

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Auras, Serie Animada

Producto Artístico

Nicolás Enrique Paz y Miño Bernal

Animación Digital

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

Quito, 13 de diciembre de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Auras, Serie Animada

Nicolás Enrique Paz y Miño Bernal

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas R. M.D.A

Firma del profesor

Quito, 13 de diciembre de 2018

© 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.

Firma del estudiante: _____

Nombre: Nicolás Enrique Paz y Miño Bernal

Código de estudiante: 00127132

C. I.: 1718029190

Lugar, Fecha Quito, 13 de diciembre de 2018

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Christian Chudle (Ripper) por los consejos de animación en especial para las criaturas. El equipo de Aurea por el feedback durante la producción. Mati Hapjoja por los consejos en el diseño de sonido.

RESUMEN

Esta biblia de producción mostrará el proceso de creación de una serie animada desde la idea inicial hasta la secuencia de introducción. El producto final es una animación corta que busca mostrar los aspectos más importantes de la serie: Auras. El objetivo principal es dar una idea de qué esperar al momento de verla. Se mostrará el proceso detrás de la creación del universo de esta serie, incluyendo los personajes principales y la sinopsis de los primeros episodios. Posteriormente estará el proceso de creación de la secuencia animada.

Palabras Clave: Serie, Acción, Aventura, Animación, Fantasía.

ABSTRACT

This production bible shows the process behind the creation of an animated series from the initial idea to the intro sequence. The final product is a short animation that seeks to show the most important aspects of the show: Auras. The main objective is to give a general idea of what to expect as a viewer. The process of world building will be shown, including the creation of the main characters and storylines for the first episodes. Finally, it will include the creation of the animated sequence.

Key Words: Series. Action, Adventure, Animation, Fantasy.

TABLA DE CONTENIDO

Agradecimientos	4
Resumen	5
Abstract	6
Tabla de contenido ÍNDICE DE FIGURAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	9
Introducción	12
Ficha Tecnica	14
Idea inicial	15
Pre-producción	16
Investigación	17
Referencias Conceptuales	18
Referencias Gráficas	19
Target	20
Exposición	20
Desarrollo Guion y Storyboard	21
Guion	22
Storyboard	23
Cronograma	26
Personajes	27
Bocetos Iniciales	28
Segundo Estilo	29
Tercer Estilo	30
Leah Lowell.....	31
Construcción.....	32
Turn Around	33
Poses.....	34
Expresiones.....	35
Jonathan Black.....	36
Construcción.....	37
Turn Around	38
Poses.....	39
Expresiones.....	40
Alicia Vit Canin.....	41
Construcción.....	42
Turn Around	43
Poses.....	44
Expresiones.....	45
Chris Lowell	46
Construcción.....	47
Turn Around	48
Poses.....	49
Expresiones.....	50
Alexandra Montenegro.....	51

Construcción	52
Turn Around.....	53
Poses.....	54
Expresiones.....	55
Axel Montenegro.....	56
Construcción.....	57
Turn Around.....	58
Poses.....	59
Expresiones.....	60
Comparación de Tamaños	61
Grisés	62
Siluetas	63
Bocetos Iniciales (Superbestias)	64
Segundo Estilo (Superbestias)	65
Tercer Estilo (Superbestias)	66
Las Superbestias	67
La Ciudad	69
Evolución de la Ciudad	70
Bienvenidos a Belltower	71
La Historia	72
Sinopsis.....	73
Episodios	74
Producción	79
La Animación Temprana.....	80
Corrigiendo Errores.....	82
Colores y Sombras.....	83
Antes y Después.....	84
Los Ambientes.....	85
Concepts.....	86
Remodelando.....	87
Componiendo Todo.....	88
Post-Producción	89
Los Poderes.....	90
Más Sobre Poderes.....	91
La Sonorización.....	92
Los Créditos.....	93
Conclusiones	94
Referencias Bibliográficas	95
Anexos	96
Anexo A.....	97

ÍNDICE DE FIGURAS

FIG. 1: Primer vistazo a las Superbestias.....	15
FIG. 2: Batman la Serie Animada (1992)	17
FIG. 3: Avatar: La Leyenda de Aang (2008)	17
FIG. 4: El equipo Avatar	18
FIG. 5: De izquierda a derecha: Tripitaka, Pigsy, Wukong y Sandy	18
FIG. 6: Las integrantes del equipo RWBY	18
FIG. 7: Mace Windu enfrentando a los droides	19
FIG. 8: La paleta de color de Ben10 Omniverse.....	19
FIG. 9: Title card de Samurai Jack.....	19
FIG. 10: Logo de Annecy.....	20
FIG. 11: Logo Ideatoon.....	20
FIG. 12: Logo Animamundi.....	20
FIG. 13: Escenas del storyboard	21
FIG. 14: Inicio del Storyboard	23
FIG. 15: Medio del storyboard.....	24
FIG. 16: Escenas finales del storyboard.....	25
FIG. 17: Cronograma de producción.....	26
FIG. 18: Bocetos iniciales	28
FIG. 19: Primer cambio de estilo	29
FIG. 20: Segundo cambio de estilo	30
FIG. 21: Leah	31
FIG. 22: Construcción Leah	32
FIG. 23: Turn Around Leah	33
FIG. 24: Poses Leah	34
FIG. 25: Expresiones Leah.....	35
FIG. 26: Jonathan	36
FIG. 27: Construcción Jonathan.....	37
FIG. 28: Turn Around Jonathan	38
FIG. 29: Poses Jonathan	39
FIG. 30: Expresiones Jonathan.....	40
FIG. 31: Alicia.....	41
FIG. 32: Construcción Alicia	42
FIG. 33: Turn Around Alicia.....	43
FIG. 34: Poses Alicia	44
FIG. 35: Expresiones Alicia	45
FIG. 36: Chris.....	46
FIG. 37: Construcción Chris	47
FIG. 38: Turn Around Chris.....	48
FIG. 39: Poses Chris.....	49
FIG. 40: Expresiones Chris	50
FIG. 41: Alexandra.....	51
FIG. 42: Construcción Alexandra	52
FIG. 43: Turn Around Alexandra.....	53
FIG. 44: Poses Alexandra.....	54
FIG. 45: Expresiones Alexandra	55

FIG. 46: Axel.....	56
FIG. 47: Construcción Axel	57
FIG. 48: Turn around Axel.....	58
FIG. 49: Poses Axel	59
FIG. 50: Expresiones Axel.....	60
FIG. 51: Compaeración de tamaños	61
FIG. 52: Escala de grises.....	62
FIG. 53: Siluetas.....	63
FIG. 54: Bocetos iniciales Superbestias	64
FIG. 55: Exploración Superbestias.....	65
FIG. 56: Segunda exploración Superbestias	66
FIG. 57: Bestia Erymanthias	67
FIG. 58: Bestia Feng	67
FIG. 59: Bestia Lerna	68
FIG. 60: Bestia Wendigo.....	68
FIG. 61: Edificios ciudad antigua	69
FIG. 62: Callejones ciudad antigua	69
FIG. 63: Callejones ciudad antigua II	69
FIG. 64: Pallazo Vecchio	69
FIG. 65: Inicios de la ciudad	70
FIG. 66: Panorama de la ciudad	71
FIG. 67: El collar.....	73
FIG. 68: Episodio 1	75
FIG. 69: Episodio 2	75
FIG. 70: Episodio 3	76
FIG. 71: Episodio 4	76
FIG. 72: Episodio 5	77
FIG. 73: Episodio 6	77
FIG. 74: Episodio 7	78
FIG. 75: Episodio 8	78
FIG. 76: Rebote en brazos.....	80
FIG. 77: Rebote en cabello.....	80
FIG. 78: Los frames del rebote.....	80
FIG. 79: El aterrizaje	81
FIG. 80: Rugido.....	81
FIG. 81: Corrigiendo líneas.....	82
FIG. 82: Corrigiendo líneas parte II	82
FIG. 83: Sombras en distintos ambientes.....	83
FIG. 84: Color en el exterior	84
FIG. 85: Color en el interior.....	84
FIG. 86: Color en la noche	84
FIG. 87: Primer concept de la ciudad.....	85
FIG. 88: Concept 3D de la ciudad.....	86
FIG. 89: Concept 2D de los fondos.....	86
FIG. 90: Dibujando los nuevos fondos.....	87
FIG. 91: Las Escenas Montadas	88
FIG. 92: La visión con y sin el efecto	90
FIG. 93: La electricidad en acción	90

FIG. 94: Control de los efectos via nodos	91
FIG. 95: Como la forma y la animación se utilizan para diferenciar distintos poderes	91
FIG. 96: Una línea de tiempo son sonidos agregados	92
FIG. 97: Logo Freesound.org	92
FIG. 98: Logo YouTube	92
FIG. 99: Canal Matti Haapoja	92
FIG. 100: Imágenes para los créditos	93
FIG. 101: Sistema de partículas para simular las llamas	93

INTRODUCCIÓN

Cuando se ve un producto animado, pocas personas realmente piensan sobre el proceso detrás de lo que acaban de ver. Es fácil pensar en la animación como un trabajo únicamente artístico y en ciertas áreas lo es. Sin embargo, eso únicamente representa una fracción de la producción total. Existen muchos pasos técnicos alrededor del área artística que muchas veces son ignorados. Estos inician aun antes de que se haga el primer dibujo y tienen un gran peso sobre este. Incluso dentro de la animación se pueden encontrar distintas técnicas que se utilizan para aumentar la calidad del trabajo. En el siguiente libro se sacará a la luz los distintos pasos requeridos para la producción de un corto animado para una serie de televisión. El objetivo es mostrar el volumen de trabajo que es demandado incluso por una producción pequeña como lo es un corto de dos minutos y mostrar cómo es realmente el trabajo de un animador.

A lo anterior se le agrega la creación de un universo para la serie animada. Una vez que se tiene una idea es necesario escribir una sinopsis. En el caso de Auras, la sinopsis es la siguiente: Leah Lowell recibe un extraño collar y la misión de protegerlo. Cuando su ciudad empieza a ser atacada por criaturas llamadas Superbestias, Leah y un grupo de chicos, todos con extraños poderes, deben levantarse para defenderla mientras intentan descubrir qué es lo que está atrayendo a las criaturas a la ciudad. El misterio llevará a Leah a descubrir peligros más grandes de los que las Superbestias alguna vez pudieron presentar. Su verdadero reto será estar lista para lo que descubrirá al final.



AURAS

Por: Nicolás Paz y Miño

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto:
Serie Animada

Nombre del producto:
Auras

Dirección de Animación:
Nicolás Paz y Miño

Storyline:
Cuatro chicos con habilidades sobrenaturales deben defender su ciudad de monstruos gigantescos.

Técnica:
Animación 2D

Duración:
2:30 Minutos

Formato:
MP4

Fecha de Producción:
febrero 2018 – diciembre 2018

Dirección de Proyecto de Titulación:
Gabriela Vayas R.

IDEA INICIAL

Auras surgió por la pasión hacia las series de acción del comienzo de los años 2000. Es una idea que ha existido por algunos años aunque no de la misma forma. La historia de un grupo de chicos que deben volverse los héroes de su mundo no es nueva. El objetivo de Auras es mostrar el conflicto interno de estos héroes y cómo cambian y maduran. No es una historia sobre superhéroes sino sobre el cambio. La Superbestias son una representación de eso.



FIG. 1: Primer vistazo a las Superbestias.

PRE PRODUCCIÓN

INVESTIGACIÓN

La serie animada:

La popularización de la serie animada llegó gracias a la televisión. Las exhibiciones de cine se volvieron menos viables con el tiempo debido al elevado costo de proyección de cortos animados. La televisión ofreció un método alternativo y menos costoso para la transmisión. Hanna-Barbera estuvo entre las primeras compañías en tomar ventaja de esto. Sus producciones podían realizarse en un tiempo relativamente corto y a bajo costo. Sus series podían acomodarse a los horarios de televisión permitiendo ser transmitidos cuando sea necesario. Esto causó que las series sean episódicas. Cada episodio era su propia historia contenida, estilo que algunas series aun deciden utilizar.

Durante los años 90 Batman: La Serie Animada fue una de las primeras en establecer una narrativa global. A pesar de no seguir un arco durante la serie, los episodios no eran historias contenidas e interconectadas. Desde este punto algunas series tomaron una aproximación similar. Entre los ejemplos más notables están: Samurai Jack (2001) y Avatar: La leyenda de Aang (2005). Estas dos series siguen un arco global que da un claro final a la historia desde el inicio.



FIG. 2: Batman La Serie Animada (1992)



FIG. 3: Avatar: La Leyenda de Aang (2005)

REFERENCIAS CONCEPTUALES

Al momento de elegir referencias el enfoque fue en buscar historias que traten acerca de un grupo de personajes principales con un protagonista central. En estas historias cada uno de los miembros tiene que atravesar un arco propio que los ayuda a crecer como personas en lugar de ser simplemente apoyo un para el héroe.



FIG. 4: El "Equipo Avatar"

AVATAR es la mayor referencia de este trabajo. El mayor aspecto que se intenta recapturar el sentimiento de aventura. Avatar también es un buen ejemplo de como escribir arcos intrigantes para los distintos personajes y como cambian durante la historia.

JOURNEY TO THE WEST es uno de los primeros ejemplos que introduce a una banda de personajes principales con distintos roles. La dinámica del grupo es parte de lo que lo hace tan entretenido.



FIG. 5: De Izquierda a derecha: Tripitaka, Pigsy, Wukong y Sandy.



FIG. 6: Las integrantes del equipo RWBY

RWBY toma muchas libertades cuando se trata de su animación. Las acciones casi siempre son imposibles pero el realismo se sacrifica a favor del estilo.

REFERENCIAS GRÁFICAS

Cuando una serie está enfocada en acción es fácil saberlo solo viendo su estilo visual. La idea era encontrar series muy enfocadas no solo en acción pero con movimientos fluidos e interesantes.

STAR WARS CLONE WARS (2003) brindó parte de la inspiración para el estilo. Los personajes tienen una línea gruesa que ayuda a que resalten contra el fondo aun en la obscuridad.



FIG. 7: Mace Windu enfrentando a los droides



FIG. 8: La paleta de color de Ben10 Omniverse

BEN 10 OMNIVERSE utiliza un estilo simple tanto en sus personajes, fondos y efectos visuales. También se enfoca en sombras sencillas

SAMURAI JACK utiliza poses fluidas que hacen parecer que los personajes siempre están en movimiento. El villano Aku es flexible e imponente lo cual inspiró el movimiento de las Superbestias.



FIG. 9: Title Card de Samurai Jack

TARGET

Auras es una serie dirigida a un público mixto entre 8 y 15 años. Los personajes principales a pesar de sus habilidades aun tienen la dinámica que un típico grupo de amigos mostraría. A demás tiene el potencial para ser disfrutada por una audiencia fuera del target.

EXPOSICIÓN



FIG. 10: Logo de Anncy



FIG. 11: Logo Ideatoon



FIG. 12: Logo Animamundi

DESARROLLO GUIÓN Y STORYBOARD

El guión fue uno de los pasos más complicados . Había una idea de lo que se mostraría pero dificultades al ponerla en palabras. Al final el storyboard se desarrolló y primero fue usado como base para el guión. De esta forma se pudo visualizar todo antes de escribirlo. Esto ayudó a escribir una secuencia mucho más clara que podía contarse sin utilizar diálogo, lo cual era el plan original.

La idea fue la misma desde el inicio: Esta secuencia debe dar un vistazo general de quienes son los personajes, sus habilidades y cual va a ser el conflicto principal de la serie. Es mucha información para 90 segundos. El storyboard ayudó a agregar detalles que no cabían en el guión. La escena en la sala funciona como una ventana a como es la vida cotidiana de Leah y su hermano. Todos los objetos ayudan a mostrar más sobre ellos. Por su cuenta el Storyboard y el Guión no dicen demasiado pero combinados dan un mejor entendimiento de la historia.

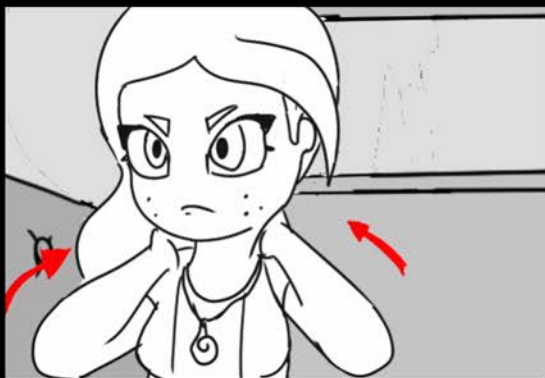


FIG. 13: Escenas del Storyboard

GUIÓN

Campanazo.

Fade IN

Leah en su sala observando el collar. Escucha el campanazo y regresa a ver. Se coloca el collar y libera su luz como un destello blanco.

Luz se torna en fuego y una mano lo agarra. Jonathan retrae su brazo con las llamas en su mano. Escucha el campanazo y corre dejando una estela de fuego detrás.

Fuego se convierte en electricidad. Chris está en su escritorio dando electricidad a una máquina. El campanazo lo asusta. La máquina explota. Voltea se levanta y camina hacia la cámara.

Alicia se recuesta frente a su computadora. Un mensaje de Alerta aparece en su monitor. Sus ojos brillan mientras se levanta.

Leah corre por las calles. Chris y Alicia se unen. Leah los regresa a ver a ambos. Se detiene de golpe. Siluetas de Axel y Alexandra sobre La Torre. Axel hace una señal y una Superbestia pasa volando sobre ellos. Alejamiento hasta mostrar la torre por completo. Se revelan tres bestias más. Dos en la base y una enrollada alrededor de La Torre.

Leah, Chris y Alicia observan la torre. Regresan a ver arriba y se alejan justo mientras Jonathan aterriza con una explosión.

Regresa a ver al grupo con una sonrisa.

Todo el grupo se une. Las bestias les rugen.

Leah levanta una barrera alrededor del grupo. Esta crea un destello que revela el título y las siluetas de los cuatro debajo.

Fade to Black

STORYBOARD

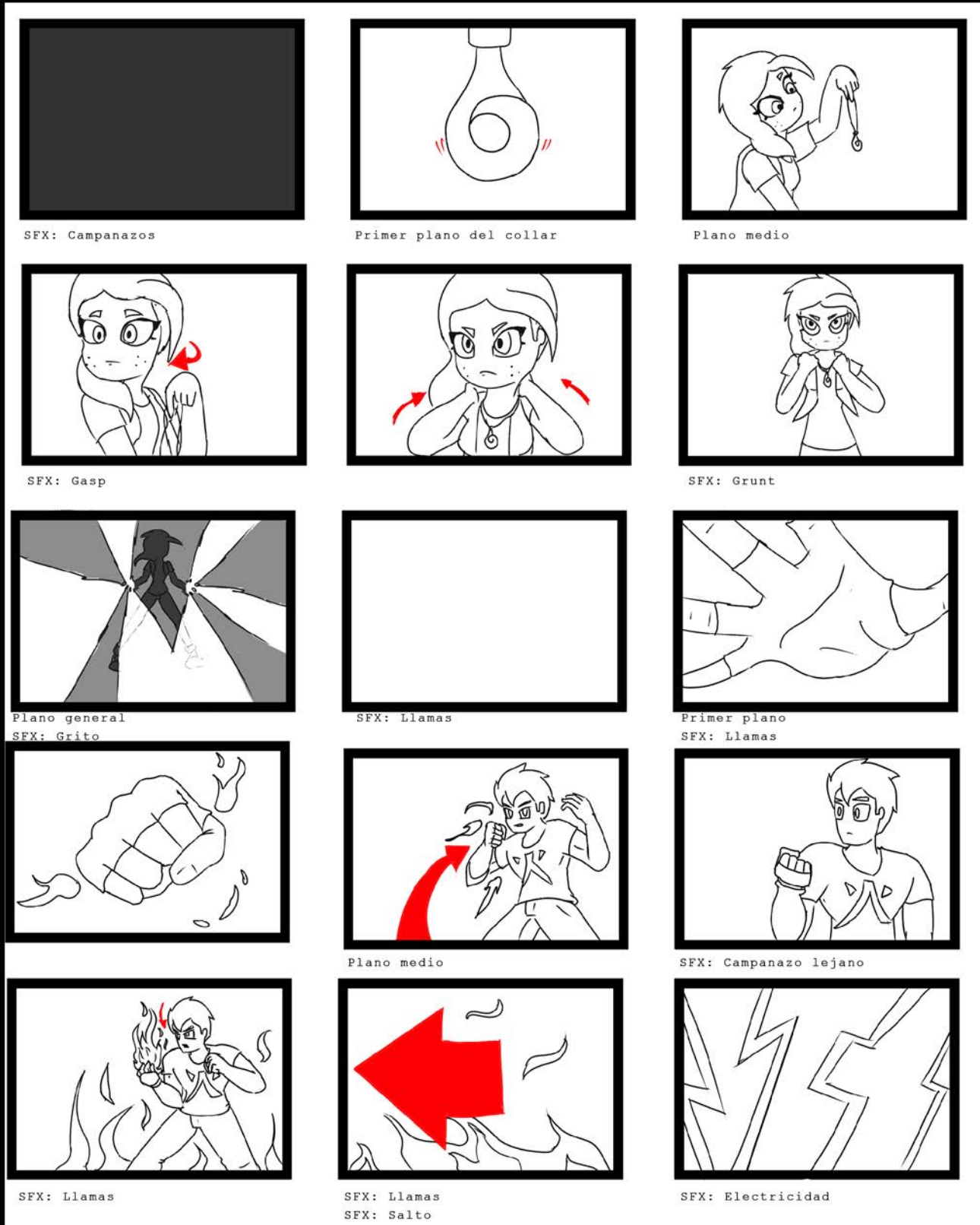


FIG. 14: Inicio del Storyboard

STORYBOARD



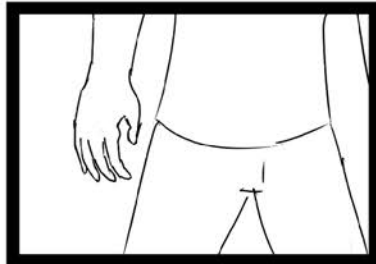
Plano medio corto
SFX: Campanazo lejano



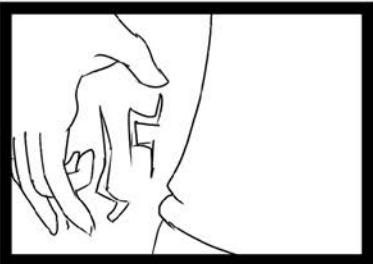
SFX: Explosión



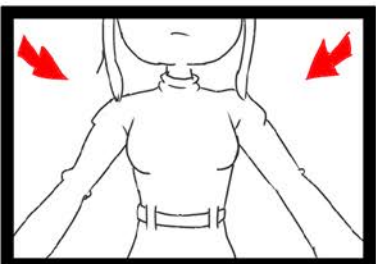
SFX: Gasp



SFX: Silla rotando



SFX: Electricidad



SFX: Silla rodando en el suelo



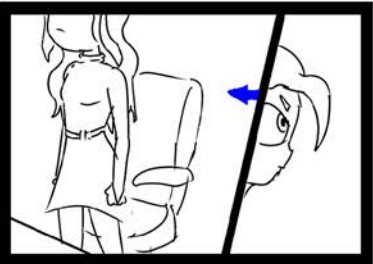
SFX: Teclado



Plano general



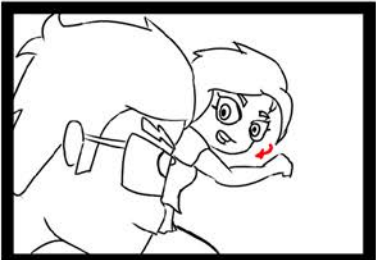
SFX: Grito ahogado



SFX: Pasos en el concreto



Primer plano



Primer plano en Chris



FIG. 15: Medio del Storyboard

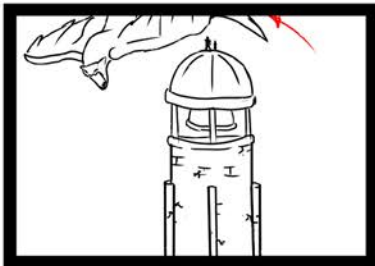
STORYBOARD



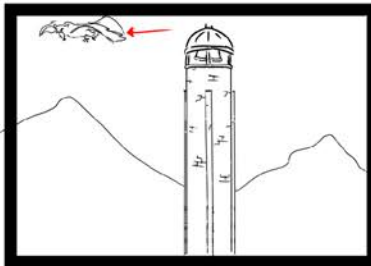
SFX: Grito ahogado



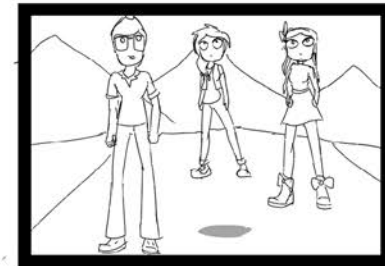
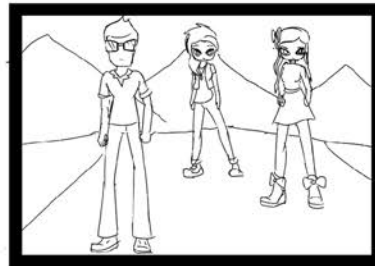
SFX: Viento



SFX: Rugido



SFX: Rugidos



SFX: Caída



SFX: Aterrizaje
SFX: Llamas



SFX: Risa



SFX: Pasos en la tierra



SFX: Rugido



SFX: Energía



SFX: Estallido de energía

FIG. 16: Escenas finales del Storyboard

CRONOGRAMA

Fecha	Entrega	Actividad
8/20/2018	<i>Pencil Test</i>	Corregir Escena 2
8/21/2018		
8/22/2018		Corregir Escena 3
8/23/2018		
8/24/2018		Corregir Escena 4
8/25/2018		
8/26/2018		Corregir Escena 5
8/27/2018		
8/28/2018		Corregir Escena 8
8/29/2018		Corregir Escena 9
8/30/2018		Corregir Escena 11
8/31/2018		Corregir Escena 12
9/1/2018		
9/2/2018		
9/3/2018	<i>Correcciones Pencil Test</i>	Correcciones
9/4/2018		
9/5/2018		
9/6/2018		
9/7/2018		
9/8/2018		
9/9/2018		
9/10/2018		CleanUp 5 Escenas
9/11/2018		
9/12/2018		
9/13/2018		
9/14/2018		
9/15/2018		
9/16/2018		3 Fondos en Línea
9/17/2018	<i>CleanUp 5 Escenas y 3 fondos en línea</i>	Correcciones
9/18/2018		
9/19/2018		
9/20/2018		
9/21/2018		
9/22/2018		
9/23/2018		Clean Up 5 Escenas
9/24/2018		
9/25/2018		
9/26/2018		
9/27/2018		
9/28/2018		
9/29/2018		
9/30/2018		2 Fondos en Línea
10/1/2018	<i>CleanUp 5 Escenas y 2 fondos en línea</i>	Correcciones
10/2/2018		
10/3/2018		
10/4/2018		
10/5/2018		CleanUp 3 Escenas
10/6/2018		
10/7/2018		
10/8/2018		
10/9/2018		
10/10/2018		
10/11/2018		
10/12/2018		5 Fondos en Línea
10/13/2018		
10/14/2018		
10/15/2018	<i>CleanUp 3 Escenas y 5 fondos en línea</i>	Correcciones
10/16/2018		
10/15/2018	<i>CleanUp 3 Escenas y 5 fondos en línea</i>	Correcciones
10/16/2018		
10/17/2018		
10/18/2018		
10/19/2018		
10/20/2018		Color y Sombras 6 Escenas
10/21/2018		
10/22/2018		
10/23/2018		
10/24/2018		
10/25/2018		
10/26/2018		Colorear 4 Fondos
10/27/2018		
10/28/2018		
10/29/2018	<i>Color 6 Escenas y 4 Fondos</i>	Correcciones
10/30/2018		
10/31/2018		
11/1/2018		
11/2/2018		
11/3/2018		Color y Sombras 7 Escenas
11/4/2018		
11/5/2018		
11/6/2018		
11/7/2018		
11/8/2018		
11/9/2018		Colorear 6 Fondos
11/10/2018		
11/11/2018		
11/12/2018	<i>Color 7 Escenas y 6 Fondos</i>	Correcciones
11/13/2018		
11/14/2018		
11/15/2018		
11/16/2018		
11/17/2018		Luces y Efectos
11/18/2018		
11/19/2018		
11/20/2018		
11/21/2018		
11/22/2018		Intro
11/23/2018		
11/24/2018		Créditos
11/25/2018		
11/26/2018	<i>Luces, Efectos, Créditos e Intro</i>	Correcciones
11/27/2018		
11/28/2018		
11/29/2018		
11/30/2018		Sonorización
12/1/2018		
12/2/2018		
12/3/2018		
12/4/2018	98% Terminado	
12/5/2018		
12/6/2018		Libro
12/7/2018		
12/8/2018		
12/9/2018		
z	<i>Corto y Libro</i>	

FIG. 17: Cronograma de producción

PERSONAJES

BOCETOS INICIALES

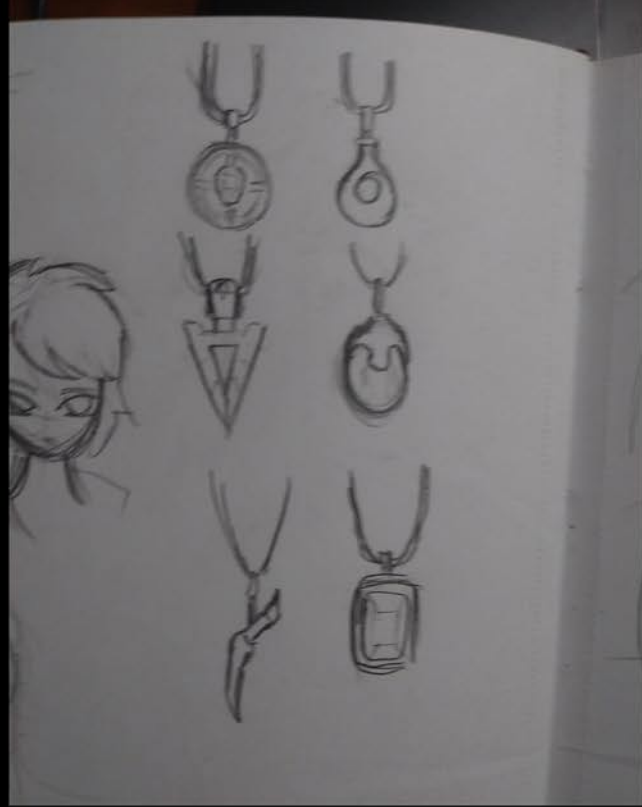
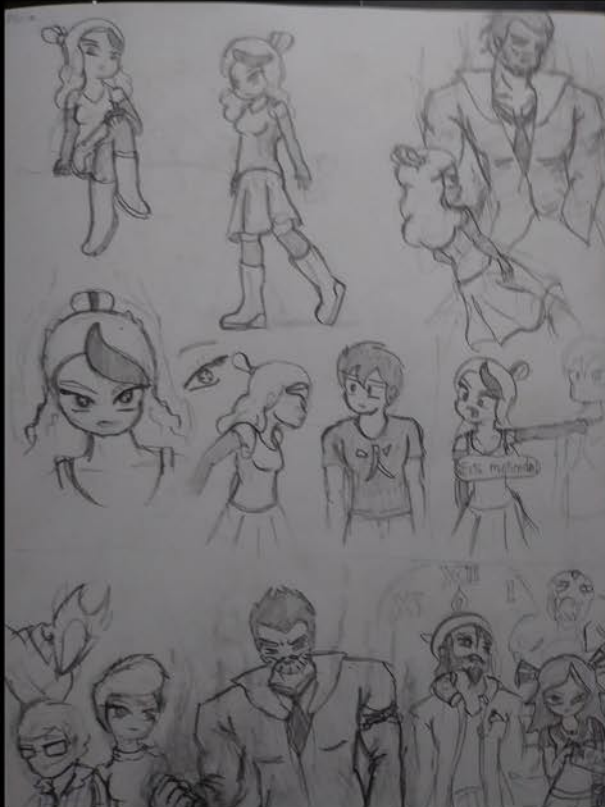
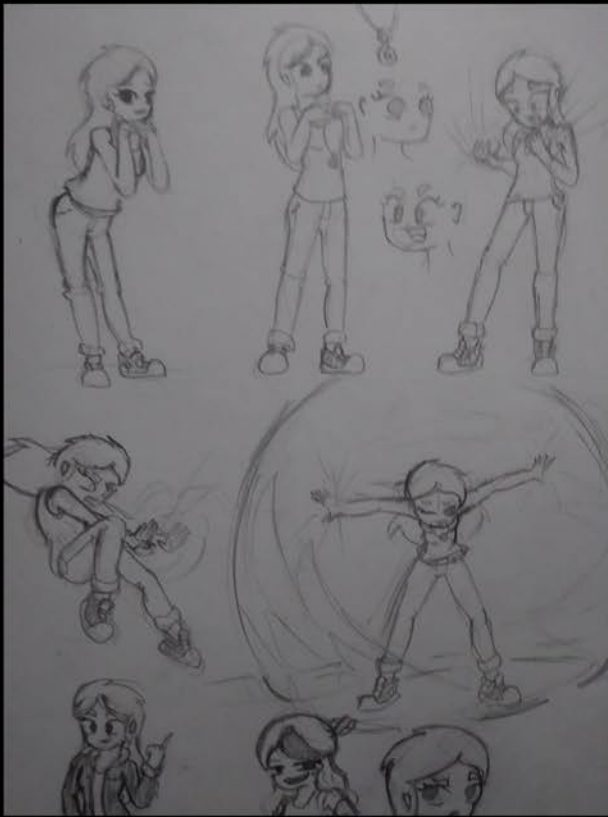


FIG.18: BOCETOS INICIALES

SEGUNDO ESTILO

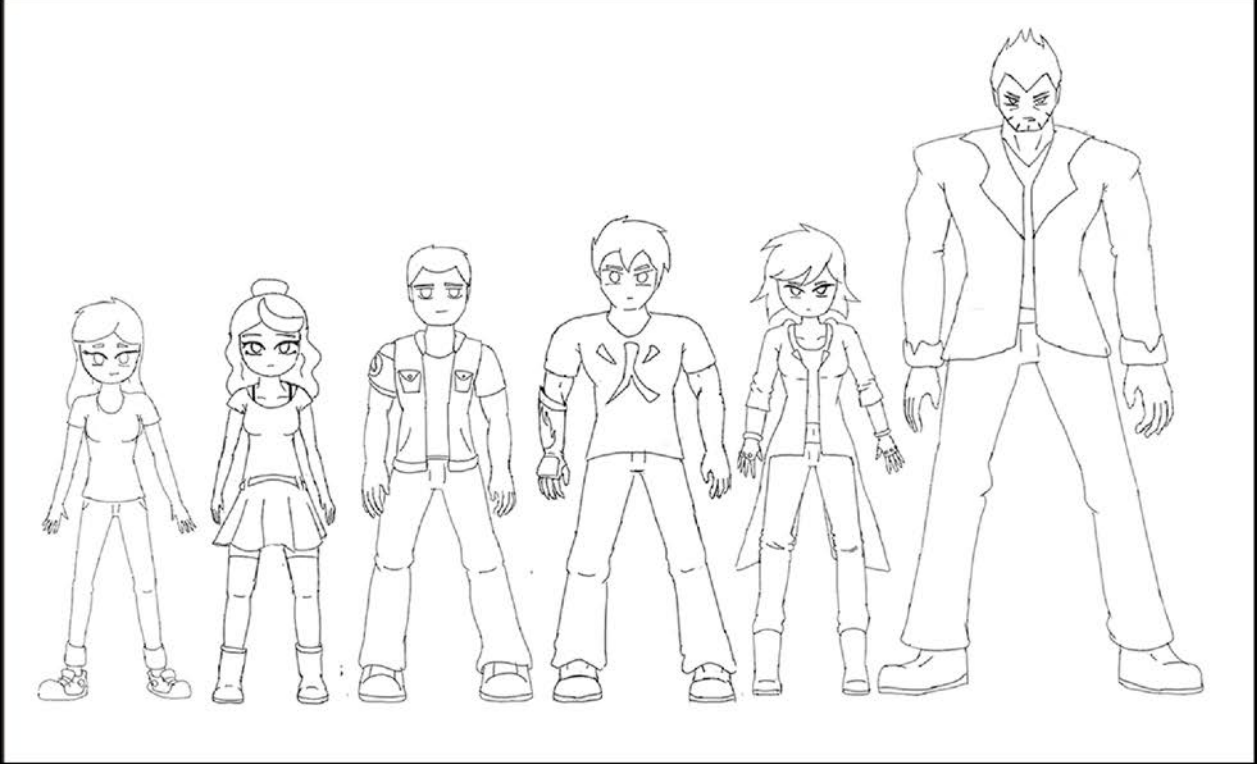


FIG.19: PRIMER CAMBIO DE ESTILO

TERCER ESTILO



FIG.20: SEGUNDO CAMBIO DE ESTILO

LEAH LOWELL

Leah ha vivido toda su vida en la ciudad de Belltower, fue dejada bajo el cuidado de la familia Lowell a temprana edad. Es optimista y juguetona causando un ambiente relajado a su alrededor. Disfruta de las comidas dulces y cualquier juego que involucre a sus amigos. Es naturalmente sarcástica.

Su Aura le permite crear una especie de energía positiva que se manifiesta en forma de luz. Esta energía es capaz de: acelerar la regeneración natural del cuerpo, sirve como un laser y puede crear barreras casi indestructibles por un corto tiempo. Esta habilidad fue otorgada por su collar y Leah aun no sabe todas las formas en las que puede utilizarla.



FIG. 21: Leah

CONSTRUCCIÓN

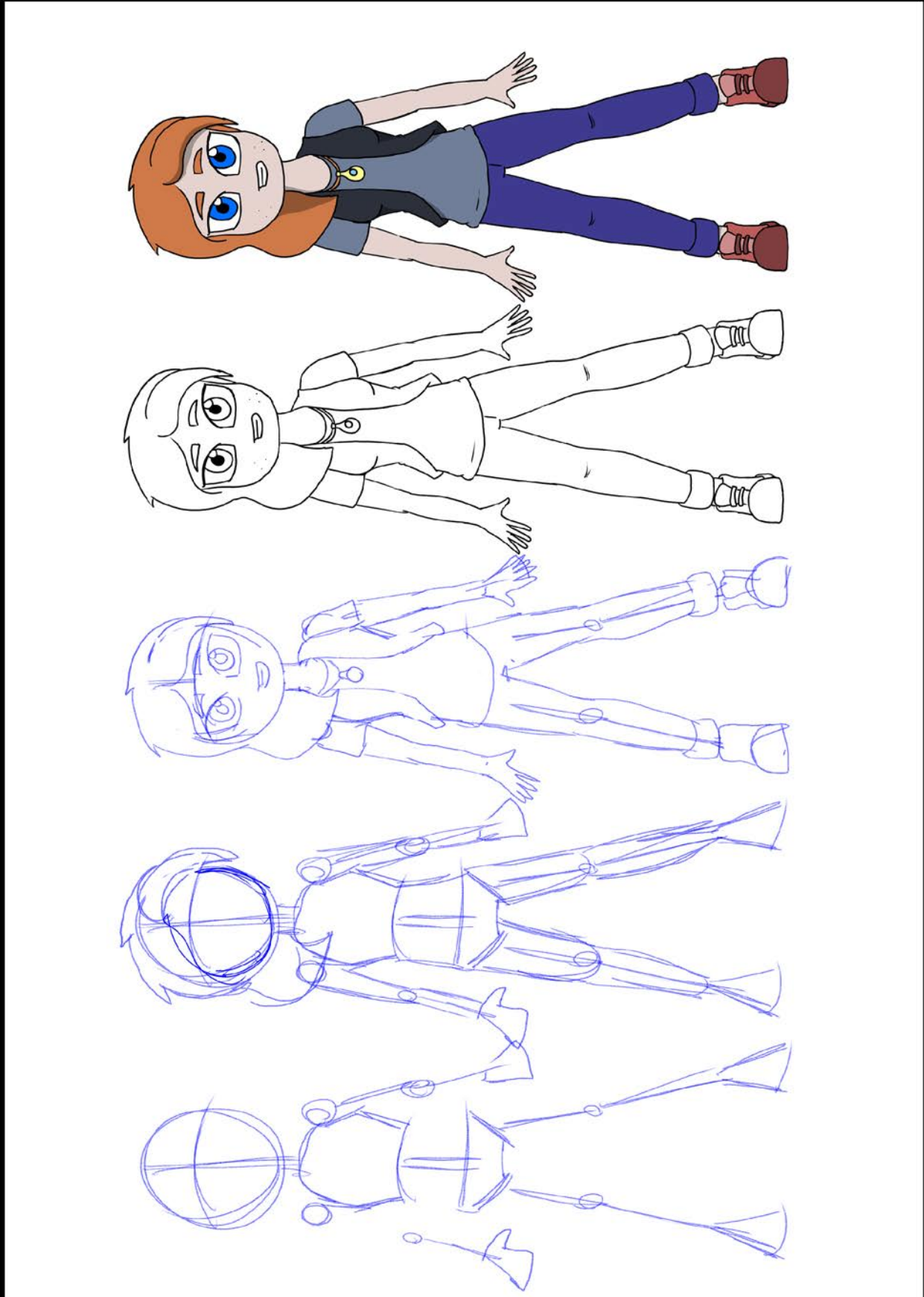


FIG. 22: Construcción de Leah

TURN AROUND

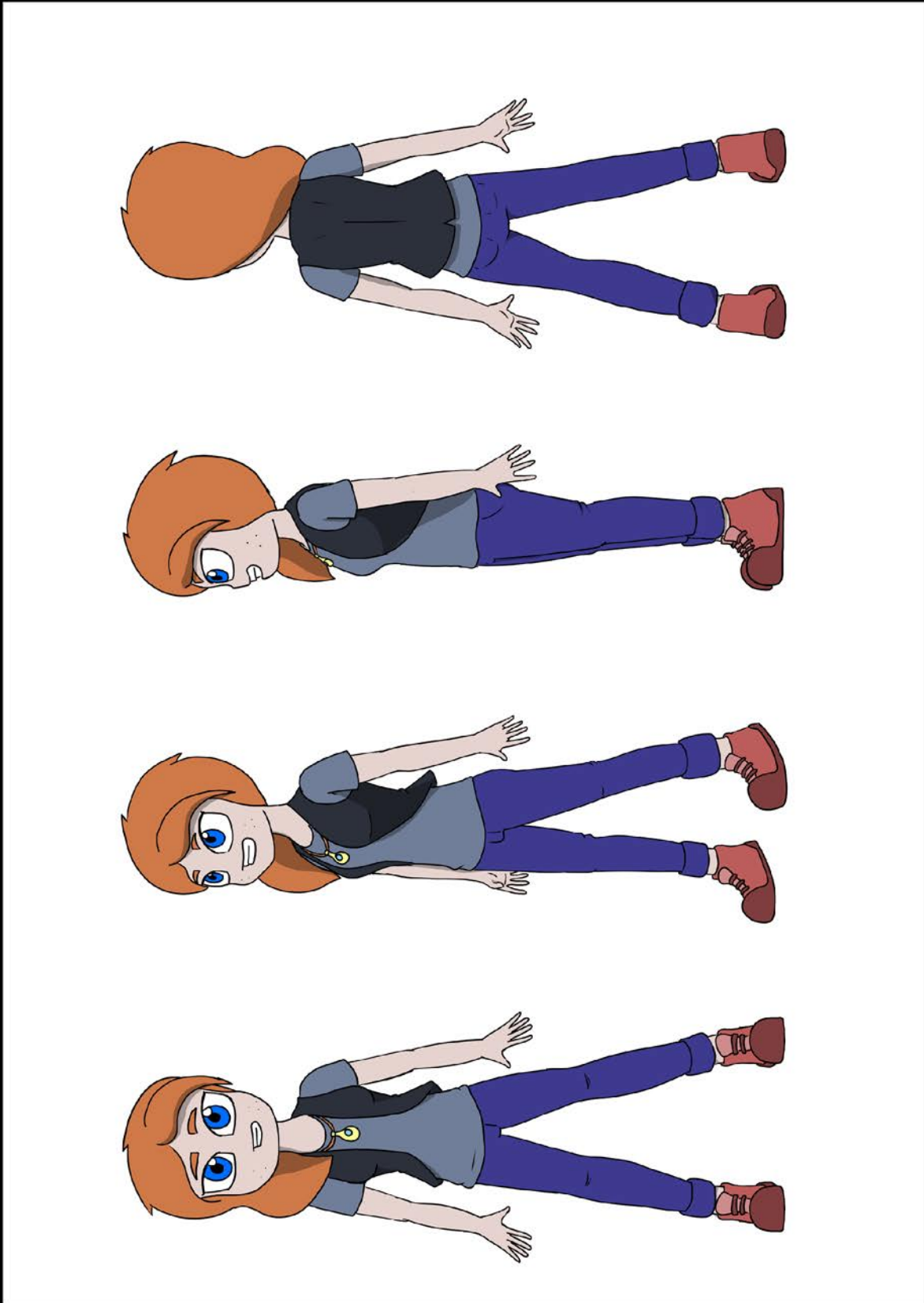


FIG. 23: Turn Around Leap

POSES

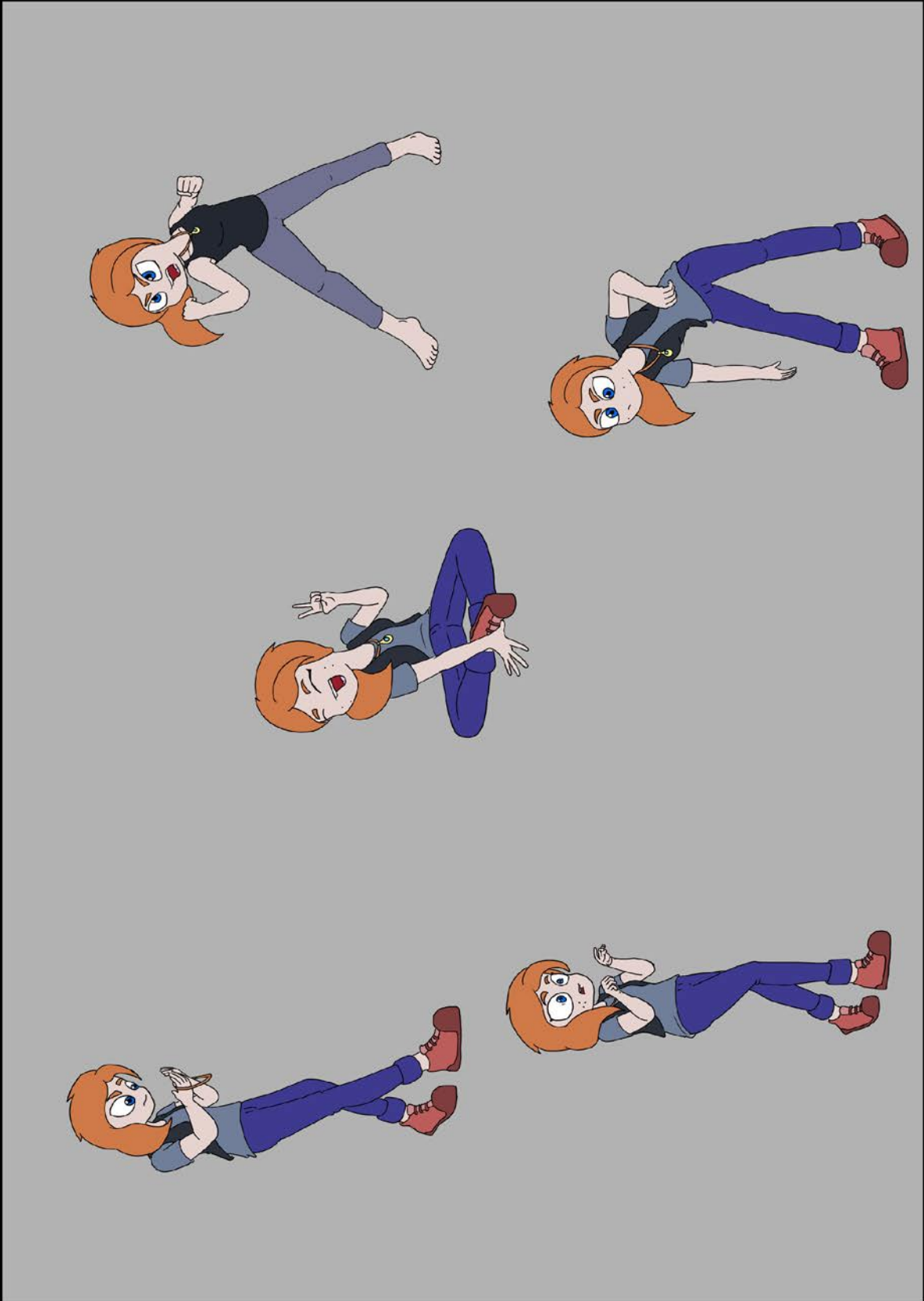


FIG. 24: Poses Leah

EXPRESIONES

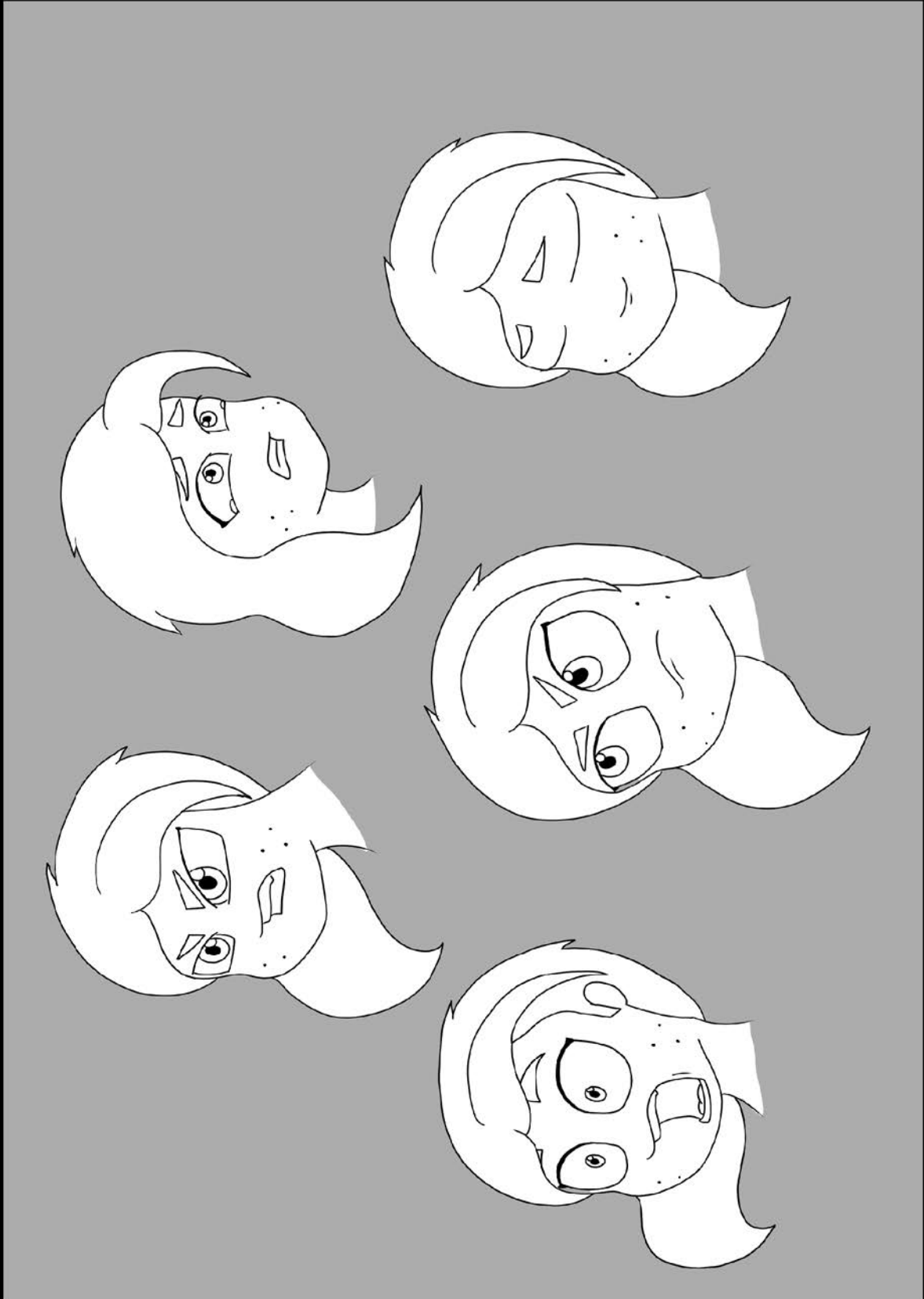


FIG. 25: Expresiones Leah

JONATHAN BLACK



FIG. 26: Jonathan

Jonathan creció fuera de las ciudades, fuera de la protección de las barreras, en la misteriosa tribu Montenegro. Su familia abandonó la tribu y él se asentó con su padre en Belltower. Es un cazador de bestias por naturaleza. Le cuesta seguir órdenes y prefiere resolver sus problemas con sus puños antes que su cabeza.

A pesar de todo eso, es un chico confiable con buen sentido del humor, está consciente de que supera a la mayoría en fuerza bruta pero se rehusa a dejar que eso lo defina. Su Aura le permite crear fuego alrededor de su cuerpo el cual sirve como un arma o puede utilizar sus llamas para impulsarse en alguna dirección. Su guante le permite controlar la cantidad de fuego que arroja.

CONSTRUCCIÓN

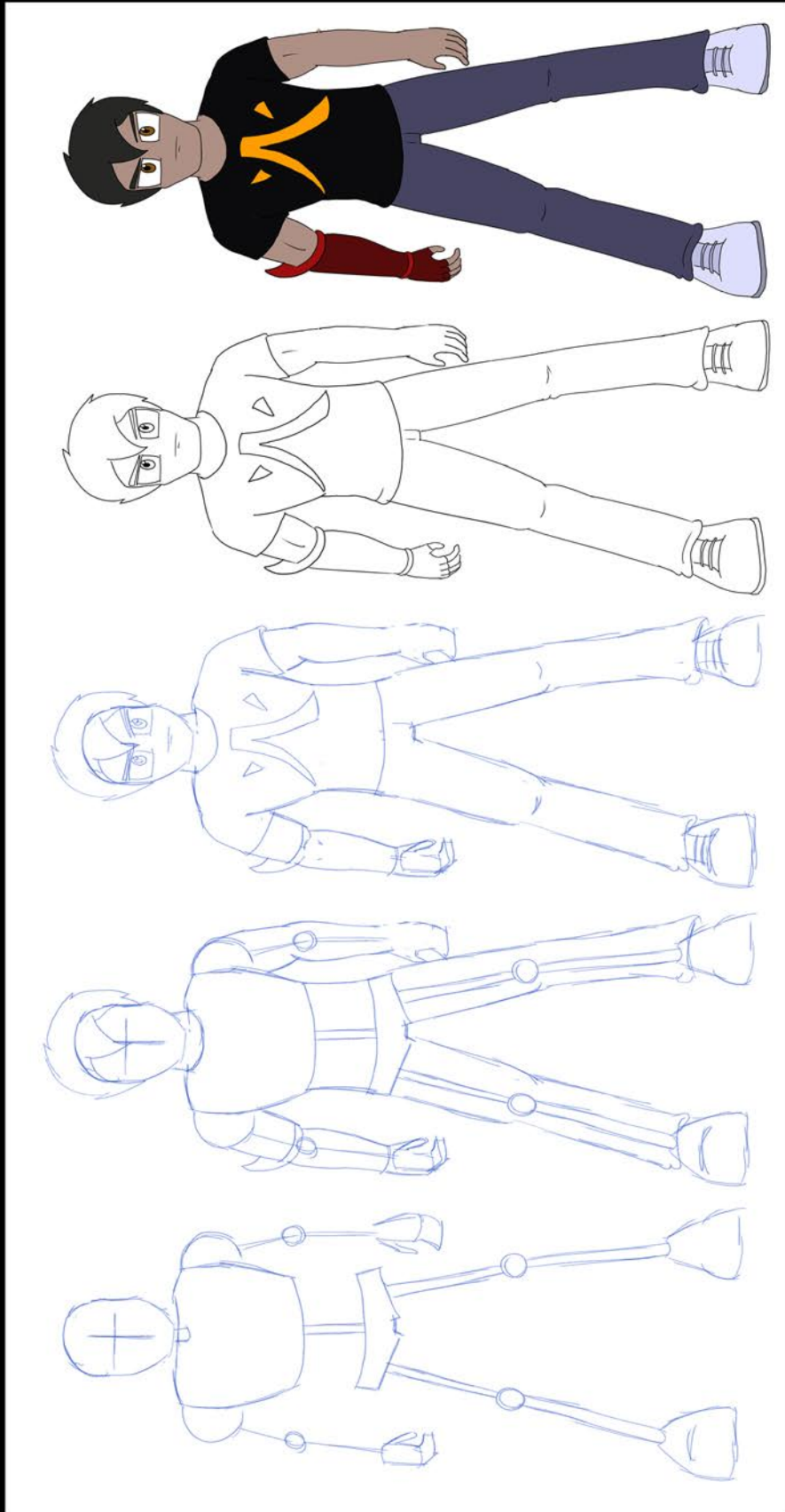


FIG. 27: CONSTRUCCION DE JONATHAN

TURN AROUND

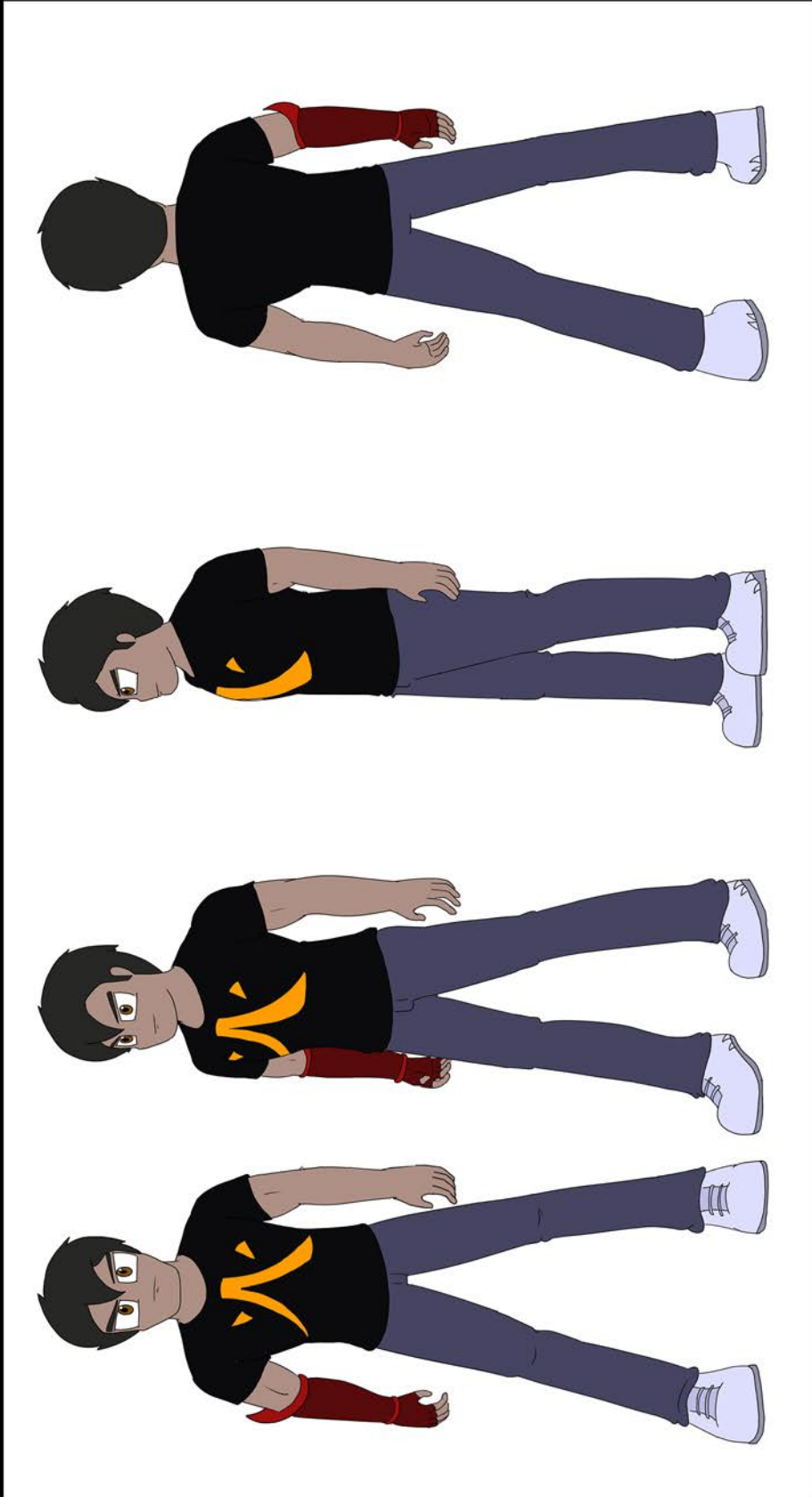


FIG. 28: TURN AROUND JONATHAN

POSES

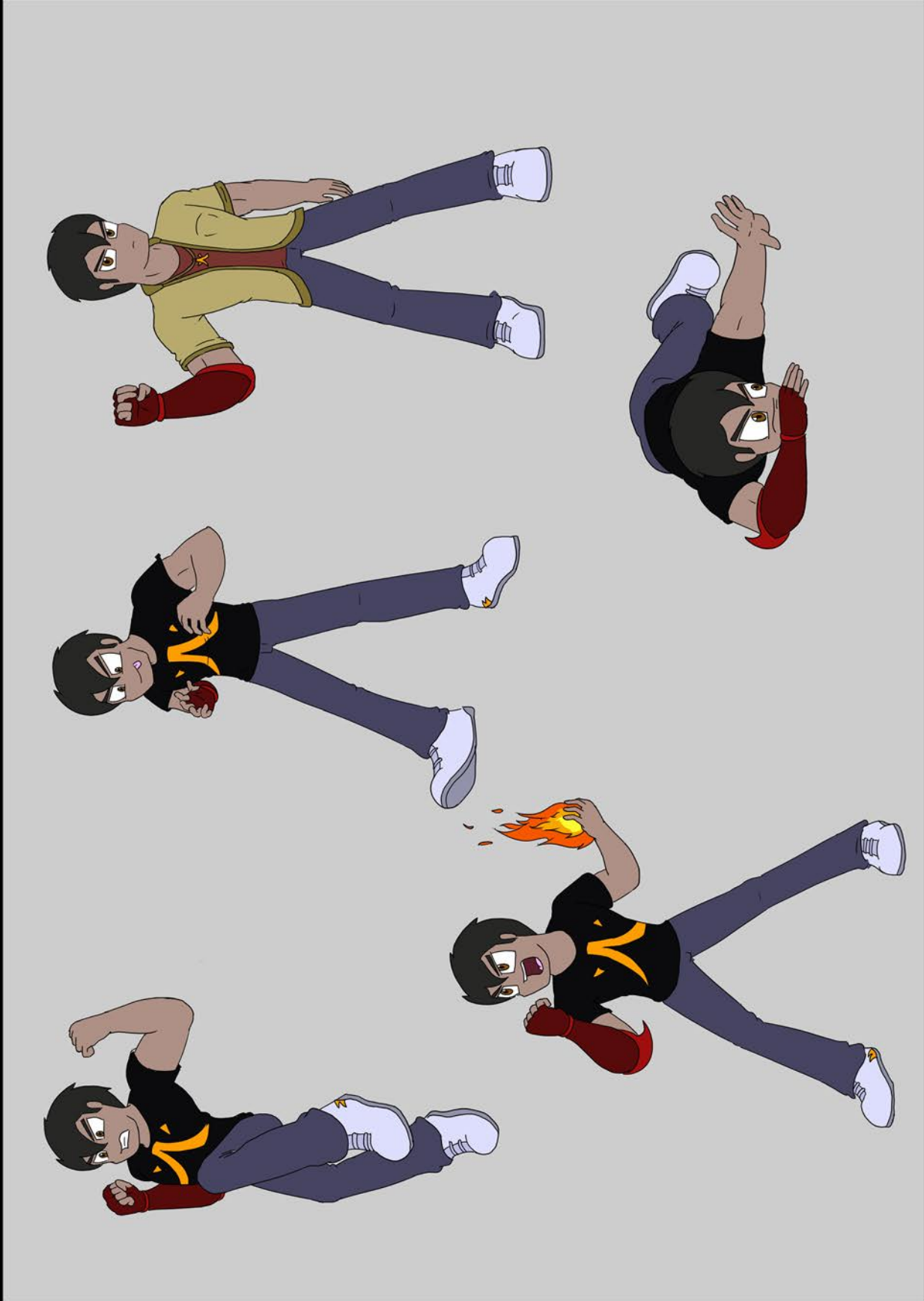


FIG. 29: POSES JONATHAN

EXPRESIONES

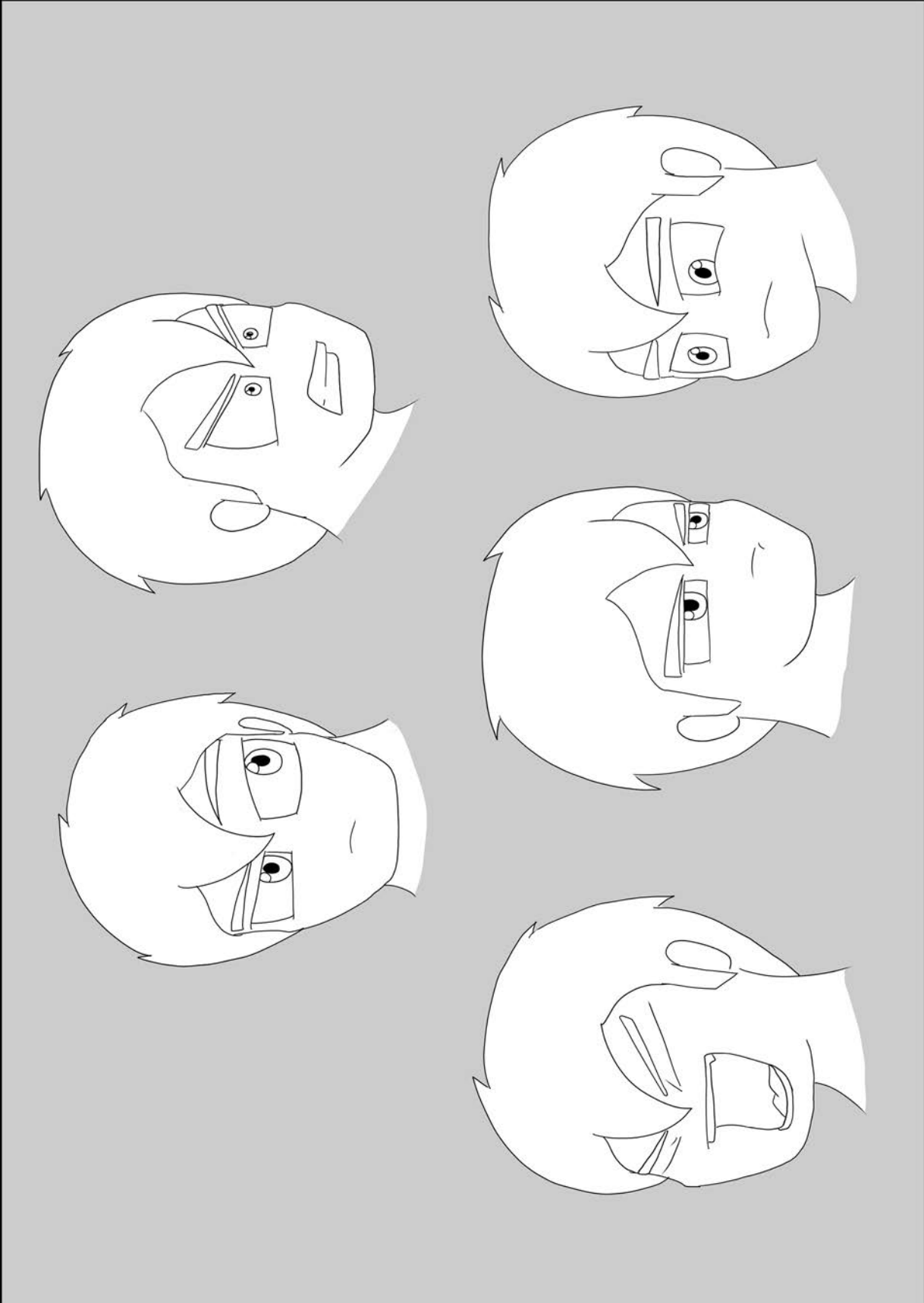


FIG. 30: EXPRESIONES JONATHAN

ALICIA VIT KANIN



FIG. 31: Alicia

Alicia ha sido un prodigio en todo durante su vida. Como hija única de una de las familias más poderosas en el mundo es la siguiente en línea para heredar la compañía de sus padres la misma que es responsable de las barreras que mantienen a las ciudades a salvo de las Superbestias. Alicia es seria y elegante. Disfruta de hacer planes elaborados y seguirlos al pie de la letra. Su posición como heredera parece no molestarla pero en ocasiones la presión llega a ella causándole miedo y removiendo su apariencia serena y confiada.

Su Aura le da visión absoluta. Recolecta información de personas, lugares y objetos con solo mirarlos. Al concentrarse puede enfocar su vista en áreas lejanas como si estuviera viéndolas desde una cámara. Su aura no tiene propiedades ofensivas ni defensivas volviéndola vulnerable.

CONSTRUCCIÓN

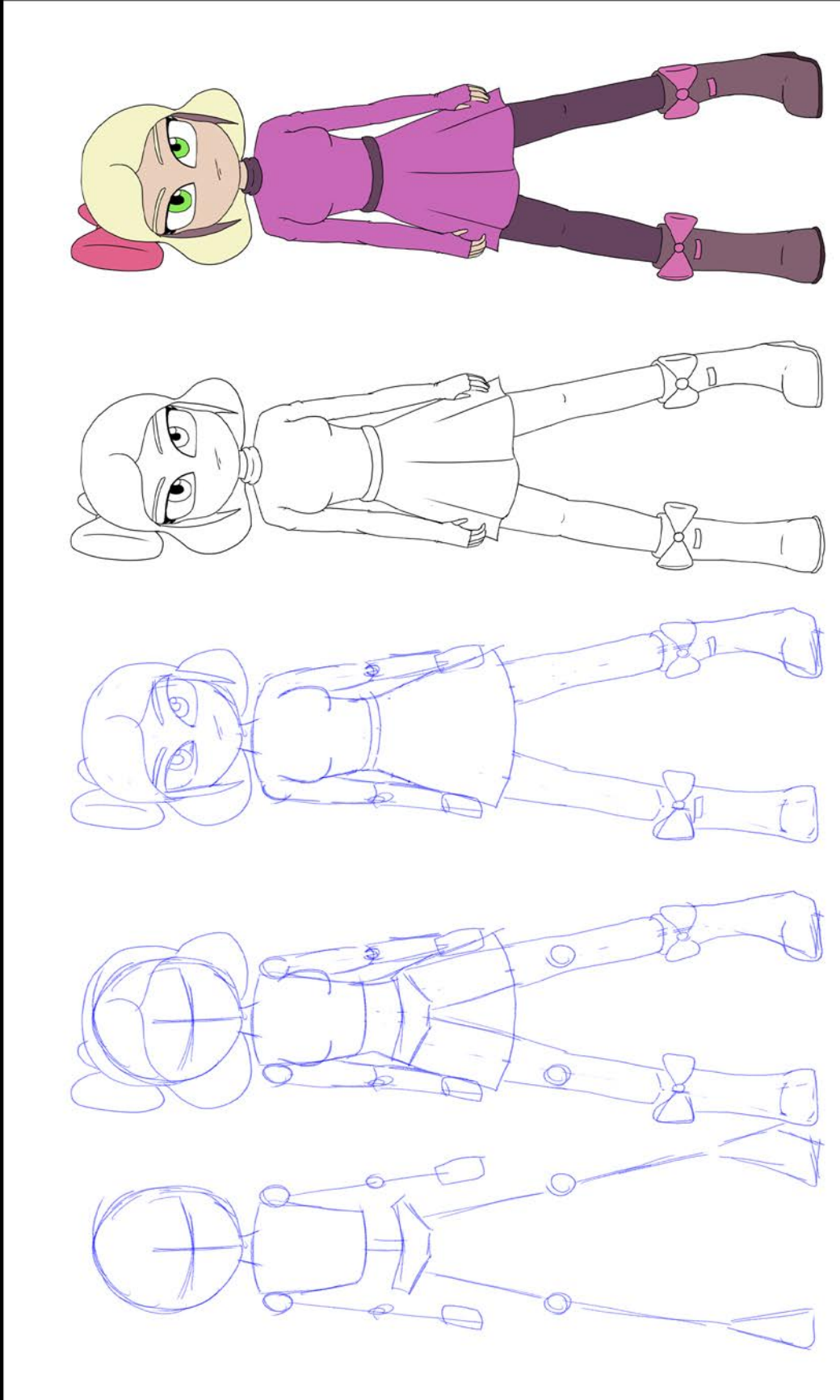


FIG. 32: Construcción de Alicia

TURN AROUND

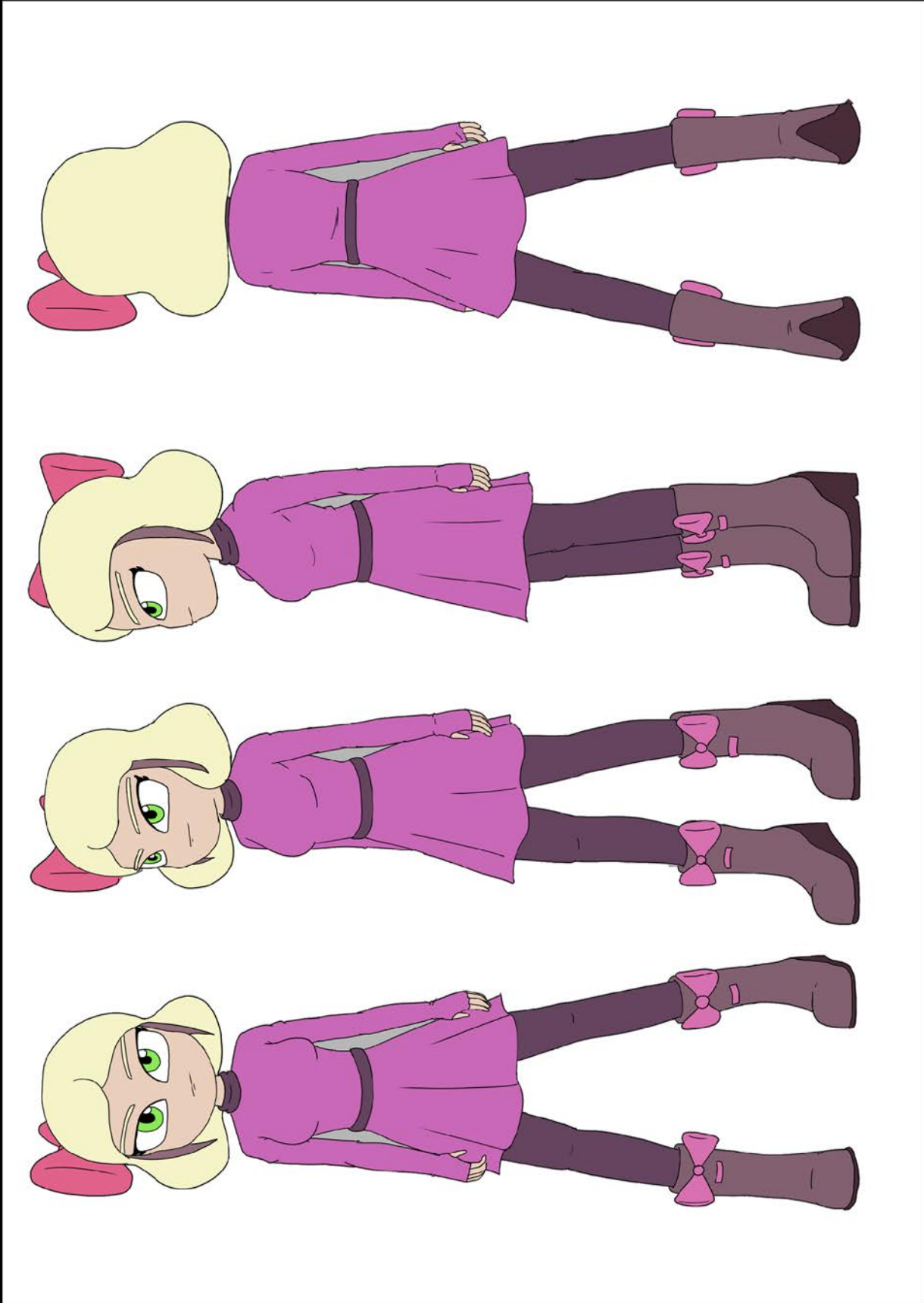


FIG. 33: Turn Around Allcia

POSES

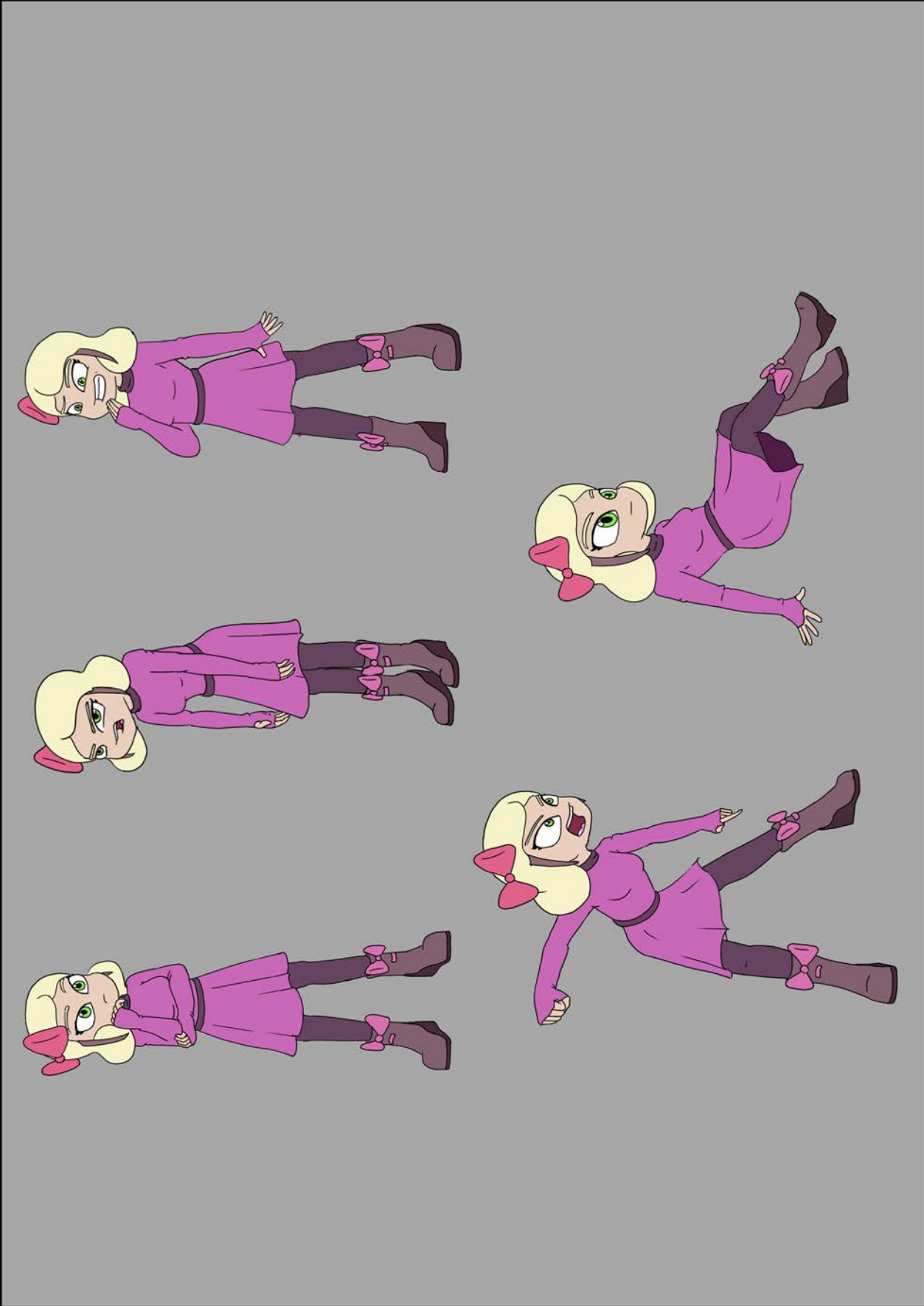


FIG. 34: Poses Alicia

EXPRESIONES

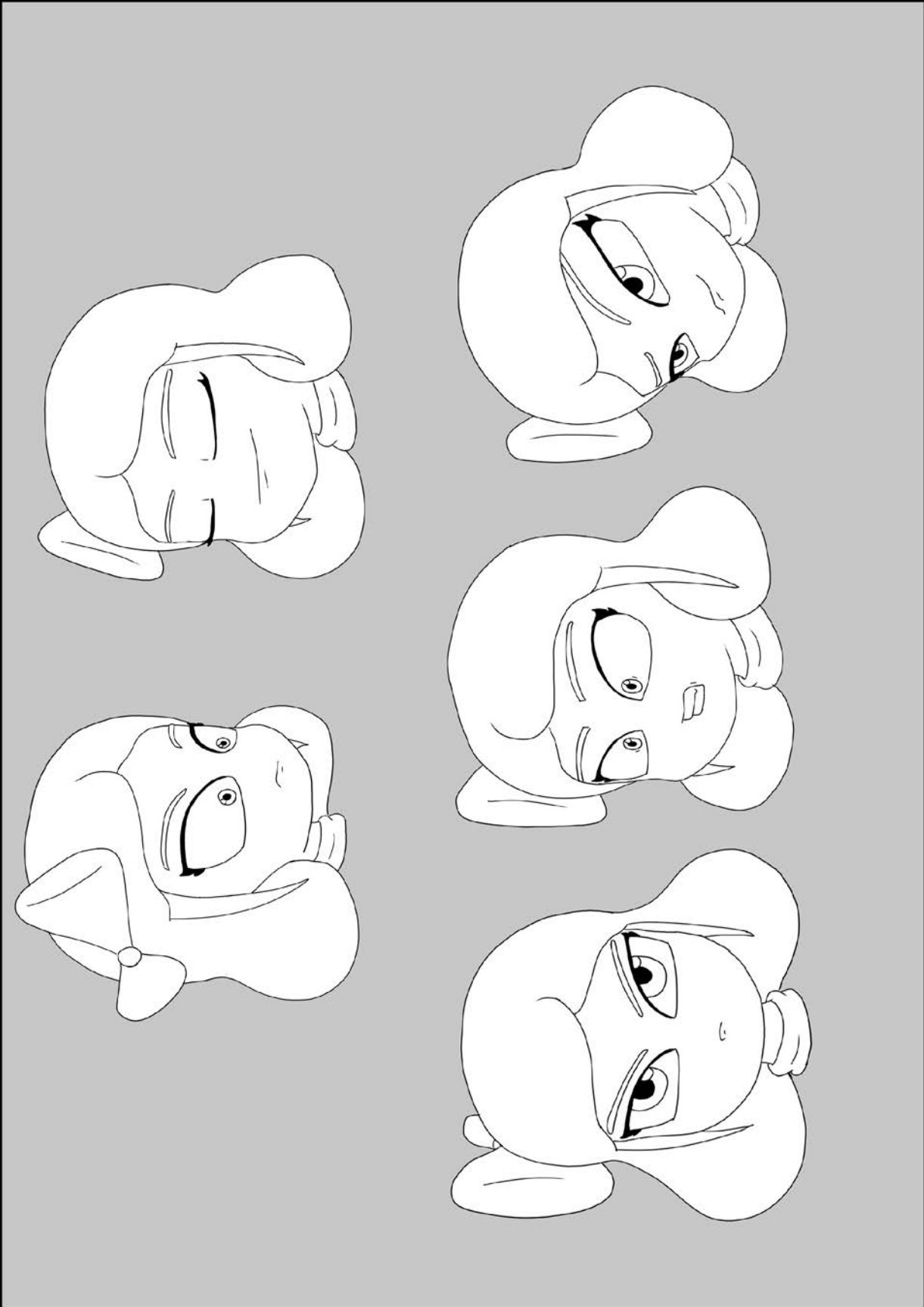


FIG. 35: Expresiones Alicia

CHRIS LOWELL



Fig. 36: Chris

Chris siempre ha sentido que es un chico con potencial. Quiere ser un héroe como los de las historias en sus juegos de mesa. Poca asertividad y un aun peor control sobre sus poderes lo vuelven una víctima facil para bravucones. Está consciente de que tiene un gran camino que recorrer si quiere estar al mismo nivel que Jonathan o Alicia e incluso su hermana desarrolla sus habilidades más rápido que él. Eso no lo detiene, después de todo el sabe que tiene potencial.

Su aura es un campo eléctrico. Además de generar electricidad de su cuerpo puede aplicarla a máquinas para controlarlas como él quiera. Si usa mucho poder los rayos se salen de control y rebotan hacia él.

CONSTRUCCIÓN

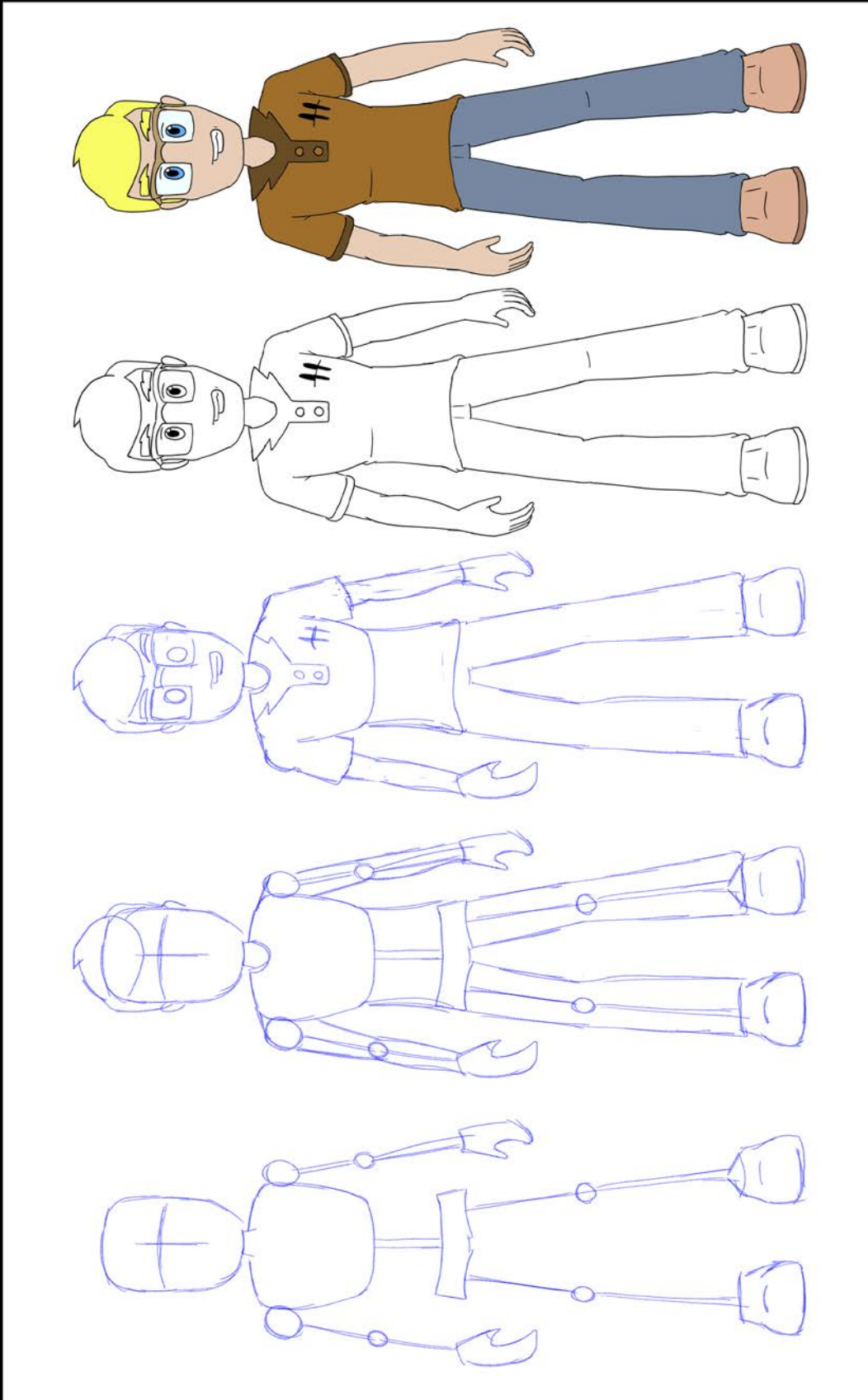


Fig. 37: Construcción de Chris

TURN AROUND

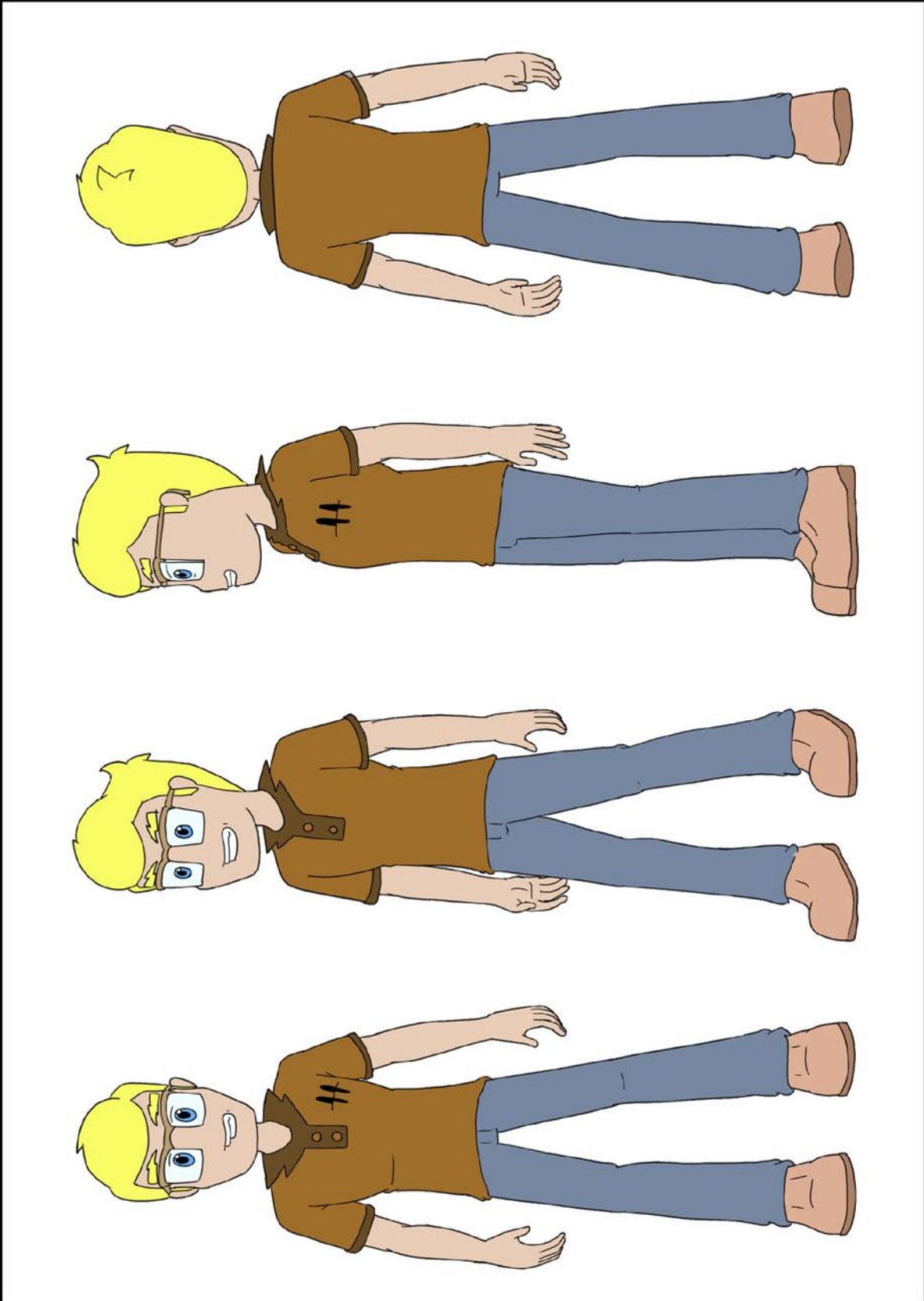


Fig. 38: Turn Around Chris

POSES

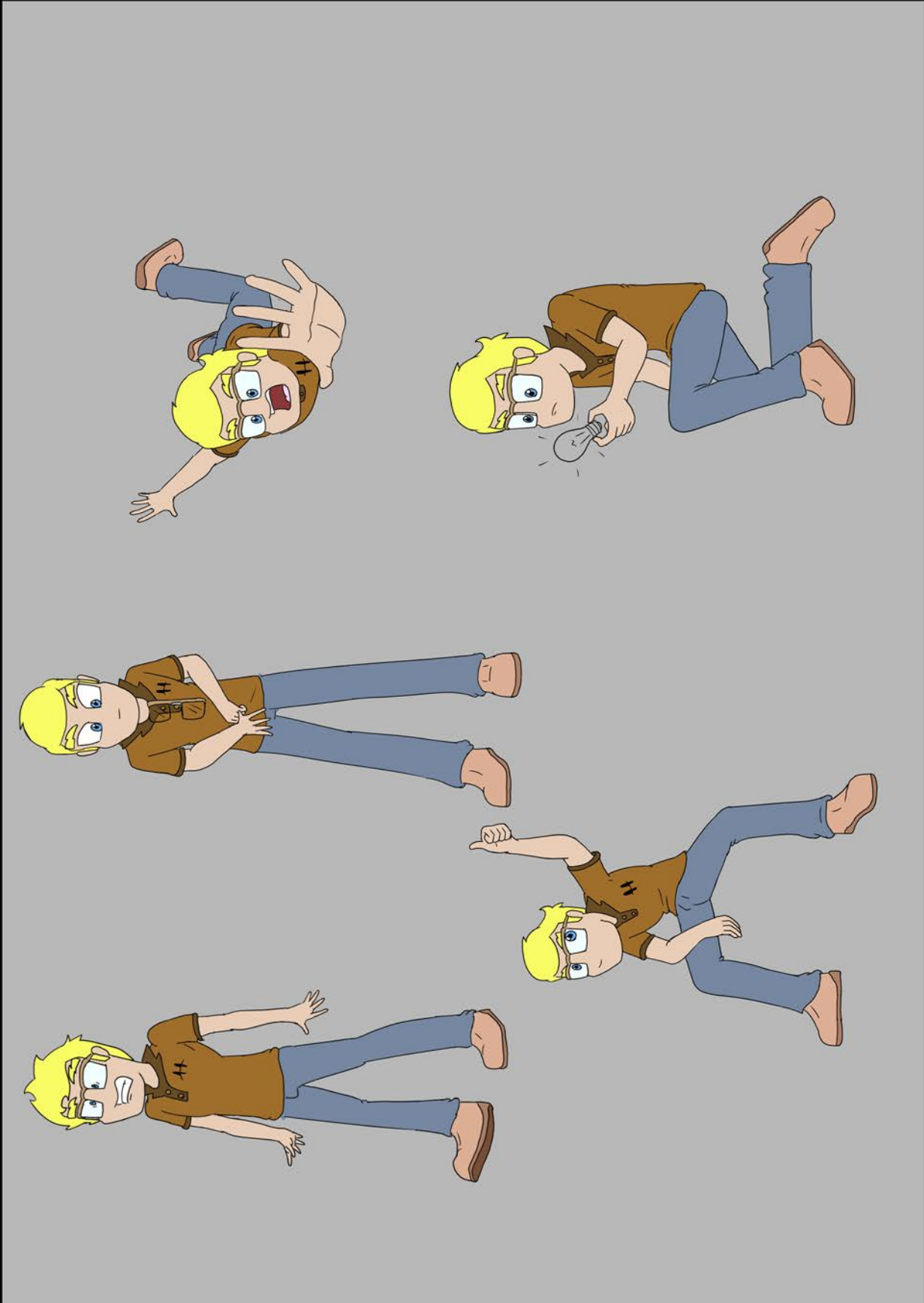


Fig. 39: Poses Chris

EXPRESIONES

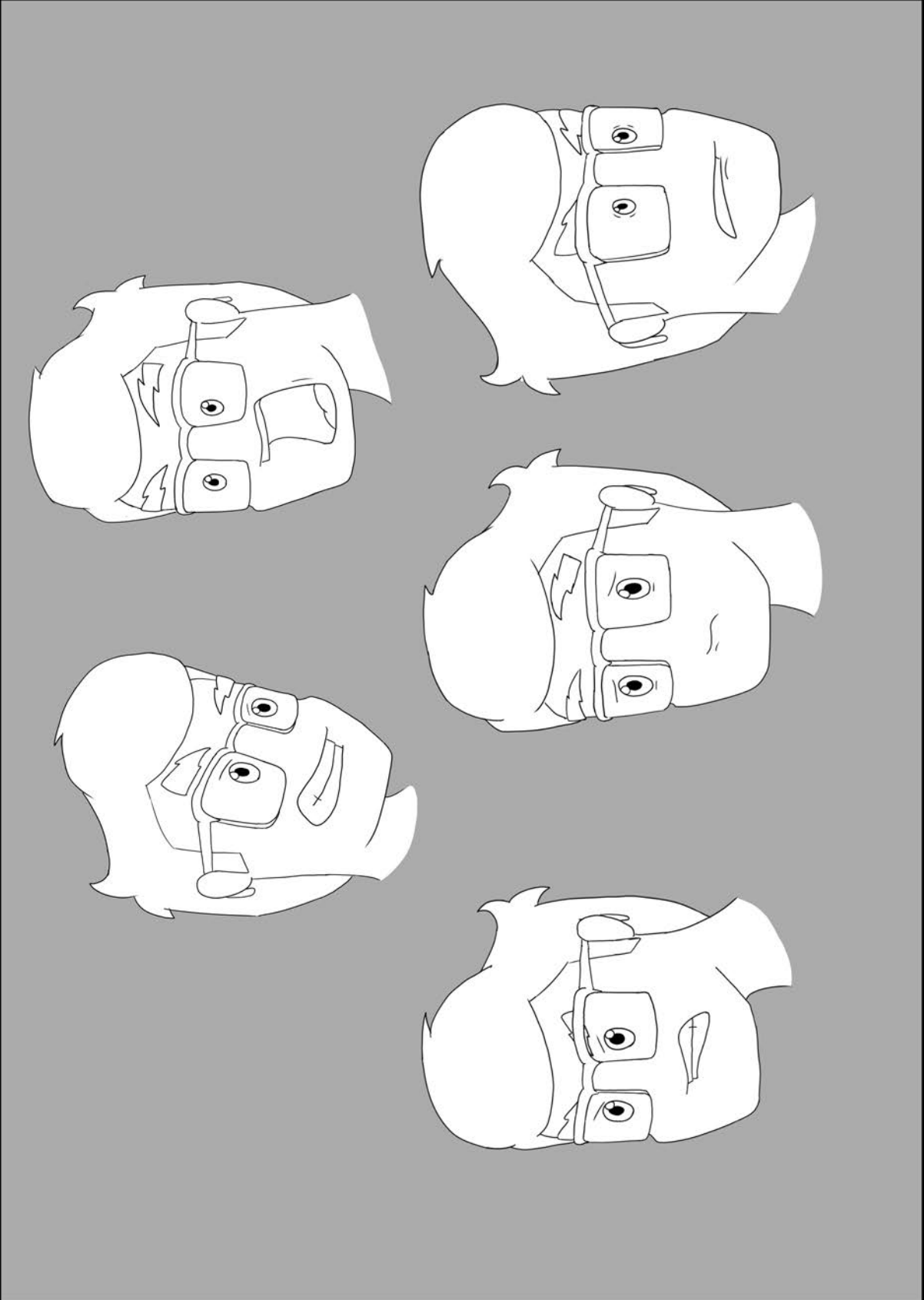


Fig. 40: Expresiones Chris

ALEXANDRA MONTENEGRO

En las ciudades circulan rumores de una mujer conocida como Supernova. Dicen que blande el poder de un sol y que un encuentro con ella es letal. Alexandra ganó su reputación liderando la tribu Montenegro con puño de hierro. Ve a los portadores como seres superiores y busca crear un mundo donde los portadores no deban esconderse y hará todo lo que deba hacer para subyugar a las ciudades.

Su Aura es: Luz Sólida. Puede crear objetos de luz cada vez que lo desea. Ella debe tener una imagen mental del objeto y sus partes internas para que funcione y este se desvanece al soltarlo. Su fuerza viene del amplio conocimiento que tiene sobre distintas armas y su talento para utilizarlas.



Fig. 41: Alexandra

CONSTRUCCIÓN

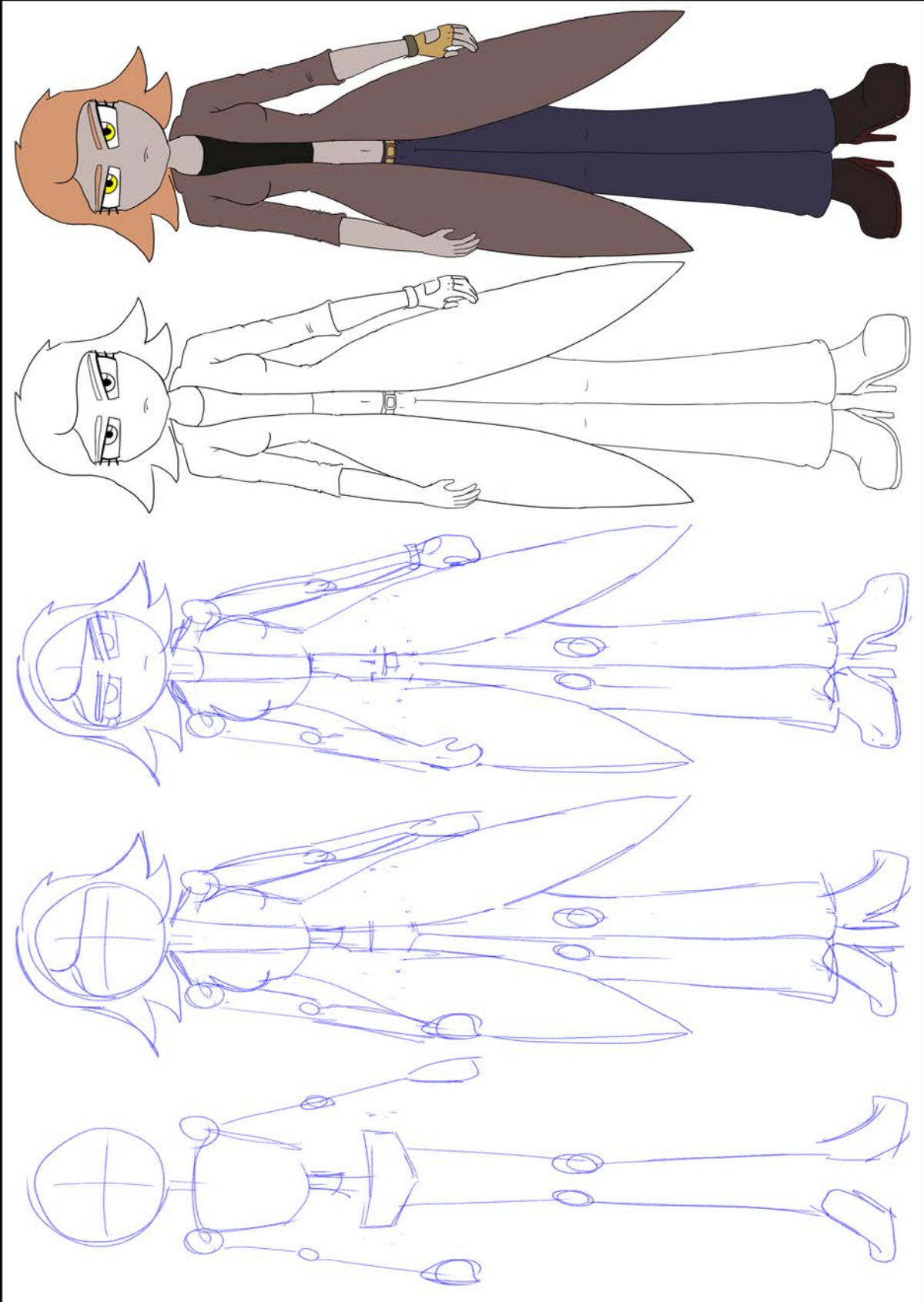


Fig. 42: Construcción de Alexandra

TURN AROUND

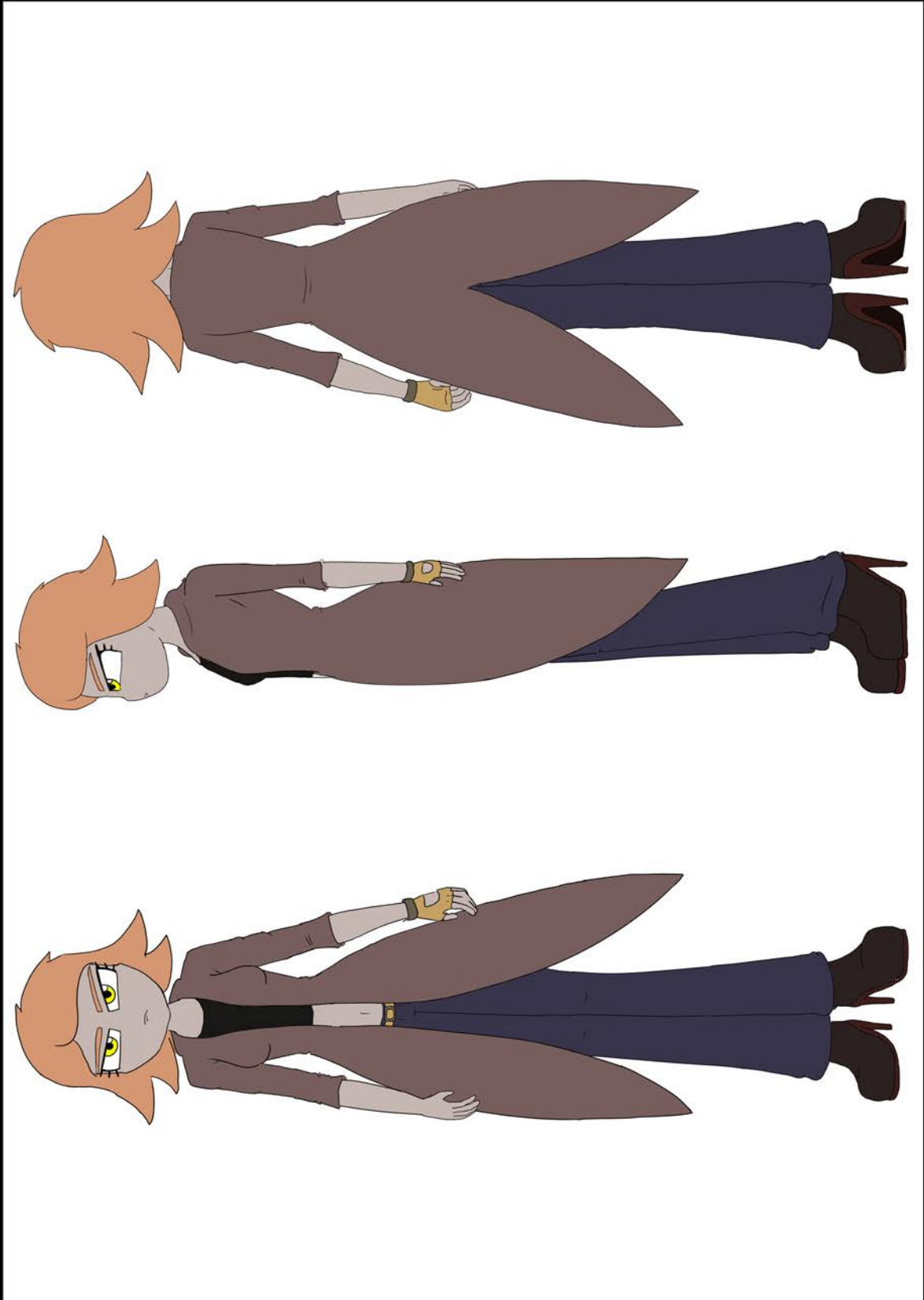


Fig. 43: Turn Around Alexandra

POSES



Fig. 44: Poses Alexandra

EXPRESIONES

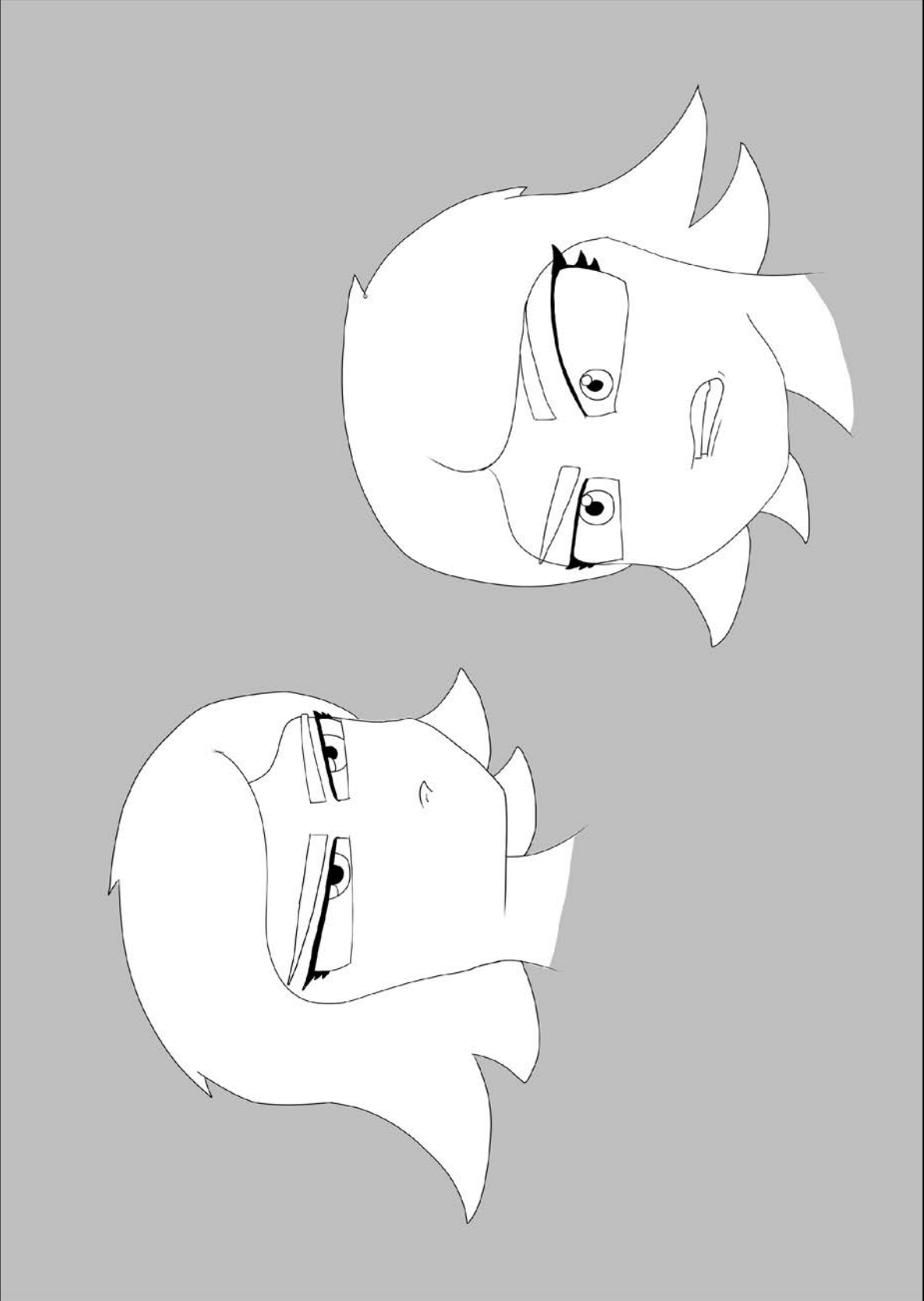


Fig. 45: Expresiones Alexandra

AXEL MONTENEGRO

Mano derecha de Alexandra y actual líder de la tribu Montenegro. Es un hombre imponente que hará todo por cumplir la misión de la tribu. Alguna vez fue un cazador de Superbestias hasta que obtuvo la habilidad de comandarlas y usarlas como gustase. Mientras las Superbestias estén bajo su control la tribu Montenegro puede expandirse sin límites.

Su Aura es: Agujero Negro. Puede absorber la fuerza de seres vivos cercanos. Si poseen un Aura obtiene la habilidad de copiarla durante un cierto tiempo dependiendo de cuanta energía absorbió.



Fig. 46: Axel

CONSTRUCCIÓN

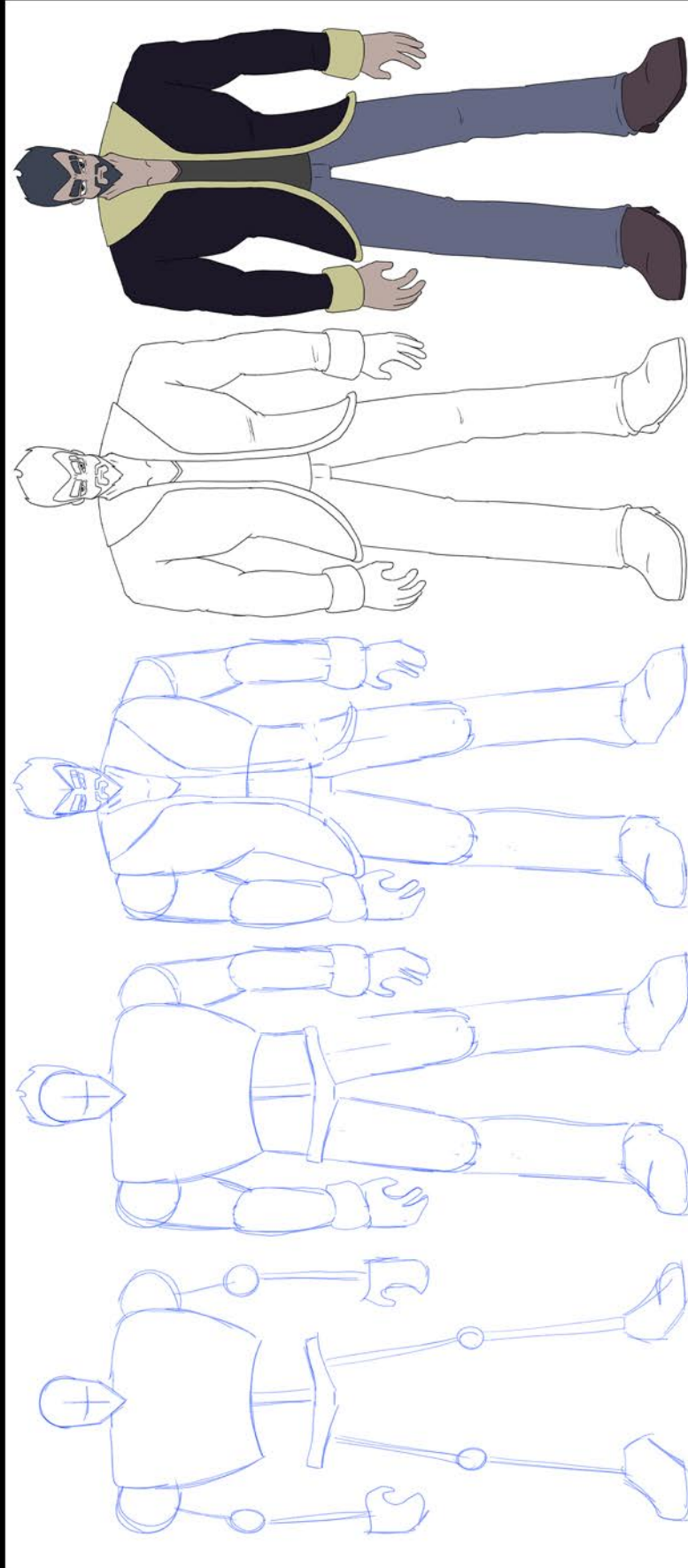


Fig. 47: Construcción de Axel

TURN AROUND

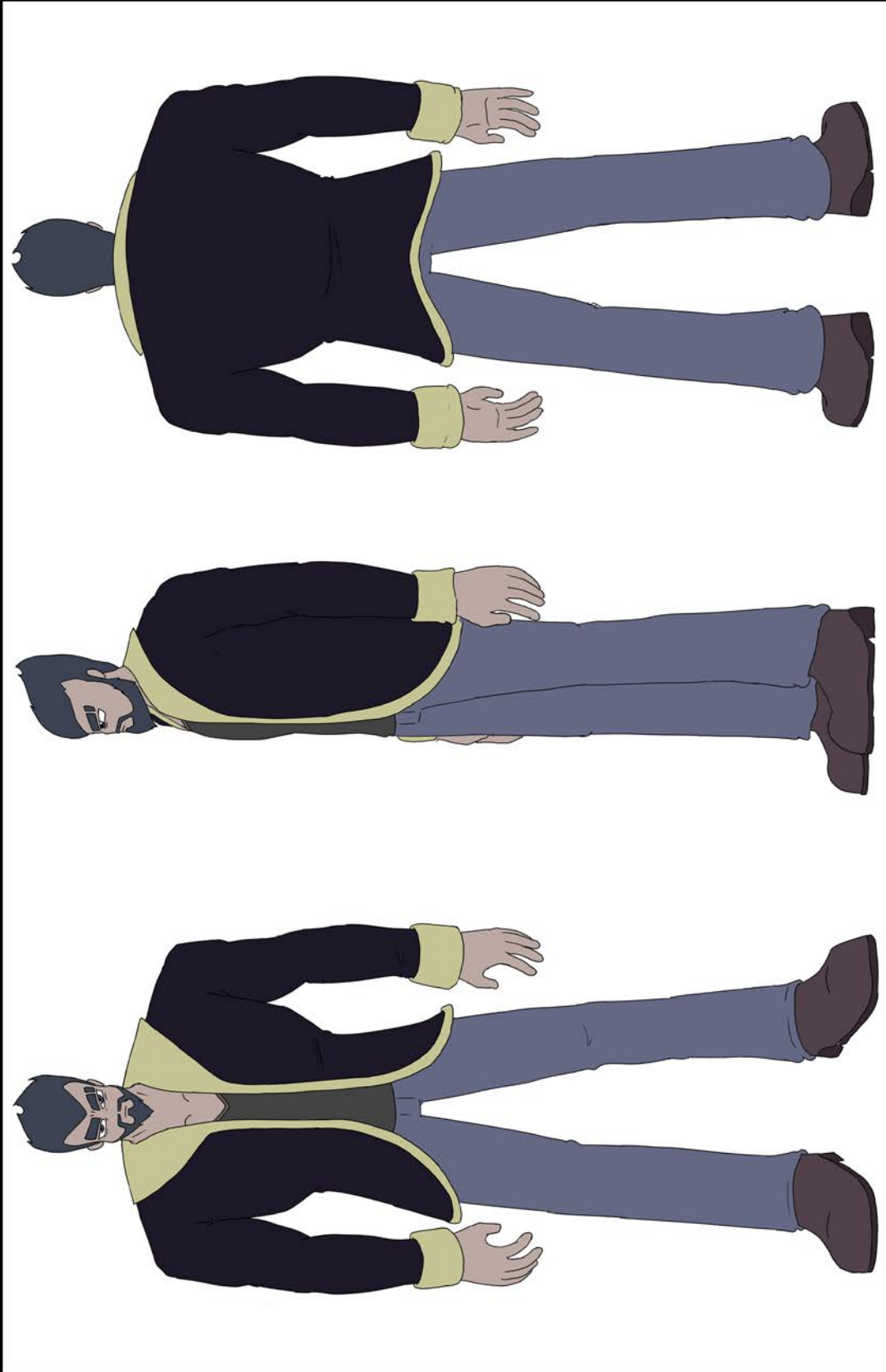


Fig. 48: Turn Around Axel

POSES



Fig. 49: Poses Axel

EXPRESIONES

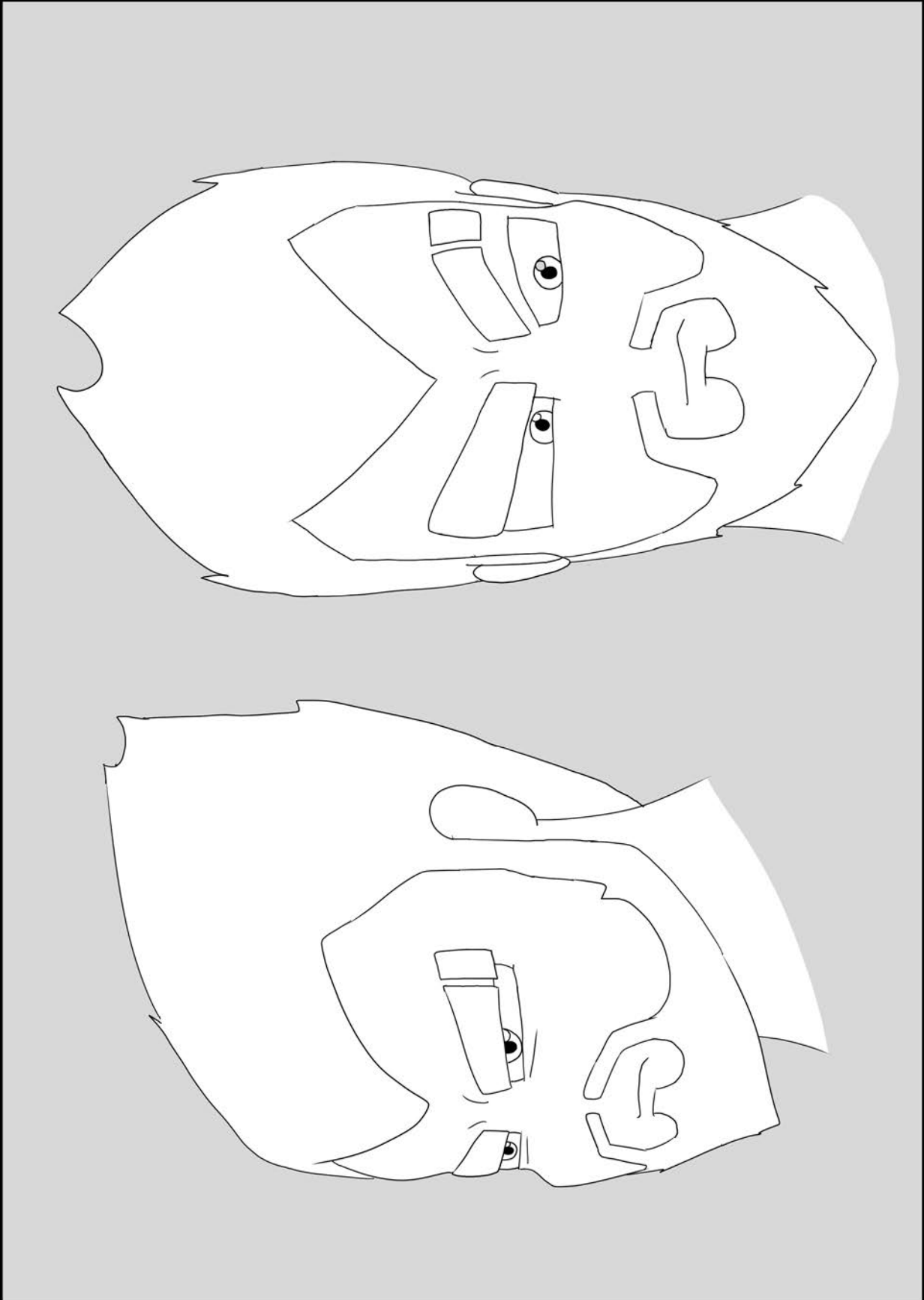


Fig. 50: Expresiones Axel

TAMAÑOS



Fig. 51: Comparación de Tamaños

GRISES

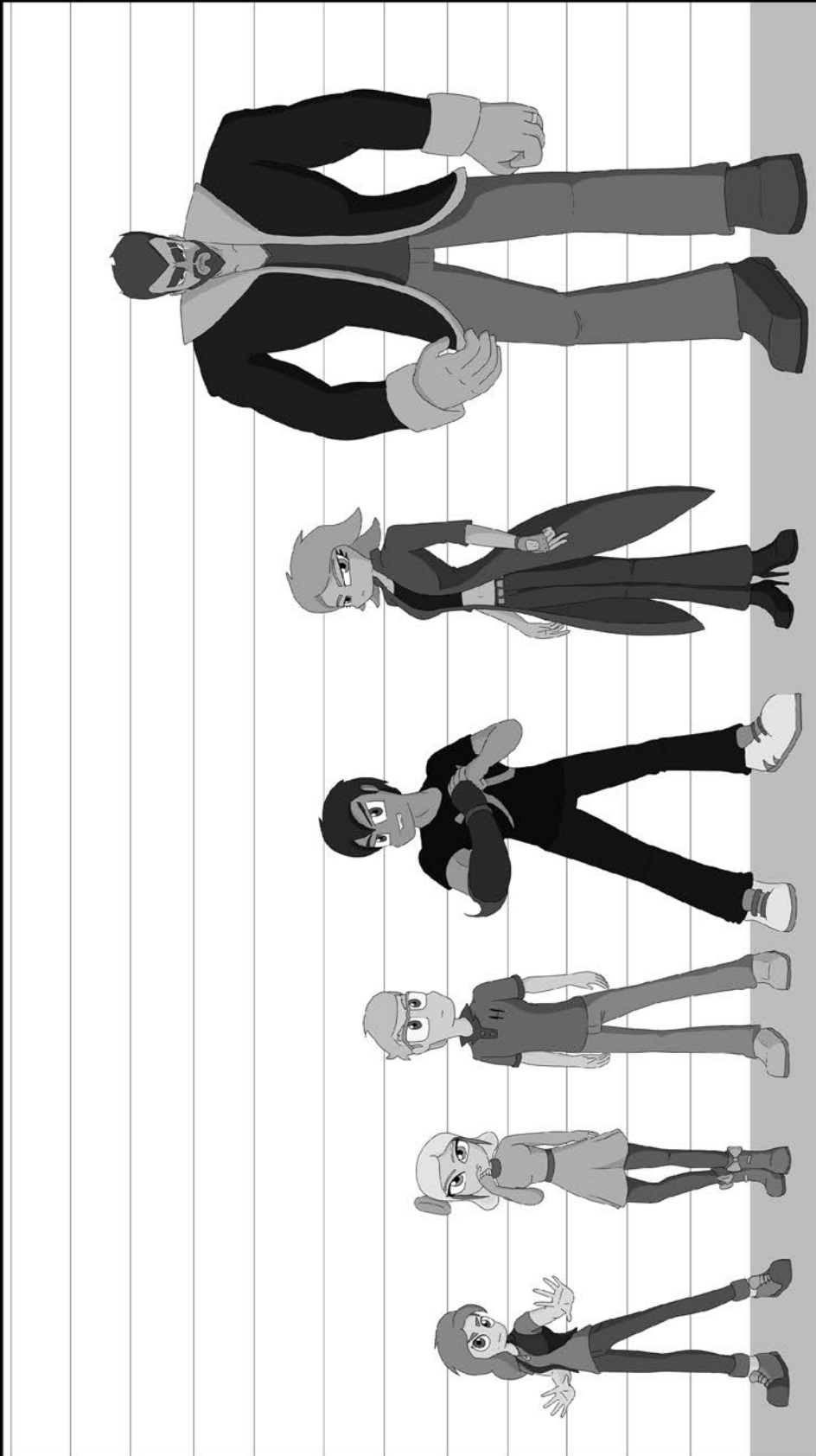


Fig. 52: Escala de Grises

SILUETAS

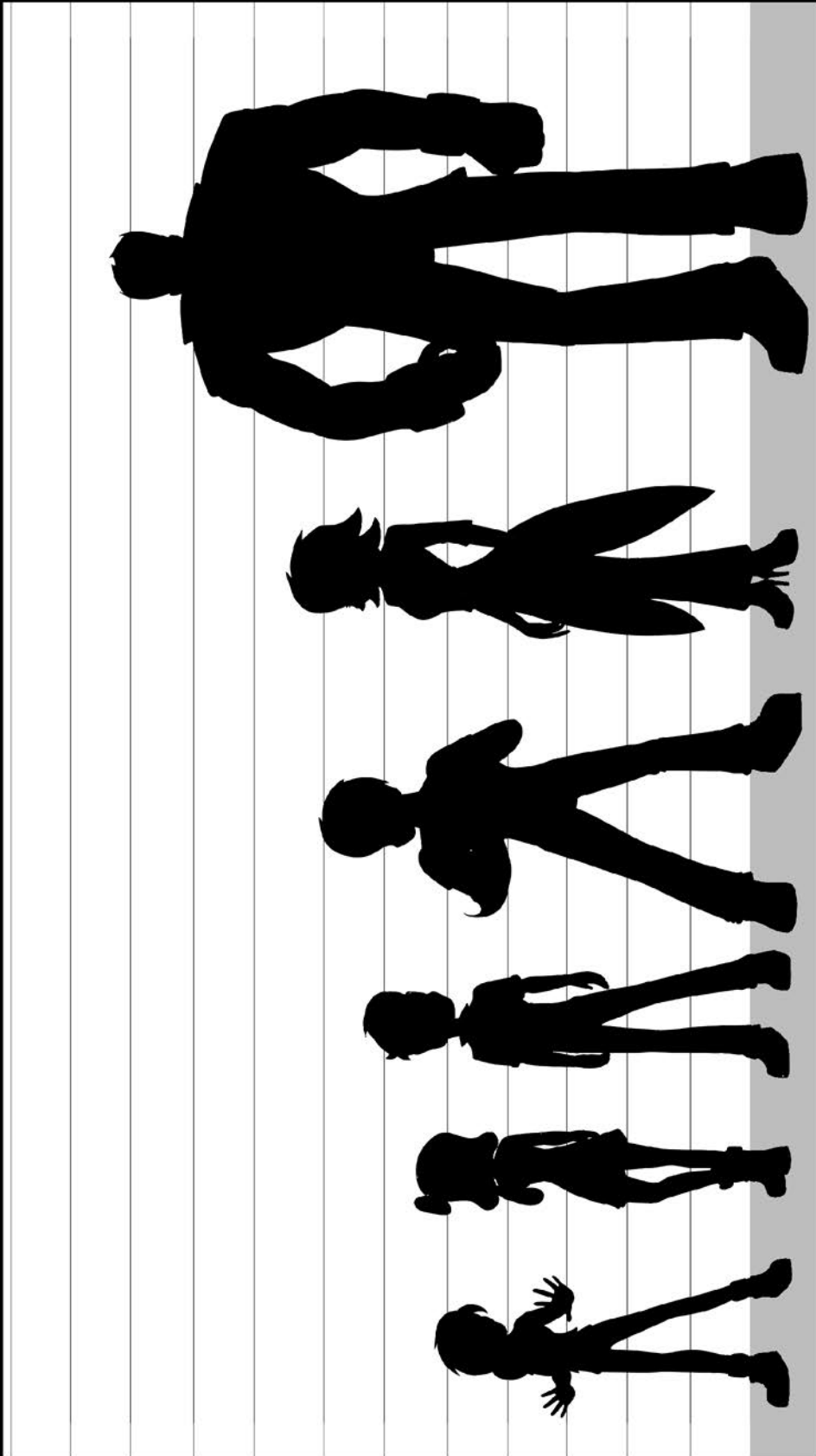


Fig. 53: Siluetas

BOCETOS INICIALES (SUPERBESTIAS)

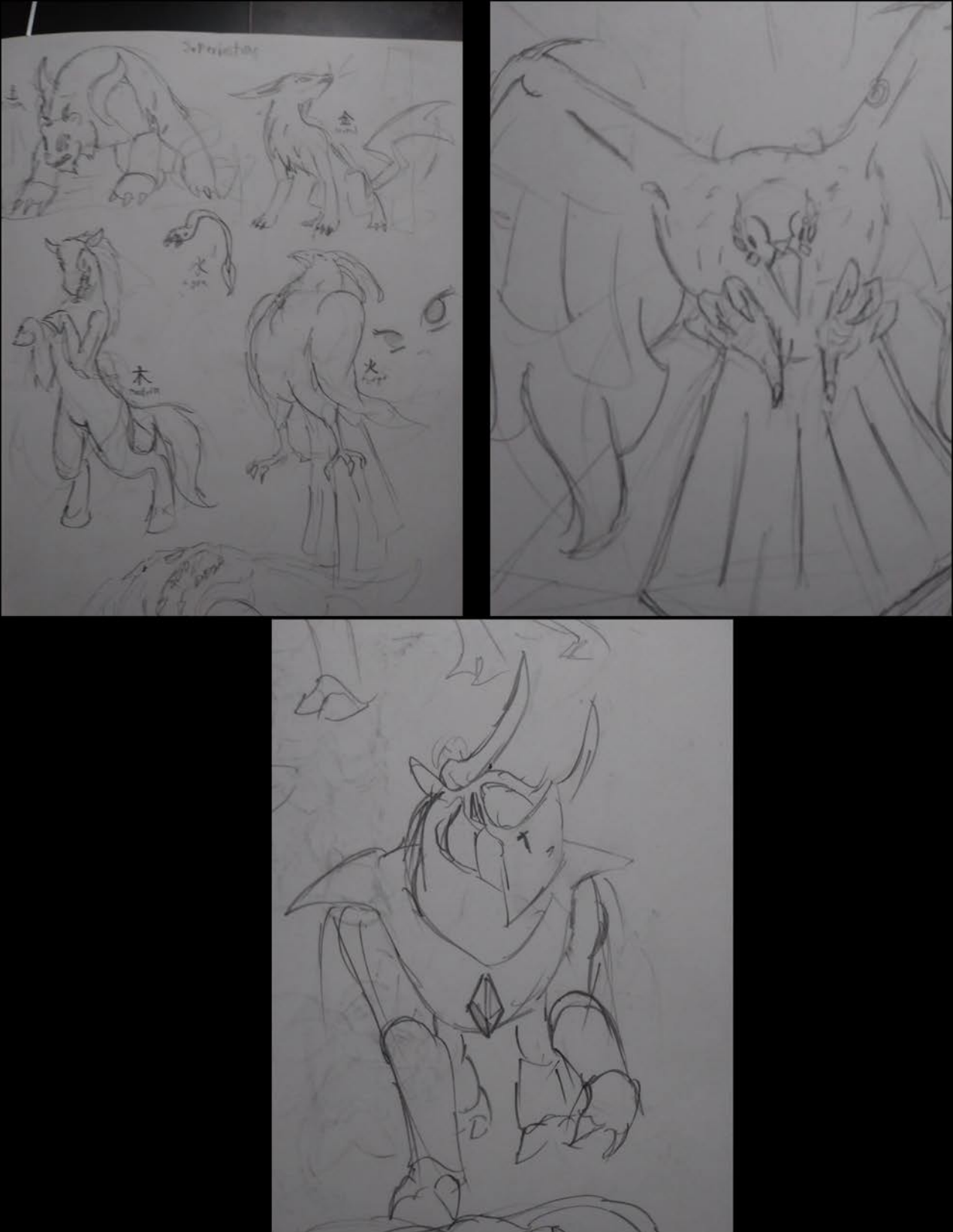


FIG. 54: Bocetos Iniciales Superbestias

SEGUNDO ESTILO (SUPERBESTIAS)

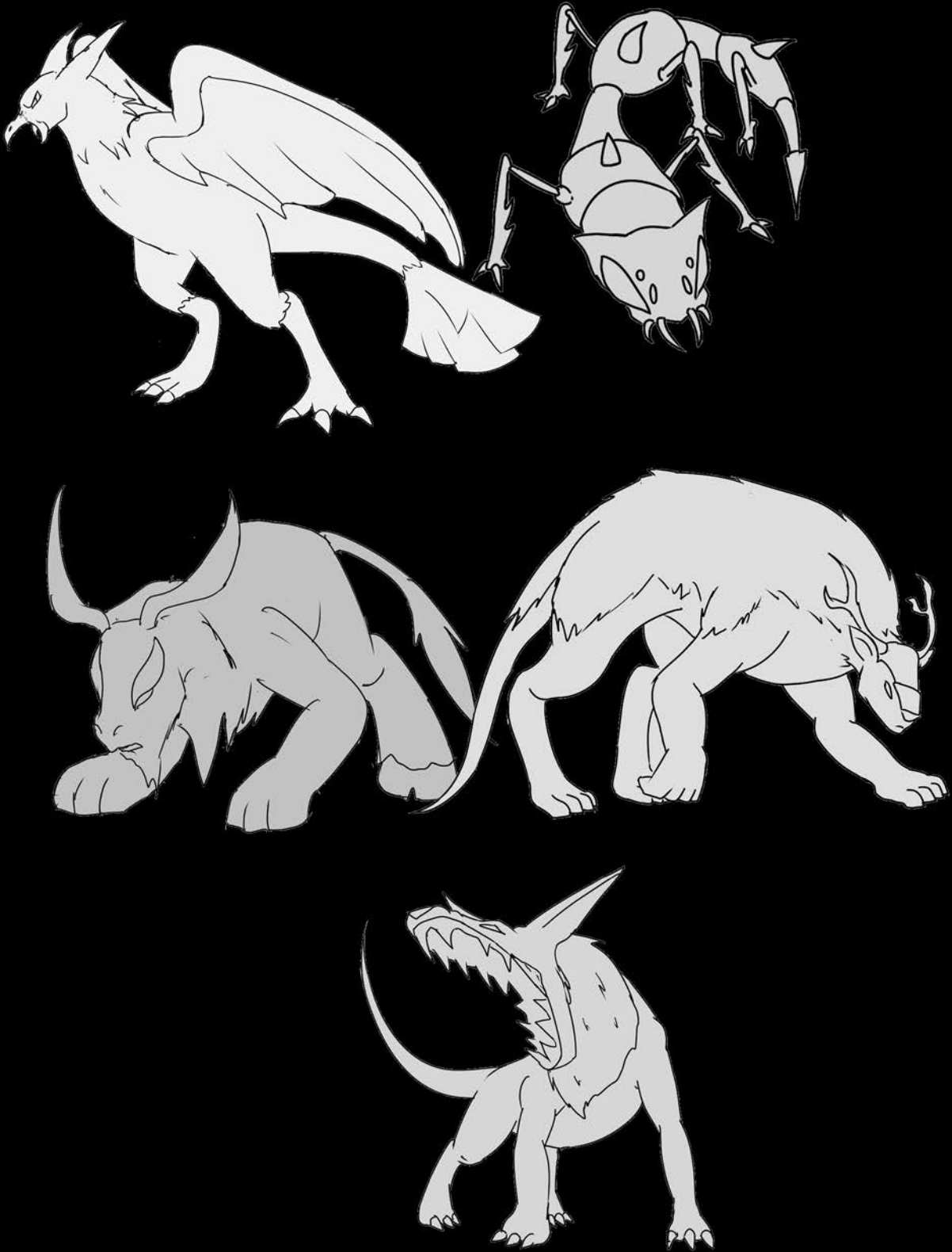


FIG. 55: Exploración Superbestias

TERCER ESTILO (SUPERBESTIAS)



FIG. 56: Segunda Exploración Superbestias

LAS SUPERBESTIAS

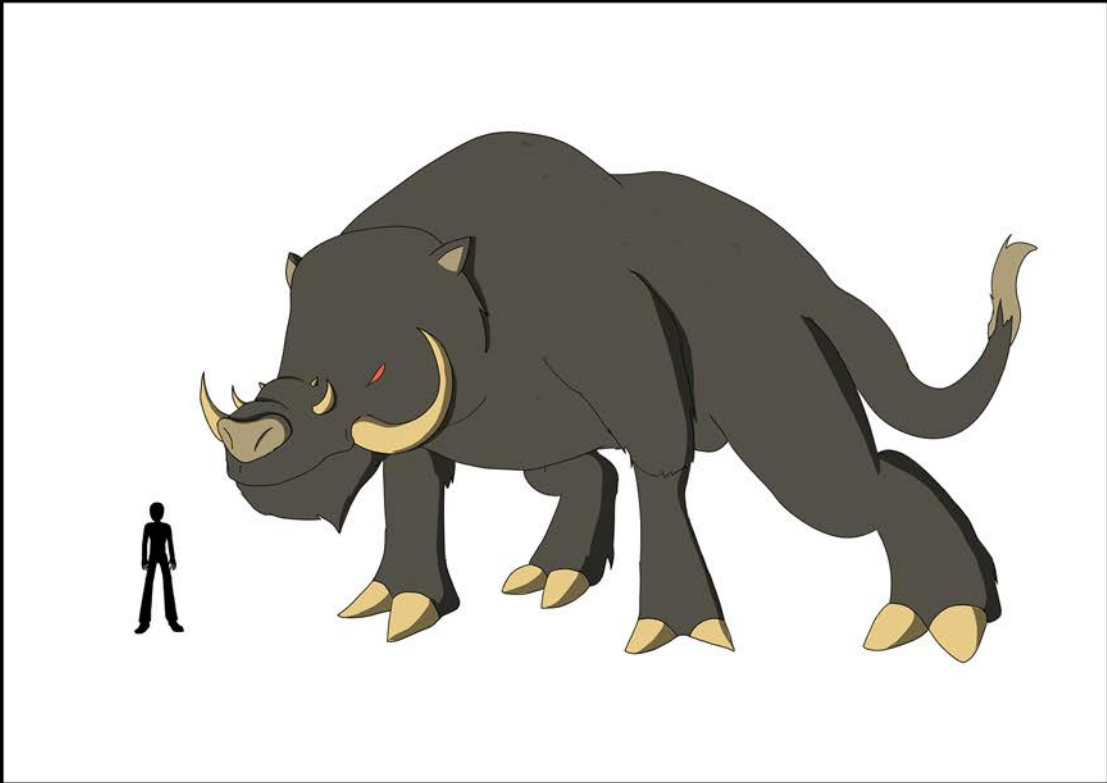


FIG. 57: Bestia Erymanthias

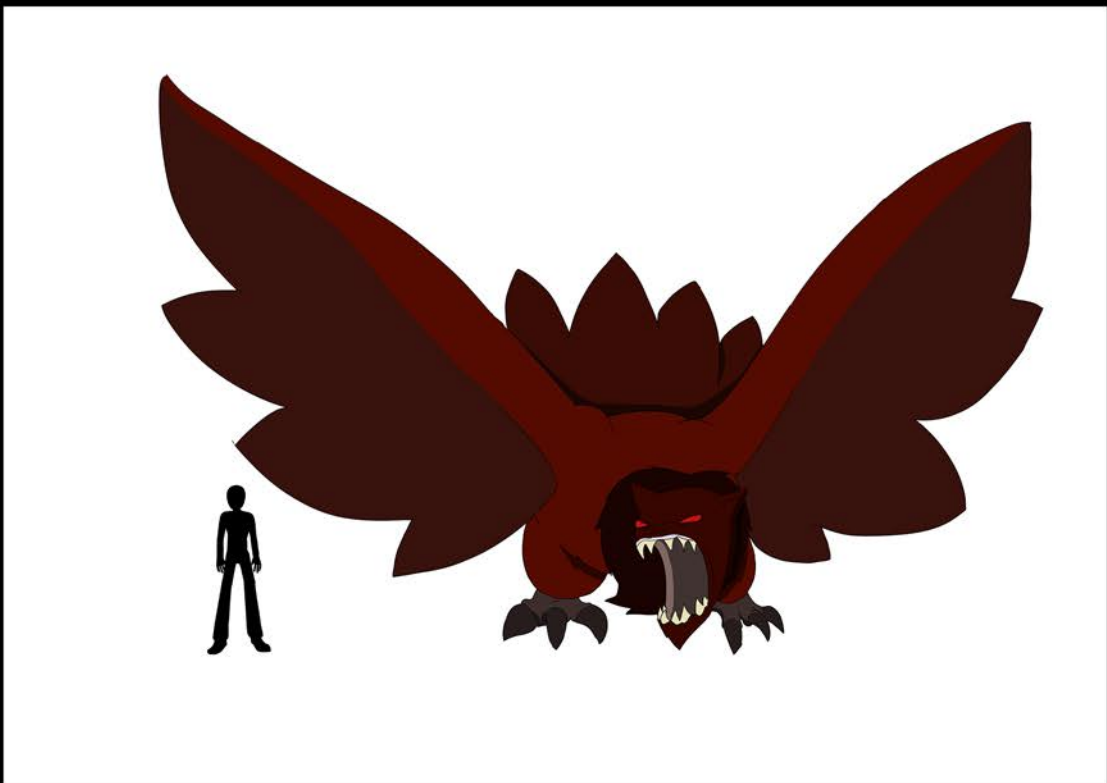


FIG. 58: Bestia Feng

LAS SUPERBESTIAS

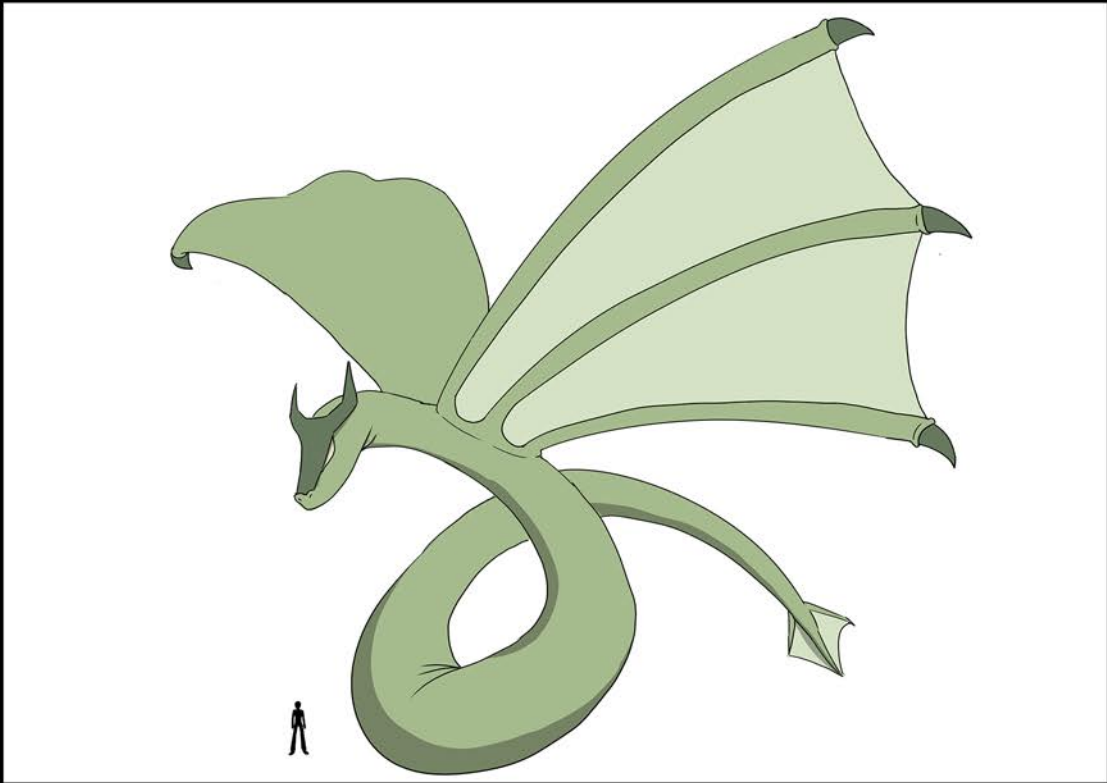


FIG. 59: Bestia Lerna

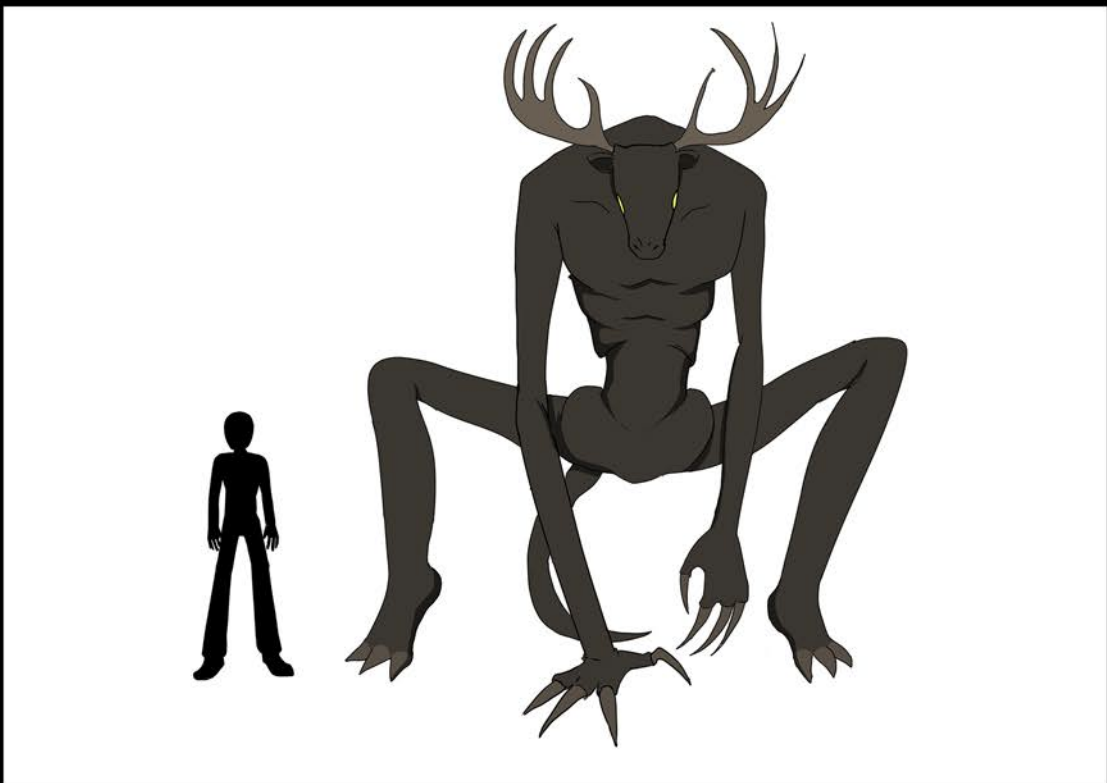


FIG. 60: Bestia Wendigo

LA CIUDAD

Desde un inicio Belltower debía dar la apariencia de una ciudad que se ha mantenido igual durante años. La principal inspiración son las antiguas ciudades europeas. Calles de piedra estrechas llenas de musgo, fachadas decoradas, etc. Esos son los aspectos que Belltower debía capturar. Es un lugar familiar que al mismo tiempo parece ocultar secretos.



FIG. 61: Edificios ciudad antigua



FIG. 62: Callejones ciudad antigua



FIG. 63: Callejones ciudad antigua II



FIG. 64: Palazzo Vecchio

EVOLUCIÓN DE LA CIUDAD



Encontrar un diseño para Belltower fue uno de los más grandes desafíos para la creación del mundo. El principal problema fue capturar la estética de una ciudad antigua. Los primeros concepts se veían monótonos y el diseño del campanario que le da el nombre a la ciudad no era interesante. De ahí se intentó lograr un diseño donde la ciudad se vea más abierta.

FIG. 65: Inicios de la ciudad

BIENVENIDOS A BELLTOWER

La ciudad de Belltower es antigua. Se ha mantenido casi sin cambios desde que fue construida. No es un lugar grande, es posible caminar de un extremo de la ciudad a otro en menos de dos horas si uno sabe manejar el laberinto de calles. Fuera del laberinto la ciudad se mezcla con los bosques que la rodean creando una atmósfera relajada durante todo el año. Mientras la barrera resista la ciudad estará a salvo.



FIG. 66: Panorama de la ciudad

LA HISTORIA

SINOPSIS

Leah Lowell recibe un extraño collar y la misión de protegerlo. Cuando su ciudad empieza a ser atacada por criaturas llamadas Superbestias, Leah y un grupo de chicos, todos con extraños poderes, deben levantarse para defenderla mientras intentan descubrir qué es lo que está atrayendo a las criaturas a la ciudad. El misterio llevará a Leah a descubrir peligros más grandes de los que las Superbestias alguna vez pudieron presentar. Su verdadero reto será estar lista para lo que descubrirá al final.



FIG. 87: El collar

EPIODIOS

E1: BIENVENIDOS A BELLTOWER

Leah corre a reencontrarse con su tío Gallus a quien ve pocas veces al año. Él le entrega un misterioso collar. Al momento de partir Gallus es atacado por una Superbestia la cual luego pone sus ojos en Leah.



FIG. 68: Episodio 1

E2: LA EXCURSIÓN

En La Torre, Leah y su hermanastro Chris se unen a una investigación liderada por Alicia y Jonathan, responsables de alejar a la Superbestia, para descubrir cómo esta entró a la ciudad. En el camino entran al territorio de la Superbestia: Wéndigo.

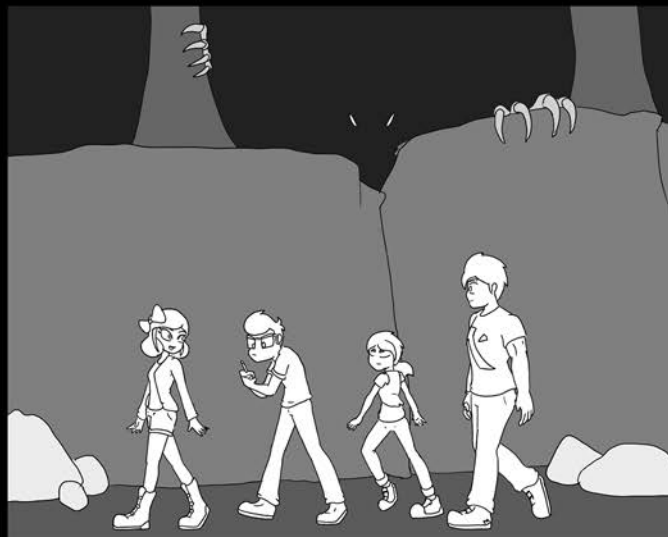


FIG. 69: Episodio 2

E3: NUEVOS AMIGOS

Aun sobresaltada por los poderes que está manifestando, Leah regresa a La Torre donde es recibida por los otros portadores de la ciudad. Mientras explora sus nuevas habilidades aprende sobre la crisis afuera de la ciudad.



FIG. 70: Episodio 3

E4: LOS CANES

Dos nuevos portadores llegan a La Torre: Raz y Pandora. Advierten sobre una nueva Superbestia oculta en los túneles debajo de la ciudad. Leah y sus amigos los siguen al enfrentamiento con los canes: Cwn Annwn.



FIG. 71: Episodio 4

E5: LA MANSIÓN VIT KANIN

Alicia llama a sus amigos a su mansión. Sus padres están actuando extraño y sospecha que una Superbestia los está afectando. Durante la investigación sienten un temblor que proviene de algún lugar de la propiedad. El grupo se separa. Leah y Alicia se enfrentan a la bestia en la mansión.



FIG. 72: Episodio 5

E6: LOS BALDÍOS

Chris y Jonathan investigan la propiedad en busca de la Superbestia. Jonathan la reconoce como una que ha estado cazando durante años y pierde el control. Al ver a su hermano en peligro Leah corre a contener a Jonathan y a la Superbestia: Erymanthias.

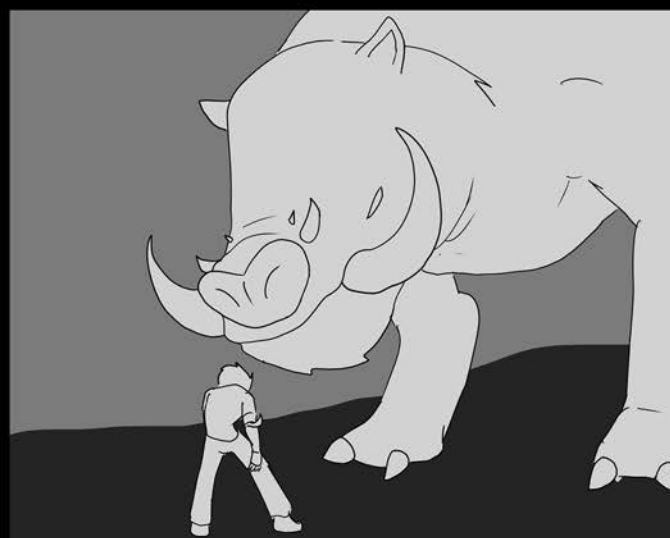


FIG. 73: Episodio 6

E7: FESTIVAL LUNAR

Se inicia el Festival Lunar. Chris se ausenta pues una de sus máquinas está detectando extrañas señales. A pesar de que Leah intenta divertirse, se separa de su grupo luego de una discusión con Jonathan. Pandora la sigue de cerca. Mientras tanto Chris detecta más Superbestias acercandose: Muchas más.

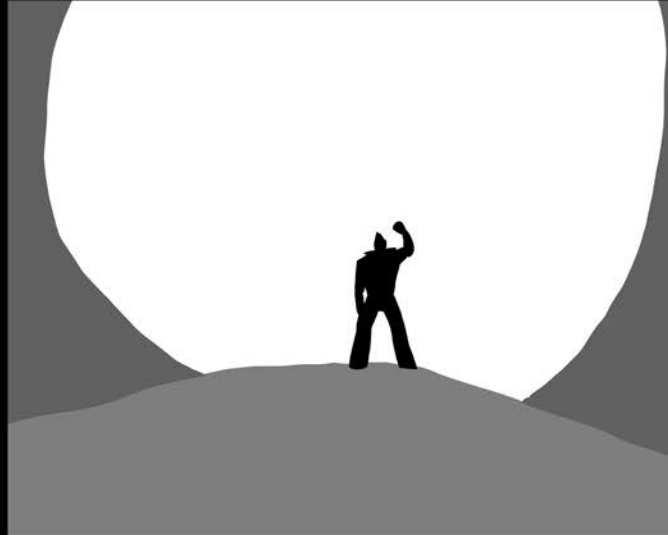


FIG. 74: Episodio 7

E8: MONTENEGRO

Leah despierta en una cabaña en presencia de Axel Montenegro un hombre con la habilidad de comandar a las Superbestias. Él intenta tomar su collar pero una extraña energía lo golpea cada vez que intenta tomarlo. Leah logra liberarse y escapar de la cabaña. Con el grupo separado, un ejército de Superbestias atraviesa la barrera.



FIG. 75: Episodio 8

PRODUCCIÓN

LA ANIMACIÓN TEMPRANA

El proceso de animación fue largo. Lo más complicado fue lograr que los movimientos de los personajes vayan acorde a su personalidad. Esto es conocido como: "Acting".

En el caso de Leah su animación consideró algunos puntos: Ella es una chica pequeña y delgada, está llena de energía y se entusiasma fácilmente.

Con esto en mente se crearon una serie de "reglas": ella tiene que tener movimientos rápidos para mostrar esos aspectos de su personalidad. Eso puede causar que la animación pierda fluidez. Para contrarestar eso se utilizan rebotes. Dan la ilusión de que el movimiento fue tan rápido que solo se pudo ver el final. En el ejemplo su cabeza acaba de moverse abruptamente lo que se anima es el movimiento de su cabello. Estos movimientos secundarios tienen un efecto similar a los rebotes.

Para mostrar su entusiasmo hay momentos donde sus proporciones se exageran ligeramente. En este caso sus ojos crecen para exagerar su expresión facial y mostrar mejor su emoción y crear un rebote.



FIG. 76: Rebote en brazos

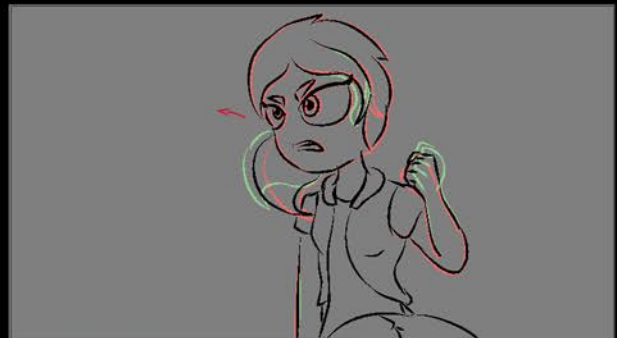


FIG. 77: Rebote en cabello

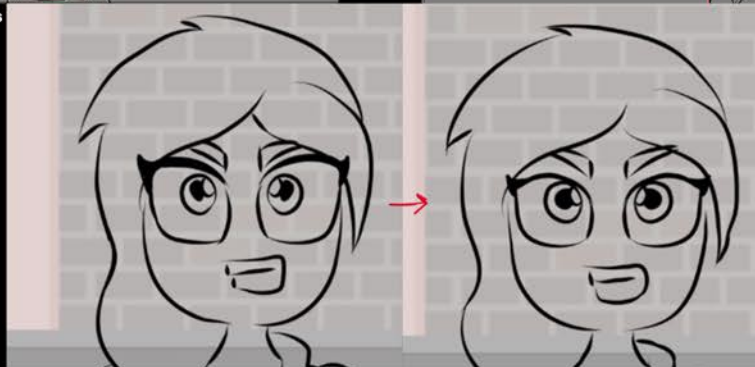


FIG. 78: Los frames del rebote

LA ANIMACIÓN TEMPRANA

Las bestias fueron un tema diferente. Estas son criaturas grandes, pesadas e imponentes. Sus movimientos requieren más dibujos para volverlos más lentos. Para poder llegar de la primera pose a la última se necesitan más dibujos al final del movimiento para dar la ilusión de un frenado lento. En el ejemplo se usa una gran diferencia entre el anterior dibujo (en rojo) y el actual (en negro) pero muy poca diferencia entre el actual y el siguiente (verde). Eso logra un frenado lento y para mantener la animación fluida se mantienen las alas a una velocidad constante.

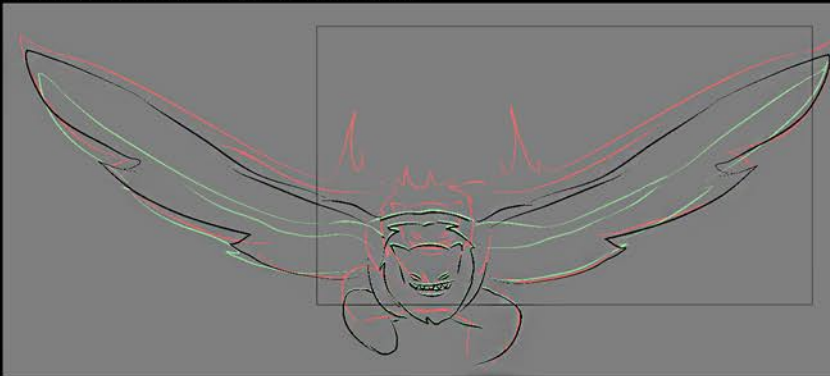


FIG. 79: El Aterrizaje

En el siguiente ejemplo los dibujos tienen una distancia uniforme entre ellos. Esto se usa para mostrar una aceleración lenta. Cuando el movimiento está iniciando.

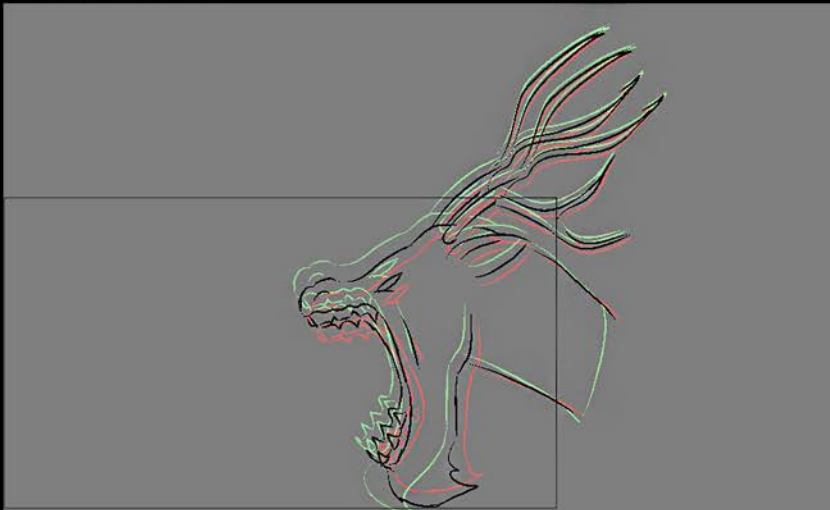


FIG. 80: Rugido

CORRIGIENDO ERRORES

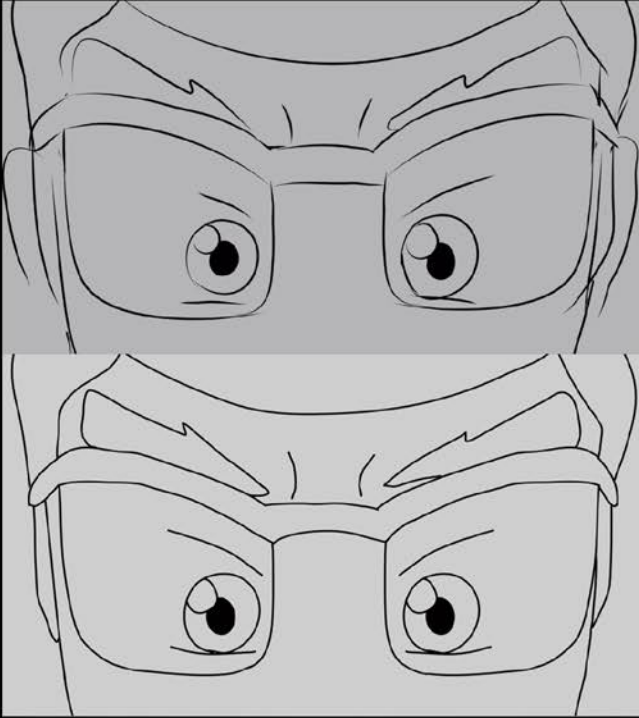


FIG. 81: Corrigiendo Líneas

Originalmente el estilo de la línea era mucho más suelto y sensible a la presión con la que se dibujaba. Esto se hizo para tener mayor soltura al momento de dibujar.

El problema fue que en los acercamientos todo se veía sucio. Por la manera en la que estaban dibujados los cuadros, la única forma de corregir fue redibujarlos a todos.

Aquí hay un ejemplo que mejor ilustra cómo la línea afectó el resultado final. El uso de una línea más fina y uniforme permitió que los personajes y los fondos puedan combinarse mejor.



FIG. 82: Corrigiendo Líneas parte II

COLORES Y SOMBRAS

Este fue el paso más sencillo durante la producción. El trabajo que se hizo con la línea permitió que la colorización se realizara fácilmente. Los fondos se colorizaron antes de hacer las sombras para facilitar el posicionamiento de estas.



FIG. 83: Sombras en distintos ambientes

ANTES Y DESPUÉS



FIG. 84: Color en el exterior



FIG. 85: Color en el interior

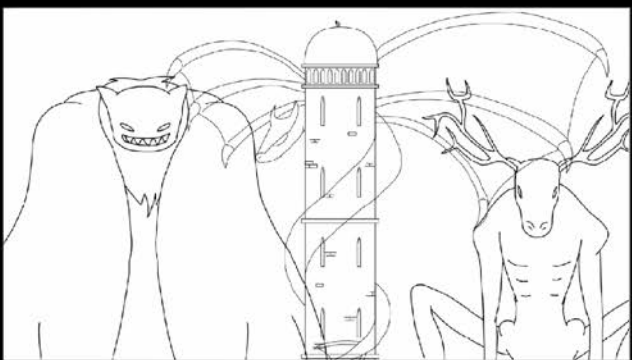


FIG. 86: Color en la noche



LOS AMBIENTES

Cuando los fondos se iniciaron el problema común que presentaban era la falta de profundidad. Aun los fondos que pertenecían a entornos abiertos carecían de profundidad. El otro problema que enfrentaban era su poco aporte al storytelling visual. Existe un intento en la sala de la casa pero no lo suficiente para ser notado fácilmente. Encontrar un diseño ideal para los entornos fue el mayor desafío.



FIG. 87: Primer concept de la ciudad

CONCEPTS

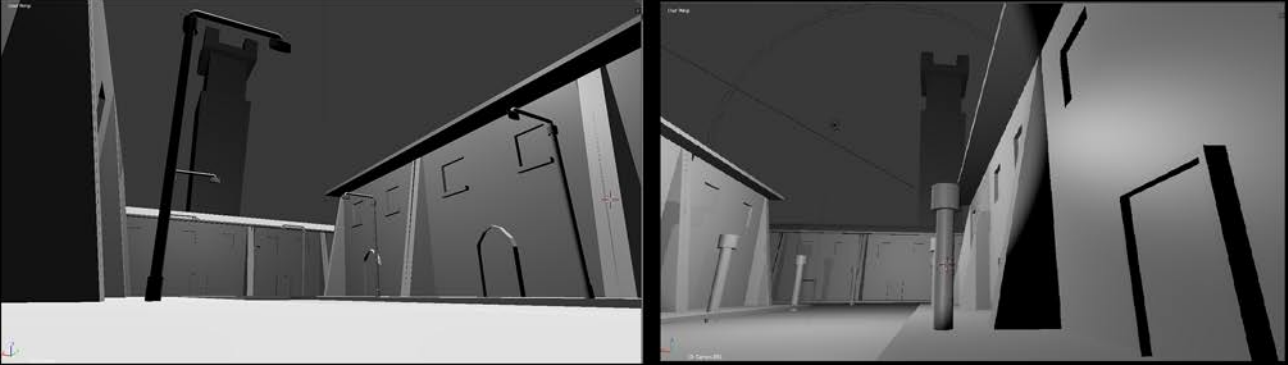


FIG. 88: Concept 3D de la ciudad



FIG. 89: Concept 2D de los fondos

REMODELANDO

El **storytelling visual** fue lo que guió la creación de los nuevos fondos. Lo principal fue que todas las escenas debe contar algo sobre el mundo. Los fondos del parque dan una ventana a como es la ciudad de Belltower: antigua y tradicional. En los fondos interiores como la habitación se debía contar algo sobre los personajes. La sala está llena de objetos que ayudan a contar acerca de como es Leah, cuales son sus hobbies, como es la relación con sus amigos, etc.

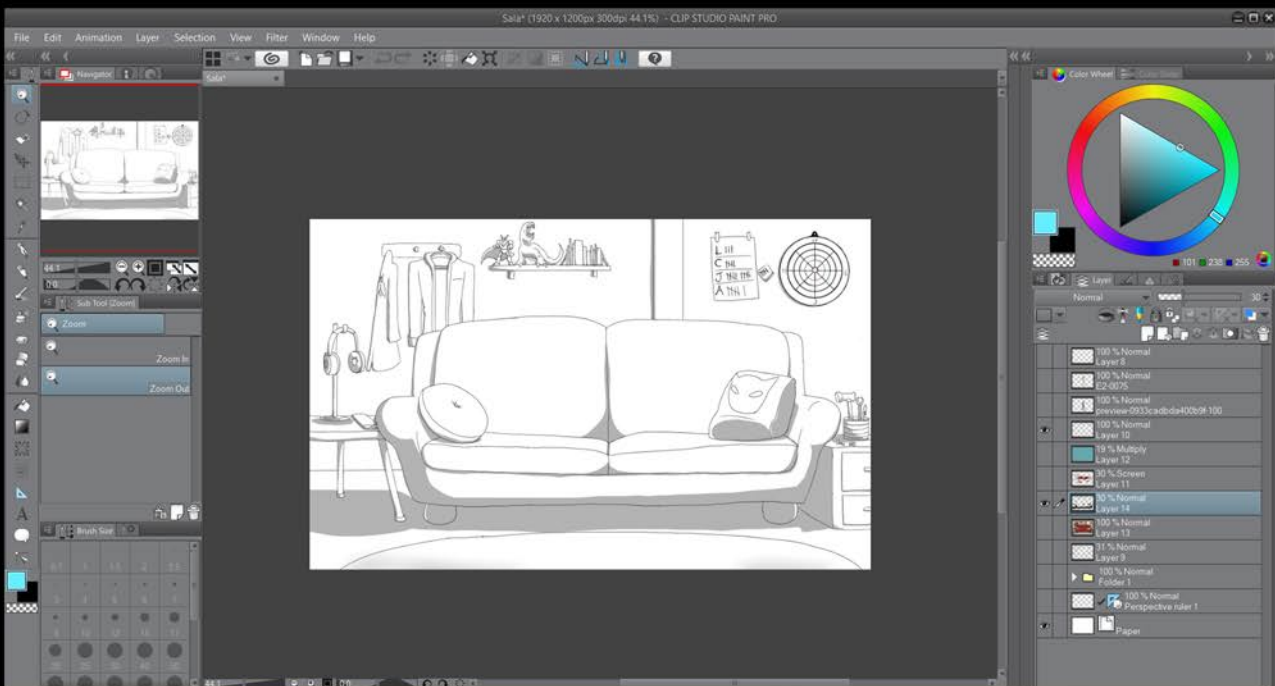


FIG. 90: Dibujando los nuevos fondos

COMPONIENDO TODO

La primera composición se realizó en Adobe After Effects montando las escenas en orden, sincronizando la velocidad y cortando en los lugares donde era necesario. Las capas extra fueron agregadas para corregir errores pequeños como por ejemplo colores fuera de lugar.



FIG. 91: Las escenas montadas.

POST PRODUCCIÓN

LOS PODERES

Los poderes son un aspecto esencial de esta producción. Son parte de lo que identifica a los personajes. Los efectos se crearon con figuras sólidas con ciertos efectos aplicados. La visión de Alicia es el poder más complicado de representar. En este caso se creó un “aura” alrededor de sus ojos a la cual se aplicó una borrosidad para dar la impresión de que es energía escapando de ella.



FIG. 92: La visión con y sin el efecto.

Por otro lado los truenos eran más simples pues únicamente tenían que seguir la superficie de la piel mientras son producidos. En estos solo se agregó un brillo para que el objeto se vea más sólido.



FIG. 93: La electricidad en acción.

MÁS SOBRE PODERES

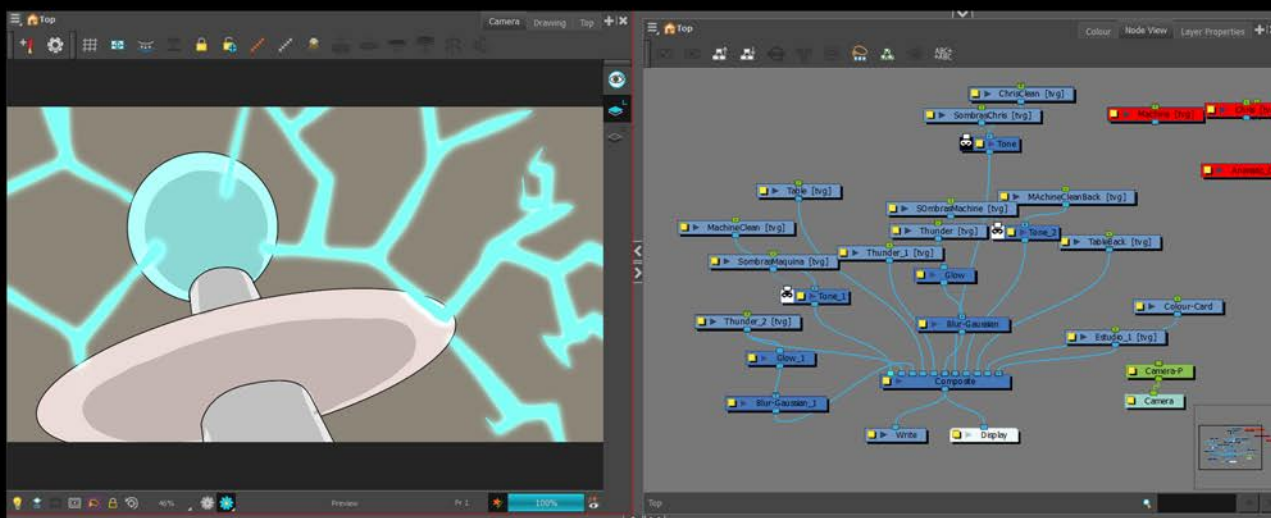


FIG. 94: Control de los efectos via nodos



FIG. 95: Como la forma y la animación se utilizan para diferenciar distintos poderes.

LA SONORIZACIÓN

La sonorización se realizó en Lightworks. Es principalmente un programa de edición pero fue útil para agregar los efectos. Este fue un proceso que tomó tiempo pues había que buscar los efectos ideales y cuando era necesario combinarlos, equalizarlos o cambiar la velocidad para crear sonidos más interesantes.

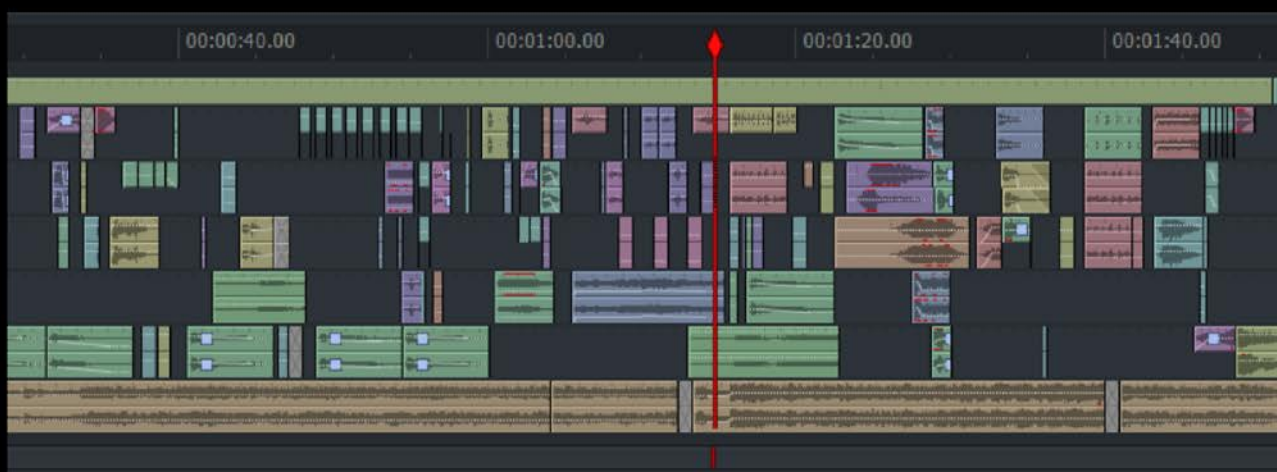


FIG. 96: Una línea de tiempo con sonidos agregados.

Fuentes principales de efectos sonoros



FIG. 97: Logo Freesound.org



FIG. 98: Logo Youtube



FIG. 99: Canal Matti Haapoja

Artistas de Foley: (Ver Anexo A)

LOS CRÉDITOS



FIG. 100: Imágenes base para los créditos



FIG. 101: Sistema de partículas para simular las llamas.

CONCLUSIONES

La realización de este proyecto fue un insight a los pasos a una producción mayor. Aun cuando se es parte de la creación de un producto es interesante dar un vistazo a los primeros pasos y ver como el producto fue evolucionando con el tiempo. Los cambios se hicieron por varias razones: a veces era para facilitar el proceso otras veces para encontrar una mejor secuencia. Es esta serie de cambios que resulta en un buen producto final. Además está el proceso de aprendizaje durante la producción, es muy posible descubrir nuevos métodos y técnicas mientras se trabaja. En fin, lo más importante es crear algo de lo que se puede estar orgulloso y que sirva sobre todo como una experiencia de aprendizaje para futuros trabajos sin importar su escala.

Auras puede causar interés en las personas. El grupo de chicos crea un sentimiento familiar de estar entre amigos. Los diseños son su aspecto más fuerte, alguien que no sabe nada sobre los personajes sabe de inmediato cuál es su personalidad y rol dentro del grupo. Las bestias también cumplen con su objetivo de mostrar lo poderosas que son en comparación a los personajes. Si bien existieron dificultades para lograr ese efecto al inicio ahora si se nota el desafío que cada una representa. La idea que debe transmitirse es el crecimiento a través de la adversidad. Para el que no capte esa idea tendrá el entretenimiento y la diversión que estas aventuras le trajeron.

FIN

REFERENCIAS

Cavalier, S. (2011). The world history of animation. Berkeley: University of California Press.

Altieri, K., Kirkland, B., Paur, F., Riba, D., Sebast, D., Timm, B., . . . Butterworth, K. (Directors). (1992). Batman the Animated Series [Video file]. USA: Warner Bros.

DiMartino, M. D., & Konietzko, B. (Directors). (2003). Avatar, the last airbender [Video file]. USA: Nickelodeon Animation Studios

ANEXOS

ANEXO A

Artistas de Foley:

Los efectos de utilizaron bajo la licencia de Creative Commons Attribution. Algunos sonidos fueron modificados para mejor efecto. Los artistas pueden ser encontrados en freesound.org bajo los nombres:

11Linda
Aderumoro
Aiwha
AudioRichter
Bevangoldswain
Connum
Danielnieto7
Digifishmusic
Dheming
DuckDuckPony
Dude3966
Erdie
ERH
FrequMan
GregorQuendel
InspectorJ
Jobro
Kantouth
LittleRobotSun
Ljudman
MaxDemian
Pfranzen
Prucanada
Redjim
Reitanna
Robinhood76
Sandyrb
Sea Fury
SpazTastic
Soaper
Tats14
Tim.Kahn
Zangrutz