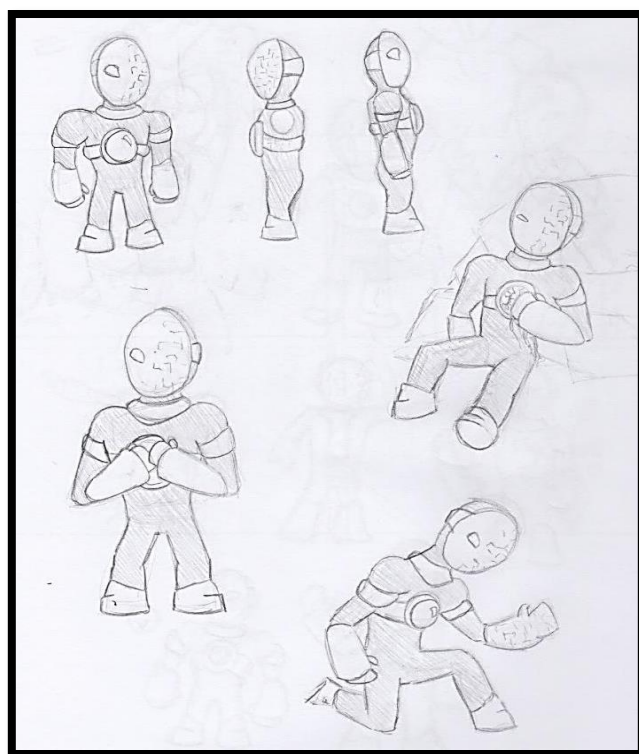


Ilustración 2. Fase I: Alma

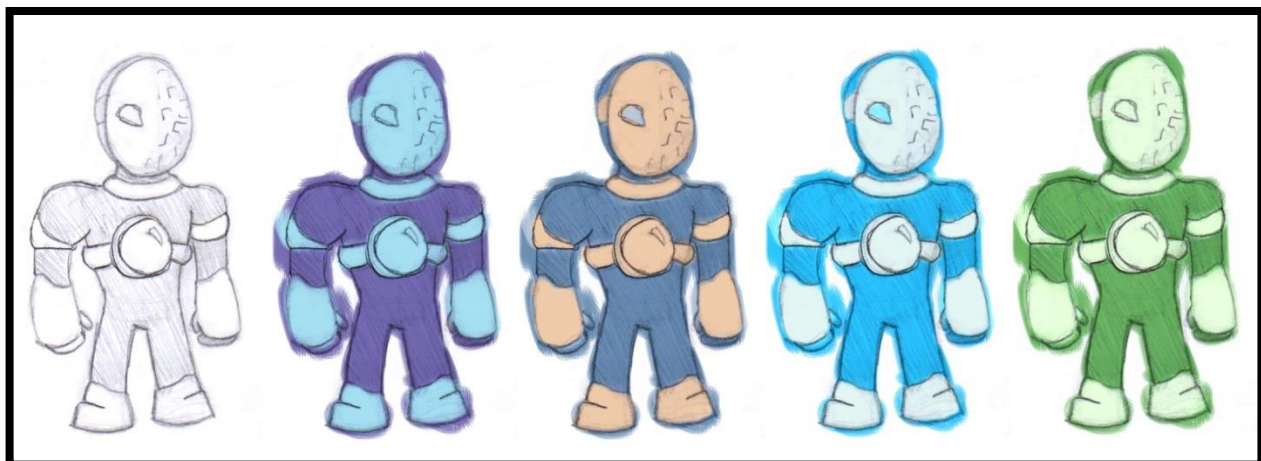


Ilustración 3 Fase I: Segundo rediseño, Alma

En el segundo rediseño se puede observar como fui por formas nada puntiagudas como para darle al Alma un aura muchos más inocente y pasiva, y agregando de esta forma también otro elemento importante el cual es el corazón del alma llamado núcleo. En cuanto a colores se experimentó con una paleta de colores variada, pero finalmente se decidió por colores suaves y claros con el celeste y blanco.

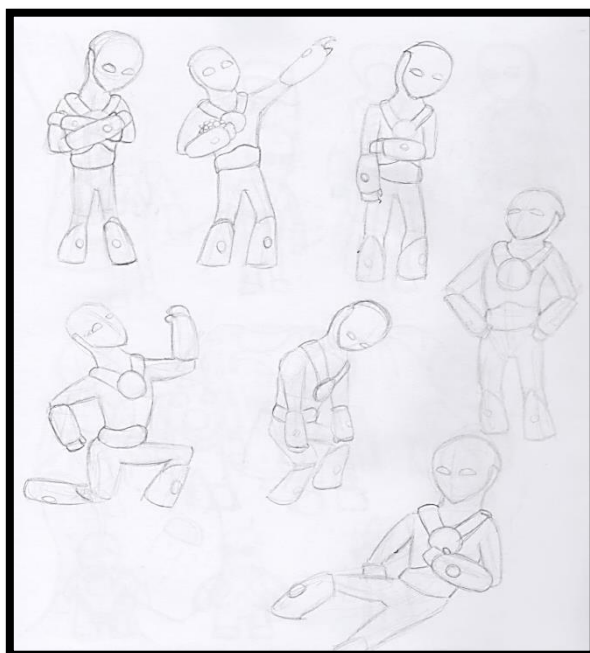


Ilustración 4 Fase I: Alma

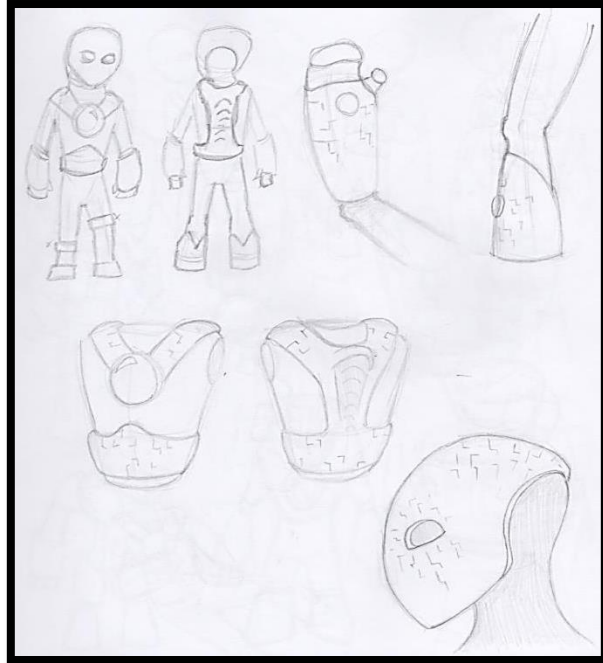


Ilustración 5 Fase I: Tercer rediseño, Alma

En el tercer rediseño busque muchas opciones para el armamento que tendria en su cuerpo aparte de la mascar, queria que fuera algo no solo de imagen sino que pareciera util para su composicion fisica, tambien decidi harla mas larga y que no parezca nada fuerte.

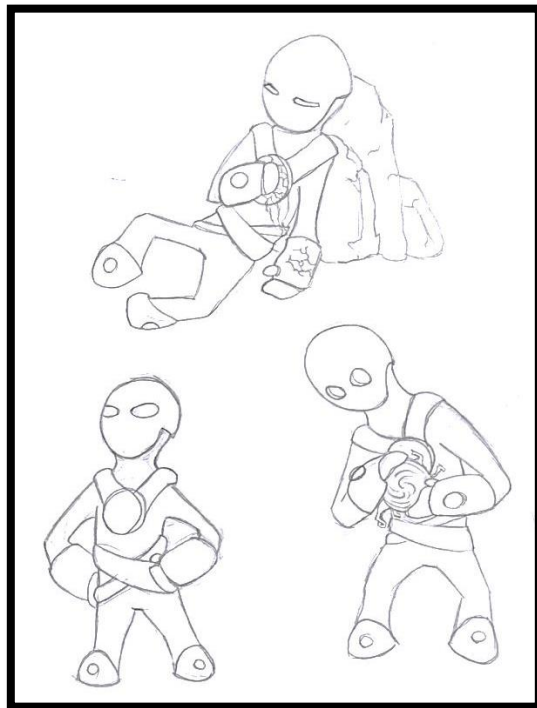


Ilustración 6 Fase I: Cuarto rediseño, Alma

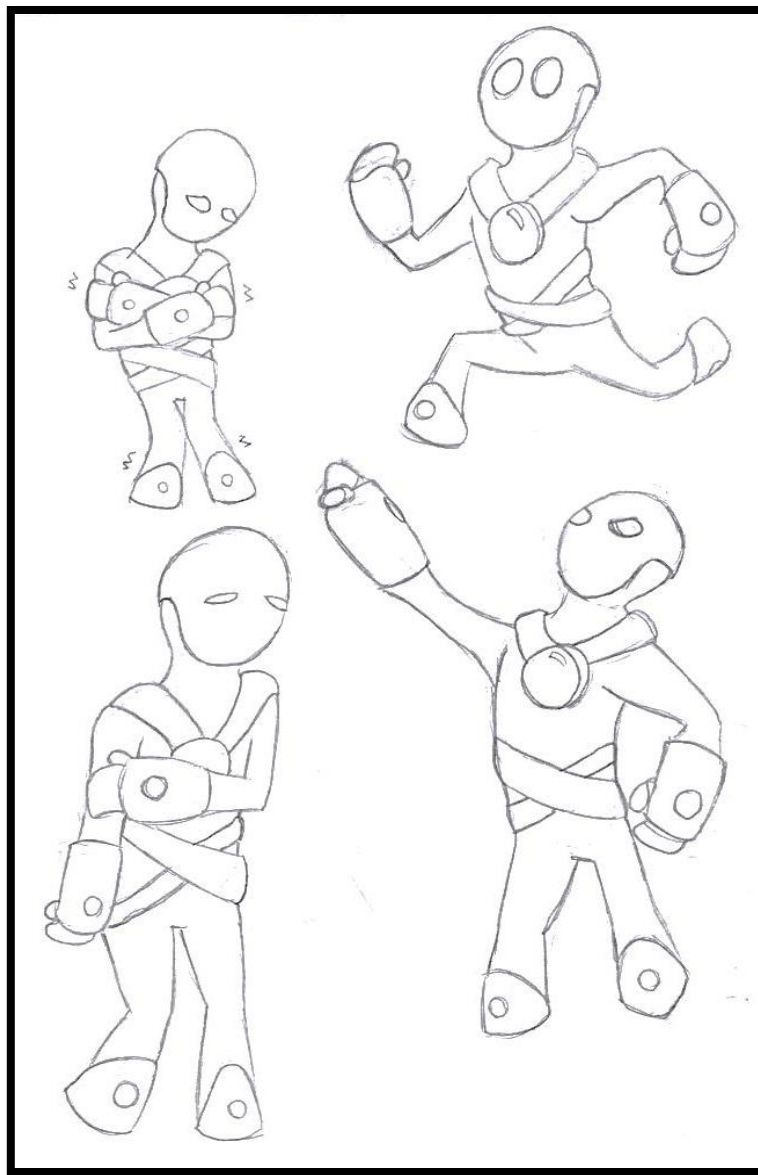


Ilustración 7 Fase I: Alma

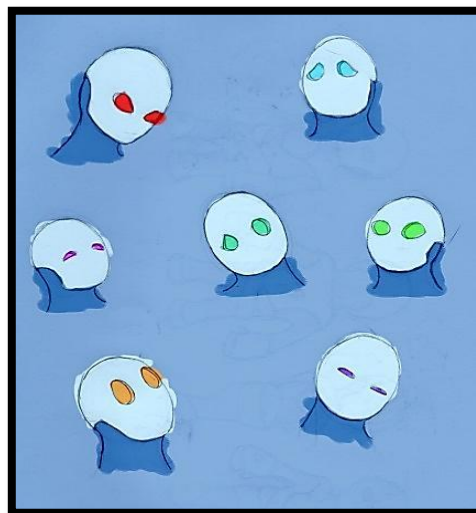
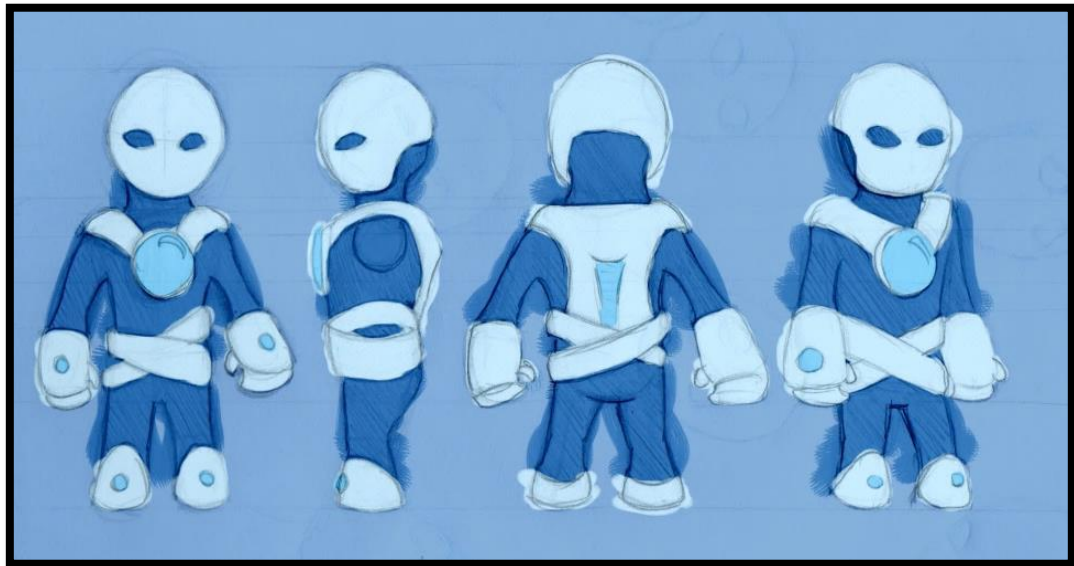


Ilustración 8 Fase I: Alma

Para el cuarto rediseño me decidí por un tipo de armadura, aunque esa no era la definitiva me gusto como quedo. Tambien realice diferentes expresiones para conocer mejor al personaje y finalmente probe con la paleta de colores dentro del nuevo personaje para ver los tonos que combinaban mejor.

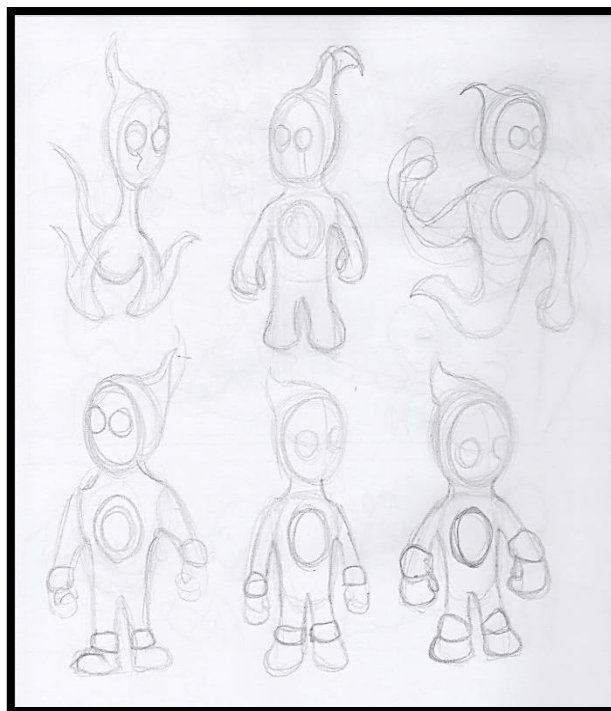


Ilustración 9 Fase I: Quinto rediseño, Alma



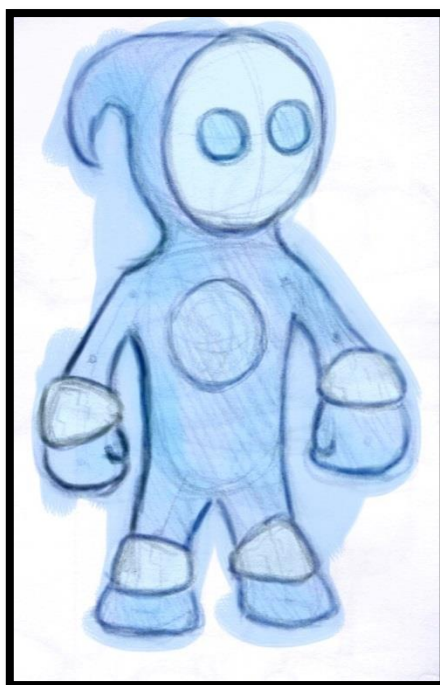
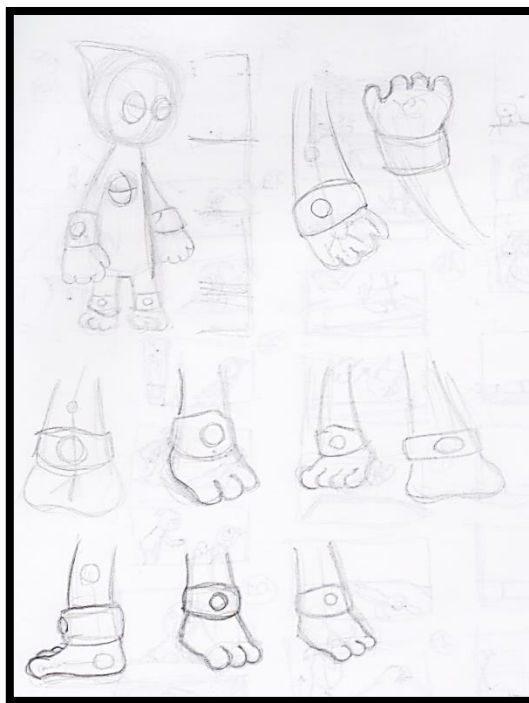


Ilustración 10 Fase I: Quinto rediseño, Alma

En la quinta y última parte del diseño, me decidí por realizar un nuevo diseño, basado mucho en una forma fantasmal, con ésto en mente, cambie, simplifique la armadura y así la forma con sus colores quedaron decididos.

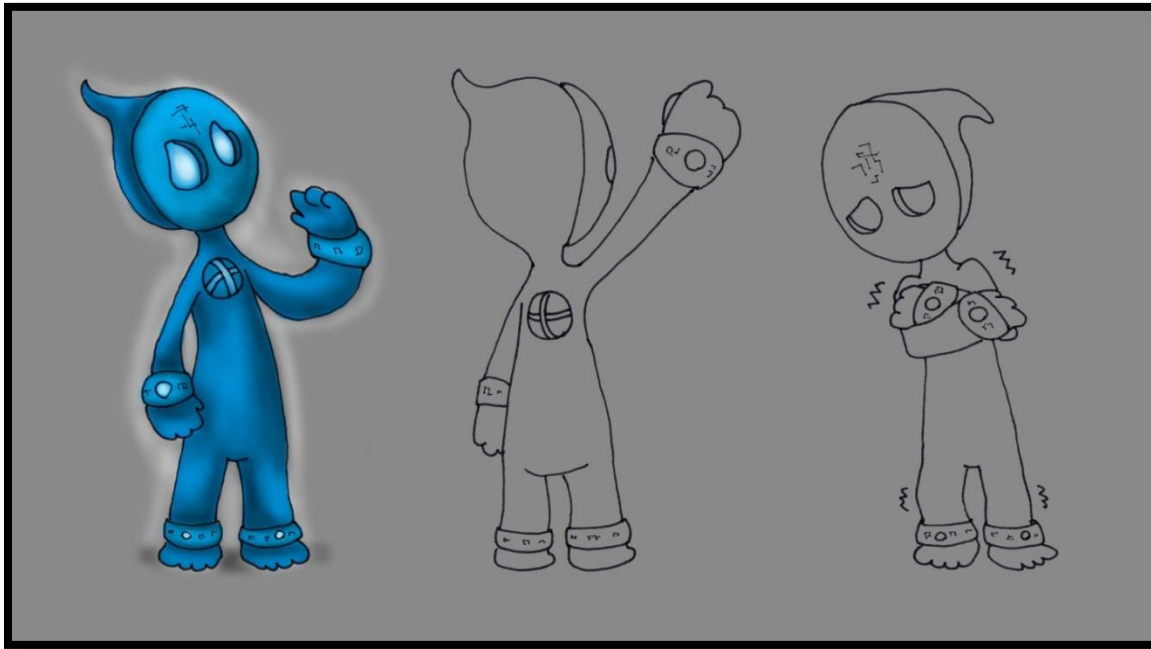
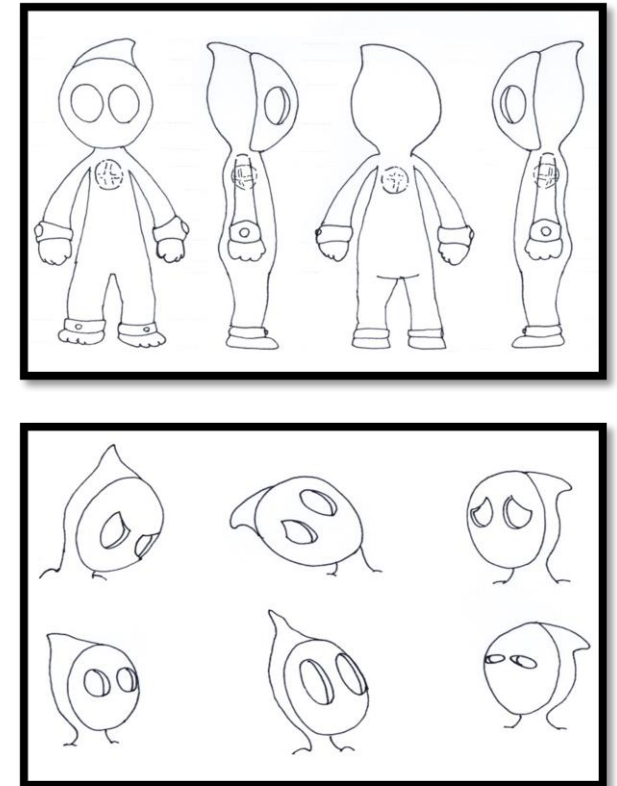


Ilustración 11 Fase I: Final diseño para el Alma



El producto final, es este diseño para el Alma, así como un rápido paso por la paleta de colores; me hicieron decidir por el modelo simple, débil e inocente del Alma, casi como si fuera un niño. No solamente eso, también es un poco transparente para que se le pueda ver el núcleo, casi como una célula hasta cierto sentido.

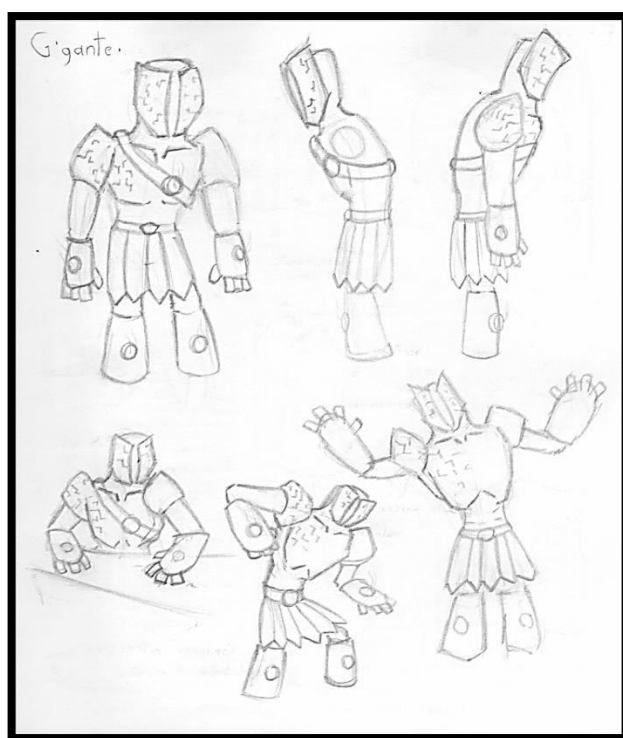
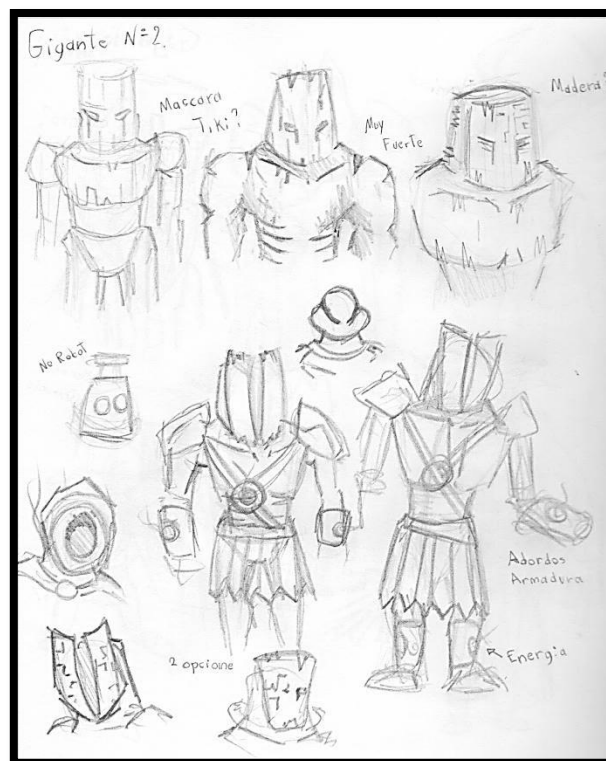


### iii. Antagonista: Gigante Guardián

Él es la prueba final que todas las almas deben pasar. En éste caso, este gigante de piedra fue creado con el propósito de poner a prueba y solo dejar pasar al Alma con más valor y fuerza. Él no tiene sentimientos tan fuertes como un alma humana pero siempre hace todo por ayudar a su forma. Aquí tiene una batalla con la pequeña Alma, porque quiere que se convierta en un alma fuerte, no es malo, solo hace lo mejor para cada alma en el limbo.



Ilustración 12 Fase I: Gigante Guardián



El proceso para crear al gigante comenzó con varios temas para ver cuál era el más indicado. Hice pruebas con formas animales, abstractas y demoniacas. De la misma forma los materiales que estaba echo pasaron por muchas pruebas, no sabía si hacer al gigante de carne, pedazos de cristales o madera. Al final me decidí por hacerlo de piedra y me guie un poco por atuendos de gladiadores. Una parte importante que se quedó hasta el final con el personaje fue la máscara rota en la mitad, al usar mascarar en mis personajes quería que estén unidos por el mismo mundo pero la máscara del gigante al estar con hueco quería representar la falta de humanidad en este.

Ilustración 13 Fase I. Gigante Guardián

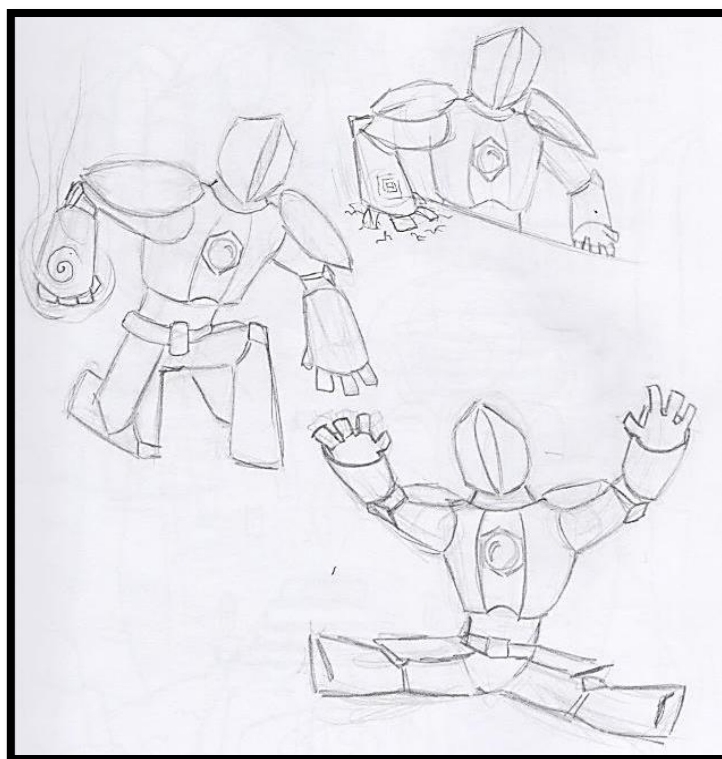
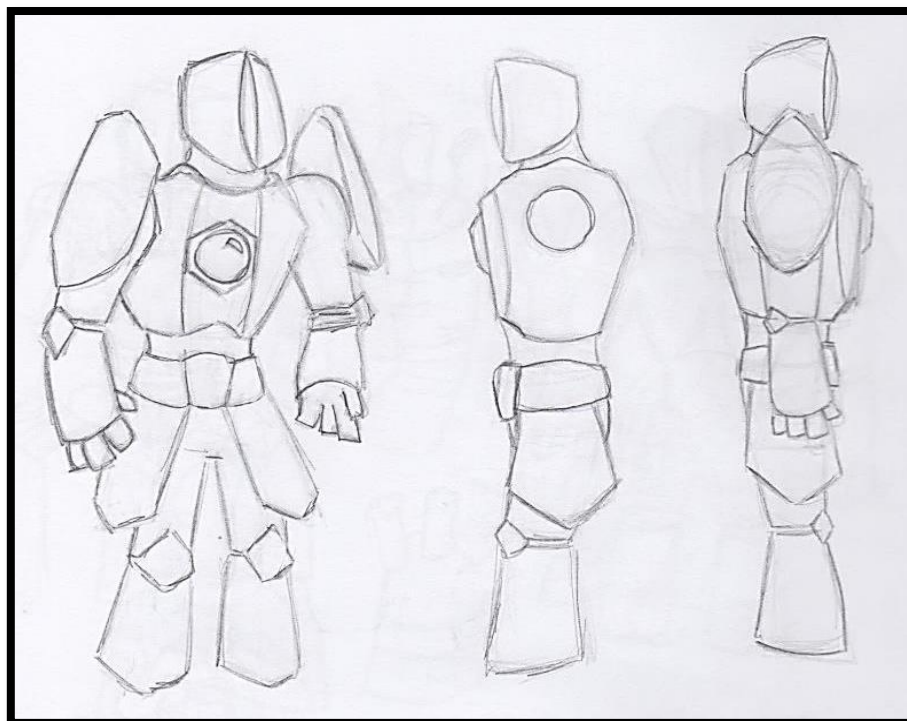


Ilustración 14 Fase I: Primera etapa, Gigante Guardián



Ilustración 15 Fase I: Segunda Etapa, Gigante Guardián

En la segunda etapa, se rediseñó al personaje para que tuviera una armadura más gruesa y así darle un símbolo con más presencia. También se adhirió el núcleo muy similar al del Alma en su pecho, esto da la función de interconectar los 2 personajes en el mismo mundo; este elemento se quedó a lo largo del diseño. Se comenzó con pruebas de colores para ver una paleta que podría quedar; se decidió que lo mejor sería usar colores grises y cafés, aunque eso varió en el producto final.

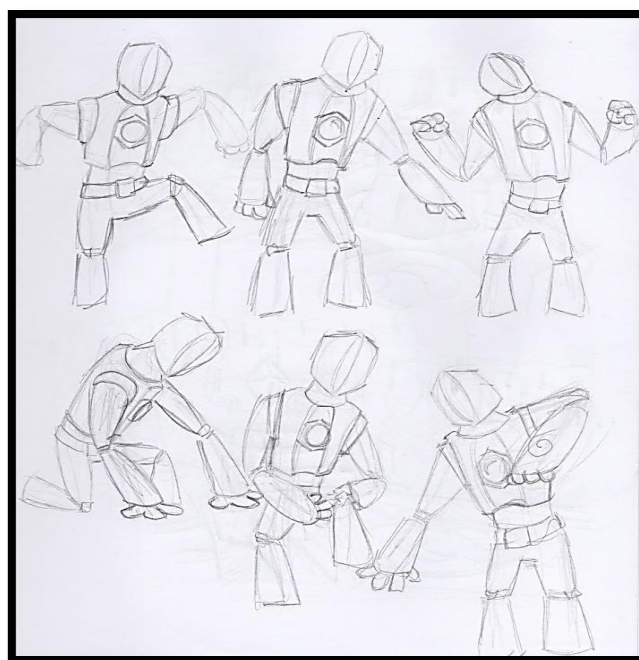
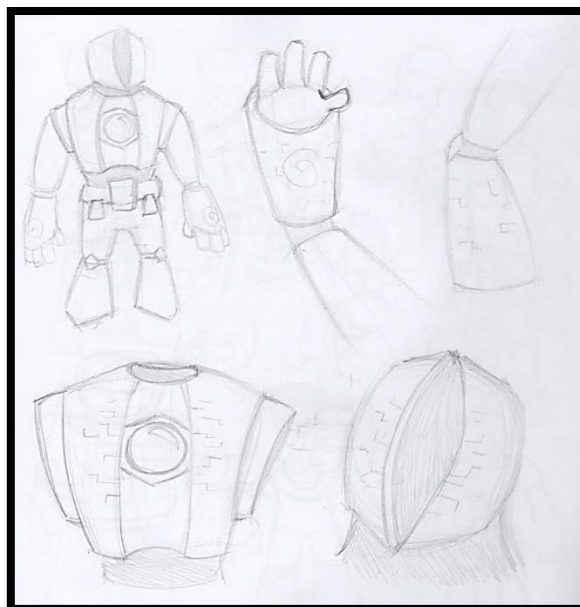


Ilustración 16 Fase I. Tercera etapa, Gigante Guardián

En la tercera etapa se decidió reformar el diseño de la armadura, directo al personaje sin tantos detalles, para ayudar al proceso de producción con los modelos en 3D. Aquí es importante detallar, que la armadura pegada al cuerpo, dejando que las coyunturas sean la única parte blanda, era para aumentar el impacto y contraste lo que tiene con el alma, esto también fue decidido, para que el esqueleto en 3D sea mucho más creíble y accesible para controlar y crear.

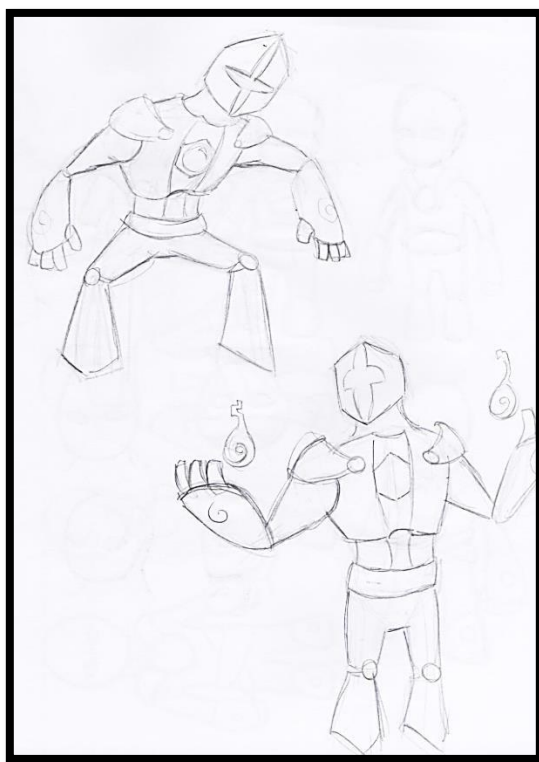
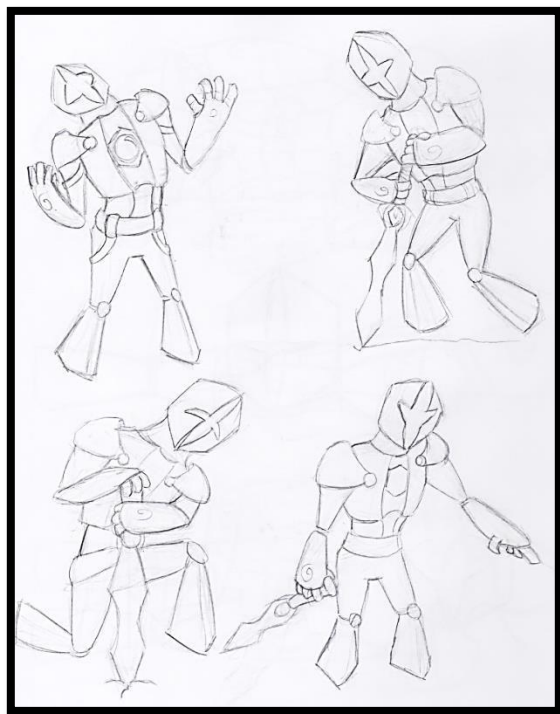


Ilustración 17 Fase I: Cuarta etapa, Gigante Guardián



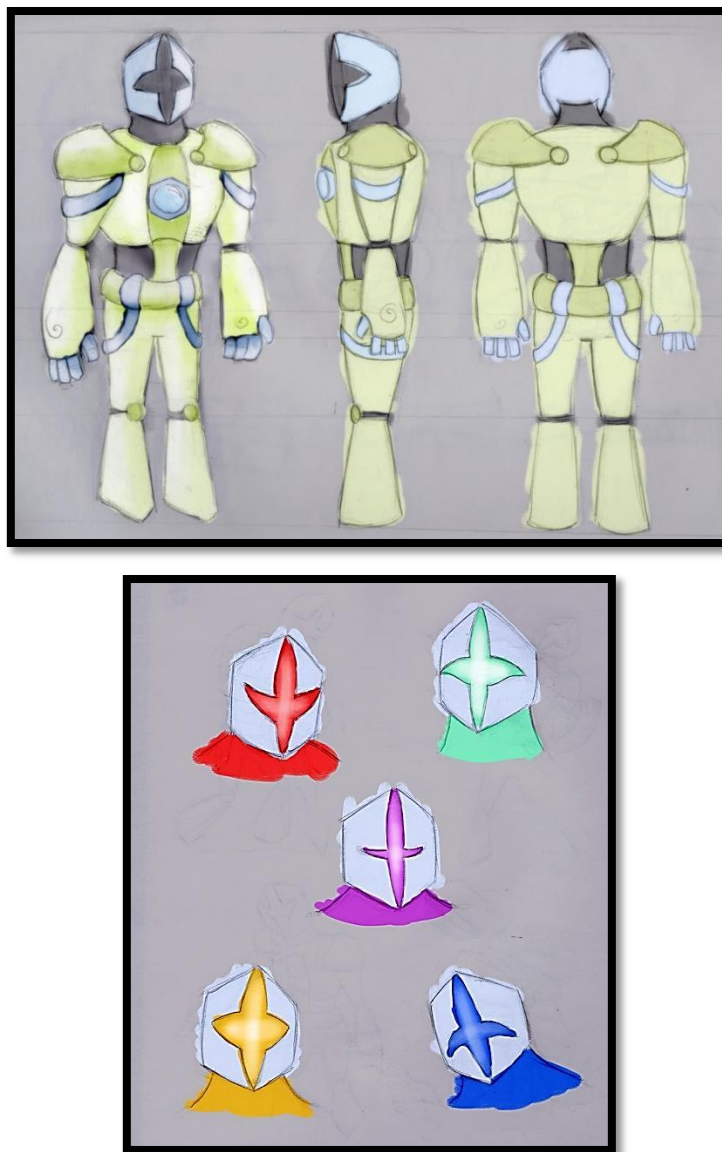


Ilustración 18 Fase I: Cuarta etapa, Gigante Guardián

En la cuarta etapa se afianzo el modelo de la armadura con nuevos detalles. La máscara se confirió en una cruz para poder dar un espectro más amplio de emociones, sin embargo ésto no paso al modelo final, pues se necesitaba un guardián un poco menos expresivo, menos humano, menos robot. Tambien aquí se confirmó el arma de uso la cual sería un gran espadón, y se empezó por un modelo básico, con un característico núcleo, el cual conseguiría su paso al modelo final.

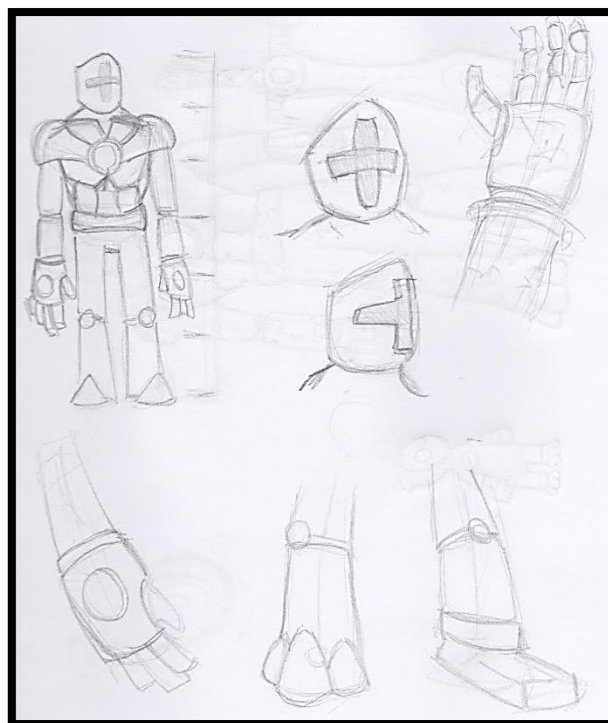


Ilustración 19 Fase I: Quinta etapa, Gigante Guardián



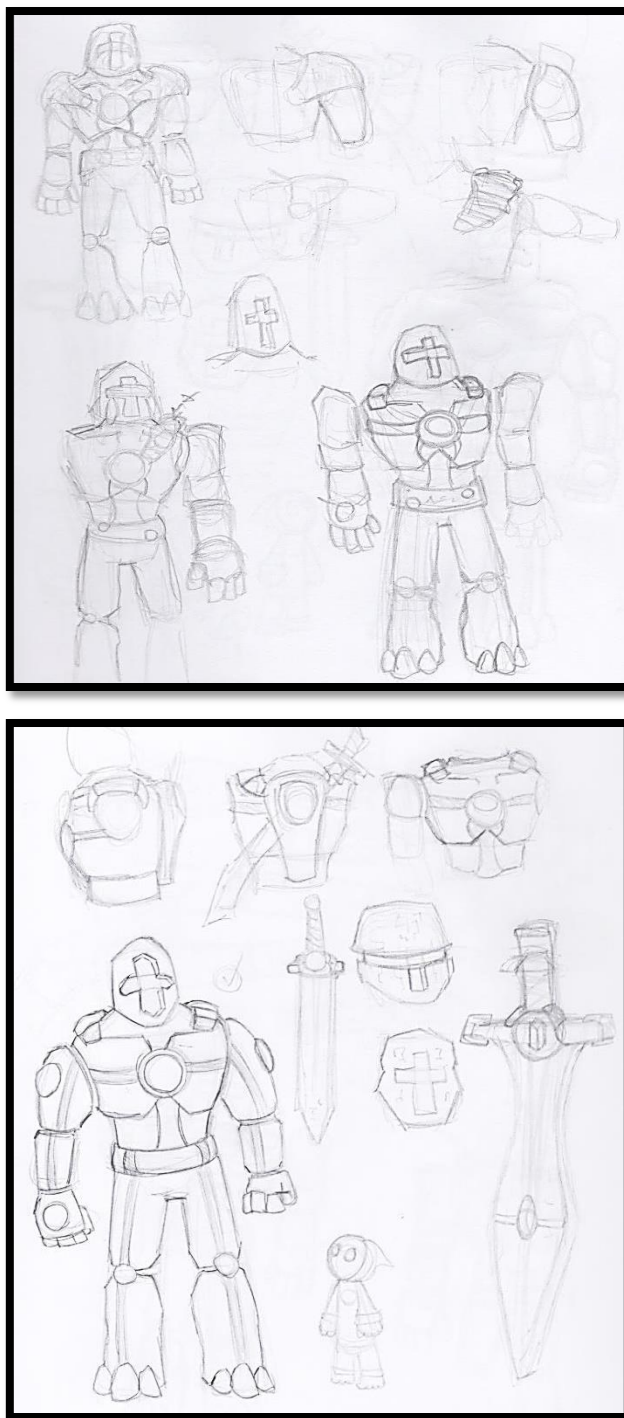


Ilustración 20 Fase I: Quinta etapa, Gigante Guardián

En la quinta etapa simplemente se eligieron algunos detalles para Gigante Guardián y la espada, así como pequeñas modificaciones en armadura, como está equipada.

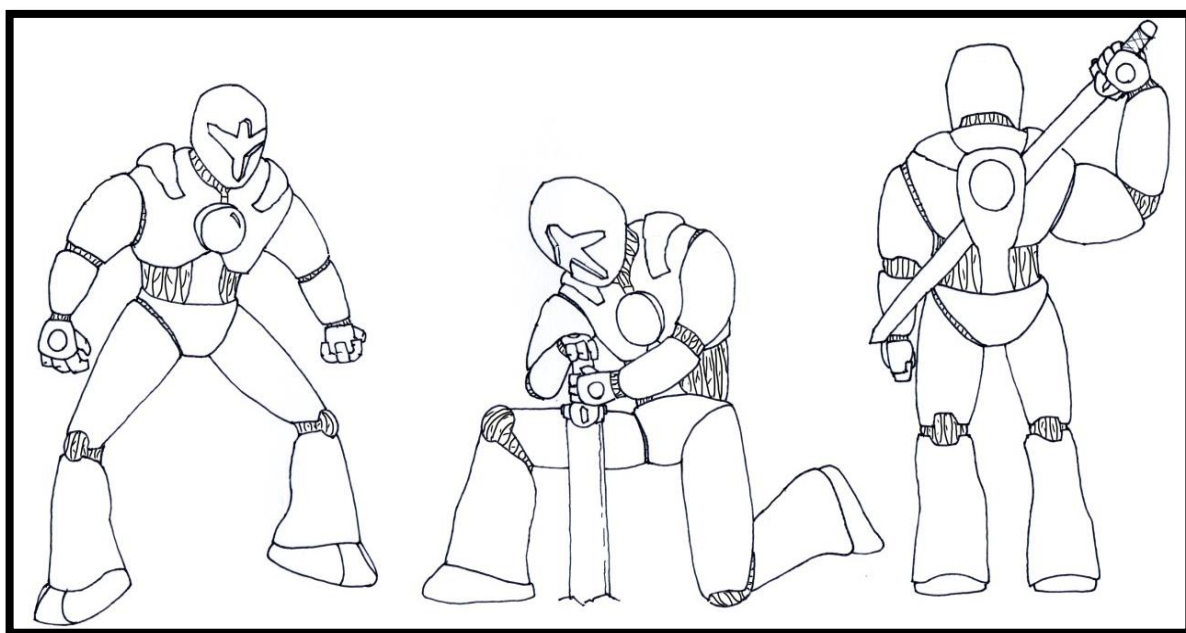
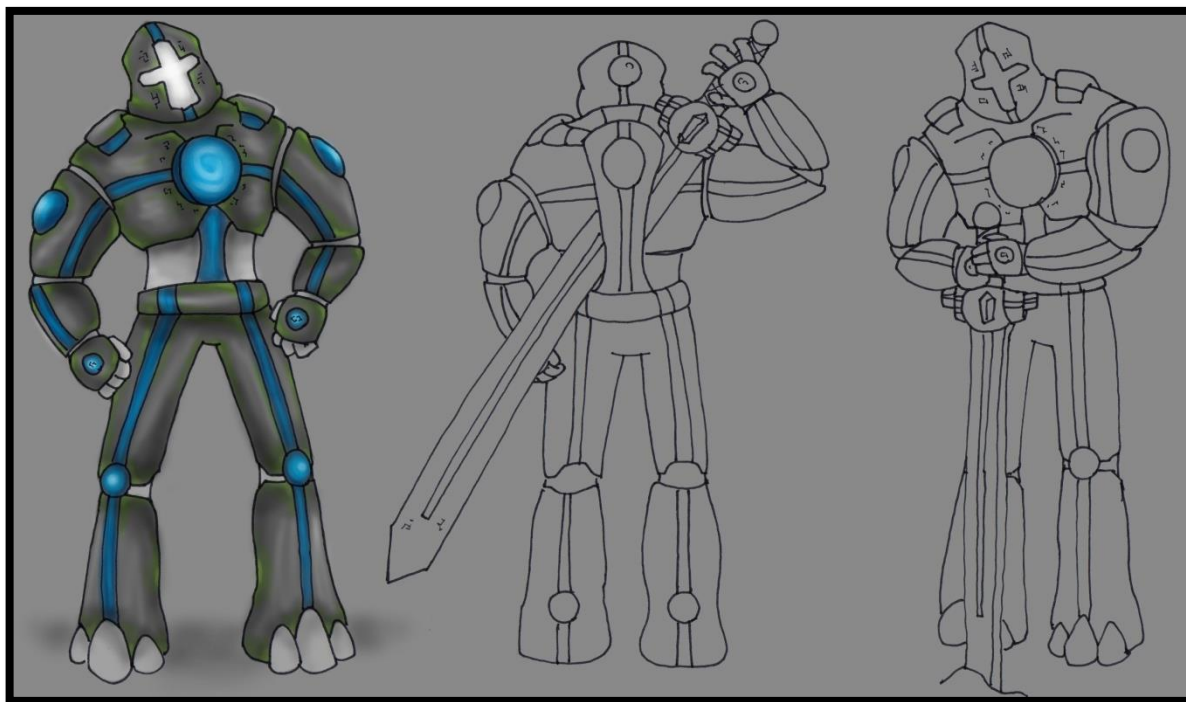


Ilustración 21 Fase I: Etapa final, Gigante Guardián

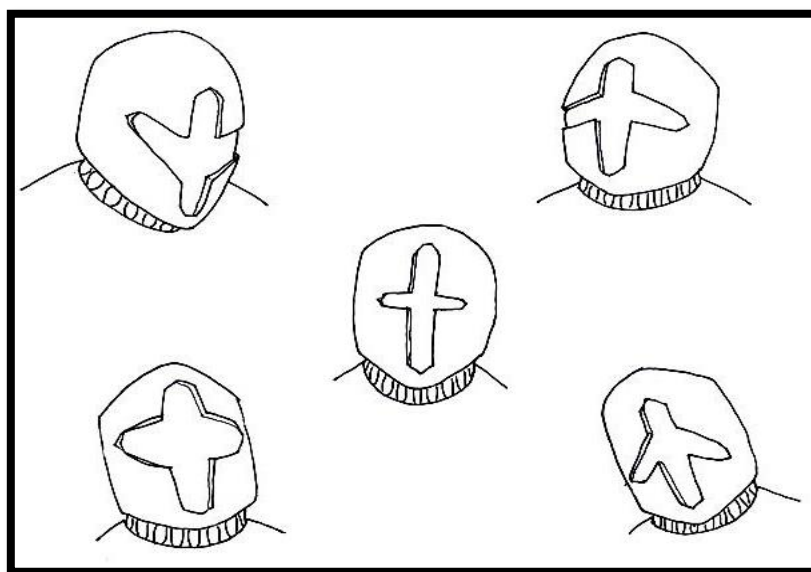
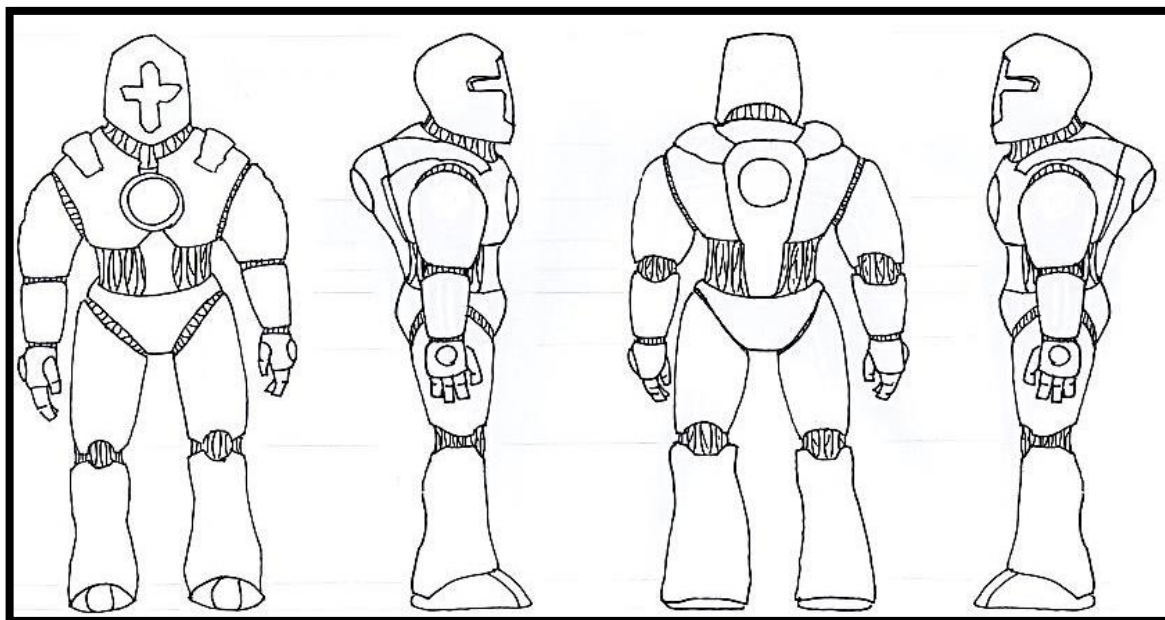


Ilustración 22 Fase I: Etapa final, Gigante Guardián

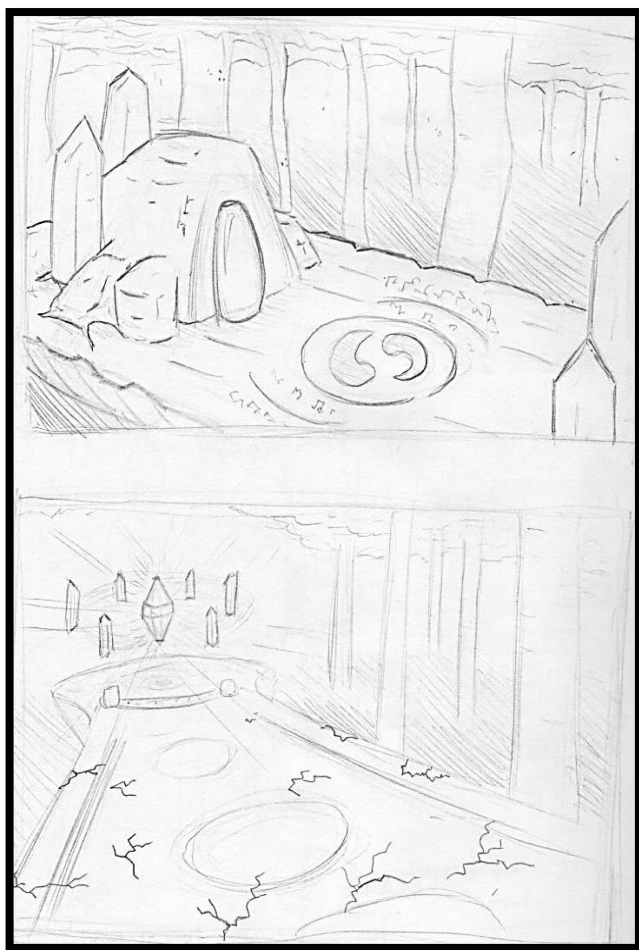


Ilustración 23 Fase I: Etapa final, Gigante Guardián

En su última etapa, este fue el producto final, como vemos en la anterior página se decidió por las formas bases pero al final los últimos toques le dieron esa sensación rocosa, así como los colores; en cuanto a carne con morados y a energía como celestes. La espada también cambio para transformarlo en un ultra espadón de piedra y no de cualquier metal. Al final este diseño combina la dureza del guardián con el misticismo de la energía del limbo. Después de todo también se le quito cualquier indicio de humanidad para que contrastase al alma, pero parecido en algunos aspectos, como para dar la idea de que nacieron en el mismo universo.

#### iv. Desarrollo de backgrounds, pruebas de color.

La construcción de escenarios en mi corto pasarón por algunos cambios alrededor de las diferentes etapas; así también lo hicieron mis personajes. Algo importante a tomar en cuenta es que solo tengo 1 lugar importante el cuál es el limbo y este se divide en 2 partes principales, la cápsula de nacimiento y el cristal de la vida. Ambos escenarios son esencialmente 2 caras de la misma moneda. A continuación presentaré el proceso con el cual se llevo a diseñar y definir los diferentes escenarios:



En la primera etapa comencé con varios sistemas básicos para que la idea sea la correcta. La cápsula comenzó como una especie de cueva y el cristal como un domo al final. Ciertas formas como el cristal, las plataformas flotantes y los árboles del fondo continuaron siendo importantes y lograron pasar al final del proceso.

Ilustración 24 Fase I: Pruebas de color



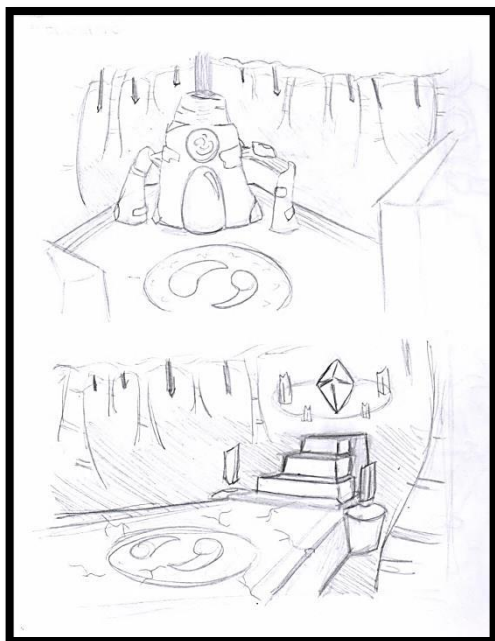


En la segunda etapa la cápsula comenzó a tener un aspecto un poco más de maquinaria, la idea era que pareciera que pudiera crear algo, después de todo es la cápsula de nacimiento, no almacena sino crea. El cristal comenzó a tener un aspecto más de Santuario el cual quedo muy bien con la temática del cristal de la vida, siendo algo importante que está en lo alto.



Ilustración 25 Fase I: Primera prueba de Color

En la primera prueba de color como ya estaban decididos los celestes, azules y grises en el fondo, así como el amarillo de cristal, lo que se intento es buscar un buen tono que pudiera resaltar a los elementos más importantes.



En la tercera etapa se decidió por un estilo de roca un poco orgánico para la cápsula, dando una pequeña sensación de que este viva. El cristal como santuario se mantuvo casi igual, algo importante es que la proporción del cristal fue aumentando. Lo que quería lograr al final es que este cristal sea gigante e imponente como un gran premio.

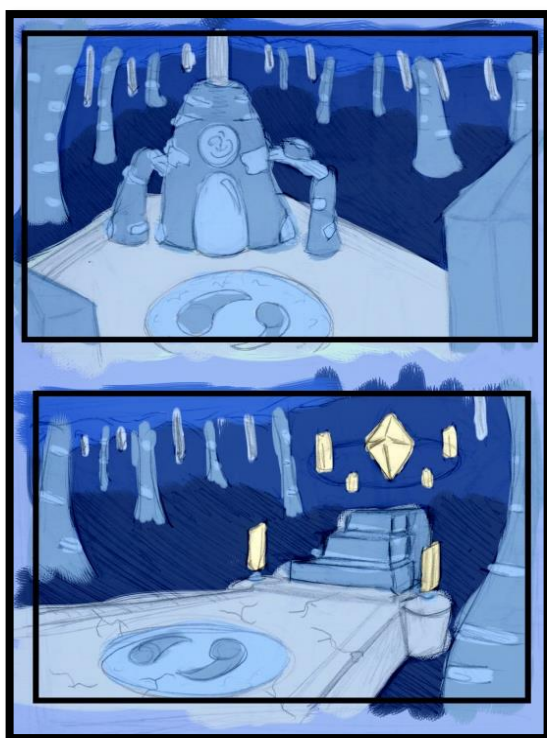


Ilustración 26 Fase I: Segunda prueba de Color

En la segunda prueba de colores ya con una paleta mayoritaria escogida, se trataba de ver los tonos que podrían ayudar a tener una mejor impresión. También se definieron algunos objetos en el escenario que son importantes. El árbol que en total serían pilares de piedra



con pequeños pedazos adheridos y otro objeto importante son las pequeñas esferas flotantes dentro del fondo.

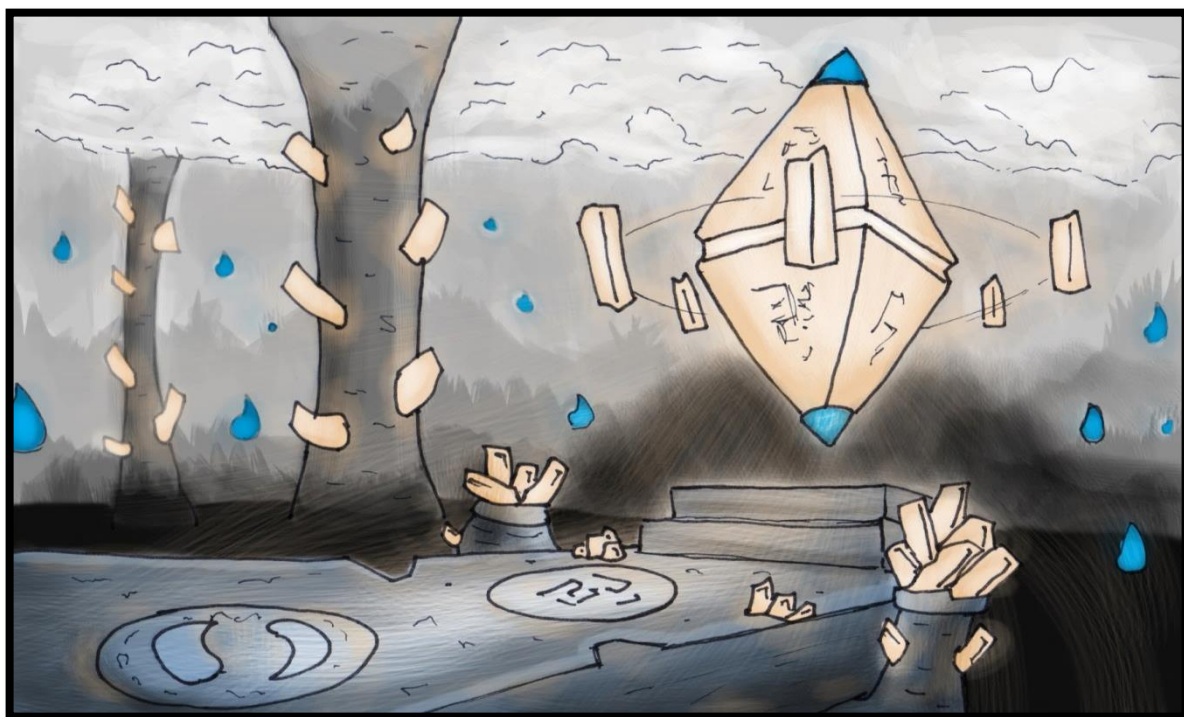
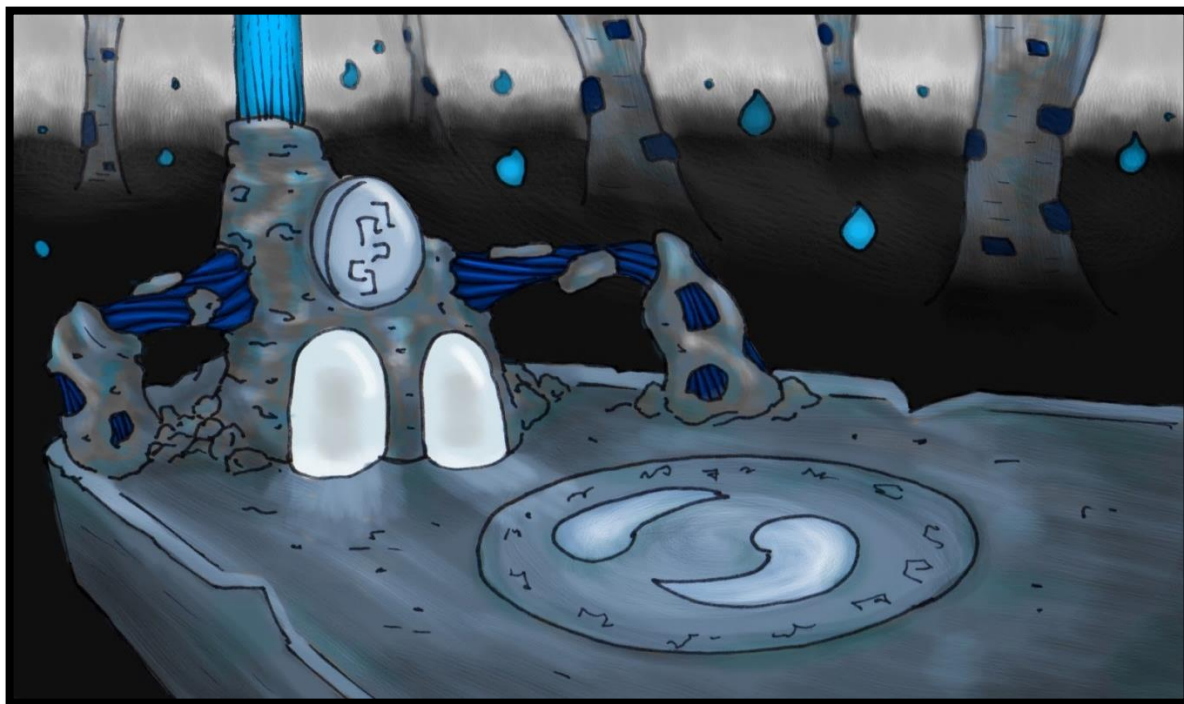


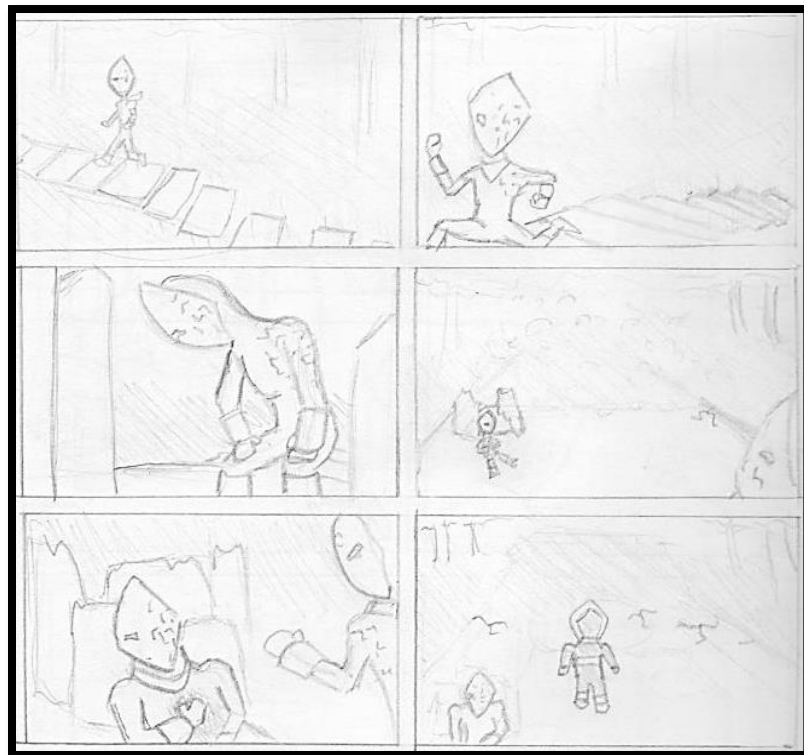
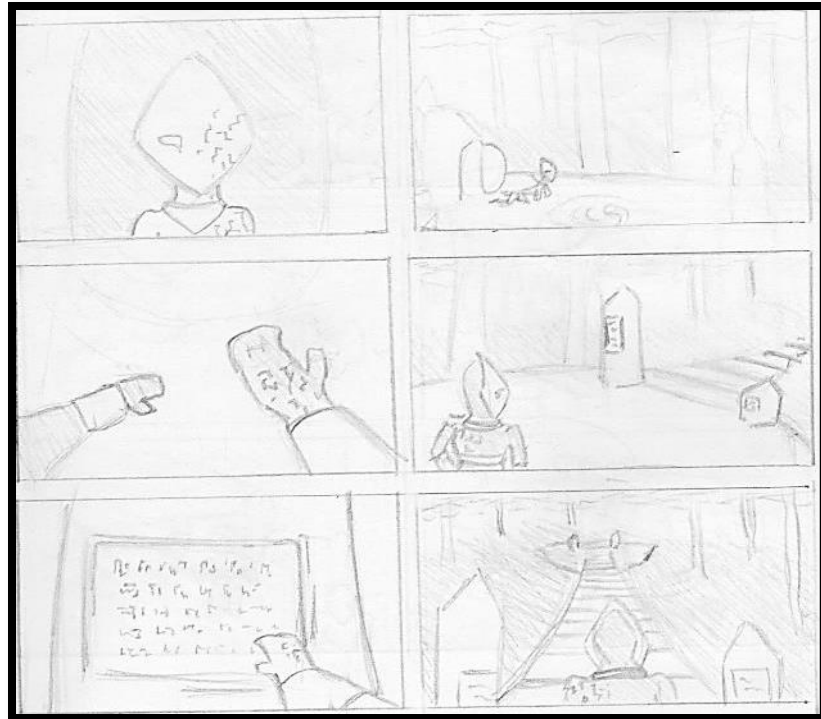
Ilustración 27 Fase I: Pruebas de Color Final



Este es el escenario final, los tonos fueron elegidos para que compartan algunos tonos pero que a la vez sean 2 partes muy diferentes, que se diferencien de el principio y el fin. En cuanto a diseño se aplicaron escrituras alrededor de los mayores simbolismos y se aumentaron los detalles de piedras y cristales.

**e. Contrucción del guión visual. (Storyboard)**

El guión visual o por decirlo de una mejor manera el storyboard, paso por varios procesos de prueba y error hasta conseguir el final, que seria la guia de planos en mi corto. Todos los planos que estuve usando fueron planeados y también púlidos desde un inicio; la meta de mi corto así como su imagen estan claros, esto ayudó a saber como era mi mundo, daba un buen espacio para poder diseñar los planos y que la historia fluyera de la mejor forma posible. Un punto importante a denotar es que el storyboard fue construido desde un inicio para contar una historia mas larga de lo que sería el corto; así, que pude haber más de una parte, en especial en la mitad, que no pasarian ha ser parte del corto final.



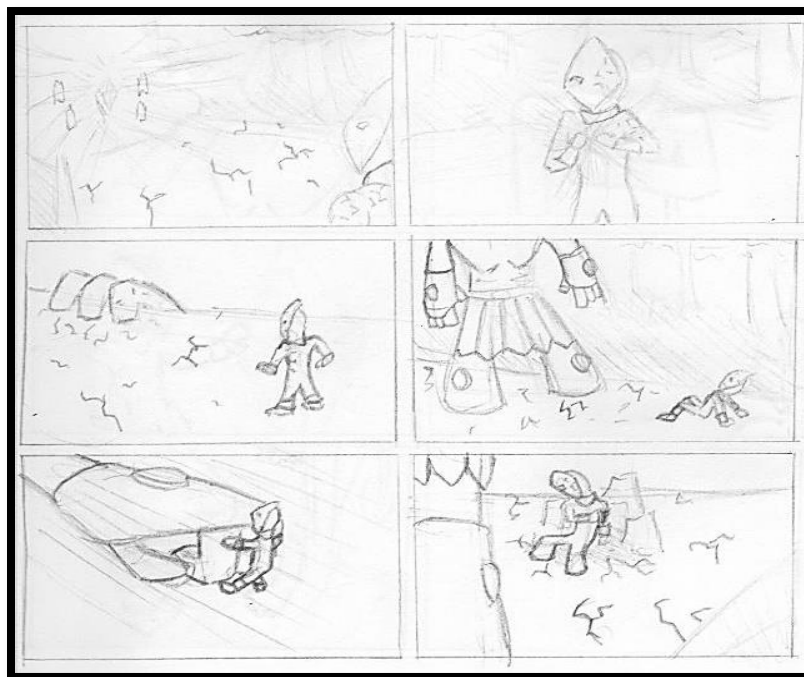


Ilustración 28 Fase I: Primer Storyboard

En el primer storyboard se puede notar diseños viejos de los personajes y escenarios. Los planos son básicos y funcionan para ver cómo va el ritmo de la historia y como se la puede explicar.

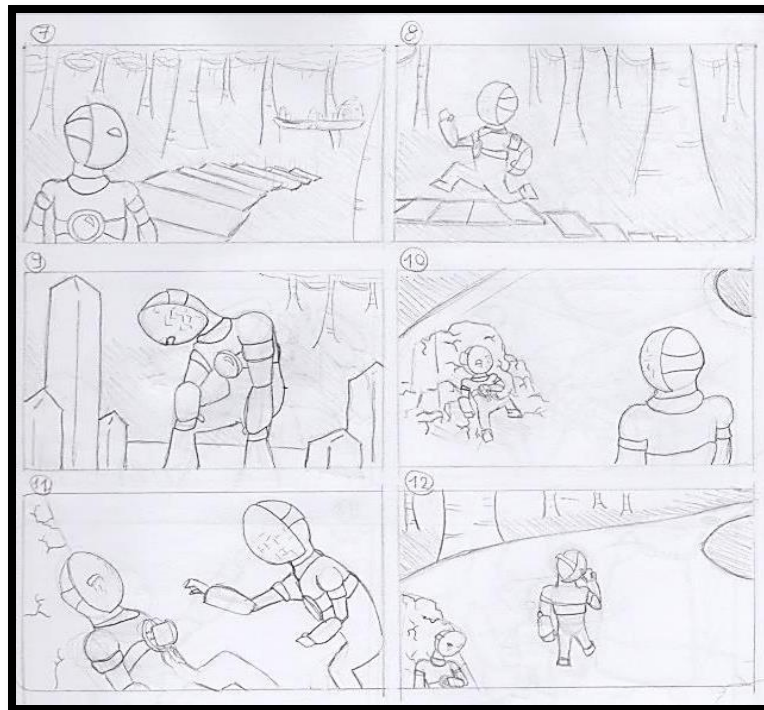
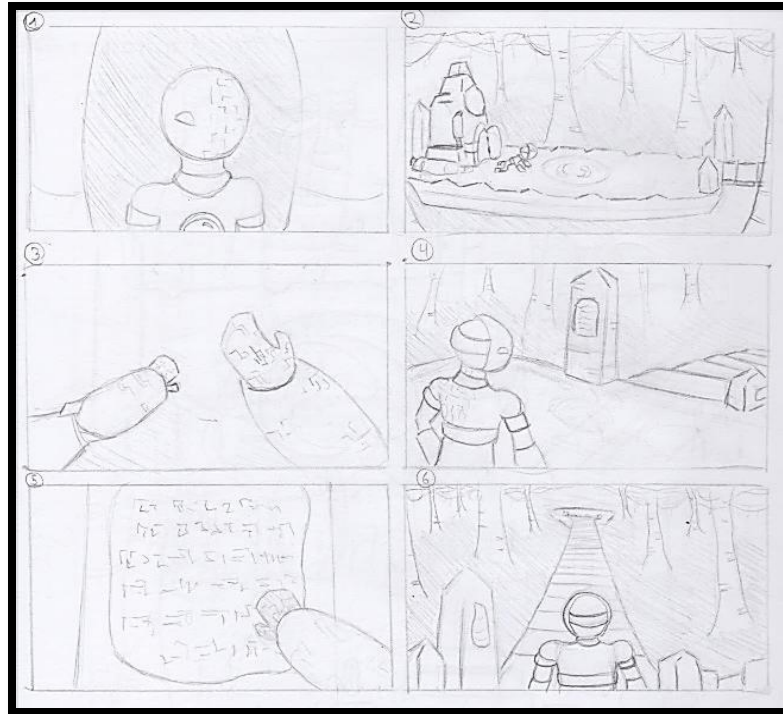




Ilustración 29 Fase I: Segundo Storyboard

En el segundo storyboard se puede ver como se pulieron planos, los diseños fueron evolucionando y se aplicaron luces y sombras para probar la estética del mundo.

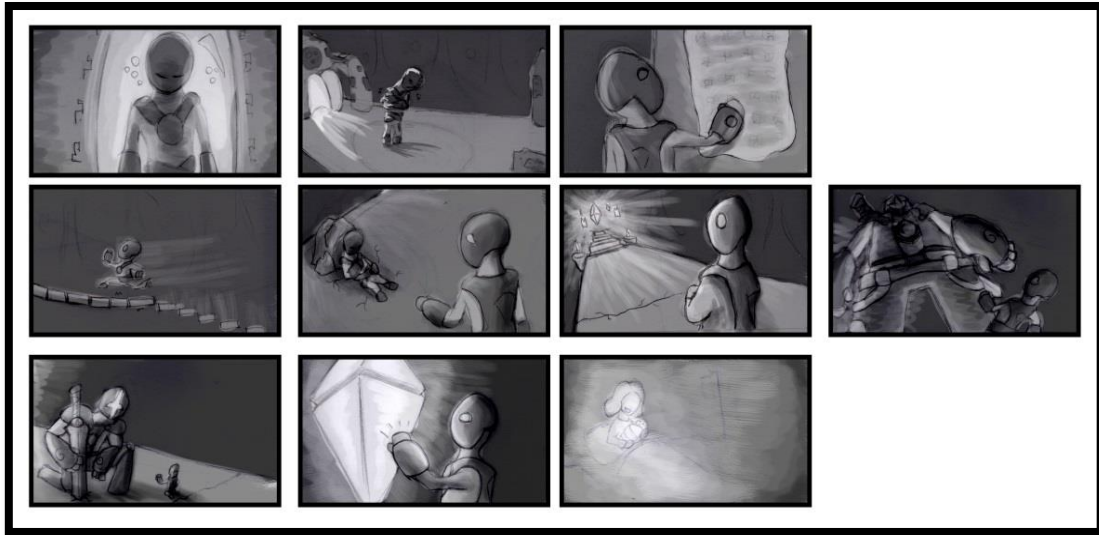


Ilustración 30 Fase I: Storyboard Final

Este podría considerarse como el Storyboard final el cual se detalló planos y acciones, así mismo se utilizó para el corto. Cabe recordar que ya el corto disminuyó en su longitud el storyboard también recibió cortes, en específico las viñetas 6-22 fueron eliminadas con exactitud para que la historia siguiera teniendo sentido pero no fuera tan larga.

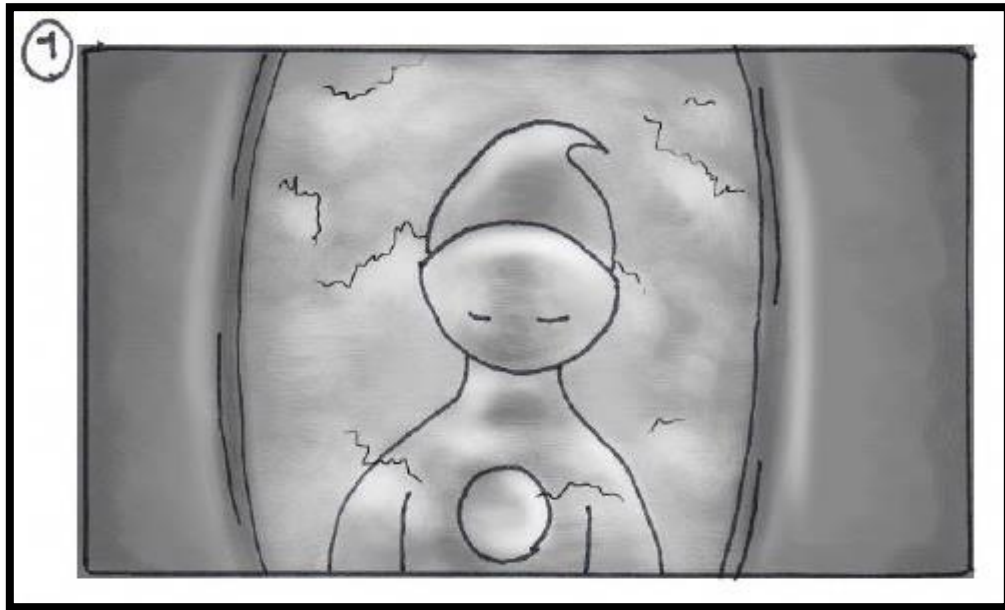
**a. STORYBOARD**

Ilustración 31 Acción: Alma flotando en Cápsula

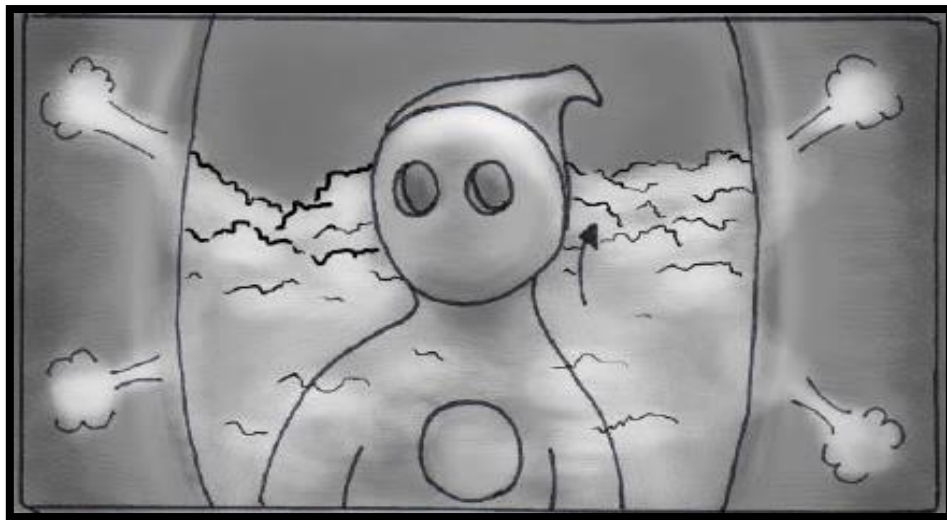


Ilustración 32 Acción: Alma despierta, humo sale



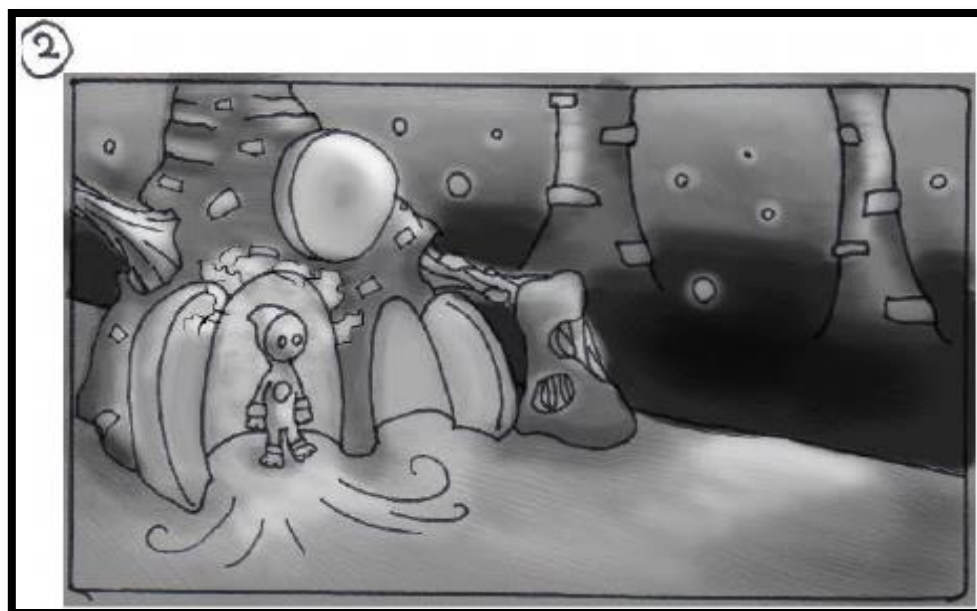


Ilustración 33 Acción: Cápsula se abre

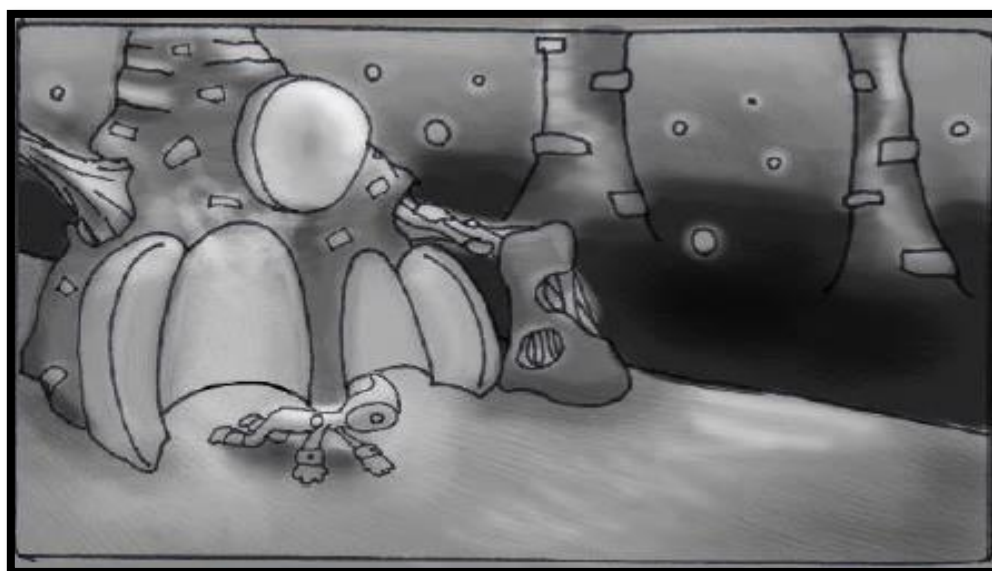


Ilustración 34 Acción: Alma cae de rodillas



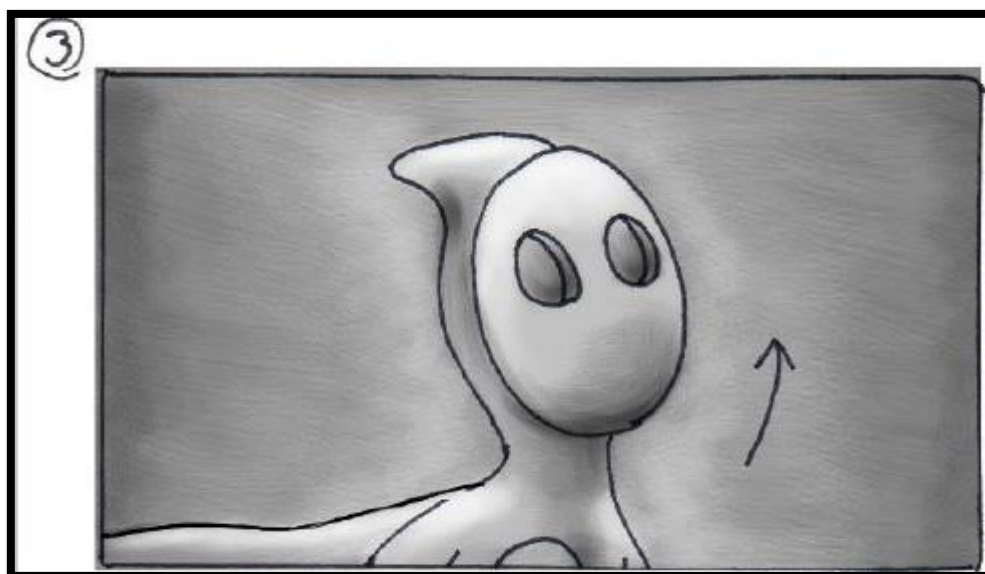


Ilustración 35 Acción: Levanta la cabeza

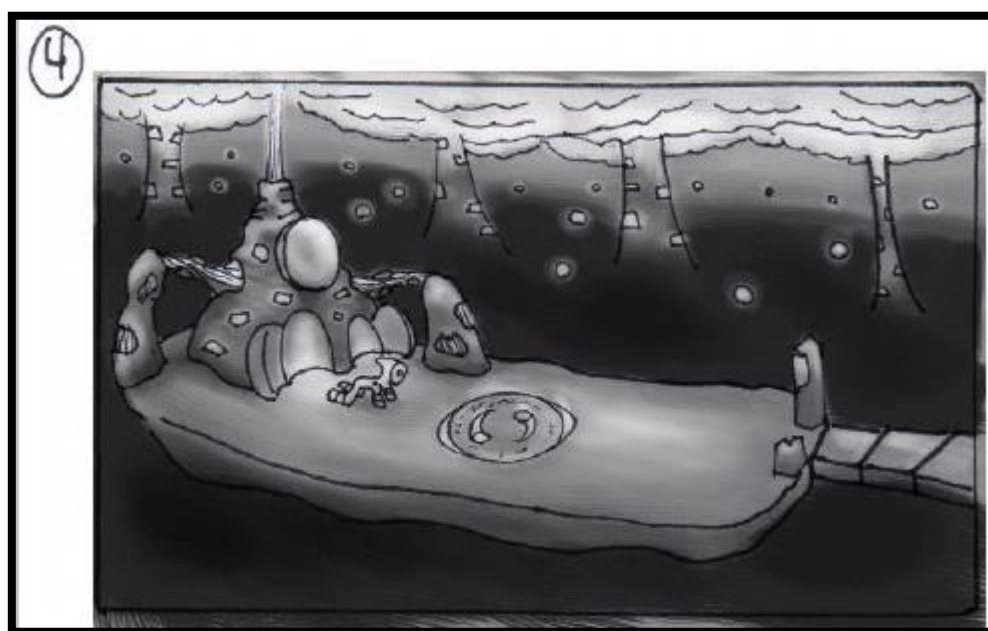


Ilustración 36 Acción: Alma mira al rededor

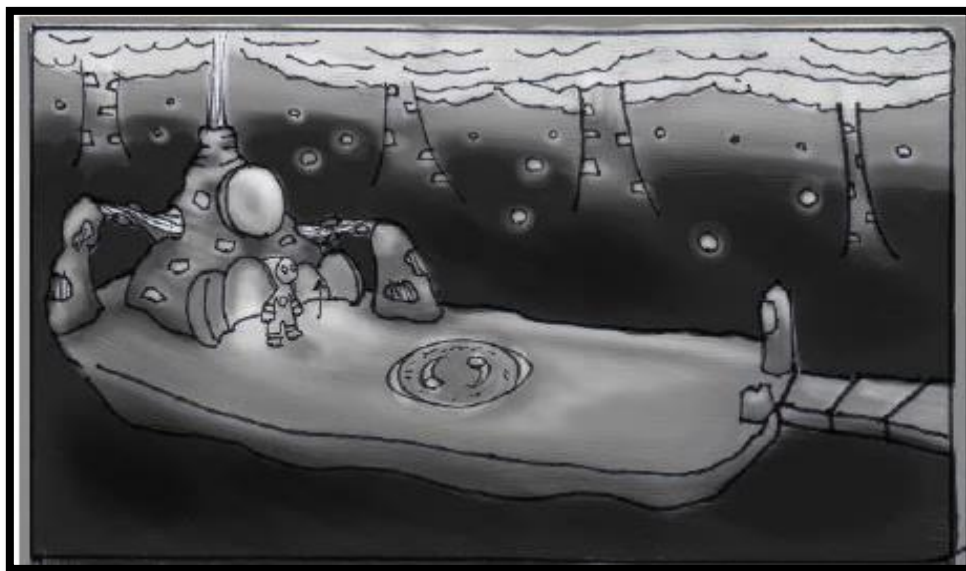


Ilustración 37 Acción: Alma se levanta

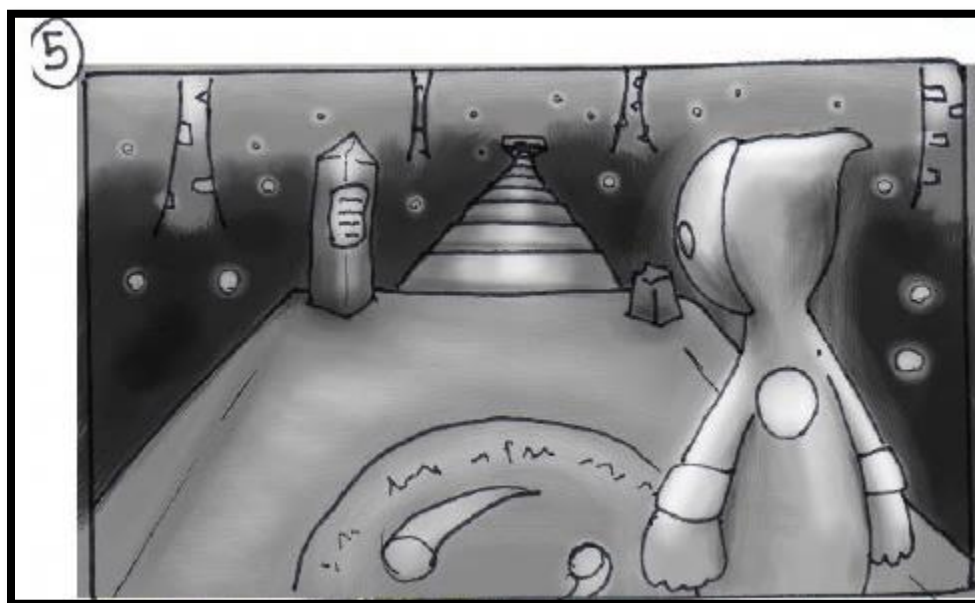


Ilustración 38 Acción: Alma mira al puente

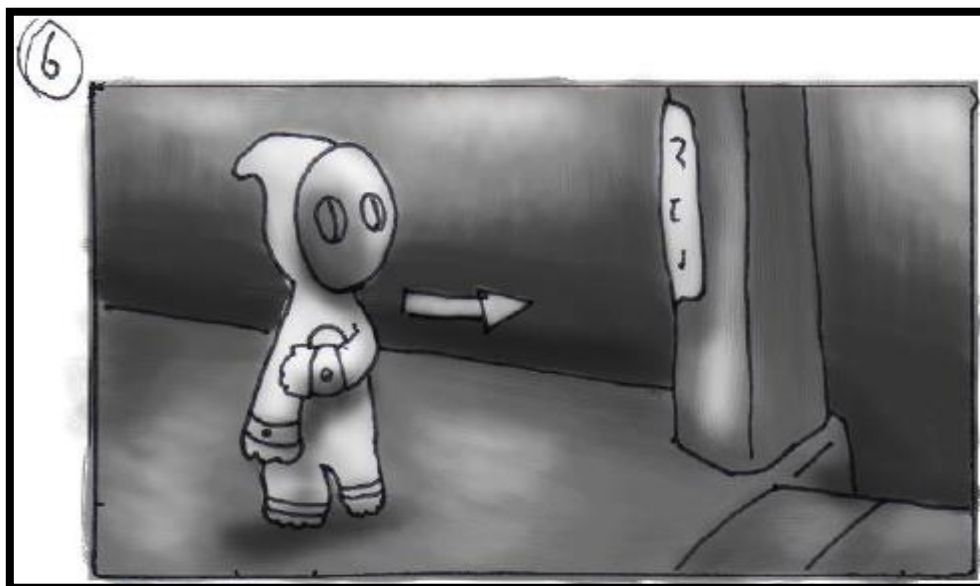


Ilustración 39 Acción: Alma camina a estatua

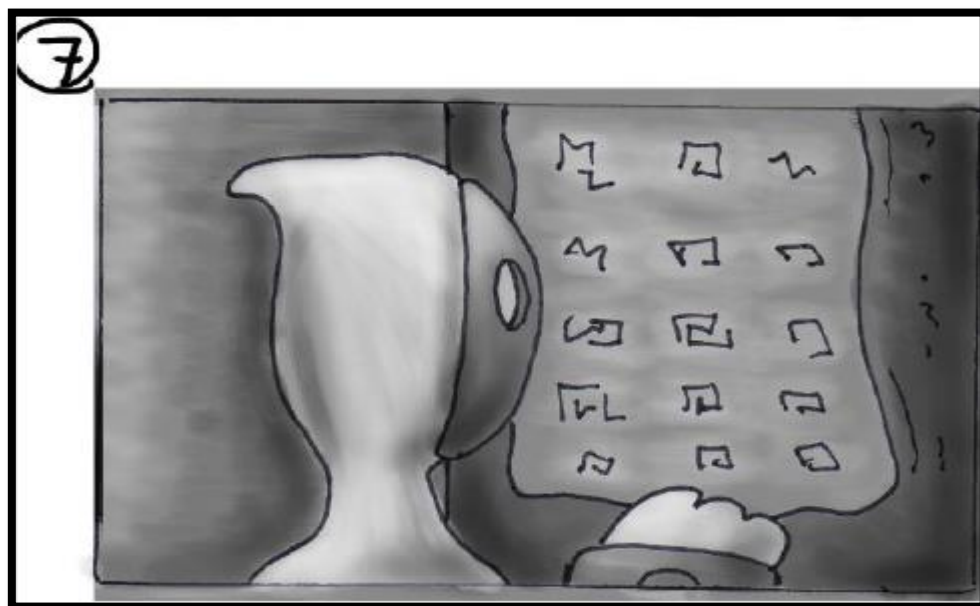


Ilustración 40 Acción: Alma, mira estatua

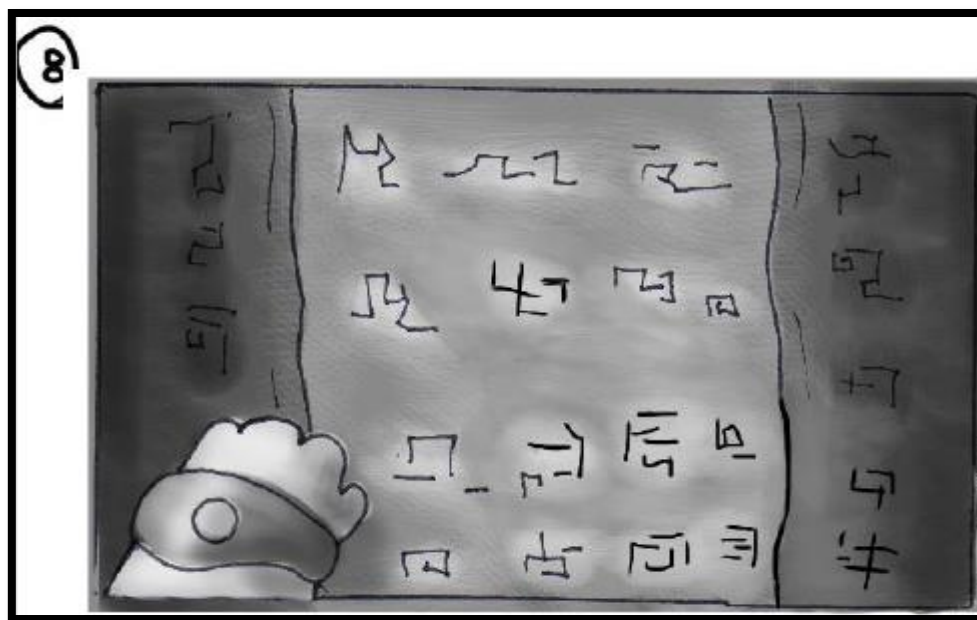


Ilustración 41 Acción: Alma lee lo escrito

**Diálogo:** “Solo los más aptos podrán alcanzar su luz, una vida cae y otra prevalece, el digno es quién no se rinde y el que no se rinde alcanza eso que desea”.

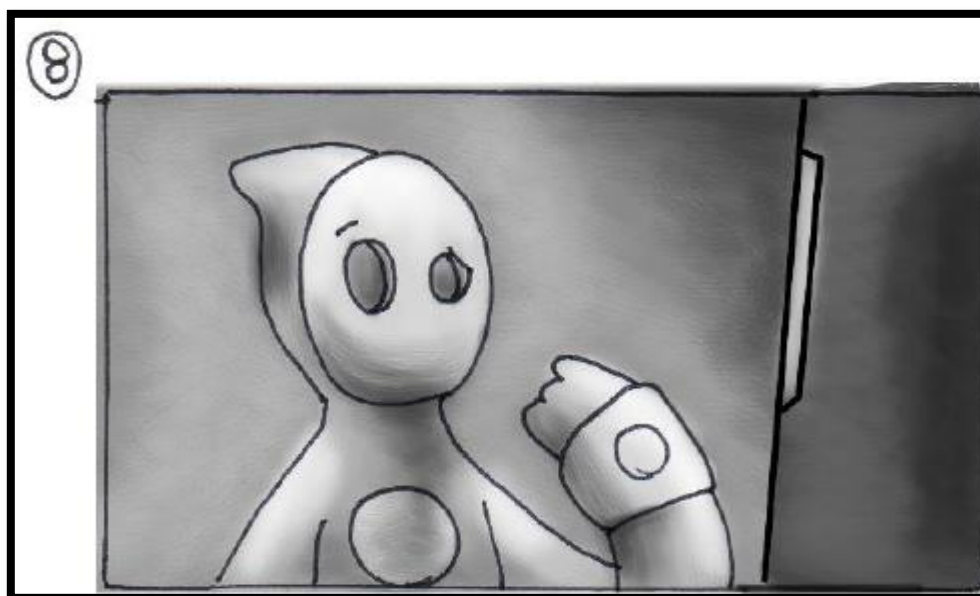


Ilustración 42 Acción: Alma está pensando

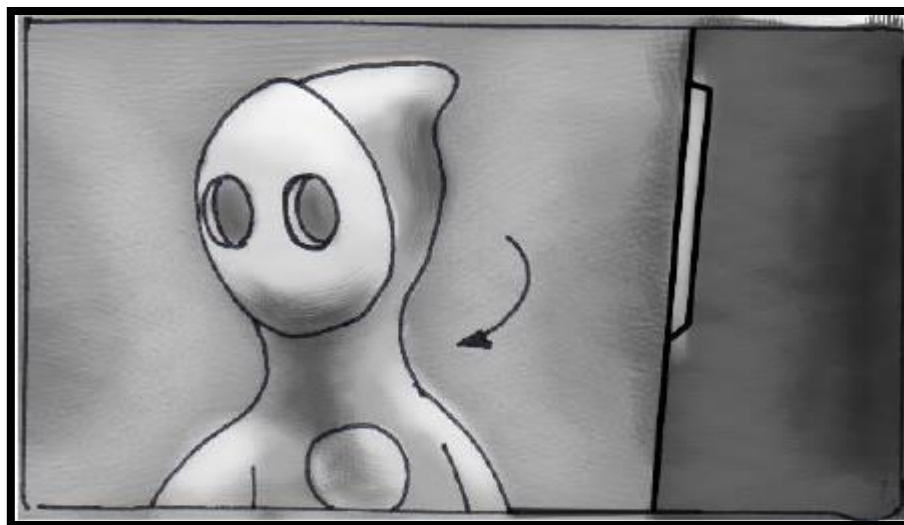


Ilustración 43 Acción: Alma mira el Puente y voltea la cabeza

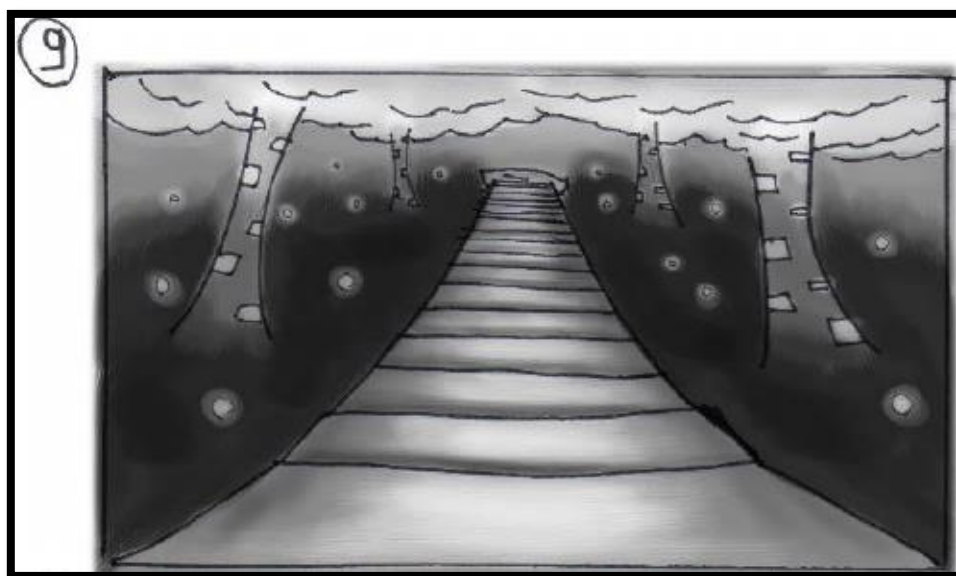


Ilustración 44 Acción: El Puente

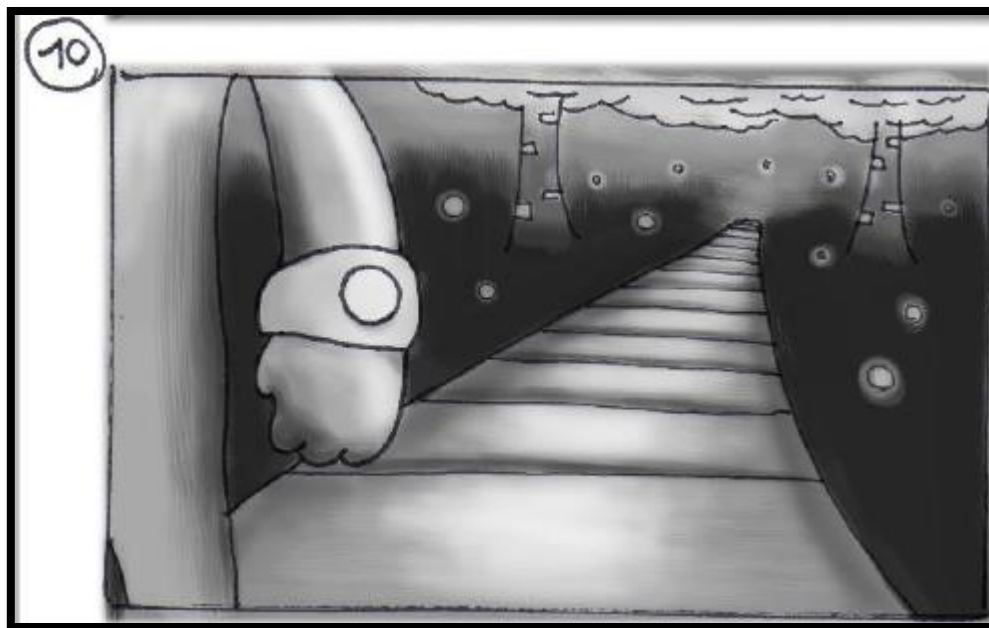


Ilustración 45 Acción: Alma en el borde del Puente

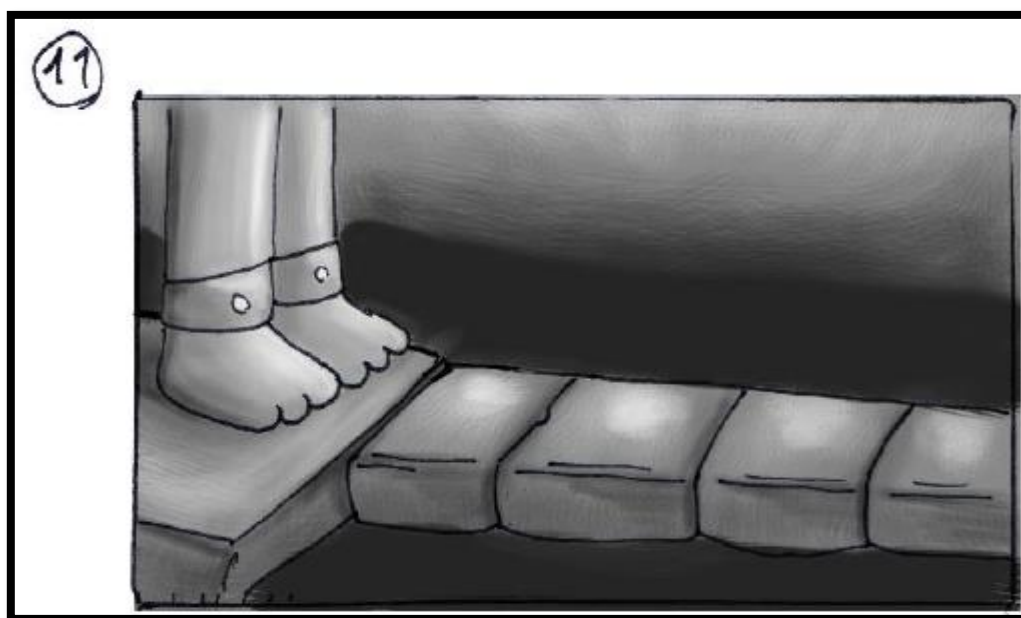


Ilustración 46 Acción: Alma se pone en frente del Puente



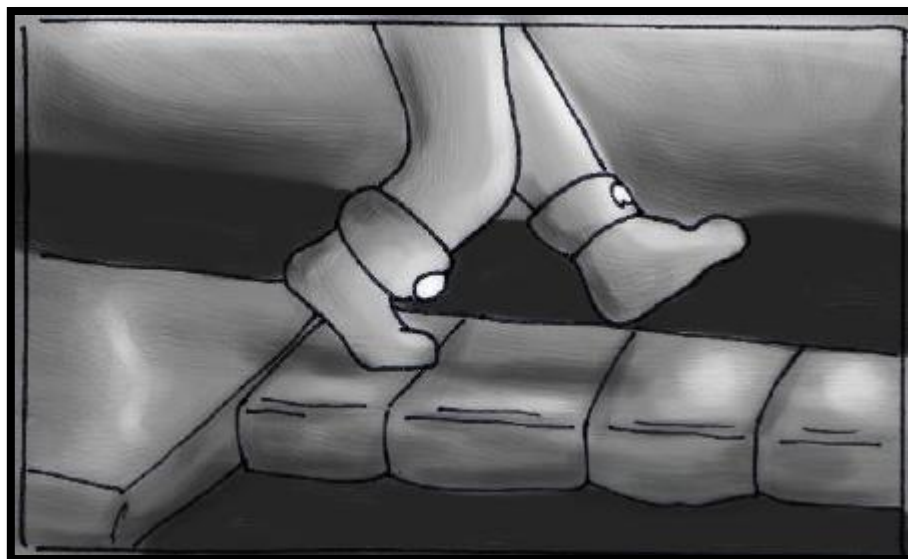


Ilustración 47 Acción: Alma camina cuidadosamente por el puente

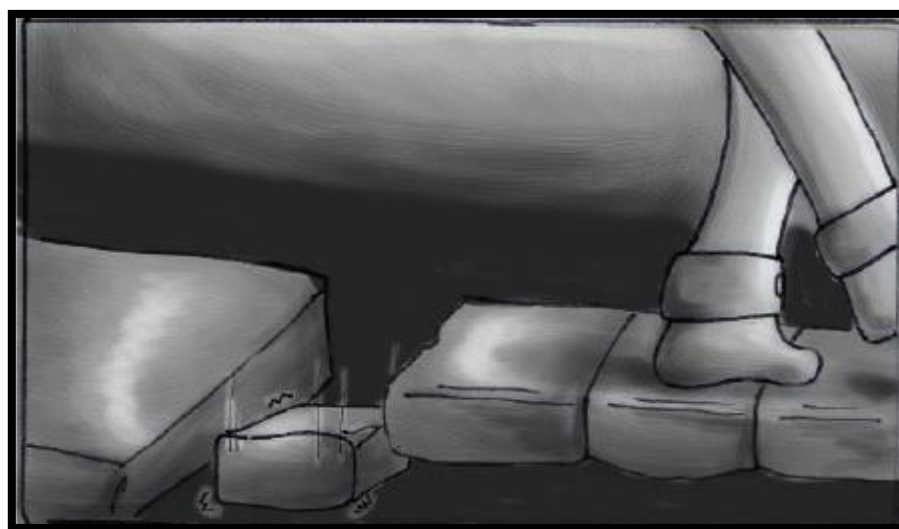


Ilustración 48 Acción: Se cae el Puente y el Alma sigue caminando

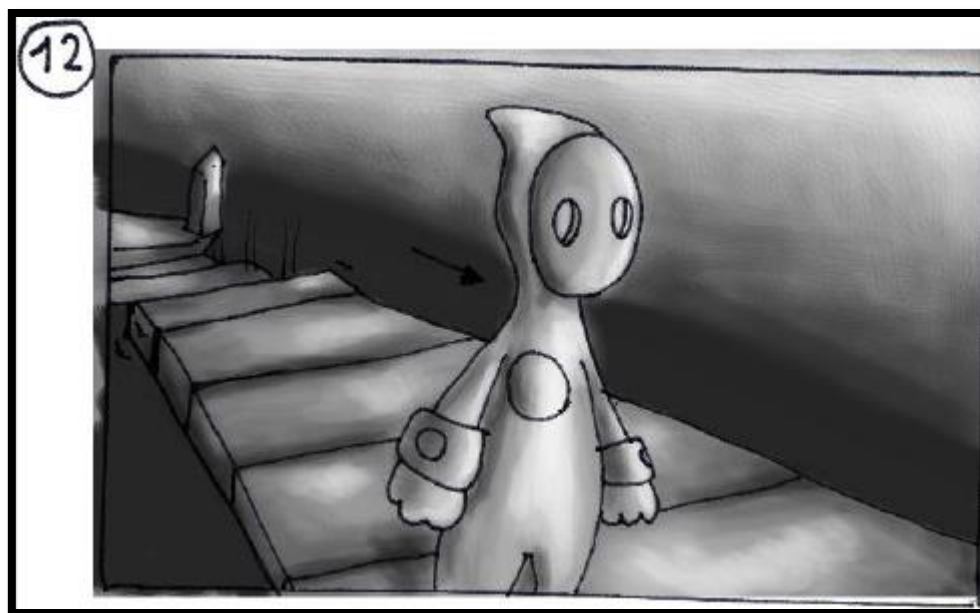


Ilustración 49 Acción: Alma camina por el Puente

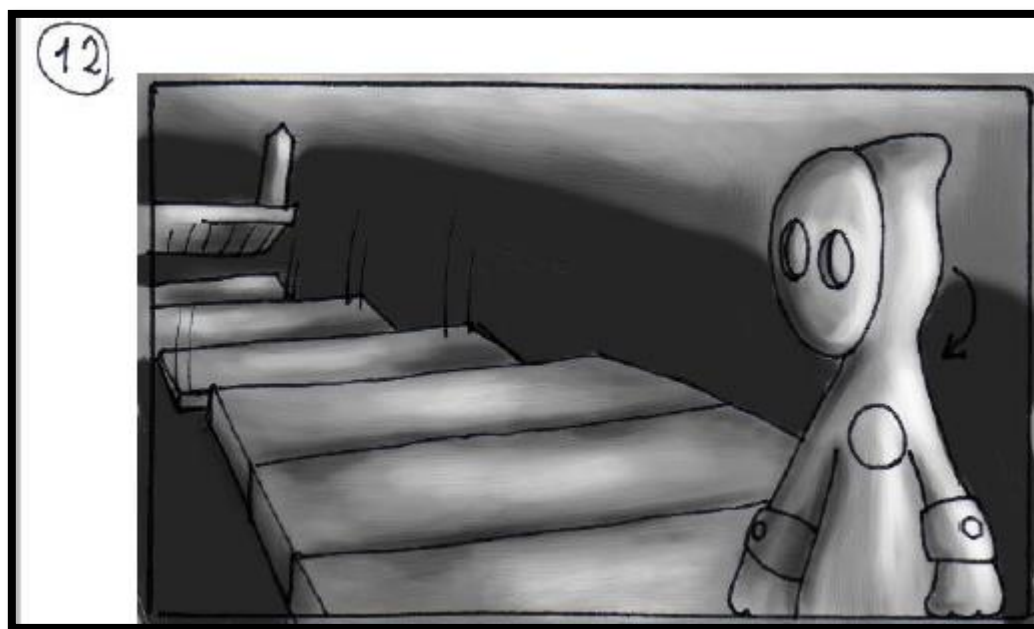


Ilustración 50 Acción: Alma escucha el puente que se cae y da la vuelta la cabeza



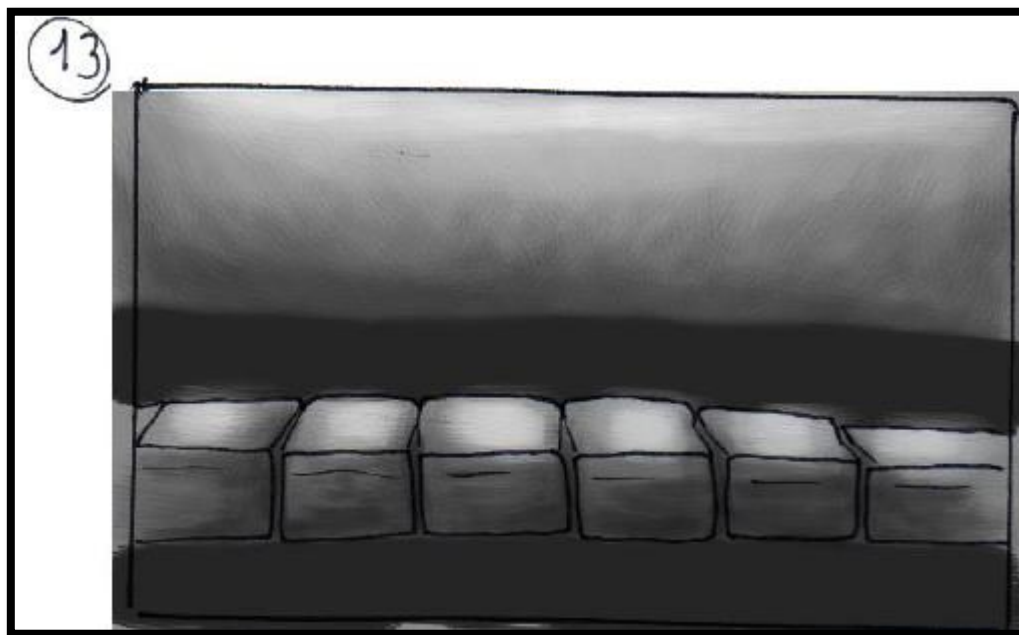


Ilustración 51 Acción: Puento

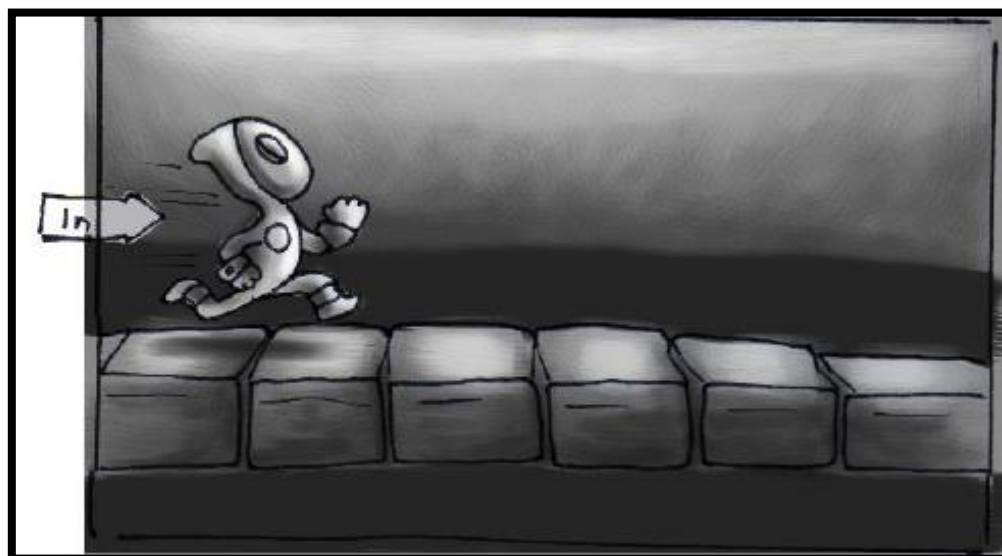


Ilustración 52 Acción: Alma entra en escena

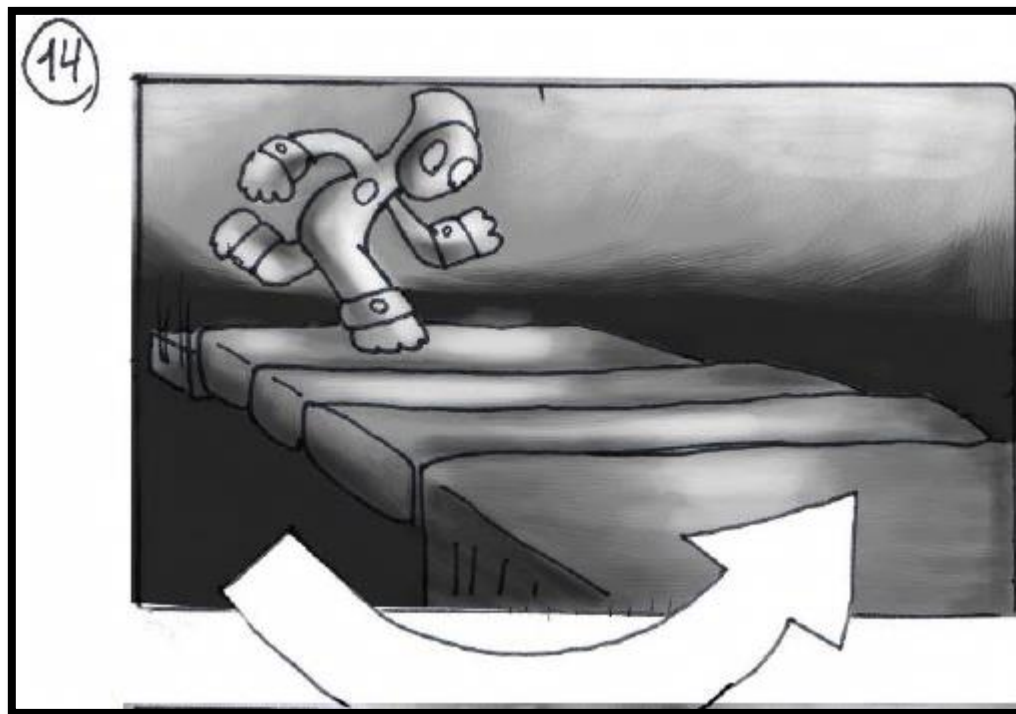


Ilustración 53 Acción: Alma corre, mientras el Puento se cae

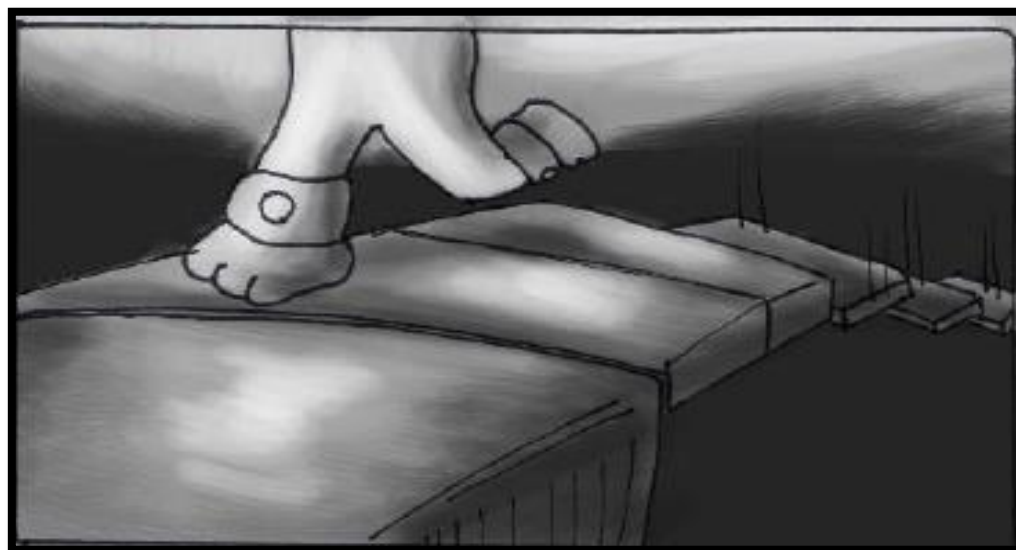


Ilustración 54 Acción: La última parte del puente, se cae con Alma

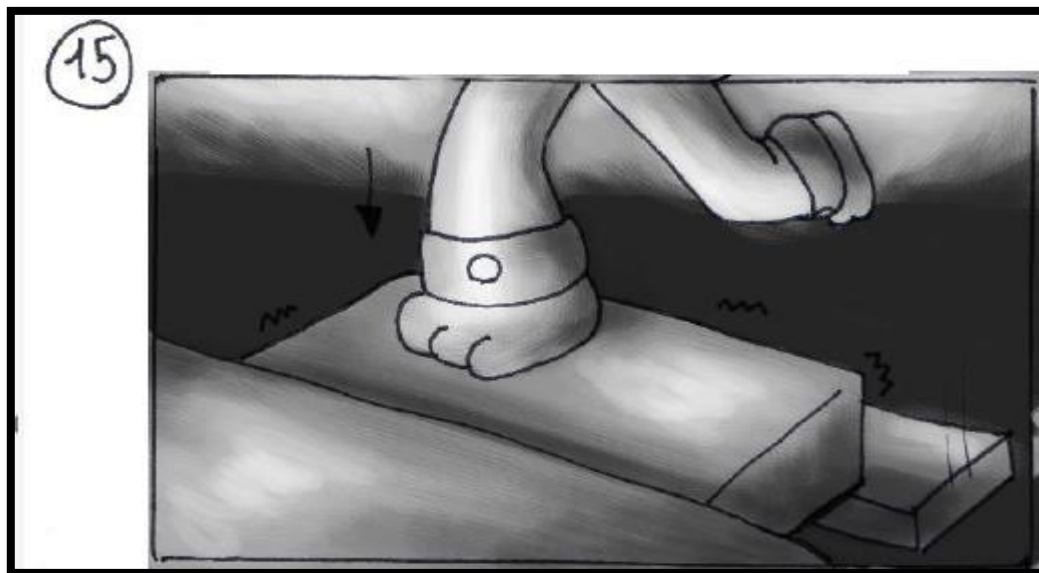


Ilustración 55 Acción: Último escalón del puente se cae con Alma

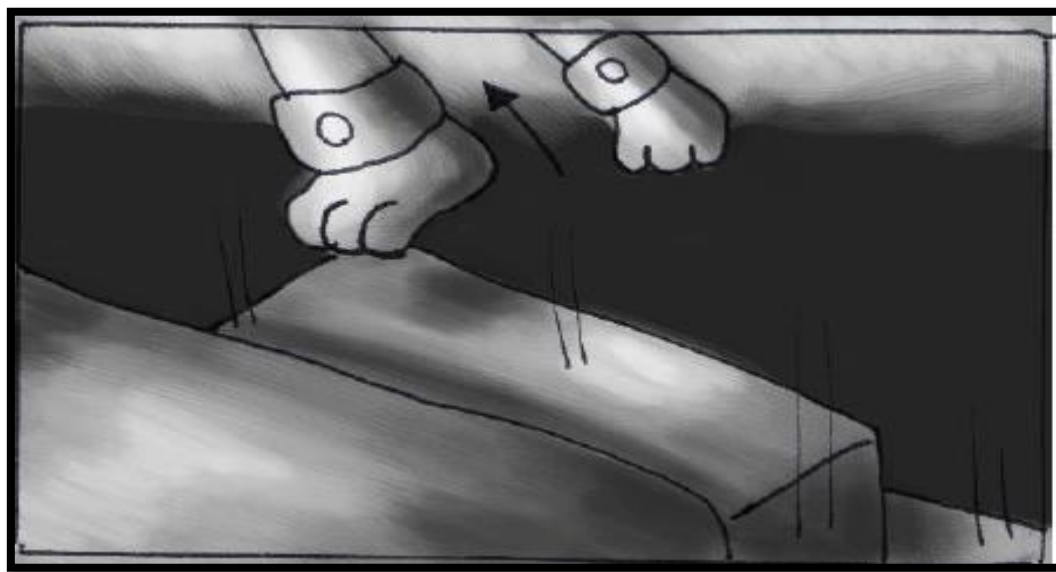


Ilustración 56 Acción: Alma salta

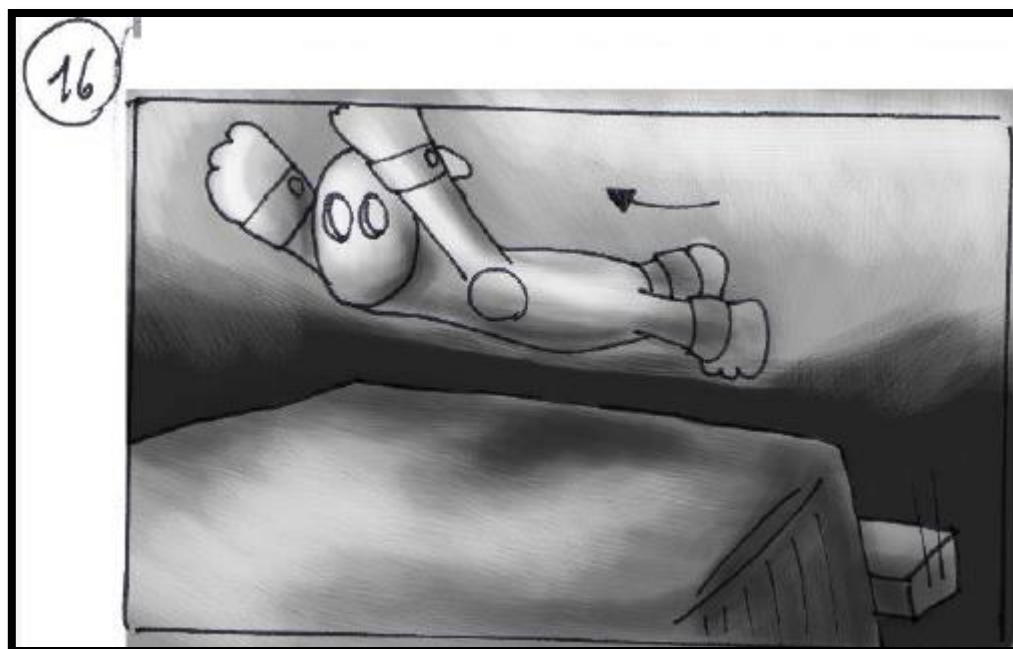


Ilustración 57 Acción: Alma salta a la plataforma

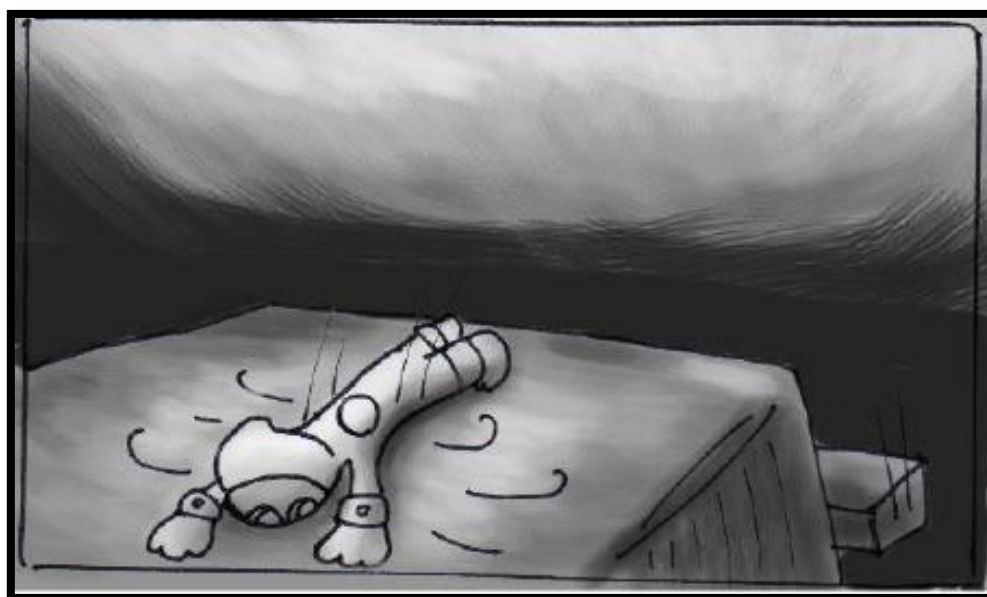


Ilustración 58 Acción: Alma cae en la plataforma

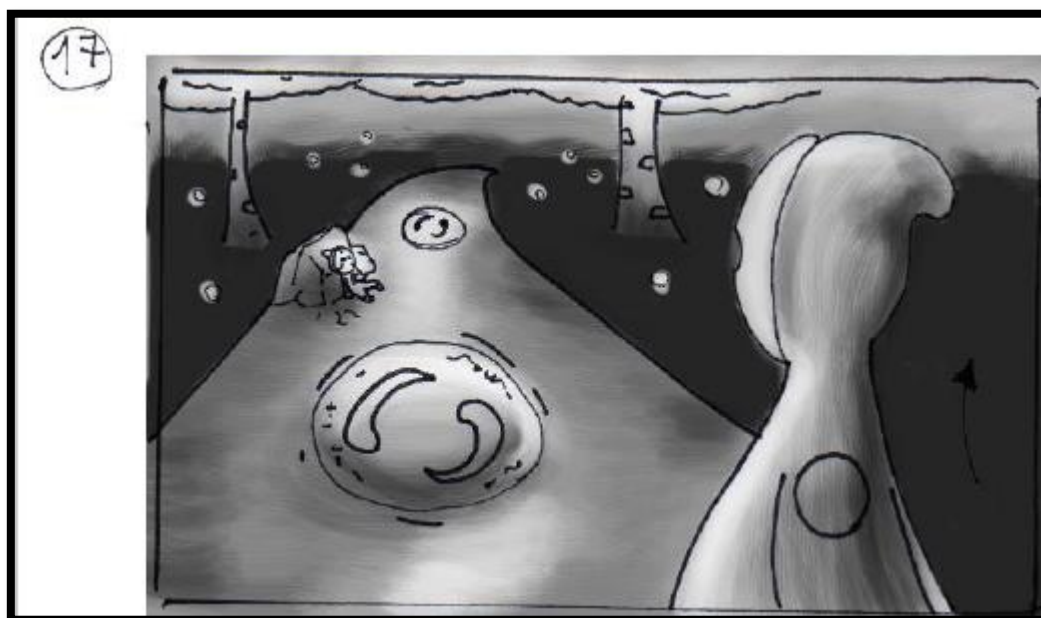


Ilustración 59 Acción: Alma mira a otra alma herida

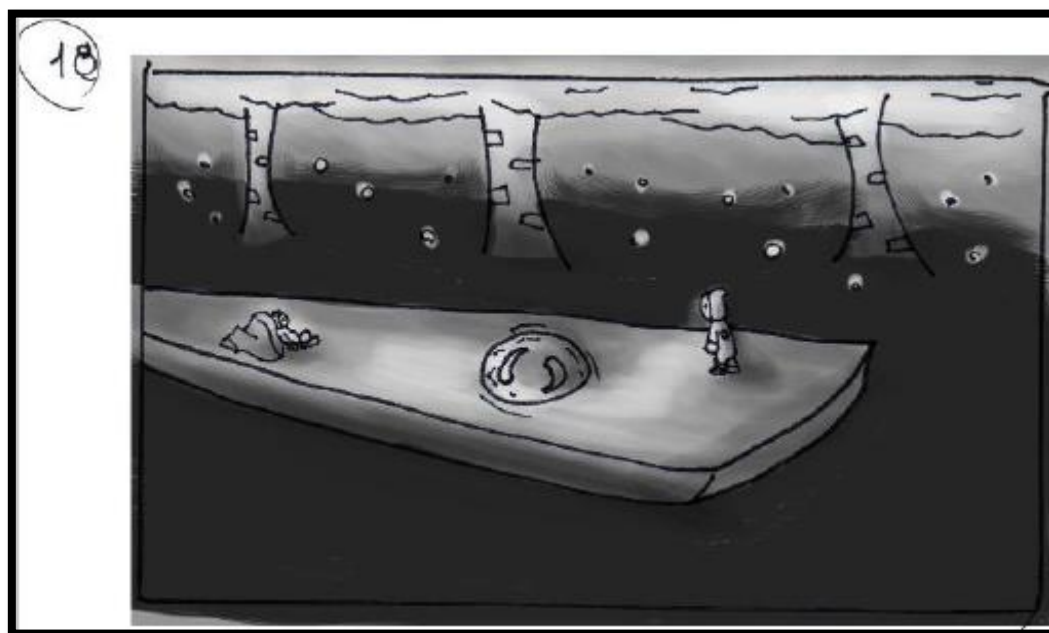


Ilustración 60 Acción: Alma camina hasta la otra alma

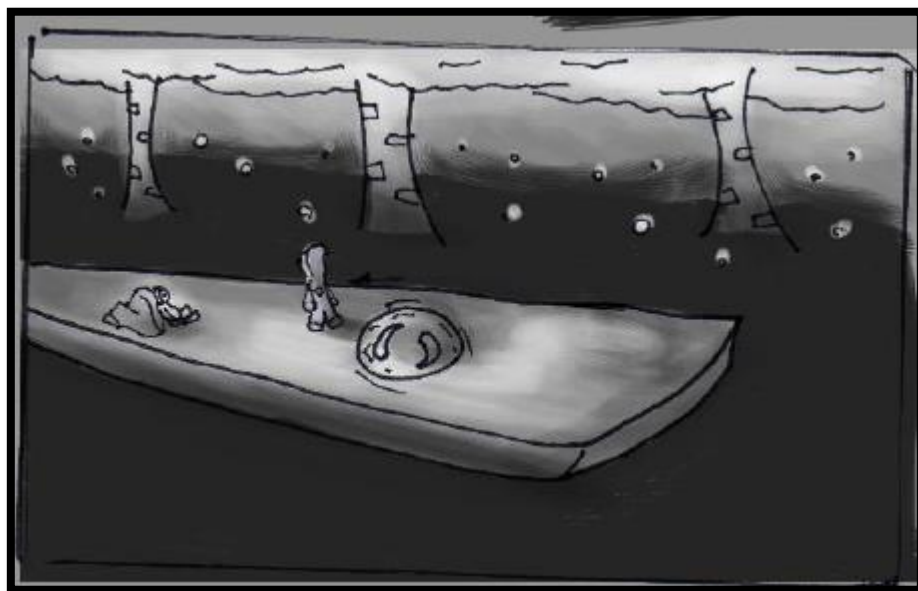


Ilustración 61 Acción: Alma camina

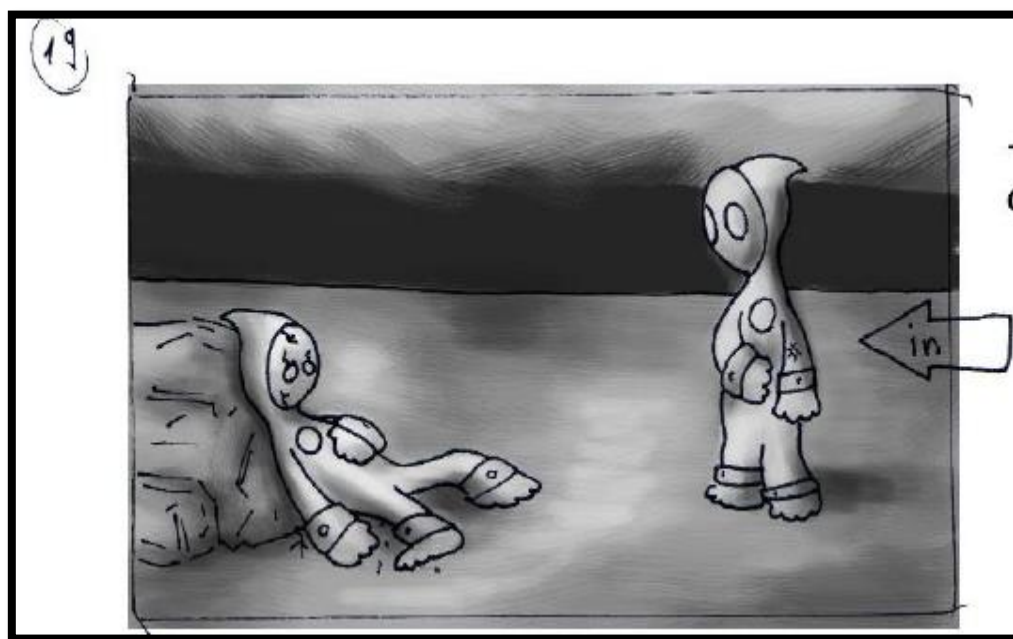


Ilustración 62 Acción: Alma llega dónde el alma herida



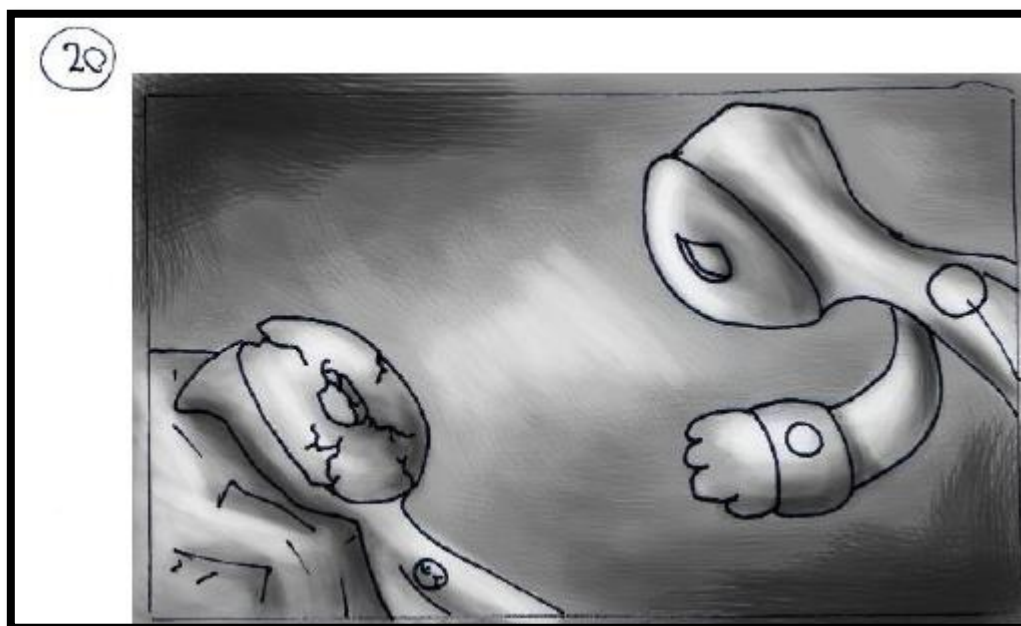


Ilustración 63 Acción: Alma se acerca

**Diálogo:** Alma: ¿Qué te pasó? , ¿Estás bien?

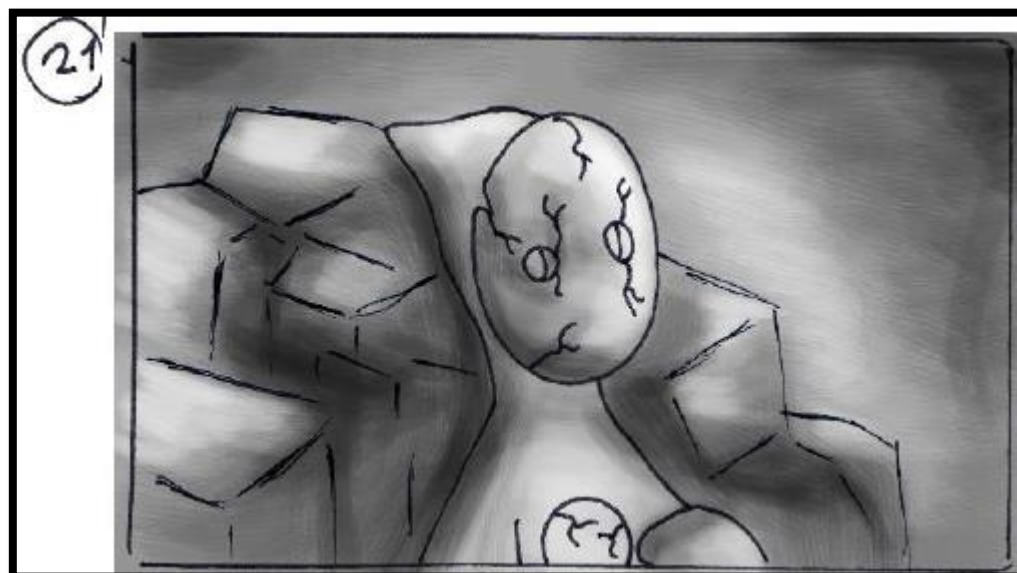


Ilustración 64 Acción: Alma herida habla



**Diálogo:** Alma herida !Era Hermosa !, ¡quisiera verla una vez más!, no fui digno, perdí y no puedo volver, espero encuentres también tu luz.



Ilustración 65 Acción: Alma herida muere

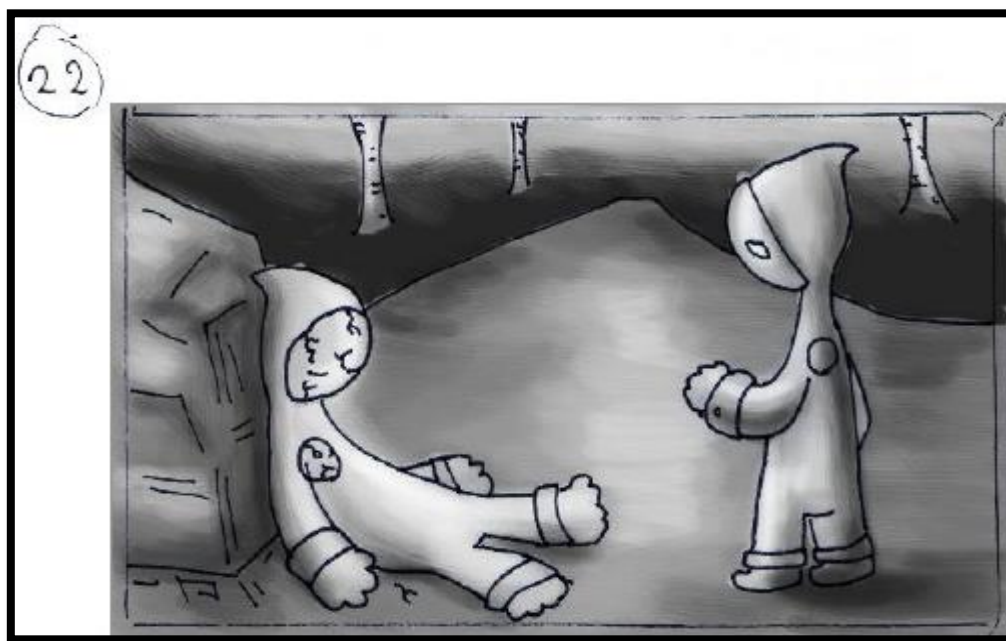


Ilustración 66 Acción: Alma se pone triste

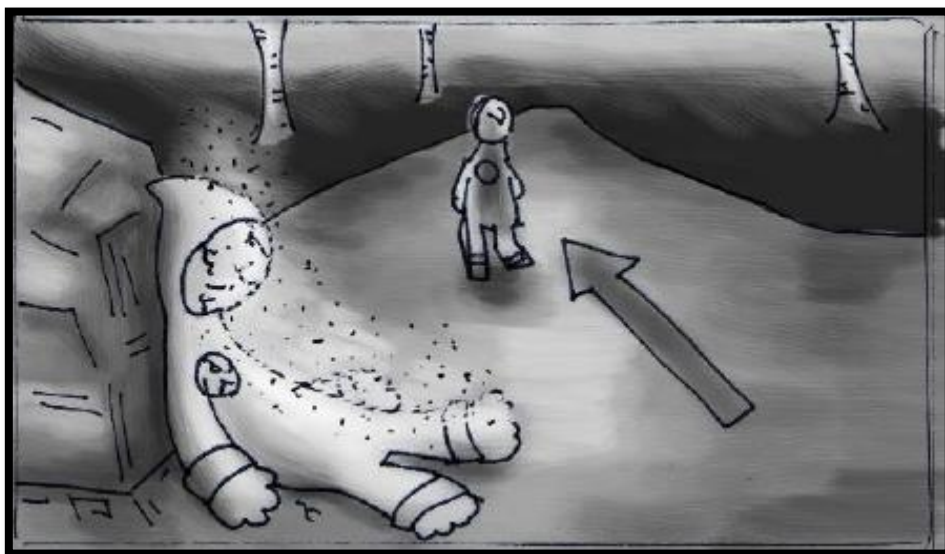


Ilustración 67 Acción: Alma muere, se desvanece, alma se va

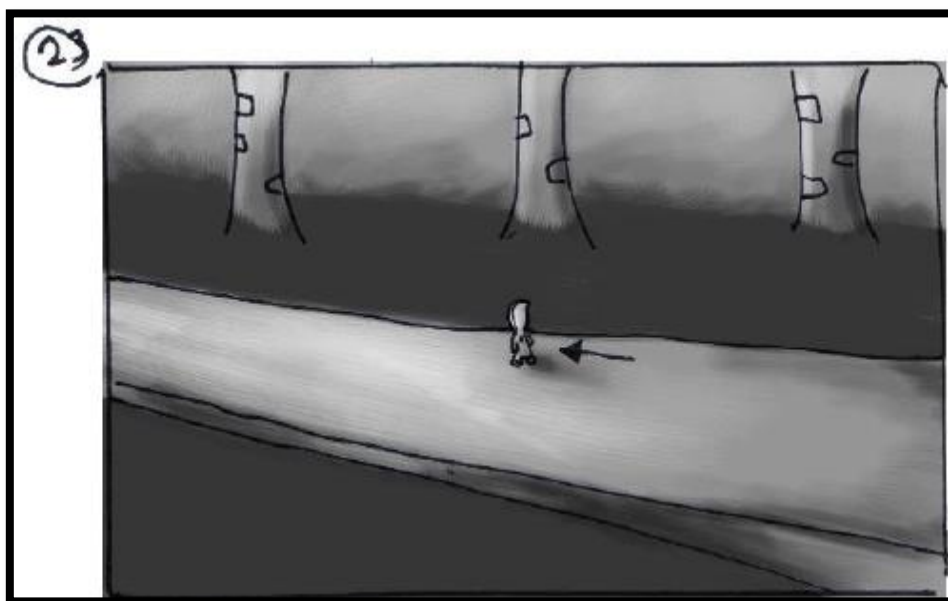


Ilustración 68 Acción: Alma camina por la plataforma

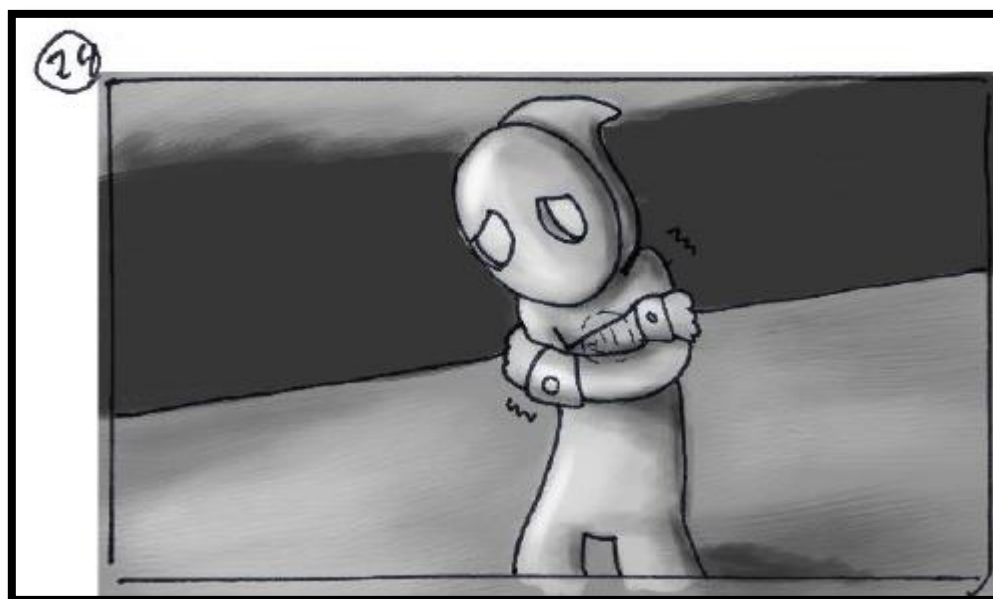


Ilustración 69 Acción: Alma tiene frío

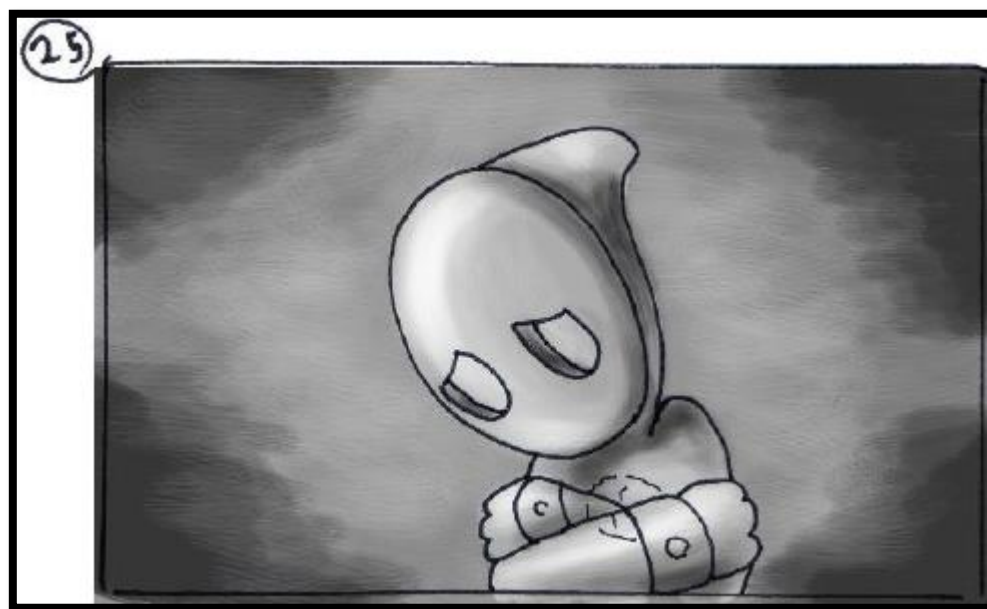


Ilustración 70 Acción: Alma está triste

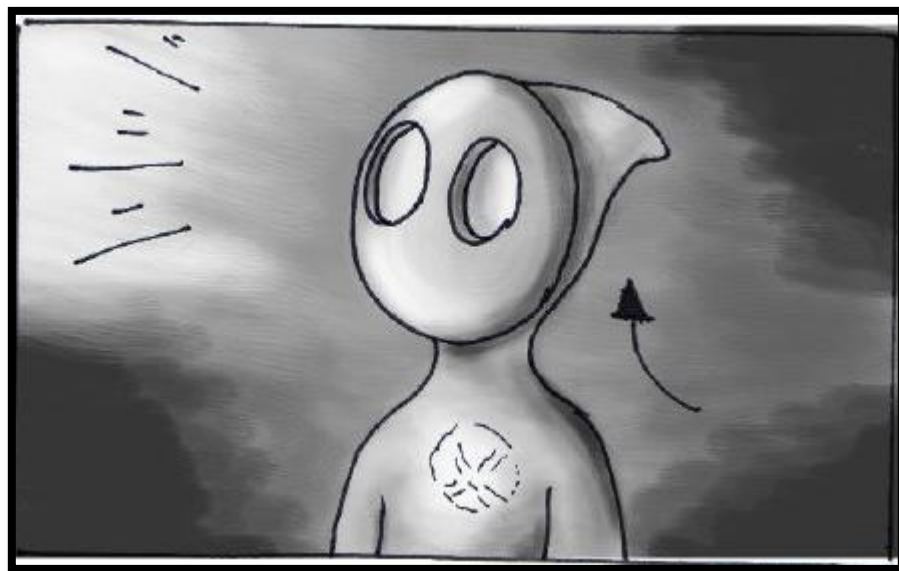


Ilustración 71 Acción: Luz aparece, Alma se asombra

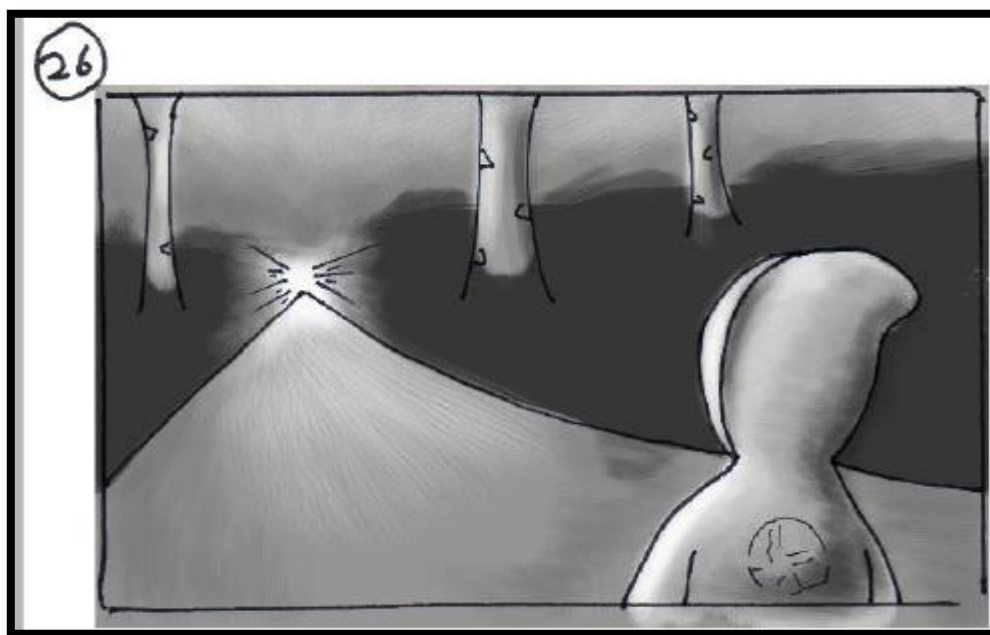


Ilustración 72 Acción: Luz al final del camino, Alma se acerca

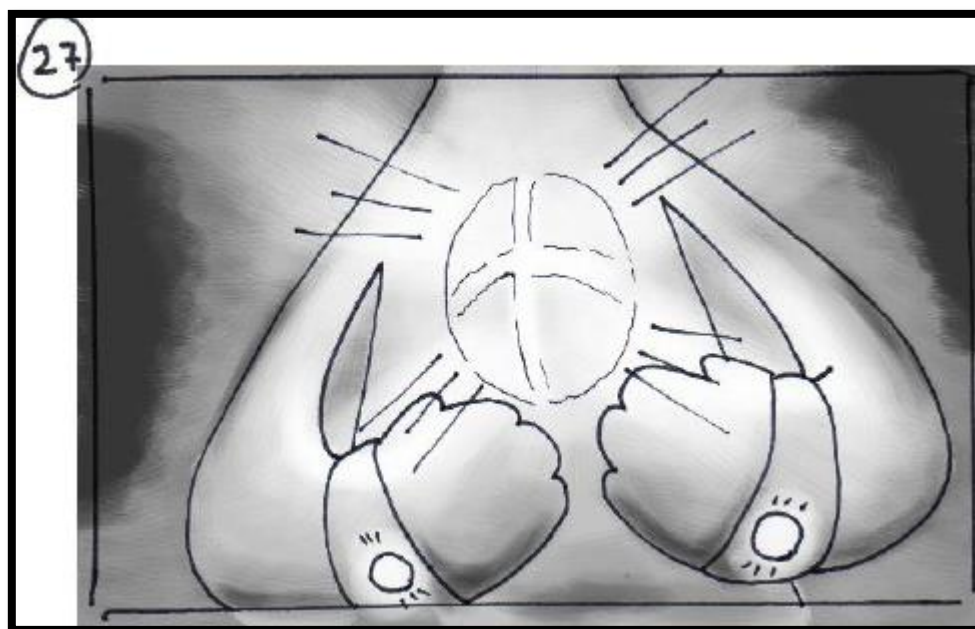


Ilustración 73 Acción: Núcleo del Alma se enciende

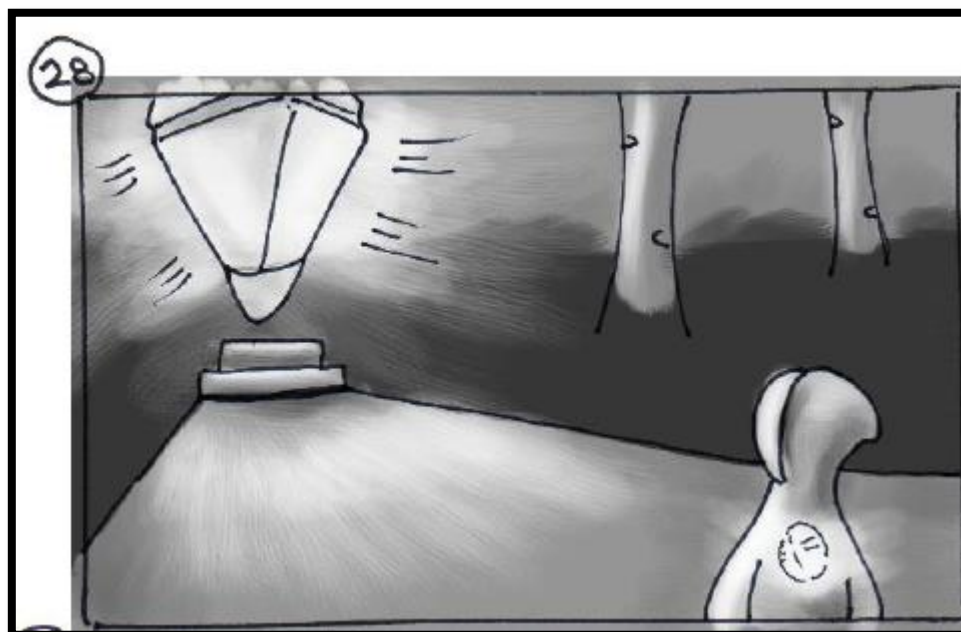


Ilustración 74 Alma se encuentran un gran cristal



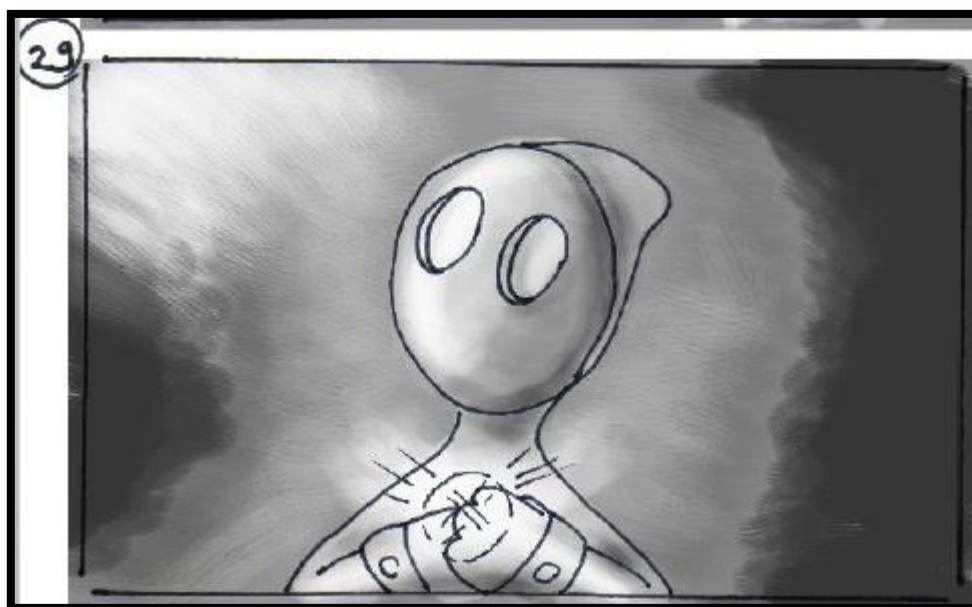


Ilustración 75 Acción: Alma siente calor

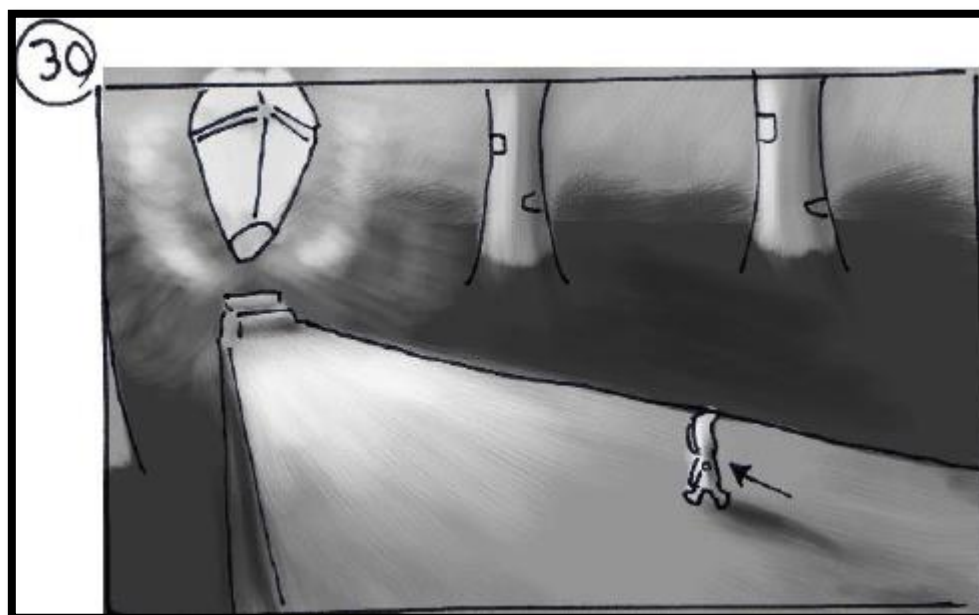


Ilustración 76 Acción: Alma camina hacia el cristal

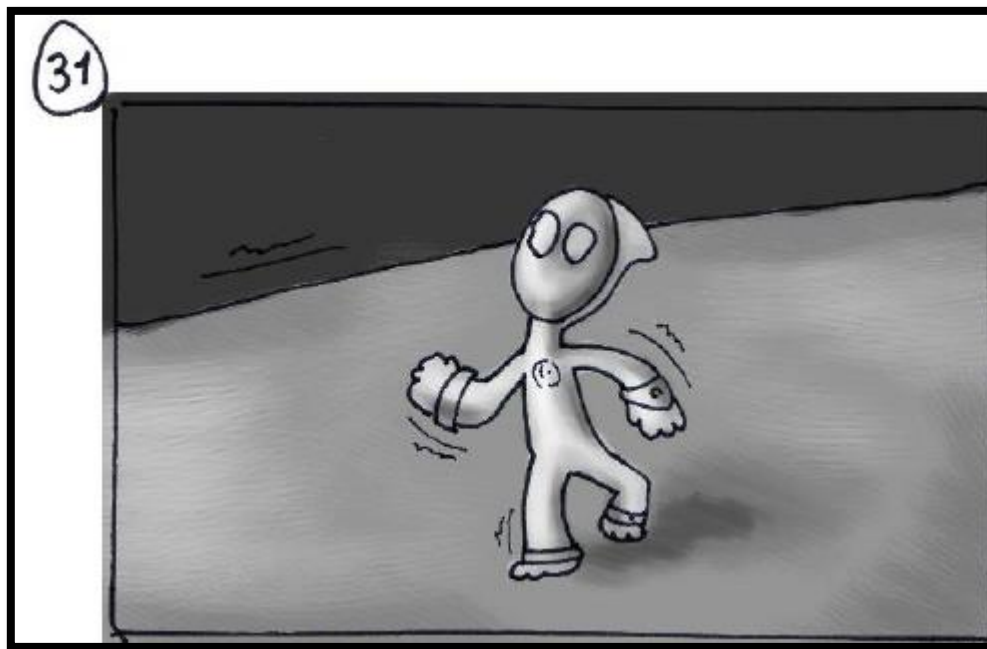


Ilustración 77 Acción: Tiembla la plataforma

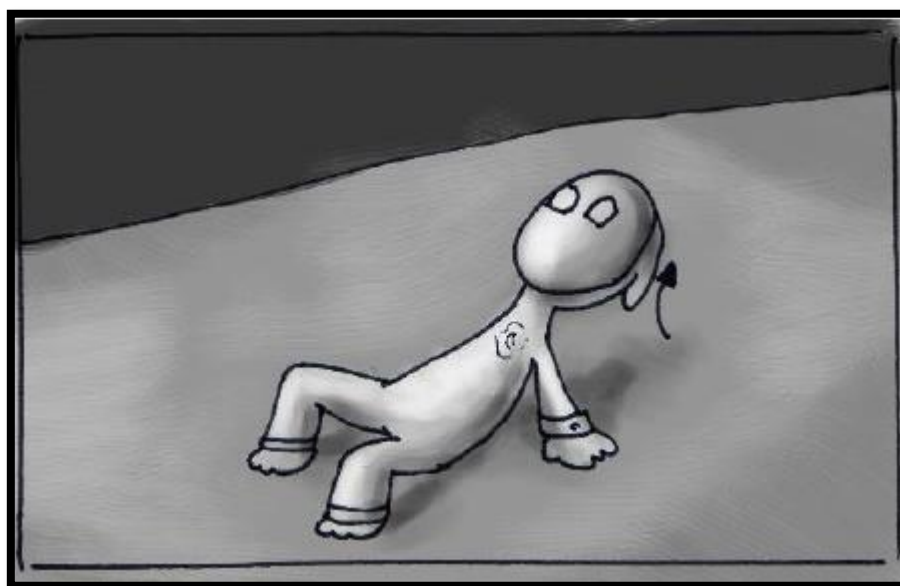


Ilustración 78 Acción: Alma cae y mira al cielo



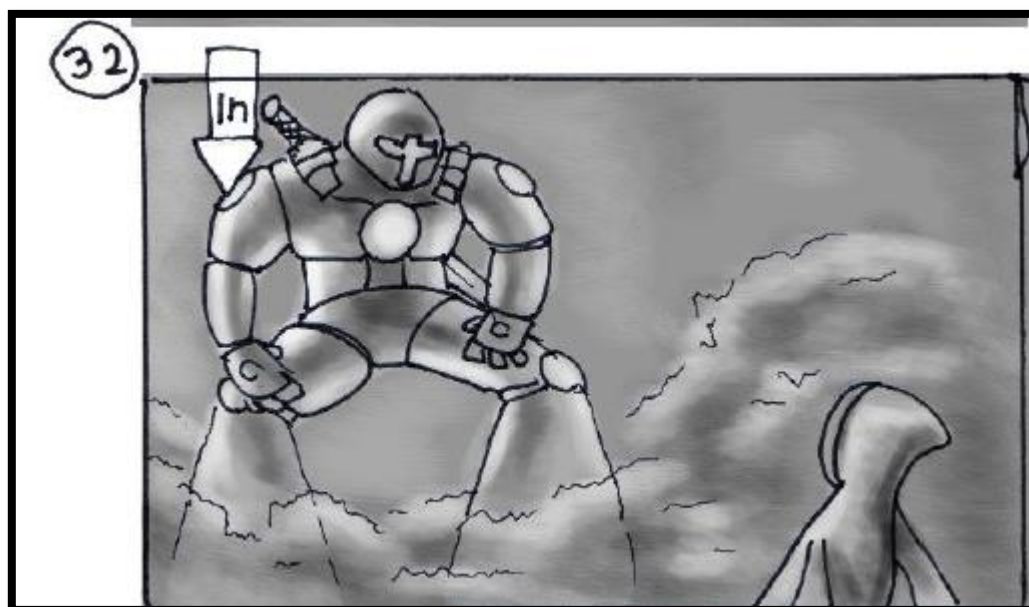


Ilustración 79 Acción: Gigante cae del cielo

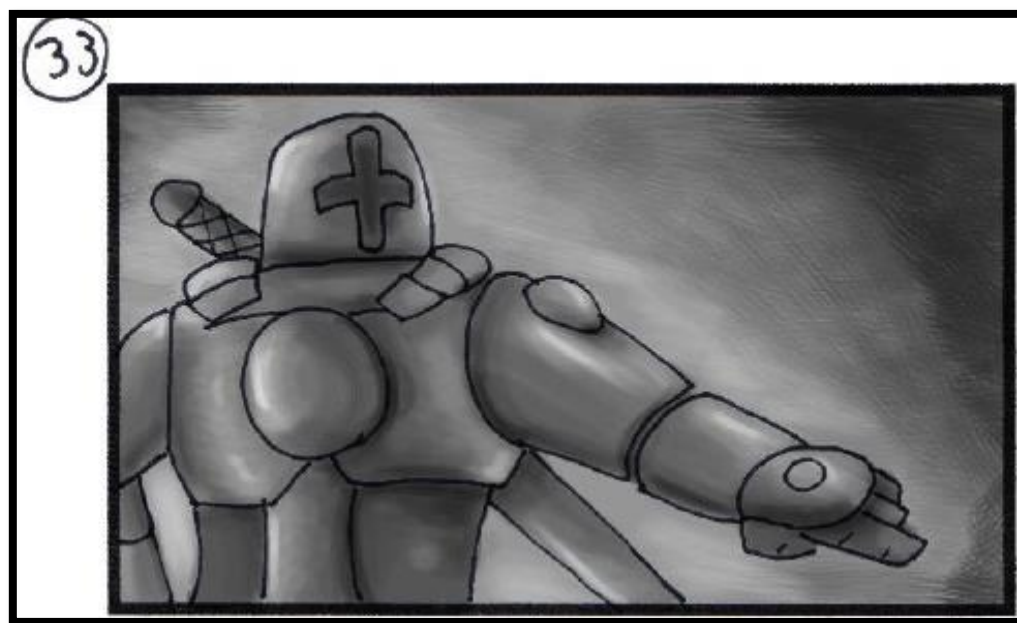


Ilustración 80 Acción: Gigante señala al Alma y habla

**Diálogo:** Gigante: ¿Tú pequeño te crees capaz de conseguir tu luz?, primero la fuerza debe ser revelada, uno vive y otro muere, el digno es quién consigue soluciones; y el que tiene solución, conseguirá eso que tanto desea.

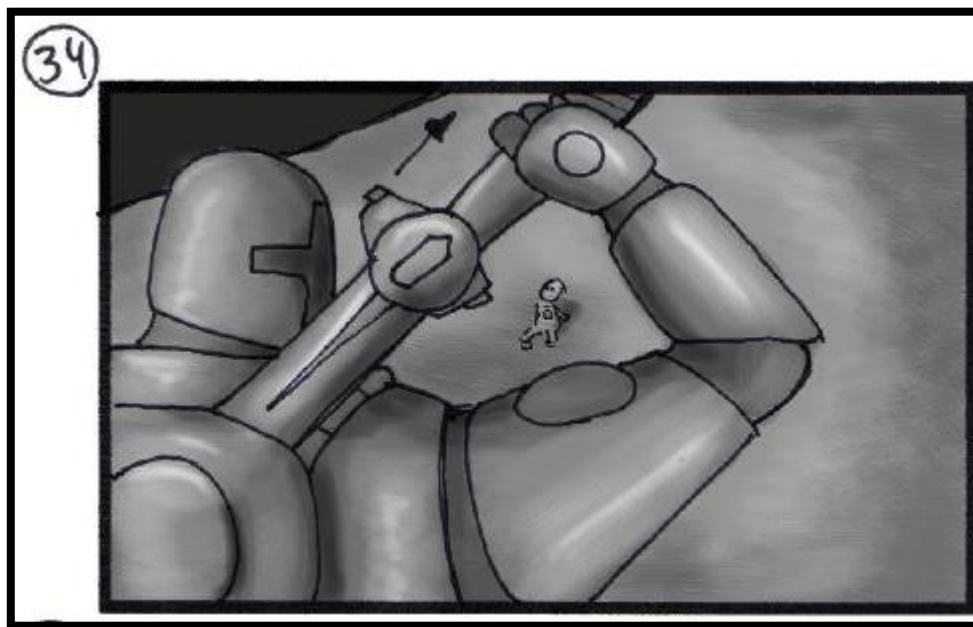


Ilustración 81 Acción: Gigante saca una espada

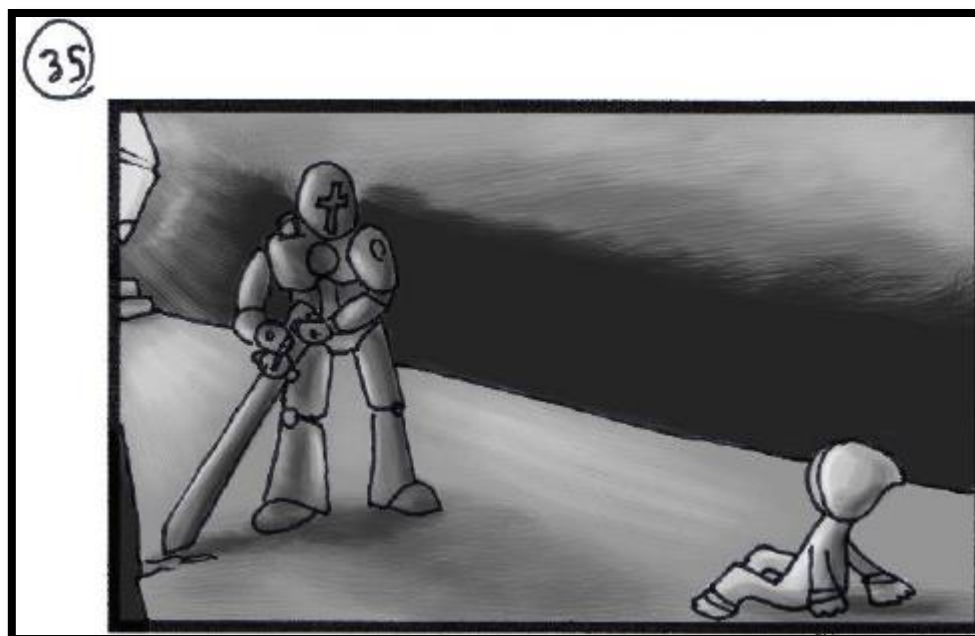


Ilustración 82 Acción: Gigante golpea el suelo y mueve la espada

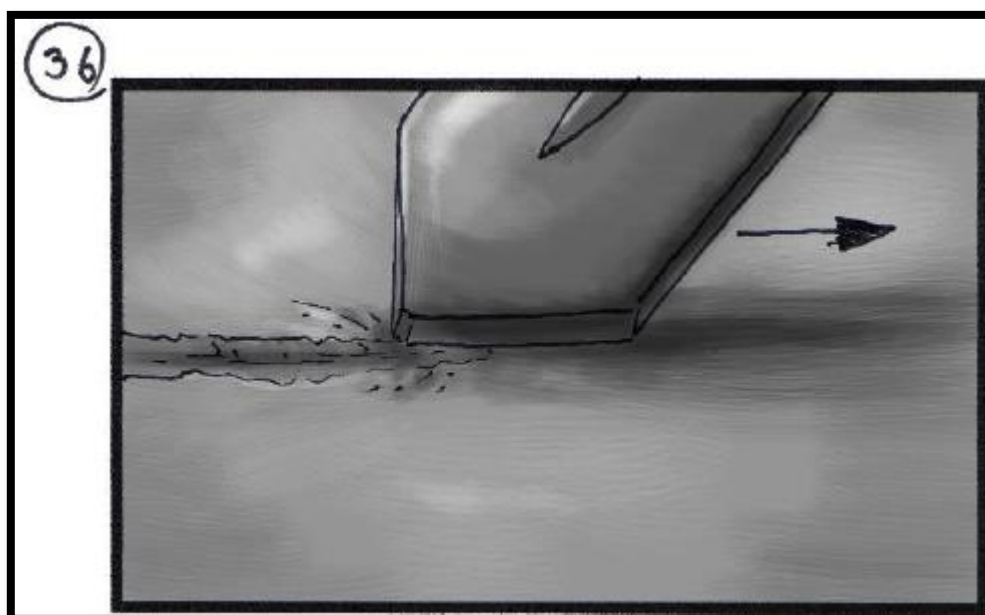


Ilustración 83 Acción: Gigante traza una línea en el suelo

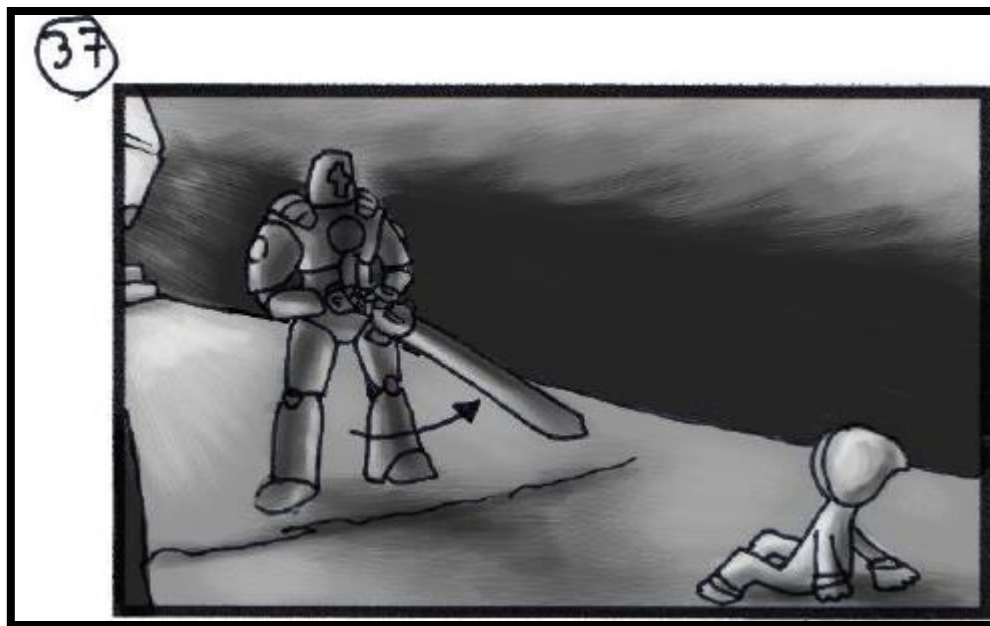


Ilustración 84 Acción: Gigante traza una línea delante de él

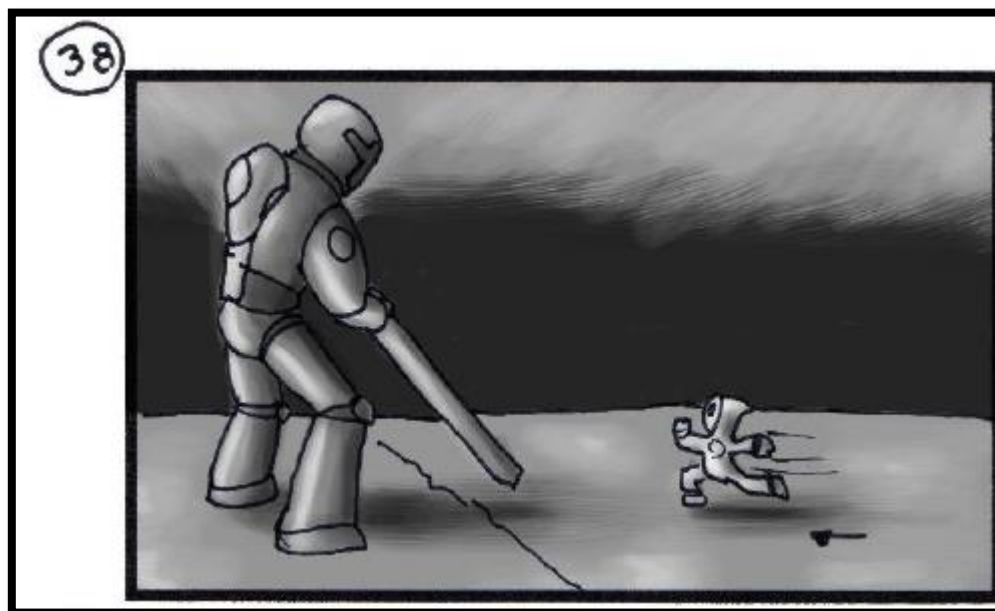


Ilustración 85 Acción: Alma corre hacia el Gigante

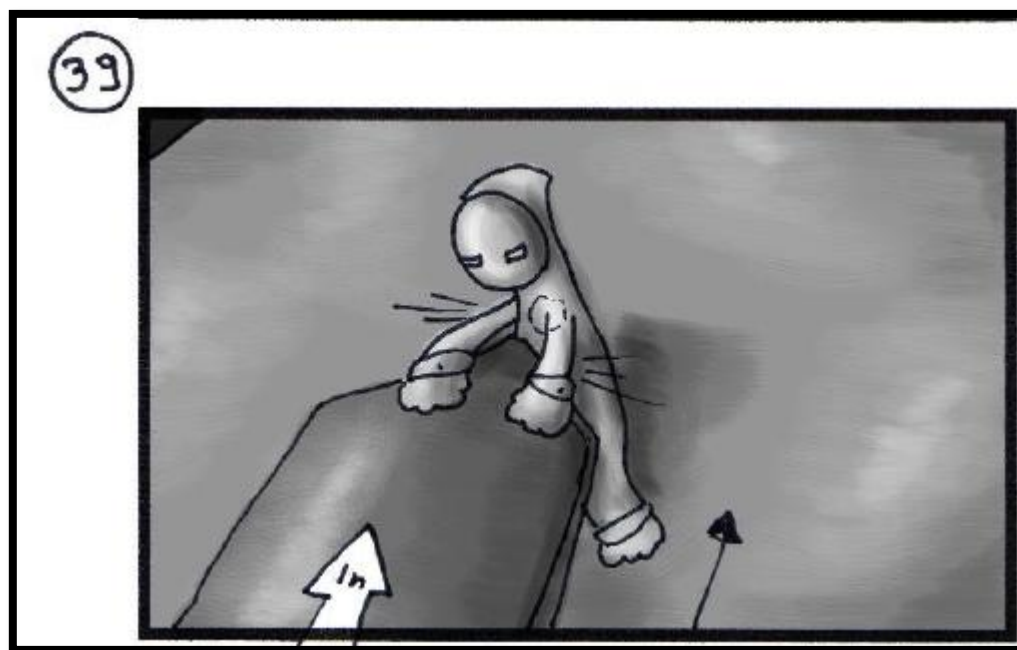


Ilustración 86 Acción: Gigante golpea a Alma

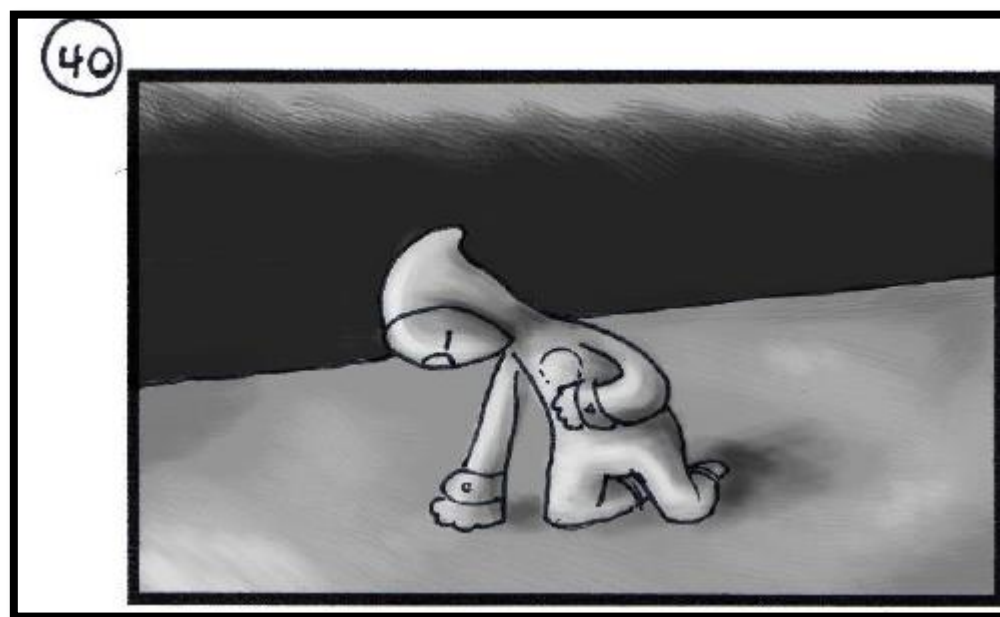


Ilustración 87 Acción: Alma cae

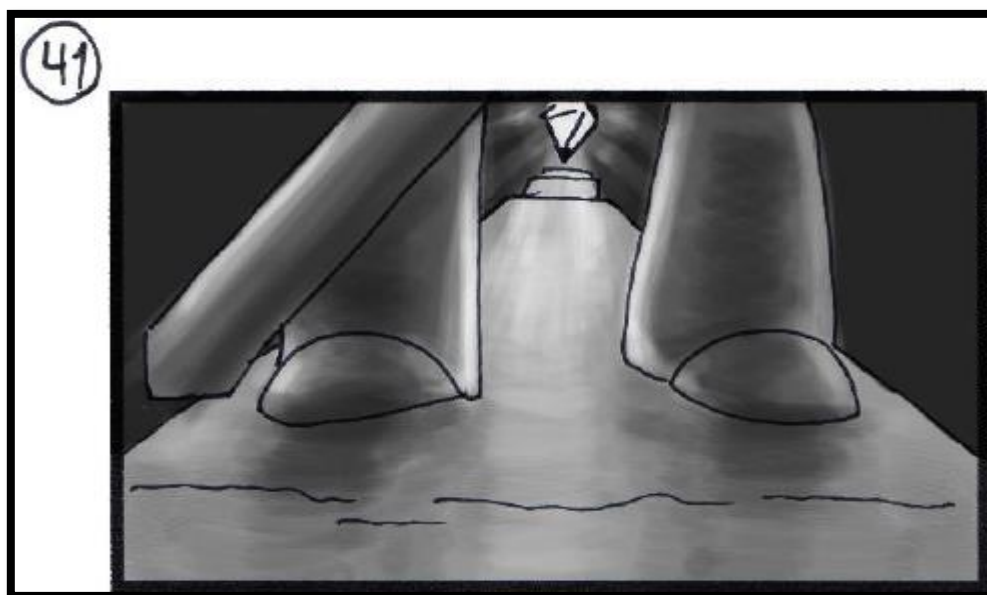


Ilustración 88 Acción: Alma mira al cristal

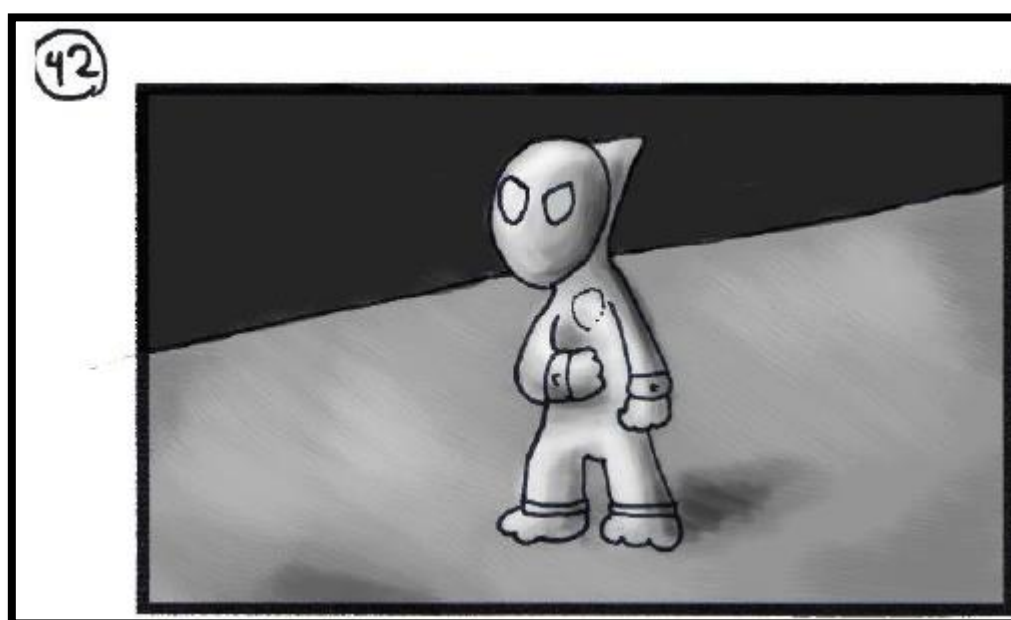


Ilustración 89 Acción: Alma se levanta



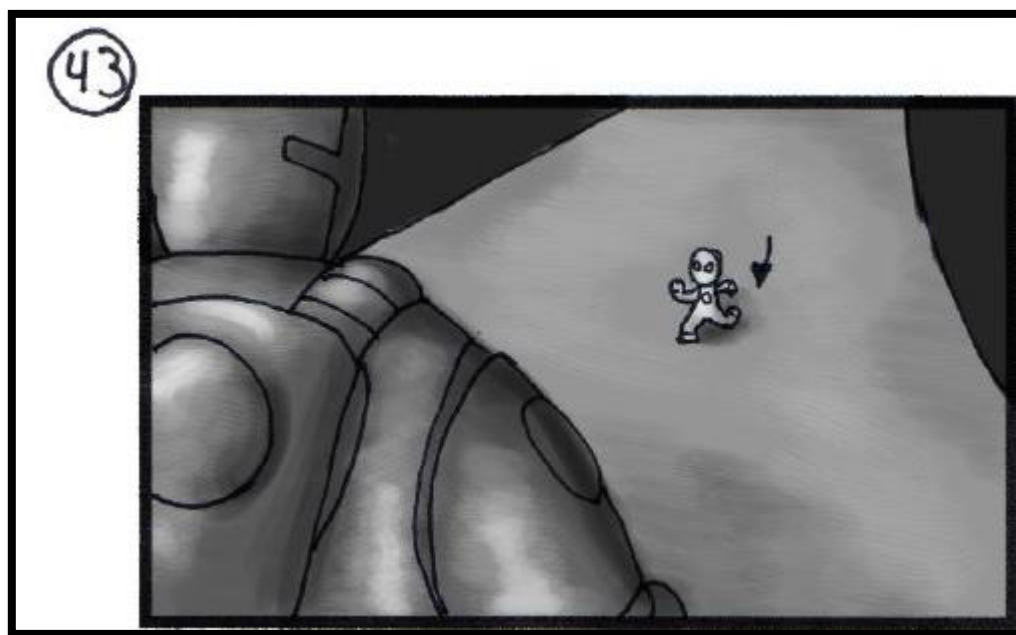


Ilustración 90 Acción: Alma corre

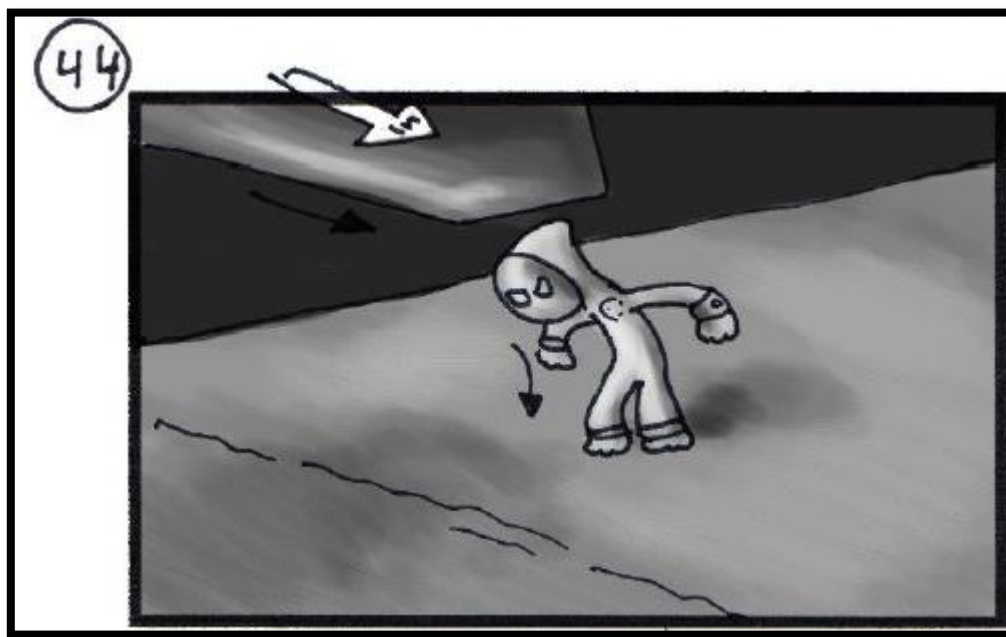


Ilustración 91 Acción: Alma esquiva el golpe



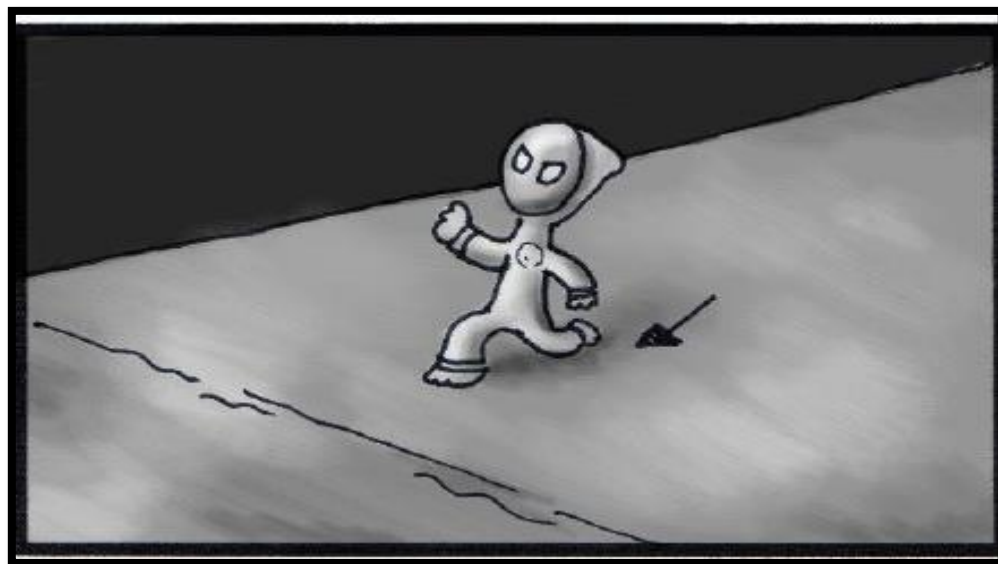


Ilustración 92 Acción: Alma corre

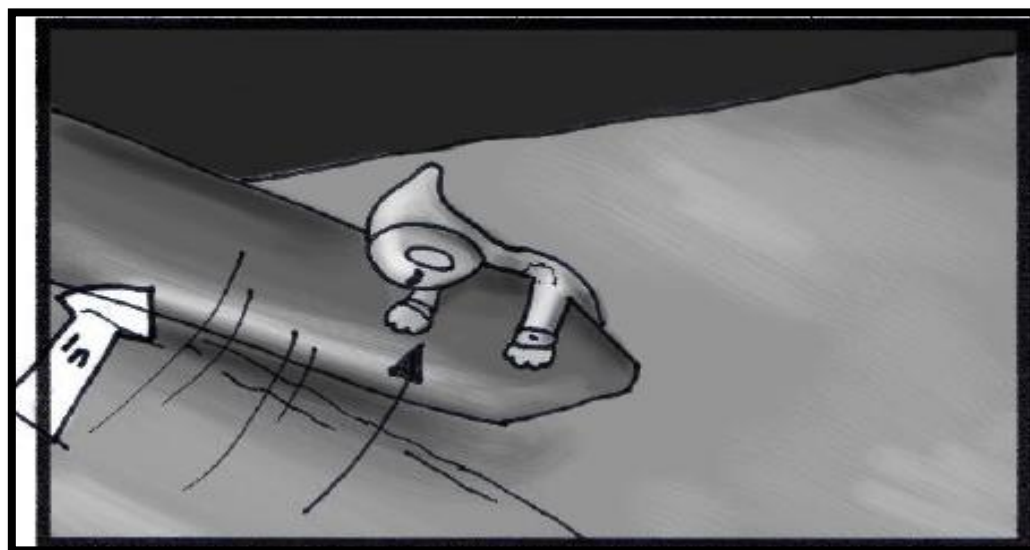


Ilustración 93 Acción: Gigante golpea duro

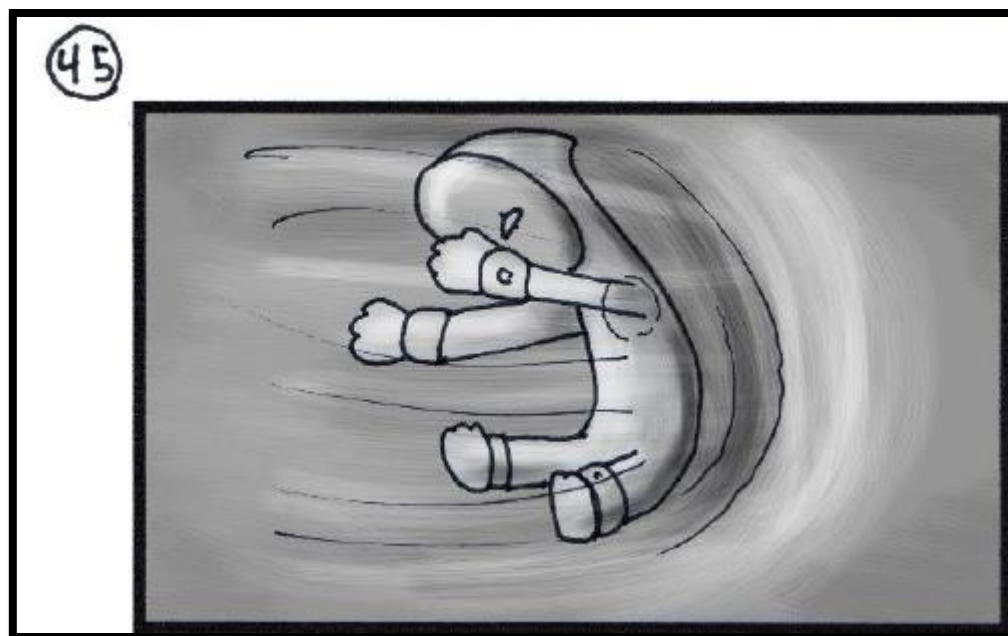


Ilustración 94 Acción: Alma sale volando

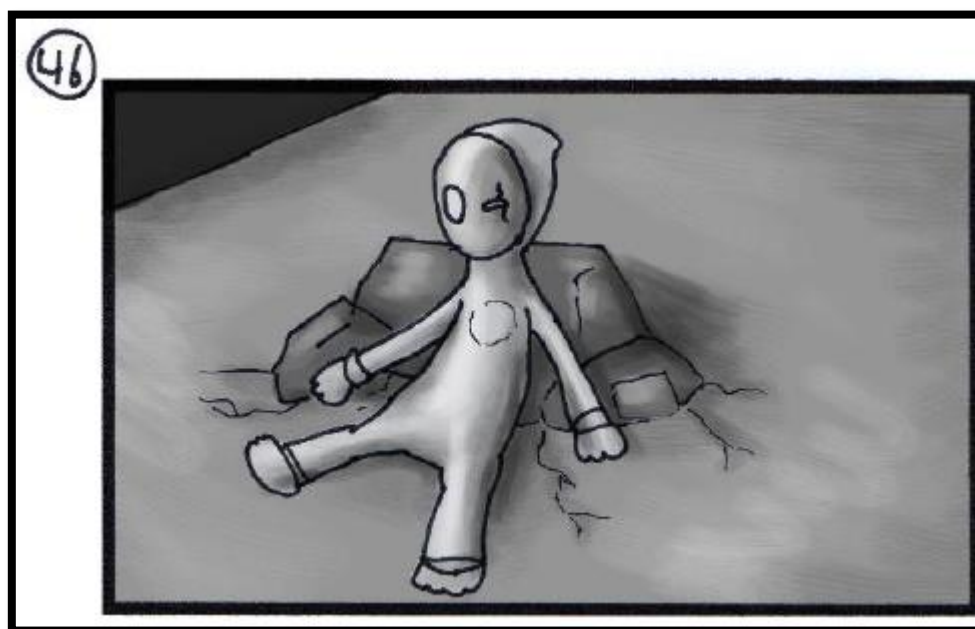


Ilustración 95 Acción: Alma se golpea fuerte y se rompe la máscara

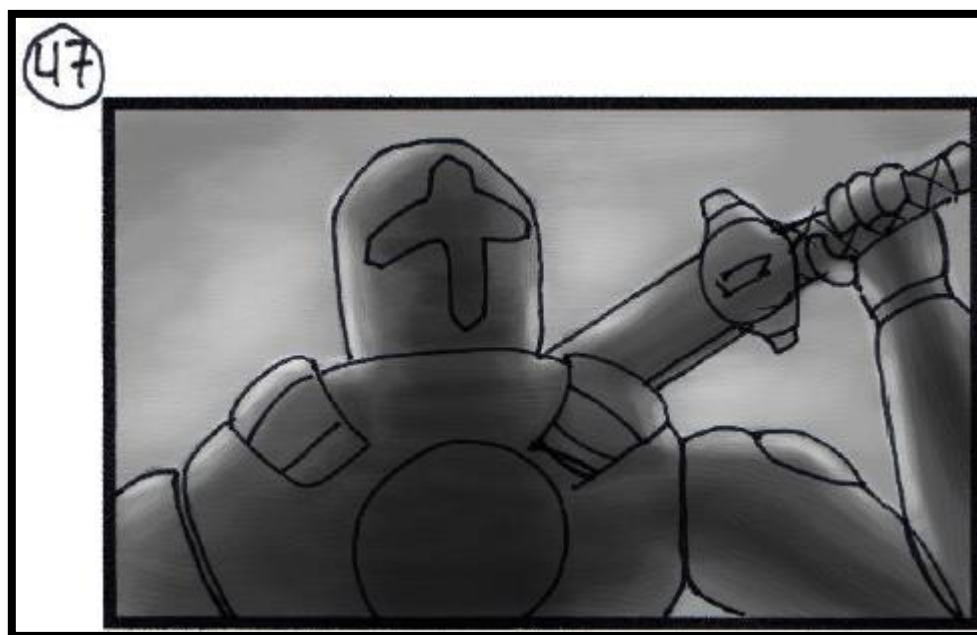


Ilustración 96 Acción: Gigante mira a Alma

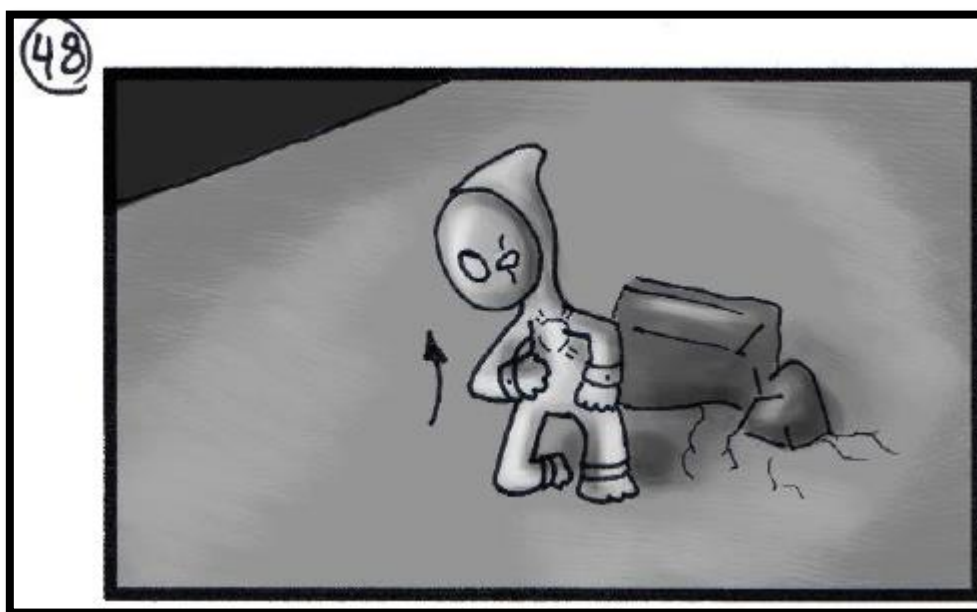


Ilustración 97 Acción: Alma se levanta

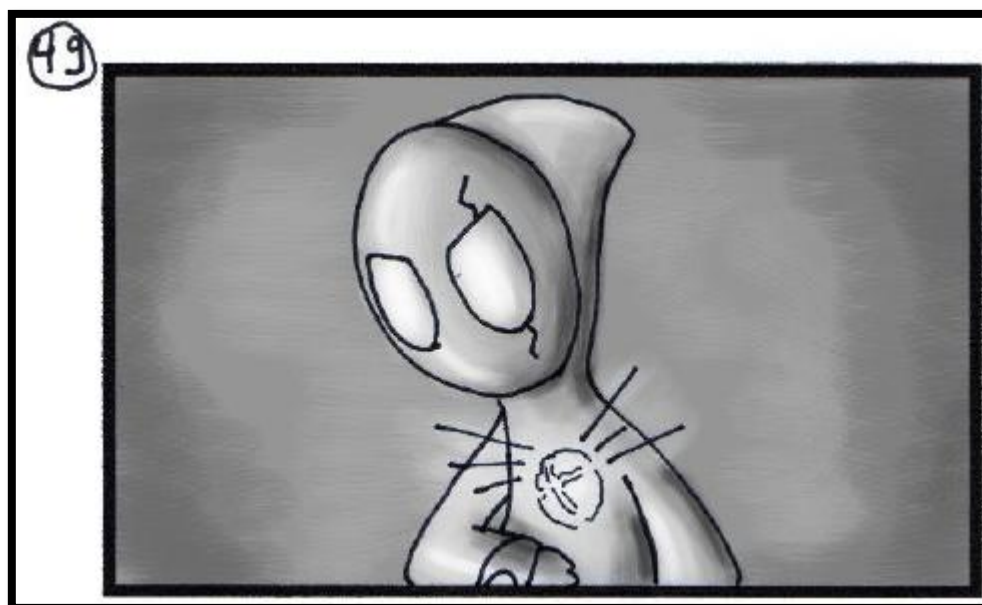


Ilustración 98 Acción: Alma se enoja y el núcleo brilla

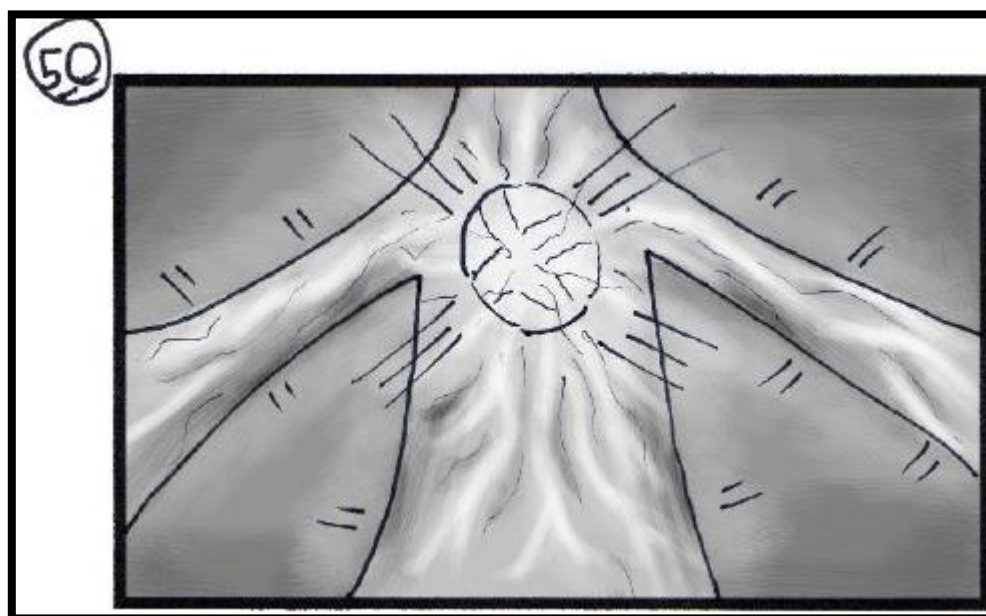


Ilustración 99 Acción: Núcleo da energía al Alma

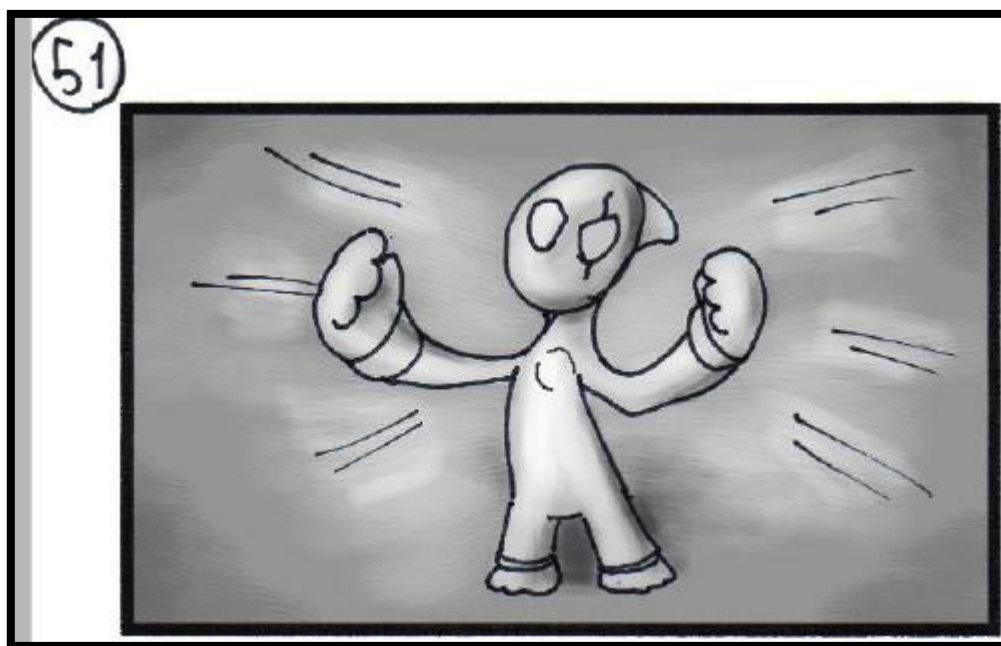


Ilustración 100 Acción: Alma grita y recupera su fuerza

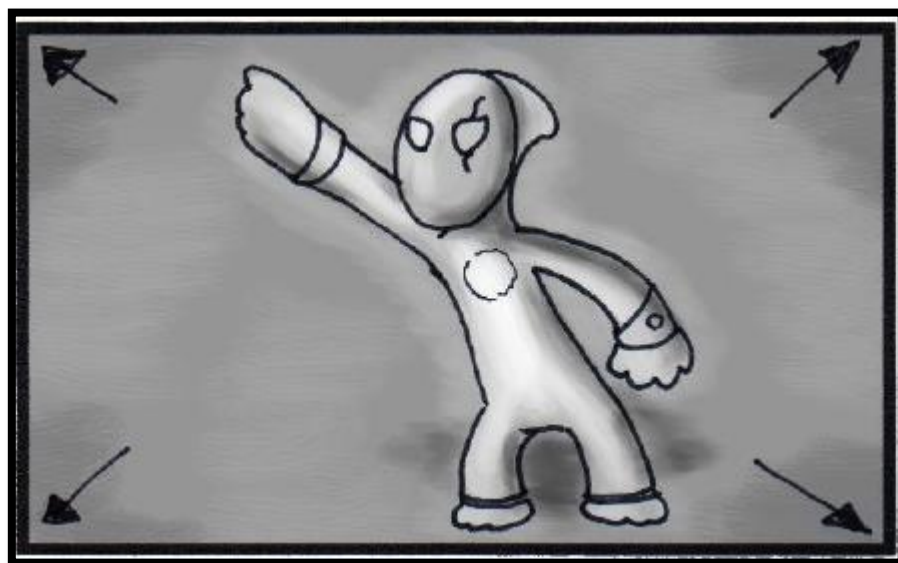


Ilustración 101 Acción: Alma enojado mira al Gigante



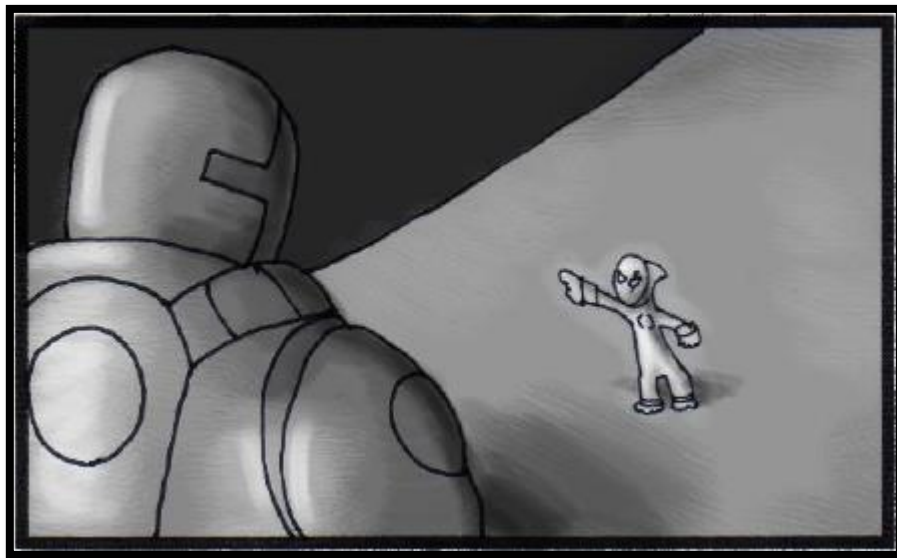


Ilustración 102 Acción: Alma señala al Gigante

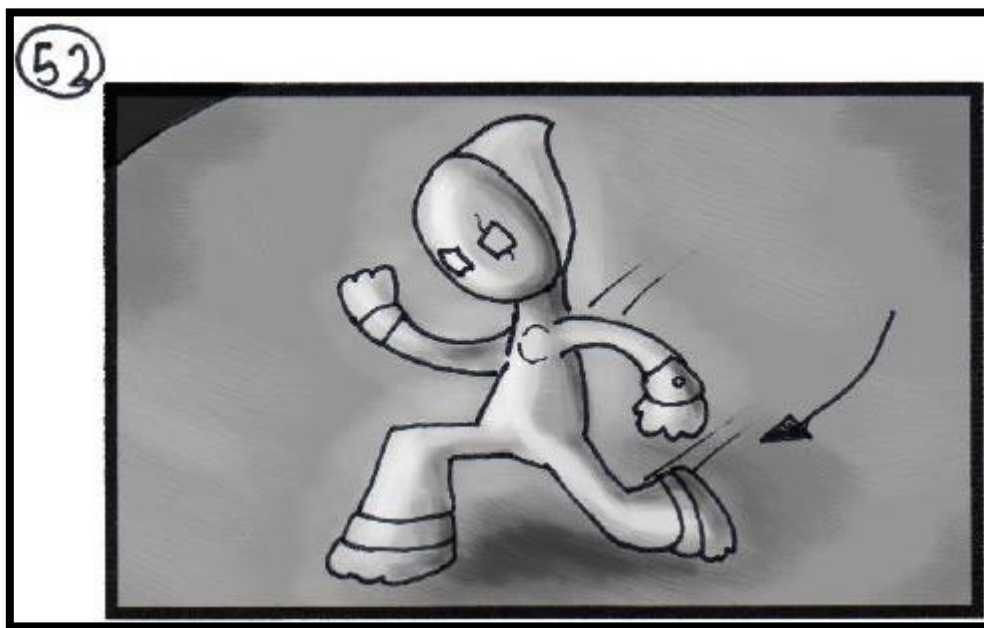


Ilustración 103 Acción: Alma Corre

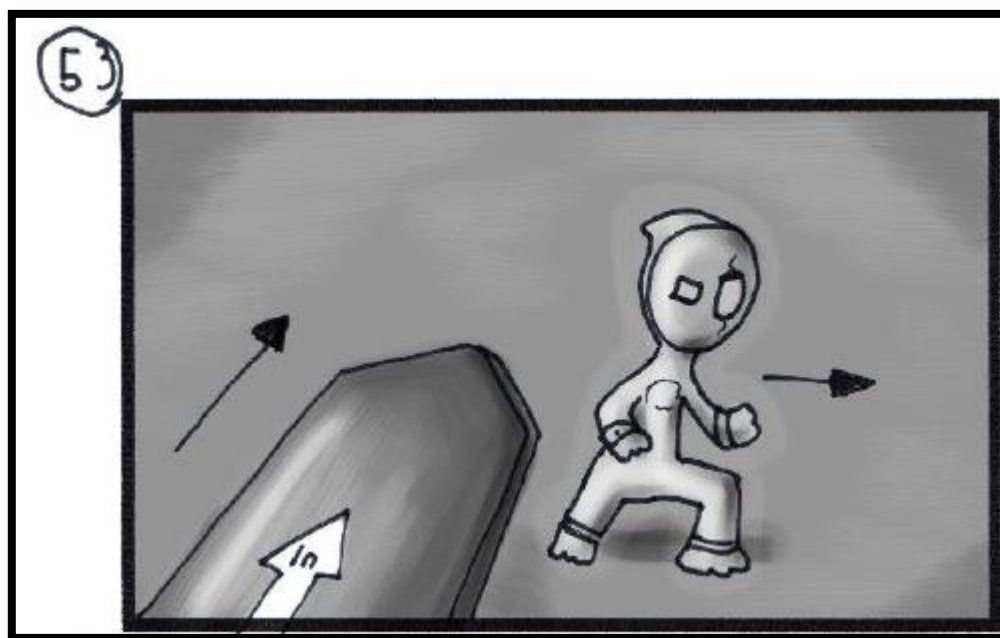


Ilustración 104 Acción: Alma evade golpe

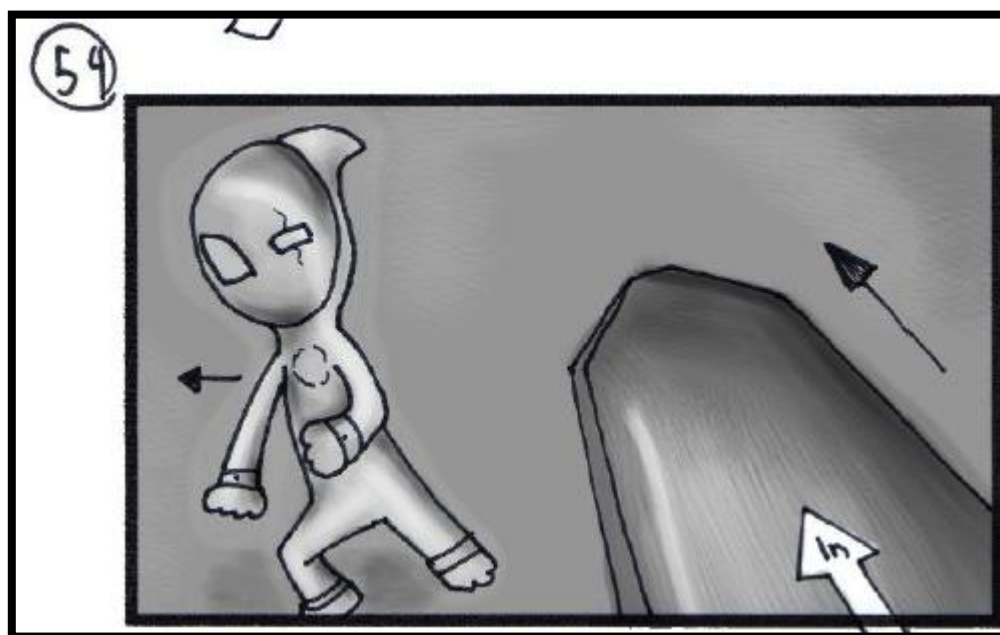


Ilustración 105 Acción: Alma esquiva golpe



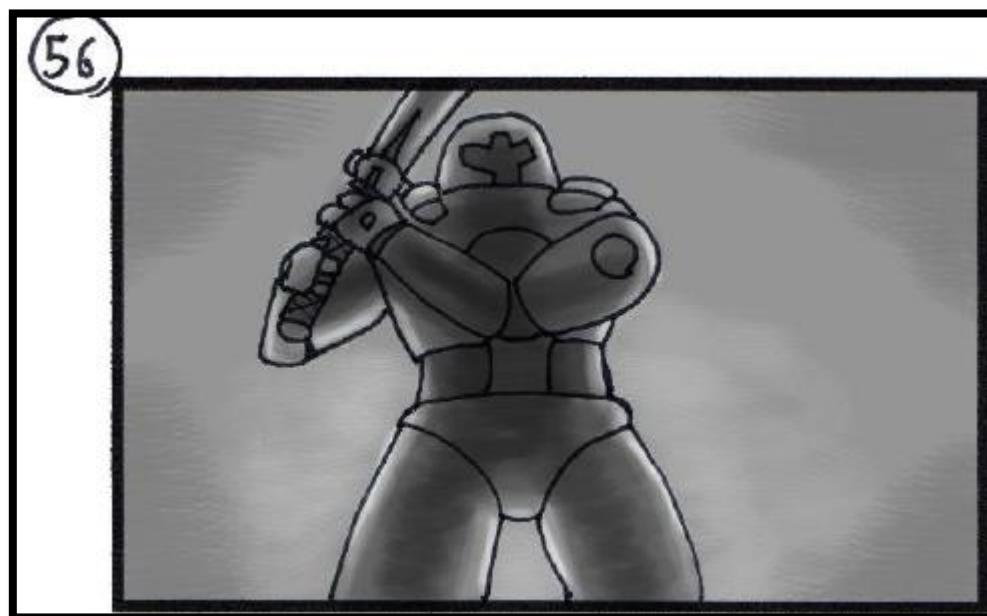
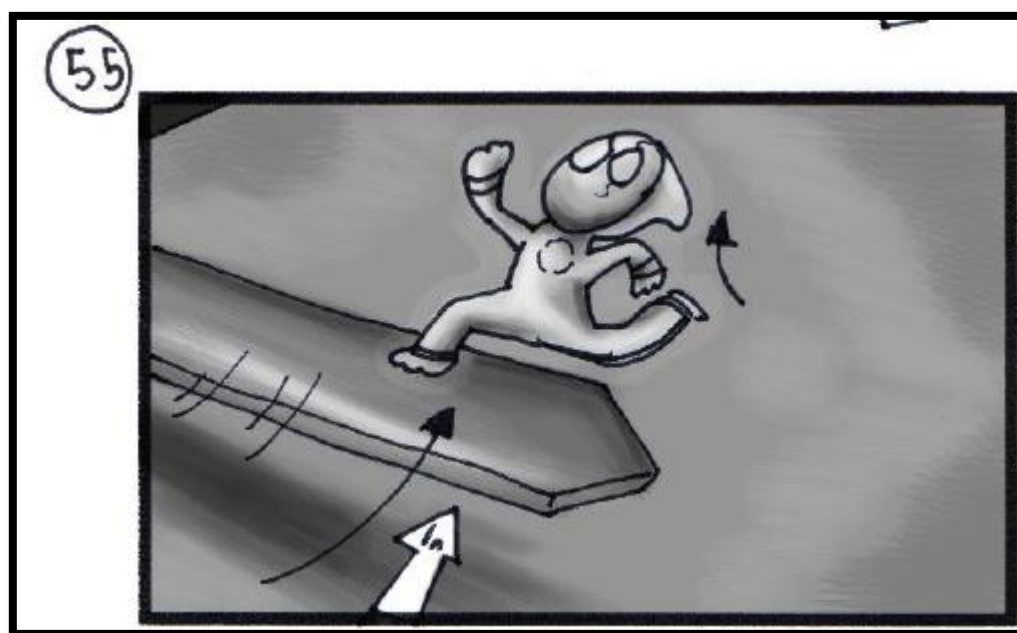


Ilustración 106 Acción: Gigante se prepara para golpear

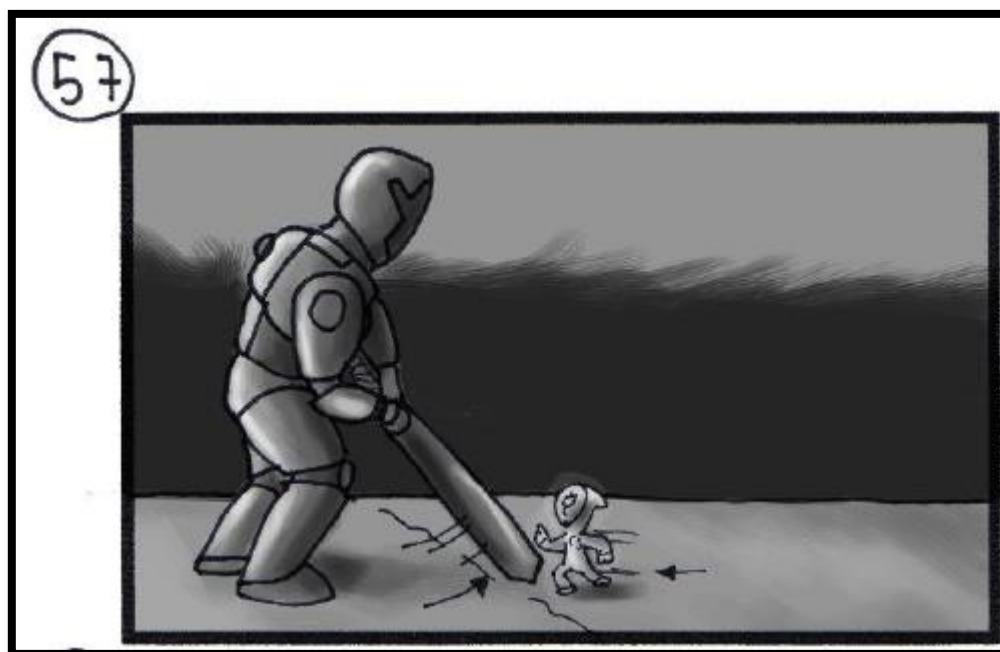


Ilustración 107 Acción: Alma corre y Gigante golpea

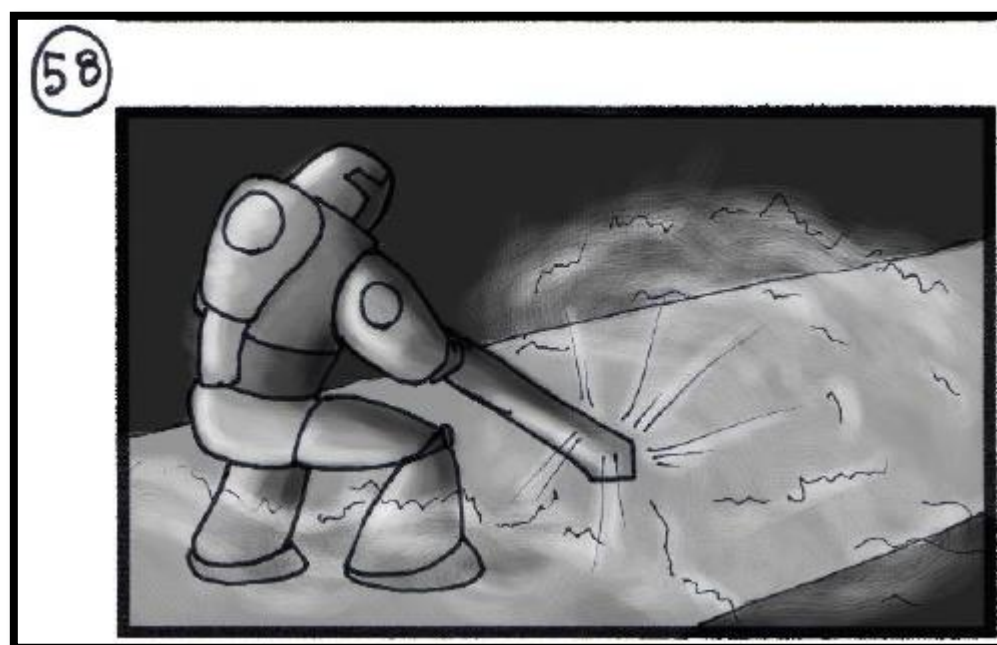


Ilustración 108 Acción: Onda de golpe aparece

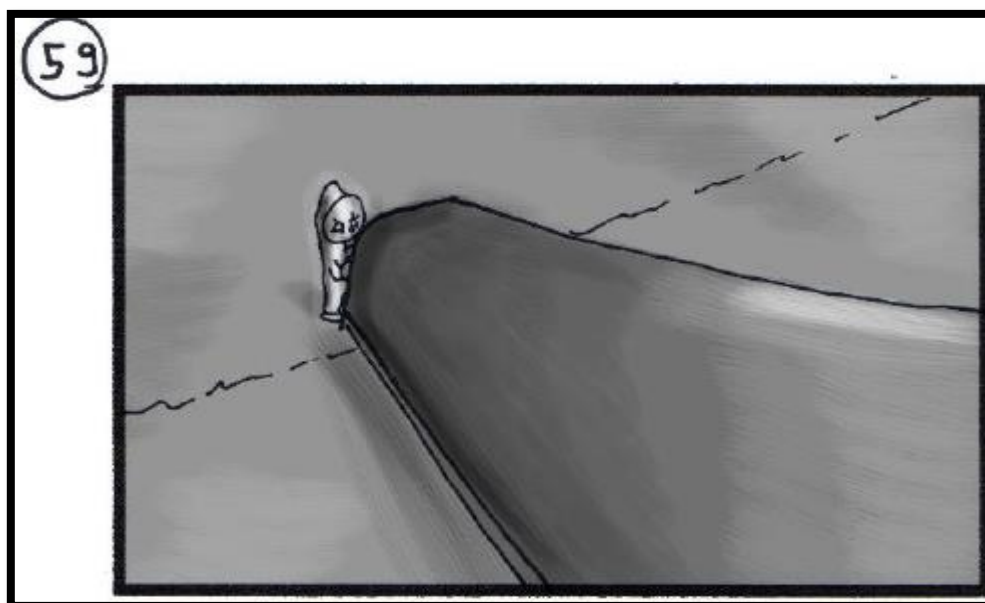


Ilustración 109 Acción: Alma detiene el golpe

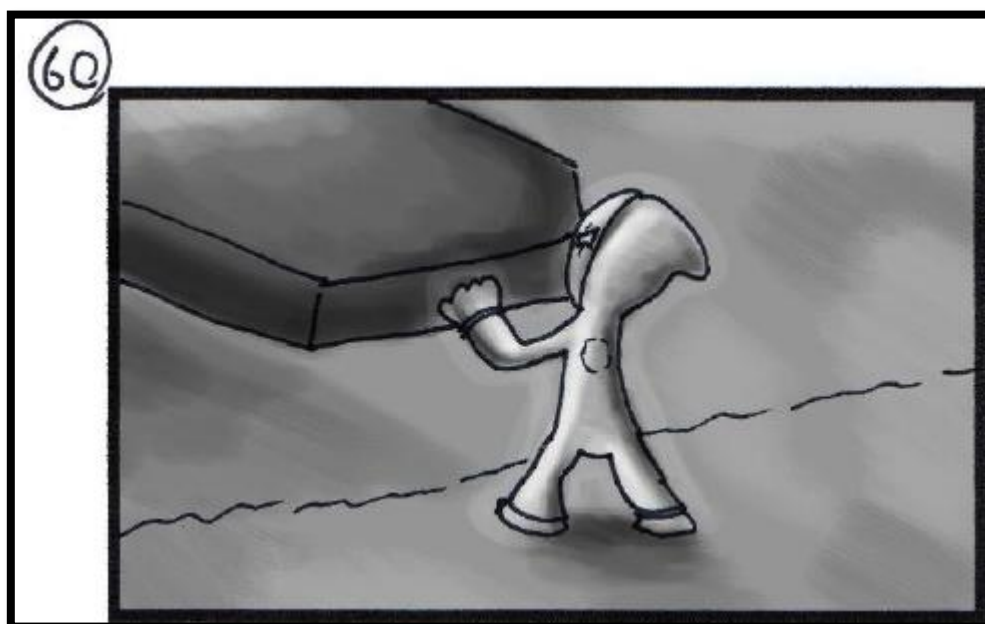


Ilustración 110 Acción: Alma sostiene el arma

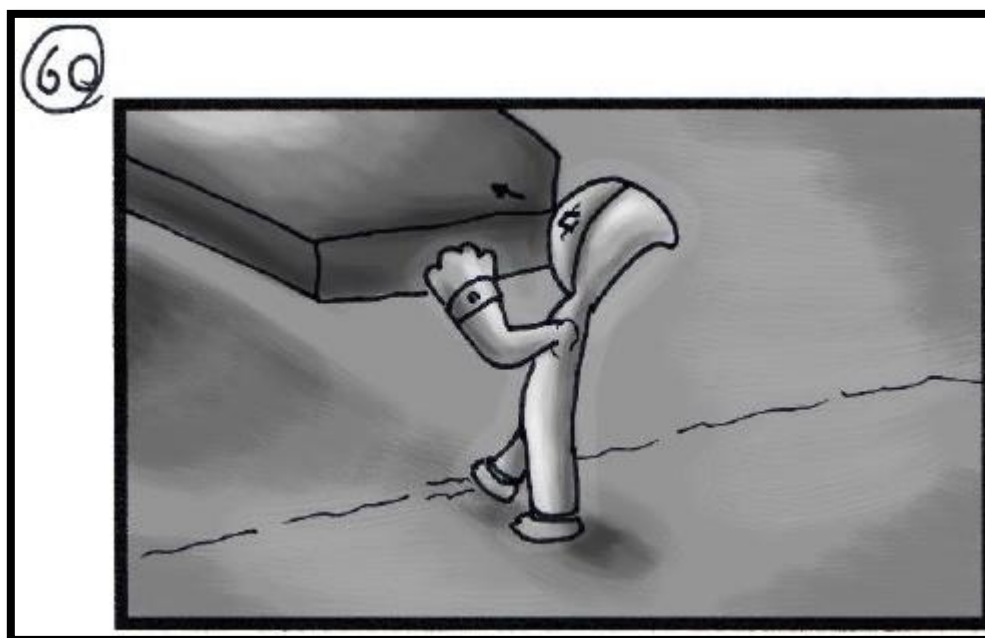


Ilustración 111 Acción: Alma comienza a empujar

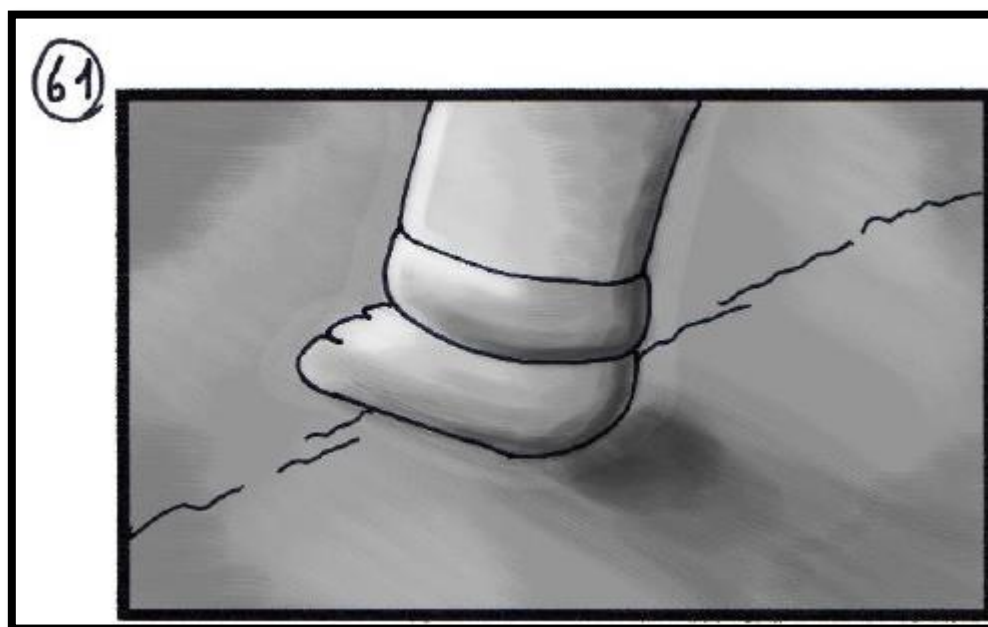


Ilustración 112 Acción: Alma pisa línea del suelo

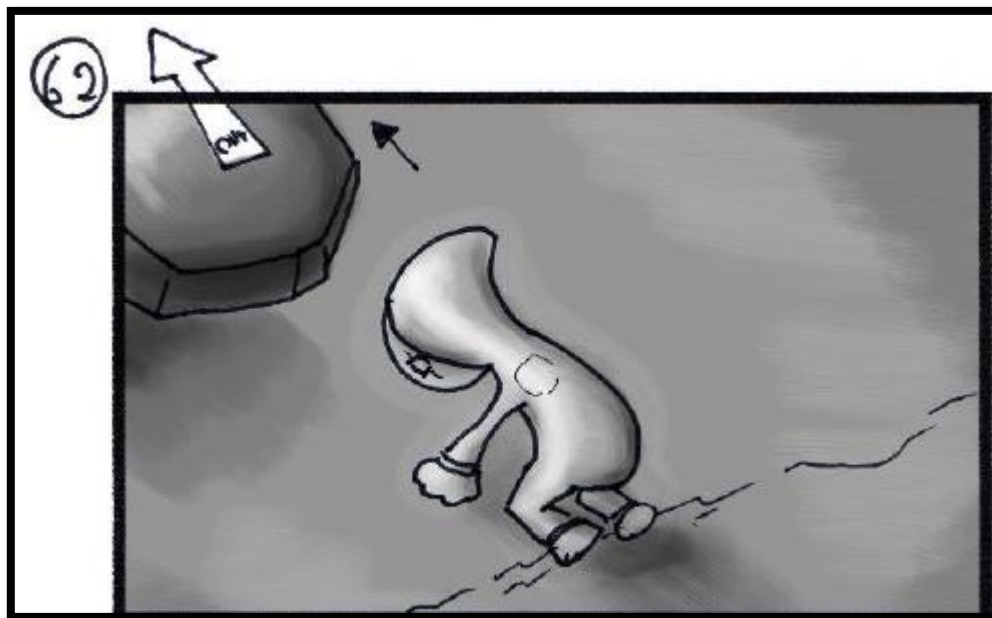


Ilustración 113 Acción: Alma cae del cansancio, Gigante retira su espada

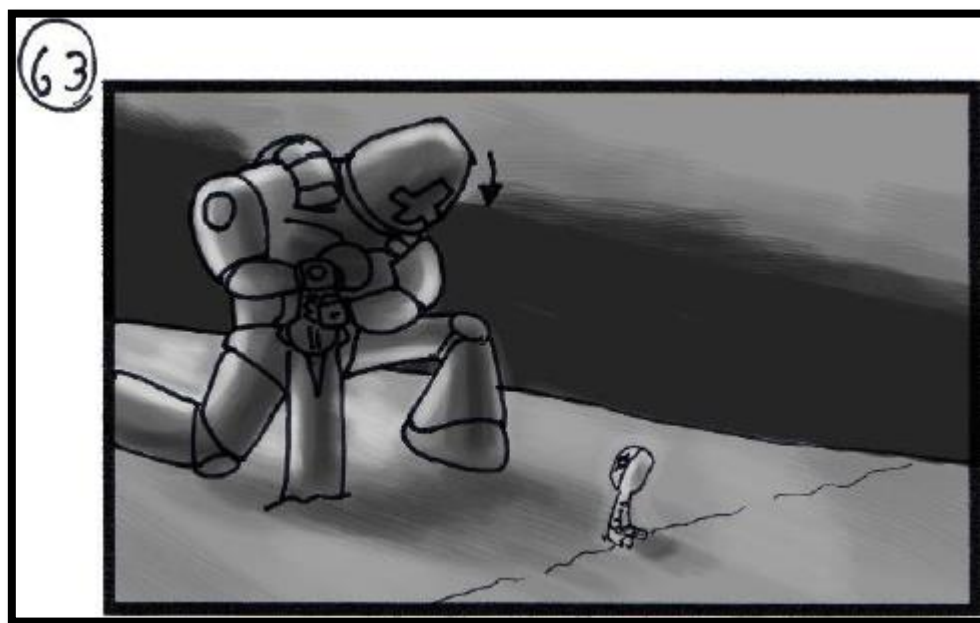


Ilustración 114 Acción: Gigante se arrodilla

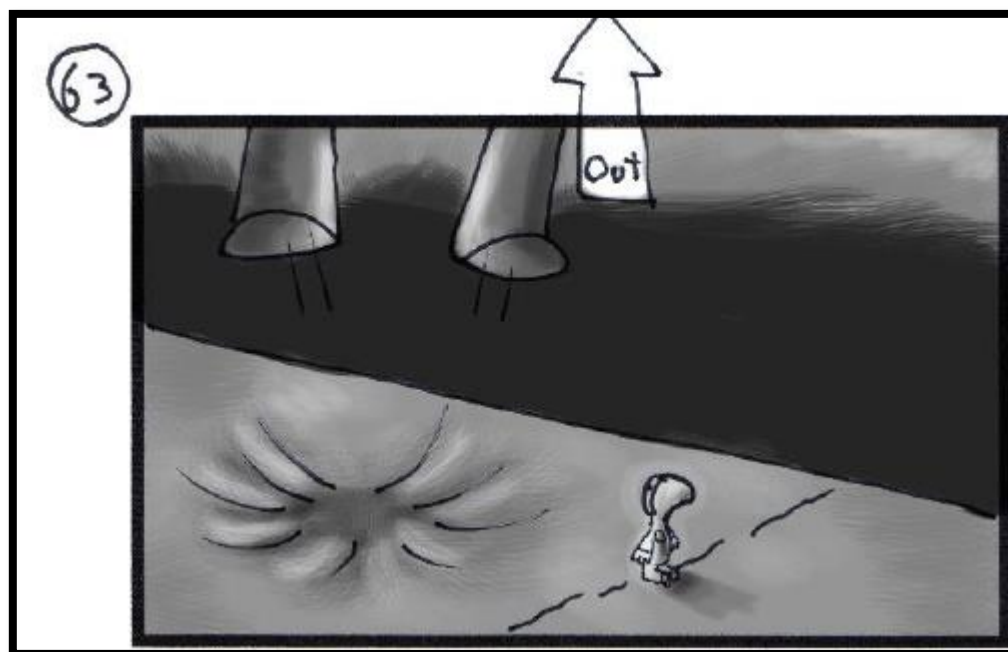


Ilustración 115 Acción: Gigante salta al cielo

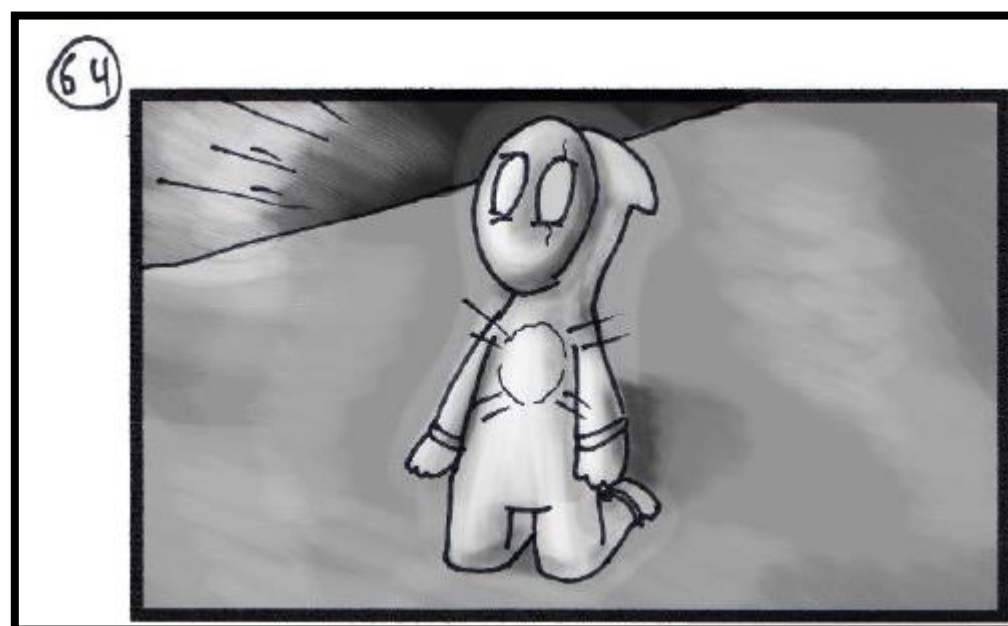


Ilustración 116 Acción: Alma se pone feliz



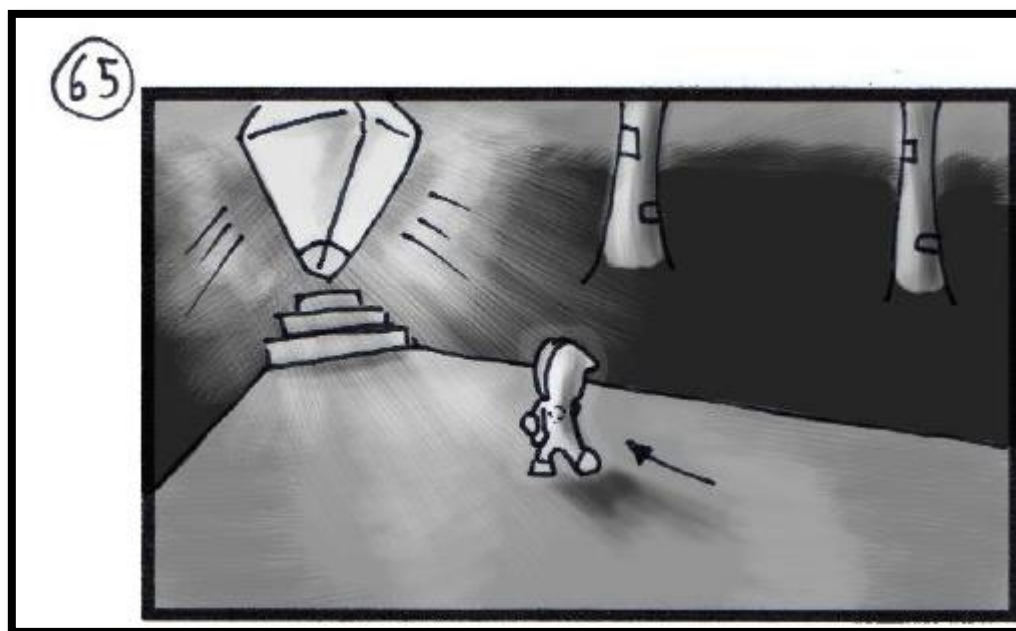


Ilustración 117 Acción: Alma camina al cristal

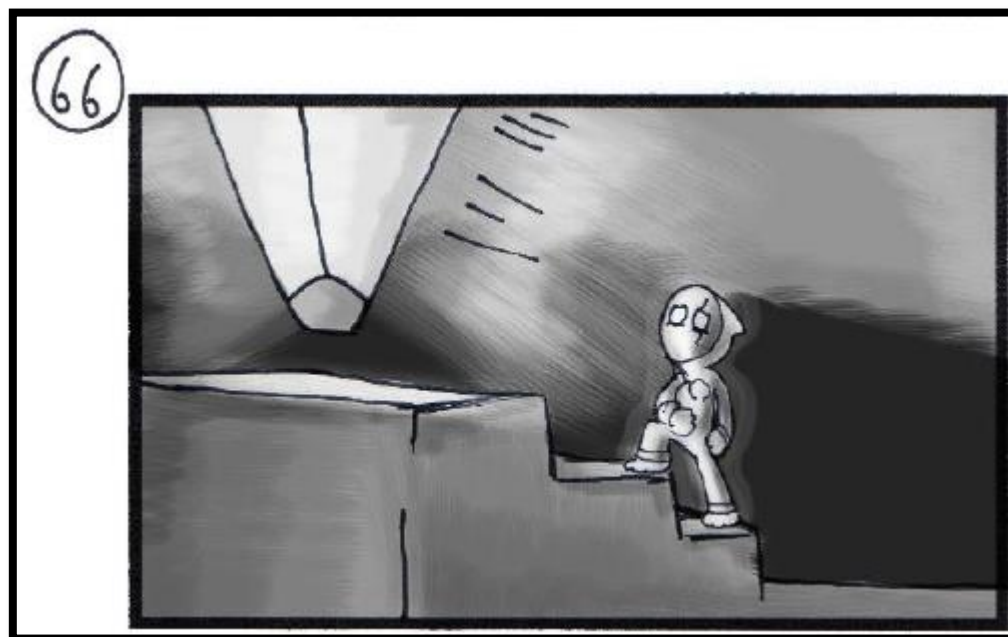


Ilustración 118 Acción: Alma sube las escaleras



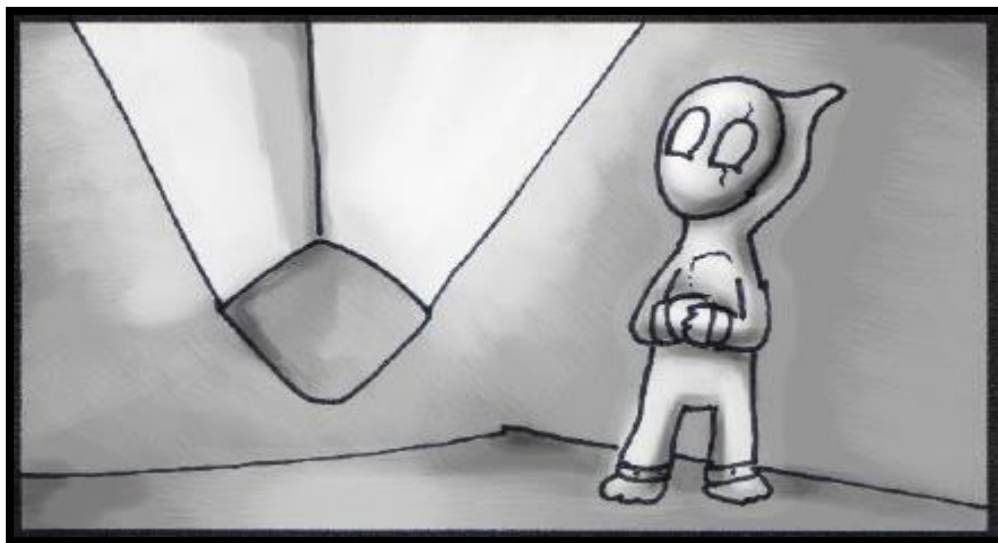


Ilustración 119 Acción: Alma se pone contento

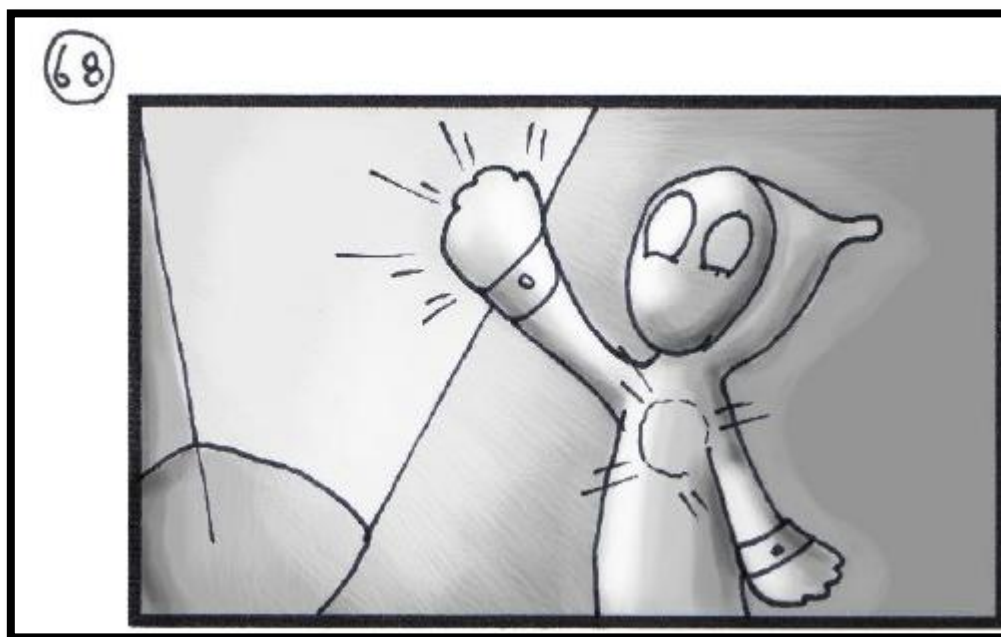


Ilustración 120 Acción: Alma toca el cristal

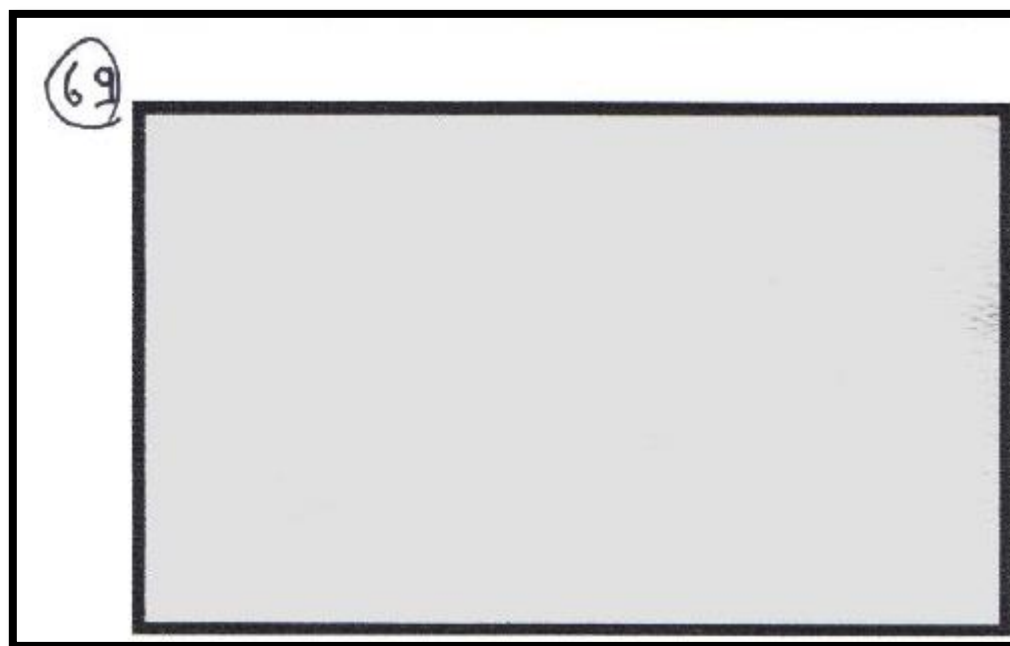


Ilustración 121 Acción: Luz cubre la pantalla



Ilustración 122 Acción: Un bebé nace y su madre le sostiene, está en el hospital





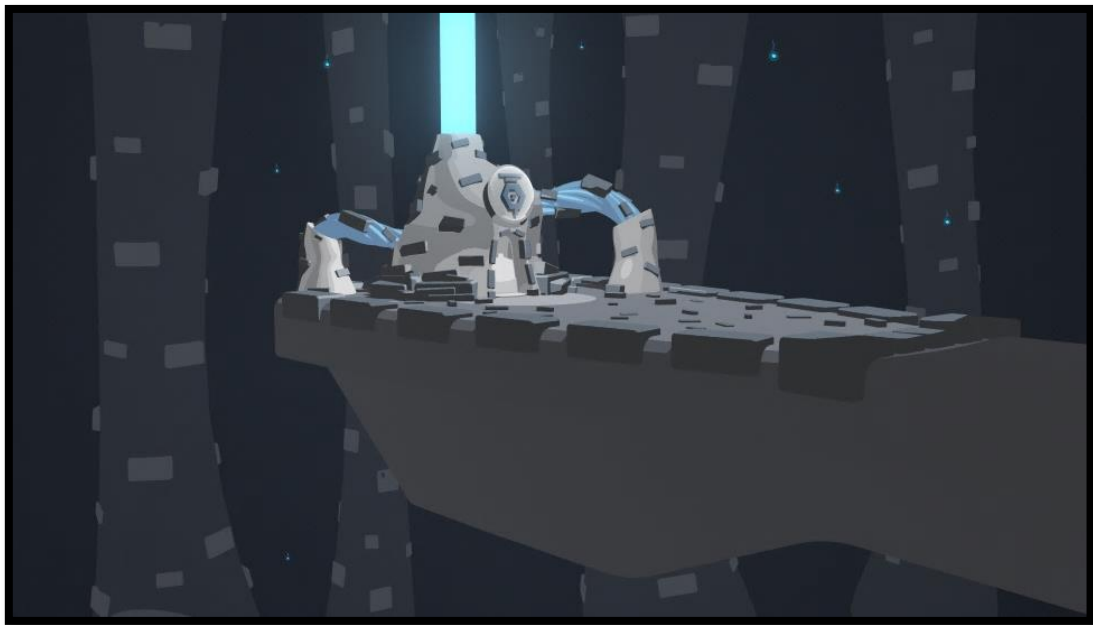




## 2. Producción

El proceso de producción se compuso de 3 principales partes que pudieron dar, el paso ideal para poder corregir y continuar con una mejora dentro de todo el corto. Primero tuvimos la parte de modelado dentro del maya, segundo tuvimos la parte de animación empezando con los huesos hasta animar las escenas y finalmente tuvimos los detalles de materiales y luces.

Ya que mi corto toma lugar en un mundo nuevo, fue mucho mas fácil saber dónde y cómo iban las cosas, en principal lo único que se tiene es una plataforma gigante y de fondo árboles; así como pequeñas luces, muy simple pero a la vez simpático. A continuación vamos a ver las 2 escenas principales de mi corto con su render final.



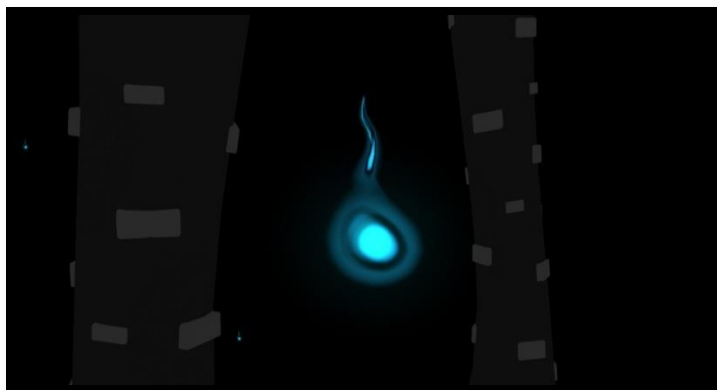
**Ilustración 123 Etapa II: Render Final**





**Ilustración 124 Etapa II: Render Final**

Otros props con su render final tambien combinan bien con la historia, de tal manera que se pueden ver ambas diferencias en las partes principales de la animación. A continuación presentaré los elementos dentro de mi mundo con más detalle, para que se pueda ver la inclusión del material asi como la ayuda con las luces.



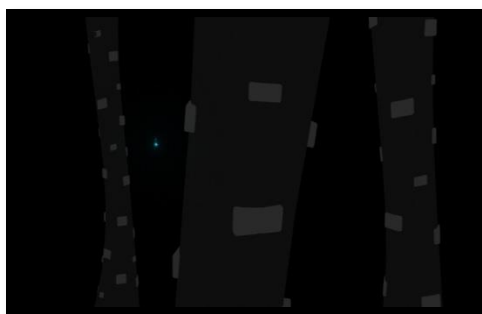
Estas son las pequeñas almitas que rondan por el escenario, son pequeñas y a lo lejos parecen estrellas.



Estos son los cristales que se encuentran alrededor del cristal, representan esa fuerte energía del cristal capaz de cambiar sus alrededores.



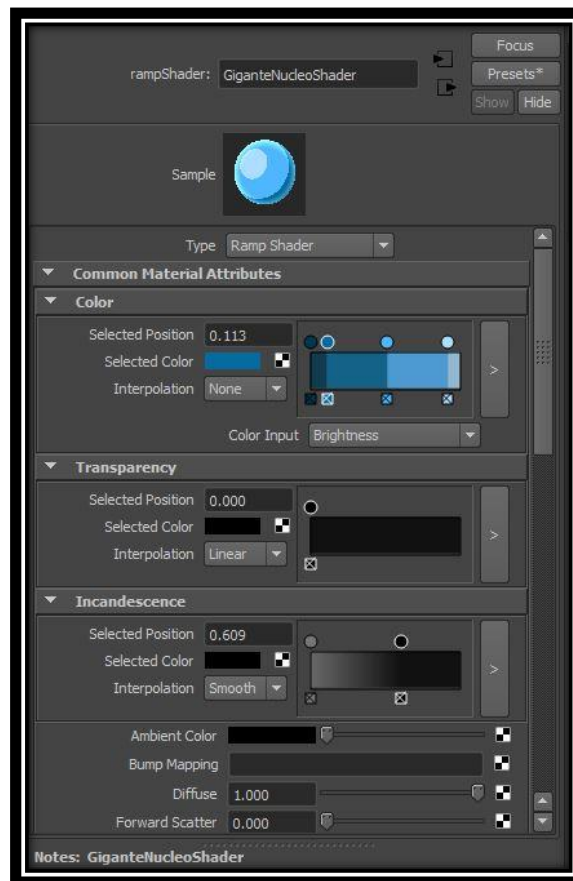
Estas son piezas del santuario que tienen símbolos grabados, sirvieron para darle más imponencia a la escena final.

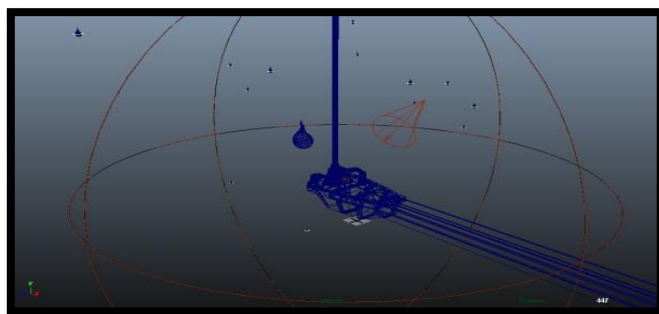
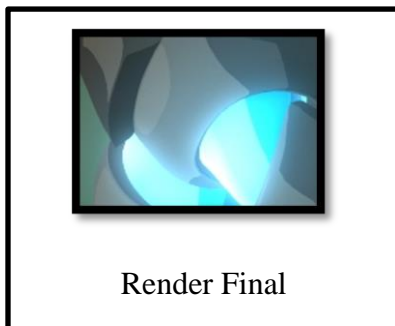


**Ilustración 125 Etapa II: Segundo Escenario Render Final**

## a. Materiales y Luces.-

Ahora explicando mas la forma en la que se actuó dentro de la fase de producción quiero centrarme en un punto importante el cual fueron los materiales que le dieron su característica apariencia a mi corto. El material que utilicé es principalmente llamado shader dentro de Maya, es muy común como un material caricaturizado, simple pero a la vez difícil de utilizar para que se pueda ver bien. Puedo decir que siempre fui un fan de este estilo por ende pasará lo que pasará quería agregarlo a mi corto final. Esto sin embargo fue un obstáculo pero a la vez un reto aprender muchos secretos sobre este material. A continuación les presento un simple look de cómo se maneja este material y cómo es su barra de herramientas, simple pero complejo ya que es un material que actúa con la luz del escenario en cuanto a colores mucho más que otros. La barra con diferentes tonalidades de azul así como la transparencia y incandescencia deben trabajarse en gradientes para que el producto final pueda verse muy lindo. Un toque simpático que agregué mucho a mi corto fue trabajar con diferentes tonos de glow para que los personajes tengan una luminosidad que agrega bastante a mi estilo.



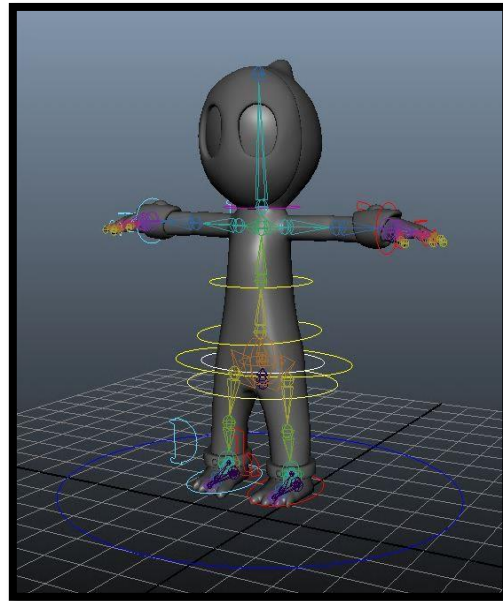


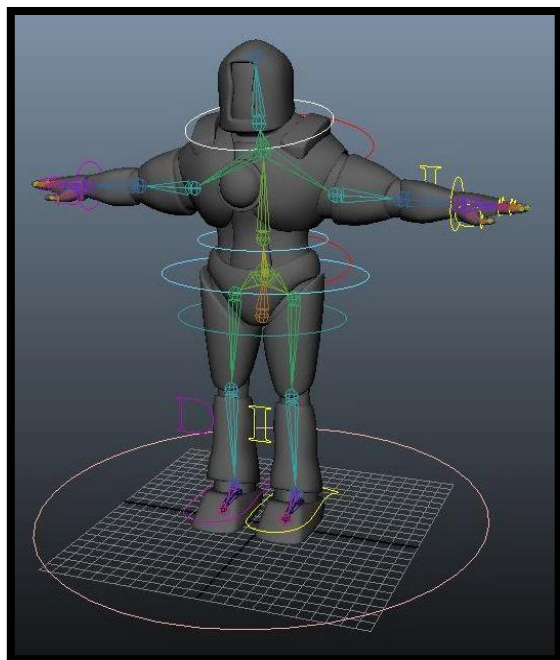
**Ilustración 126 Etapa II: Luces**

Siguiendo con el material algo que fue importante es trabajar bien las luces tal y como vemos en la segunda imagen use 2 luces que trabajaron bien juntas para dar luminosidad pero a la vez sentar la atención dentro de los personajes y escenarios importantes, la luz volumétrica así como la concentrada hicieron posible que las sombras no sean intensas y el lugar este iluminado en el área necesaria.

### b. Rigging y Animación.

Pasando a la animación fue un proceso largo donde se comenzó dándole vida con los huesos y las diferentes expresiones dentro del personaje. A continuación tenemos a los personajes en con rig visible y su contraparte hecha render.





### **Ilustración 127 Etapa II: Rigging y Animation**

La animación estuvo llena de errores y correcciones, en este apartado se tuvo un largo trabajo siempre mejorando poses y movimientos, esto fue evolucionando a lo largo del proceso de producción.

### 3. Postproducción

En el proceso de postproducción se dieron los toques finales para que se pueda dar por terminado al corto. Esta fase considero fué la más corta y con unas partes muy definidas que se aplicaron. Primero tenemos a los efectos visuales y después a toda la musicalización del corto. Después basto con editar todo y juntar para tener el corto terminado.

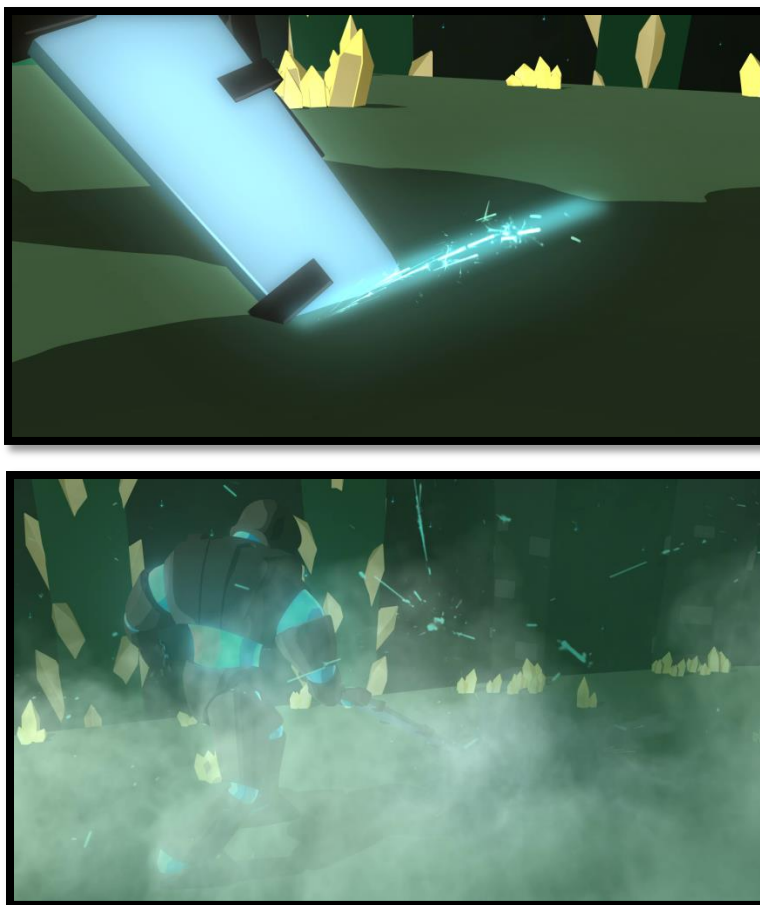
#### a. Efectos Visuales

Los efectos visuales agregaron una capa mayor a las partes mas intensas de mi corto, conte con humo, pedasos de piedras volando, y chispas. De cada uno tenia muchos tipos en alpha lo que me ayudó con los efectos dentro del corto. A continuación presentaré los efectos aplicados en el corto:



**Ilustración 128 Etapa III: Efectos Visuales**





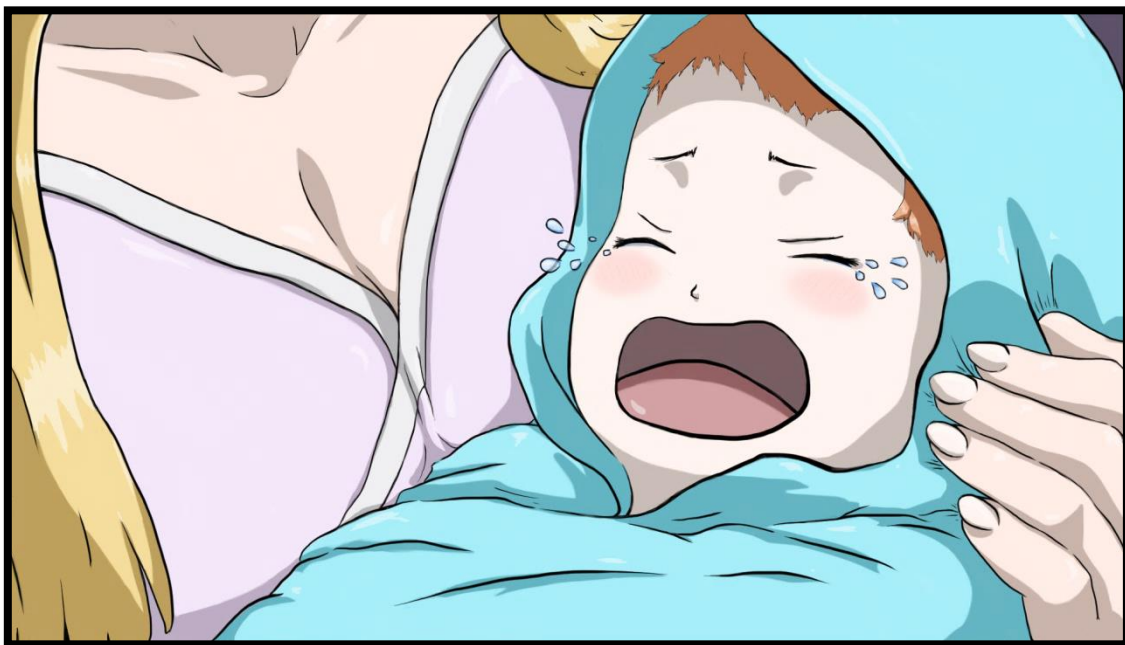
**Ilustración 129 Etapa III: Efectos Visuales**

### **b. Musicalización**

En la etapa de musicalización se buscaron efectos, así como música ambiental libre de derechos de autor en la pagina de internet [Freesounds.com](http://Freesounds.com). Personalmente logre conseguir una buena cantidad de música y efectos que ayudaron a mi corto; eso lo mezcle de la mejor forma que pude y lo agregue a mi corto. Para que se puedan dar una idea, mi corto tiene dentro de su música ambiental partes definidas que ayudaron con mi historia, primero ondas tristes en piano mientras el alma esta sola. Una pisa de ataque orquestal movida para cuando llega el gigante y golpe al alma. Cuando el alma recupera su fuerza una música rápida con tonos que denotan a un guerrero despertar. Finalmente notas alegres de Banjo

para el final del corto cuando el alma gana. En la ultima parte sin embargo se debio poner tonalidades de una cajita musical para denotar a un bebe nacer.

Finalmente un punto extra dentro de mi etapa de postproducción fue la inclusión de una ilustración de un bebe recién nacido dentro de la última escena del corto. Esto representa que el alma al ganar puede nacer como un niño humano todo siguiendo dentro de los estándares de mi historia. A continuación se presentará esa ilustración realizada por mi:



Cabe destacar que saque mi inspiración para este tipo de ilustración dentro de los animes mas comunes y actuales que se pueden ver.

## BIBLIOGRAFIA

*Dark Souls*. (2012). [videogame] From Software: Hidetaka Miyazaki.

*The Legend of Zelda: The Wind Waker*. (2003). [videogame] Nintendo EAD: Shigeru Miyamoto.

*Shadow of the Colossus*. (2005). [videogame] Team ICO: Fumito Ueda.

### **Freesound.org (Fuente de toda la Música y Efectos Sonoros)**

<b>Usuario</b>	<b># Sonido</b>	<b>Nombre Sonido</b>
Endersniper123	215767	Emotional Piano
Andrew Duke	2426	Tension Piano
FreqMan	42837	Toy Piano
ShadyDave	325611	Ambient Piano
HerbertBoland	Pack # 1799	Piano Mood
joshuaempyre	250856	Epic Orchestra
dingo1	243979	Dragon Warrior
edtijo	218744	Tension Orchestra
Quilt	32079	Orchestral Weird
SoundsExciting	213094	Synth Banjo
Soughtaftersounds	145454	Pizzicato Orchestral
Setuniman	154907	Curious
Vann Westfold	38293	Horns Victory
skradz	268166	falling on floor
thenudo	146765	heart beat
uagadugu	222521	earthquake
Yoyodaman234	166508	footstep concrete
CharlieX	91775	footsteps hard
snowflakes	72191	whip
tlipfert	90879	Scratch
thedogryan420	146054	pulling out sword
alfrodou	323316	Explosión
fins	146726	jumping
Nakhas	325330	SmokeBomb
spookymodem	249814	hitting wall
kingsrow	181577	Fire 2
samararaine	186374	Fire 1
scarbelly25	33940	rocks hit

JoelAudio	135452	heavy smash wall
Franq	97151	flash charging
Kodack	257752	wooden choke
sebastianlund	74205	baby sounds