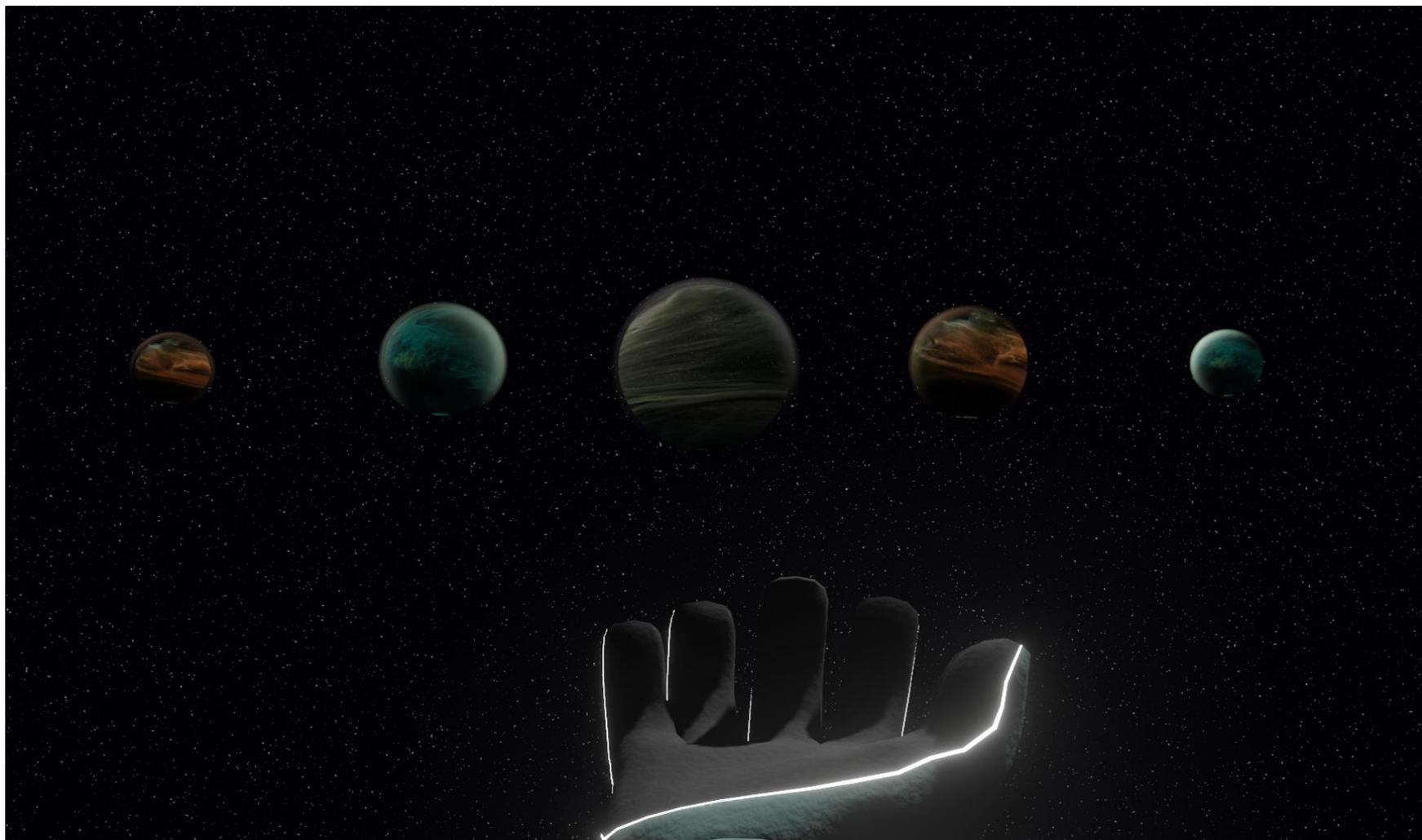


Pilgrim



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

## CONTENIDO

Pre-producción:	3
Planificación del equipo y las tareas:	3
Planificación	4
Organización de ideas del storyboard	5
Guión técnico	6
Referencias planetas:	18
Referencia de cometa	22
Referencia de Edificios y ciudad	23
Referencia personaje:	24
Producción:	25
Modelado:	25
Animación:	28
Texturizado e iluminación:	34
Post Producción:	37
Problemas	39
Continuación del proyecto	39
Webgrafía:	42

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

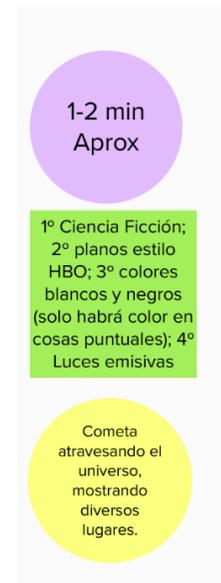
# PRE-PRODUCCIÓN:

## PLANIFICACIÓN DEL EQUIPO Y LAS TAREAS:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DEA\\_coGS9W5q3826CdrkpiLdk9hS3cF2XAlSwTnT1vc/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DEA_coGS9W5q3826CdrkpiLdk9hS3cF2XAlSwTnT1vc/edit?usp=sharing)

La lluvia de ideas a raíz de ver muchísimas intros de varias series, así como de anuncios y otros cortos de presentación en 3D (como referencia). Viendo que en el estilo coincidimos, hemos ido enlazando varias ideas para que el estilo que nos gustaba estuviese más presente en la intro. Terminando así eligiendo un estilo de sci-fi.

Para ello se ha generado un Moodboard, con intención de hacer una lluvia de ideas e ir encauzando un poco más qué es lo que queríamos. Teniendo presente una duración de 80 a 110 segundos.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

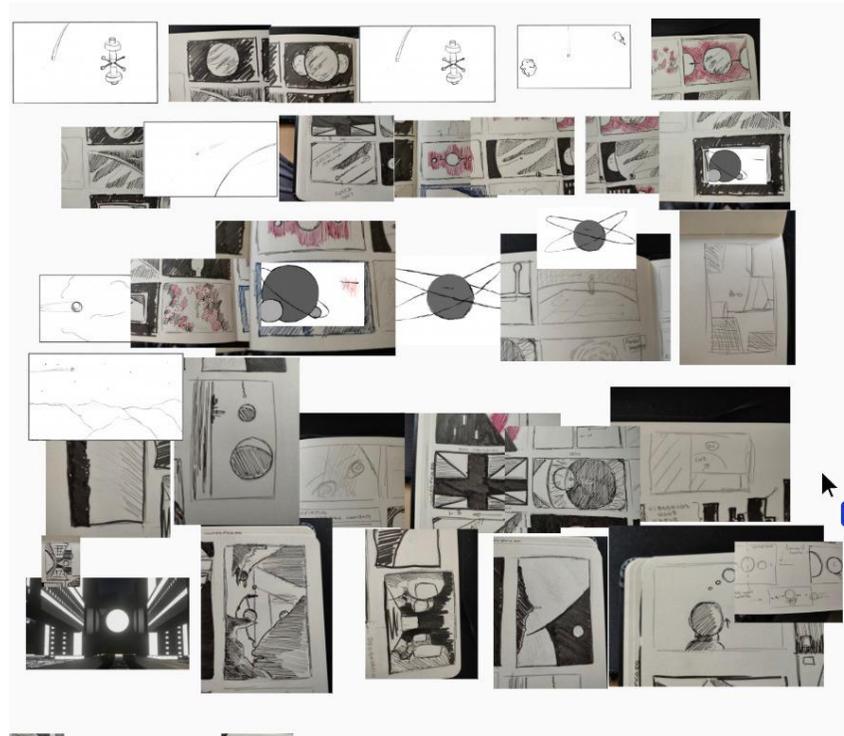


## ORGANIZACIÓN DE IDEAS DEL STORYBOARD

Para la organización del story, nos lo dividimos en 3 estilos o temas. Nebulosas, Espacio y la Tierra. Cada uno se encargaría de dibujar unas viñetas para así luego comentar cómo podría ir la intro.

En este caso se volvió a usar la herramienta mural, donde subimos todos los archivos y se fue creando la historia con las viñetas que teníamos.

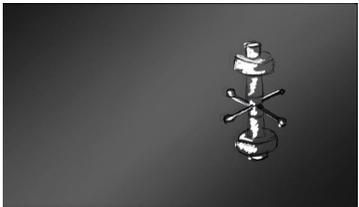
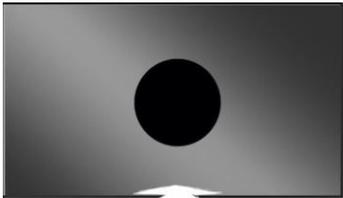
<https://app.mural.co/invitation/mural/tecnicasdecreatividad1860/1586799657993?sender=sararc34978&key=4329d488-e127-4c58-9417-e4dbdd1927df>



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

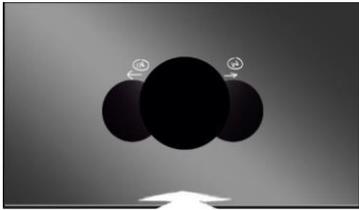
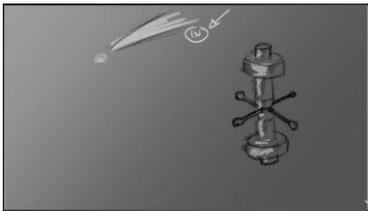
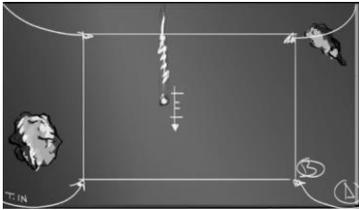
Proyectos II Animación

GUIÓN TÉCNICO

SEC	PL	Cam	BG	ACTION AND FX	TIME	DIALOG/ AUDIO	Tipo*	PHOTO	Asigna ción
1	1		Espacio Exterior	Se muestra un plano general del espacio vacío.  El satélite se mueve un poco.  Cam. Estática	2" 12f	Comienza a sonar la música	3d		Nacho
2	1			Planeta en el centro de la escena	3"	"	3D		Javi

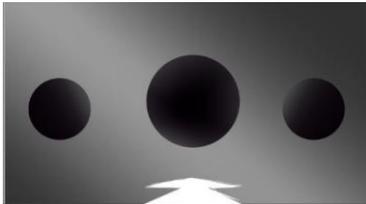
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

2	cont			Salen dos planetas nuevos desde los laterales del planeta del centro	2"	"	3D		Javi
3	1			Plano general. Aparece un cometa en escena.	2"	"	Mixta		Nacho
3	2			Plano cenital. Con un travelling in girando la cam. Cometa viéndose entre asteroides.	3" 15f	"	Mixta		Javi

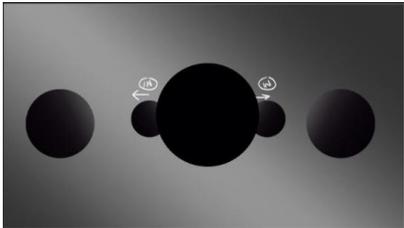
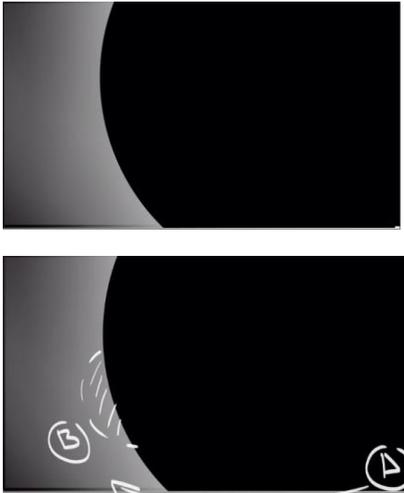
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

4	1			Plano general. Planeta en el centro de la escena. Dolly cam. Centro muy suave. Los 2ºs planetas ya están en órbita.	1"20f	la música sube de tono	3d		Javi
4	2			El cometa pasa al lado de estos planetas.	2"	"	Mixta		Javi
5	1	Espacio exterior	Primer plano de un brazo robótico. Travelling de la cam <a href="https://twitter.com/ArtFromRachel/status/1242867070645276678?s=20">https://twitter.com/ArtFromRachel/status/1242867070645276678?s=20</a> (brazo robótico extendiéndose al cometa)	2" 23f	"	3D		Sara	

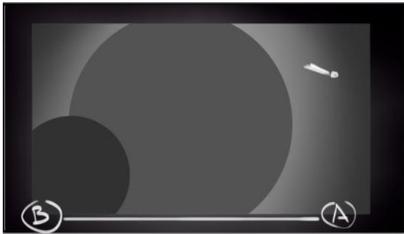
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

6	1			Plano general. Aparecen dos nuevos planetas del planeta central.	2"12f	"	3D		Javi
6	2			Primer plano del planeta. Travelling de cámara lento. Aparece un nuevo planeta que estaba escondido tras el planeta principal.	3"20f	Música baja el volumen	3D		Javi

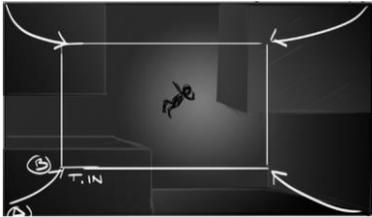
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

7	1		Int. Nave	Plano general desde una ventana. Planetas en escena, al fondo el cometa. Travelling A-B	3"	La música para por completo	Mixta		Javi
8	1		Espacio ext. Nebulosa	Plano medio. Cometa entrando a la nebulosa.	2"15f		2d		sara
8	2		"	Plano cenital. Cometa atravesando la nebulosa.	3"12f		2d		sara

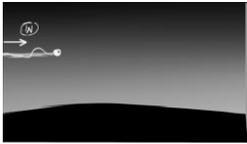
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

9	1		Int. Nave	<p>Cam Plano medio largo del personaje mirando la ventana observando el espacio. - El cometa ha desaparecido-</p> <p>Travelling de la cam. lento</p>	3"		3d		Javi
10	1		Espacio Exterior	<p>Plano general.</p> <p>Cam. fija en A. Comienza a hacer un travelling out a B</p> <p>Los anillos y el cometa se mueven lentamente.</p> <p>(Tutorial de planeta fx en el doc para el planeta central)</p>	8"		Mixta		Javi
<b>10</b>	2		"	<p>Plano general.</p> <p>Personaje en el centro de la escena flotando.</p> <p>El personaje se mueve un poco.</p> <p>T.In lento con una rotación de cámara.</p>	4"		3d		Javi

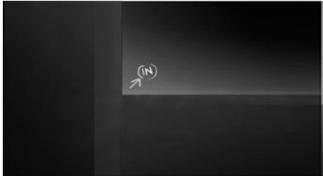
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

11	1		Superficie terrestre/ Ext. Ladera	Plano general. Cam. Fija No hay nada en la escena se ve la silueta del suelo. Aparece un cometa en la escena.	2"		2d		Nacho
11	Cont		"	"	3"		Mixta		Nacho
12	1		Sup. Terrestre/ Ext. Océano	Plano general del océano con un barco. El barco se mueve con el cometa. Cam fija	3"12f		3d		Sara

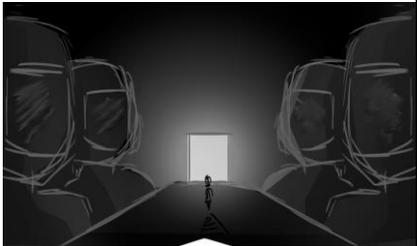
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

13	1		Superficie Terrestre/ Ext. Ciudad	Primer Plano de una cara. Cámara Fija. Los ojos del personaje se mueven un poco - La mirada sigue al cometa que se refleja en el cristal del casco.	4"		3d personaje 2D cometa		
13	2		"	Plano contrapicado de unos edificios. Travelling in. (" Nos acercamos al cielo")	2"		3d		Nacho
13	3		"	Primerísimo primer plano del ojo mirando al cometa. Cam. Fija	2"14f		3d ojo 2d cometa		sara
13	4		"	Plano general de los edificios. El cielo a oscuras y aparece la luz tras de ellos. Cam mirando al edificio en 45º. Pan hacia abajo mientras la luz va saliendo.	3"		3d		Nacho

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

13	5		“	Plano general de la ciudad/unos edificios del mundo/  Un planeta en el centro de unos edificios ilumina el resto.  T.In suave de la cam.	3”		3d		Nacho
14	1		Int. Cueva	Plano general de la cueva, mostrando en primer plano unas rocas del lugar.  Un personaje al fondo de la cueva saliendo/adentrándose en esta.  FX Parallax	4”		-		
15	1		Int. Entorno desconocido	P. Gen.  T.In de la cam  Personaje en el centro de la escena. Andando hacia el fondo	3” 15f		3d		Anim. Nacho

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

16	1		Sup.Ter restre/ Ext Ladera 2	Gran plano general. Travelling suave alrededor del personaje manteniendo el encuadre de los planetas	2"15f		2d 3d planetas		Nacho/ sara
16	2		"	Plano medio A) cam 45º mostrando la espalda del personaje. Paneo de cam.	3"		3d		Nacho/ Sara
16	"		"	B) Se ve al personaje mirando los planetas			3d		"
16	3		"	Primer Plano de la mano. Estirándose con intención de coger algún planeta. Fx Parallax mano up	3"		3d		"

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

16	3b		“	Aparece el título de la serie	5”		3d		“
----	----	--	---	-------------------------------	----	--	----	---	---

\*Algunas secuencias ma. han sido transformadas a mb. (en especial las que portan personajes)

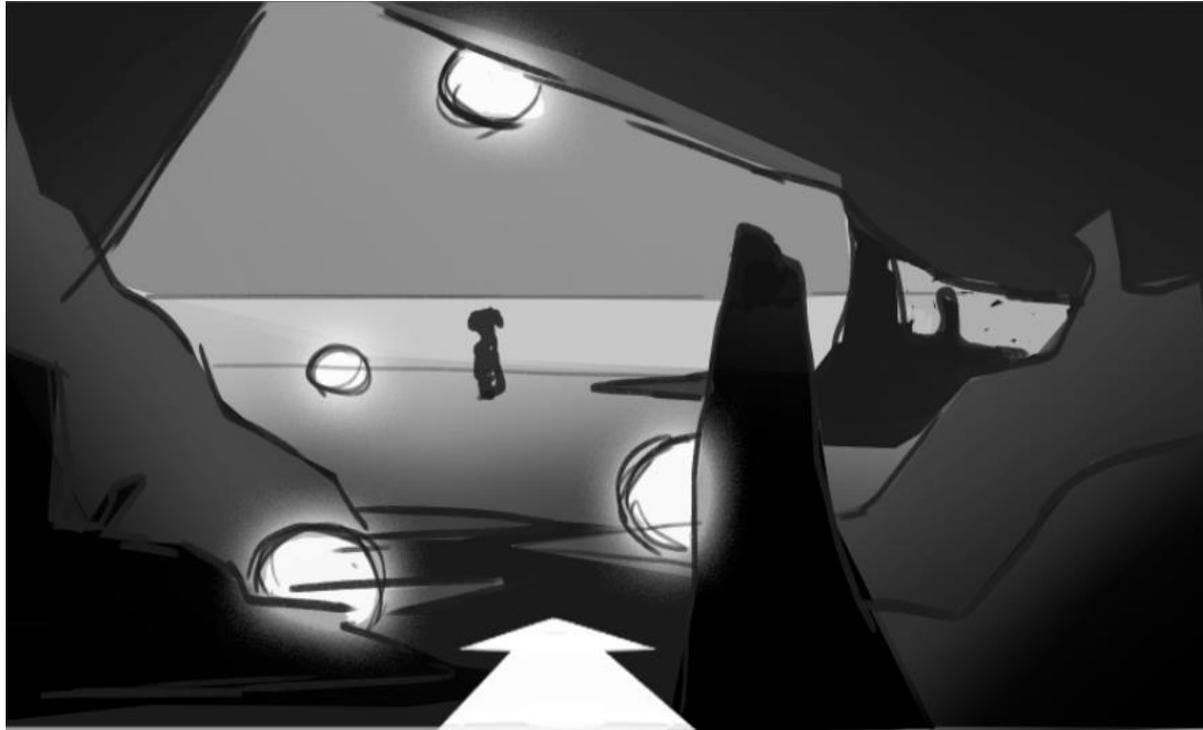
\*Los textos serán en 2d



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

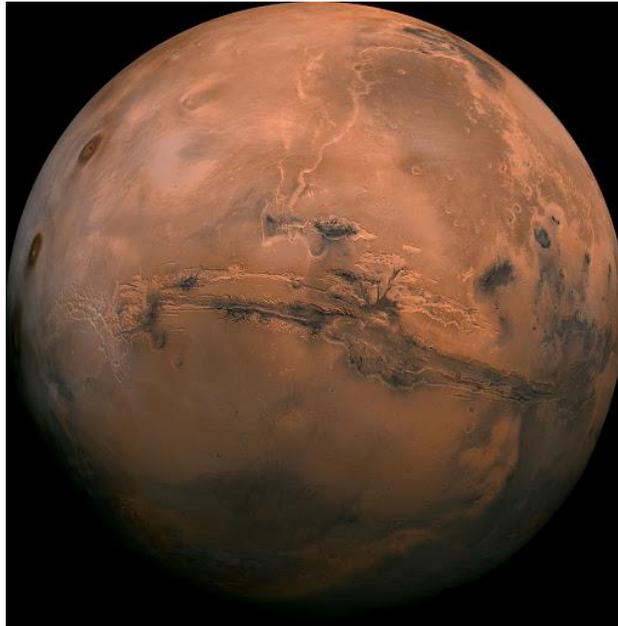
Durante el apartado de preproducción, nos dimos cuenta de que había secuencias que por muy interesantes que fuesen, había que descartar alguna de ellas por tiempo y por recursos o bien por narrativa porque no se entendían muy bien, este fue el caso de la secuencia 14-plano 1 donde poníamos una cueva como escenario, que fue eliminada por completo del proyecto.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

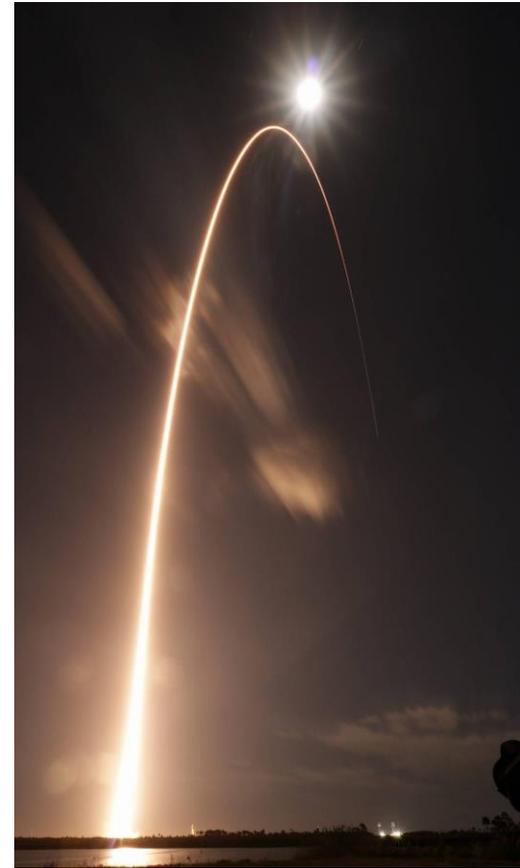
Proyectos II Animación

REFERENCIAS PLANETAS:



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación



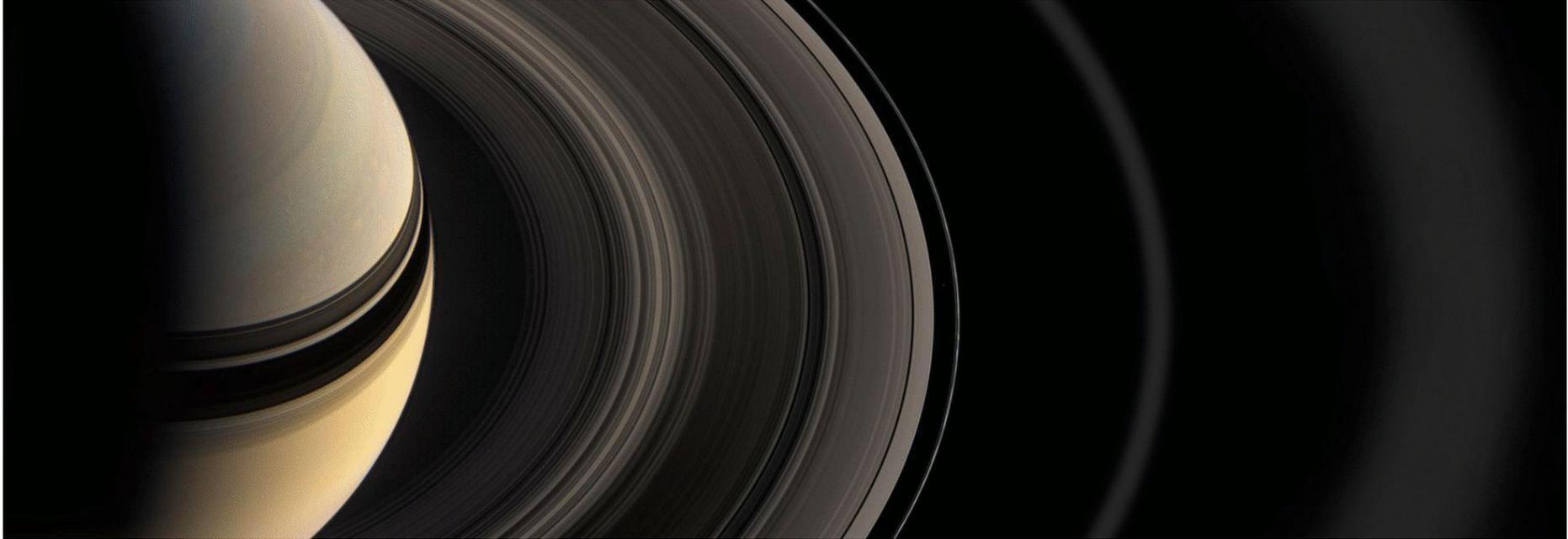
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

REFERENCIA DE COMETA



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

REFERENCIA DE EDIFICIOS Y CIUDAD



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

REFERENCIA PERSONAJE:



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

## PRODUCCIÓN:

El proceso de la producción se compone de varios apartados, pero en esta ocasión nos vamos a centrar más en el apartado de la animación y en el del texturizado y la iluminación.

## MODELADO:

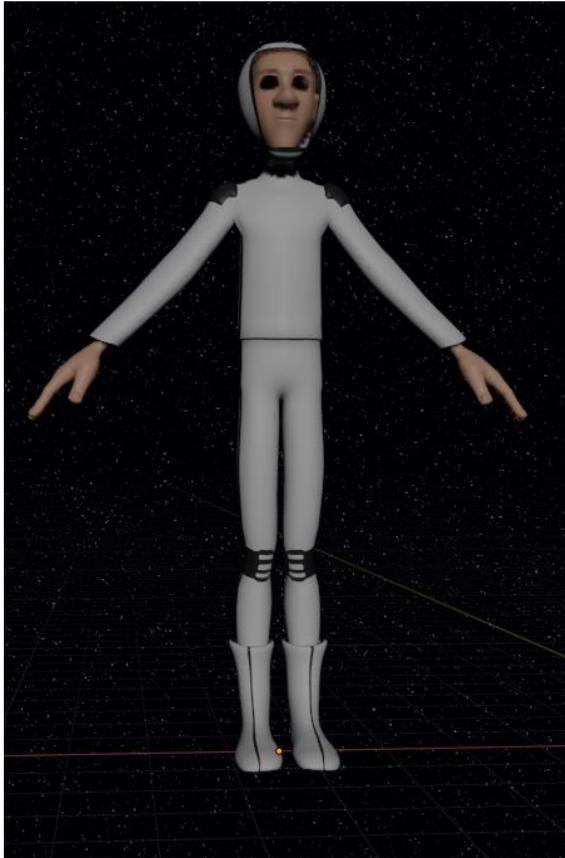
Al no contar con mucho tiempo para realizar algunas tareas por nuestra cuenta, hemos optado la opción de descargar modelos en internet para acelerar nuestros avances en el proyecto (con el permiso de nuestros tutores). Un ejemplo es el satélite y el barco, los cuales son modelos gratis encontrados en internet.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

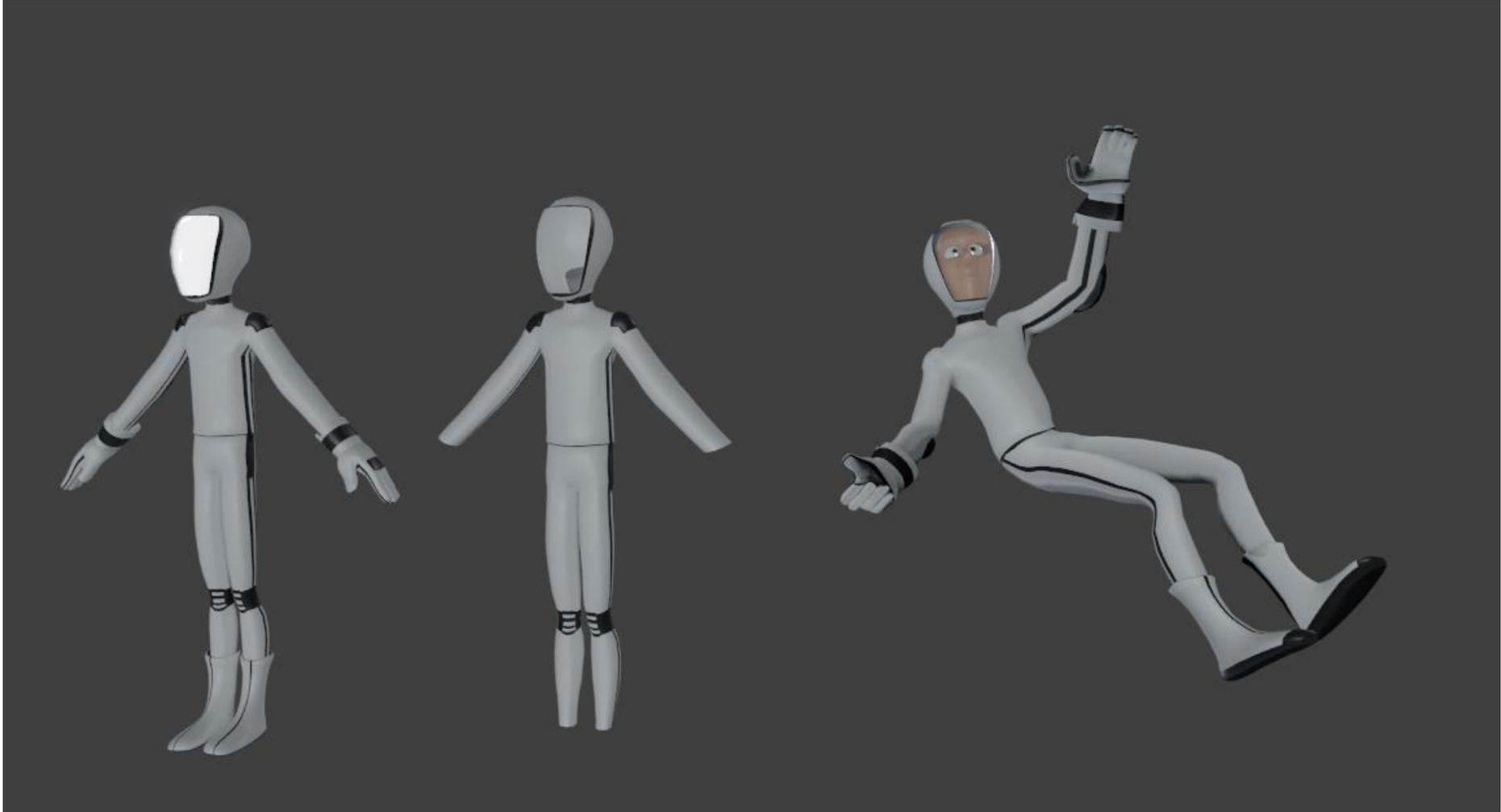
Proyectos II Animación

Tras la búsqueda de las referencias del traje espacial, se llegó a modelar un traje específico para Malcom.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

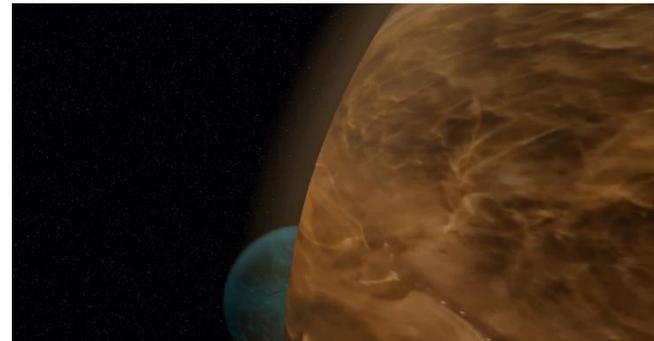
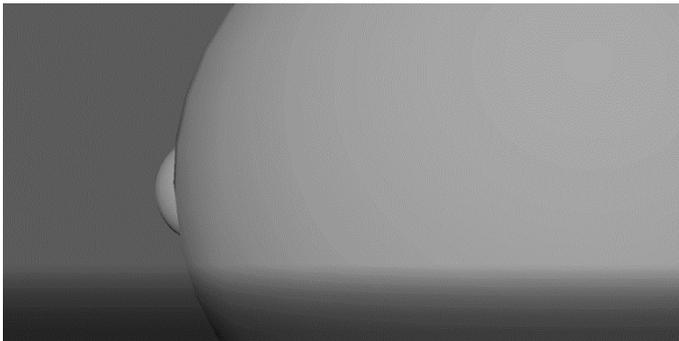
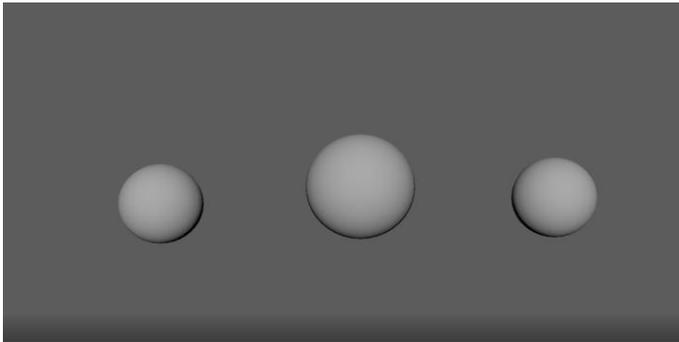
Proyectos II Animación

## ANIMACIÓN:

Se ha buscado referencias de planetas reales para realizar las secuencias en el espacio.

Fue un proceso tedioso al no contar con videos y material fiable, ya que el comportamiento de un planeta que queríamos para las secuencias eran rápidos mientras que en la vida real se mueven de una manera distinta.

Asique tuvimos que informarnos y hacer investigaciones de cómo imitar su comportamiento, además de buscar consejos en cada sesión de feedback.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

Por parte de la animación del cometa, se ha seguido un tutorial donde explican el fx de Saber con lo que se ha conseguido que la cola del cometa pareciese más realista, este cometa se ha hecho en After Effects y se ha implementado a un video de una “nebulosa”. Se decidió hacer el montaje así por el tema de optimizar recursos ya que si se trabajaba todo en una misma escena de After éste no soportaba todos los archivos que contenía.



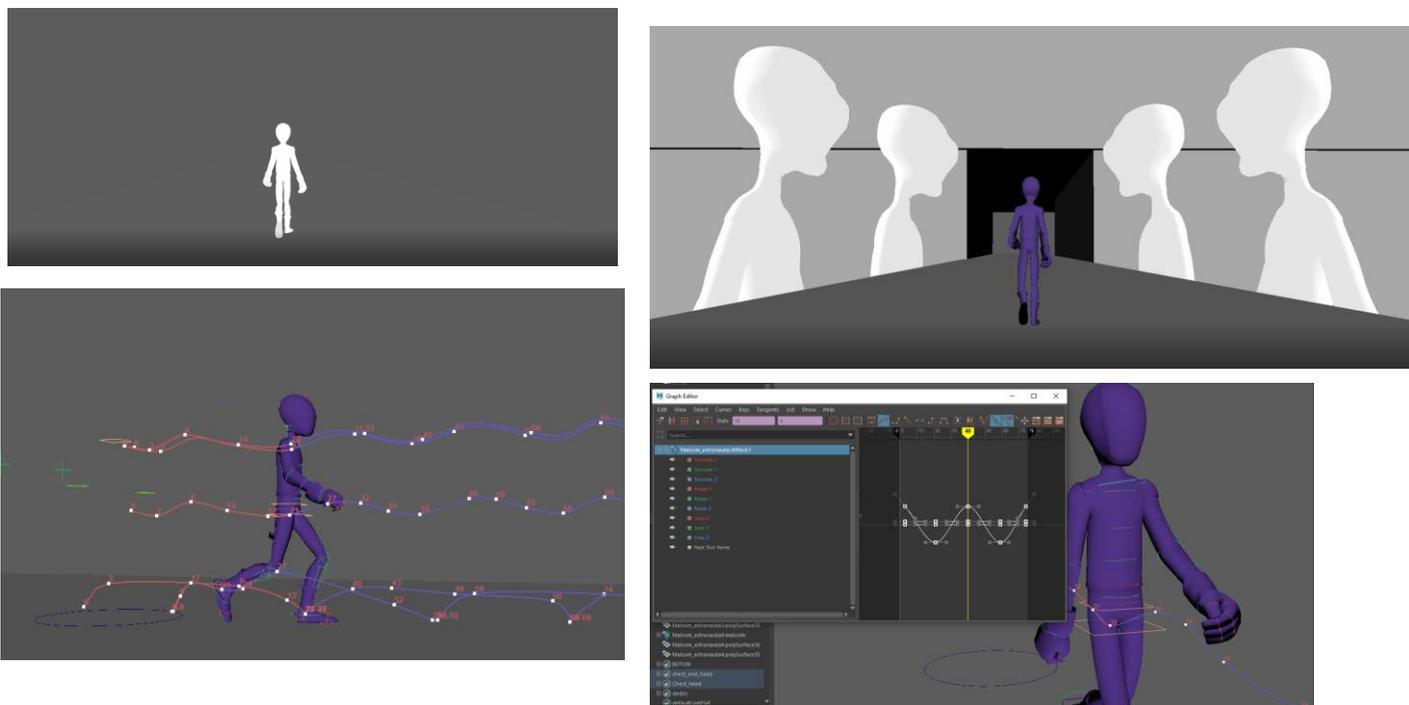
Otra de las cosas que también tienen animación son las letras que aparecerán durante la intro, esta letra tiene unos fx de resplandor, así como Slider estas letras juegan con la entrada y con la salida por lo que la opacidad juega un papel importante, así como el acabado digital que se les ha dado. Estas letras se han sacado de Motion Factory una extensión de After, que se comentó en clase, para obtenerlo y poder trabajar bien con este lo que se ha hecho ha sido meterse hasta dentro de la composición de ese motion y se ha cogido y luego se ha modificado a gusto de la composición.

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

En caso de las secuencias de animación del personaje como la secuencia 15 plano 1. Este proceso pasó por varias fases hasta llegar a la versión final. Empezando con una referencia con la que nos basamos para crear el ciclo de andado. Utilizamos varias herramientas para crear la animación, como el tween machine, graph editor o el motion trail.

También contamos con la ayuda de los feedbacks en las sesiones de clase, donde nos daban las correcciones e indicaciones para mejorar las animaciones.



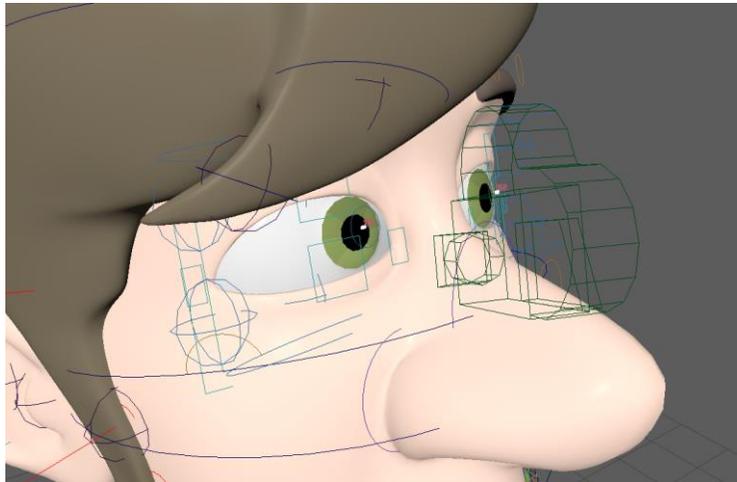
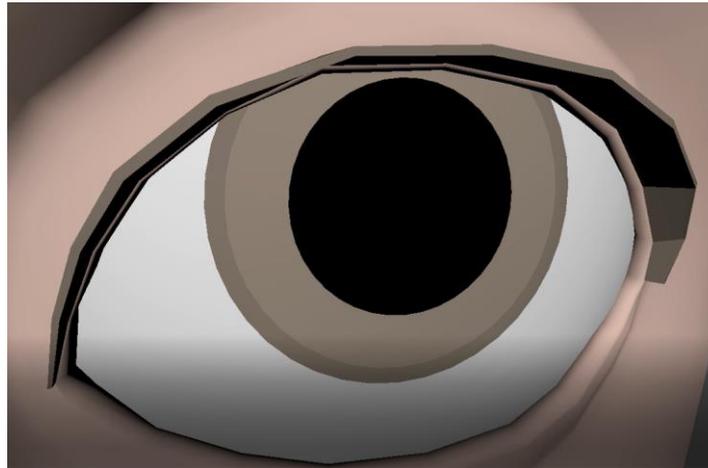
Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

También tuvimos que realizar algunas animaciones faciales, como varias secuencias donde animábamos los ojos del personaje.

Siguiendo el mismo proceso que con las demás animaciones y pasando por varias etapas.

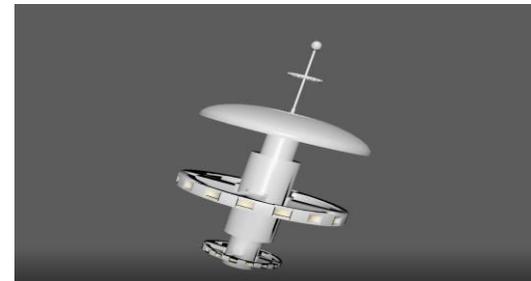
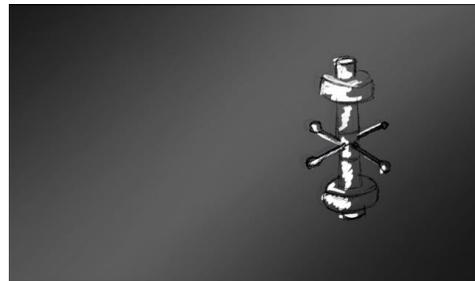
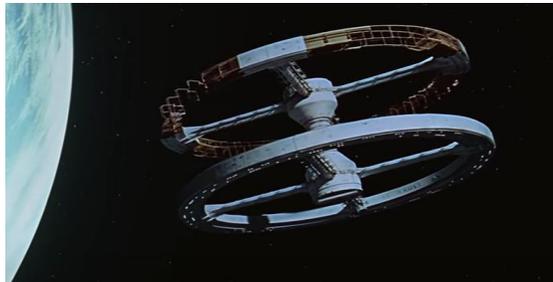
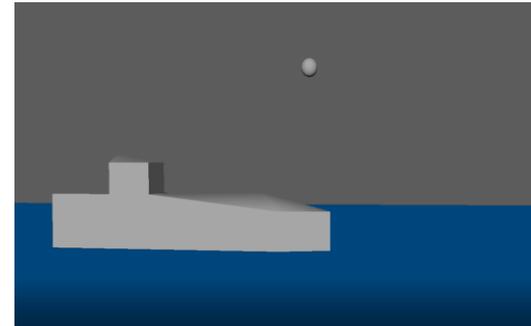
Fue un proceso complicado ya que tuvimos que visualizar varias referencias para entender cómo es el movimiento para poder representarlo bien en la escena. A parte de que en el ojo se debía ver el reflejo del cometa por lo que debíamos planear cómo se iba a mover la pupila y que curva iba a realizar en los 100 frames que duraba la secuencia.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

También se tuvieron en cuenta animaciones pequeñas, pero con gran importancia en el trabajo, como es el caso del barco en la secuencia 12 plano 1. O la secuencia 1 plano 1 y secuencia 3 plano 1, donde aparece el satélite. Las cuales se buscaron referencias en videos de Youtube para recrear el movimiento de los objetos.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

Los textos y líneas de la imagen acompañan al movimiento de los edificios rotando

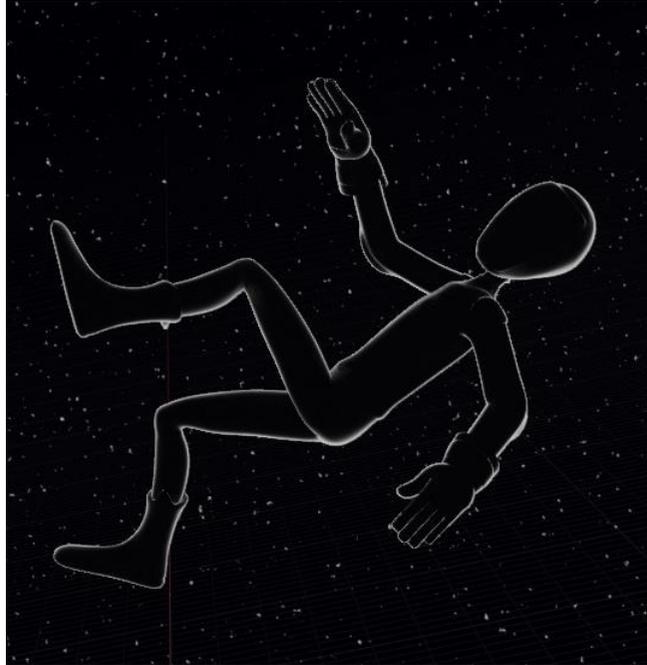


Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

## TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN:

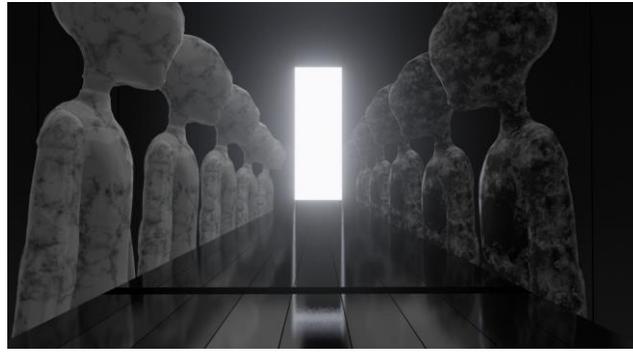
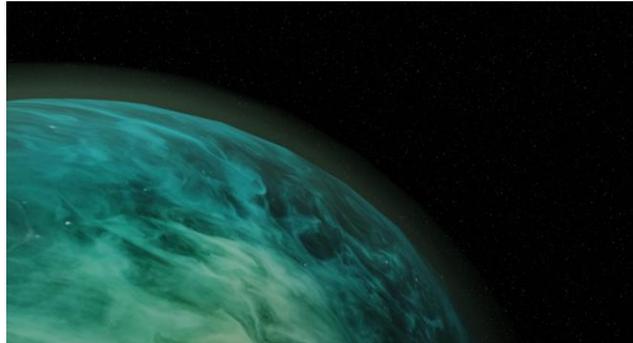
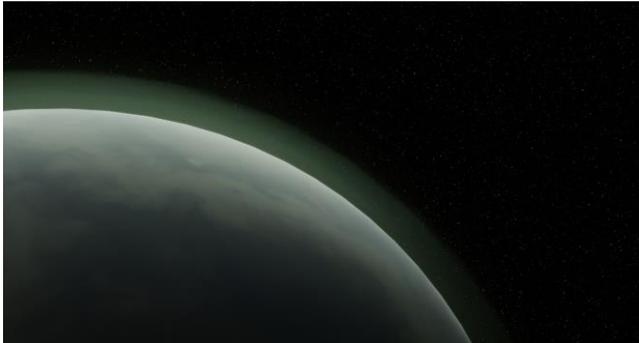
Para este trabajo se buscaba sobre todo temas de iluminación bajos, es decir con poca intensidad para dar ese ambiente de nocturnidad en alguna de las escenas, así como puntos más iluminados o emisivos para resaltar y enfatizar.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

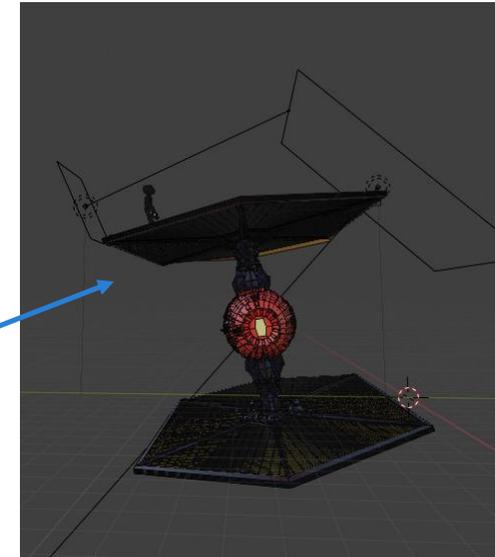
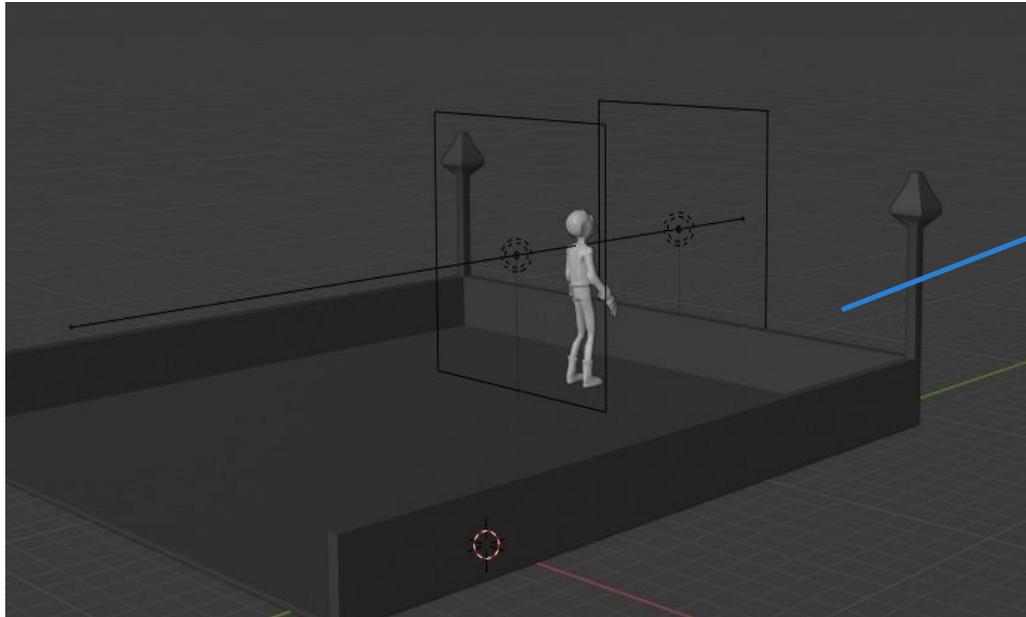
Los materiales usados en muchos casos son procedurales, pero en el caso de los planetas se usó un video como textura, y se modificó su intensidad con otro nodo para que no fuese tan llamativo. Durante el proceso de texturizado se vio que muchos materiales o incluso la composición en sí no quedaba muy bien estéticamente con lo que era la estética del trabajo por lo que se cambiaron un par de ellas (pudiendo ver algunos cambios más adelante en la postproducción)



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

También se usaron otros recursos como una nave de Start Wars como superficie para que se viese en la escena como si fuese una plataforma espacial.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

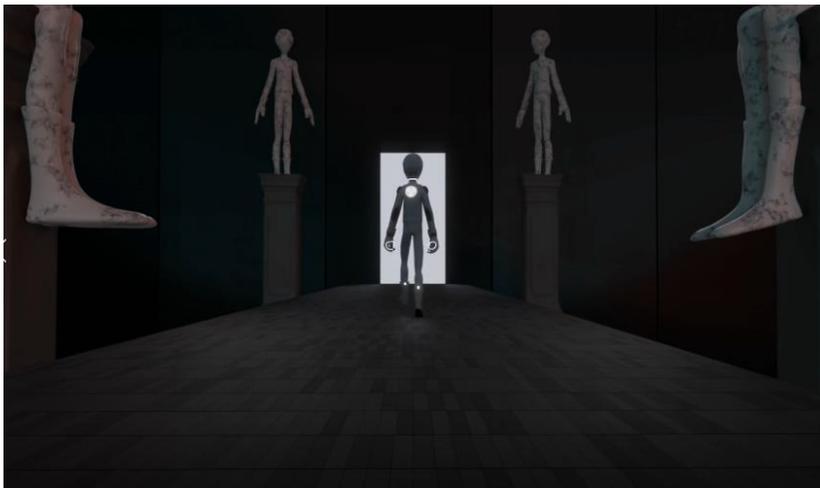
## POST PRODUCCIÓN:

El trabajo ha sufrido varios cambios a la hora de realizar el montaje, además de diversos cambios visuales, comentaremos también los problemas que nos han surgido a la hora de montarlo y crear una estética muy similar.

Lo primero de todo, el montaje ha tenido lugar en After Effects que como hemos ido viendo a lo largo del semestre ya se han ido montando poco a poco las secuencias según se iban renderizando para así ver cómo iba el proceso y si quedaba bien o no, e identificar así los problemas.

El trabajo se ha dividido por composiciones; la composición de montaje de secuencias, la composición de fx y por último la de los textos. Los fx que se han usado como el del HUD del planeta de los anillos o el de la tierra se han sacado de Motion Factory y se han modificado a gusto, ocultando así muchas cosas que eran innecesarias o moviendo los elementos de sitio.

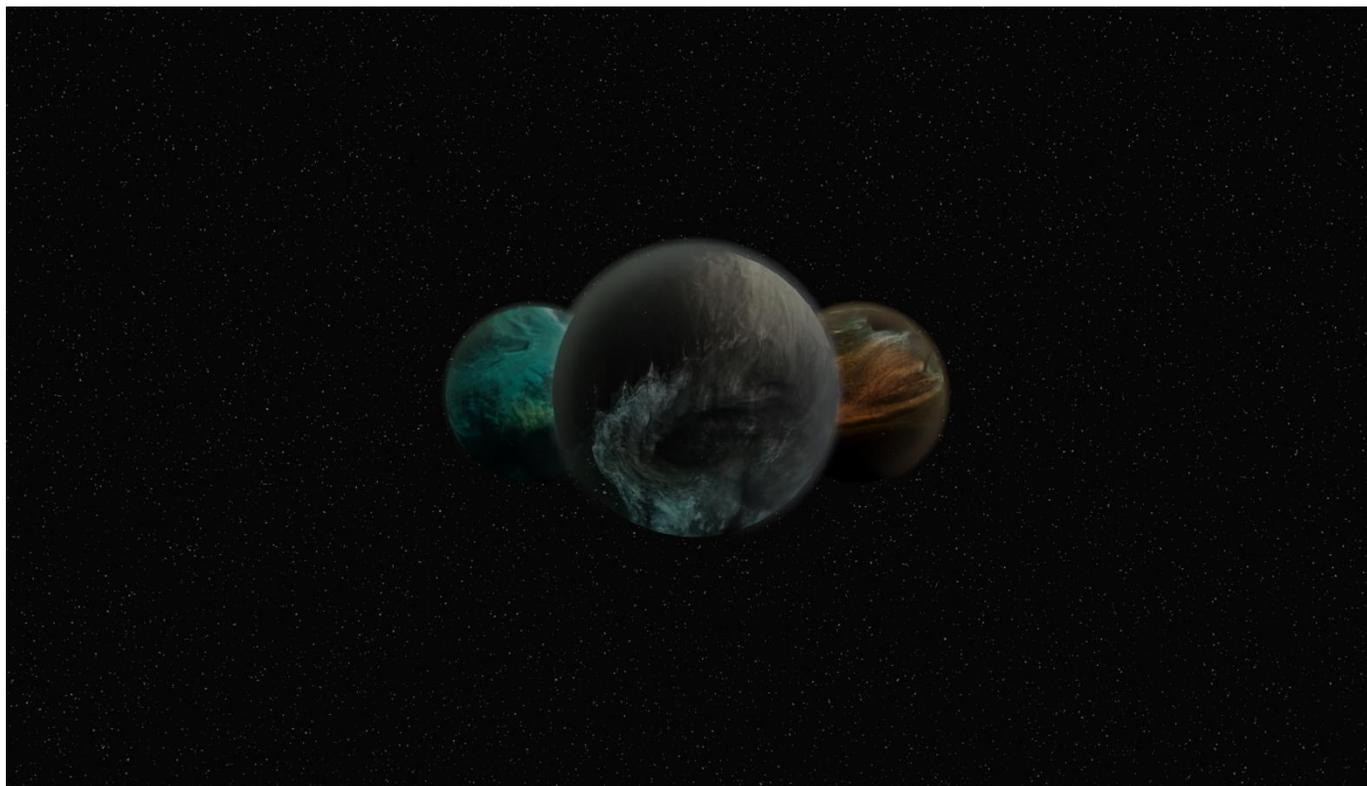
Como podemos ver aquí una de las secuencias que durante el proceso de postproducción se vio que no cuadraba estéticamente con lo que se buscaba y se le dio un cambio de imagen para que tuviese un acabado más similar al resto de las secuencias.



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

Para el sonido del trabajo se han propuesto varias piezas de música instrumental tanto épicas como más tranquilas, pero al final nos quedos con Audiomachine – Into Eternity, ya que tenía ambas cosas epicidad y tranquilidad para alguna de las escenas.

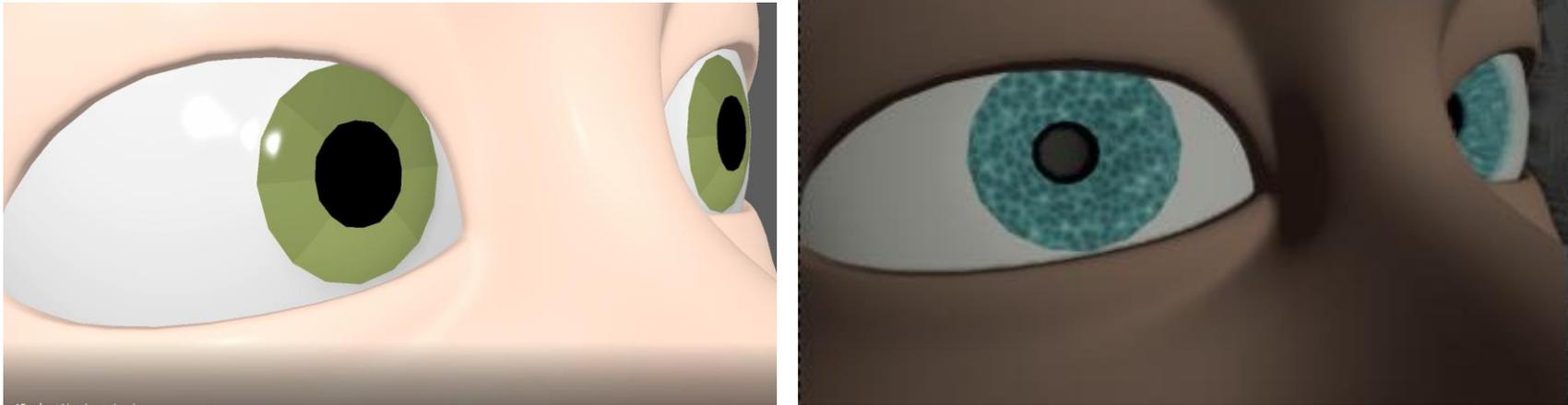


Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

## PROBLEMAS

Otras secuencias que en un principio iban a aparecer fueron descartadas, al igual que otras ya acabadas fueron quitadas del proyecto final.



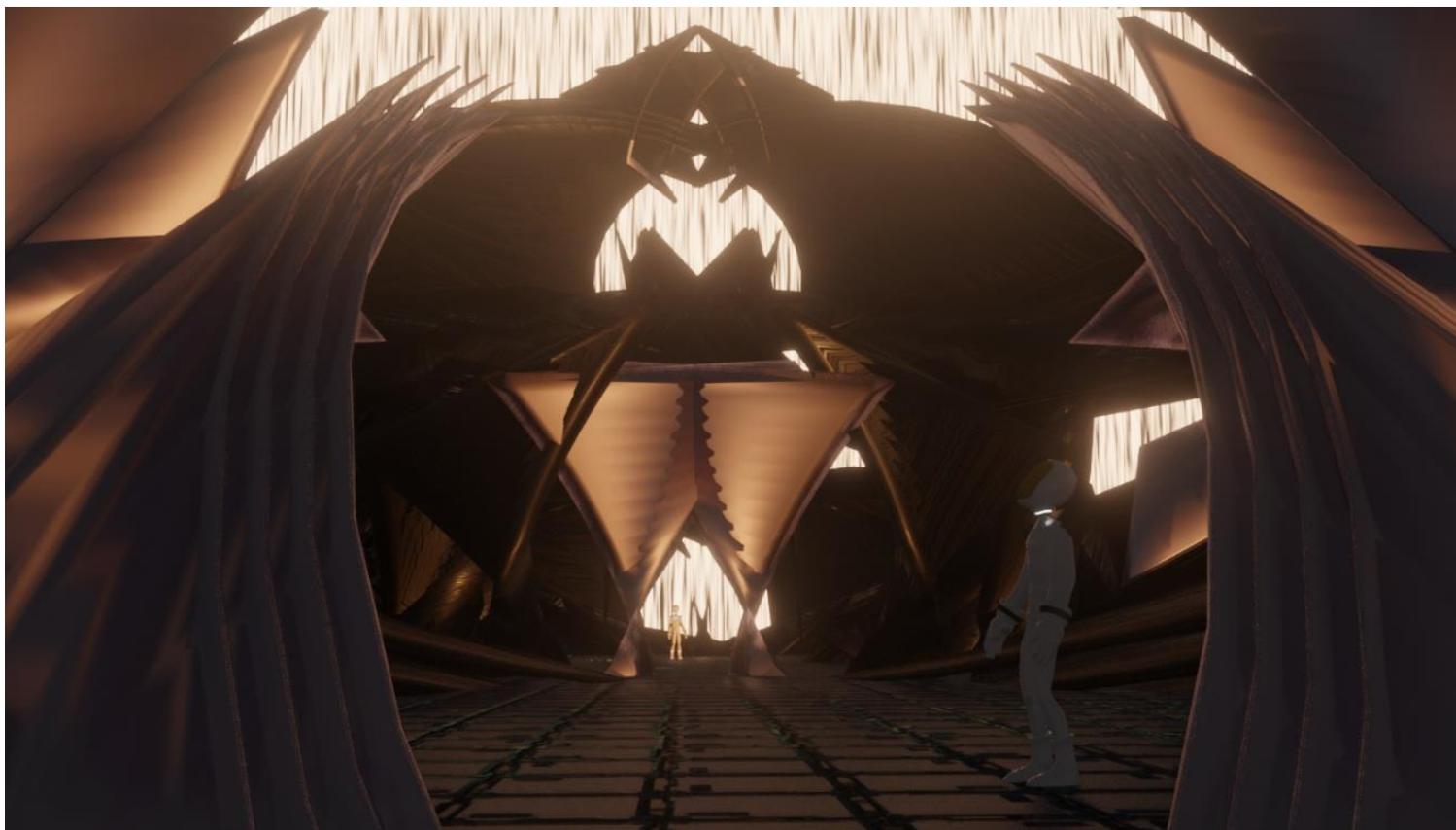
Este se dio el caso en la secuencia 13 plano 1, que, tras el acabado de animación en Maya, se exportó esta a Blender en Alembic, pero al abrir la escena no se había exportado correctamente, al principio pensamos que fue por no exportarla con los frames adecuados, o que debíamos hacer un Bake a las animaciones, pero se hicieron dichas modificaciones y no conseguimos solucionar el problema.

## CONTINUACIÓN DEL PROYECTO

Tras haber terminado el proyecto universitario de la asignatura, se planteó que otras escenas podrían aparecer durante la serie.

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación



Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

## WEBGRAFÍA:

Referencias:

Para la intro se han tenido en cuenta estas openings de varias series o anuncios.

Para el estilo de parallax

<https://youtu.be/VQfgtUw4Vtc> - secuencia imagenes parallax

<https://youtu.be/Ry0WhnJIQKU> - Beyond the parallax

Para el movimiento de los planetas

<https://www.youtube.com/watch?v=ZioVdjCNwI4>

<https://www.youtube.com/watch?v=x3ujhzgpUhQ&t=1s>

<https://www.youtube.com/watch?v=KTVRHxt1PNI&t=27s>

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

Assets:

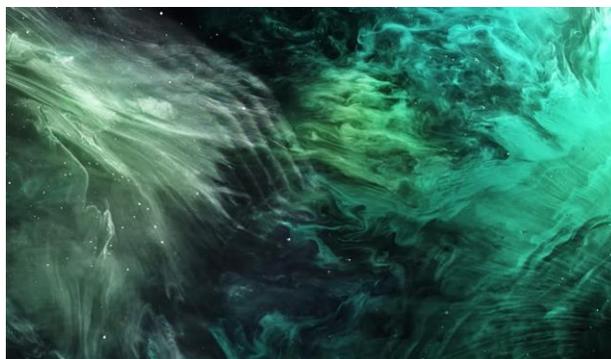
En algunas secuencias usamos un terrenos ya modelados y referenciarlos en la escena de maya.

<https://twitter.com/ArtFromRachel/status/1242867070645276678?s=20> - la mano

<https://www.rocketstock.com/blog/19-free-4k-space-backgrounds/> - nebula

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación



<https://www.cgtrader.com/free-3d-models/space/spaceship/scifi-scene> - Astronauta ?

<https://www.cgtrader.com/free-3d-models/space/other/3d-asteroids-pack-model> - Asteroides

<https://www.turbosquid.com/es/3d-models/boat-pbr-model-1522670> - barco 3d

3d model Malcom más un traje modelado de astronauta

<https://blenderartists.org/t/photoreal-planet-plugin-preset-blend-file-eevee/1145321/9> - foro de blender shader planetas

<https://www.blendswap.com/blend/13944> - foro de blender shader de planeta

<https://www.blendswap.com/blend/19020> - estacion espacial

<https://www.blendswap.com/blend/23725> - nebulosa

<https://youtu.be/gizCONfKtxE> - niebla (video)

<https://youtu.be/SAkxSAXcCcl> - Barco (referencia de animación)

<https://youtu.be/ySMtB5nWxPs> - Referencia de animación de ojos

<https://youtu.be/OZoSYsNADtY?t=198> - Referencia de satélite

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación

Tutoriales:

<https://youtu.be/RgVJvela0Hg> - Parallax 1

<https://youtu.be/Mcv887rGU0Q> - parallax 2

<https://youtu.be/5WzvR8lr1I4> - planetas realistas desde AE

[https://youtu.be/DDWVCj\\_Hwtw](https://youtu.be/DDWVCj_Hwtw) - tutorial para el cometa en AE

<https://youtu.be/Hu3v95gOhSw> - tutorial planet in blender

<https://www.youtube.com/watch?v=reSXGxkyr0k&feature=youtu.be> – Saber FX after

<https://youtu.be/cVilqr8CTtQ> - referencia de andado(mas referencias personales).

YouTube video finales:

<https://youtu.be/x5WMgW2N72s> - Animática final

<https://youtu.be/5Yvx1c3Zmlk> - Video Layout

<https://youtu.be/NEBHJoJT1OM> - video final

<https://youtu.be/hJ-NXsCFR7U> - Video PBS

Nacho García, Javier Otero y Sara Rodríguez

Proyectos II Animación