

**Universidad Empresarial Siglo 21**



**Trabajo Final de Graduación – Producción Audiovisual**

Línea temática estratégica: **Experiencia de Usuario Inmersiva**

**Tráiler en 360° sobre corto animado de género fantástico**

Carrera: **Licenciatura en Diseño y Animación Digital**

Alumno: **Zabala Joaquin**

Legajo: **VDYA00274**

## Índice

Tráiler en 360° sobre corto animado de género fantástico.....	2
Introducción .....	2
Justificación .....	3
Objetivo general del proyecto .....	4
Objetivos específicos del proyecto .....	4
Marco teórico referencial .....	5
Alcances de la producción .....	7
Guion literario .....	8
Plan de producción.....	9
Calendario de producción .....	9
Propuesta de equipo .....	9
Presupuesto .....	11
Investigación .....	12
Resumen (información histórica sobre el contexto, lugar, tema) .....	12
Referencias.....	12
Desglose de guion .....	18
Referencias visuales .....	19
Desarrollo de criterio .....	22
Arte Conceptual .....	24
Página de personaje.....	26
Blueprints.....	27
Pruebas de expresión.....	29
Storyboard.....	29

# Tráiler en 360° sobre corto animado de género fantástico

## Introducción

La fantasía es uno de los géneros narrativos que más fomentan la imaginación. Nos permite soñar con mundos e historias que no podrían ocurrir en nuestra realidad diaria. Algunas de las historias más reconocidas dentro de la cultura popular pertenecen a este género. Gracias a ello y a las posibilidades que la animación ofrece como medio, se han transformado en una dupla que permitió hacer realidad una multiplicidad de historias que cautivaron a la audiencia y sembraron la chispa de la creatividad en muchos.

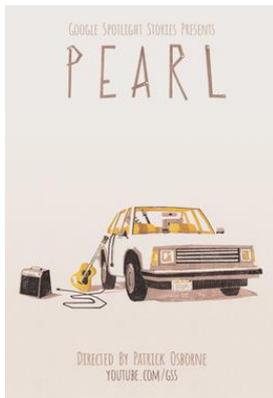
Este trabajo sirve como introducción a un proyecto más grande: un corto animado que cuenta la historia de tres hermanos pertenecientes a una tribu de gigantes que vive en las montañas y de como la más joven se ve obligada a emprender su “viaje del héroe”. El mismo toma inspiración de varios exponentes de la fantasía, pero encuentra sus cimientos en el famoso juego de rol de mesa Dungeons & Dragons, el cual no brinda un escenario en el que ocurra una historia ni personajes que la protagonicen, sino que otorga herramientas y guías para crearlos por uno mismo.

Es aquí donde entran en juego los paisajes de la Patagonia andina, tierra de montañas, lagos y bosques de árboles enormes, cuya inmensidad hiciera parecer que está detenida en el tiempo en una época donde la tierra era habitada por gigantes.

### *Antecedentes*

La idea de basarse en los paisajes de la Patagonia andina no solo viene de la inmensidad del escenario, sino también de la producción local hecha en el año 2001, *Los Peques*. La misma toma a criaturas del folclore local y crea pequeñas historias sobre la conservación y el cuidado de la fauna y flora de la zona, aportando un tono humorístico.





*Pearl* es una producción animada realizada en video 360° en el año 2016 y nominada a un Oscar en el año 2017. De ella tomé la inspiración para contar una historia donde la acción no solo ocurre en un mismo escenario, sino que, además, la cámara siempre se mantiene estática dentro del mismo, por lo que el espectador no se ve en la necesidad de ajustarse a cambios y cortes abruptos en la escena.

*Crow The Legend* es una producción animada realizada en video 360° en el año 2018. En ella se cuenta una adaptación de la leyenda Lenape sobre el origen del plumaje negro de los cuervos. Se tomó como referencia de cómo contar una historia de carácter fantástico en video 360° y de cómo esto puede llevarse a cabo.



*Dunkirk VR Experience* es una producción realizada como material promocional para el largometraje que le da nombre. Se tomó como punto de partida al pensar en realizar un tráiler para una producción utilizando un video en 360° para sumergir al espectador en el escenario donde se va a contar la historia.

## Justificación

Si bien el género fantástico y su popularidad brindaron incontables historias para ser contadas, muchas de ellas se encasillan dentro de la fantasía medieval europea. Esto sucede no solo por lo atractiva que es la idea de incluir reinos y castillos dentro de las historias, sino también por lo predominante que ha sido la exportación de la cultura europea al resto del mundo

debido al pasado colonial de los países de la región, al punto de que, hoy en día, los dragones y castillos se convirtieron en un icono del género.

Dentro de la industria de la animación argentina y, más específicamente, la industria dentro de la región patagónica, la animación se utiliza mayormente como un medio de entretenimiento infantil o como un medio educativo; pocas son las producciones con un público adolescente/ adulto-joven en mente, orientadas al entretenimiento, pertenecientes al género fantástico y hechas de forma local. Por eso mismo, este trabajo apunta a crear un tráiler para una producción más grande de género fantástico utilizando como inspiración paisajes de la Patagonia andina y el creciente resurgimiento del interés por la fantasía que provocaron producciones como El Señor de los Anillos, Juego de Tronos o Harry Potter en las últimas décadas. Por otra parte, las circunstancias actuales que atraviesa el mundo y la necesidad de las personas de “escapar” a una realidad que les permita desconectarse de los acontecimientos a su alrededor contribuyen también a llevar el foco de atención a este género.

Este trabajo busca llevar a cabo la producción de un video en 360° que le permita al espectador formar parte de la escena de forma más directa, incorporándose en el escenario y haciéndolo tomar el papel de un personaje del corto animado para el cual este trabajo sirve como tráiler. Si bien existen varias producciones de animación realizadas en 360°, la gran mayoría son producciones que se desarrollan con el fin de contar una historia auto conclusiva aprovechando las oportunidades del medio en 360°. Por el contrario, la producción de un tráiler inmersivo que haga formar parte del mismo al espectador para invitar a que este se familiarice con los personajes y la historia antes de ver el proyecto terminado es algo que tiene pocos precedentes.

### **Objetivo general del proyecto**

Realizar un tráiler que permita mostrar la idea general del corto animado final e involucrar al espectador con los personajes presentados, con el fin de buscar financiación para su desarrollo más adelante.

### **Objetivos específicos del proyecto**

- Crear un escenario que evoque la inmensidad de los paisajes de los que toma inspiración.
- Involucrar al espectador emocionalmente con la protagonista.

- Crear expectativa sobre el corto animado final.
- Desarrollar un estilo visual estilizado inspirado en la animación 2D

## Marco teórico referencial

### Storytelling en 360°

Tomando como punto de partida que este trabajo final de graduación tiene como eje central la creación de un tráiler inmersivo que atraiga la atención del espectador hacia una historia contada en un corto animado tradicional, surge la pregunta, ¿cómo contamos una historia en video 360°? Bill Thisdell (2018) explica en su video “How to tell a story in 360 degrees” los desafíos que como director encontró a la hora de llevar a cabo una producción de este tipo.

“No hay ángulos de cámara ni planos”<sup>1</sup> (op. cit.; min 01:00): toda la acción ocurre de forma continua alrededor, por lo que no se puede disponer de las herramientas del lenguaje cinematográfico convencional. Al contrario, se debe buscar la manera de llamar la atención hacia las piezas importantes de la historia mediante otros medios, aprovechando la inmersividad para involucrar al espectador en la escena.

“No se puede dirigir la atención del espectador”<sup>2</sup> (op. cit.; min 02:15): podemos sentir que hemos creado la escena más atrapante de la historia, pero es posible que el espectador esté más interesado en los zapatos del actor o en un animal que cruza la escena. Alguna de las herramientas que se pueden utilizar es colocar algo de interés en cada rincón de la escena; sin embargo, en el caso de contar una historia más centrada, también se puede hacer uso de diálogo que se dirija hacia el espectador o el uso de objetos y movimiento en una zona concreta, ya que la atención de la gente suele dirigirse hacia quien les habla. Aun así, puede tornarse aburrido ver solo una conversación, por lo que el uso de movimiento es crucial para mantener su atención.

“Mantenerse alejado de las ‘zonas muertas’”<sup>3</sup> (op. cit.; min 03:54): es importante planificar bien las escenas antes de llevarlas a cabo. Debido a las limitaciones tecnológicas a la hora de filmar en 360°, cualquier cosa que esté demasiado cerca de las cámaras puede ser borrada o distorsionada si se coloca en los puntos muertos donde las cámaras no logran captar la imagen. Si bien esto no ocurre en animación debido a la posibilidad de captar todo mediante

---

<sup>1</sup> La traducción es propia.

<sup>2</sup> La traducción es propia.

<sup>3</sup> La traducción es propia.

cámaras 3D, sí hay cierta distancia a partir de la cual cualquier objeto que se acerque a la cámara será difícil e incómodo de ver para el espectador.

### **Luz, volúmenes y sombras**

La iluminación -particularmente, el principio de contraste- juega un rol vital a la hora de guiar la mirada del espectador. Esto es especialmente importante cuando hablamos de crear una escena que permita al espectador sumergirse dentro de ella, al tiempo que buscamos llamar su atención hacia un elemento concreto que nos permita contar una historia.

La luz en el cine, la televisión, el teatro y la fotografía es utilizada como un recurso expresivo; por eso, podemos entenderla como un material estético común en todas ellas (Rinaldi, 2018). El contraste es una diferencia de luminosidad de la luz que es reflejada por los objetos que están más próximos, la estimulación de nuestro cerebro será mayor o menor dependiendo del gradiente de contraste.

### **Pilares de la imagen**

Al momento de diseñar la composición del escenario se deben tener en cuenta cuatro principios fundamentales que hacen a la legibilidad de la escena.

**Sujeto:** será nuestra primera lectura. Ya sea un personaje principal o un objeto en particular, nuestro cerebro hará, en primera instancia, una relación figura fondo, la que tendrá, si se quiere, un contraste de silueta bien marcado

**Espacio:** luego de haber ubicado a nuestro sujeto, necesitamos ubicarnos espacialmente. Ese espacio en el que se encuentra debe tener tridimensionalidad y profundidad, las cuales serán en parte dadas por el contraste solapado.

**Volumen:** gracias a la utilización del contraste adyacente, podemos conocer más en detalle al sujeto u objeto principal y conocemos así los espacios internos del personaje a partir de la generación de volúmenes.

**Escala:** tiene que ver con el tamaño de los elementos de la escena. Siempre tiene que haber referencias conocidas para que nuestro cerebro interprete de la mejor manera la escala general de la composición.

### ***Acting***

En su libro *El kit de supervivencia del animador*, Richard Williams (2001) hace referencia al *acting* como las formas en las que “actuamos” frente a diferentes situaciones o personas, aquellas personalidades que adoptamos dependiendo de la situación. El objetivo es

otorgar a los personajes a animar de un propósito, de necesidades, deseos y motivos por los cuales actúan.

### **Rigging**

Un rig de personaje robusto y flexible es indispensable para poder llevar a cabo la correcta animación del personaje y que el espectador pueda conectar con la protagonista. Para llevar a cabo dicha tarea se tomará como punto de partida los cursos “Rigging in Maya” (2019) creados por el artista veterano en la industria Antony Ward, los cuales se encuentran disponibles de forma gratuita en su canal de YouTube “antCGI”.

Allí Antony Ward explica en profundidad el método que lleva usando hace años para crear sus rigs y enseña en detalle los fundamentos del rigging en maya y las diferentes técnicas y posibilidades haciendo una distinción entre aquellas más simples y básicas y aquellas más avanzadas y robustas.

### **Alcances de la producción**

La producción se subirá a YouTube para su visualización. Debido a los visores utilizados para ver videos 360° el aspect ratio será de 2:1 y la resolución a la cual se exportará el video final será 4096 x 2048 px (1080P) ya que la imagen se “proyectará” en un spherical map y el visor del espectador solo podrá ver una fracción del video y de exportarse a una resolución menor la porción vista por el espectador sería de menor calidad a la esperada.

Para poder subir el video a YouTube se utilizará el formato MP4, la profundidad de bits a utilizar será de 16 bits y el framerate en el cual la animación será realizada será 24 frames por segundo.

Resolución	4096 x 2048 px (1080P)
Aspect Ratio	Spherical Map 2:1
Formato	MP4
Profundidad de bits	16 bits
Framerate	24 fps
Plataforma	Youtube

## Guion literario

### EXT. GUARIDA HERMANOS - ATARDECER

Ambiente: sonido de cascada y pájaros

El sonido de unos arbustos sacudiéndose interrumpen la calma.

Una mujer se asoma de entre la maleza y mira a los escudos en el suelo.

THALAI

... así que aquí es donde estabas... Tiene sentido. La pequeña guarida de los tres hermanos.

Thalai se acerca a una roca con grabados en ella y comienza a recorrerla con la mano.

THALAI

El líder, el sabio y el espíritu. tres niños inseparables que guiarían el futuro de su tribu.

Thalai camina hacia unas espadas de madera que se encuentran en el suelo cerca de unas rocas, toma una y comienza a realizar golpes al aire.

THALAI

El líder era el mayor, grande como una montaña y capaz de doblegar a las más fieras criaturas solo con sus manos.

En un swing, la espada se rompe a la mitad.

THALAI

También tenía un gran sentido del humor y protegía siempre a los suyos.

Thalai camina hacia un árbol con una cavidad en su tronco y pone su mano en él.

THALAI

El sabio era el del medio, conocedor de la naturaleza y guardián de las tradiciones. Conocía todas las constelaciones y las leyendas detrás de ellas.

Thalai se gira y mira al cielo; comienza a oscurecer y aparecen las estrellas.

THALAI

Un día, cada uno de ellos tendría su propia constelación.

Thalai camina hacia los escudos y se sienta al lado mientras los mira.

THALAI

y el espíritu... el espíritu los admiraba mucho a ambos.

Thalai mira al cielo; una constelación titila en el cielo entre el resto de estrellas; Thalai sonríe.

THALAI

Los extraño mucho hermanos.

Thalai toca la tierra frente a los escudos, se levanta y se retira.

## Plan de producción

### Calendario de producción

Produccion Trailer Video 360	Cronograma de Actividades																																		
Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
Desarrollo de guion	■																																		
Desarrollo de storyboard		■																																	
Desarrollo de moodboard			■																																
Grabacion de voces y sonidos				■																															
Desarrollo de arte conceptual					■																														
Desarrollo de hoja de personaje y blueprint						■																													
Desarrollo de color script							■																												
Creacion del modelo del personaje								■																											
Creacion de modelos para el escenario									■																										
Texturizado										■																									
Desarrollo de rig para el personaje											■																								
Layout												■																							
Animacion													■																						
Desarrollo de iluminacion														■																					
Renderizado 3D															■																				
Montaje																																			
Montaje de musica, voces y sonido																																			
Correccion de color																																			
Renderizado de pieza final																																			
Revisiones	■	■	■	■				■				■				■			■				■			■			■			■			

### Propuesta de equipo

Para llevar a cabo la producción del tráiler en video 360° se necesitará de la contratación de un equipo de trabajo acorde con los requerimientos y plazos planteados en el calendario de producción.

- Director:
  - Supervisará el proyecto durante la duración de la producción, definirá los criterios de animación, escribirá el guion y desarrollará el Storyboard.
- Production designer:

Buscará las referencias estéticas y de iluminación, definirá el criterio artístico y de iluminación de la producción, y supervisará el desarrollo del arte conceptual y el color script.

- **Productor:**

Elaborará los contratos pertinentes al resto del equipo y los servicios a contratar, así como la gestión del presupuesto de la producción, la gestión de pagos y todo lo referente a la administración de la producción.

- **Pipeline supervisor:**

Diseñará el flujo de trabajo de la producción, gestionará formatos, métodos de entrega, etc.

- **Production coordinator/ assistant:**

Se encargará de reclutar a los artistas para el proyecto, de la entrega y recepción de contratos, seguimiento de artistas para el cumplimiento de deadlines, actualización del estado de la producción.

- **Grabación y mezcla de sonido:**

Grabará las voces necesarias y los efectos de sonido a utilizar.

- **Digital Artists:**

Realizarán el arte conceptual y el color script para la producción.

- **3D Modelers:**

Crearán el modelo del personaje principal, así como encargarse de la retopología del mismo y los assets que se usarán para crear el escenario.

- **Texturizador:**

Crearán las texturas y los mapas necesarios para cada objeto en la escena.

- **Rigger:**

Crearé el rig del personaje a animar y que disponga de los controladores específicos que sean necesarios para la producción.

- **Layout artists (animators):**

Realizarán el seteo de las escenas, creación, seteo y animación de cámaras. Creación del blocking del personaje en la escena y exportación del playblast.

- **Animators:**

Animaran al personaje.

- **Lighters:**

Realizará la iluminación de la escena.

- **Render wrangler:**

Gestionará los archivos de la granja de render.

- Film Editor:

Desarrollo del montaje final del video.

- Compositor:

Realizara la corrección de color y exportara el proyecto en calidad final.

### *Presupuesto*

El presupuesto tentativo presentado aquí toma como referencia los salarios mínimos que propone SICA-AMPA actualizados al mes de abril 2021, los cuales serán convertidos a dólar al valor oficial.

Asignacion	Cargo produccion	Cargo SICA_AMPA	Total Basico Semanal	Valor Dólar	Semanas Trabajadas	Cantidad
Drireccion	Director	Director de animacion	\$ 29.113,00	\$ 297,00	19	1
	Production designer	Director de arte	\$ 29.113,00	\$ 297,00	20	1
Produccion	Productor	Coordinador de produccion	\$ 29.113,00	\$ 297,00	18	1
	Pipeline Supervisor	Productor junior	\$ 14.557,00	\$ 148,51	18	1
	Production assistant	Asistente de produccion	\$ 12.499,00	\$ 127,51	18	1
Sonido	Grabacion y mezcla de sonido	Operador junior	\$ 14.410,00	\$ 147,01	2	1
Departamento de arte	Digital artist	Operador junior	\$ 13.969,00	\$ 142,51	4	2
Modelado	3D modeler	Modelador junior	\$ 14.410,00	\$ 147,01	4	2
Shading/ Texturas	Texturizador	Tecnico junior	\$ 12.499,00	\$ 127,51	4	2
Riggingseteos	Rigger	Tecnico junior	\$ 14.410,00	\$ 147,01	4	1
Layout	Layout Artist	Layout	\$ 14.704,00	\$ 150,01	2	2
Animacion 3D	Animador	Animador junior	\$ 14.410,00	\$ 147,01	4	3
Iluminacion y Render	Lighters	Operador junior	\$ 16.410,00	\$ 167,41	2	1
	Render wrangler	Operador junior	\$ 13.234,00	\$ 135,01	4	1
Composicion	Film editor	Operador medio	\$ 15.439,00	\$ 157,50	1	1
Edicion y postproduccion	Compositor	Colorista	\$ 14.704,00	\$ 150,01	1	1
Pesupuesto total			\$ 272.994,00	\$ 2.785,02	\$ 26.112,94	\$ 29.257,16

## Investigación

*Resumen (información histórica sobre el contexto, lugar, tema)*

La producción se lleva a cabo en un claro al borde de un acantilado, el mismo se encuentra rodeado por un bosque de árboles gigantescos y la caída de una cascada. Cerca de una roca en la que se encuentran grabadas constelaciones se encuentra un montículo de tierra, en uno de sus extremos y mirando hacia el acantilado hay dos escudos idénticos ornamentados con cuernos de cabras. Detrás del escudo hay dos grandes árboles que se encuentran paralelos el uno del otro, uno de ellos tiene una cavidad en su base donde parecen crecer varios tipos de hongos.

El bosque que rodea el claro toma inspiración de los bosques de la Patagonia andina, mayormente los bosques de alerces, así como el resto del paisaje también tomara inspiración de dicho lugar en su geografía.

Para la apariencia del personaje principal se tomará como punto de partida la raza fantástica “Goliath” presentada en los libros de reglas de *Dungeons and Dragons* y se modificará su estética para adecuarla a la geografía del escenario, se tomará así mismo, elementos de diferentes culturas tribales como la Maorí, Mapuche y la Escandinava Pagana del siglo IIX para poder crear una estética que represente mejor la cultura de la tribu a representar en el corto animado final.

### *Referencias*

Para la creación de este proyecto se tomará inspiración en un grupo de producciones animadas realizadas por Axis Studios para Riot Games bajo el nombre de Tales of Runeterra.

Así como el trabajo realizado por el estudio francés Fortiche para la serie de animación Arcane, también propiedad de Riot Games.

[https://www.youtube.com/watch?v=xPKN7MxS8TU&ab\\_channel=NetflixLatinoamérica](https://www.youtube.com/watch?v=xPKN7MxS8TU&ab_channel=NetflixLatinoamérica)



[Tales of Runeterra: Bilgewater | “Double-Double Cross” - YouTube](#)



[Tales of Runeterra: Freljord | “The Raid” - YouTube](#)



Así mismo se tomará como referencia dos producciones realizadas por Blizzard entertainment para su videojuego *Overwatch*, *Honor and Glory* y *The Last Bastion*.

[Overwatch Animated Short | “Honor and Glory” - YouTube](#)

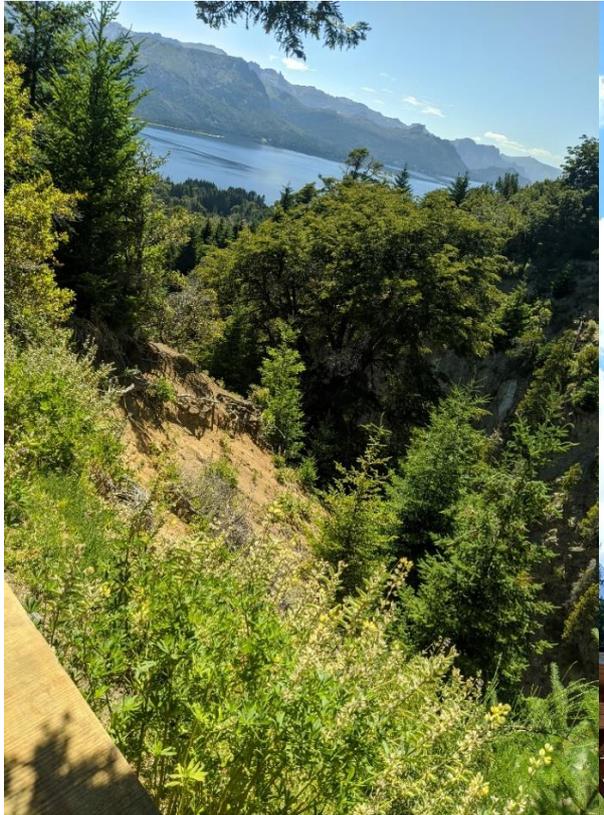


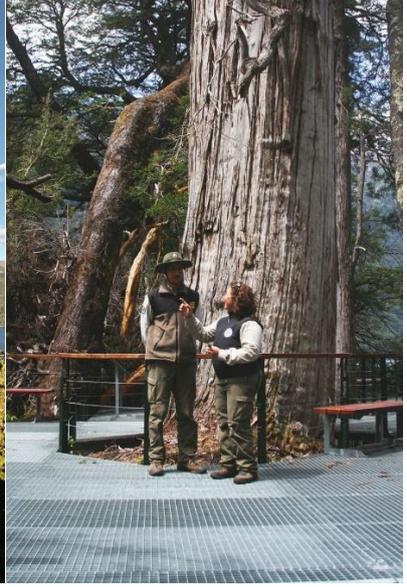
[Overwatch Animated Short | "The Last Bastion" - YouTube](#)



Para la creación del escenario se tomará inspiración de los paisajes cercanos a las localidades de Villa la Angostura, San Martín de los Andes y Villa Traful. Habiendo podido visitar la zona en repetidas ocasiones se pudieron tomar varias fotografías de referencia más concretas, aunque para elementos como (las cosas específicas a la flora) se tomaron imágenes de publicaciones pertinentes de la zona por parte de conservación y turismo.





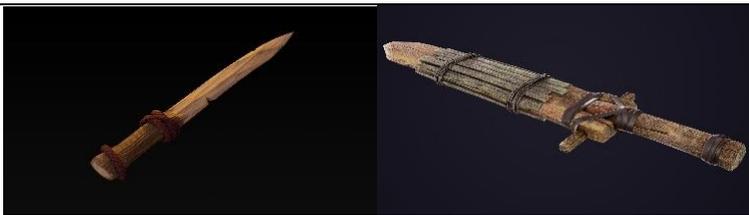


## Desglose de guion

### ESCENA 1 EXT. GUARIDA HERMANOS – ATARDECER [DECORADO]

<b>SINOPSIS:</b> Una mujer llega a un claro y comienza a contar la historia de tres hermanos de su tribu mientras visita la tumba de su hermano recordando su niñez.		<b>PÁGINA GUIÓN: 1</b> <b>PORCENTAJE PÁG: 2/2</b>
<b>REPARTO</b>	<b>ATREZZO</b>	<b>ESCENOGRAFÍA</b>
Principales: Thalai – Mujer gigante (2,15m) piel grisácea con marcas tribales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roca alargada con cara aplanada con grabados de constelaciones y un garabato de tres niños.</li> <li>• Espada de madera parcialmente rota.</li> <li>• Árbol gigantesco con una cavidad en la base de su tronco.</li> <li>• Escudos gemelos con cuernos de carnero en la parte alta.</li> </ul>	El claro se encuentra al borde de un acantilado, rodeado por un bosque de árboles gigantescos y grandes rocas cercanas al acantilado. Una cascada se encuentra en uno de sus laterales. Desde el acantilado se ve un valle que da a un lago.
<b>SONIDO</b>	<b>VESTUARIO/MAQUILLAJE/PELUQUERÍA</b>	<b>ANIMALES/VEHÍCULOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murmuro de una cascada.</li> <li>• Trinar de pájaros.</li> <li>• Hojas moviéndose en el viento.</li> </ul>	<p><b>Thalai.</b></p> <p><u>Vestuario:</u> Faja de cuero, camión sin mangas con bordados tribales, botas de pieles, brazalete con runas.</p> <p><u>Maquillaje:</u> marcas tribales angulares, puntura facial para acentuar los ojos.</p> <p><u>Peluquería:</u> Pelo amarrado en una trenza cosida con dos mechones que caen sobre el rostro.</p>	N/A
<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>		
Cambio de iluminación atardecer a noche.		
<b>PERSONAL TÉCNICO/ MATERIAL TÉCNICO</b>		
N/A		
<b>VARIOS PRODUCCIÓN</b>		
Tener en cuenta que la espada debe romperse durante la animación.		
Tener en cuenta la animación del paso del tiempo de atardecer a noche.		

## Referencias visuales

Elementos de desglose		Imágenes de criterio artístico	
Reparto	Thalai		
Atrezzo	Roca alargada con cara aplanada con grabados de constelaciones y un garabato de tres niños.		
	Espada de madera parcialmente rota.		
	Árbol gigantesco con una cavidad en la base de su tronco.		

Escudos gemelos con cuernos de carnero en la parte alta.



Arboles



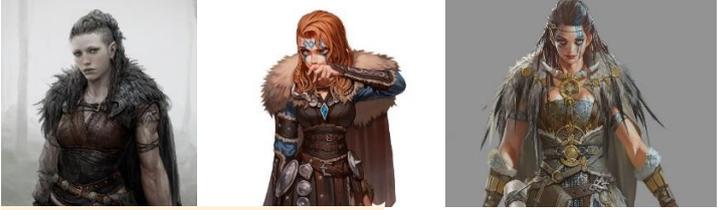
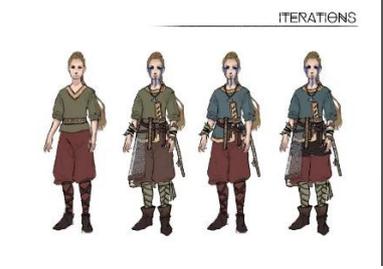
Escenografía

Rocas

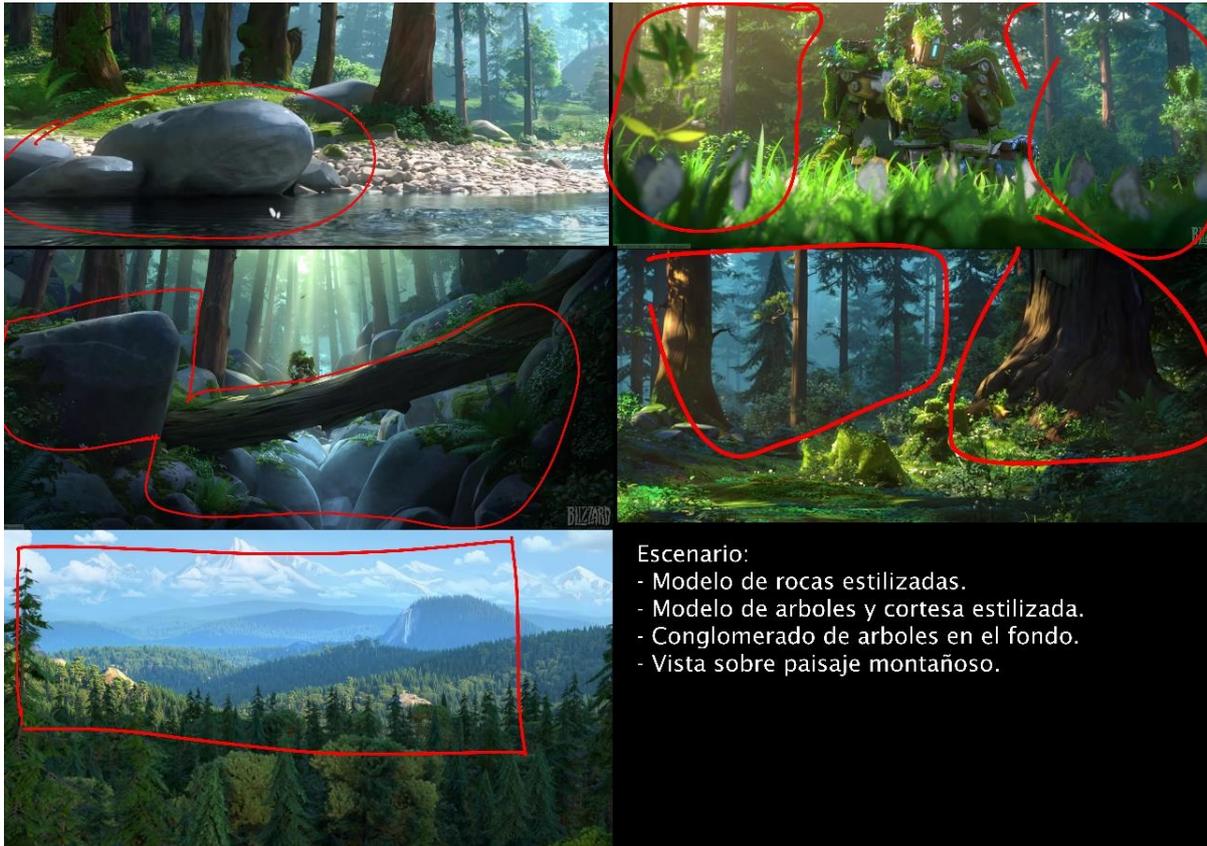


Acantilado



		 
<p>Vestuario</p>	<p>Faja de cuero</p> <p>Camisón sin mangas con bordados tribales</p>	   
	<p>Botas de pieles</p>	
	<p>Brazalete con runas</p>	
<p>Maquillaje</p>	<p>Marcas tribales angulares y pintura facial para acentuar los ojos</p>	
<p>Peluquería</p>	<p>Pelo amarrado en una tranza cosida con dos mechones que caen sobre el rostro</p>	

## Desarrollo de criterio





**Estilo:**

- Modelos estilizados con proporciones cercanas al realismo.
- Ejemplo de expresiones sobre rostro angular.
- Escala del personaje en relacion a una persona normal.
- Ejemplo de modelo femenino.

## Arte Conceptual





## Página de personaje



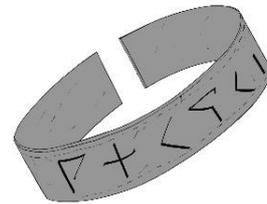
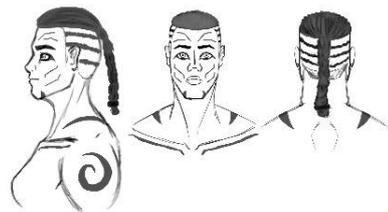
**Thalai Katho-Olavi**  
**La guerrera**

**Historia:** Hermana menor de tres, regresa al lugar donde se crió de pequeña para visitar la tumba de su hermano mayor, obligándose a afrontar un evento traumático que decidió olvidar.

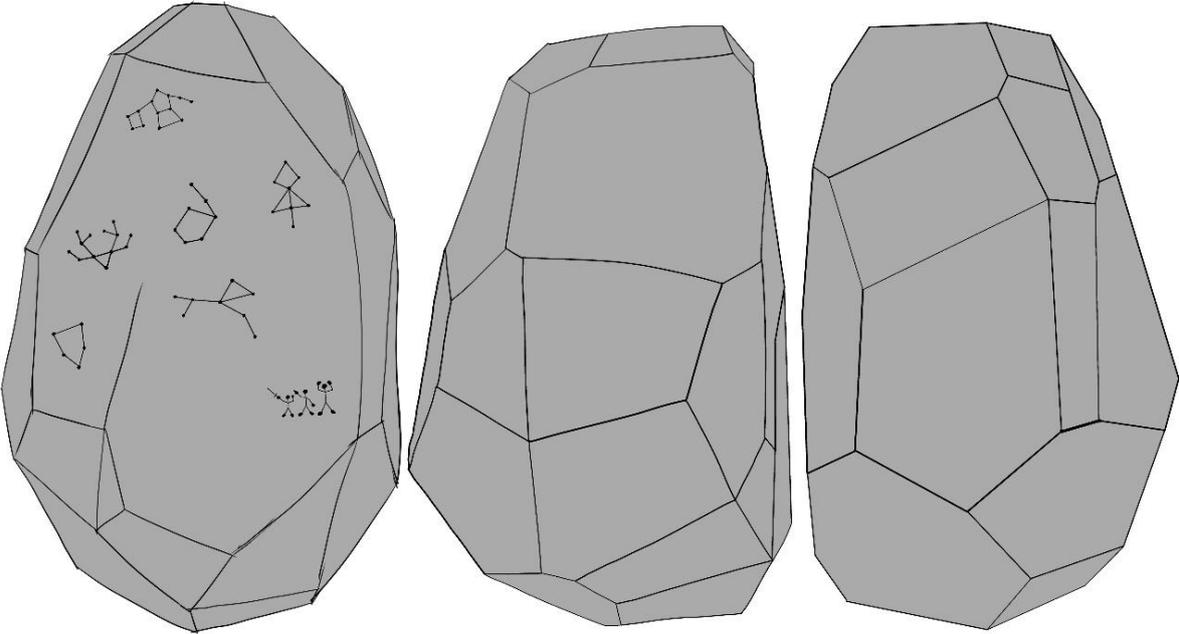
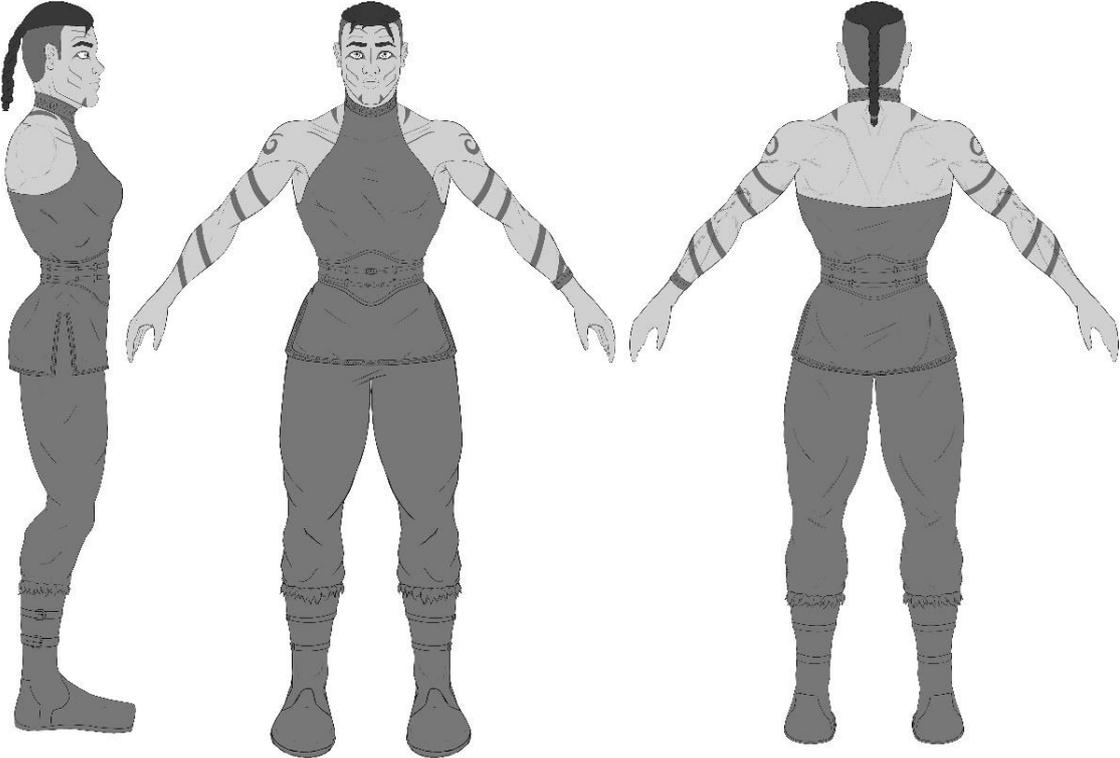
**Personalidad:** Abierta, expresiva, amable y energética, suele decaer en periodos cortos de melancolía y tristeza.

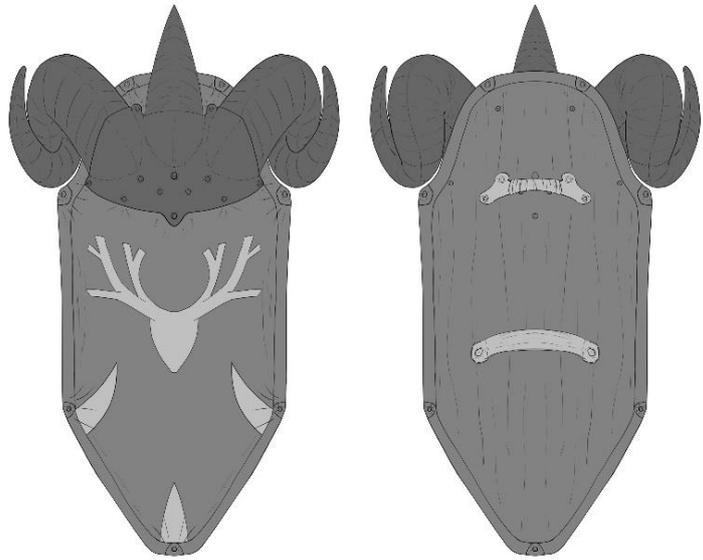
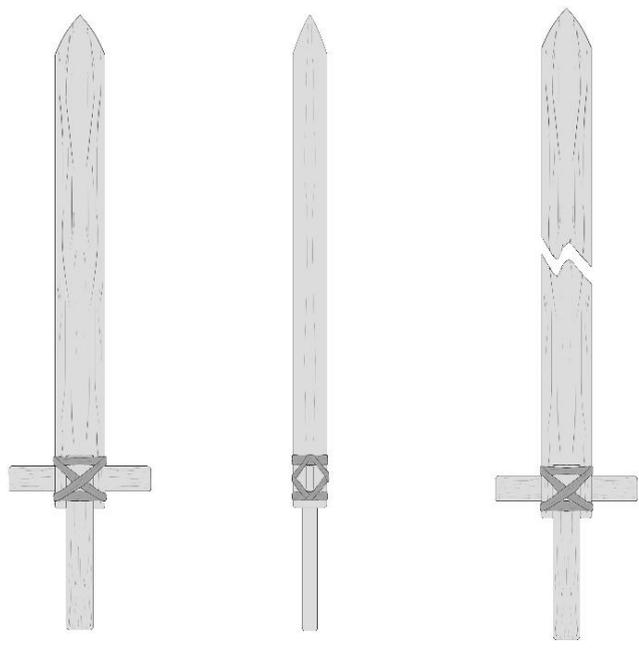
**Propósito:** Hacerle frente a la pérdida para y juntar fuerzas para ir a buscar a su otro hermano.

**Rango Emocional:** Energética a triste/melancólica.



# Blueprints

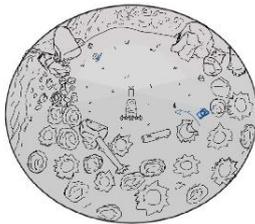




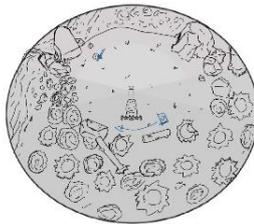
## Pruebas de expresión



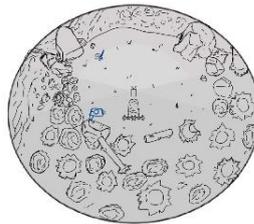
## Storyboard



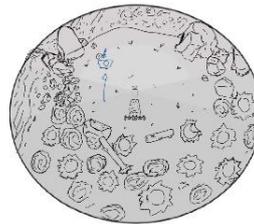
- Un sonido de vegetación moviéndose se escucha detrás de la cámara.  
- Thalai entra en escena asomándose desde detrás del árbol y dice su primera línea de diálogo.  
- Avanza hasta encontrarse dentro del claro antes de continuar hablando



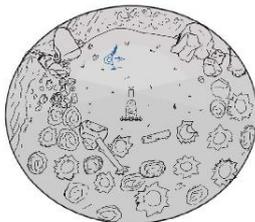
- Thalai comienza a caminar hacia la roca con los grabados.  
- Al pasar detrás de los escudos los mira de reojo.



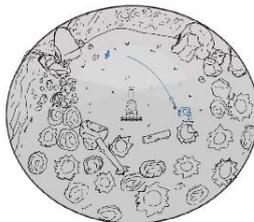
- Thalai recorre los grabados en la roca con su mano mientras habla.  
- Al terminar vuelve a mirar los escudos.



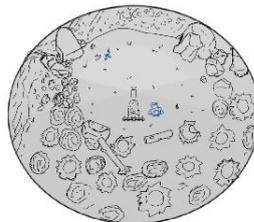
- Thalai ve las espadas en el suelo y tras una mirada de momentánea emoción trota hacia ellas.



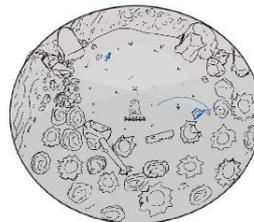
- Thalai comienza a atacar el aire mientras habla.  
- La espada se rompe luego de su primer diálogo. Thalai hace una pausa y luego aguanta una risa antes de seguir hablando.



- Thalai comienza a caminar hacia un árbol con una cavidad.  
- Lo mira detenidamente mientras habla coloca su mano sobre el tronco.  
- Se gira a mirar el cielo y gesticula un arco con la otra mano mientras habla.



- Thalai vuelve a mirar hacia los escudos y se sienta a su lado.  
- Dice la primera línea de diálogo mientras mira los escudos, hace una pausa y mira hacia la tierra antes de terminar de hablar.  
- Mira hacia las estrellas en el cielo, sonríe.

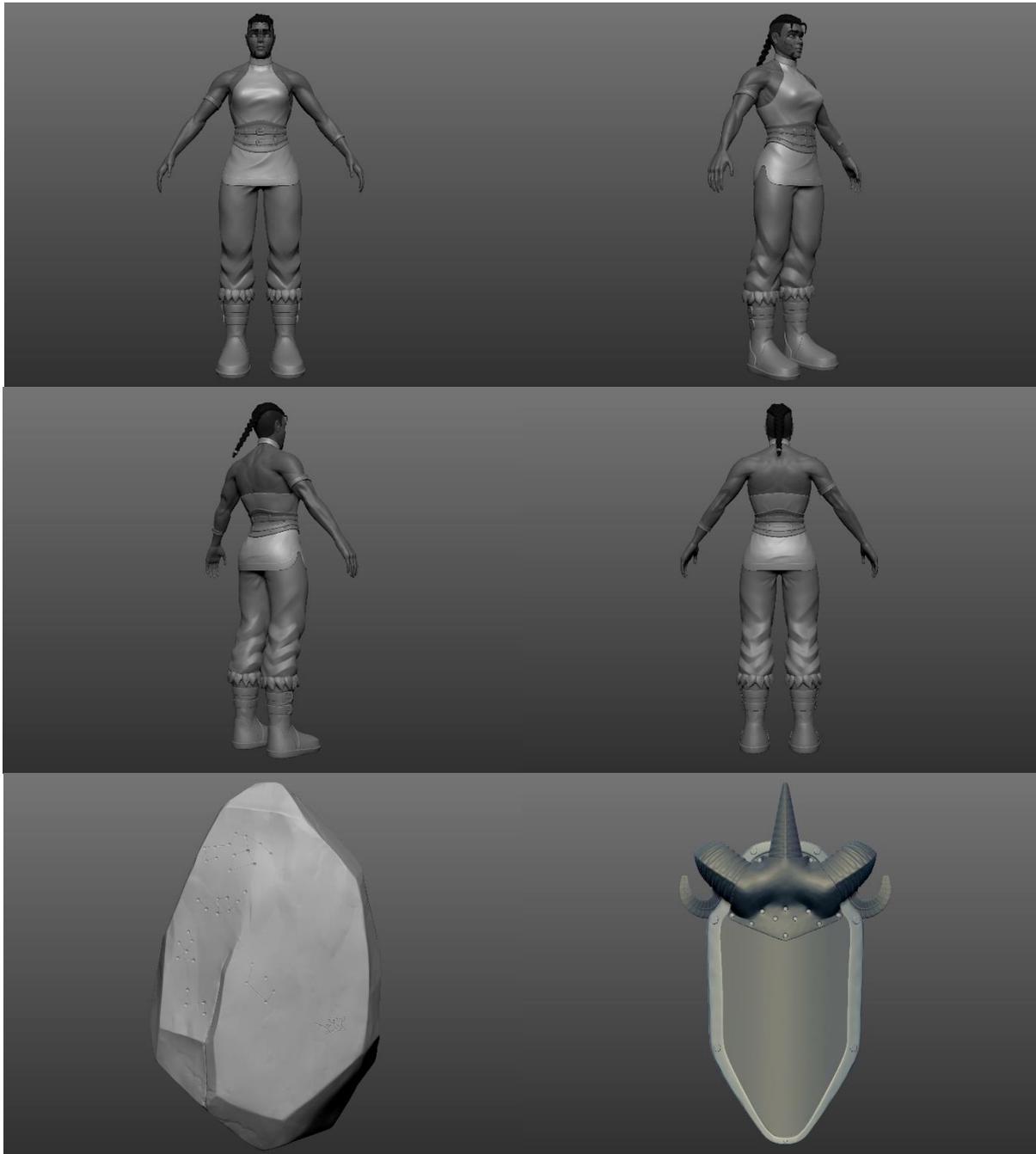


- Thalai mira de reojo a los escudos y dice su última línea.  
- Toca la tierra frente a los escudos y se pone de pie.  
- Comienza a caminar hacia donde vino y antes de salir de escena vuelve a mirar hacia al cielo.

## Objetos, personajes y escenarios desarrollados en 3D

### *Modelado 3D*

Los modelos fueron realizados utilizando Zbrush, Maya para el modelado del personaje y de los assets, también se utilizó el programa Speedtree en su versión cinema para realizar los modelos de árboles que fueran fieles al estilo buscado y a la vegetación en la que se toma inspiración.

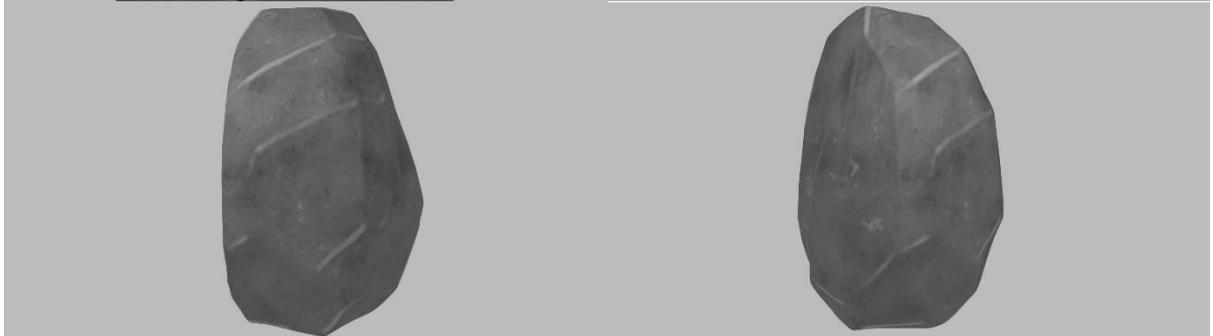




*Materiales y texturizado*

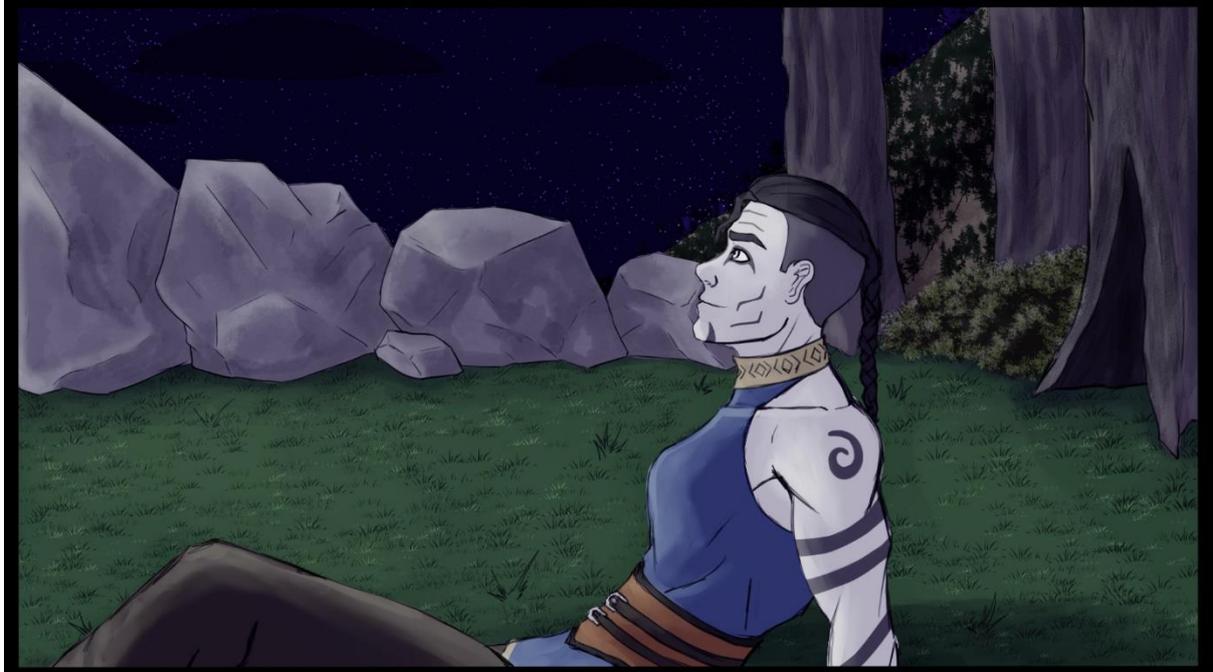
Las texturas del personaje y los assets fueron realizadas en Substance Painter y las texturas de madera del escudo y de la corteza del árbol fueron realizadas en Substance Designer.





## Color Script

La acción se lleva a cabo durante los últimos momentos del atardecer, tiñendo el escenario de colores cálidos con una gama de azules y violetas a la espera en las zonas más altas del cielo y los primeros momentos de la noche donde la oscuridad todavía no es absoluta pero las estrellas se pueden observar en el cielo y la luz de la luna en un cielo despejado permite una iluminación pareja y suave en toda la escena.



## **Planificación de tomas**

La planificación se llevó a cabo utilizando miniaturas para ejemplificar mejor la posición del personaje respecto al escenario en el que se encuentra y el aspecto de este último desde el punto de vista de la cámara, sumado a grabaciones propias donde se interpreta el corto entero buscando disponer de una referencia audiovisual del movimiento y el timing de las acciones.

El mismo se encuentra cargado en YouTube en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/XqpxdSrEkBo>

El proyecto final se encuentra subido a YouTube en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/FrDCO7V8umw>

## **Bibliografía**

*Pilares de la imagen* (2020) Material de cátedra de la materia Principios de la iluminación en 3D. Universidad Empresarial Siglo 21, Argentina.

RINALDI, M. (2018). *Estética de la Luz*. Buenos Aires, AR: ARS LUX.

THISDELL, B. (6 de marzo de 2018). *How to tell a story in 360 degrees* [Archivo de Vídeo].

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KHfTT5nG0uY>

WILLIAMS, R. (2001). *El kit de supervivencia del animador*. Ed.: Faber and Faber

WARD, A. (2019). Rigging in Autodesk Maya Series [Archivo de Vídeo].

Youtube. [https://www.youtube.com/c/Antcgi/playlists?view=50&sort=dd&shelf\\_id=6](https://www.youtube.com/c/Antcgi/playlists?view=50&sort=dd&shelf_id=6)