

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:

CORTOMETRAJE ANIMADO “RONKO”

MANUAL DE DISEÑO

AUTORES:

ZAMBRANO FIGUEROA HECTOR DAVID
ASTUDILLO CÓRDOVA JOSÉ MARCELO
MARTÍNEZ ALVAREZ FABIÁN WILFRIDO
ZORRILLA GUDIÑO LUIS ALBERTO
RONQUILLO AVILÉS MANUEL ALBERTO

DIRECTORES:

LICENCIADO. PEDRO MÁRMOL
TECNÓLOGO. FRANCISCO PINCAY
TECNÓLOGO. CARLOS GUERRERO

AÑO
2006

AGRADECIMIENTOS

Primero que nada agradezco a Dios, a mis padres que sin ellos no estaría aquí y a mis amigos de tópicos de Graduación; Fabián, Marcelo, Luis y Manuel con los cuales pasamos días trabajando, también a los profesores que compartieron sus conocimientos, para ellos mi más sincera gratitud.

David Zambrano

Para Manuel y Anabella mis padres, Judith, la mejor hermana del mundo y para Gaby con todo el cariño del mundo.

Manuel Ronquillo

A mi familia por todo el apoyo que me han brindado en el transcurso de mi carrera y por estar presentes en buenos y malos momentos.

Fabián Martínez



Ante todo a Dios por darme la fuerza para acabar mi carrera y pasar los obstáculos de manera positiva y siempre pensando en que lo que hago es por mi bien. A mis padres por darme el apoyo que siempre necesite; darme fuerzas para no rendirme ante la adversidad y solventar mis estudios a base de mucho trabajo y esfuerzo.

A mis profesores por enseñarme que la vida no es fácil y que uno tiene que luchar por lo que quiere, hacerme responsable y autodidacta porque no todo te lo enseñan en la universidad sino se adquiere con experiencia.

A mis amigos por darme la parte feliz y siempre compartir sus conocimientos conmigo.

Marcelo Astudillo



Me gustaría dar las gracias a mis compañeros con los que trabajé muy duro todos estos años para conseguir este objetivo.

También deseo dar las gracias a los profesores, que me facilitaron sus conocimientos y me inculcaron a seguir aprendiendo, exigiéndome a dar siempre lo mejor de mi, algunos ya no están, pero mi gratitud va dirigida también para ellos.

Luis Zorrilla



DEDICATORIAS

A Dios, a mi padres por el apoyo moral que siempre me brindaron para poder seguir adelante sin decaer, a mis amigos con los cuales tengo el honor de trabajar.

David Zambrano



No hubiese sido posible para mi llegar a este punto de mi vida sin el soporte de mis padres, Manuel y Anabella mi total agradecimiento y amor a ambos.

Judith, ñaña tu apoyo a sido muy importante para mi.

Gaby, sin tu aliento todo este esfuerzo hubiera sido insoportable. Te quiero.

Parasitos!... los MEJORES panas que pude pedir en mi vida, muchas gracias.

Manuel Ronquillo



A mis amigos, en especial a David, Luis, Manuel y Marcelo con los que tuve la oportunidad de realizar este tópico de graduación, y por la amistad sincera que me han brindado.

Fabián Martínez



A mis padres para que vean que sus esfuerzos no fueron en vano y que si pude lograr lo que me propuse.

A mis profesores por darme la ganas de trabajar y no abandonar nunca mis metas.

A mis amigos por siempre estar pendientes de mi estado de ánimo y darme apoyo cuando más lo necesite.

A Dios, por ser la luz que guía mi camino y nunca dejarme solo.

Marcelo Astudillo



Tengo que dedicar a Dios que me ha mantenido sano hasta ahora, a mis hermanos que me ayudaron cuando necesité de ellos, a mis abuelos y por supuesto a mis padres por todo el apoyo que me brindaron, el tiempo que han dedicado en mí, todas esas malas noches que les hice pasar, y cuando los necesité siempre estuvieron ahí dándome sus consejos.

Luis Zorrilla



DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas 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.

(Reglamentos de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL)

FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Lcdo. Pedro Mármol



FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'MA', written over a horizontal line.

Astudillo Marcelo

A complex handwritten signature in dark ink, written over a horizontal line.

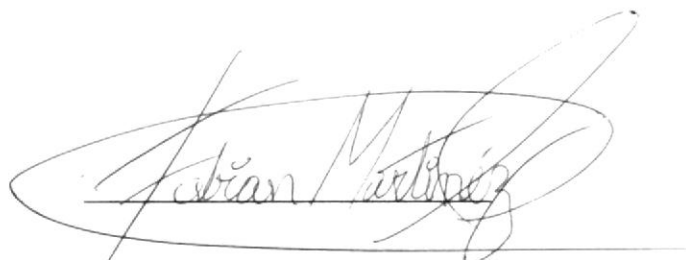
Zambrano David

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Luis Zorrilla', written over a horizontal line.

Zorrilla Luis

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Manuel Ronquillo', written over a horizontal line.

Ronquillo Manuel

A large, stylized handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Fabián Martínez', written over a horizontal line.

Martínez Fabián

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE ILUSTRACIONES.

CAPÍTULO 1

1 ANTECEDENTES GENERALES.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	1

CAPÍTULO 2

2 SITUACIÓN ACTUAL.....	1
2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	1
2.2 DELIMITACIÓN.....	1
2.3 MOTIVACIÓN.....	1

CAPÍTULO 3

3 JUSTIFICACIÓN.....	1
----------------------	---

CAPÍTULO 4

4. PROPUESTA.....	1
4.1 PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO.....	1
4.2 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
4.3 OBJETIVO GENERAL.....	1
4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	1
4.5 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO.....	2
4.6 MARCO CONCEPTUAL.....	2

CAPÍTULO 5

5 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO.....	1
--	---

CAPÍTULO 6

6 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	1
6.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
6.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	2
6.3. OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.....	3
6.4. EQUIPO DE TRABAJO.....	4
6.5. ORGANIGRAMA.....	5
6.6. PERFILES DE FUNCIONES.....	6

CAPÍTULO 7

7 COSTOS Y PRESUPUESTOS.....	1
7.1 COSTOS DE PREPRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO 8

8 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	1
8.1 PREPRODUCCIÓN.....	1
8.1.1 ANTECEDENTES.....	1
8.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO.....	1

8.1.2.1 CREACIÓN DE LA HISTORIA.....	1
8.1.2.2 HISTORIA CORTOMETRAJE “RONKO”	1
8.1.2.3 CREACIÓN DE PERSONAJES.....	2
8.1.2.3.1 PERSONALIDAD DE RONKO.....	2
8.1.2.3.2 DESCRIPCIÓN DE RONKO.....	2
8.1.2.3.3 PRIMER BOCETO DE “RONKO”	2
8.1.2.3.4 VARIANTES DE “RONKO”	3
8.1.2.4 PERSONALIDAD DEL “VIEJO”	4
8.1.2.4.1 DESCRIPCIÓN DEL “VIEJO”	4
8.1.2.4.2 PRIMER BOCETO DE “VIEJO”	4
8.1.2.4.3 VARIANTES DE “RONKO”	5
8.1.3 CREACIÓN DE GUIONES.....	6
8.1.3.1 STORYLINE “RONKO”	6
8.1.3.2 STORY BOARD.....	7
8.2 PRODUCCIÓN.....	20
8.2.1 MODELADO EN PLASTILINA.....	20
8.2.1.1 FASE DE MODELADO EN PLASTILINA.....	20
8.2.1.2 MAQUETA.....	23
8.2.2 FOTOGRAFÍA.....	24
8.2.3 VIDEO.....	24
8.2.4 MODELADO EN 3D.....	24
8.2.4.1 PERSONAJES MODELADOS EN CINEMA.....	26
8.3 POST PRODUCCIÓN.....	30
8.3.1 PRODUCTO FINAL.....	30
8.3.2 EXPECTATIVAS FUTURAS.....	30
8.3.3 ALCANCE.....	30
CAPÍTULO 9	
9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	1
9.1 CONCLUSIONES.....	1
9.2 RECOMENDACIONES.....	1
CAPÍTULO 10	
10 BIBLIOGRAFÍA.....	1
10.1 REFERENCIAS.....	1
10.2 LIBROS.....	1
10.3 VIDEOS.....	2
ANEXO	1
A.1 PRIMEROS BOCETOS.....	



TABLA DE ILUSTRACIONES

CAPÍTULO 8

8.1 Boceto de Ronko con sus respectivas medidas.....	2
8.2 Bocetos de Ronko.....	3
8.3 Bocetos de Ronko.....	3
8.4 Bocetos del viejo con sus respectivas medidas.....	4
8.5 Variantes del viejo.....	5
8.6 Variantes del viejo.....	5
8.7 Mesa de trabajo de modelado.....	20
8.8 Armado de esqueleto con alambre de cobre.....	21
8.9 Primer modelado de Ronko.....	21
8.10 Segundo modelado viejo.....	21
8.11 Modelado final.....	22
8.12 Levantamiento de maqueta.....	23
8.13 Maqueta vista en perspectiva.....	23
8.14 Modelados dentro de la tienda de música.....	25
8.15 Tomas de movimiento de modelados.....	25
8.16 Tomas en perspectiva de tienda desde afuera.....	25
8.17 Toma lateral de Ronko.....	26
8.18 Toma frontal de Ronko.....	26
8.19 Toma aérea de Ronko.....	26
8.20 Vista frontal del viejo.....	27
8.21 Vista lateral del viejo.....	27
8.22 Vista aérea del viejo.....	27
8.23 Vista frontal del niño.....	28
8.24 Vista lateral del niño.....	28
8.25 Vista aérea del niño.....	28
8.26 Toma de expresión de Ronko.....	29
8.27 Toma de expresión del viejo.....	29
8.28 Toma de expresión del niño.....	29



CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES



1 ANTECEDENTES GENERALES

1.1 INTRODUCCIÓN

Animación Digital es una especialización que fusiona el arte y la tecnología. Está dirigida a aquellas personas a quienes les gusta el dibujo, arte, animación y las computadoras.

Dada las necesidades y en busca de adquirir mayores conocimientos en cuanto a animación se refiere se ha desarrollado este corto con la finalidad de dejar precedentes para proyectos futuros.

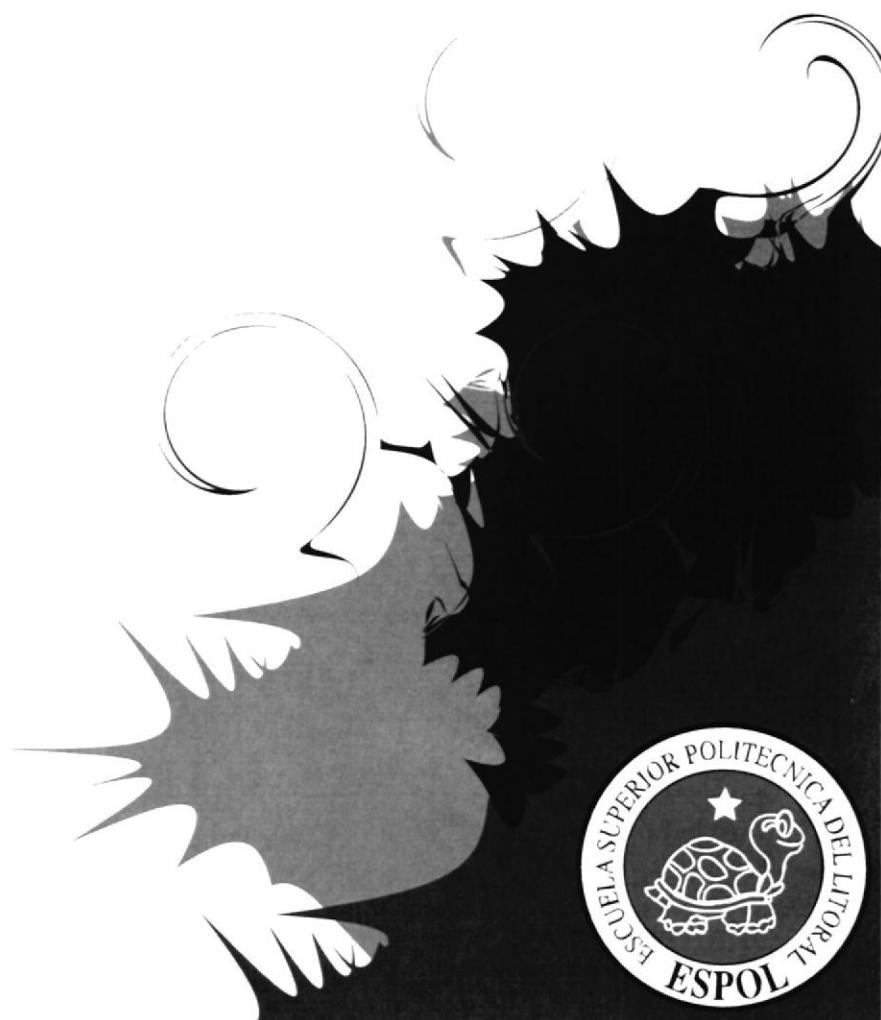
1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

El corto animado surge de la necesidad de explotar la creatividad de una manera diferente y de la evolución de los estudiantes de diseño en animación bajo la tutela y apoyo de los directores del tópico.



CAPÍTULO 2

SITUACIÓN ACTUAL



2 SITUACIÓN ACTUAL

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El propósito de este corto es dar un punto de vista acerca de las nuevas tendencias musicales en donde la imagen es más importante que la música en sí. También se recuerda a bandas que marcaron épocas con su música y han servido de influencia e inspiración para los artistas actuales.

Trata también de dar a conocer que la juventud de este siglo va perdiendo interés por la historia y cultura musical mientras no deja de crecer el interés por lo fashion y el estilo de dicho artista o banda que esta de moda.

2.2 DELIMITACIÓN

El cortometraje tiene de duración 4 minutos, se desarrolla en un escenario musical, el cual hace que el cortometraje animado sea diferente y novedoso para el espectador, se utilizaron una serie de características fuera de lo común y en el cual los actores se animan mediante Cinema 4D.

Se recomendó que tuviera sonido indirecto como especificación técnica para todos los cortos animados realizados dentro del Tópico de Tecnología en Diseño Gráfico y Publicitario "Cortometraje Animado".

2.3 MOTIVACIÓN

La motivación nació de mezclar dos pasiones el diseño y la música, el diseño el cual se ha escogido como una profesión y la música que es una afición. También dar a conocer la capacidad de poner en práctica los conocimientos en lo referente a la animación 3D ya que es parte esencial de este tópico de graduación.



3 JUSTIFICACIÓN

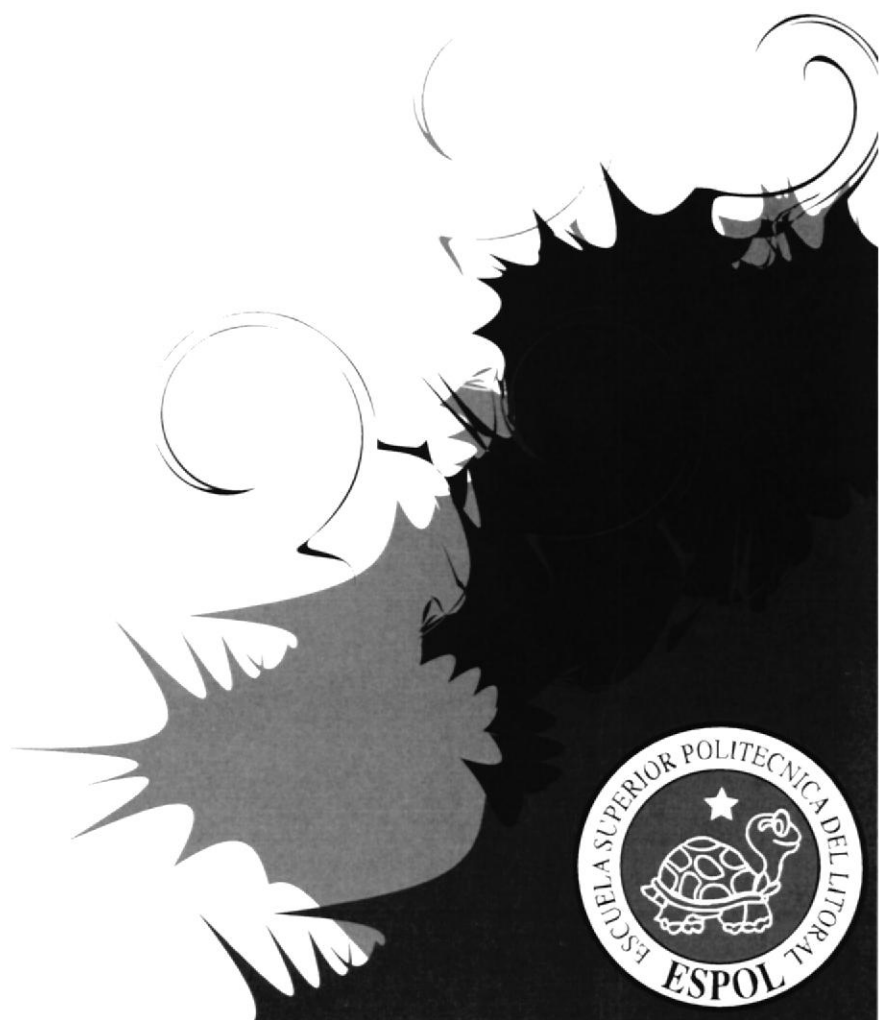
La razón por la cual se decidió realizar un corto animado fue para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación académica tanto en la animación tradicional (2d) como en la animación 3d.

Otra motivación fue el poder plasmar las ideas a través de un cortometraje animado el cual servirá como base para la realización de futuras animaciones.



CAPÍTULO 3

JUSTIFICACIÓN



CAPÍTULO 4

PROPUESTA



4 PROPUESTA

4.1 PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO

Este Manual está destinado a todas aquellas personas interesadas en los proyectos de EDCOM - ESPOL ; y recomendado a estudiantes de Diseño Gráfico interesados en la animación.

El objetivo primordial de este manual es guiar y despejar las dudas del Proceso de la realización de los Cortometrajes Animados. Utilizando software que son únicamente diseñados para la animación 3D.

4.2 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Todo estudiante del área gráfica y comunicación visual o simplemente aquellas personas que gusten de los cortometrajes y la animación tridimensional están invitados a conocer el contenido de este Manual.

Está dirigido a los diseñadores que deseen conocer sobre animación en 3D, el cual contiene información relevante de los recursos utilizados para su elaboración. Y a aquellas personas interesadas que deseen continuar con proyectos de animación y elaboración de cortometrajes



4.3 OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de este proyecto es lograr una recopilación de información acerca de la animación y la aplicación de las diferentes técnicas aprendidas las cuales abarcan el mercado en el área de Diseño Gráfico y animación 3D, (Elaboración de la historia, el guión, diseño de personajes, ambientes, modelado de personajes, maquetas, story board, 2D, stop motion, 3D)

4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos del corto animado son:

- Crear personajes y ambientes bidimensionales y tridimensionales para ser utilizados en el corto animado.
- Editar y añadir sonidos y efectos especiales al corto final.
- Proporcionar la información requerida para el desarrollo de un cortometraje animado.
- Informar e incentivar a la realización de cortos animados, con el objetivo de que la animación se de a conocer con fuerza en el medio.

4.5 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO

Se puede decir que se esta desarrollando una mentalidad futurista, y con planeación de realizar otros proyectos de este mismo tipo con el cual se desea obtener algunos objetivos a futuro tales como:

- * Poder obtener fuentes financieras externas para poder realizar proyectos más amplios y similares.
- * Continuar con el aprendizaje del manejo de los softwares para poder realizar cortometrajes de mejor calidad y generar de esto una fuente de ingreso para el autor.
- * Instituir este producto como una herramienta innovadora y de uso permanente en el desarrollo de cortometrajes animados.

4.6 MARCO CONCEPTUAL

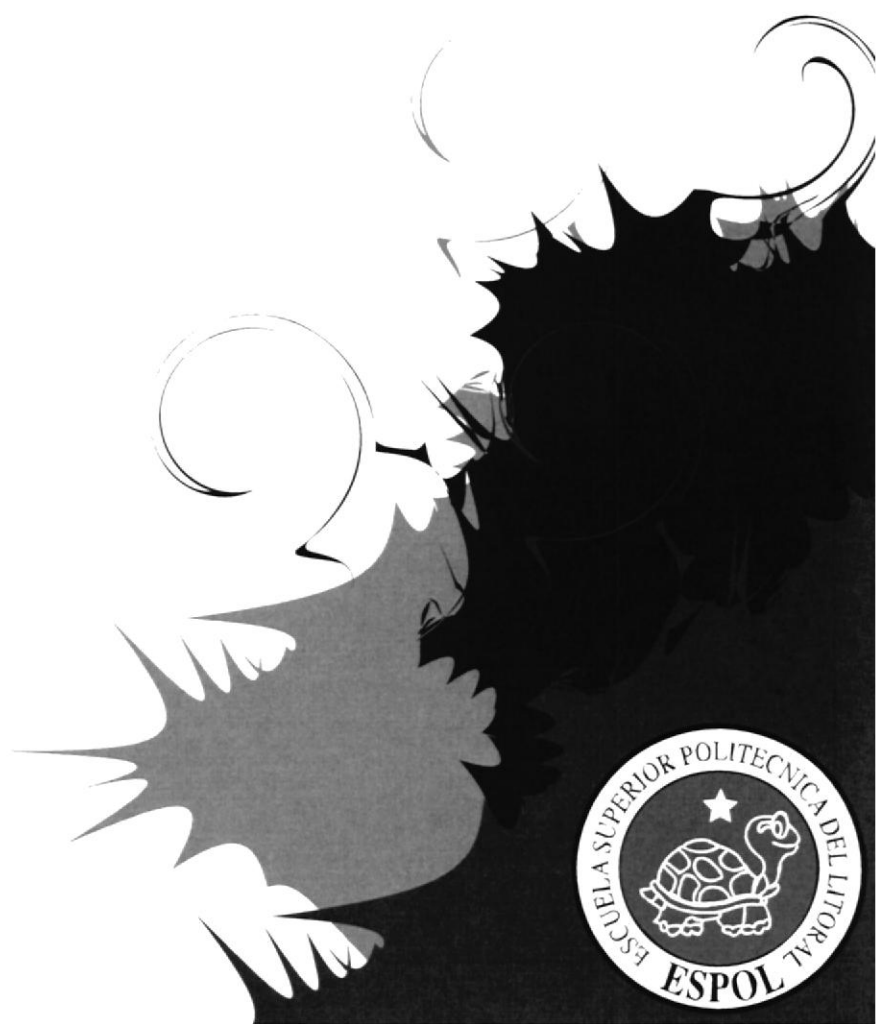
Se puede citar que los personajes que se utilizaron para el cortometraje fueron hechos pensando en la necesidad de la historia y recreados para este efecto, las expresiones y gestos que tienen no son casuales, si no que son el producto del estudio de cortos animados y películas.

Los elementos que intervienen en nuestra historia tienen personalidad y movimientos característicos que enriquecen el cortometraje animado, haciendo que este logre su cometido, el cual es agradar y lograr que sea tomado como ejemplo para futuros proyectos similares que se desarrollen en animación 3D.



CAPÍTULO 5

ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO



5 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

A nivel local no hay una producción masiva de cortometrajes animados, la mayoría son realizados por autores independientes, ya sea estudiantes o aficionados, y sin fines comerciales.

En Guayaquil, en el Instituto Gráfico de Artes y Ciencias Digitales (IGACD), se realizan solo pequeñas animaciones en 2D y 3D, de 1 minuto máximo o 30 segundos de duración, pero los alumnos aún no producen cortometrajes animados. El principal motivo según su director, Efraín Paredes, es que se necesita demasiado tiempo para realizar uno, y a pesar de contar con 120 máquinas en red, estas no están disponibles solo para ese efecto, sino que son usadas para dar clases y hacer prácticas.

En la ciudad capital, dentro de la carrera de Animación de la Universidad San Francisco de Quito (USFQ), los alumnos han producido una variedad de cortos animados desde 1997, muchos de los cuales han sido premiados en renombrados festivales en el exterior. Se puede citar como ejemplo al corto "Cincompasión", que fue premiado en México. Anualmente los alumnos realizan algunas producciones de este tipo como proyectos finales de clase y proyectos finales de egresados.

En el año 2005, cuatro de sus proyectos recibieron premios:

Juliana Maya, Primer Lugar del Festival de Animación Universitario organizado por la ESPOL, Guayaquil.

Miguel Bustamante, Primer Premio en Animación Clásica en 1er Festival de Cine de Bolsillo, Quito.

Gabriela Morales, 2do Premio Animación Clásica en Festival Diente de Leche, Guayaquil.

Carlos Villarreal, con su videoclip hecho en Animación 3D, fue seleccionado para la muestra de cine en animación ANIMAC2006 en España.

Muchos de los graduados en Animación Digital de la USFQ se encuentran trabajando en importantes empresas de animación y efectos especiales de los Estados Unidos, Europa y Japón, donde se destacan entre un gran número de profesionales de la animación. Algunos profesionales en el medio surgen con más éxitos que otros, como es el caso de Aqua Multimedia, conformado por chicos de 23 a 28 años que exportan animación 3D para medicina a Johnson & Johnson en E.E.U.U, desde el 2001. Estas son hechas con el software Lightware y sirven para estudiar los efectos de los medicamentos en el cuerpo humano. También se utilizan para visualizaciones sobre el funcionamiento de los aparatos médicos.

Otros como Ramiro Torres, se han instalado en la industria internacional, con diferentes tipos de animación, como en MTV.com, o Rafael Perkins, quien desarrolla



efectos especiales para video juegos en Texas, o Francisco Bonilla, socio de la compañía de Motiongraphics y efectos especiales en Canadá.

En lo que respecta a animaciones para cine, La Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) y la USFQ, han sido promotoras de estas realizando concursos de cortos de animación 3D.

Sin embargo, dentro de la carrera de Diseño Gráfico de la Espol, no se han producido como Tópico de Graduación cortometrajes animados, solo existe un trabajo de Jorge Baldeón y José Andrade, sobre la historia de la animación que incluye un corto (Squik), con animación en 3D.

Por este motivo surge la necesidad de explotar esa área tan importante dentro de la carrera. La propuesta, es hacer un cortometraje animado, el cual es un aporte para el desarrollo de la industria nacional, en un mercado todavía incipiente.

Se analizaron otras universidades extranjeras que se dedican a la animación en 3D las cuales son reconocidas internacionalmente por sus trabajos realizados, las siguientes son las páginas Web de las universidades que sirvieron para tal análisis para el proyecto:

www.usla.mx (Universidad Salesiana La Salle México)
www.ciao.com.es_Multimedia_Animacion_2D_3D (España)
www.westbridge.edu.mx/filmschool/es (Madrid)
www.dominiodavinci.net.arg (Argentina)



CAPÍTULO 6

REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA



6 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Como requerimientos básicos de hardware se han utilizados los siguientes equipos detallados a continuación:

1 COMPUTADOR PERSONAL

- o Procesador Pentium IV de 2 Ghz
- o Memoria RAM: 512 MB
- o Disco Duro: 60 GB
- o Tarjeta de video: Nvidia 128 Mb
- o Monitor: LG 700 S
- o Kit Multimedia
- o CD-RW 48 – 16 - 48
- o Internal Zip drive Iomega: 100 Mb
- o Mouse
- o Teclado

1 COMPUTADOR PERSONAL

- o Procesador Pentium III de 1.3 Ghz
- o Memoria RAM: 512 MB
- o Disco Duro: 40 GB
- o Tarjeta de video: 64 MB
- o Monitor: V 570
- o CD Writer LG 52 – 32 - 52
- o Memoria interna de 60MB
- o Mouse
- o Teclado

1 COMPUTADOR IMAC G4

- o Procesador 700 GHZ Power PC G4
- o Memoria 512GB SDRAM
- o Cache 512 Kb
- o Memoria de video: 64 MB
- o Mouse
- o Teclado

1 IPOD 40GB

- o Capacidad: 40 Gb
- o Cable de Transmisión de Datos



- 1 Scanner Accer S2W3300V**
- 1 Scanner HP Scanjet 3570 C**
- 1 Cámara Digital SONY Cyber Shot 5**

2 FLASH DRIVE

- o USB 2.0 Kingston 1GB
- o USB 2.0 IPOD Shuffle 512 Mb

6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para un efectivo funcionamiento al diseñar y elaborar este cortometraje animado se requirió un conjunto de productos que se complementaron y dieron facilidad al usuario.

Los mismos que se detallarán a continuación:

Sistemas Operativos:

Mac OS X

Windows XP

Software de ilustración:

Adobe Illustrator 10 - CS1

Software de edición de imágenes:

Adobe Photoshop CS1

Software de animación:

Maxon Cinema 4D V.9

Macromedia Flash MX

SwishMax

Software de edición de videos y sonidos:

Cubase, Protools

Adobe After Effects 5.5

Pinnacle Studio 8

Imovie HD Edition

Software de Post Producción:

Adobe After Effects 5.5 - 6.0

Software de levantamiento de texto:

Adobe Illustrator 10



6.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

Para la realización del cortometraje se contó con la disposición de nuestros computadores los cuales estan con la capacidad de realizar estos trabajos y tiene los softwares requeridos para realizar estos proyectos.

1. Todas las fotos utilizadas en los fondos fueron editadas en Adobe Photoshop CS.
2. Los montajes de los backgrounds y los personajes 3D fueron hechos en Cinema 4D.
3. Para animar los personajes se utilizo "Mocca" plugin que se encuentra dentro de Cinema 4D.
4. En la edición de Sonido se utilizo Cubase y Protools.
5. Edición de Video; IMovie HD Edition y Pinnacle Studio 8.
6. Edición de las tomas animadas; Adobe After Effects 6.0
7. El levantamiento de texto se lo hizo en Adobe Illustrator 10.



6.4 EQUIPO DE TRABAJO

El equipo de trabajo está conformado por profesionales de EDCOM - ESPOL, estudiantes de Diseño Gráfico para quienes este proyecto avaliza el cumplimiento de su Tópico de Graduación.

Debido al nivel de investigación técnica y académica fue necesario adicionar al equipo interno de la ESPOL un grupo de trabajo multidisciplinario que permitió la simetría requerida para la realización de este proyecto.

El equipo de trabajo se conformó de la siguiente manera:

SUPERVISORES

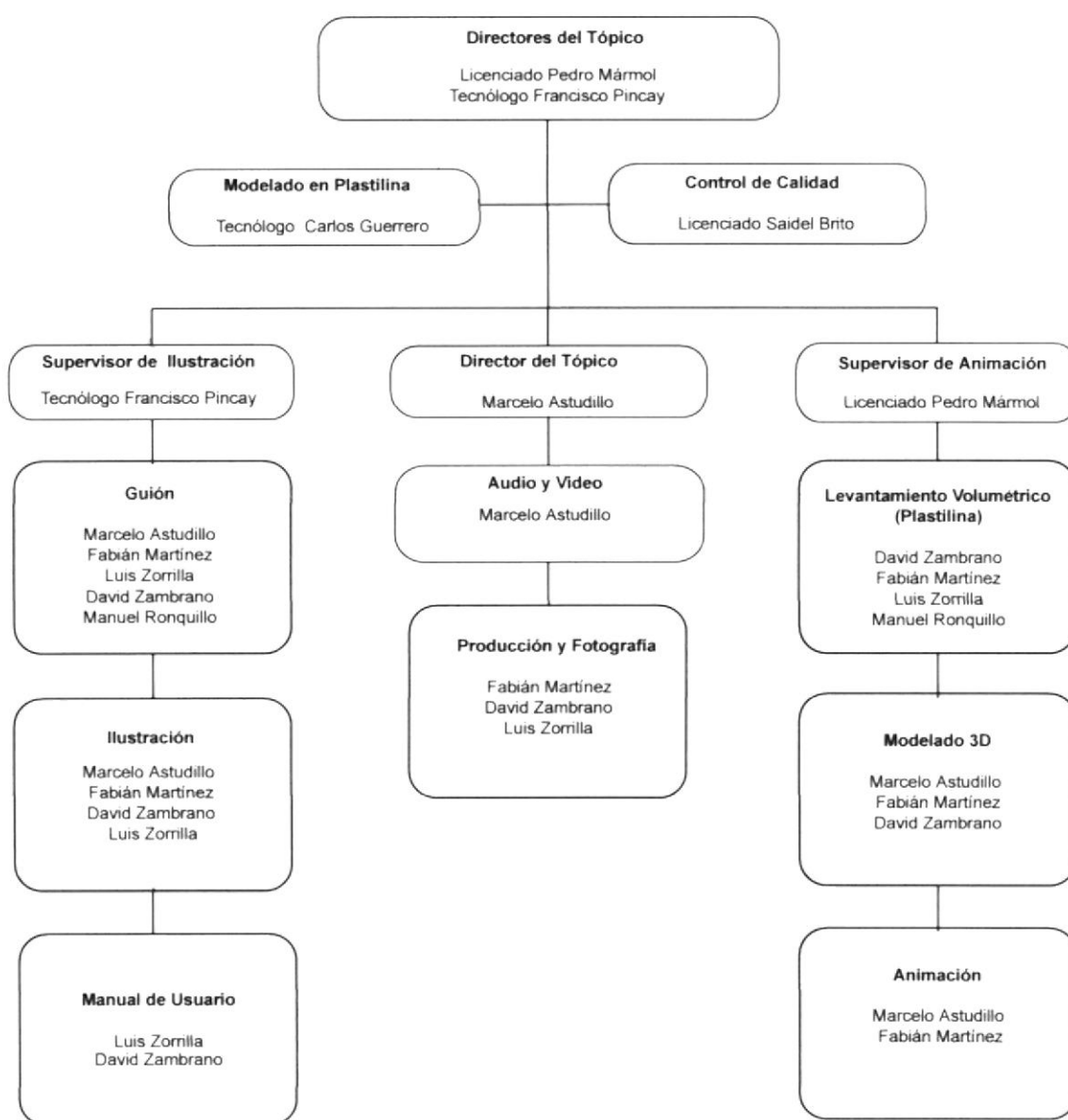
Licenciado. Pedro Mármol
Tecnólogo. Francisco Pincay
Tecnólogo. Carlos Guerrero

EQUIPO DE TRABAJO

Zambrano David
Astudillo Marcelo
Martínez Fabián
Zorrilla Luis
Ronquillo Manuel



6.5 ORGANIGRAMA



6.6 PERFILES DE FUNCIONES

El personal que trabaja en una película depende del tipo de producción que se lleva a cabo, de su magnitud y del presupuesto. Los nombres y las tareas asignadas a cada uno de los miembros del equipo varían en dependencia del país en donde se realiza, sin embargo, aunque haya pequeñas variaciones, las labores a cubrir son generalmente las mismas sin importar quién sea el responsable de llevarlas a cabo. Lo importante es que cada miembro del equipo se haga responsable de la labor que le haya sido asignada.

Se acostumbra seguir una estructura jerárquica en el trabajo, siendo la cabeza artística el director, el jefe máximo y el responsable de cada equipo, sin embargo, todos y cada uno de los miembros del equipo son indispensables, ya que cada uno lleva a cabo un trabajo específico que no es cubierto por ningún otro, por lo tanto, es un trabajo en equipo y es necesaria la colaboración de todos para hacer posible la producción de un cortometraje.

DIRECTOR: Es la cabeza artística del tópico. Su trabajo consiste en la organización del grupo así como la supervisión del montaje. El director es la persona encargada de diseñar lo que se ve físicamente en el cortometraje; comienza su trabajo al principio de la preproducción y en ocasiones se le involucra desde el desarrollo en dependencia de lo complejo que sea la construcción de decorados o la ambientación.

Su trabajo inicia ayudando al desarrollo de bocetos y propuestas desde la escenografía hasta la personalidad de los personajes, es decir, su forma de ser, colores y los elementos que van a hacer parte de la escenografía para el cortometraje animado.

Trabaja en común acuerdo con todos los integrantes del proyecto desde el planteamiento inicial para definir las gamas de colores que darán al tópico una atmósfera determinada, ya que de la iluminación depende que los decorados se vean de una u otra forma en la pantalla.

Durante la fase de preparación ayuda a hacer el desglose de guión, en la planificación del proyecto. Decide el estilo fotográfico y sonoro. Trabaja con todos los integrantes de proyecto, dándole instrucciones de cómo quiere que se lleve a cabo la película y es él quien toma las decisiones creativas finales. Es el autor del guión y el responsable de la continuidad y por consiguiente el responsable del éxito o fracaso de esta.

ILUSTRADOR: Se encarga de realizar los bocetos y la línea gráfica para llegar al diseño final de los personajes.

DECORADOR o AMBIENTADOR: Es el encargado del montaje del decorado, es decir, de la ejecución del estilo planteado por el director sobre el mobiliario en general, así como el mantenimiento de éste durante el proceso del cortometraje.

FOTÓGRAFO: Es la persona que maneja la cámara, organiza estética e iluminación.

Es el responsable de la parte visual, tanto técnica como estilística del cortometraje.

Traduce el guión a imágenes diseñando la iluminación y definiendo los encuadres de cámara.

MAQUETISTA: Su trabajo es escoger los elementos necesarios para la construcción del escenario.

MODELADOR EN PLASTINA: Es la persona encargada del levantamiento volumétrico de los personajes.

MODELADOR EN 3D: Es la persona encargada del levantamiento de los personajes en 3D.

ANIMADOR: Es la persona responsable de darle vida a los personajes en 3D, 2D o stop motion, según requiere la animación.

SONIDISTA: Es el responsable de los sonidos del cortometraje, es decir los efectos y la música. Hace propuestas al director y decide el sistema de grabación. Se ocupa de la buena calidad en el registro sonoro.

EDITOR: Es el responsable del montaje y edición de un cortometraje. Su trabajo consiste en organizar la estructura interna de los elementos visuales y sonoros, alargando o acortando su duración e intercalando planos que den el ritmo deseado a cada secuencia.

DOCUMENTADOR: Es la persona encargada de reunir toda la información del proyecto y documentarla desde el inicio de la producción del cortometraje hasta la fase final, detallando todos los pasos, formas y técnicas utilizadas, además tiene como función preparar la presentación digital del proyecto.



CAPÍTULO 7

COSTOS Y PRESUPUESTOS



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS



7 COSTOS Y PRESUPUESTOS

DESCRIPCIÓN	COSTO UNIT	CANT.	TOTAL DEL PROYECTO
Lápices	\$ 0,70	10	\$ 1,40
Hojas a4	\$ 0,02	100	\$ 2,00
Borradores	\$ 0,50	3	\$ 1,50
Herramientas de modelado para pastilina	\$ 3,00	1	\$ 3,00
Alambre de cobre	\$ 1,00	1	\$ 1,00
Plastilina plastil	\$ 2,00	10	\$ 20,00
Carton corrugado	\$ 0,50	2	\$ 1,00
Goma	\$ 1,00	1	\$ 1,00
Tijeras	\$ 1,50	2	\$ 3,00
TOTAL			\$33,90

7.1 COSTOS DE PREPRODUCCIÓN

DESCRIPCIÓN	COSTO UNIT	CANT.	TOTAL DEL PROYECTO
Computadora Pc	\$ 1.200,00	1	\$ 1.200,00
Computadora Pc 2	\$ 700,00	1	\$ 700,00
Computadora Mac	\$ 1.300,00	1	\$ 1.300,00
Pen drive 1Gb	\$ 50,00	1	\$ 50,00
Torre de cd's	\$ 15,00	1	\$ 15,00
Ipod 60Gb	\$ 470,00	1	\$ 470,00
Ipod shuffle 512Mb	\$ 150,00	1	\$ 150,00
Camara digital	\$ 350,00	2	\$ 700,00
Scaner	\$ 80,00	1	\$ 80,00
TOTAL			\$ 4.665,00
COSTOS ADM			
Servicios básicos: Luz, agua, teléfono	\$150,00	7 meses	1.050,00
TOTAL			1.050,00

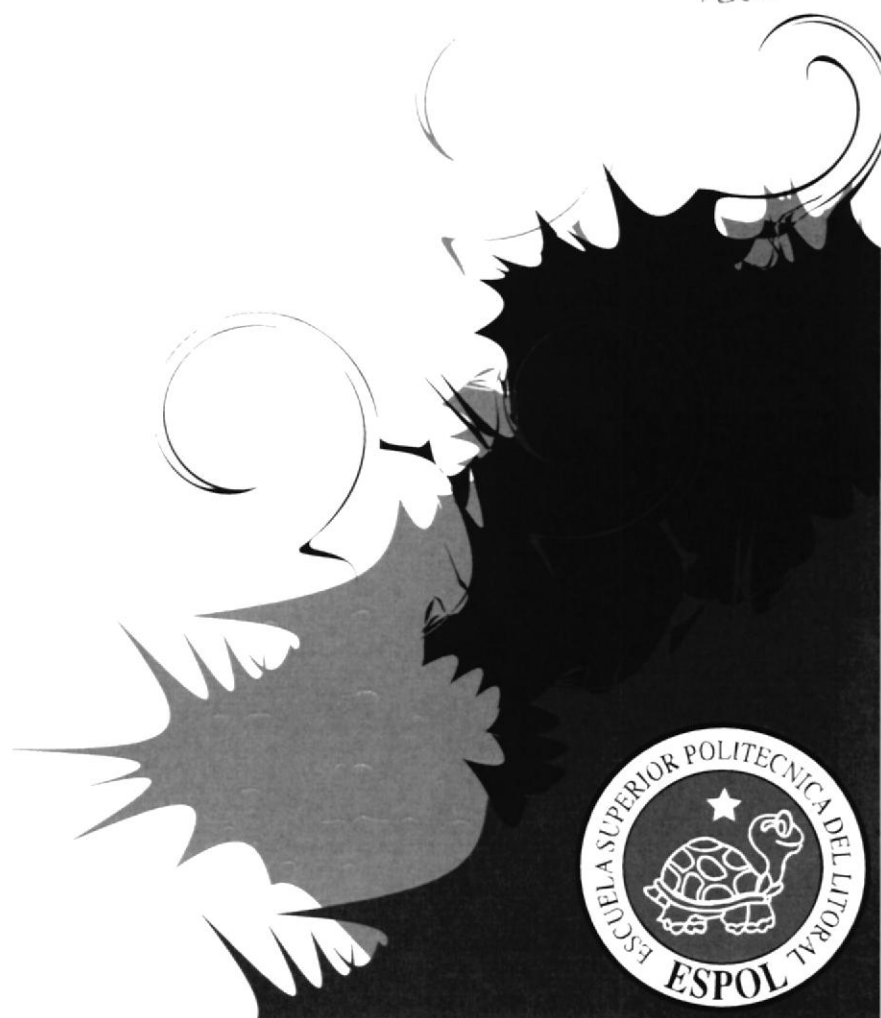


CAPÍTULO 8

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS



8 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

8.1 PREPRODUCCIÓN

8.1.1 ANTECEDENTES

En este punto cabe recalcar que para llegar al producto final los personajes e ideas fueron evolucionando en el transcurso del desarrollo del cortometraje.

Se hizo un estudio para escoger los personajes que intervinieron en el cortometraje, este proceso fue el más complejo ya que desde ese punto se sabe si la historia funciona o no. Todo surge a partir de una idea base, la cual fue tomando forma en el transcurso del tiempo adaptándose al entorno y a los personajes, pero sin cambiar el fondo de la historia.

8.1.2 DISEÑO METODOLÓGICO

La metodología que se implementó para la producción del cortometraje, estuvo subdividida en varias fases las que detallamos a continuación:

8.1.2.1 CREACIÓN DE LA HISTORIA

La creación de la historia fue el primer paso de la preproducción, la misma que sufrió varias modificaciones en el desenlace, es decir se fue puliendo poco a poco hasta llegar a la historia definitiva.

8.1.2.2 HISTORIA CORTOMETRAJE "RONKO"

La historia empieza con Ronko un joven de 15 años que se dirige a una tienda de música ha comprar una guitarra. Al entrar observa dos guitarras, una es nueva y la otra vieja, la cual tiene un valor histórico en el ámbito musical.

El vendedor de la tienda se acerca a Ronko y entre balbuceo y gestos comienza a narrarle la historia de la guitarra vieja, la cual ha sido utilizada por músicos legendarios que han marcado tendencias en diferentes épocas, pero Ronko no sabe de lo que le están hablando. El vendedor comienza a enojarse y continúa citando a músicos famosos y empieza a hacer mímica de los estilos peculiares de tocar la guitarra que tenían cada uno de los guitarristas que ha mencionado.

Mientras el vendedor sigue explicándole a Ronko, un niño entra a la tienda y al escuchar la historia de la guitarra se emociona y reconoce a los guitarristas que han sido nombrados. El niño trata de llamar la atención pero no lo logra. Al final Ronko decide comprar la guitarra nueva, mientras el niño y el vendedor lo miran con decepción.



8.1.2.3 CREACIÓN DE PERSONAJES

8.1.2.3.1 PERSONALIDAD DE RONKO

Para la línea gráfica se tomó como referencia trazos de dibujo de Charles Schules, y también cuenta con modelados de características influenciadas por Matt Groening por sus trazos simples y cómicos.

8.1.2.3.2 DESCRIPCIÓN DE RONKO

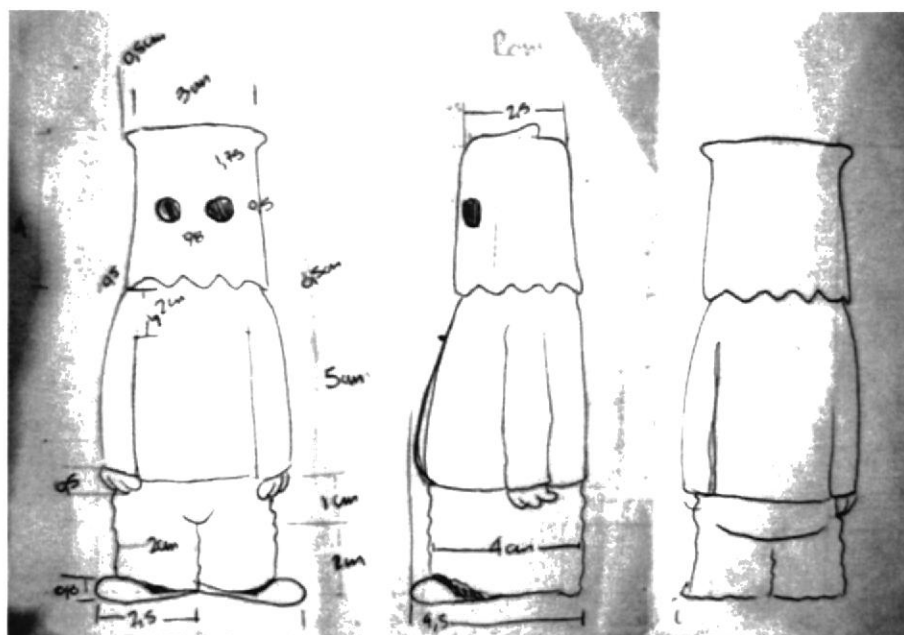
Aspecto Físico

Ronko, joven de unos 15 años de edad, de contextura gruesa con un peso de 180 lbs aproximadamente y 1.60 m de altura, viste un suéter rojo, un jean azul, su cabeza está cubierta por una funda que es la característica principal de los personajes, también se encuentra que sus manos no tienen dedos dándole un toque particular y diferente a lo que se puede observar en otros personajes.

Aspecto Psicológico

El personaje es algo extrovertido, quiere llamar la atención, le gusta la música comercial aunque no conoce de los precursores de lo que escucha y pretende aparentar ser alguien que no es.

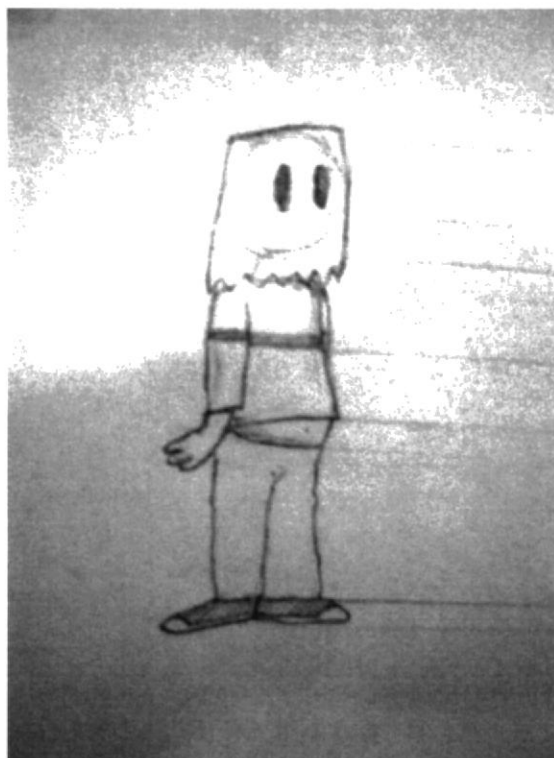
8.1.2.3.3 PRIMER BOCETO DE "RONKO"



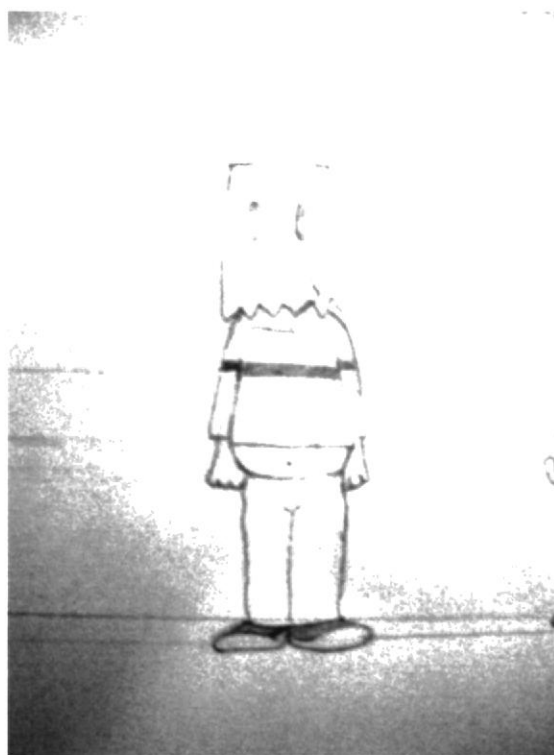
8.1 Boceto de Ronko con sus respectivas medidas



8.1.2.3.4 VARIANTES DE "RONKO"



8.2 Bocetos de Ronko



8.3 Bocetos de Ronko



8.1.2.4 PERSONALIDAD DEL "VIEJO"

El dueño del local sabio en lo que se refiere a música, conocedor de géneros tales como el rock, punk y casi todos los géneros de música que están de moda en los tiempos actuales.

8.1.2.4.1 DESCRIPCIÓN DEL "VIEJO"

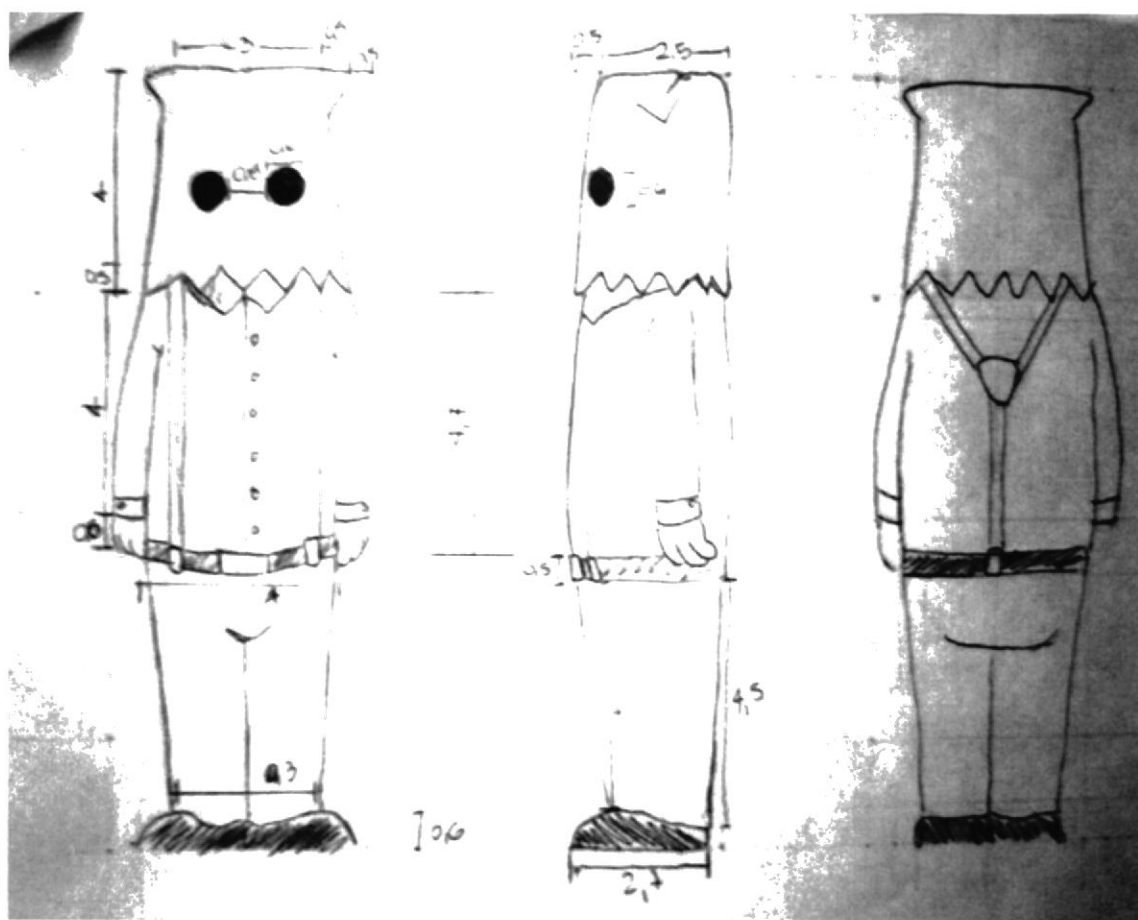
Aspecto Físico

De contextura delgada, de 1.80 m de altura, 47 años de edad, con buen estado físico. Su forma de vestir es de los años 70 con colores vivos y formal.

Aspecto Psicológico

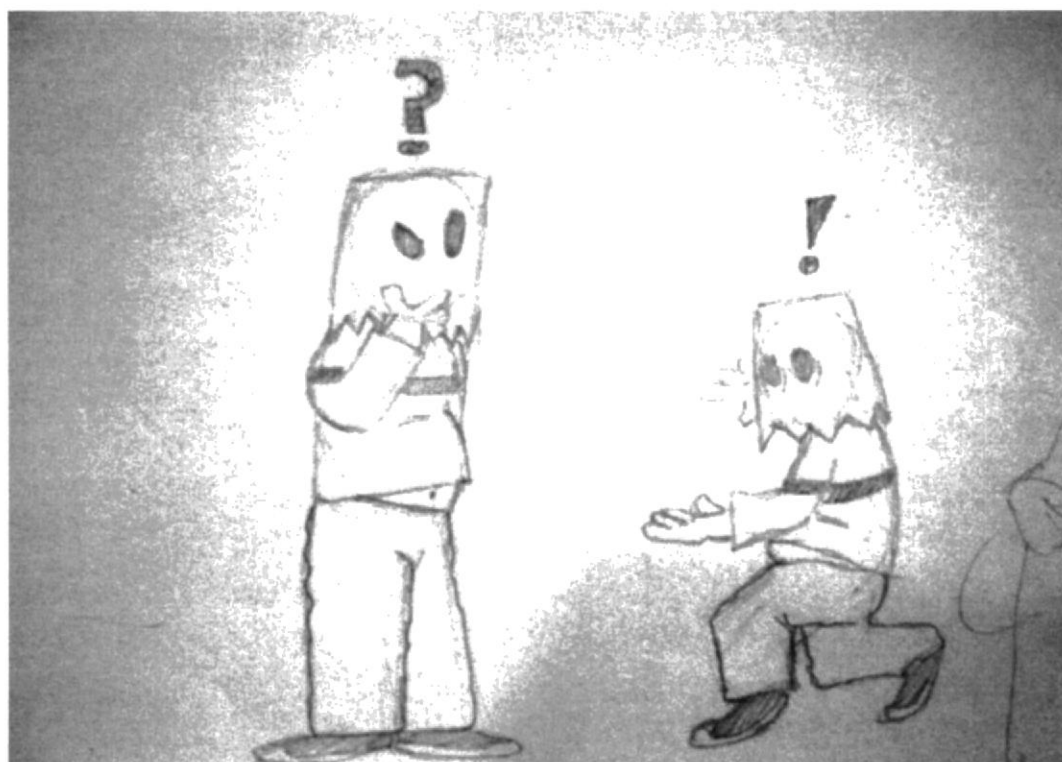
Es conocedor de la historia de la música, de carácter tranquilo, amante del rock clásico.

8.1.2.4.2 PRIMER BOCETO DE "VIEJO"

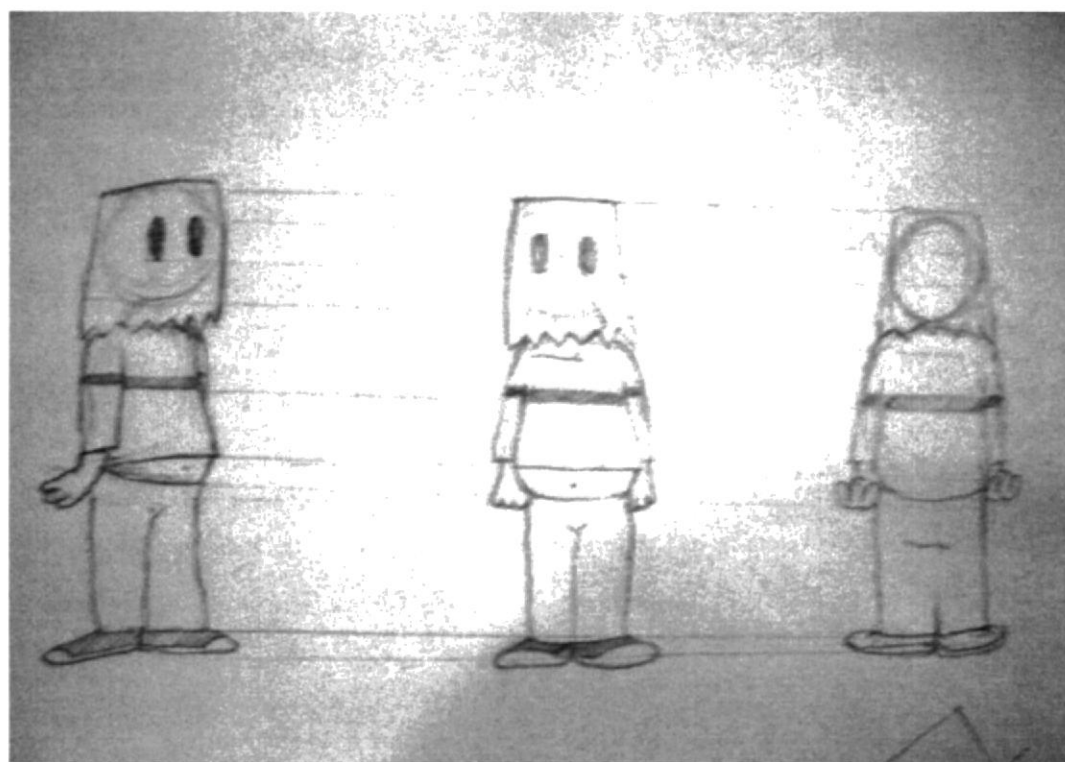


8.4 Boceto del viejo con sus respectivas medidas.

8.1.2.4.3 VARIANTES DE “RONKO”



8.5 Variantes de viejo



8.6 Variantes de viejo

8.1.3 CREACIÓN DE GUIONES

8.1.3.1 STORYLINE "RONKO"

- 1.- Ronko caminando hacia la tienda (close up).
- 2.- Till up desde los pies hasta el tronco de Ronko.
- 3.- Till up desde el tronco hacia la cabeza de Ronko.
- 4.- Toma frontal de Ronko caminando por la vereda hacia la tienda.
- 5.- Vista lateral de Ronko caminando por la vereda hacia la tienda.
- 6.- Ronko sigue avanzando hacia la tienda de música.
- 7.- Ronko vira en la esquina de la cuadra y observa la tienda.
- 8.- Ronko se para frente a la puerta de la tienda y observa el interior de la tienda.
- 9.- Ronko decide entrar al local (vista de atrás de Ronko)
- 10.- Secuencia de la escena 9.
- 11.- Vista lateral abriendo la puerta e ingresando a la tienda.
- 12.- Zoon In de ronko abriendo la puerta.
- 13.- Toma de adentro del local entrando a la tienda.
- 14.- Ronko observando la tienda.
- 15.- Secuencia de Ronko observando la tienda.
- 16.- Vista de Ronko observando las guitarras.
- 17.- Ronko observa las dos guitarras, un es nueva y la otra antigua.
- 18.- Se dirige hacia las guitarras (toma posterior).
- 19.- Caminando hacia las guitarras (toma lateral).
- 20.- Secuencia de la toma anterior.
- 21.- Se para frente a la guitarra.
- 22.- Ronko observa las dos guitarras de arriba hacia abajo.
- 23.- Ronko observa la guitarra antigua y la nueva detenidamente.
- 24.- El viejo se acerca hacia donde esta Ronko.
- 25.- El viejo empieza a contar la trayectoria de la guitarra antigua.
- 26.- El viejo narra la historia del primer músico que uso la guitarra (Jhonny Ramone).
- 27.- Ronko no comprende de que músico esta hablando.
- 28.- El viejo sigue narrando la historia y se enoja al ver que Ronko no entiende.
- 29.- Toma abierta del viejo narrando la historia y Ronko sigue sin entender.
- 30.- El viejo empieza a enojarse al ver que sigue sin comprender de que le habla.
- 31.- El viejo empieza a imitar las poses de los guitarristas (Jimmy Hendrix).
- 32.- Un niño entra al local de música.
- 33.- El niño se acerca donde esta el viejo y Ronko.
- 34.- El niño al escuchar la historia que cuenta el viejo le presta atención.
- 35.- El niño se da cuenta que Ronko no entiende y se enoja al igual que el viejo.
- 36.- El niño trata de llamar la atención del viejo, para demostrar que el si entendió
- 37.- Secuencia, el niño sigue tratando de llamar la atención.
- 38.- El niño desiste de llamar la atención al viejo.
- 39.- El viejo al notar que Ronko no comprende le nombra otro músico.
- 40.- Ronko se pone a pensar que guitarra comprar.
- 41.- Ronko se decide por la guitarra nueva y la señala.
- 42.- El niño se enfurece al ver la elección de Ronko
- 43.- Ronko le dice al viejo que decidió comprar la guitarra nueva.
- 44.- Ronko se va con la guitarra que compró.

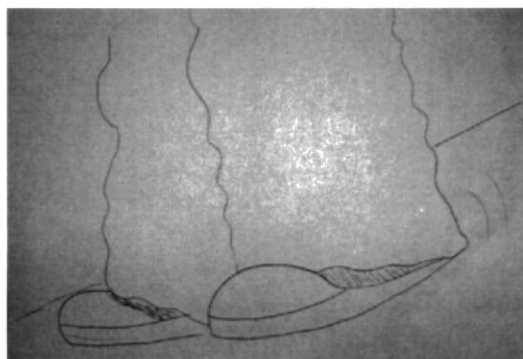


8.1.3.2 STORY BOARD

TIEMPO

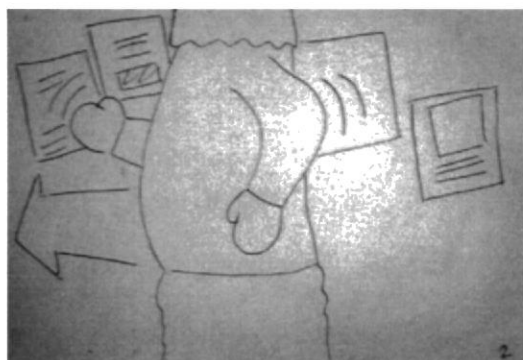
AUDIO

Música de fondo



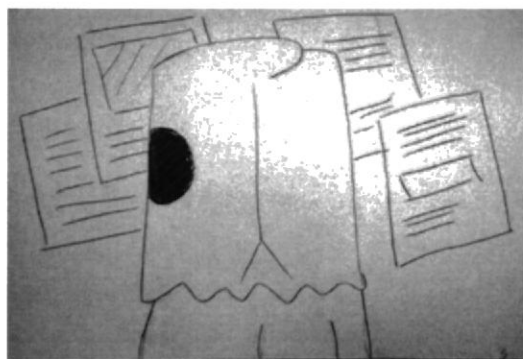
2 SEGUNDOS

Música de fondo



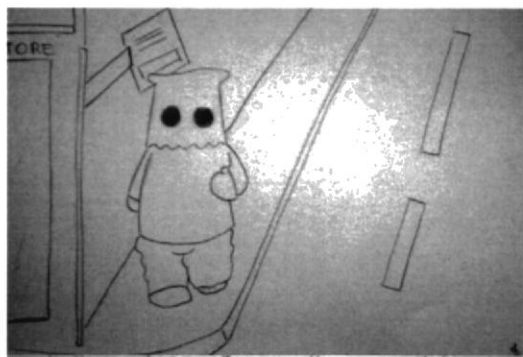
2 SEGUNDOS

Música de fondo



4 SEGUNDOS

Música de fondo



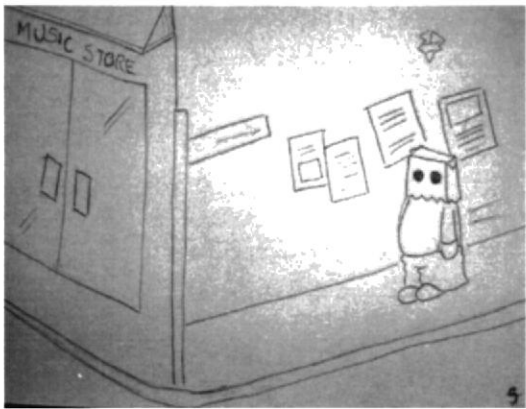
4 SEGUNDOS



TIEMPO

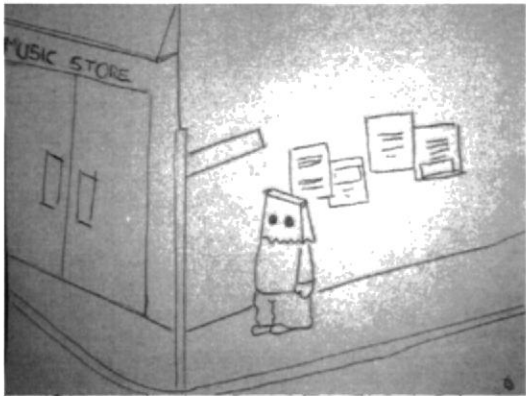
AUDIO

Música de fondo



3 SEGUNDOS

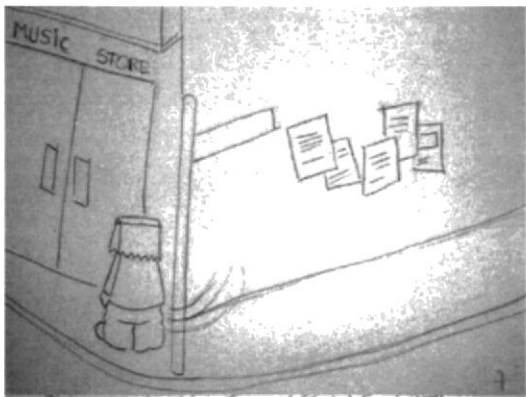
Música de fondo



2:30 SEGUNDOS

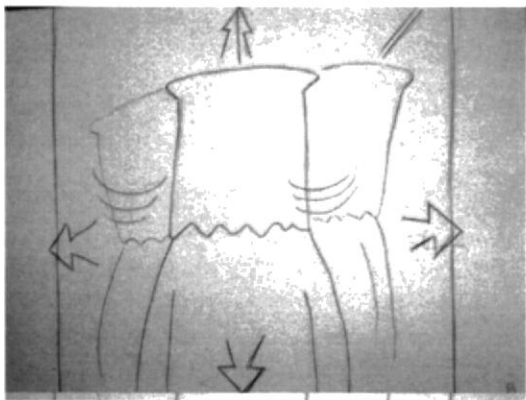


Música de fondo



2:30 SEGUNDOS

Música de fondo

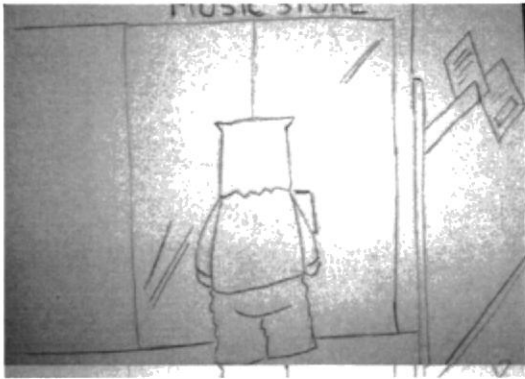


3 SEGUNDOS

TIEMPO

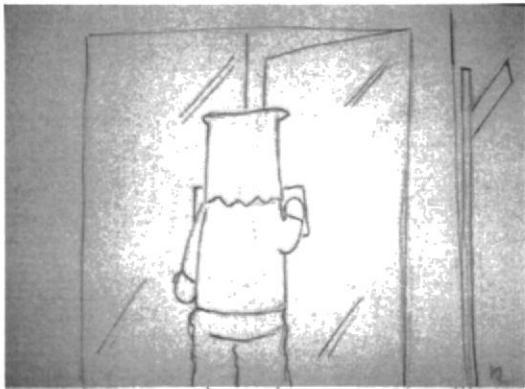
AUDIO

Sonido de autos



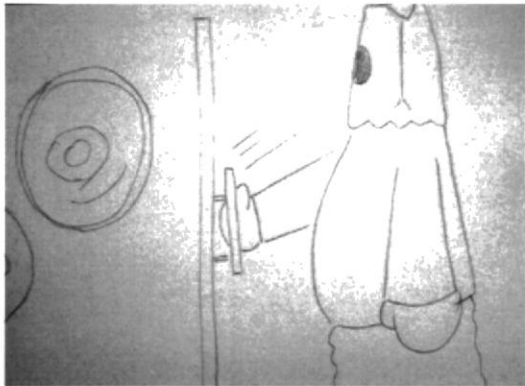
2 SEGUNDOS

Sonido de autos
y de puerta



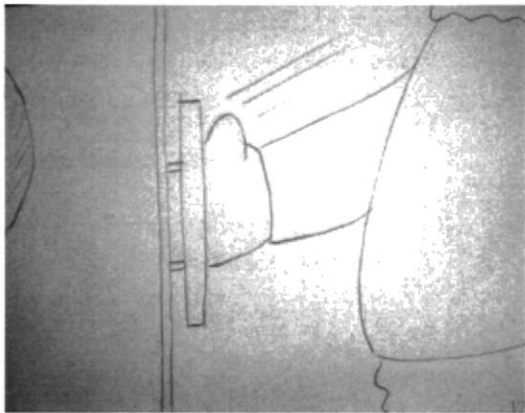
1 SEGUNDO

Sonido de autos
y de puerta



1 SEGUNDO

Sonido de autos
y de puerta



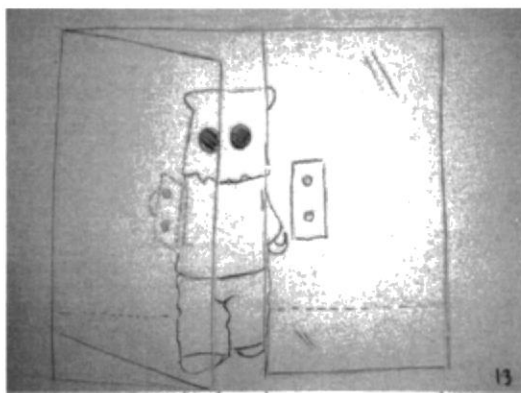
1 SEGUNDO



TIEMPO

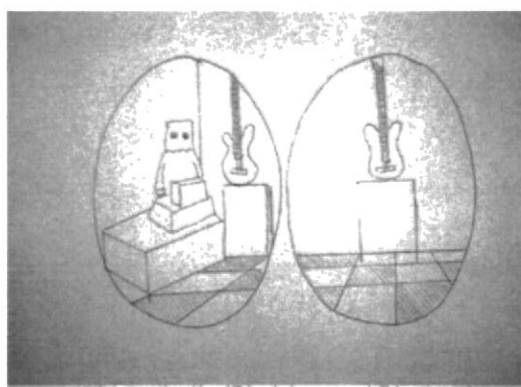
AUDIO

Sonido de autos
y de puerta



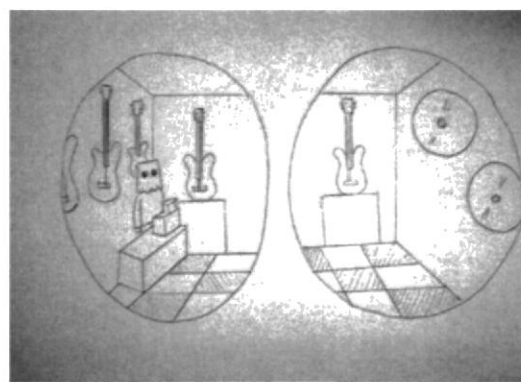
1 SEGUNDO

Sonido de autos
y de puerta



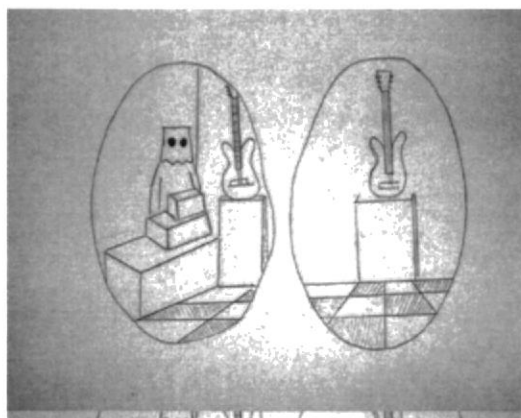
1 SEGUNDO

Sonido de autos
música ambiental



1:30 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental

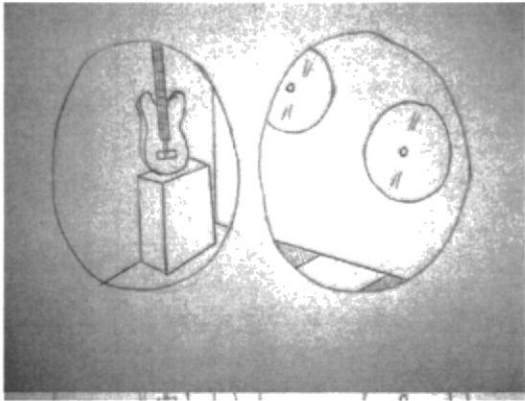


1:30 SEGUNDOS

TIEMPO

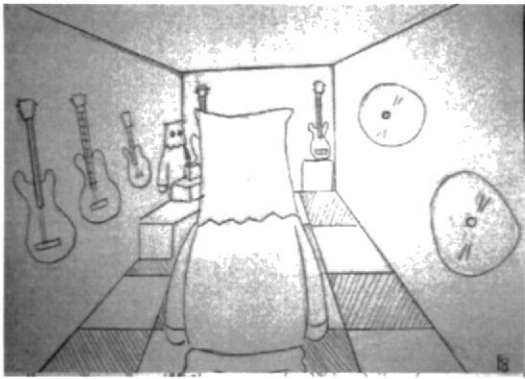
AUDIO

Sonido de autos
música ambiental



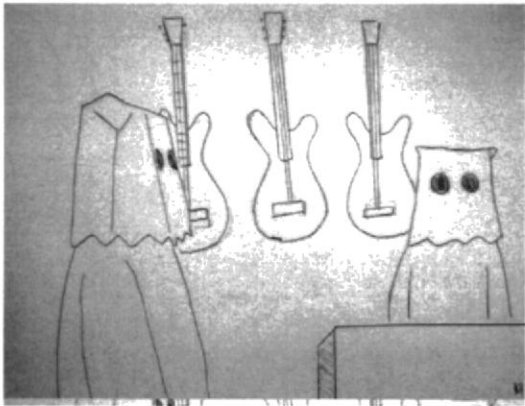
1 SEGUNDO

Sonido de autos
música ambiental



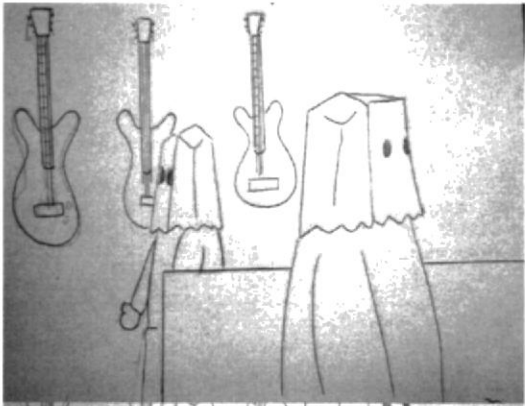
2 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental



1 SEGUNDO

Sonido de autos
música ambiental



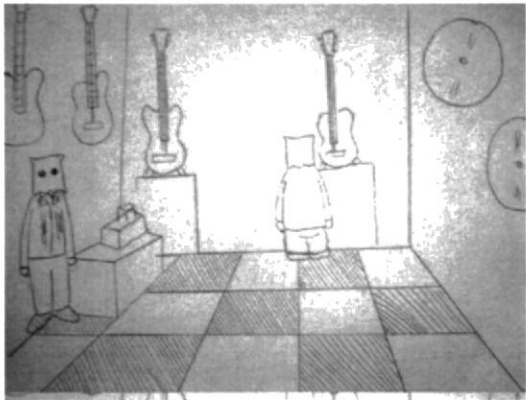
1 SEGUNDO



TIEMPO

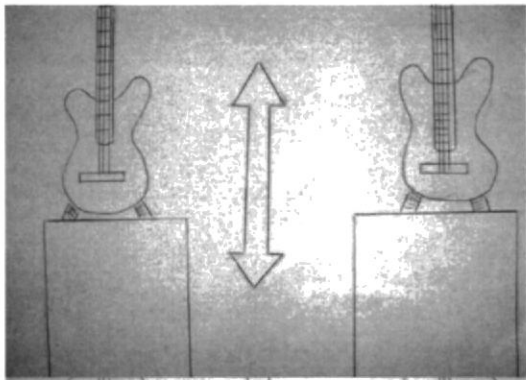
AUDIO

Sonido de autos
música ambiental



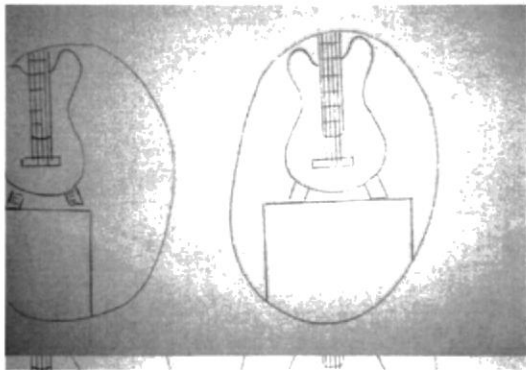
2 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental



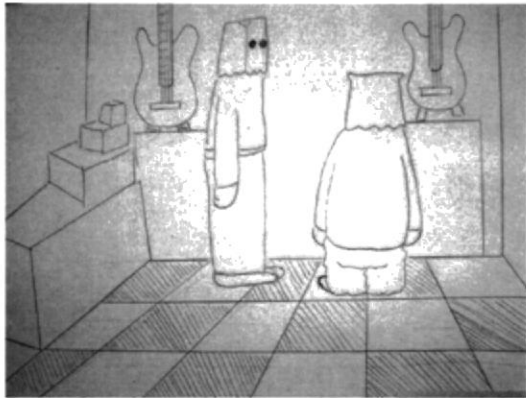
2 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental



3 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental



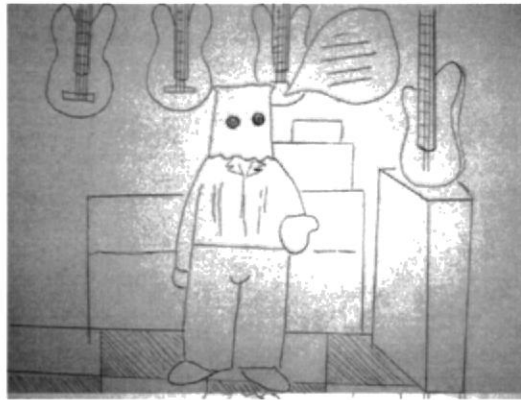
2 SEGUNDOS



TIEMPO

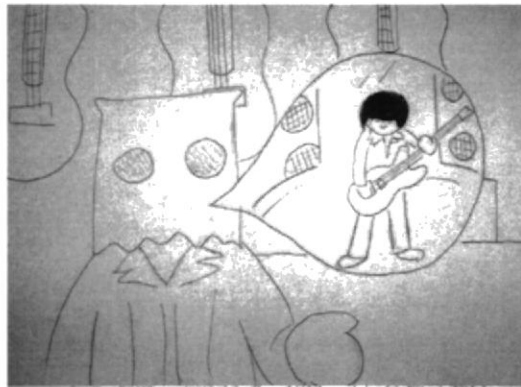
AUDIO

Sonido de autos
música ambiental



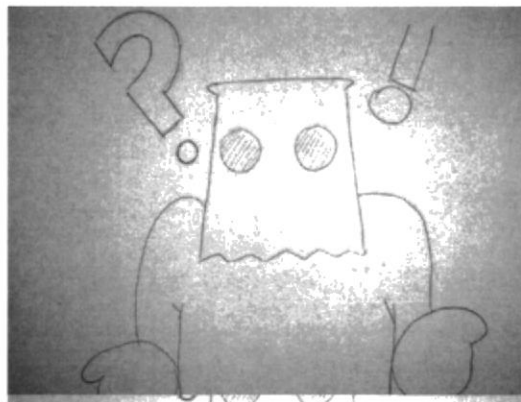
3 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental



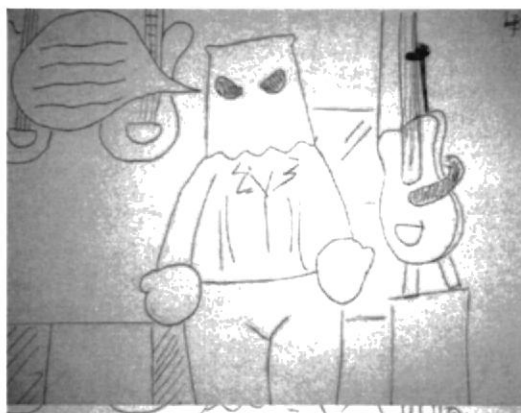
7 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental



2 SEGUNDOS

Sonido de autos
música ambiental



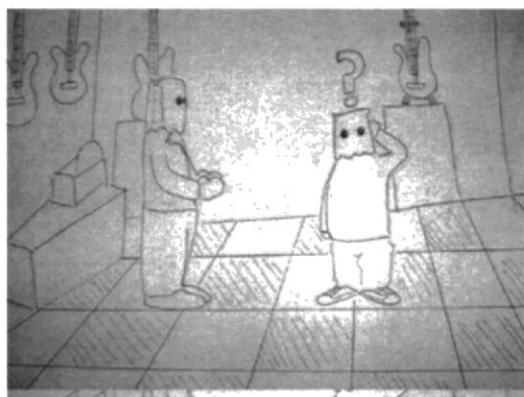
3 SEGUNDOS



TIEMPO

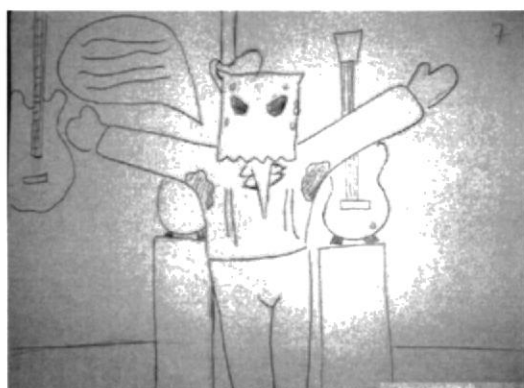
AUDIO

Sonido de voz y
música ambiental



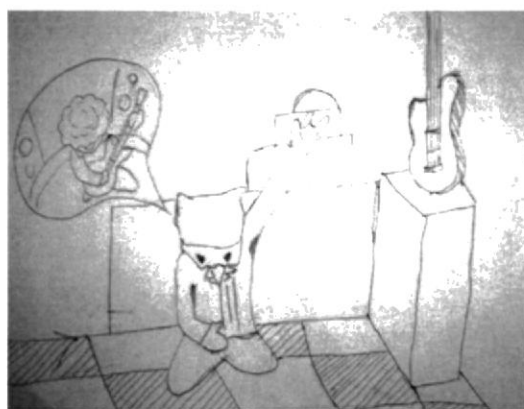
2 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



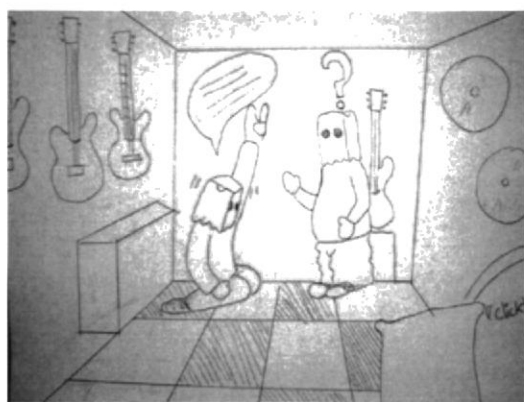
2 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



2 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



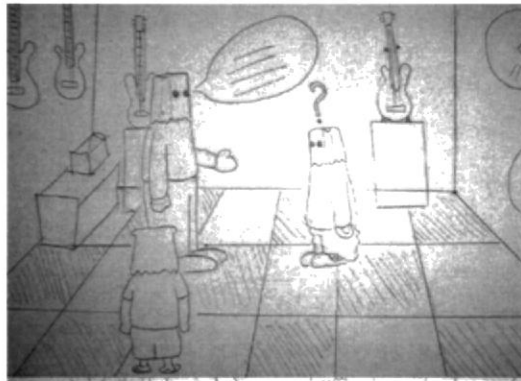
2 SEGUNDOS



TIEMPO

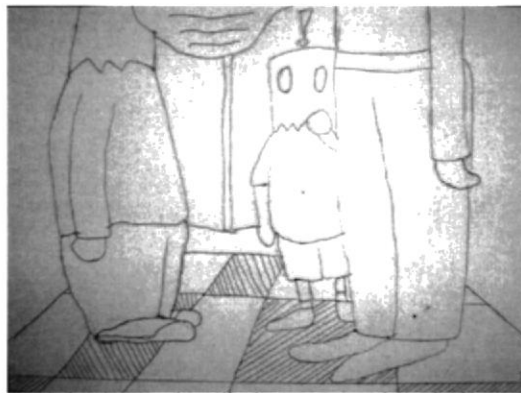
AUDIO

Sonido de voz y
música ambiental



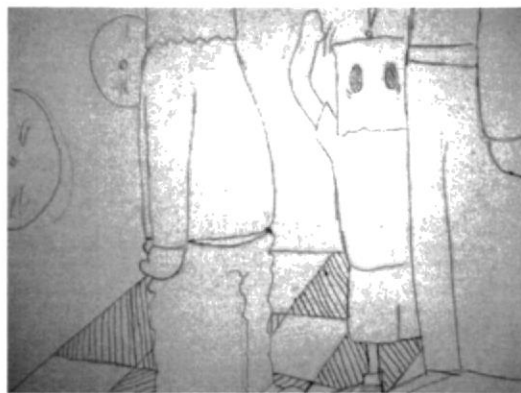
2 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



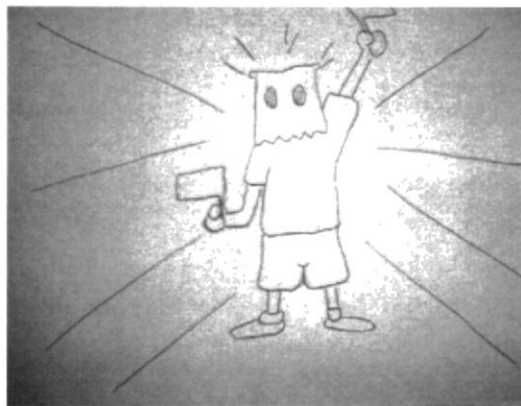
8 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



5 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental

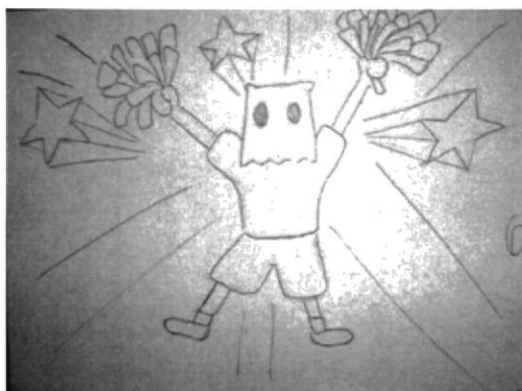


6 SEGUNDOS

TIEMPO

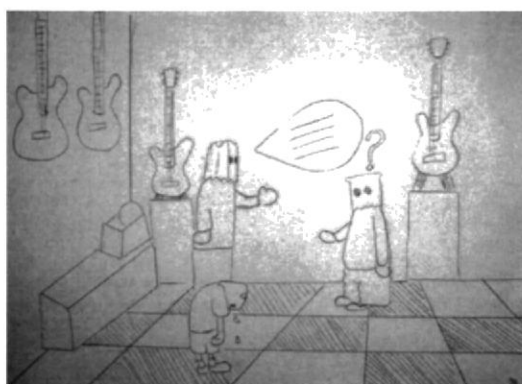
AUDIO

Sonido de voz y
música ambiental



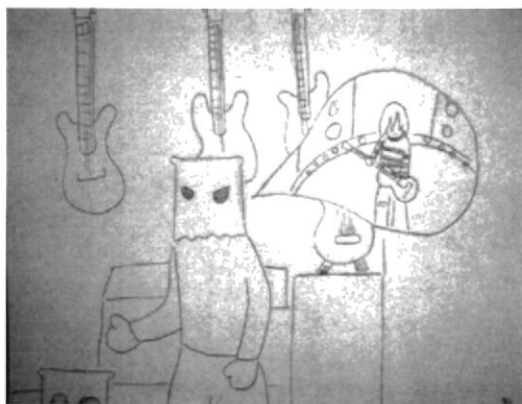
6 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



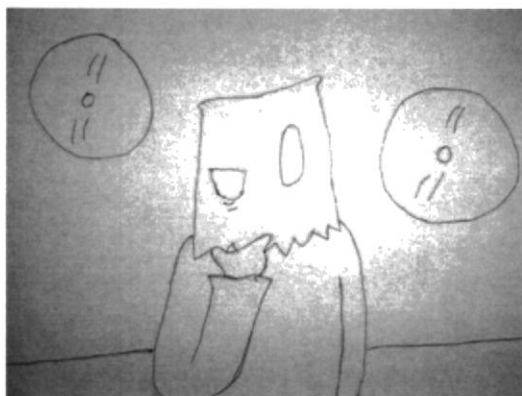
6 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



6 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



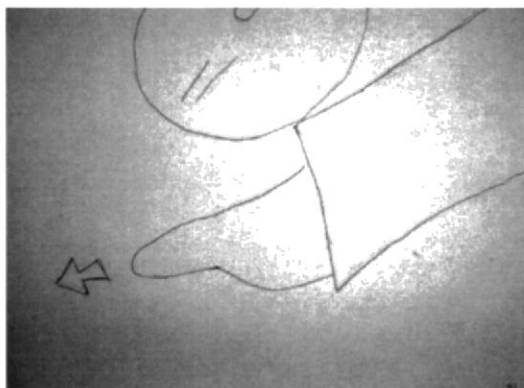
2 SEGUNDOS



TIEMPO

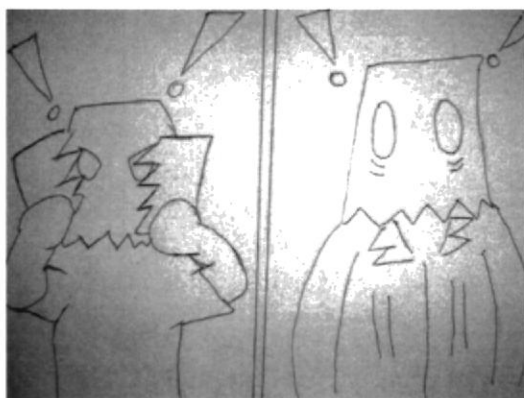
AUDIO

Sonido de voz y
música ambiental



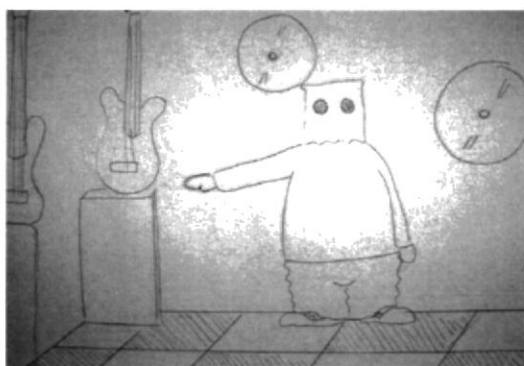
2 SEGUNDOS

Música ambiental



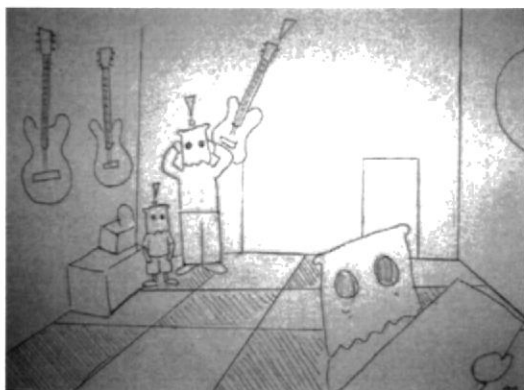
2 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



2 SEGUNDOS

Sonido de voz y
música ambiental



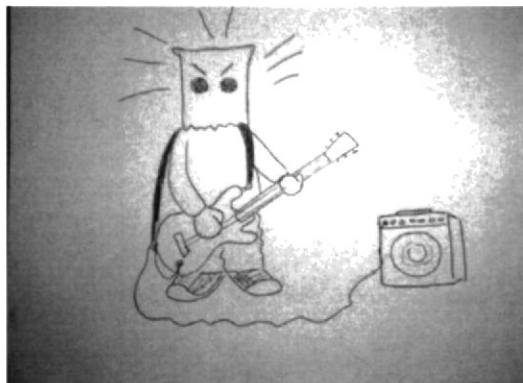
4 SEGUNDOS



TIEMPO

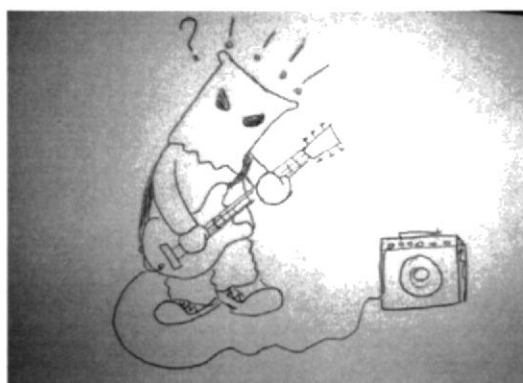
AUDIO

Sonido de guitarra
Dañada



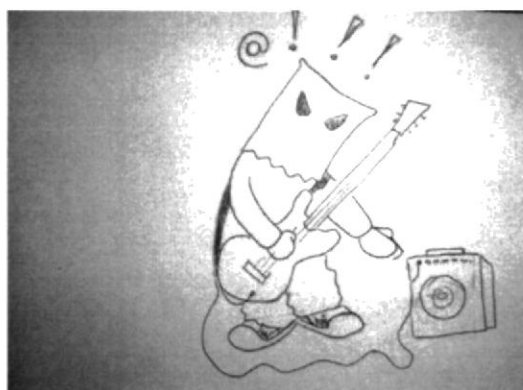
3 SEGUNDOS

Sonido de guitarra
Dañada



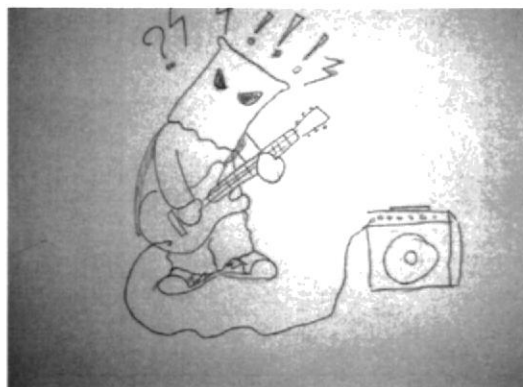
3 SEGUNDOS

Sonido de guitarra
Dañada



3 SEGUNDOS

Sonido de guitarra
Dañada

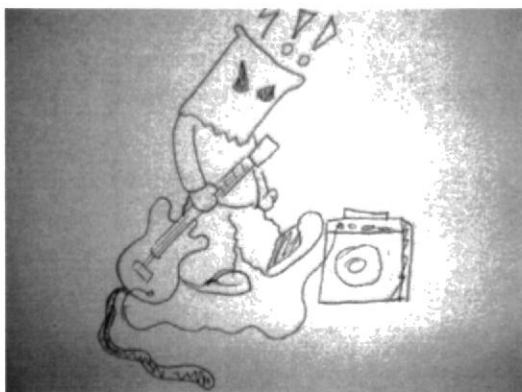


3 SEGUNDOS

TIEMPO

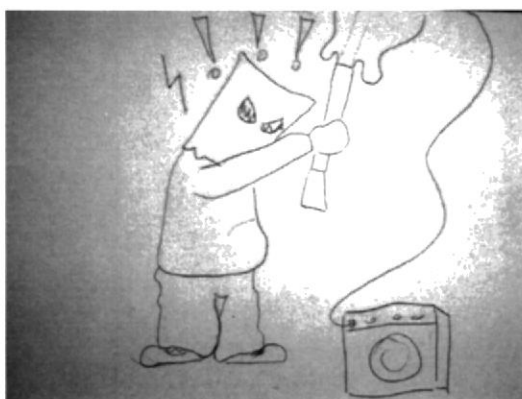
AUDIO

Sonido de guitarra
Dañada



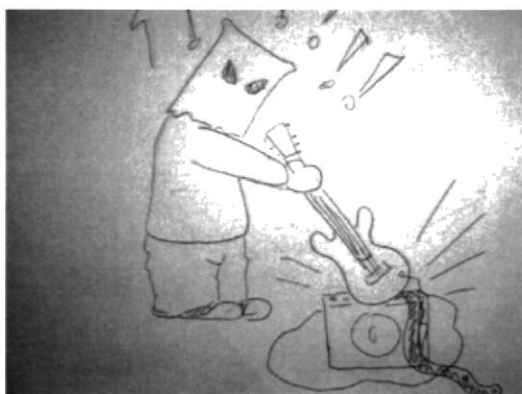
2 SEGUNDOS

Sonido de guitarra
Dañada



2 SEGUNDOS

Sonido de guitarra
Dañada



2 SEGUNDOS



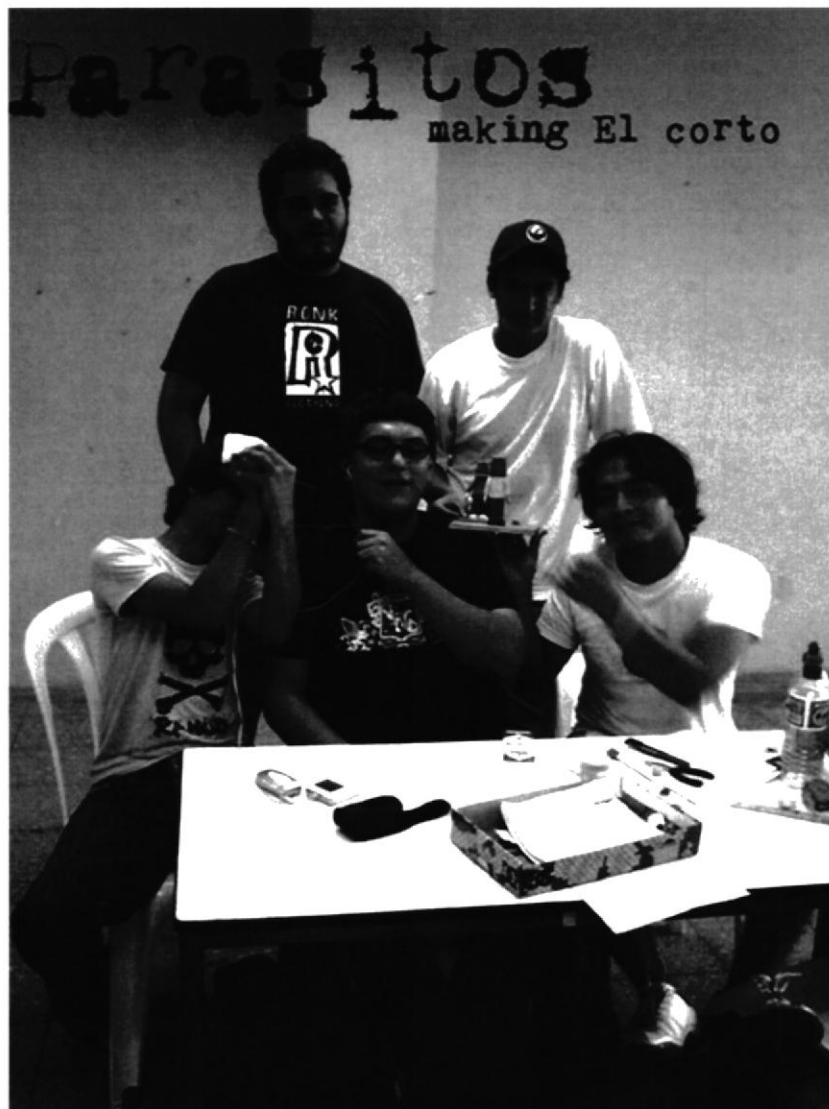
8.2 PRODUCCIÓN

8.2.1 MODELADO EN PLASTILINA

En el Cortometraje Animado Ronko, se hizo el modelado de todos los personajes que intervienen en él, el cual consta de 3 personas las cuales tienen una característica que no es común en nuestra vida cotidiana.

8.2.1.1 FASE DE MODELADO EN PLASTILINA

Se creó un esqueleto a base de alambre de cobre y se sujetó a una base de madera, que servirá de soporte para el modelado, después se recubrió con plastilina roja este será el cuerpo del primer modelado RONKO.



8.7 Mesa de trabajo de modelado



8.8 Armandó el esqueleto con alambre de cobre



8.9 Primer modelado RONKO



8.10 Segundo modelado VIEJO

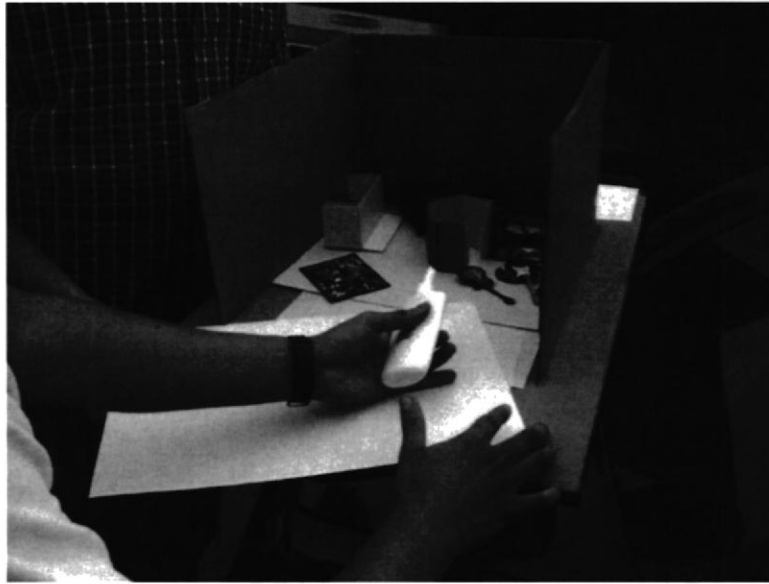




8.11 Modelado Final

8.2.1.2 MAQUETA

Se utilizó un escenario el cual fue construido con cartón, balza, recortes de revistas, y se realizó unas impresiones para las paredes. En cinema se hizo el levantamiento de un escenario igual al que se iba a utilizar en las tomas definitivas, esto se hizo para conocer el lugar donde se iban a colocar los elementos que reflejan sombra y estos tienen que ser modelados en cinema 4D incluido cada elemento que estaba en la maqueta.



8.12 Levantamiento de maqueta.



8.13 Maqueta vista en perspectiva



8.2.2 FOTOGRAFÍA

La Fotografía fue parte fundamental en el desarrollo del Corto Animado, en el corto se utilizó para decorar tanto el interior como el exterior del local de música. También se utilizó la fotografía para aplicar texturas a los modelados.

Finalmente se realizaron los background en Photoshop CS utilizando todos los elementos antes mencionados y aplicando filtros del software.

8.2.3 VIDEO

En el cortometraje se combinó la animación en 3D, la animación tradicional 2D y el video digital, para efectos no se tuvo la necesidad de utilizar cámaras de filmación pero en algunos casos es muy importante para la realización de parte del cortometraje animado como en el caso de realizar el proceso y darlo a conocer mediante videos.

8.2.4 MODELADO EN 3D

Todos los elementos tridimensionales del cortometraje animado fueron modelados en Cinema 4D.

Se utilizaron varias técnicas dependiendo del personaje, convirtiéndose todos en objetos editables para poderlos animar con mayor facilidad.

Se utilizó la técnica de modelado poligonal. Los modelos fueron construidos polígono por polígono para mayor exactitud en la topología, especialmente de los personajes.

Todos los personajes tienen el mismo objeto como base, pero fueron modificados individualmente para darle sus características.

Ronko, el viejo y el niño fueron creados a partir de un modelo pero luego se le fueron dando las características respectivas de cada uno de ellos, los instrumentos fueron realizados mediante modelos vectorizados y luego se siguió con el mismo proceso de darles las características que los diferenciaban.

El escenario fue realizado también en Cinema pero de acuerdo a la ambientación se le dio la característica de una tienda antigua y al mismo tiempo moderna mediante las luces y las paredes que están cubiertas por posters de bandas actuales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS



8.14 Modelados dentro de la tienda



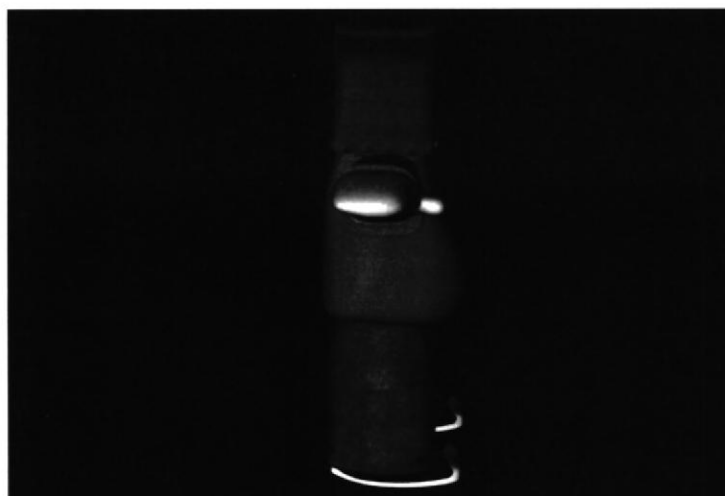
8.15 Tomas de movimiento de modelados



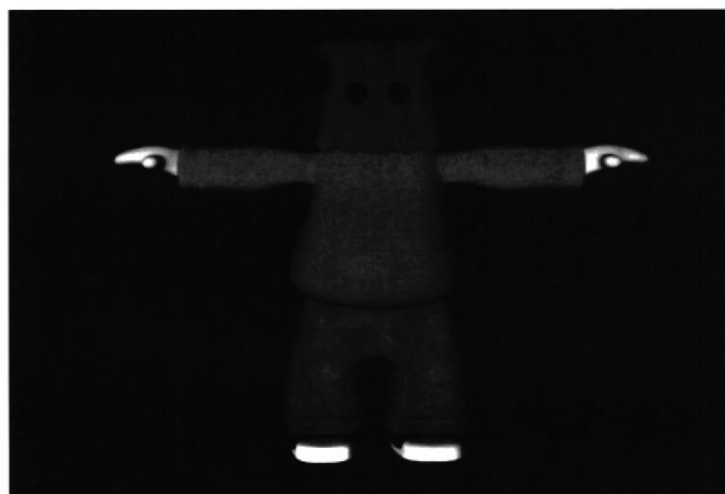
8.16 Tomas en perspectiva de tienda desde afuera



8.2.4.1 PERSONAJES MODELADOS EN CINEMA



8.17 Toma lateral de Ronko

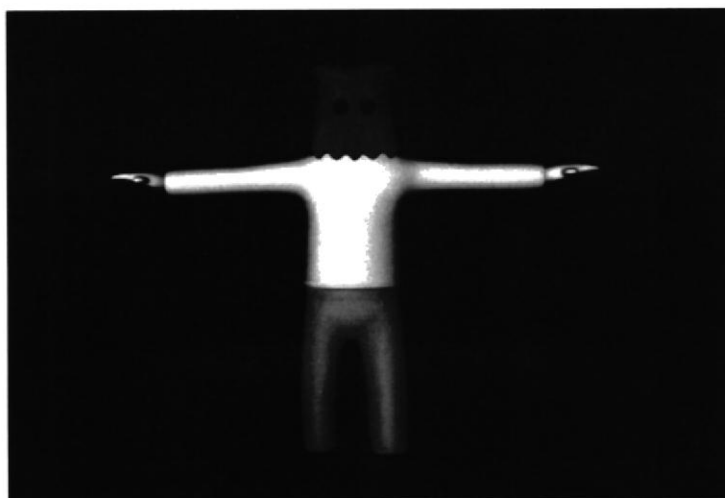


8.18 Toma frontal de Ronko



8.19 Toma aérea de Ronko

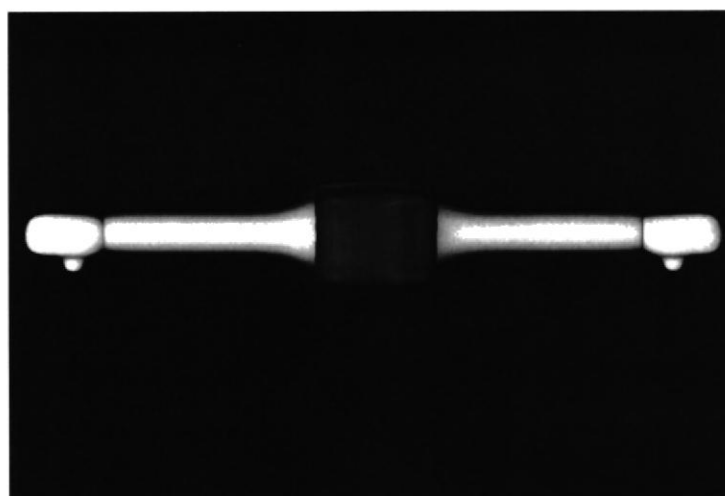




8.20 Vista frontal del viejo

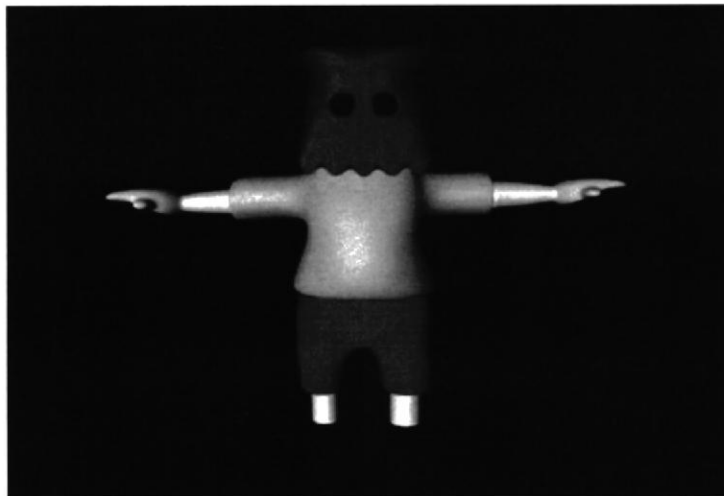


8.21 Vista lateral del viejo



8.22 Vista aérea del viejo

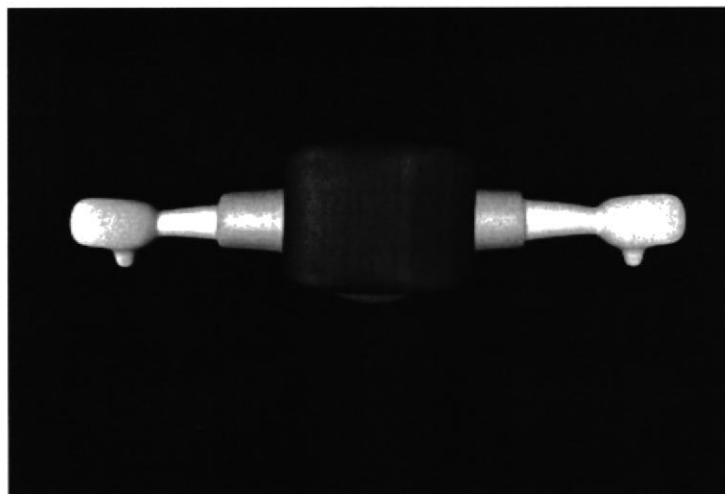




8.23 Vista frontal del niño



8.24 Vista lateral del niño

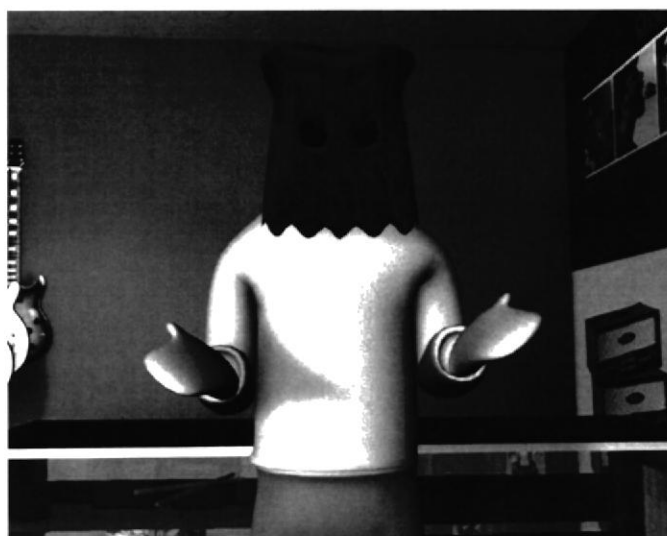


8.25 Vista aérea del niño





8.26 Toma de expresión de Ronko



8.27 Toma de expresión del Viejo



8.28 Toma de expresión del Niño



8.3 POST PRODUCCIÓN

8.3.1 PRODUCTO FINAL

Como producto final se obtuvo un cortometraje animado de 3 minutos de duración, el cual fue realizado utilizando el software de animación Cinema 4D y para la edición se uso Adobe After Effects.

Una vez realizado el corto las metas planteadas por el grupo fueron cumplidas a cabalidad dado al esfuerzo y entrega de parte de los integrantes.

8.3.2 EXPECTATIVAS FUTURAS

Las expectativas del grupo son realizar nuevos cortometrajes animados y participar en festivales tanto nacionales como internacionales.

Mediante este cortometraje animado se quiere insentivar a la realización de futuros trabajos animados.

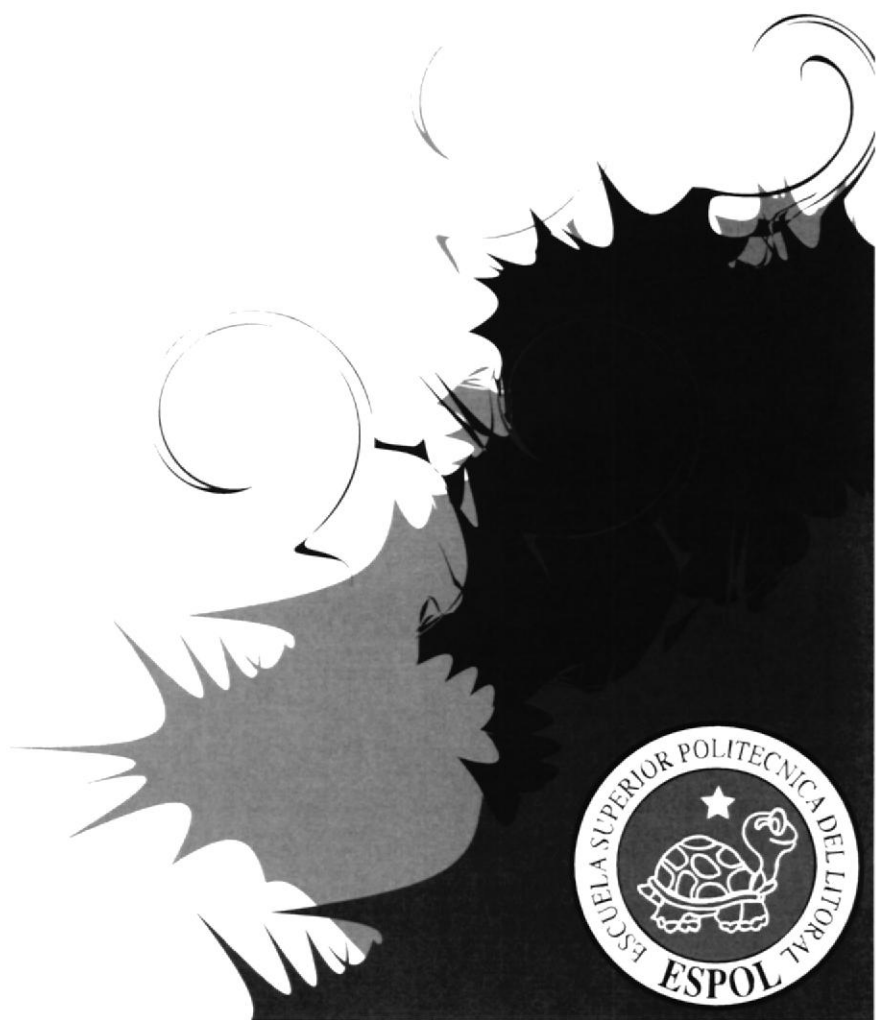
8.3.3 ALCANCE

Con este trabajo se quiere demostrar la viabilidad de la animación 3D, ya que se puede lograr un producto de alta calidad sin tener que contar con un presupuesto demasiado elevado.



CAPÍTULO 9

CONCLUSIÓN



9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como conclusiones y recomendaciones se quiere proporcionar la siguiente información para que sea tomada en cuenta en futuros tópicos de éste tipo y así se pueda optimizar la producción de cortometrajes animados.

9.1 CONCLUSIONES

Basándose en todos los aspectos vistos en el proceso del tópico de graduación se puede concluir que las metas trazadas desde el inicio se cumplieron a cabalidad. A lo largo de la realización del corto se aprendió técnicas para escribir guiones, ilustrar personajes, hacer el levantamiento de maquetas y de los personajes en plastilina y en Cinema 4D, mezclar técnicas de iluminación, sonorización y animación en 2D y 3D para obtener un producto final digno de ser mostrado e incentivar a los demás estudiantes para que desarrollen proyectos de este tipo y cada vez de mayor calidad, ya que tendrían como pauta la información y experiencias que se transmiten en éste documento.

9.2 RECOMENDACIONES

Como recomendación se puede acotar algunos aspectos que deberían ser tomados en cuenta para la producción de cortometrajes animados y los cuales se detallan a continuación:

- *Una previa investigación profunda sobre influencias y modelos a seguir.
- *Distribuir el trabajo entre los integrantes del grupo basándose en los aptitudes de cada uno, así se podrá obtener un producto de mejor calidad.
- *Cumplir con las plazos fijados para cada fase del proyecto.
- *El Director deberá supervisar cada fase del corto y de esta manera se podrán prevenir errores.
- *La investigación es muy importante en la realización de un cortometraje.

CAPÍTULO 10 BIBLIOGRAFÍA



10 BIBLIOGRAFÍA

10.1 REFERENCIAS

En este capítulo se encuentran los libros que se tomaron como referencias, al mismo tiempo también se encuentra una diversidad de videos los cuales fueron de gran ayuda para realizar el cortometraje y tomar como base para poder desarrollar el proyecto con todas las características debidas para obtener un cortometraje con todas las bases profesionales.

10.2 LIBROS

ANIMACIÓN 3D

Peter Ratner

Precio: 36,50

Idioma: Español

ISBN: 8441518092

448 p. ; 24x19 cm + CD-ROM. 1era. edición

Fecha de Publicación: Feb/2005

Encuadernación: Rústica



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

El software 3D y las nuevas generaciones de ordenadores están cambiando la forma de hacer arte. Las composiciones digitales actuales son un desafío para el intelecto y naturaleza creativa del artista.

Un Diseñador Gráfico necesita tener un amplio conocimiento en lo que se refiere a la animación y modelado de personajes, por lo que este libro sería un gran soporte para aquellos relacionados en el ámbito del diseño y la animación por computadora.

Este libro proporciona las herramientas necesarias para poder realizar animaciones con una mayor calidad de imagen y realismo en cada una de sus escenas.

Peter Ratner director del programa de animación digital de James Madison University, Virginia - EE.UU, Sus pinturas, animaciones e imágenes digitales se han dado a conocer en numerosas exposiciones.

10.3 VIDEOS

El Planeta del Tesoro



SINOPSIS

Toda la galaxia está a la caza del legendario tesoro "botín de los mil mundos", cuando Jim Hawkins, un niño de 15 años, encuentra por casualidad un mapa que conduce a la mayor cueva de piratas del mundo. "El planeta del tesoro", la nueva aventura espacial de animación de Walt Disney Pictures, está inspirada en la mejor historia jamás contada, *Treasure Island* (La Isla del Tesoro) de Robert Louis Stevenson. Esta película narra las fantásticas aventuras de Jim por un universo paralelo como grumete a bordo de un magnífico galeón espacial. Protegido por John Silver, el carismático cocinero del barco (mitad hombre, mitad máquina), Jim demuestra su valor luchando junto a la tropa alienígena contra supernovas, agujeros negros y feroces tormentas espaciales.

Pero el destino le depara mayores peligros: su apreciado amigo Silver es en realidad un malvado pirata que pretende provocar un motín. Jim se hace mayor de golpe al conocer los sinsabores de la traición. Así es como encuentra la fuerza en su interior para hacer frente a los amotinados y descubrir un "tesoro" más espectacular de lo que jamás había soñado.

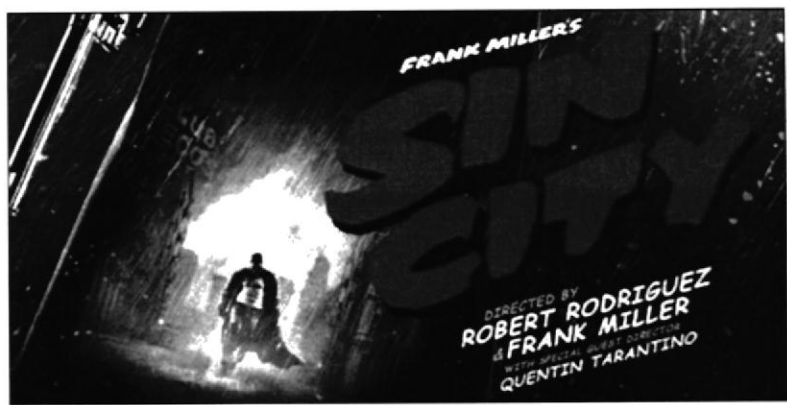
COMO SE HIZO

El dúo de directores, productores y guionistas formado por John Musker y Ron Clements está al mando del equipo creativo. Esta es la quinta película que han creado para Disney, tras títulos de la categoría de "Basil, el rat"n superdetective", "La Sirenita", "Aladdin".

Sin City: la ciudad del pecado y la importancia del color

Caminando por los callejones de Sin City, te puedes encontrar cualquier cosa

Policías corruptos, asesinos seriales que comen cuerpos con la bendición del cardenal local, atractivas damas de moral distraída, asesinos a sueldo, matones, mafias locales, todo tipo de variados perdedores, gente de mal vivir y matones heroicos fuera de tiempo... son el tipo de personajes que pueblan las historias de Sin City.



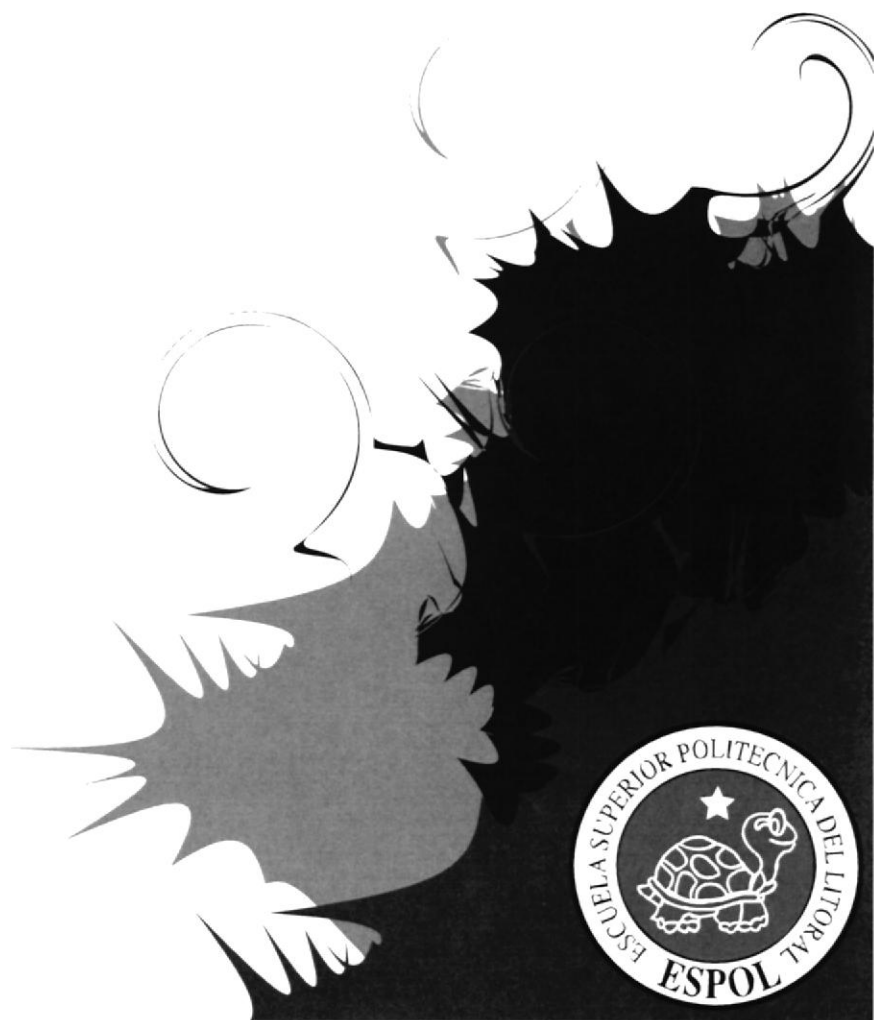
Ahora Frank Miller se ha aventurado con Robert Rodríguez y Quentin Tarantino a llevarlo a la pantalla grande. ¿El resultado? una de las pocas películas que produce un placer visual verlas. La estética blanco y negro con algunos colores saturados le ha dado ese toque especial a la historia y un relato permanente que introduce en la vida de los tres personajes cuyas historias se entrelazan.



En la primera historia de la película se conoce a Marv, al estilo de las novelas hiperviolentas de Mickey Spillane. Marv es un gigante monstruoso, una especie de criatura de Frankenstein que consume sus días bebiendo el en garito más sórdido de Basin City y machacando a golpes a todos los que se prestan a meterse en una trifulca. Víctima de las circunstancias, este pedazo de carne se verá envuelto en una trama muy clásica, la acusan de un asesinato que no ha cometido que la conducirá a su redención final.

ANEXO

162
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100



A.1 PRIMEROS BOCETOS

En este anexo se encuentran los primeros bocetos de cada uno de los personajes y también parte de lo que ayudo al principio para ir desarrollando el corto pero conforme se iba avanzando dejó de servir para poder llegar a la perfección y obtener un cortometraje con la mejor calidad y un producto de profesionales.

