

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de:
Tecnólogo en Diseño Gráfico y Publicitario

Tema:

CORTO ANIMADO EN CINEMA 4D

MANUAL DE DISEÑO

Autores:

Luis Arias
Abel Correa
William Murillo
Wendy Pareja
Paul Torres
Katherine Salazar

Directores:

Tecnlg. Francisco Pincay
Lcdo. Pedro Mármol

Año 2006

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

TEMA:
CORTO ANIMADO EN CINEMA 4D

MANUAL DE DISEÑO

AUTORES:
LUIS ARIAS
ABEL CORREA
WILLIAM MURILLO
WENDY PAREJA
PAUL TORRES
KATHERINE SALAZAR

DIRECTORES:
TECNLG. FRANCISCO PINCAY
LCDO. PEDRO MÁRMOL

AÑO:
2006



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestros padres por el apoyo brindado durante el proceso de desarrollo del tópico, a nuestros profesores por los conocimientos impartidos, por el compromiso adquirido para con nosotros y la ayuda que gustosamente nos han brindado.

En especial a Pedro Mármol por el entusiasmo y empuje que nos contagió para la culminación de nuestro proyecto.

Luis Arias
Abel Correa
William Murillo
Wendy Pareja
Paúl Torres
Katherine Salazar

DEDICATORIA

Dedicamos la realización de este trabajo al esfuerzo y apoyo de nuestros padres que nos supieron brindar toda la ayuda posible en el transcurso de este proyecto.

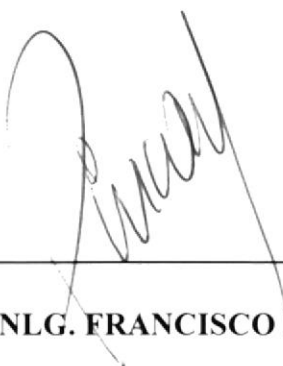
Luis Arias
Abel Correa
William Murillo
Wendy Pareja
Paúl Torres
Katherine Salazar

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y conceptos expuestos en este Tópico de Graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al **EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual)** de la **Escuela Superior Politécnica del Litoral**.

(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).

FIRMA DE LOS DIRECTORES DE TÓPICO DE GRADUACIÓN

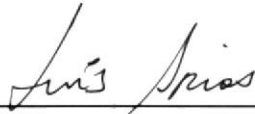
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tecnlg. Francisco Pinca', is written over a horizontal line.

TECNLG. FRANCISCO PINCAY

A horizontal line is present above the name LCDO. PEDRO MÁRMOL.
A faint, circular stamp or seal is visible on the right side of the page, partially overlapping the signature line of the second director.

LCDO. PEDRO MÁRMOL

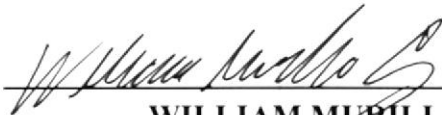
FIRMA DE LOS AUTORES DE TÓPICO DE GRADUACIÓN



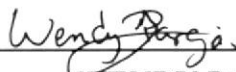
LUIS ARIAS



ABEL CORREA



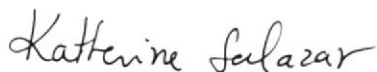
WILLIAM MURILLO



WENDY PAREJA



PAUL TORRES



KATHERINE SALAZAR



TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1	PÁGINA
1. ANTECEDENTES.....	1
1.1 ASHLEY WOOD	1
1.2 BRIAN FROUD	2
1.3 JIM HENSON	3
1.4 TEX AVERY	4
CAPÍTULO 2	
2. SITUACIÓN ACTUAL.....	1
2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	1
2.2 DELIMITACIÓN	1
2.3 MOTIVACIÓN.....	1
CAPÍTULO 3	
3. JUSTIFICACIÓN.....	2
CAPÍTULO 4	
4. PROPUESTA	1
4.1 OBJETIVOS GENERALES	1
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	1
4.3 MARCO CONCEPTUAL.....	1
CAPÍTULO 5	
5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL.....	1
CAPÍTULO 6	
6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	1
6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
6.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS	1
6.4 EQUIPO DE TRABAJO	5
6.4.1 GRUPO DE TRABAJO.....	5
6.4.2 ORGANIGRAMA	5
6.4.3 PERFILES DE FUNCIONES.....	5
CAPÍTULO 7	
7. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN	1
7.1 PREPRODUCCIÓN.....	1
7.1.1 ANTECEDENTES	1
7.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO	1
7.1.3 CREACIÓN DE GUIONES	2
7.1.4 CREACIÓN DE STORY BOARD	3
7.1.5 CREACIÓN DE PERSONAJES	21
7.1.6 CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN	36
7.1.7 AMBIENTACIÓN DEL ESCENARIO	38
7.2 PRODUCCIÓN	43
7.2.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRODUCCIÓN	43

7.3 POST PRODUCCIÓN	62
7.3.1 PRODUCTO FINAL	62
7.3.2 EXPECTATIVAS FUTURAS.....	62
7.3.3 ALCANCE	62

CAPÍTULO 8

8. CONCLUSIONES	1
8.1 CONCLUSIONES	1
8.2 RECOMENDACIONES	1

CAPÍTULO 9

9. BIBLIOGRAFÍA	1
-----------------------	---



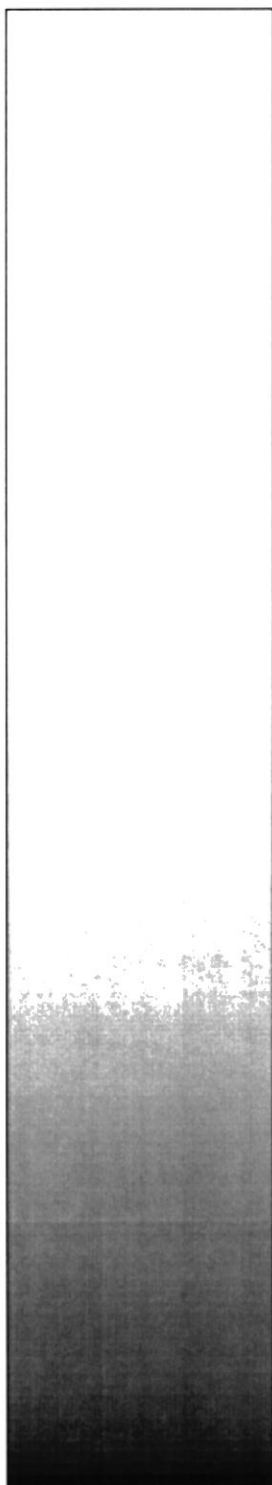
TABLA DE FIGURAS

CAPÍTULO 6	PÁGINA
<u>Ilustración 1 Escenografía 1</u>	3
<u>Ilustración 2 Escenografía 2</u>	3
<u>Ilustración 3 Escenografía 3</u>	4
<u>Ilustración 4 Escenografía 4</u>	4
CAPÍTULO 7	
<u>Ilustración 5 Chapulete 1</u>	
<u>Ilustración 6 Chapulete 2</u>	21
<u>Ilustración 7 Chapulete 3</u>	
<u>Ilustración 8 Chapulete 4</u>	21
<u>Ilustración 9 Chapulete 5</u>	22
<u>Ilustración 10 Chapulete 6</u>	22
<u>Ilustración 11 Mosca 1</u>	
<u>Ilustración 12 Mosca 2</u>	23
<u>Ilustración 13 Mosca 3</u>	23
<u>Ilustración 14 Mosca 4</u>	23
<u>Ilustración 15 - Rana 1</u>	
<u>Ilustración 16 - Rana 2</u>	24
<u>Ilustración 17 - Sapo 1</u>	24
<u>Ilustración 18 - Sapo 2</u>	24
<u>Ilustración 19 - Boceto insecto 1</u>	25
<u>Ilustración 20 - Boceto insecto 2</u>	25
<u>Ilustración 21 - Boceto insecto 3</u>	26
<u>Ilustración 22 - Boceto insecto 4</u>	26
<u>Ilustración 23 - Boceto chapulete 1</u>	26
<u>Ilustración 24 - Boceto chapulete 2</u>	27
<u>Ilustración 25 - Boceto chapulete 3</u>	27
<u>Ilustración 26 - Boceto chapulete 4</u>	27
<u>Ilustración 27 - Boceto chapulete 5</u>	28
<u>Ilustración 28 - Boceto chapulete 6</u>	28
<u>Ilustración 29 - Boceto chapulete 7</u>	28
<u>Ilustración 30 - Boceto chapulete 8</u>	29
<u>Ilustración 31 - Boceto chapulete 9</u>	29
<u>Ilustración 32 - Boceto chapulete 10</u>	29
<u>Ilustración 33 -Boceto chapulete 11</u>	30
<u>Ilustración 34 -Boceto chapulete 12</u>	30
<u>Ilustración 35 -Boceto mosca 1</u>	31
<u>Ilustración 36 -Boceto mosca 2</u>	31
<u>Ilustración 37 - Boceto mosca 3</u>	31
<u>Ilustración 38 - Boceto final chapulete - mosca 1</u>	32
<u>Ilustración 39 - Boceto sapo 1</u>	32
<u>Ilustración 40 - Boceto sapo 2</u>	33
<u>Ilustración 41 - TEX</u>	33

<u>Ilustración 42 - REX</u>	34
<u>Ilustración 43 - PITU</u>	34
<u>Ilustración 44 -CAPUTI</u>	35
<u>Ilustración 45 - Imagen basurero 1</u>	36
<u>Ilustración 46 - Imagen basurero 2</u>	37
<u>Ilustración 47 - Elaboración escenario 1</u>	38
<u>Ilustración 48 - Elaboración escenario 2</u>	38
<u>Ilustración 49 - Elaboración escenario 3</u>	39
<u>Ilustración 50 - Elaboración escenario 4</u>	39
<u>Ilustración 51 - Elaboración escenario 5</u>	40
<u>Ilustración 52 - Elaboración escenario 6</u>	40
<u>Ilustración 53 - Elaboración escenario 7</u>	41
<u>Ilustración 54 - Elaboración río 1</u>	41
<u>Ilustración 55 - Elaboración río 2</u>	42
<u>Ilustración 56 - Elaboración río 3</u>	42
<u>Ilustración 57 - Control art chapulete 1</u>	43
<u>Ilustración 58 - Control art mosca 1</u>	43
<u>Ilustración 59 - Modelado chapulete 1</u>	44
<u>Ilustración 60 - Modelado chapulete 2</u>	44
<u>Ilustración 61 - Tex Figura 1</u>	
<u>Ilustración 62 – Rex 2</u>	45
<u>Ilustración 63 - Caputi Figura 3</u>	
<u>Ilustración 64 - Pitu Figura 4</u>	45
<u>Ilustración 65 - Barra herramientas cinema 1</u>	46
<u>Ilustración 66 - Vistas chapulete Tex cinema 1</u>	46
<u>Ilustración 67 - Jerarquía chapulete Tex Fig 1</u>	47
<u>Ilustración 68 - Materiales chapulete Tex Fig 1</u>	48
<u>Ilustración 69 - Cromática chapulete Tex Fig 1</u>	48
<u>Ilustración 70 - Cromática chapulete Tex Fig 2</u>	48
<u>Ilustración 71 - VISTA LATERAL</u>	
<u>Ilustración 72 – PERSPECTIVA</u>	49
<u>Ilustración 73 - VISTA FRONTAL</u>	49
<u>Ilustración 74 - Barra herramientas cinema</u>	50
<u>Ilustración 75 - Vistas chapulete Rex cinema</u>	50
<u>Ilustración 76 - Jerarquía chapulete Rex</u>	51
<u>Ilustración 77 – DESCRIPCION</u>	52
<u>Ilustración 78 - Figura # 1</u>	52
<u>Ilustración 79 - Figura # 2</u>	52
<u>Ilustración 80 - VISTA LATERAL</u>	
<u>Ilustración 81 - PERSPECTIVA</u>	53
<u>Ilustración 82 - VISTA FRONTAL</u>	53
<u>Ilustración 83 - Barra herramientas cinema</u>	54
<u>Ilustración 84 - Vistas mosca Pitu cinema</u>	54
<u>Ilustración 85 - Jerarquía mosca Pitu</u>	55
<u>Ilustración 86 -Figura # 1</u>	56
<u>Ilustración 87 - Figura # 1</u>	56
<u>Ilustración 88 - Figura # 2</u>	57
<u>Ilustración 89 - VISTA LATERAL</u>	
<u>Ilustración 90 - PERSPECTIVA</u>	57
<u>Ilustración 91 -VISTA FRONTAL</u>	57

<u>Ilustración 92 - Barra herramientas cinema</u>	58
<u>Ilustración 93 - Vistas sapo Caputi cinema</u>	58
<u>Ilustración 94 - Figura # 1</u>	59
<u>Ilustración 95 - Figura # 2</u>	59
<u>Ilustración 96 - Figura # 1</u>	60
<u>Ilustración 97 - Figura # 2</u>	60
<u>Ilustración 98 - VISTA LATERAL</u>	
<u>Ilustración 99 - VISTA FRONTAL</u>	61
<u>Ilustración 100 - VISTA SUPERIOR</u>	61





CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES

1. ANTECEDENTES

Lo que marcó el nacimiento de este proyecto y lo que nos inspiró a crear un corto animado en 3D, fue toda información gráfica, tecnológica, principalmente en las producciones animadas de los estudios Pixar, como por ejemplo Toy Story (1995), producción de mucha importancia por ser la primera película realizada en su totalidad en computadora, sin dejar atrás a Bichos (1998), Hormiguitas (1997) y Buscando a Nemo (2003), las cuales nos marcaron una pauta en la conceptualización, estilo y apariencia de nuestros personajes que dan vida nuestra historia que gira alrededor de una mosca.

Cabe destacar, la influencia que se tuvo por parte de grandes animadores y dibujantes, que nos dieron la pauta para definir el estilo de los personajes. Para nombrar algunos:

1.1 ASHLEY WOOD

Ashley Wood es uno de los dibujantes que se ha ganado su puesto de estrella indiscutible a pulso. Sus espectaculares dibujos y su estilo característico lo han convertido en uno de los favoritos de todo el mundo. Y gracias a trabajos en series como Spawn, Sam and Twitch o HellSpawn para los cómics de Todd McFarlane se ha convertido en uno de los portadistas más solicitados de la actualidad.

Nació en Australia y desde muy joven se interesó por el dibujo en todas sus áreas. Es por eso que se especializó en diseño gráfico y fue en ese momento cuando entró a colaborar en fanzines sobre cómics. Aquí le vino la oportunidad de realizar un trabajo para la norteamericana Dark Horse y la inglesa Fleetway, en concreto para Judge Dredd Magazine, una de las publicaciones basadas en el popular vigilante de Megacity.

Su peculiar estilo enseguida llamó la atención de la poderosa Marvel Comics que le ofreció dibujar el primer anual de Generación-X (una de las muchas series surgidas por el éxito de X-Men) y Ghost Rider 2009. A partir de ese momento es captado por otras editoriales como Acclaim, que le propuso el relanzamiento de Shadowman con guión de Garth Ennis (Predicador, Punisher) y Todd McFarlane Productions que le ofreció el primer anual de Spawn con guión del británico Paul Jenkins. Precisamente este es uno de los trabajos de los que el dibujante se siente más orgulloso. A partir de ese momento sería uno de los dibujantes estrella de los cómics editados por McFarlane.

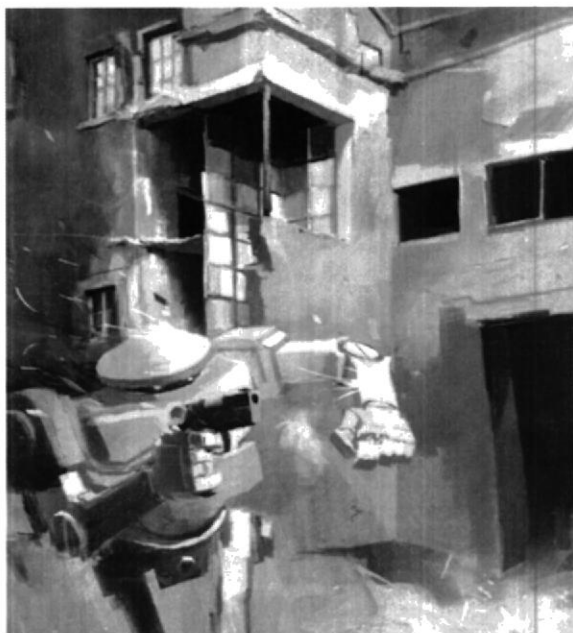
Pero Ashley Wood no es un dibujante típico y, entre cómic y cómic, ha diseñado videojuegos, trabajado en cine, televisión, dibujos, portadas de libros y CD, y cualquier otra cosa que tenga que ver con el diseño.

Para el cine ha colaborado en películas como Pequeños Guerreros o La peligrosa vida de los Altar Boys, y en diseño para uno de los muchos proyectos fallidos de Superman o la posible segunda parte de Spawn.

Su estilo de dibujo ha llamado la atención de los aficionados de todo el mundo. Cuando se le pregunta por su método de trabajo no tiene una fácil respuesta. "Utilizó de todo, acuarela, pintura al óleo, lápiz y tinta, dibujo por ordenador y fotografía digital. Literalmente lo uso todo y siempre en diferentes combinaciones".

Si bien en los últimos años parece que se ha especializado en cómics con cierta carga de terror, el autor reconoce su afición por el género de superhéroes o el de la ciencia ficción y critica a la casualidad e incursión en el género del horror.

En la actualidad Ashley Wood vive en Perth, Australia, junto a su esposa, sus dos hijos y dos gatos.



1.2 BRIAN FROUD

(Winchester, Inglaterra 1947) es un ilustrador británico, especializado en el dibujo de seres mitológicos de los celtas: hadas, elfos, duendes, faunos, etc.

En 1978, junto al ilustrador **Alan Lee** publicó el ya considerado clásico: "**Hadas**" editado en todo el mundo. Brian Froud también es conocido por encargarse de la dirección artística de varios proyectos de **Jim Henson** como las películas "**El Cristal Oscuro**" (1982) y "**Dentro del Laberinto**" (1986) y la serie de televisión "**El Cuentacuentos**".



1.3 JIM HENSON

James Maury Henson (24 de septiembre de 1936 - 16 de mayo de 1990), más conocido como **Jim Henson**, fue uno de los más importantes artistas de marionetas en

la historia de la televisión. Realizó varios largometrajes de animación de marionetas y fue un prominente productor televisivo durante los años 70.

Para desarrollar sus proyectos Henson fundó diferentes compañías *The Jim Henson Company*, *the Jim Henson Foundation*, y *Jim Henson's Creature Shop*.

Henson es especialmente recordado por ser el creador de los muppets, o teleñecos (1954) como se les conoce en España (pero no en los países de habla española de América Latina, donde se les llama "muppets"), un tipo de marionetas de tela dotadas de gran movilidad, y el líder creativo del equipo detrás de su éxito prolongado a lo largo de varias décadas. Henson consiguió crear un conjunto interesante de personajes desarrollando ideas novedosas con un sentido del ritmo y el humor que conectó con una audiencia tanto infantil como de adultos. Sus obras se recuerdan en parte por promover valores positivos en la infancia como la amistad, magia o el amor, temas que aparecían en la mayor parte de sus obras.

Entre sus personajes más conocidos es de obligado cumplimiento citar a "Kermit the Frog" (la rana René en América Latina o la rana Gustavo en España), una de sus primeras creaciones de éxito.

Habiendo establecido un buen grupo de colaboradores Jim desarrolló un fuerte interés por hacer películas. Entre 1964 y 1969 produjo varias películas experimentales como *Timepiece*, *Youth 68*, y *The Cube*. Estas películas le dieron experiencia para realizar nuevas técnicas con los Muppets.

Además fue creador del programa *Fraggle Rock* y, dirigió y produjo varias películas protagonizadas por sus marionetas, como *The muppet movie* (La película de los muppets, 1979), *Cristal oscuro* (1982) y *Las tortugas ninja* (1990).

Entre las películas de marionetas que dirigió o promovió destacan:

- **Cristal oscuro** (considerada una joya del género)
- **Dentro del laberinto**



1.4 TEX AVERY

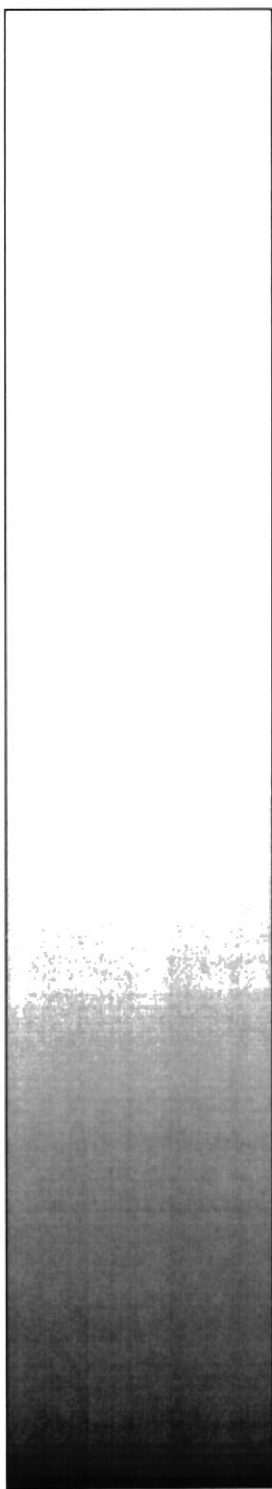
Tex Avery es el único director de animación cuyo nombre define un género en la época dorada de los dibujos animados. Sus aventuras ofrecen un porcentaje calculado de

locura aunque con un gran sentido de la realidad. Sus alocados y desesperados chistes dan forma al universo de Avery, un lugar tan atípico como su creador.

Comenzó a dirigir en la Warner Bros en 1936 y estuvo allí hasta 1942, donde creó el Bugs Bunny que todos conocemos. Avery se fue luego a MGM (Metro Golden Meyers), donde dirigió más de 60 caricaturas en 1955 y creó personajes como Droopy, Wolf & Red y Screwy Squirrel.

También es responsable de algunos de los mejores programas no seriales de dibujos animados que se hayan hecho nunca: "King-Size Canary", "Symphony in Slang", "Bad Luck Blackie" y el clásico de los tiempos de guerra "The Blitz Wolf."





CAPÍTULO 2

SITUACIÓN ACTUAL

2. SITUACIÓN ACTUAL

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Actualmente en nuestro medio se ve una gran afluencia de corrientes y estilos en cuanto al diseño gráfico y las diferentes áreas en que se ramifica el mismo.

Si bien es cierto gracias al toque especial del modernismo tecnológico dentro de este campo, se tiene la sección de la animación en 3D, aunque con desventajas en relación a otros países más desarrollados, ya sea por su tecnología tanto como por la economía se trata de ahondar y concientizarse del poder y estilo que se debe y se puede desarrollar en el Ecuador producto de una creciente demanda de trabajos sobre animación 3D en el área de la publicidad, ya sea para promover algún producto o entidad en particular.

Por consiguiente esta parte del proyecto se basa en dar a conocer el proceso de plasmar una idea, desde la concepción de la misma, desarrollo, proceso, y culminación del corto utilizando nuestros conocimientos y medios tecnológicos que estén a nuestro alcance, para demostrar y desarrollar una historia basada en hechos de nuestra imaginación, mediante los cuales se podría llenar la demanda cada vez creciente en nuestro ámbito.

2.2 DELIMITACIÓN

El proyecto de animación se ha desarrollado en un periodo de 6 meses, dentro de los cuales se ha trabajado, y elaborado paso a paso cada uno de los personajes con sus características individuales, expresivas y distintivas; dándole a cada uno la personalidad y característica única.

La animación tiene una duración de 3 minutos aproximadamente.

2.3 MOTIVACIÓN

La principal motivación de realizar un corto animado, viene de la influencia de películas animadas y cortos que se han producido en los últimos años.

Hacer conocer la gran capacidad con que cuenta nuestro medio a nivel nacional y la calidad de trabajo que se puede lograr, sin necesidad de acudir a medios externos para obtener un óptimo resultado.



CAPÍTULO 3

JUSTIFICACIÓN

3. JUSTIFICACIÓN

Se escogió un corto animado en 3D por ser una técnica fresca, libre de la contaminación de técnicas ya practicadas y por ser la demanda más fuerte del público en el ámbito publicitario.

Las amplias posibilidades que encontramos en esta técnica es la que nos hace llegar mucho más allá de una realidad mundana, la cual nos deja soñar, innovar y darle al público una diversión fuera de lo que se vive a diario.

Gracias a esto se ha podido crear una animación apetitosa y de alto grado de exigencias valiéndonos de los medios idóneos que nos brinda la tecnología actual.

La capacidad con que cuenta el medio, es suficiente justificativo para realizar un proyecto de esta índole y más que nada la confianza que cada uno de nosotros ha puesto en su elaboración.





CAPÍTULO 4

PROPUESTA

4. PROPUESTA

4.1 OBJETIVOS GENERALES

Realización y culminación del corto animado mediante técnicas de dibujo artístico, modelado en plastilina, maquetas, técnicas de fotografías, y de Programas de animación en 3D (Cinema 4d), edición de sonido (Sound Forge) y edición de video (AVID, After Effects).

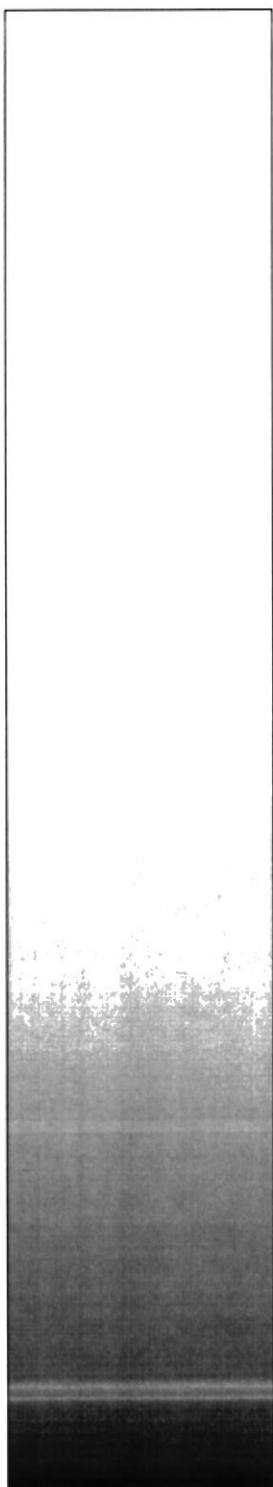
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Realización y edición de un corto animado que despierte el lado humorístico, diversión y expectativas impredecibles.

4.3 MARCO CONCEPTUAL

Mediante la recopilación de información que nos ofrecen las películas en animación por computadora y gracias a todo lo que se puede obtener por internet, se ha logrado una tensión en un género específico (comedia) ya que valiéndonos de las técnicas fotográficas y las técnicas en 3D se pueden desarrollar efectos irreales, y momentos divertidos sin necesidad de apegarse a algo imposible, como por ejemplo, utilizar insectos humanoides los cuales caminan, gesticulan y accionan como un ser humano.





CAPÍTULO 5

ANÁLISIS

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL

La animación 3D en Ecuador actualmente es un campo en el cual se va generalizando la elaboración de cortos animados, ya sea para promocionar un determinado producto, entidad pública o como medio de expresión publicitaria. Existen diferentes universidades, institutos, y facultades que se dedican a la enseñanza y desarrollo de animación en 3D, entre estos se destacan:

- ESPOL (Escuela Politécnica del Litoral) Guayaquil.
- Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas Universidad de San Francisco de Quito.
- El Instituto Metropolitano de Diseño, "La Metro", investiga y desarrolla nuevos productos, presentación de los mismos, transferencia de tecnología a través de pasantías, cursos, seminarios nacionales e internacionales. Se relaciona con Centros de Investigación en Diseño de América Latina.
- Instituto de Artes Gráficas Universidad de Azuay, Cuenca.

EVENTOS ANUALES DE CORTOS ANIMADOS 3D.

Estos son algunos de los eventos que se organizan anualmente en donde cada universidad y estudiante presenta lo mejor de sus trabajos en animación 3D:

- Festival de Animación Universitario organizado por la ESPOL, Guayaquil.
- Animación Clásica, Festival de Cine de Bolsillo, Quito.
- Animación Clásica en Festival Diente de Leche, Guayaquil.



CAPÍTULO 6

REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA



6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

PC:

- PROCESADOR PENTIUM IV 2GHz
- MEMORIA RAM: 1 GB
- DISCO DURO: 80 G
- TARJETA DE VIDEO: NVIDIA 124 MB
- CD WRITER /DVD WRITER
- CAMARA DIGITAL DE 4 MEGA PÍXELES
- FLASH MEMORY: 512 MB
- MONITOR: 21"
- MOUSE
- TECLADO

MAC:

- MACHINE NAME: EMAC
- MACHINE MODEL: POWER MAC 6,4
- CPU TYPE: POWER PC G4 (1,2)
- CPU SPEED: 1,42 GHz
- L2 CACHE (PER CPU): 512 KB
- MEMORY: 1GB
- BUS SPEED: 167 MHZ
- BOOT ROM VERSIÓN: 4.9.2 f1
- SERIAL NUMBER: G8527258SCG

6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

- SISTEMAS OPERATIVOS: WINDOWS XP – OS X
- SOFTWARE DE ANIMACIÓN: CINEMA 4D 9.0
- SOFTWARE DE ILUSTRACIÓN: ADOBE ILLUSTRATOR CS2
- SOFTWARE DE EDICIÓN DE IMÁGENES: PHOTOSHOP CS2
- SOFTWARE DE EDICIÓN DE VIDEO AFTER EFFECTS.
- SOFTWARE DE EDICIÓN DE VIDEO AVID.
- SOFTWARE DE EDICIÓN DE SONIDO SOUND FORGE.

6.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

Para la creación de este corto fue necesario crear una maqueta para ser usado en la ambientación es decir el escenario.

Esta maqueta fue hecha a escala de 1.25.

La importancia de su elaboración radica en el ahorro de tiempo, ya que de no usar una maqueta todos los objetos que aparecen en la animación hubieran sido



modelados en 3D como los 4 personajes. Otra ventaja es el realismo que ganó la animación en cada escena.

ELEMENTOS PARA LA ESCENOGRAFÍA

- 1 Botella de cerveza
- 1 Botella de cerveza rota
- 1 llanta
- 1 letrero
- 1 tapilla de cola
- 1 tacho de basura
- 1 árbol con pocas hojas
- Hojas de árboles
- Vegetación (césped)
- Lata
- Fundas de basura

Para estos elementos fueron necesarios los siguientes materiales para la elaboración de la escenografía:

- MDF 9ml. (150x100 cm).
- 1 litro de vidrio líquido.
- 8 paquetes de arcilla para modelado.
- Césped artificial.
- Palillos de helado.
- Acrílico.
- Piedras de construcción.
- Otros.



En resumen fue de gran utilidad elaborar una maqueta a escala para optimizar tiempo y recursos.



Ilustración 1 Escenografía 1



Ilustración 2 Escenografía 2



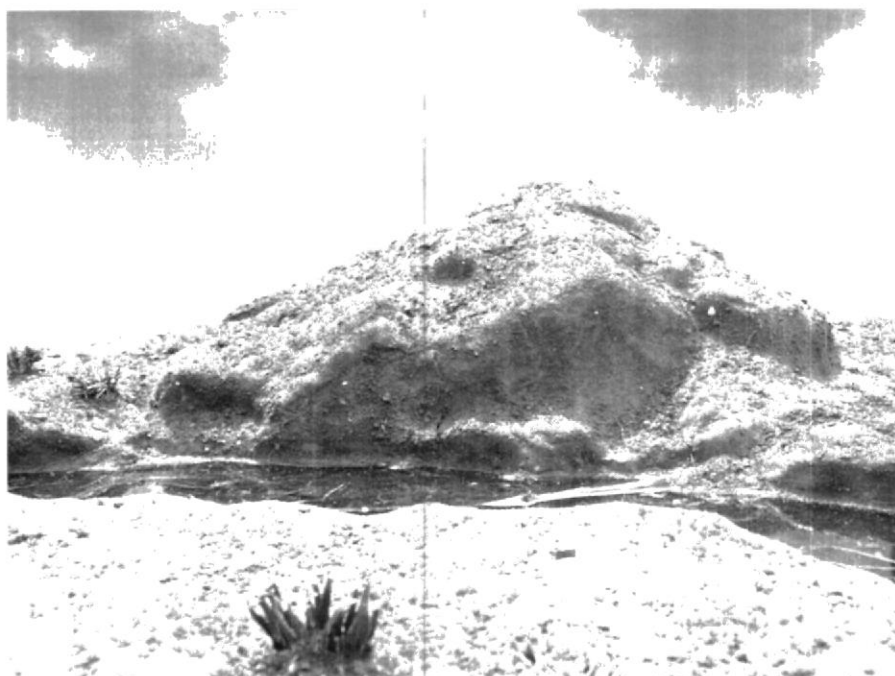


Ilustración 3 Escenografía 3



Ilustración 4 Escenografía 4



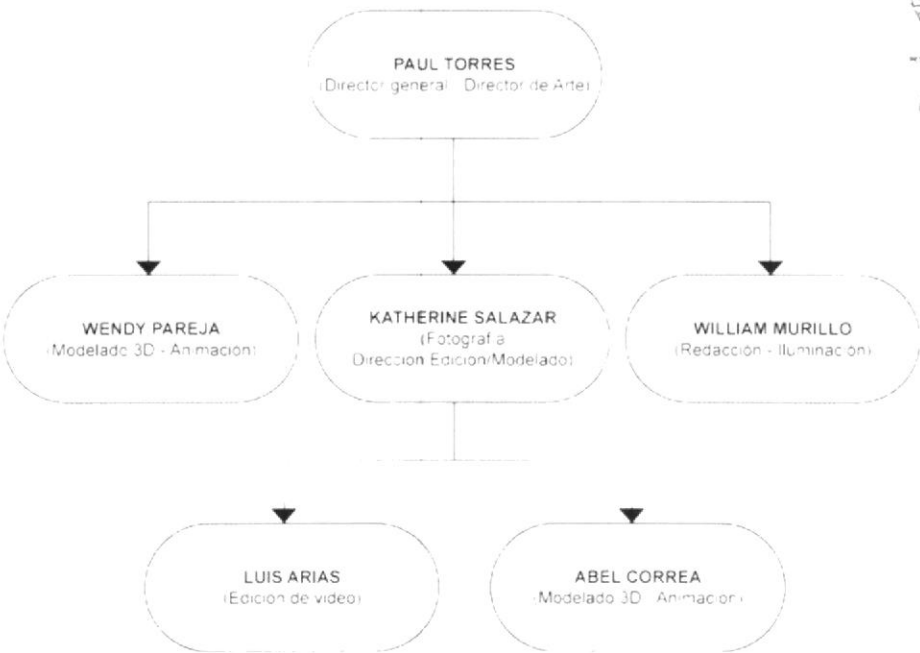
6.4 EQUIPO DE TRABAJO

El equipo de trabajo está conformado por los siguientes integrantes:
KATHERINE SALAZAR
WENDY PAREJA
PAUL TORRES
WILLIAM MURILLO
ABEL SALAZAR
LUIS ARIAS

6.4.1 GRUPO DE TRABAJO

NOMBRE	CARGO	FUNCIÓN
Luis Arias	Maquetería, edición, efectos de sonido	Maqueta, edición corto animado
Abel Correa	Maquetería, modeladoo 3D	Maqueta, modelado sapo 3D, animación
William Murillo	Editor historia, modelado plastilina, ilunimación	Redactor historia, modelado chapulete plastilina
Wendy Pareja	Modelado plastilina, maquetería, modelado 3D	Modelado mosca plastilina, 3D, anomación
Paúl Torres	Story Board, director de arte, modelado, animación 3D	Modelado chapuletes 3D, animación
Katherine Salazar	Maquetería, fotografía, modelado plastilina, edición	Iluminación escenas, elaboración maqueta, modelado plastilina

6.4.2 ORGANIGRAMA



6.4.3 PERFILES DE FUNCIONES

- **Director**

Encargado de la dirección general del corto, que comprende la supervisión desde la maquetaría, iluminación, ambientación, animación etc. hasta el proceso final de post producción.

- **Modelado 3D - Animación**

Encargado del proceso de modelado en plastilina y 3D, texturizado y animación de los personajes, incluyendo la proporción y escala con la escenografía.

También encargado del modelado 3D final y animación de los personajes que incluye los controladores para crear el movimiento, gestos, etc.

- **Fotografía – Dirección Edición/ Modelado**

Encargada de la iluminación, fotografía y también de la dirección del modelado y edición, esto abarca los efectos de transición y el audio.

- **Redacción – Iluminación**

Encargado de la redacción de la historia, características y personalidad de los personajes, psicología del color y parte de la Iluminación del corto.

- **Edición de video**

Encargado de la post producción, efectos de transición y audio.





CAPÍTULO 7



DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

7. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

7.1 PREPRODUCCIÓN

7.1.1 ANTECEDENTES

Inicialmente se partió de una investigación exploratoria, con el método de observación, se buscó referencias sobre como se va a desarrollar la historia. El tema siempre estuvo enfocado a crear una historia sobre insectos, partiendo de bocetos simples sobre el tipo de insectos y la línea gráfica que se usaría para determinar la característica de cada uno de ellos, observamos animaciones anteriores en las cuales se vean involucrados insectos.

Películas como: Bichos y Hormiguitas nos ayudaron a definir el estilo y fisonomía de los personajes.

Originalmente se pensó en desarrollar un guión, en el cual intervengan diversas especies, que se adapten con credibilidad a una sola idea, después de realizar estudios e investigaciones pasamos por ideas que iban desde Mantis, arañas, escarabajos con apariencias de tanques, insectos mercenarios, disputas de territorios, misiones suicidas, exterminio de especies, que llevó a decidir, se puntualizó los personajes definitivos: 2 chapuletes, 1 mosca y 1 sapo en una historia la cual se la llamó **PITU**.

7.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO

Previo a la historia final del corto animado, se realizaron investigaciones preliminares sobre las clases de insectos y su clasificación en el reino animal, las distintas especies que se derivan de cada familia.

Se implementó la investigación deductiva y de campo, observando e indagando sobre el modo en que se desenvuelven en su habitat natural.

Recopilación de imágenes de su entorno natural, las estaciones en las cuales son más activos esta especie de insectos (coleópteros), si viven en comunidad, o si son solitarios.

Luego se procedió al estilo de línea y el tipo de trazo de cada personaje para darle vida y características únicas, humanizando un poco cada rasgo del personaje. Después de revisar y observar varios dibujos de insectos, ver insectos animados en 3d; se definió la personalidad de cada uno de ellos, dándole actitudes y comportamientos distintos de acuerdo al rol que desempeñarían en la historia.

Se hicieron varios cuestionamientos sobre que tan factible sería que una especie de chapuletes, que son de clima húmedo, se encontraran situados en un hábitat totalmente distinto como lo es un basurero. Para darle sentido a nuestro relato, se plantearon varias propuestas sobre el inicio de la trama que le diera sentido a la historia.

7.1.3 CREACIÓN DE GUIONES

Un paso importante en el desarrollo del corto animado fue la elaboración del guión, en donde nuestros personajes se involucran en situaciones divertidas.



En un basurero común, sin nada extraordinario en sus alrededores, sobre un montículo de basura, desde la cima de desperdicios una manzana podrida se la ve rodar y choca contra una botella de cerveza de cristal.

El movimiento producido por el golpe de la manzana hace sacudir el recipiente de donde sale un personaje muy particular del basurero, una mosca borracha a quien llamaban **Pitu**; quien después de embriagarse con el poco contenido del líquido para ella vital, se va en busca de más alcohol para saciar su vicio, sin percatarse que ha llamado la atención de dos chapuletes, depredadores solitarios y extraños visitantes de un basurero, **Tex** y **Rex**.

De manera sigilosa acechan a la mosca, mientras esta se desliza torpemente por el basurero en busca de más licor, se posa en el suelo de una manera torpe, pierde el equilibrio y dando pasos hacia atrás se tropieza con una tabla que a su vez levanta una tapilla oxidada, en ese mismo instante los chapuletes se lanzan en persecución a tremenda velocidad y sin oportunidad de detenerse se estrellan contra la tapa que sin intención alguna la mosca accionó al caer.

Los 2 chapuletes se dan cuenta que están persiguiendo a la misma presa, la mosca se levanta sin percatarse del hecho ocurrido y prosigue con su recorrido, logra elevarse torpemente hacia un letrero de madera, detrás del cual se encuentra un tacho de basura. Al pasar por un agujero, uno de los chapuletes que se adelanta a su captura, no logra pasar por el orificio y se queda atascado.

Una vez más nuestra amiga borracha ni enterada de lo sucedido, se mueve por el borde de la tapa de un tacho de basura, hace un pequeño recorrido y resbala, en momento que uno de los chapuletes se decide a atraparla para poner fin a dicha persecución que ya lo estaba frustrando.

Por la velocidad que con que se lanza, no coincide con la mosca que al resbalarse cae del basurero y se estrella contra un madero que sostenía un letrero.

Frustrados y desesperados los chapuletes se deciden en un último intento, atrapar a la mosca, aguardan con cautela detrás de unos arbustos sin ser vistos. **Pitu** se posa en el suelo junto a un riachuelo a orinar, detrás de él los chapuletes aguardando para atacar en su último intento, son despistados por el sacudir de la vegetación debajo de ellos.

Se sorprenden aun más al ver una larga lengua que se dispara y atrapa a la mosca en un abrir y cerrar de ojos, estupefactos ante tal hecho ven saltar un gran sapo de entre los arbustos a quien en el basurero se lo conocía como **Caputti**, mafioso y oportunista de cada situación en la que pueda sacar algún provecho.

Después de un eructo, señal de disfrute de su pequeño entremés se aleja y se pierde en un charco dejando frustrados y desconcertados a **Tex** y **Rex**.

7.1.4 CREACIÓN DE STORY BOARD

VIDEO

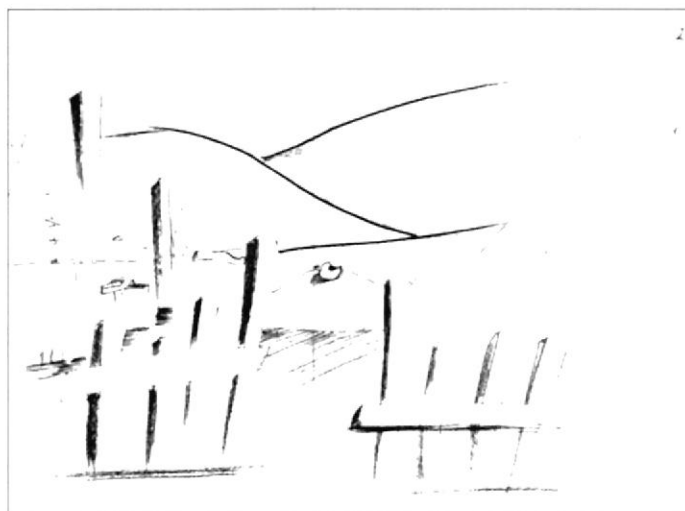
1.
Zoom out
enfocando la
manzana en un
basurero.



AUDIO

Audio
Ambiental.

2.
Plano abierto del
basurero.



Audio
Ambiental

3.
Toma de
manzana en
basurero.



Efecto de
Viento.



VIDEO

4.

Toma de la manzana rodando hacia la botella.

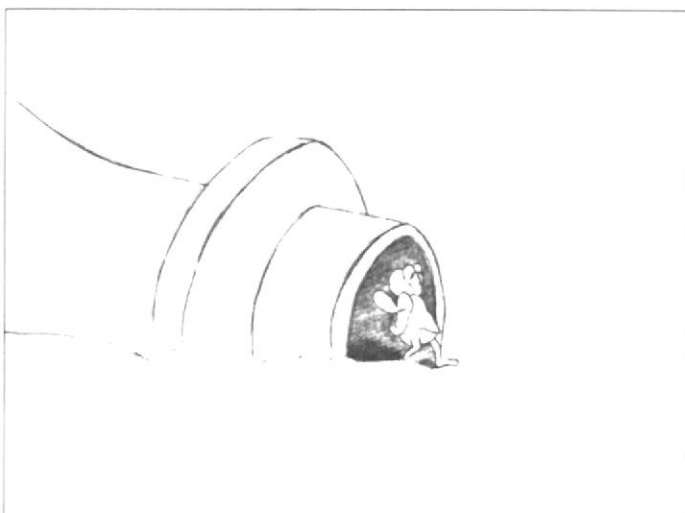


AUDIO

Sonido de golpe de manzana contra la botella de vidrio.

5.

La mosca saliendo de la botella.

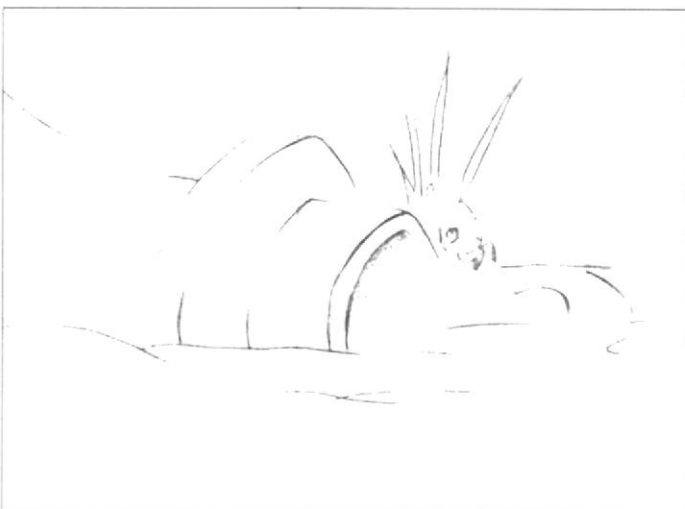


Audio Ambiental.



6.

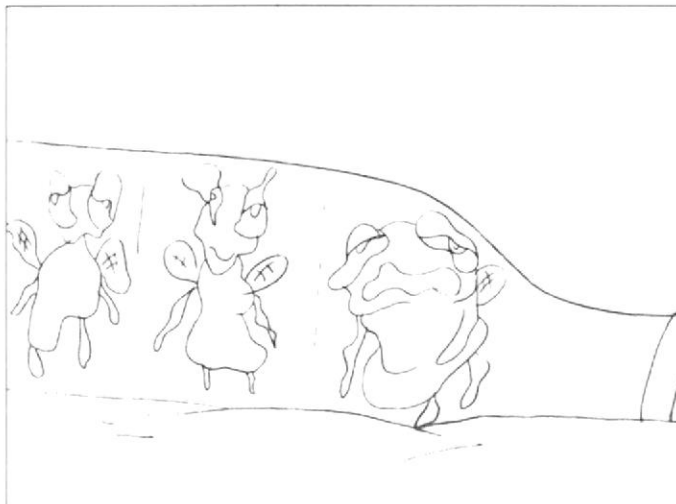
La mosca alejándose de la botella.



Sonido del aleteo de la mosca.

VIDEO

7.
Paneo de la
mosca reflejo
distorsionado por
la botella.

**AUDIO**

Sonido del aleteo
de la mosca.

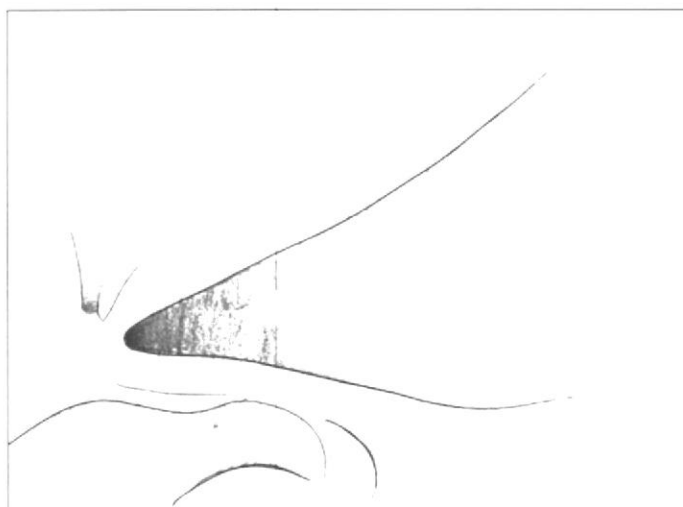
8.
La mosca
volando
torpemente al ras
del suelo.



Sonido del aleteo
de la mosca
tropezándose.



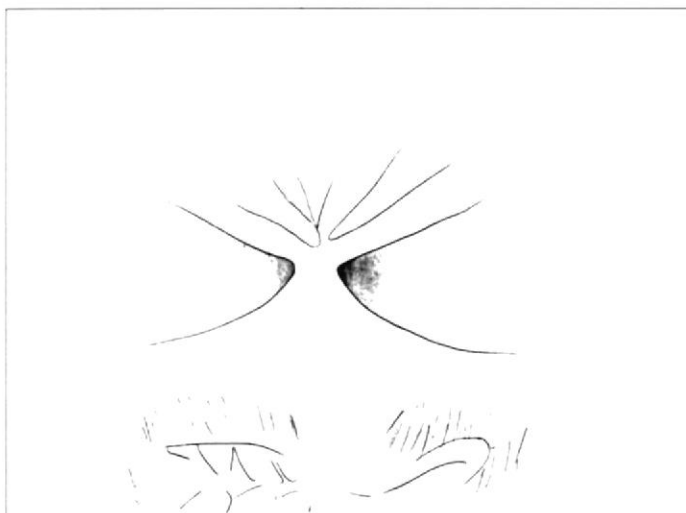
9.
Primerísimo
primer plano del
Chapulete 1.



Sonido de
Suspenseo.

VIDEO

- 10.**
Primerísimo
primer plano del
Chapulete 1.

**AUDIO**

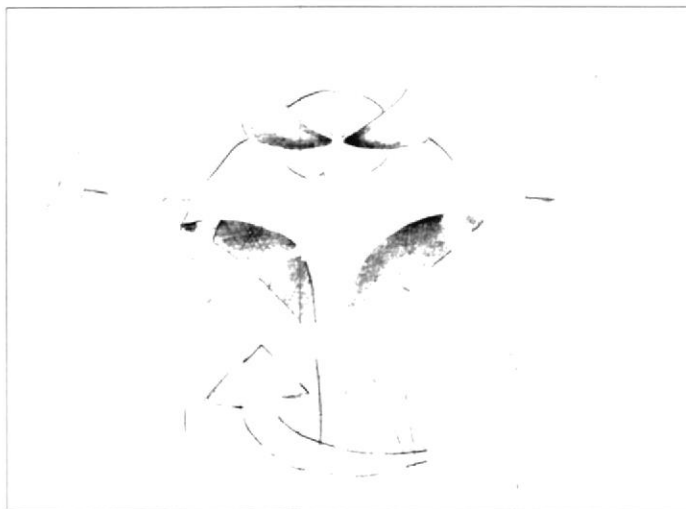
Sonido de
Suspenseo.

- 11.**
Plano cerrado del
rostro del
chapulete 1.



Ambiental.

- 12.**
Zoom del
chapulete 1.



Sonido
arbusto
agitándose.



VIDEO**13.**

Toma general de los chapuletes 1 y 2 entre los arbustos.

**AUDIO**

Sonido arbusto agitándose.

14.

Toma 3/4 de chapuletes observando a la mosca.



Sonido arbusto agitándose.

15.

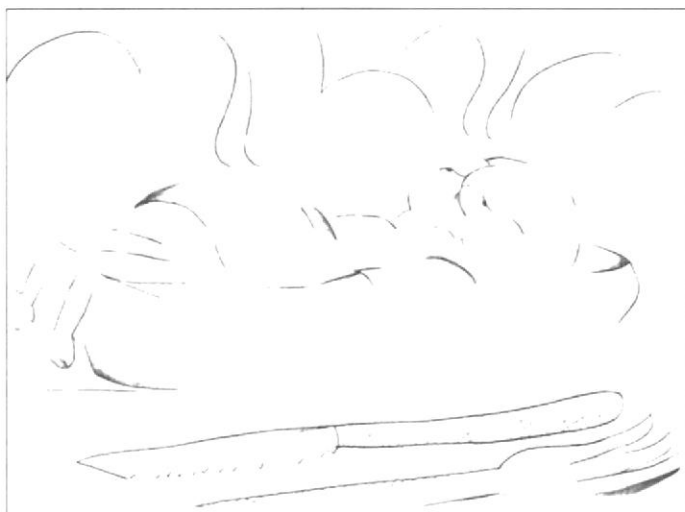
Bomba de pensamiento de la mosca en un plato.



Sonido de ebullición.

VIDEO**16.**

Primer plano de la mosca en el plato.

**AUDIO**

Sonido de ebullición.

17.

Plano dividido de los 2 chapuletes.



Audio
Presentación.

18.

Toma abierta de los chapuletes volando en persecución.



Efecto acción de persecución.

VIDEO**19.**

Primer plano
chapulete 2
hambriento.

**AUDIO**

Ambiental.

20.

Primer plano
chapulete 1
hambriento.



Ambiental.

**21.**

Toma de mosca
perdiendo el
equilibrio.



Balbuceo.

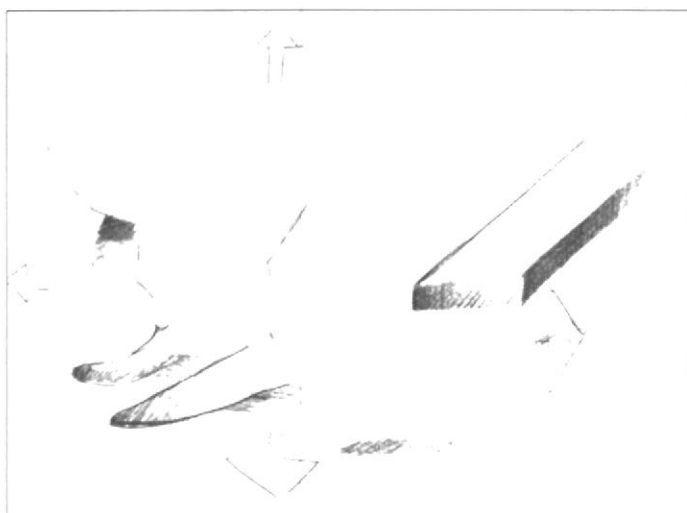
VIDEO

- 22.**
Zoom de las
piernas de la
mosca
tambaleándose.

**AUDIO**

Balbuceo.

- 23.**
Plano de detalle
de las piernas de
la mosca.



Balbuceo/hipo.

- 24.**
Toma abierta de
la mosca que se
cayó sobre tabla.

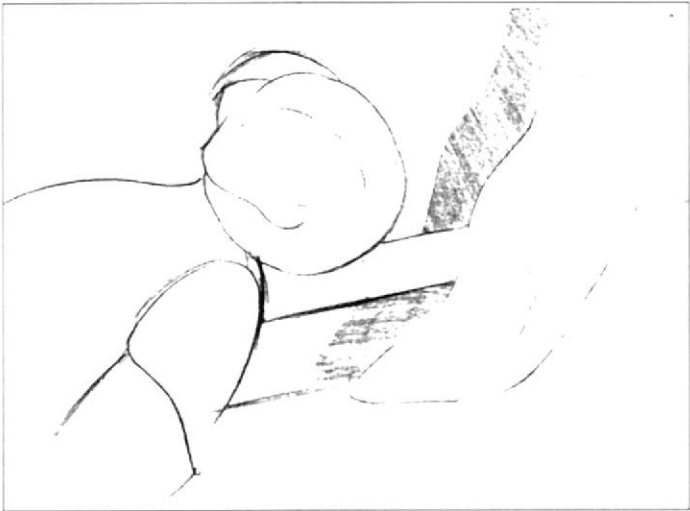


Golpe de
madera.



VIDEO

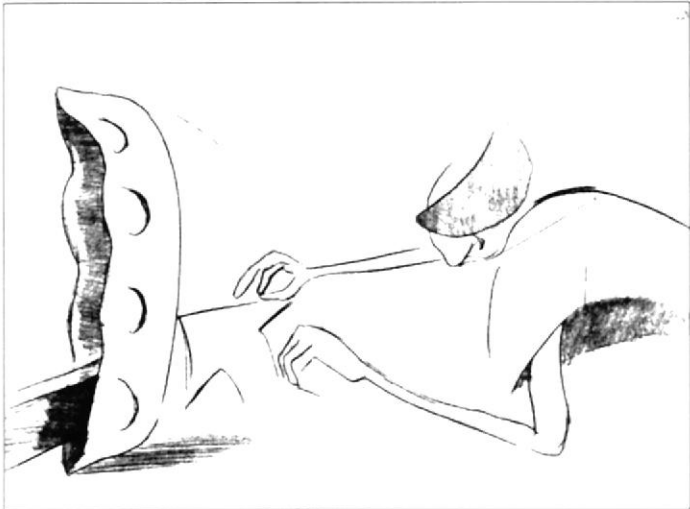
25.
Plano detalle de la mosca que al caer levanta una tapilla.



AUDIO

Sonido golpe de caída.

26.
Toma abierta del chapulete volando en dirección a la mosca.



Sonido de acción.



27.
Toma abierta de los chapuletes estrellándose contra la tapilla.



Golpe metálico.

VIDEO**28.**

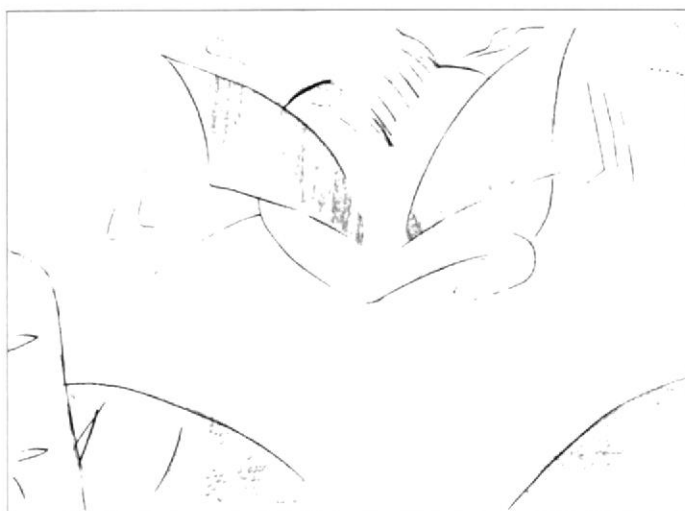
Primer plano
chapulete 1
agitando la
cabeza.

**AUDIO**

Sacudida.

29.

Primer plano del
chapulete 2
agitando la
cabeza.



Remezón
sacudida.

30.

Toma abierta de
chapuletes en
posición de
pelea.



Sonido de
insultos.

VIDEO

31.
Mosca volando
en dirección a un
letrero de
madera.



AUDIO

Ambiente.

32.
Mosca
acercándose al
letrero de madera
y chapulete
siguiéndola.



Efecto de
suspense.

33.
Mosca pasa por
orificio del
letrero, chapulete
no puede
detenerse.



Aleteo de
insectos.

VIDEO

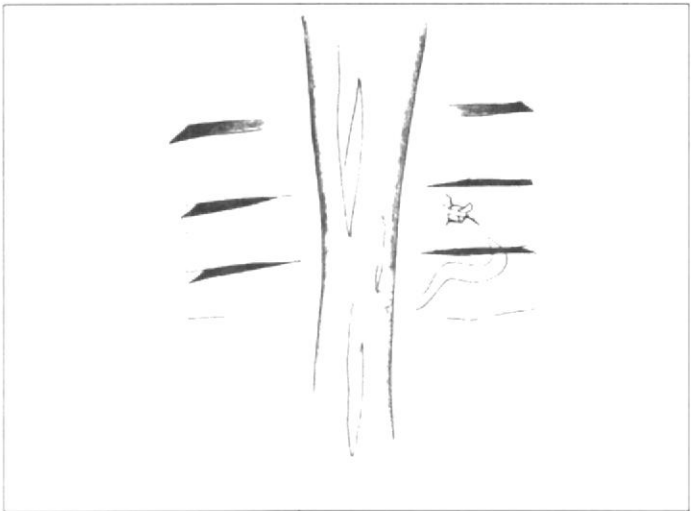
34.
Chapulete
estrellándose
contra el letrero.



AUDIO

Golpe y crujido
de madera.

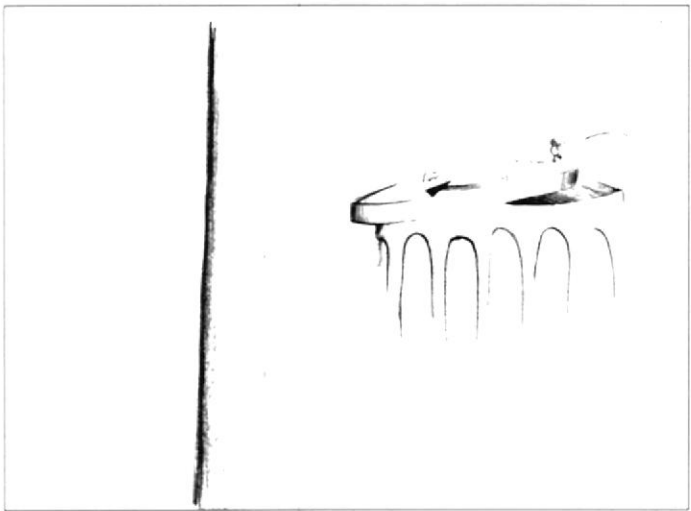
35.
Chapulete
atorado en el
letrero de
madera.



Aleteo de mosca.



36.
Mosca
posándose sobre
tacho de basura.



Aleteo de mosca.

VIDEO**37.**

Mosca
deslizándose
sobre la tapa del
tacho.

**AUDIO**

Ambiental.

38.

Chapulete
acercándose a
gran velocidad
hacia la mosca
que cae.



Zumbido.

**39.**

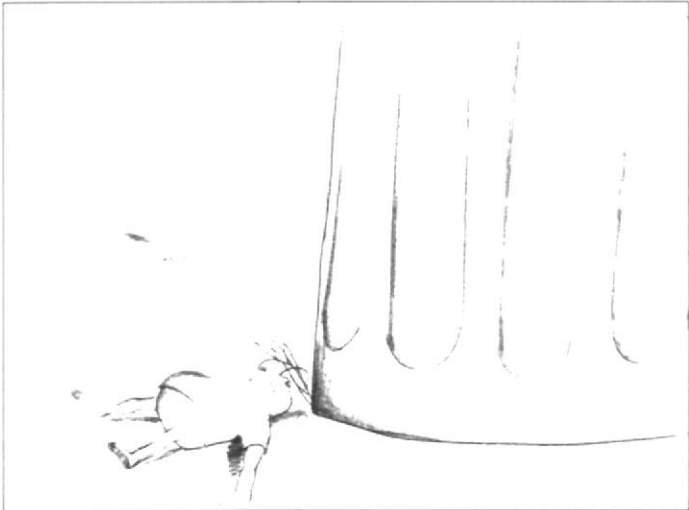
Chapulete
estrellándose
contra madera.



Golpe de
madera.

VIDEO

40.
Mosca tirada en
el piso.



AUDIO

Ambiental.

41.
Mosca
recuperándose de
la caída.



Balbuceo de la
mosca.



42.
Mosca
tambaleándose.



Balbuceo de la
mosca.

VIDEO

43.

Mosca volando torpemente.



44.

Mosca hablando sola.



45.

Mosca orinando.



AUDIO

Balbuceo de la mosca.

Balbuceo de la mosca.

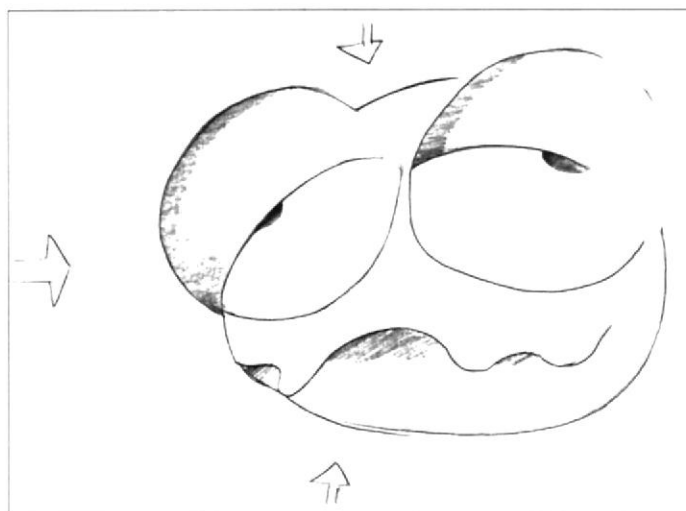


Sonido de chorro de agua.

VIDEO

46.

Zoom in rostro de la mosca haciendo muecas.

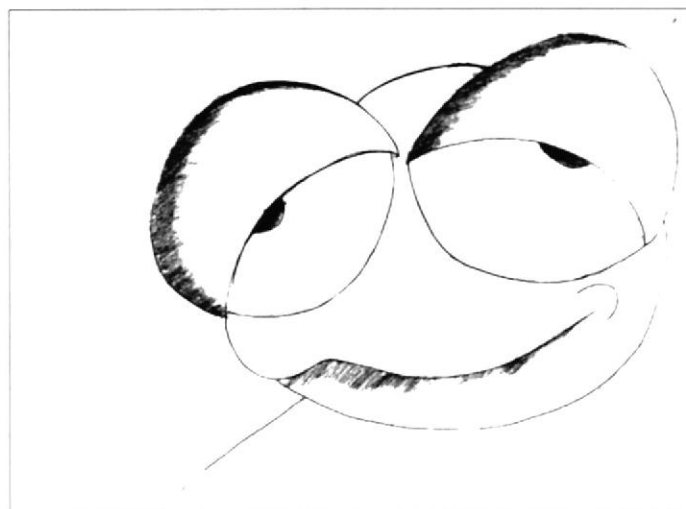


AUDIO

Balbuceo de la mosca.

47.

Primer plano rostro de la mosca sonriendo.



Sonido de suspiro.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

48.

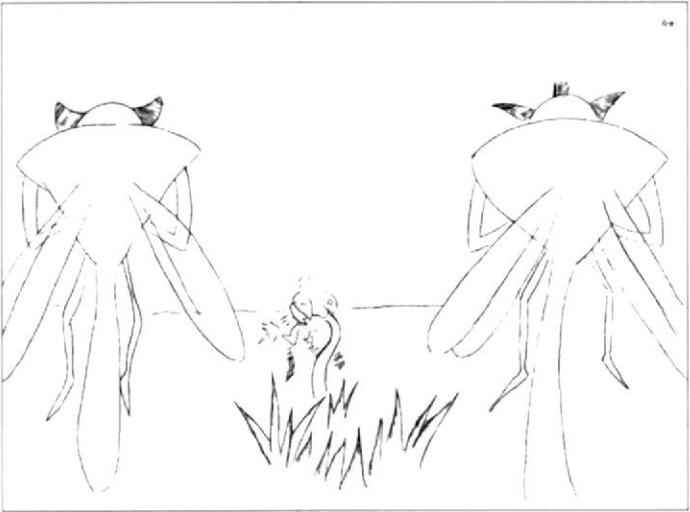
Toma abierta de los chapuletes observando a la mosca.



Zumbido de alas.

VIDEO

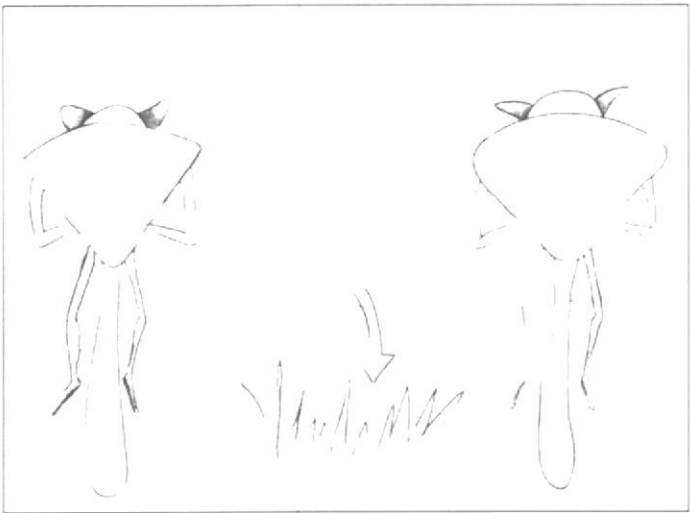
49.
Toma abierta de los chapuletes observando a la mosca absorbida por una lengua.



AUDIO

Sonido de movimiento de arbustos.

50.
Mosca desaparece en frente de los chapuletes.



Ambiental.

51.
Primer plano del sapo tragándose a la mosca.



Sonido de engullida.



VIDEO

52.
Sapo eructando.



AUDIO

Sonido de eructo.



7.1.5 CREACIÓN DE PERSONAJES

La apariencia final de los personajes tuvo un proceso previo antes de llegar al producto final, desde el nacimiento del personaje, para lo cual nos basamos en imágenes reales de insectos, ranas y sapos; para luego pasar al desarrollo de los bocetos desde la primera historia hasta la definitiva para la elaboración del corto animado.

A continuación la evolución de cada uno de los personajes:

IMÁGENES DE INSECTOS: CHAPULETES



Ilustración 5 Chapulete 1

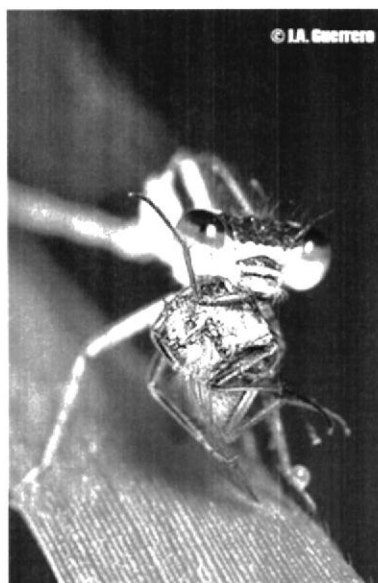


Ilustración 6 Chapulete 2



Ilustración 7 Chapulete 3



Ilustración 8 Chapulete 4



Ilustración 9 Chapulete 5

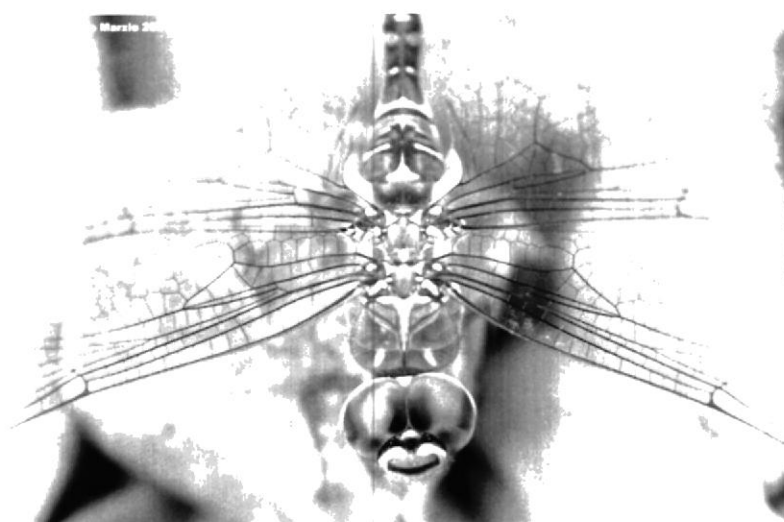


Ilustración 10 Chapulete 6

IMÁGENES DE INSECTOS: MOSCAS



Ilustración 11 Mosca 1

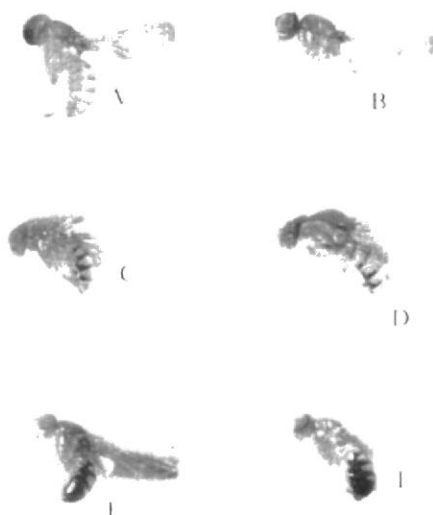


Ilustración 12 Mosca 2



Ilustración 13 Mosca 3



Ilustración 14 Mosca 4

IMÁGENES RANAS Y SAPOS



Ilustración 15 - Rana 1



Ilustración 16 - Rana 2



Ilustración 17 - Sapo 1



Ilustración 18 - Sapo 2

BOCETOS PERSONAJES

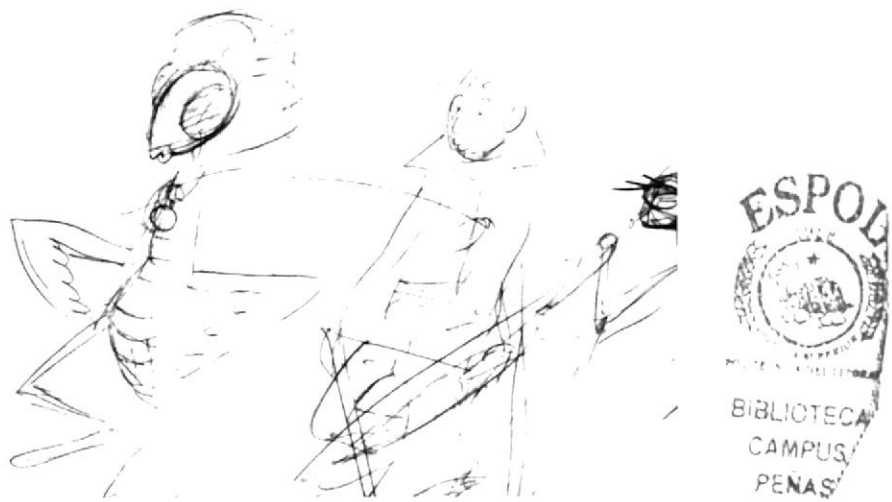
Inicialmente se pensó en una mantis religiosa como personaje principal del corto animado, luego de exponer nuestros puntos de vista y ponernos de acuerdo en el insecto que se utilizaría, nos decidimos por el chapulete.



Ilustración 19 - Boceto insecto 1



Ilustración 20 - Boceto insecto 2

**Ilustración 21 - Boceto insecto 3****Ilustración 22 - Boceto insecto 4**

Aquí se muestran algunos bocetos iniciales de los chapuletes y mosca hasta llegar a la apariencia definitiva del personaje.

**Ilustración 23 - Boceto chapulete 1**

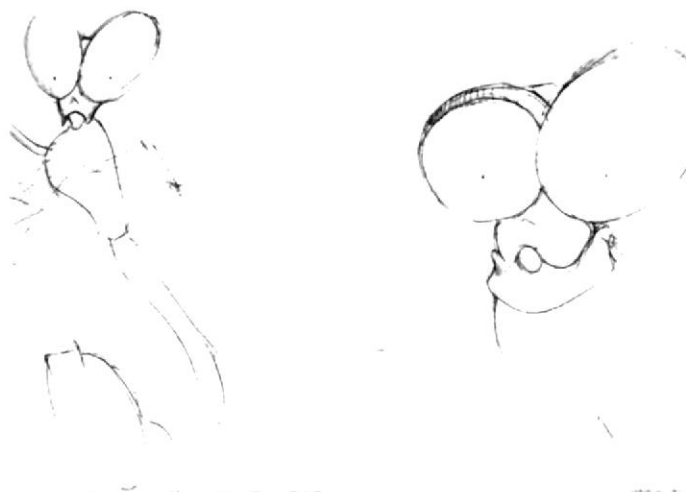


Ilustración 24 - Boceto chapulete 2



Ilustración 25 - Boceto chapulete 3



Ilustración 26 - Boceto chapulete 4



Ilustración 27 - Boceto chapulete 5

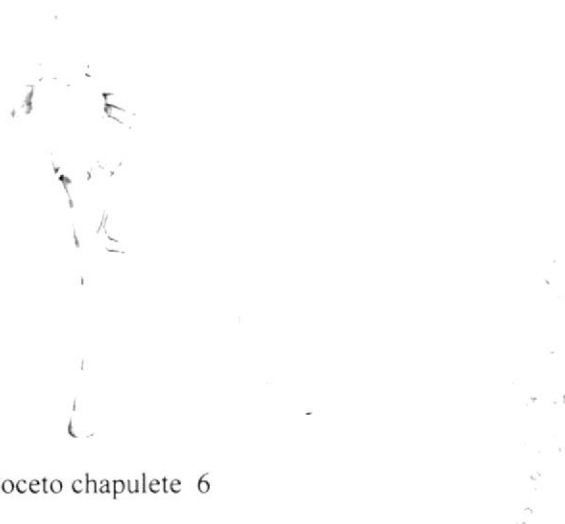


Ilustración 28 - Boceto chapulete 6



Ilustración 29 - Boceto chapulete 7

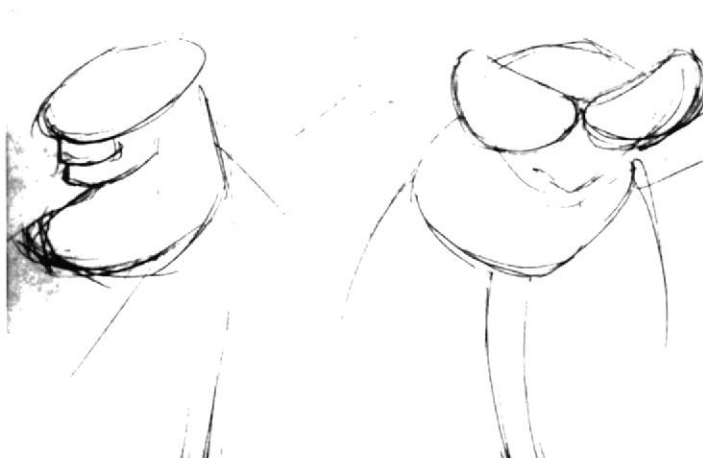


Ilustración 30 - Boceto chapulete 8

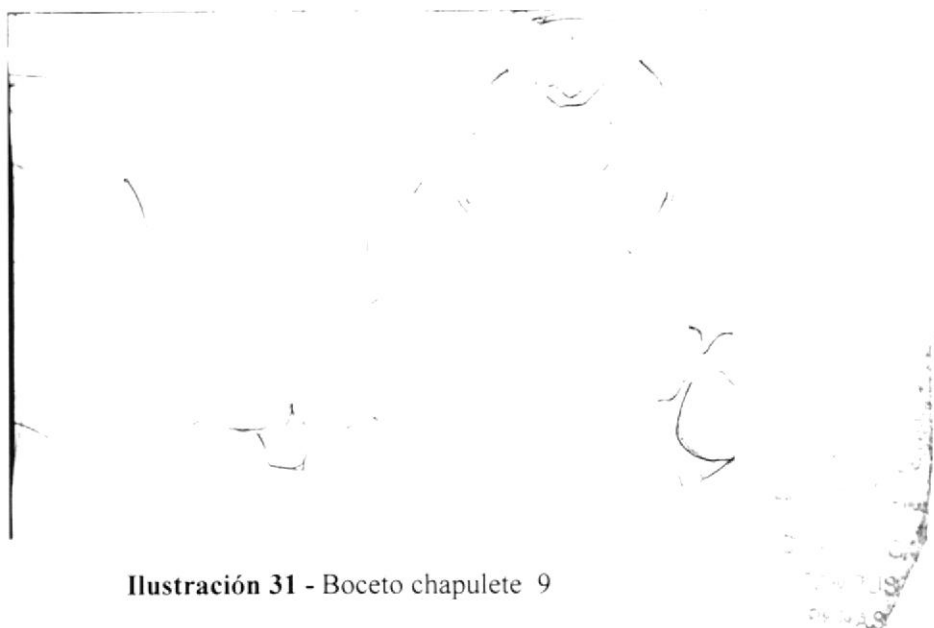


Ilustración 31 - Boceto chapulete 9



Ilustración 32 - Boceto chapulete 10



Ilustración 33 -Boceto chapulete 11



Ilustración 34 -Boceto chapulete 12



Ilustración 35 -Boceto mosca 1



Ilustración 36 -Boceto mosca 2

BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS



Ilustración 37 - Boceto mosca 3

Bocetos definitivos de la mosca y chapulete, el boceto de un chapulete sirvió para la creación del segundo chapulete.

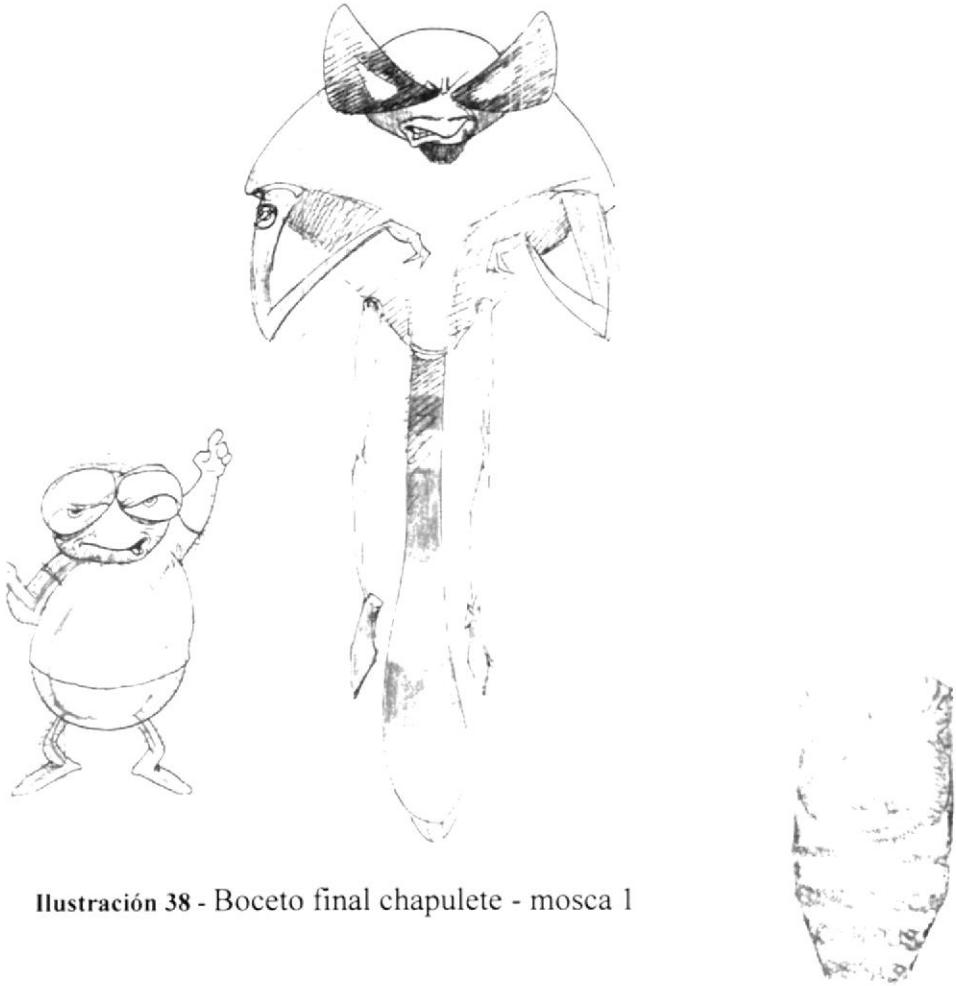


Ilustración 38 - Boceto final chapulete - mosca 1

Bocetos previos del sapo, hasta llegar al desarrollo del estilo y forma definitiva.



Ilustración 39 - Boceto sapo 1



Ilustración 40 - Boceto sapo 2

DESCRIPCIÓN Y PERSONALIDAD DE LOS PERSONAJES

CHAPULETE TEX .- Chapulete solitario de pocos amigos, cazador implacable, mal humorado, pero muy astuto a la hora de asechar a su víctima.

De contextura delgada y alargada, con brazos y piernas muy espigadas, de mirada penetrante con tres garras en sus manos, hombros anchos.

En el corto animado es el cazador principal, que quiere a toda costa almorzarse a una mosca denominada Pitu.



Ilustración 41 - TEX

CHAPULETE REX .- Solitario, ágil, de pocos amigos, a diferencia de Tex, Rex es un poco torpe y despistado, su apariencia no es la de un cazador metódico y calculador, generalmente consigue su alimento de casualidad.

De temperamento agresivo e impulsivo, contrastando con su actitud un poco jocosa que no lo hace ver muy amenazador y malvado.

De textura espigada, brazos y piernas alargadas, al igual que su rival Tex de hombros anchos, medio encorvado que le dan cierto aire de maldad.

En el corto animado es similar con Tex, él también se encuentra detrás de la misma mosca.

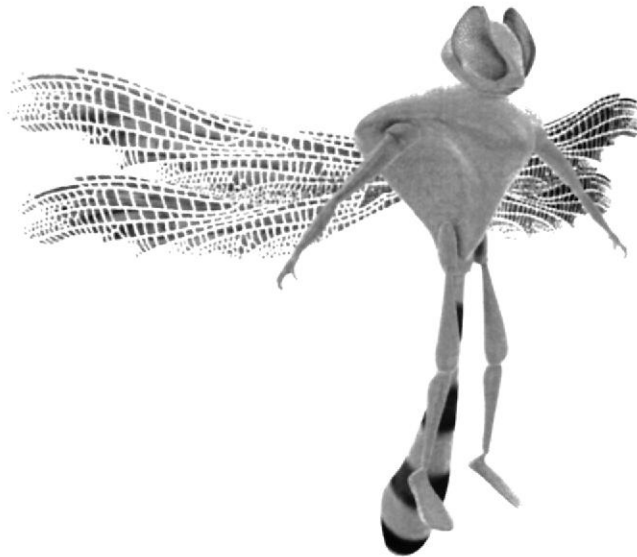


Ilustración 42 - REX

PITU LA MOSCA.- De apariencia descuidada, un poco sucio, pasa la mayor parte de su tiempo bebiendo, nada ágil, muy despistado, algo gracioso, mirada perdida.

De apariencia regordeta, brazos pequeños y piernas cortas, no es lo que se puede decir un personaje de pasarela

Pitu es el personaje principal del corto, ya que alrededor de él se desarrollan situaciones muy inusuales de las cuales él no se da por enterado. Es el centro de la historia.



Ilustración 43 - PITU

CAPUTI EL SAPO.- Personaje muy peculiar, de apariencia calmada, ocioso, no le gusta esforzarse por nada, es oportunista y despreocupado. De apariencia nada atlética, gordo, de mirada perezosa, aunque su presencia es muy corta en la animación, juega un papel muy importante en el desarrollo de la historia ya que es quien le da un giro inesperado al corto animado.



Ilustración 44 -CAPUTI



7.1.6 CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN

Para la elaboración de la ambientación en el corto, se recopilaron imágenes de basureros y lugares similares, para luego proceder a la elaboración de dicho escenario.



Ilustración 45 - Imagen basurero 1



Ilustración 46 - Imagen basurero 2

7.1.7 AMBIENTACIÓN DEL ESCENARIO

Para realizar la ambientación del escenario, se trabajo con una masilla especial para modelado, cubriendo toda el área que sería el paisaje o lugar donde se lleva a cabo el corto.



Ilustración 47 - Elaboración escenario 1

Se procede a llenar toda el área destinada para la ambientación con masilla.



Ilustración 48 - Elaboración escenario 2

Una vez cubierta toda el área, se procedió a cubrirla con césped artificial, que se usa generalmente en la elaboración de maquetas a escala.



Ilustración 49 - Elaboración escenario 3

Este es el acabado final que se logra con el césped artificial.



Ilustración 50 - Elaboración escenario 4



Ilustración 51 - Elaboración escenario 5

Finalmente se procedió a la implantación de árboles y arbustos, así como la colocación de elementos que generalmente se encuentran en basureros: llantas viejas, fundas de basura, botellas rotas.



Ilustración 52 - Elaboración escenario 6



Ilustración 53 - Elaboración escenario 7

Para la elaboración de un pequeño río se usó vidrio líquido, esparciéndolo sobre una cavidad previamente elaborada.

Dejándolo secar y esparciendo algunas capas de dicho material, para darle el realismo de agua, como se vería en un río real.



Ilustración 54 - Elaboración río 1



Una vez puesto el vidrio líquido, esta es la apariencia que se logra, un río real.

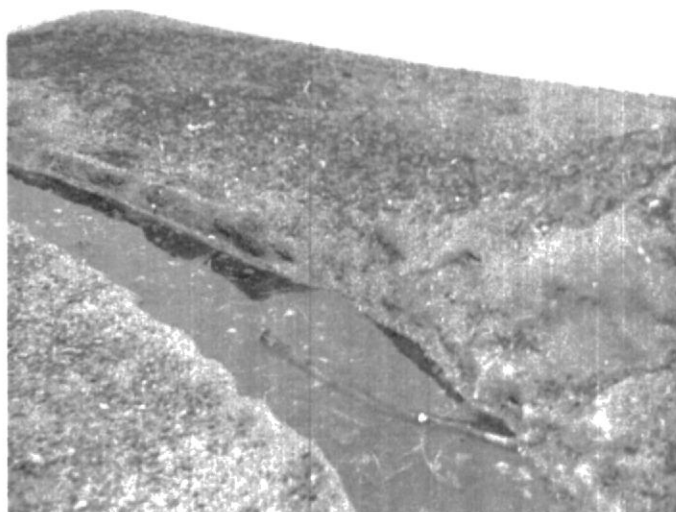


Ilustración 55 - Elaboración río 2



Ilustración 56 - Elaboración río 3

7.2 PRODUCCIÓN

7.2.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRODUCCIÓN

El corto se desarrolló en 3 fases:

- **Story Board.-** Este se realizó con el desarrollo de un Control Art que se dio a partir de 3 vistas: lateral, frontal y aérea; trabajando en medidas reales cada personaje.

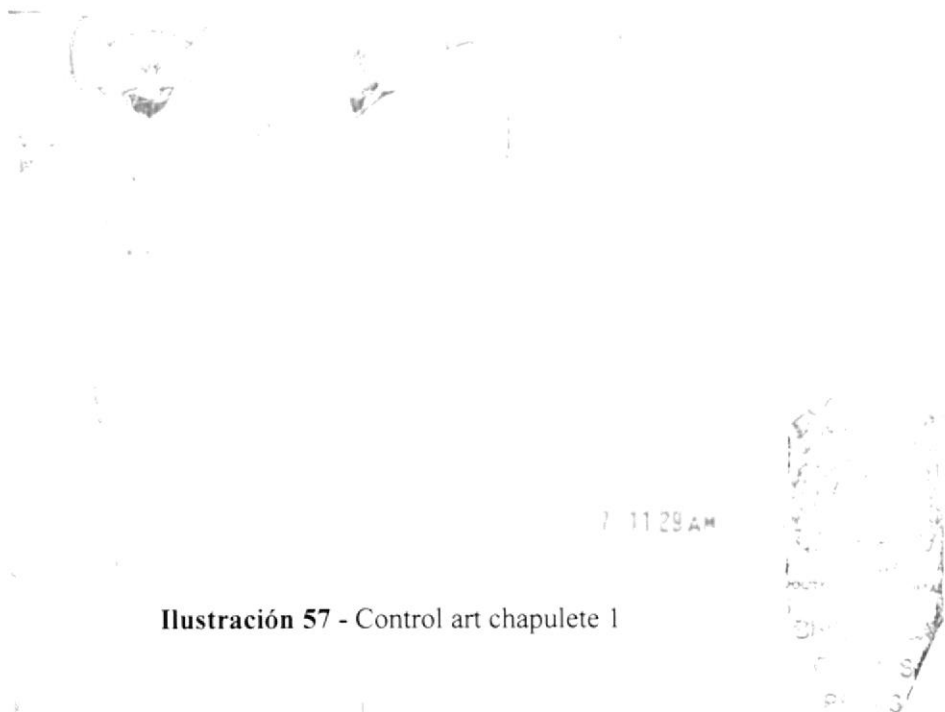


Ilustración 57 - Control art chapulete 1



Ilustración 58 - Control art mosca 1

- **Modelado en plastilina.-** Este se realizó con la ayuda del Control Art el cual es fundamental para la volumetría de los personajes.



Ilustración 59 - Modelado chapulete 1



Ilustración 60 - Modelado chapulete 2



Personajes finalizados en modelado en plastilina.

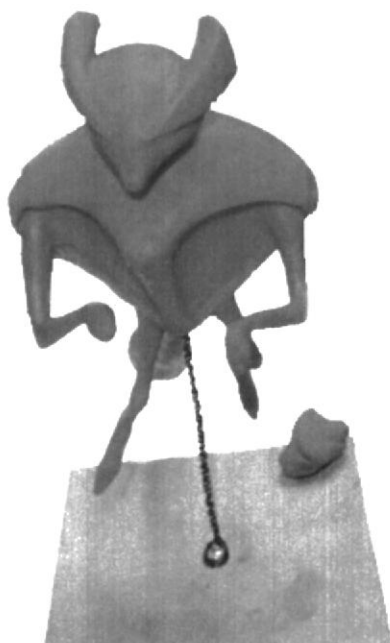


Ilustración 61 - Tex Figura 1



Ilustración 62 – Rex 2

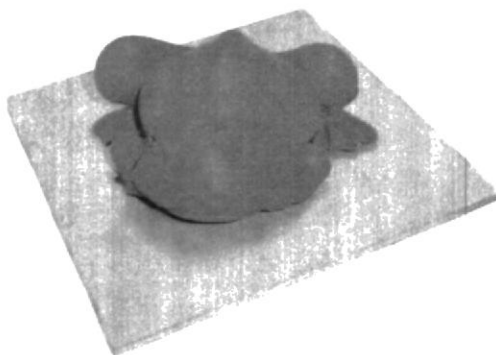


Ilustración 63 - Caputi Figura 3

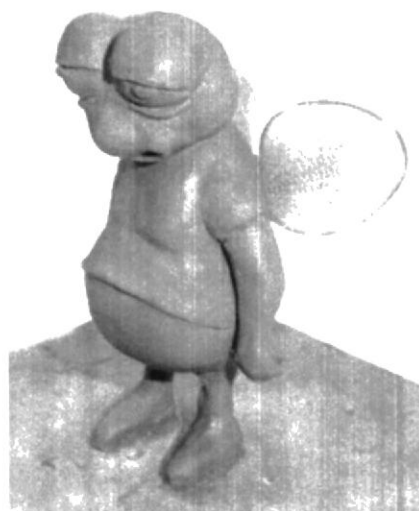


Ilustración 64 - Pitu Figura 4

• **Modelado en 3D.-** Luego del modelado en plastilina se procedió a tomar fotos en las 3 vistas exportándolas a Cinema y usándolas como plantilla para crear los personajes en 3D. Se usaron las opciones del submenú **Plugins -> Mocca**, con las cuales se procedió a armar el esqueleto, a continuación poner limitaciones o anclar cada hueso del esqueleto del chapulete.

Luego se procedió a texturizar y dar color al personaje para darle la apariencia deseada, con texturas elaboradas previamente en photoshop o ya predefinidas de cinema 4D.

Aquí se muestran las diferentes secciones con las cuales se fue armando el chapulete antes de su animación.

MODELADO CHAPULETE TEX CINEMA 4D

El programa muestra las diferentes herramientas con que se trabaja el personaje, rotación, escala, posición y algunas de las opciones que presenta cinema para realizar el modelado.



Ilustración 65 - Barra herramientas cinema 1

El programa muestra las cuatro vistas del personaje, lo cual facilita el modelado, apreciando el acabado y las fallas que podrían pasar desapercibidas en un momento determinado.

De igual manera estas vistas ofrecen la facilidad de ir revisando y mejorando el acabado y texturas del personaje en todos los ángulos.

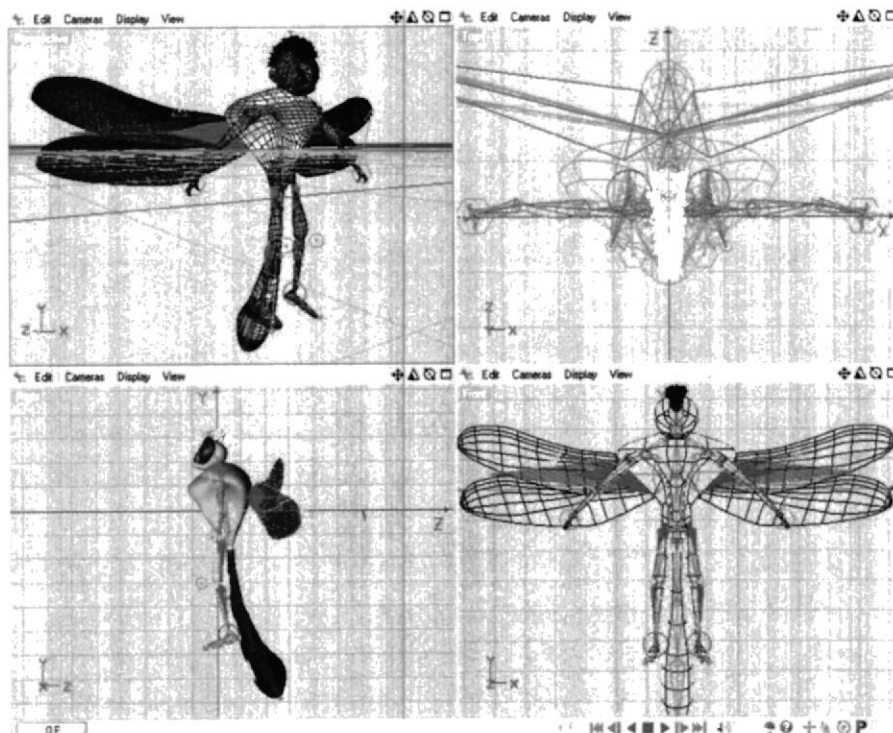


Ilustración 66 - Vistas chapulete Tex cinema 1

JERARQUÍA DE CHAPULETE TEX

Una vez que se modela el personaje en cinema, se procede a la elaboración de su estructura, aquí también se procede a colocar las texturas para darle un mejor acabado, tal como se muestra en la siguiente imagen.

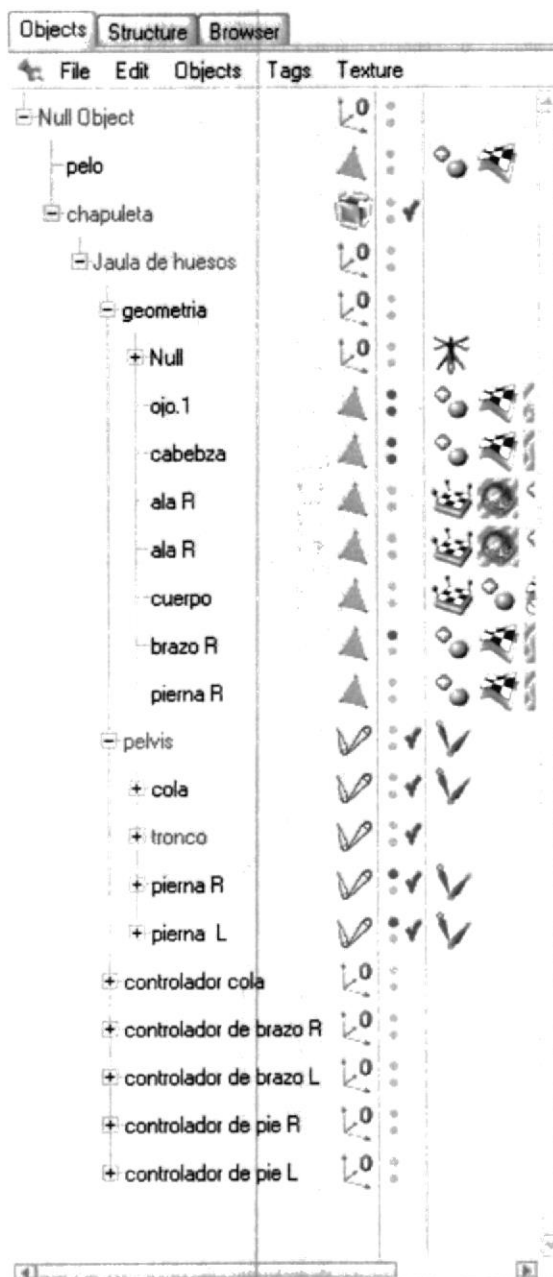


Ilustración 67 - Jerarquía chapulete Tex Fig 1

MATERIALES CHAPULETE TEX

La sección de materiales se encuentra en la parte inferior de la pantalla de cinema, se usa para escoger y manipular el tipo de material o textura que se quiere dar a las diferentes partes del personaje: piel, ojos, cabello, extremidades, alas, etc.

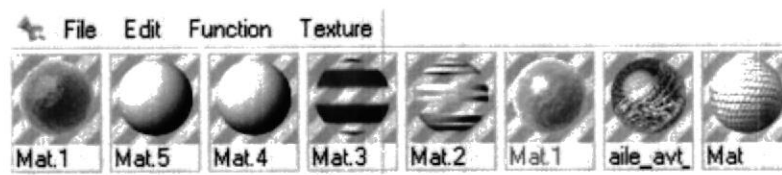


Ilustración 68 - Materiales chapulete Tex Fig 1

CROMÁTICA DEL CHAPULETE

TEX

La cromática del personaje se determina por el color que se da a cada material, previamente almacenado en el programa o elaborado en photoshop, tal como se muestra en la pantalla inferior.

Se escogio la gama de colores naranjas para Tex, por ser el chapulete mas listo y agresivo, ya que los tonos naranjas se encuentran dentro de la gama de los colores cálidos y es este tono de colores el que determina el temperamento de dicho personaje.

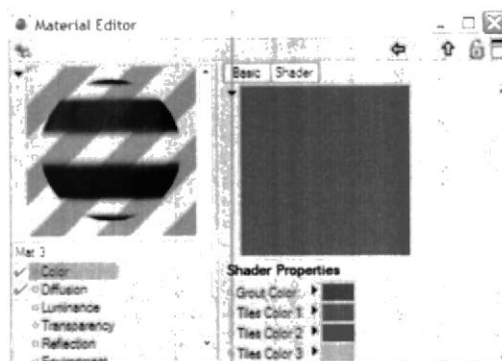


Ilustración 69 - Cromática chapulete Tex Fig 1

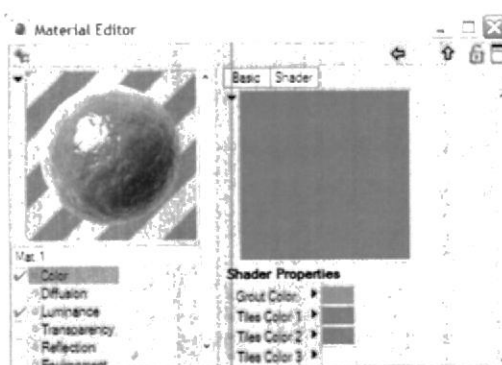


Ilustración 70 - Cromática chapulete Tex Fig 2

VISTAS CHAPULETE TEX CINEMA 4D



Ilustración 71 - VISTA LATERAL



Ilustración 72 – PERSPECTIVA



Ilustración 73 - VISTA FRONTAL

MODELADO CHAPULETE

REX

El programa muestra las diferentes herramientas con que se trabaja el personaje, rotación, escala, posición y algunas de las opciones que presenta cinema para realizar el modelado.

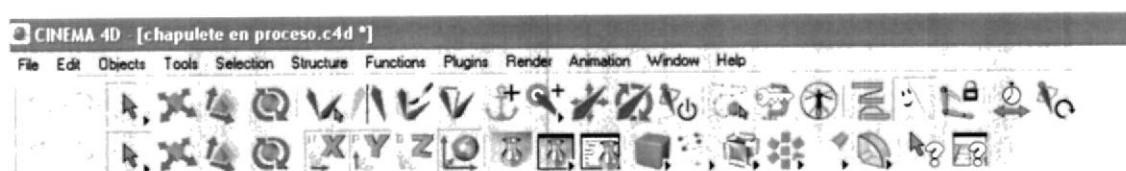


Ilustración 74 - Barra herramientas cinema

El programa muestra las cuatro vistas del personaje, lo cual facilita el modelado, apreciando el acabado y las fallas que podrían pasar desapercibidas en un momento determinado.

De igual manera estas vistas ofrecen la facilidad de ir revisando y mejorando el acabado y texturas del personaje en todos los ángulos.

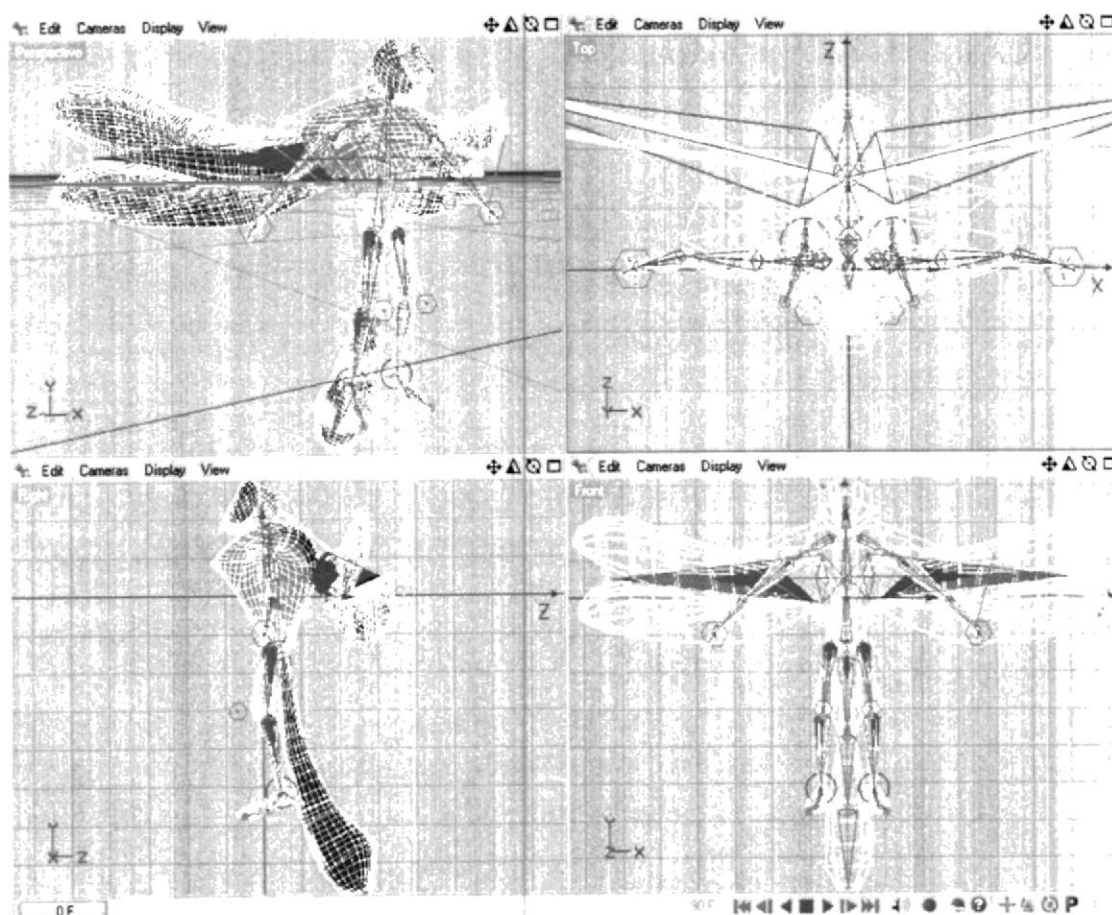


Ilustración 75 - Vistas chapulete Rex cinema

JERARQUÍA DE CHAPULETE REX

A continuación cinema presenta el personaje en su estructura, donde se pueden apreciar los materiales y secciones que conforma el personaje modelado en 3D.

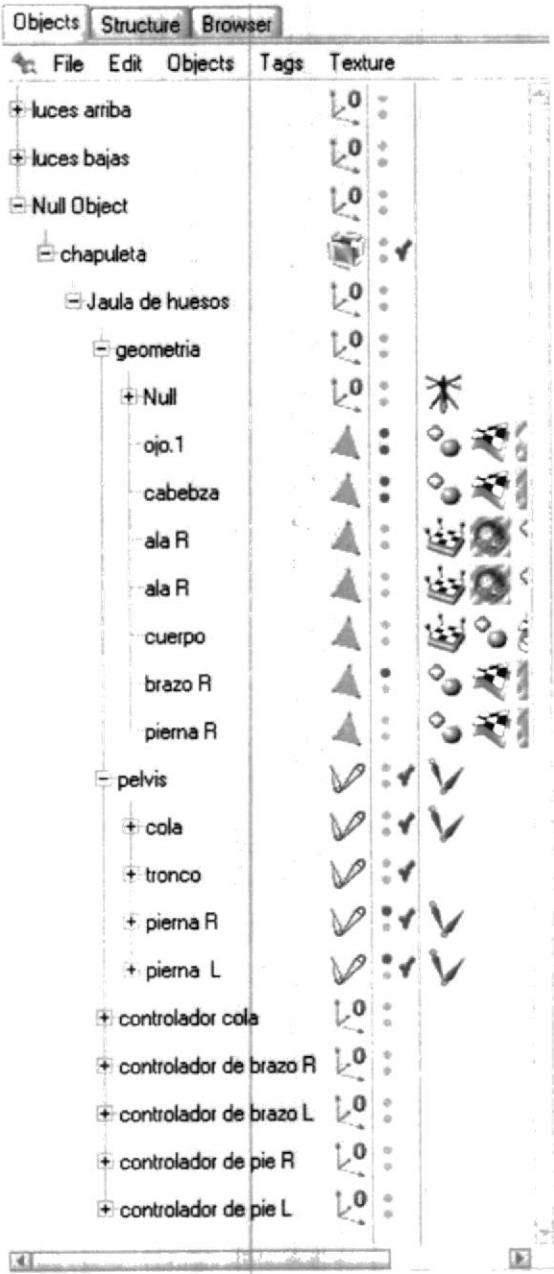


Ilustración 76 - Jerarquía chapulete Rex

MATERIALES DE CHAPULETE REX

La sección de materiales se encuentra en la parte inferior de la pantalla de cinema, se usa para escoger y manipular el tipo de material o textura que se quiere dar a las diferentes partes del personaje: piel, ojos, extremidades, alas, etc.

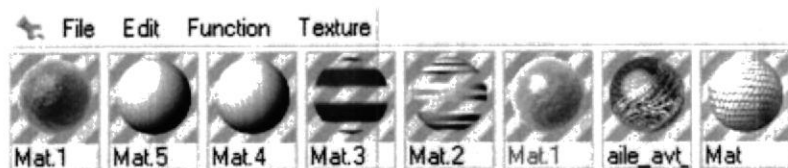


Ilustración 77 – DESCRIPCION

CROMÁTICA CHAPULETE REX

La cromática del personaje se determina por el color que se da a cada material, previamente almacenado en el programa o elaborado en photoshop, tal como se muestra en la pantalla inferior.

Para el chapulete Rex, se escogió una cromática diferente para que contrastará con la de tex, ya que se decidió que un chapulete debería ser de temperamento fuerte y otro más tranquilo, hasta cierto punto apagado.

Para conseguir esto, se optó por la gama de los azules y violetas que se encuentran dentro de la categoría de colores fríos, apagados, los cuales determinan el comportamiento y actitudes del chapulete Rex.

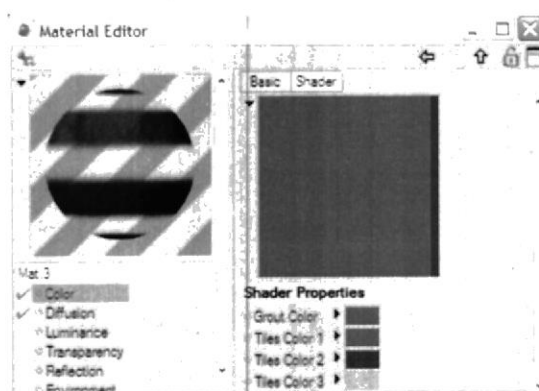


Ilustración 78 - Figura # 1

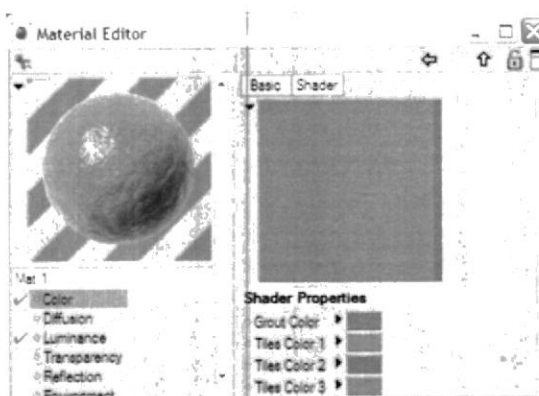


Ilustración 79 - Figura # 2



VISTAS CHAPULETE REX CINEMA 4D



Ilustración 80 - VISTA LATERAL

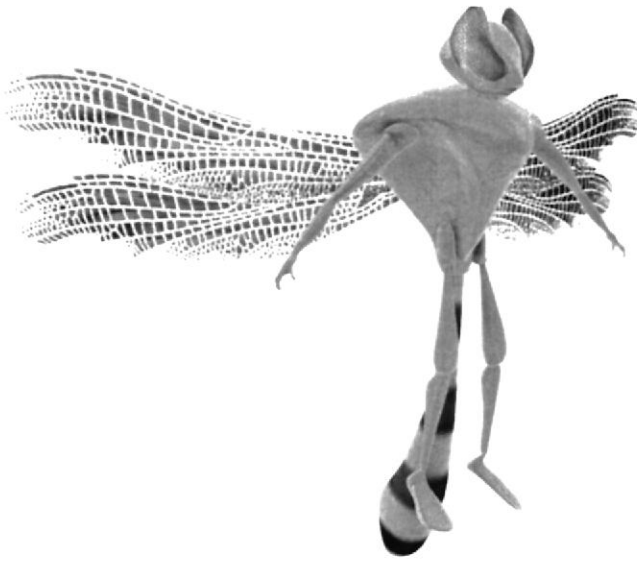


Ilustración 81 - PERSPECTIVA

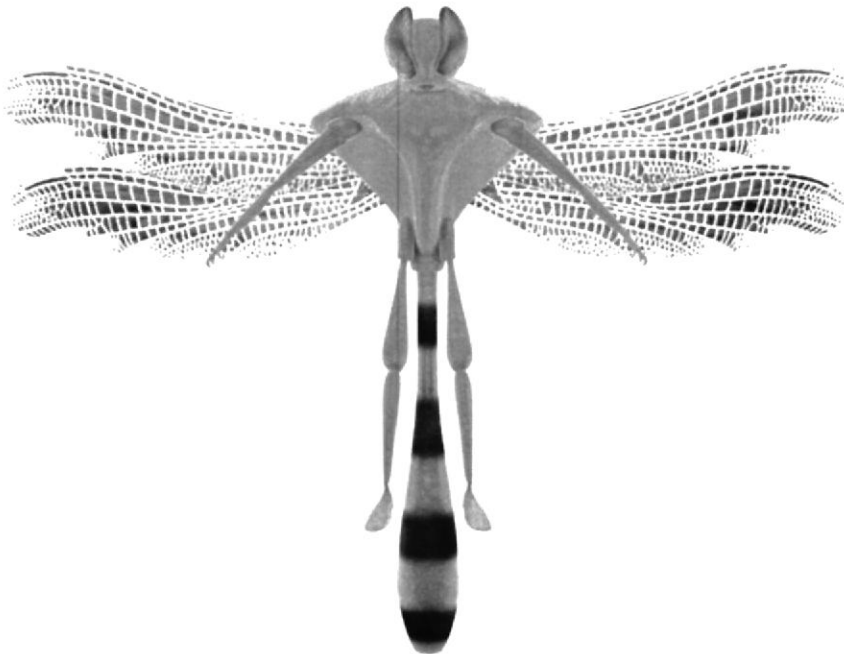


Ilustración 82 - VISTA FRONTAL



MODELADO MOSCA CINEMA 4D

El programa muestra las diferentes herramientas con que se trabaja el personaje, rotación, escala, posición y algunas de las opciones que presenta cinema para realizar el modelado.

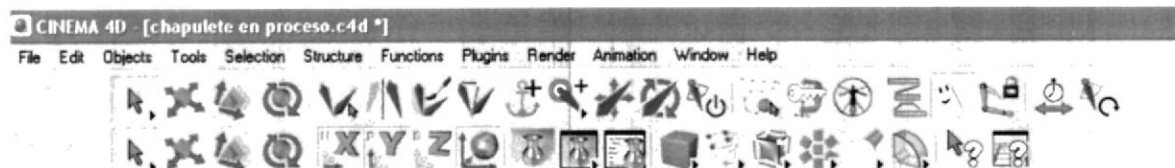


Ilustración 83 - Barra herramientas cinema

El programa muestra las cuatro vistas del personaje, lo cual facilita el modelado, apreciando el acabado y las fallas que podrían pasar desapercibidas en un momento determinado.

De igual manera estas vistas ofrecen la facilidad de ir revisando y mejorando el acabado y texturas del personaje en todos los ángulos.

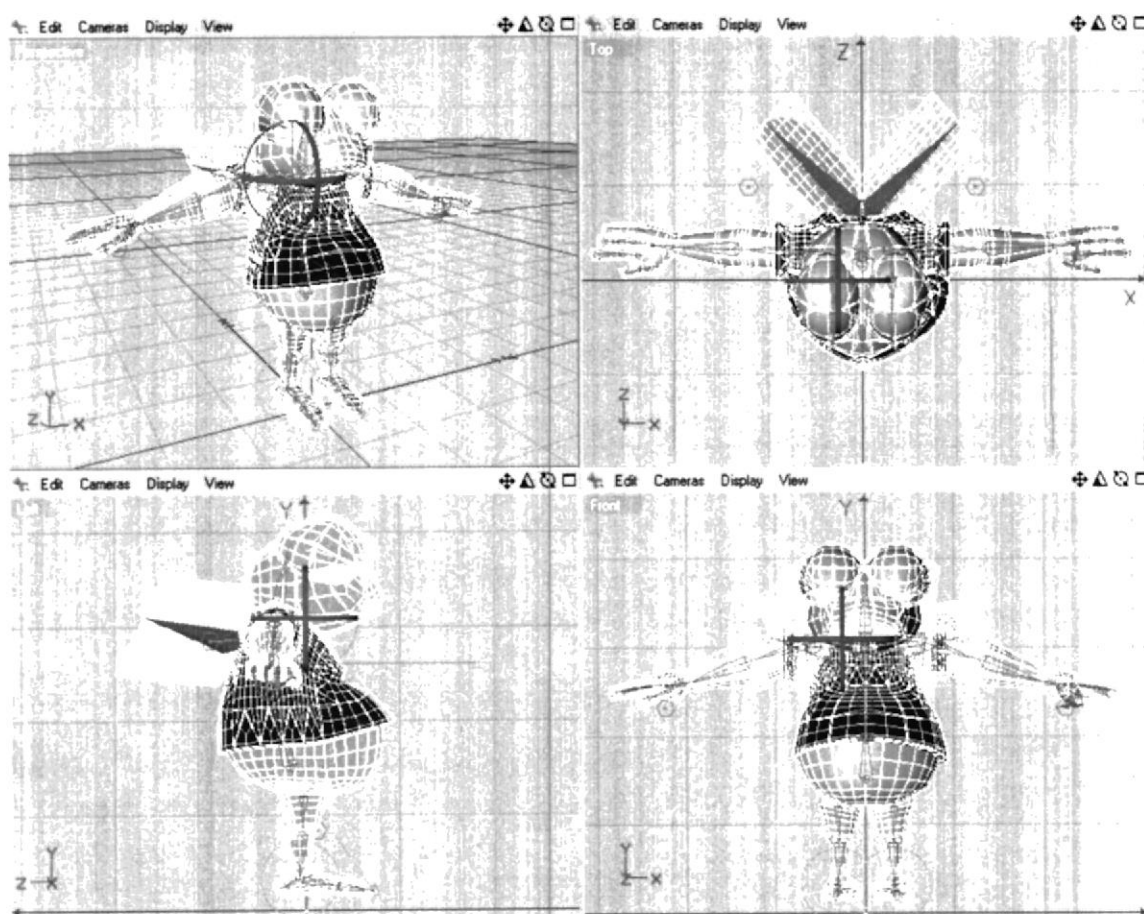


Ilustración 84 - Vistas mosca Pitu cinema

JERARQUÍA DE MOSCA PITU

En esta sección de cinema se puede apreciar al personaje en las diferentes partes de las cuales se compone, con sus respectivos materiales y controladores para poder animarlo.

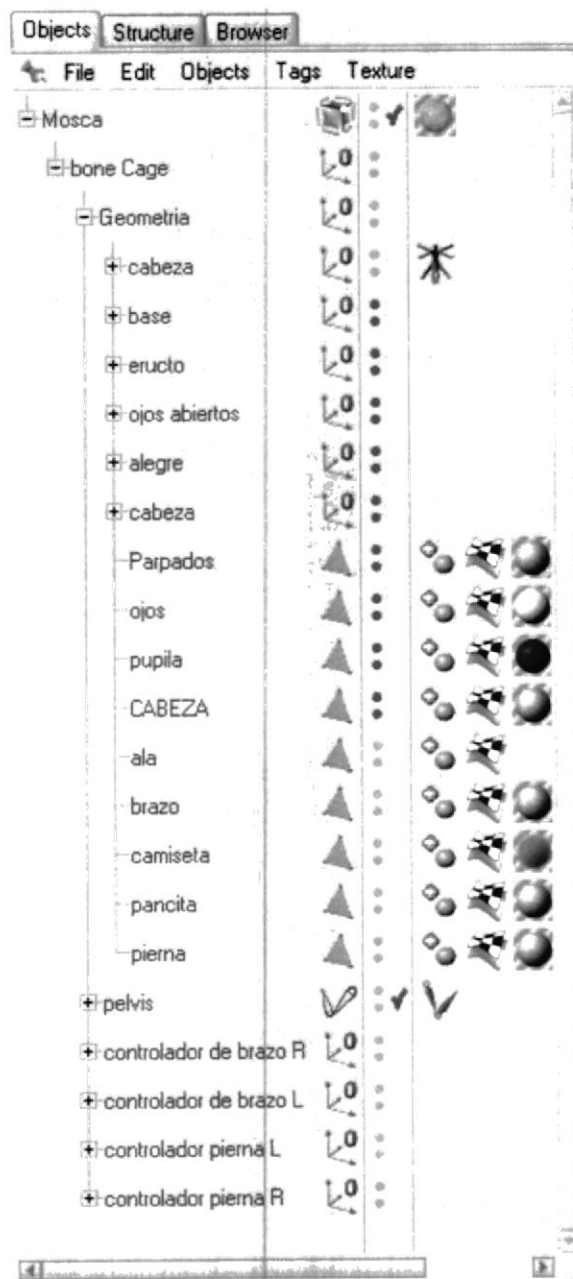


Ilustración 85 - Jerarquía mosca Pitu

MATERIALES MOSCA PITU

La sección de materiales se encuentra en la parte inferior de la pantalla de cinema, se usa para escoger y manipular el tipo de material o textura que se quiere dar a las diferentes partes del personaje: piel, ojos, extremidades, alas, etc.

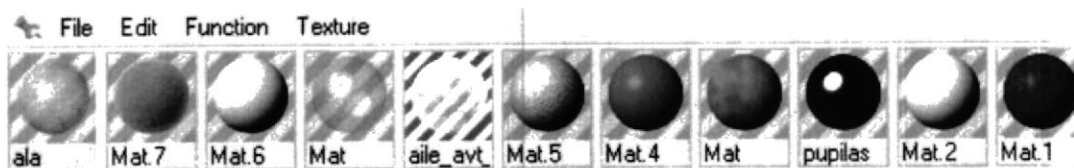


Ilustración 86 -Figura # 1

CROMÁTICA MOSCA PITU

La cromática del personaje se determina por el color que se da a cada material, previamente almacenado en el programa o elaborado en photoshop, tal como se muestra en la pantalla inferior.

Para la mosca Pitu, se optó por una cromática de colores cálidos un poco oscurecidos, para darle una apariencia de suciedad.

Al igual que el chapulete Tex, a Pitu se le dio tomos dentro de la gama de colores cálidos para armonizar de forma alterna con los otros dos chapuletes.

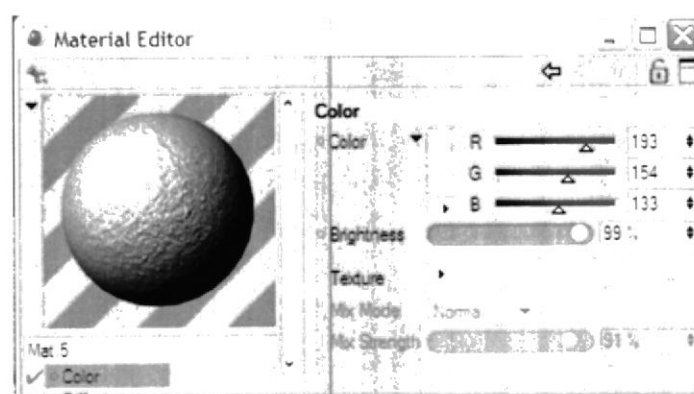


Ilustración 87 - Figura # 1

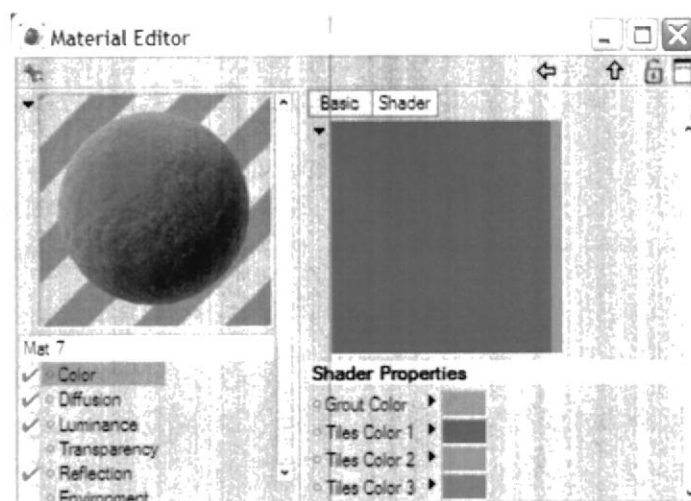


Ilustración 88 - Figura # 2

VISTAS MOSCA PITU CINEMA 4D

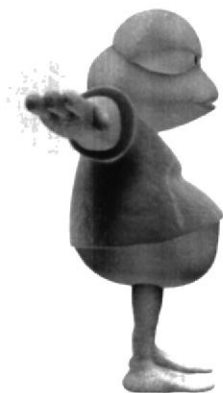


Ilustración 89 - VISTA LATERAL



Ilustración 90 - PERSPECTIVA

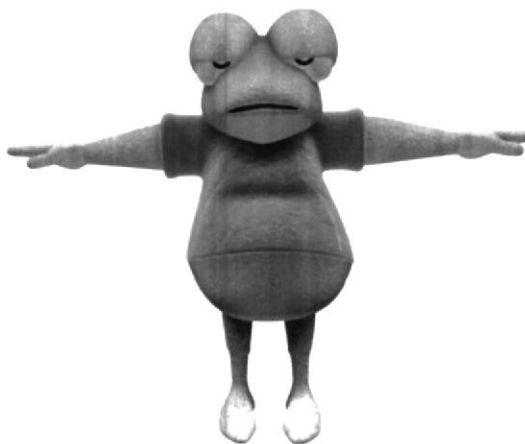


Ilustración 91 -VISTA FRONTAL

MODELADO SAPO CAPUTI CINEMA 4D

El programa muestra las diferentes herramientas con que se trabaja el personaje, rotación, escala, posición y algunas de las opciones que presenta cinema para realizar el modelado.

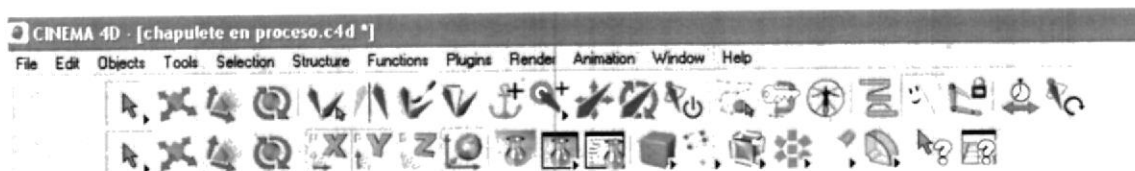


Ilustración 92 - Barra herramientas cinema

El programa muestra las cuatro vistas del personaje, lo cual facilita el modelado, apreciando el acabado y las fallas que podrían pasar desapercibidas en un momento determinado.

De igual manera estas vistas ofrecen la facilidad de ir revisando y mejorando el acabado y texturas del personaje en todos los ángulos.

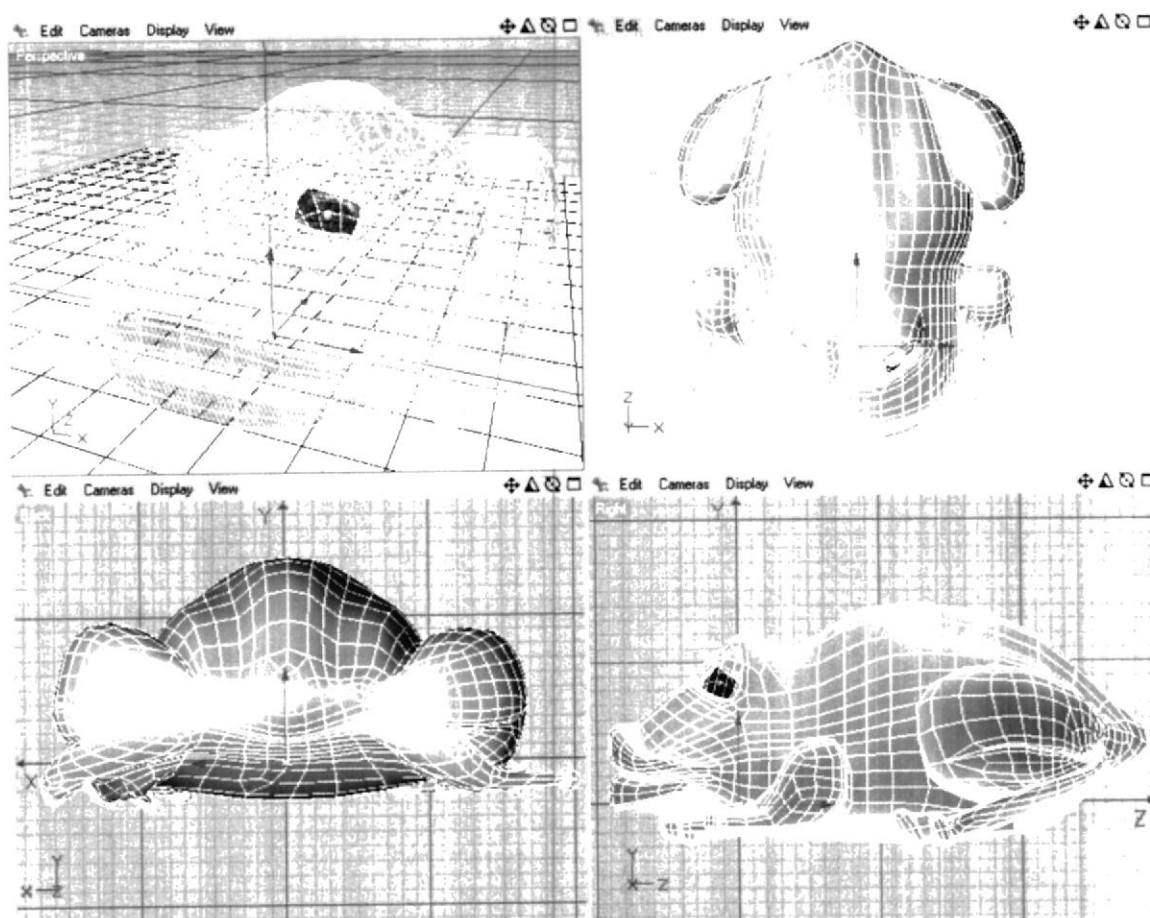


Ilustración 93 - Vistas sapo Caputi cinema

JERARQUÍA SAPO CAPUTI

Cimena presenta al personaje modelado en varios segmentos, en donde se puede apreciar cada parte del mismo con su textura previamente asignada.

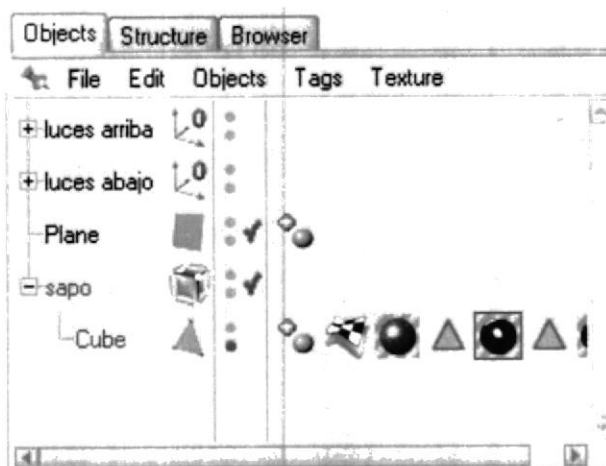
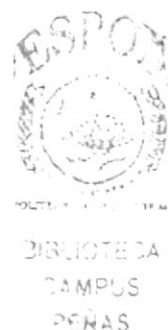


Ilustración 94 - Figura # 1



MATERIALES SAPO CAPUTI

La sección de materiales se encuentra en la parte inferior de la pantalla de cinema, se usa para escoger y manipular el tipo de material o textura que se quiere dar a las diferentes partes del personaje: piel, ojos, extremidades, etc.

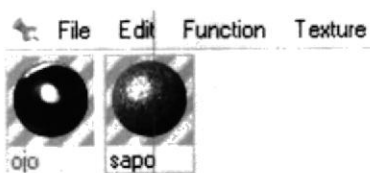


Ilustración 95 - Figura # 2

CROMÁTICA SAPO CAPUTI

La cromática del personaje se determina por el color que se da a cada material, previamente almacenado en el programa o elaborado en photoshop, tal como se muestra en la pantalla inferior.

Para el sapo Caputi, al igual que el chapulete Rex, se decidió darle tonos verdes que están dentro de la gama de los colores fríos, ya su temperamento es pasivo y nada agresivo.

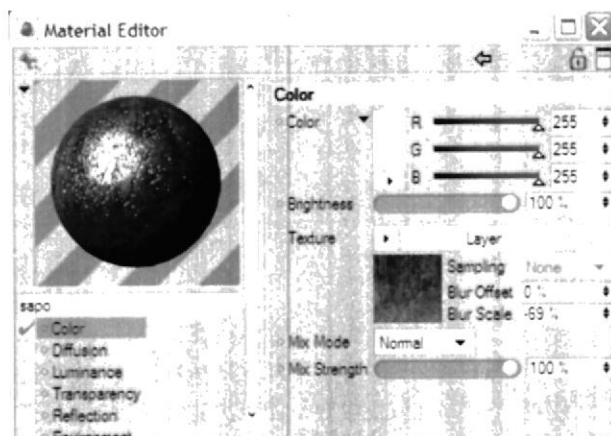


Ilustración 96 - Figura # 1

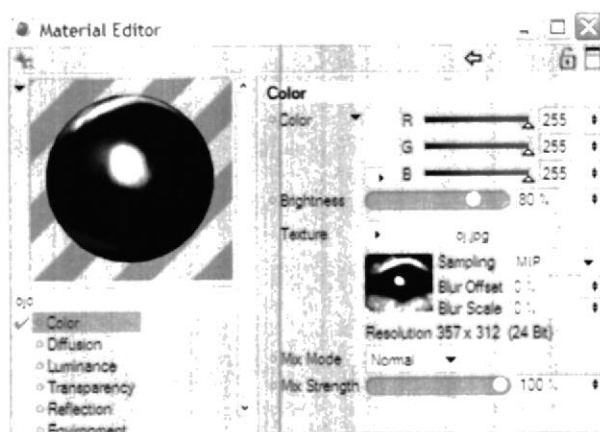


Ilustración 97 - Figura # 2



VISTAS SAPO CAPUTI CINEMA 4D

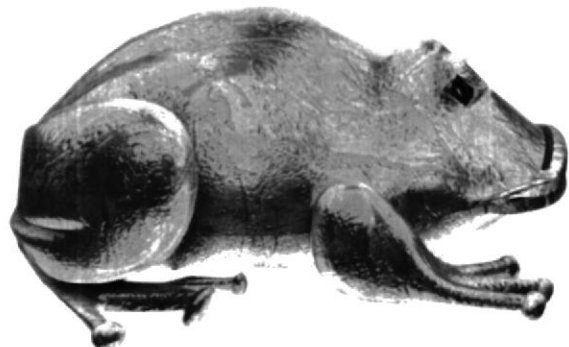


Ilustración 98 - VISTA LATERAL

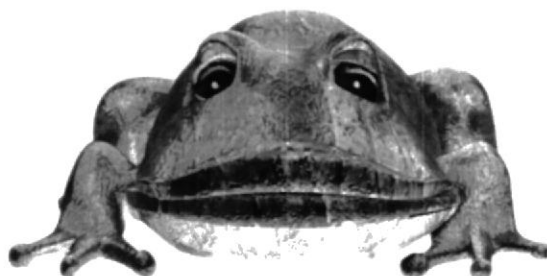


Ilustración 99 - VISTA FRONTAL



Ilustración 100 - VISTA SUPERIOR

7.3 POST PRODUCCIÓN

7.3.1 PRODUCTO FINAL

Todas las escenas del corto se ordenaron en archivos independientes en Cinema 4D. Se elaboró un video por cada escena, se crearon secuencias por frames para la elaboración del Render; esto permitió guardar los archivos en distintos canales para que sea editable en los diferentes programas.

Con After Effects y AVID Express PRO se realizó correcciones en los contrastes de color y efectos de transición en cada escena. Todos los videos se unieron en un solo archivo de video continuo que abarca todo el corto animado.

El video completo se importó a AVID Express PRO para añadir los efectos de transición: desvanecimiento, opacidad, rotación etc. Para luego como paso final incorporar el audio en el programa Sound Forge, que comprende la musicalización y efectos de sonido.

7.3.2 EXPECTATIVAS FUTURAS

Se pretende impulsar esta nueva modalidad de trabajo dando a conocer la inventiva y creatividad que existe en nuestro medio que muchas veces se ha optado por buscar fuera del país personas que se dedican a la elaboración de cortos en 3D.

Esta es la mejor forma de darnos a conocer entre todos los medios, ya sean estos de publicidad o entidades privadas y así difundir la calidad de trabajo que se puede lograr en el campo de la animación 3D a nivel nacional.

7.3.3 ALCANCE

Se espera dar la pauta para que se tome en cuenta el potencial que existe en nuestro país en cuanto a la evolución de la animación en 3D en el campo laboral de una manera más tecnificada y profesional que a la vez sirva como trabajo real en el medio de la comunicación visual.

7.3 POST PRODUCCIÓN

7.3.1 PRODUCTO FINAL

Todas las escenas del corto se ordenaron en archivos independientes en Cinema 4D. Se elaboró un video por cada escena, se crearon secuencias por frames para la elaboración del Render; esto permitió guardar los archivos en distintos canales para que sea editable en los diferentes programas.

Con After Effects y AVID Express PRO se realizó correcciones en los contrastes de color y efectos de transición en cada escena. Todos los videos se unieron en un solo archivo de video continuo que abarca todo el corto animado.

El video completo se importó a AVID Express PRO para añadir los efectos de transición: desvanecimiento, opacidad, rotación etc. Para luego como paso final incorporar el audio en el programa Sound Forge, que comprende la musicalización y efectos de sonido.

7.3.2 EXPECTATIVAS FUTURAS

Se pretende impulsar esta nueva modalidad de trabajo dando a conocer la inventiva y creatividad que existe en nuestro medio que muchas veces se ha optado por buscar fuera del país personas que se dedican a la elaboración de cortos en 3D.

Esta es la mejor forma de darnos a conocer entre todos los medios, ya sean estos de publicidad o entidades privadas y así difundir la calidad de trabajo que se puede lograr en el campo de la animación 3D a nivel nacional.

7.3.3 ALCANCE

Se espera dar la pauta para que se tome en cuenta el potencial que existe en nuestro país en cuanto a la evolución de la animación en 3D en el campo laboral de una manera más tecnificada y profesional que a la vez sirva como trabajo real en el medio de la comunicación visual.



8. CONCLUSIONES

8.1 CONCLUSIONES

Una vez culminado el corto animado se puede decir que es un proceso complejo donde se desarrolló a partir de un Story Board lo que fue la base de todo.

Luego estudiando el comportamiento de los personajes como animales reales y se les dio vida humanizándolos un poco y dándoles su propia personalidad.

A continuación se diseñaron las escenas y se crearon a los personajes finales culminando con la animación del mismo.

Podemos concluir que el proceso del corto demandó la creación de una pequeña agencia de trabajo encabezada por un director de arte quien coordinó con cada integrante designándole a cada uno una función para la óptima coordinación entre todos, lo que hizo posible este tópico.

8.2 RECOMENDACIONES

Se debe seguir impulsando el desarrollo de proyectos de esta índole, para continuar con las mejoras y ajustes que se deben hacer como es normal en cada fase de proyectos de animación en 3D.

Se recomienda que el programa de cinema 4D se implemente desde el principio y a la par con el resto de etapas que se involucran en este tipo de procesos.





CAPÍTULO 9

BIBLIOGRAFÍA



9. BIBLIOGRAFÍA

- José Andrade, Jorge Baldeón.- CD-Rom “Animación”.- Guayaquil.- 2004
- [www.ashley wood\Web Norma.mht](#)
- [www.brian froud\Iniciativa para filmar la secuela de El cristal encantado - Axxón - Garrafex News.mht](#)
- [www.tex avery\Cartoon Network tex avery.mht](#)
- [www.Jim Henson\Jim Henson - Wikipedia, la enciclopedia libre.mht](#)
- Mounsters INC, Pixar, menú Story Board desarrollo de corto animado
- Ants, Pixar, menú Story Board desarrollo de corto animado
- Bichos, Pixar, menú Story Board desarrollo de corto animado.
- El Cristal Oscuro, Jim Henson
- El Plenta del Tesoro, menú Story Board desarrollo de corto animado, Walt Disney Pictures.
- Alladin, menú Story Board desarrollo de corto animado Walt Disney Pictures.
- Shrek, Pixar Pictures

