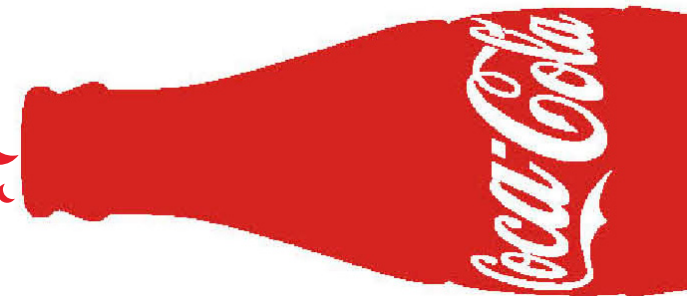


PROYECTO DE TÍTULO
CASO DE EMPRESA





TESIS DE GRADO PRESENTADA COMO REQUISITO PARA LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ANIMACIÓN DIGITAL 3D



Introducción

Antes de empezar todo el proceso creativo, en la realización del título se me dio la posibilidad de escoger entre distintos clientes dentro de los cuales estaba el que desarrolle. Al entrar en el contexto de tener a una gran compañía como Coca Cola de cliente, era algo que a simple vista representaba un gran desafío y una gran oportunidad. Esto me permitiría ver que tan lejos podría llegar, en un proyecto de gran envergadura, es así como este trabajo, se transformó en un gran desafío. Por otro lado mis expectativas de trabajo, eran bastantes grandes y me asustaba la idea de no poder lograr los objetivos y resultados que yo quería alcanzar.

Debo admitir que gracias a esta elección lo que he aprendido durante este proyecto me ha sido muy satisfactorio. Esa sensación de ir mas allá de lo conocido dentro de tu círculo de compañeros, profesores y amigos, además de lograr obtener resultados que te satisfacen, es una sensación y experiencia increíble..



Tabla de Contenidos

1.	Definición del Proyecto	
a.	Definición del proyecto.....	8
b.	Objetivo.....	9
c.	Entorno ambientación y contexto social10.....	12
d.	Fundamentos del proyecto.....	13
e.	Valor Agregado.....	14-15
2.	Descripción del Proyecto	
a.	Descripción conceptual.....	16
b.	Descripción técnica.....	17
c.	Documentación etapas de desarrollo	
	SoryLine.....	18
	Guión.....	19-22
	Ideas.....	23
	Recursos para la formación de idea.....	24
	Listado de ideas.....	25-28



Tabla de Contenidos



Idea Final.....	29
Referentes osos.....	30-34
Referentes polo norte.....	35-37
Storyboard.....	38-46
Motor de render.....	47-48
Proceso modelado cabeza oso.....	49-55
Proceso modelado cuerpo.....	56-61
Modelado caverna.....	62
Proceso de animación.....	63-66
Proceso texturización pelo FUR.....	67-72
Materiales Shaders.....	73-75
Material Hielo.....	76-83
Mattes.....	84-86
Tipos de iluminación.....	87-91
Programas utilizados.....	92-93

Definición proyecto

Comercial

El proyecto consiste en la realización de un comercial para el cliente **Coca Cola**. Este video comercial, será exhibido para las vísperas de año nuevo, para dar el mensaje de felicidad característico de la marca.

Fin del mundo

Se utilizará como recurso el **concepto** sugestión del 20 12 con el tema del "fin del mundo".



* Sugestión es la denominación dada al proceso psicológico mediante el cual las personas, medios de comunicación, libros, y toda clase de entes, manipulan conceptos o información, siendo capaces de emitir información manejando, guiando, o dirigiendo, los pensamientos, sentimientos o comportamientos de otras personas.

* *Conceptualización Wikipedia y RAE*

Objetivos



Objetivos

1. Producir el **nuevo comercial** de Coca cola para el fin de **año 2012**.
2. Por medio de dos conceptos: **"Felicidad y Fin del mundo"**.

Entorno

Medio Ambiente

El entorno de este comercial, se basará en **comerciales pre-existentes** de la marca, como por ejemplo, estos dos comerciales creados en el 2012 para el **super bowl**, de Coca Cola.

* Coca-Cola: Catch



Advertising Agency: Wieden + Kennedy, Portland, USA
Executive Creative Directors: Susan Hoffman, Mark Fitzloff, Iain Tait
Creative Directors: Hal Curtis, Jeff Gillette
Copywriter: Heather Ryder
Art Director: Chris Thurman
Developers: Ryan Bowers, James Steele
Community Managements: Josie Goldberg, Josh Millrod
Senior Communications Planner: Seth Coffrin
Account Team: Gene Willis, Courtney Trull, Kevin Sypal, Laurie Holtz
Measurement Strategy: Eugen Krasnopolsky
Digital Copywriter: Darcie Burell
Planners: Nicole Brandell, Dave Burg, Maria Correa
Digital Art Directors: Dani Gurlanick, Josh Boston

* Coca-Cola: Superstition



Advertising Agency: Wieden + Kennedy, Portland, USA
Executive Creative Directors: Susan Hoffman, Iain Tait
Creative Directors: Hal Curtis, Jeff Gillette
Copywriter: Heather Ryder
Art Director: Chris Thurman
Developers: Ryan Bowers, James Steele
Community Managements: Josie Goldberg, Josh Millrod
Senior Communications Planner: Seth Coffrin
Account Team: Gene Willis, Courtney Trull, Laurie Holtz
Measurement Strategy: Eugen Krasnopolsky
Digital Copywriter: Darcie Burell
Planners: Nicole Brandell, Dave Burg, Maria Correa
Digital Art Directors: Dani Gurlanick, Josh Boston

* Publicidades tomadas de <http://adsoftheworld.com> comunidad de publicidad

Entorno



Cimas



Nieve



Glaciar

Medio Ambiente

Se tomarán **elementos típicos del polo norte** como son los osos polares, los diferentes suelos y accidentes de terreno. Como:

- **Cima** (cumbre): la parte más alta de un monte,
- **Cima o cota**: punto culminante del relieve,
- **Collados**: lugar donde se unen dos montañas para dar inicio a una planicie,
- **Líneas divisoras de agua, nieve, hielo.**

Entorno

Contexto Social

Al estar el comercial de Coca Cola, circulando en la televisión, este **se podrá ver** en: **internet, televisión y publicaciones digitales** como: iPad, iPhone, tableta, celulares android, o cualquier medio de comunicación masiva, de la actualidad.

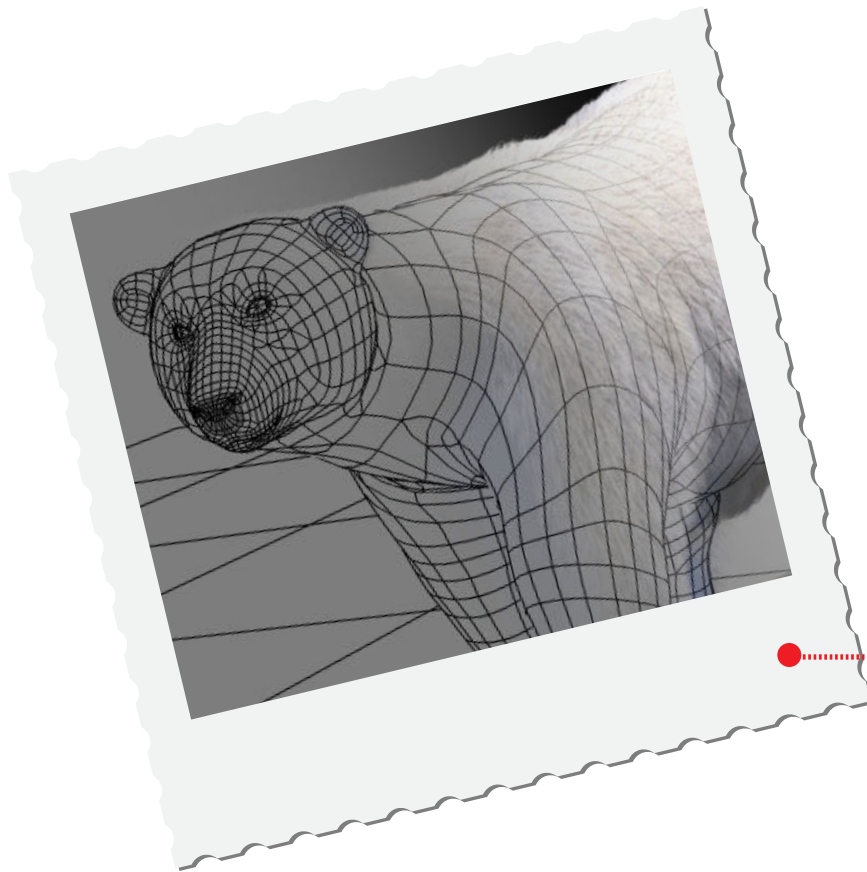


Fundamento del proyecto

Proyecto

Se trata de realizar un comercial, para fin de año, para la marca coca-cola, la idea es usar los osos, propios de la marca. Estos osos, son **símbolos de la marca**, entonces uno ve un oso polar y sabe que pertenecen a coca-cola, ya que están incorporados en la mente de las personas

junto con esto la idea era un poco usar el contexto de fin de año con toda esta especulación del fin de mundo, para darle un **giro positivo** y decir en verdad, no es el fin del mundo **la vida sigue y destapa la alegría.**



Valor Agregado Idea

Valor Agregado

El valor agregado del comercial, se basa en que esta **idea del fin del mundo, no va a pasar** y que **seguirás destapando la felicidad** con Coca Cola.



Valor Agregado Música

Tonos Graves: utilizados para momentos: de misterio, preocupación, suspenso, inseguridad.

Tonos Agudos: utilizado para momentos festivos, de diversión y felicidad.



Emoción & Carácter

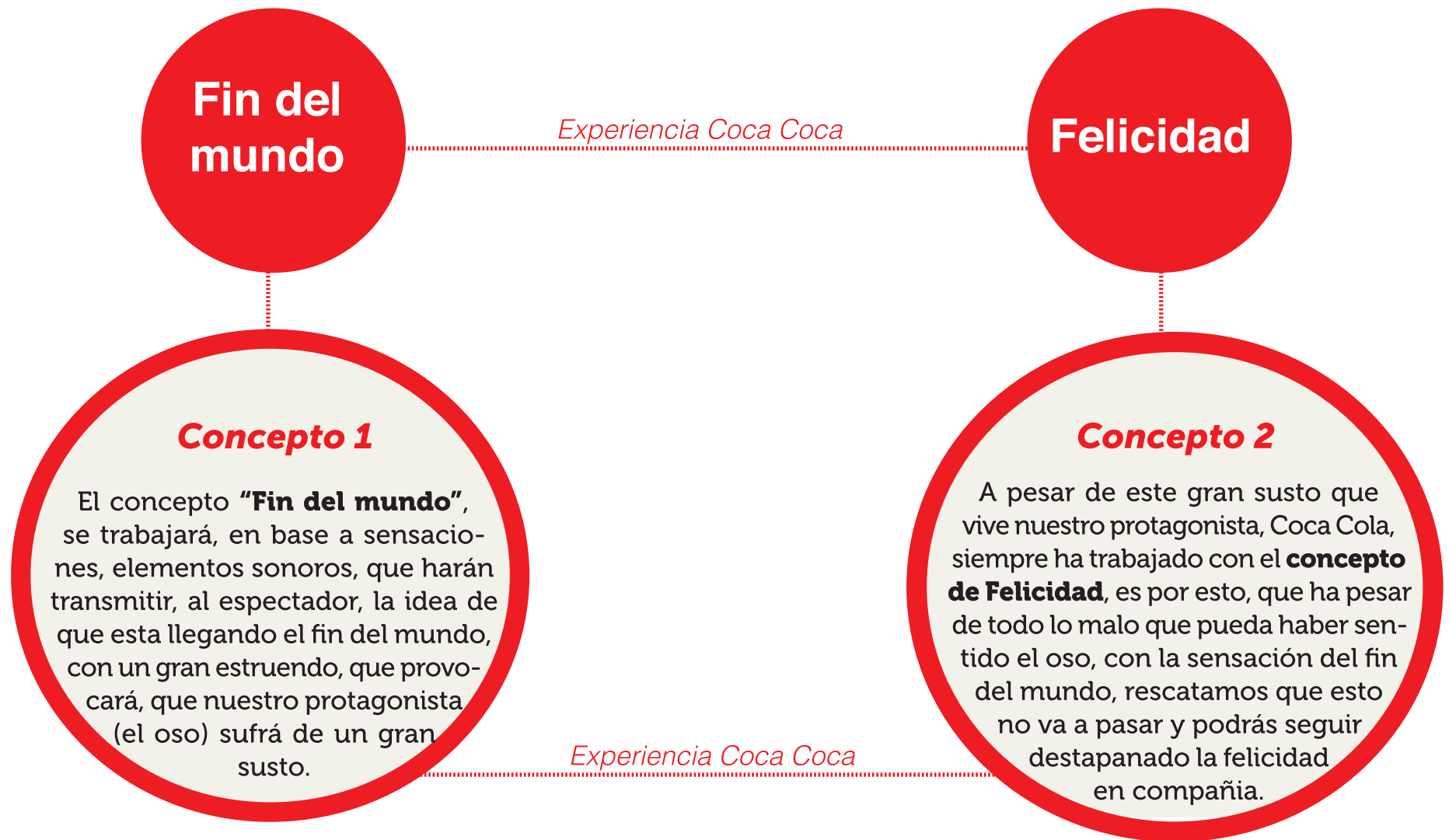
Valor Agregado

En todo el comercial, se realizará un **remix de música clásica**, para generar una fuente simbólica y gestual del personaje, de esta manera el espectador del comercial además de ver, la acción

que esta realizando el personaje, **la música contribuye a la presentación del relato**, siendo fuente de información directa, ya que ayuda a crear **climax, ritmo o tonalidad**, de esta forma se expresa información, como: **Emoción y carácter.**

El clásico Final: animación de la botella Coca Cola con su eslogan, será acompañado de **música orquestada**, para seguir con el estilo musical.

Descripción Conceptual



Descripción Técnica



Producción 3D ●

Técnica

Las ventajas de realizar el comercial en 3D, nos permiten darle rienda suelta a nuestra imaginación, para lograr plasmar los conceptos e ideas presentadas anteriormente. Crear estos escenarios mágicos no son imposibles, ya que con las soluciones que nos presenta la animación digital 3D, todo es posible

Para la realización de este producto, se siguieron pasos básicos de una producción 3D, los que son: **modelado, texturizado, iluminación, rigging, animación y matte painting**. Además de eso se realizaron investigaciones tanto en motores de render alternativos y en construcción de pelo. Todos estos serán explicados en documentación etapas de desarrollo.

Documentación etapas de desarrollo StoryLine

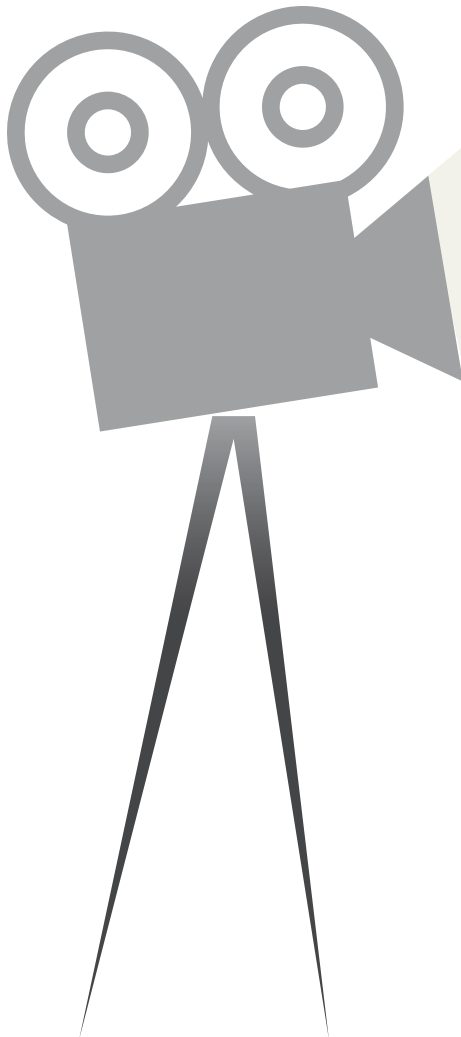
StoryLine

Un pequeño oso polar será sorprendido por un fuerte ruido, el cuál lo **llena de temor**. Descubrirá que el gran estruendo, fue provocado por un **alegre grupo de osos** polares que **jugaban bollos** (bowling).



Documentación etapas de desarrollo Guión

Se presenta el gran polo norte, frío, extenso y hermoso. Se mostrará una cueva, en la cuál, la cámara render, lentamente se acercará, para ir mostrando sus secretos.



Guión

En su interior encontramos a un **osito polar durmiendo** tranquilamente y bien acurrucado. Se le ve tranquilo

Súbitamente escuchamos un estruendo y el **osito despierta bruscamente**. Esta asustado y no sabe

que paso ni que fue lo

que produjo el ruido. Escuchamos nue-

vamente el ruido, mas fuerte que el anterior. **El osito asustado**

mira a un calendario en la pared que indica (22 de diciembre o 31 de diciembre, debe definir el cliente dependiendo del tiempo a exhibir el comercial).

Asustado y algo curioso **el oso sale de la cueva** para mirar afuera. Es de noche, pero esta claro y

Documentación etapas de desarrollo Guión

Guión

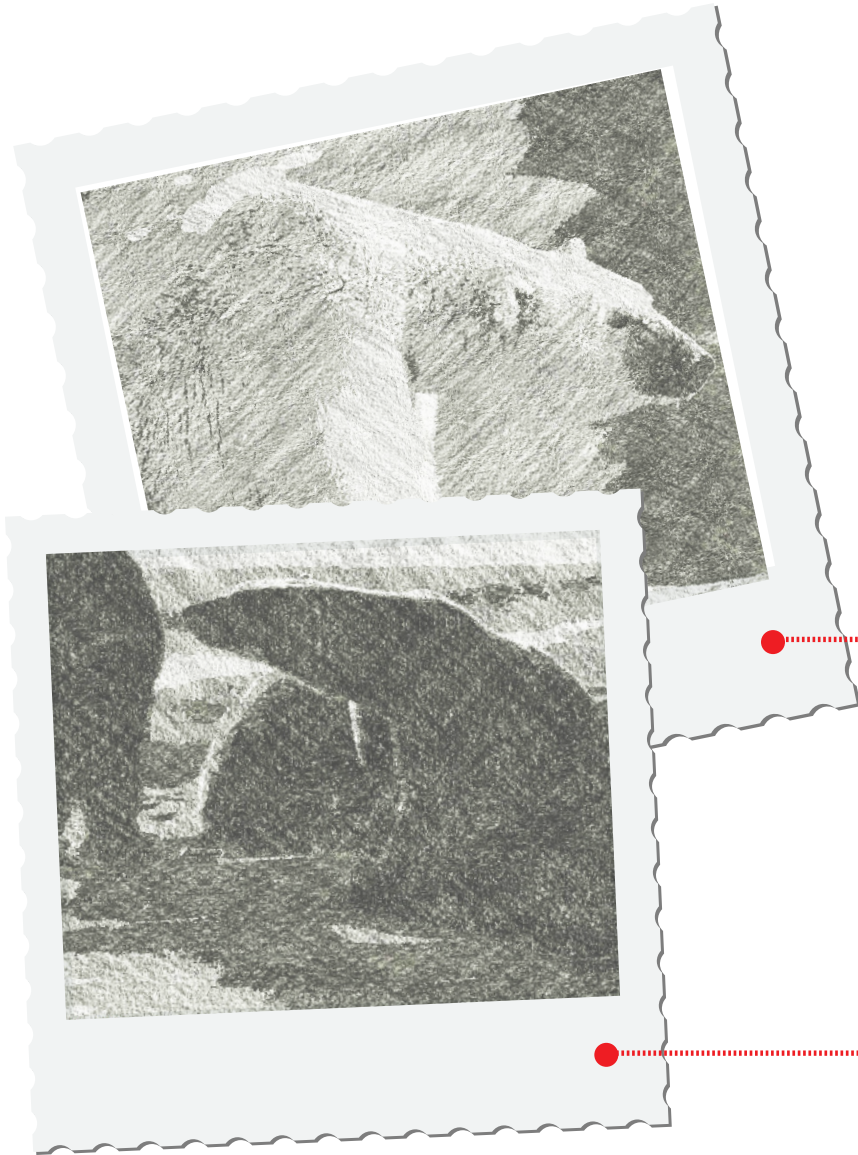
y se puede ver todo perfectamente. Se escucha otro ruido. **El osito se da cuenta que el ruido viene de atrás de un cerro.** El osito dudoso llega a la cima del cerro y **ve a un grupo de osos polares grandes reunidos.** Otro ruido menos "estruendoso" viene justamente

de donde están

los osos mayores. **El oso pequeño se acerca y descubre de donde provenían los ruidos.**



Documentación etapas de desarrollo Guión

**Guión**

El grupo de osos **esta jugando bowling con las botellas vacías de Coca Cola.** Curioso el oso pequeño le pregunta (con gestos) a otro oso por las Coca Colas, el oso mayor le responde apuntándole a otro oso.

El osito se acerca a otro oso, el cual **le regala una Coca Cola.** Una vez la consigue, se la toma toda "al seco".

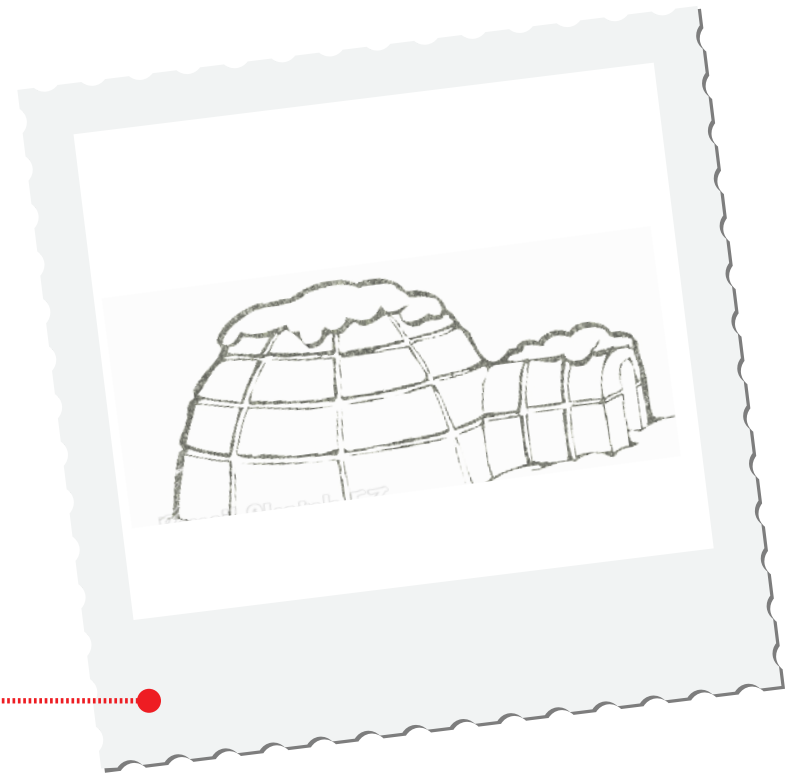
Vemos como **el osito lleva la botella y la deja con otras,** de manera que quedan listas para **jugar al bowling** con ellas.

Documentación etapas de desarrollo Guión

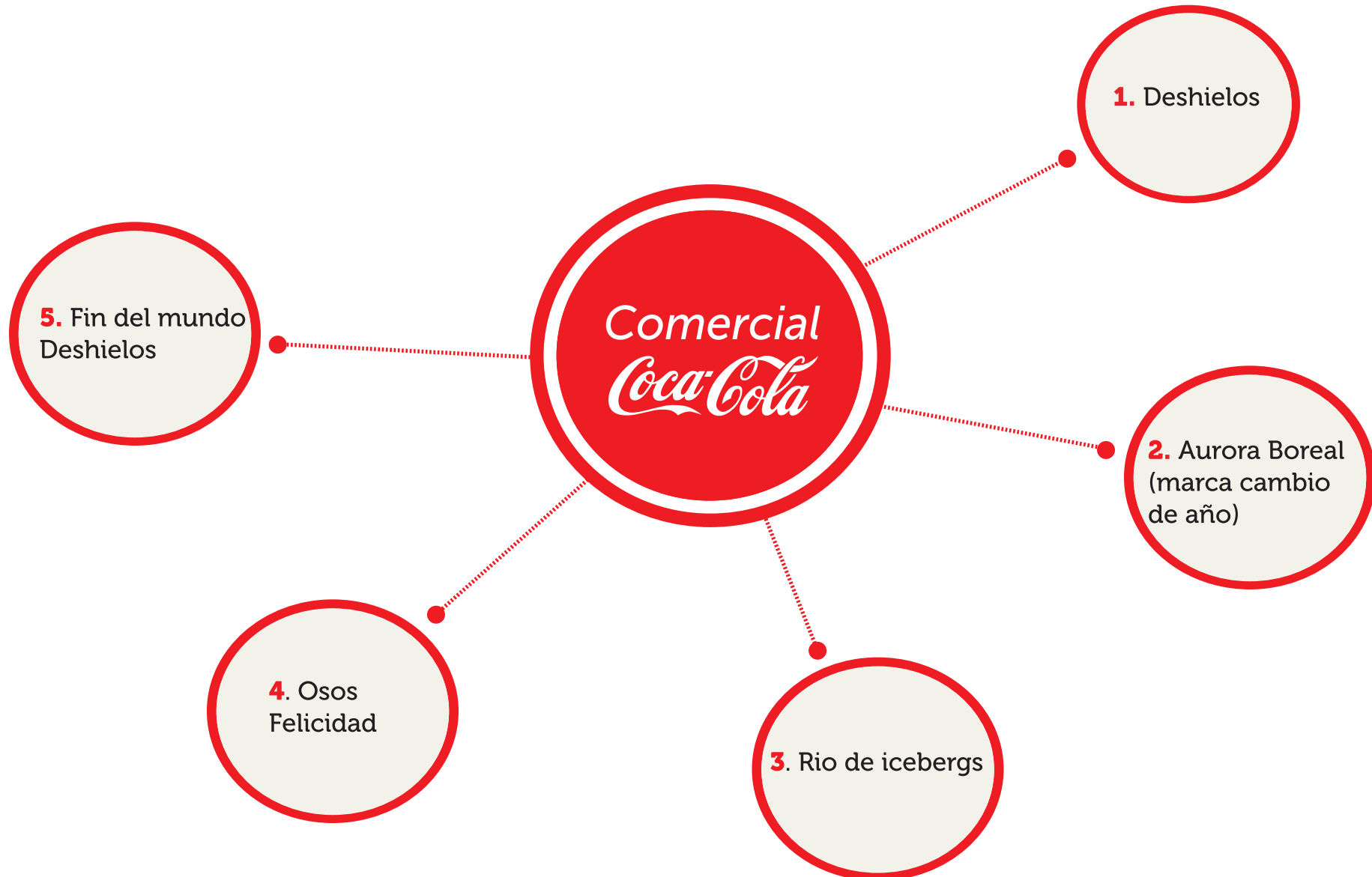
Guión

Usamos un **primer plano a la mano del oso pequeño** y mostramos como **lleva la bola y la lanza**. La cámara se queda con la bola, esta da justo al medio y lanza todas las botellas a volar. La cámara en ese instante se va a mirar el cielo rápidamente y una botella

se le cruza en el camino. Ahí nos quedamos con el **logo de la marca** y terminamos con le fondo rojo, el logotipo y el eslogan.



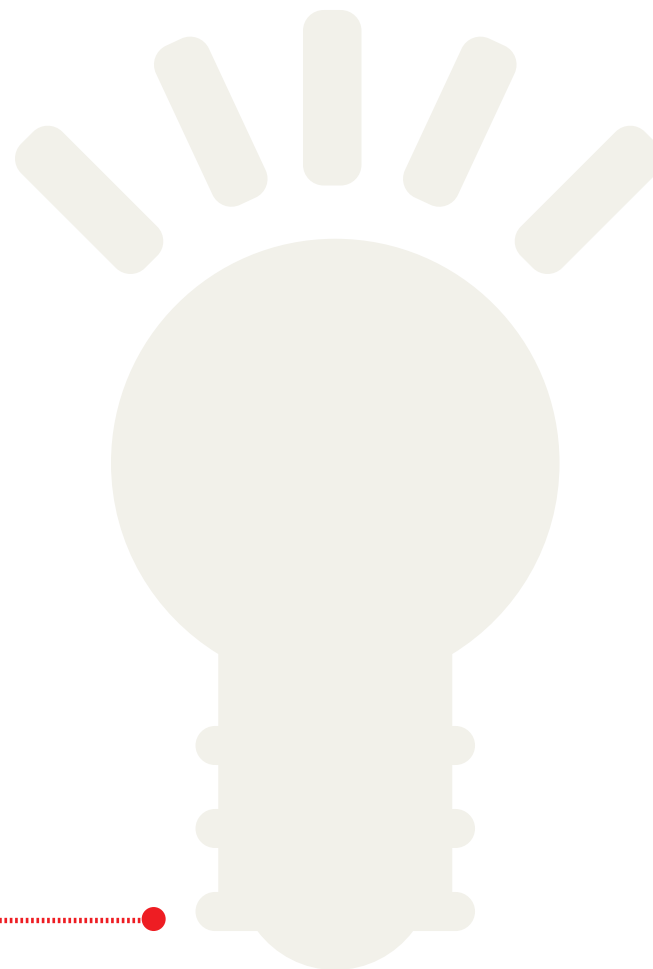
Documentación etapas de desarrollo Ideas



Documentación etapas de desarrollo Recursos para generacion de la idea

Recursos para la formación de la idea

Para su realización se utilizaron recursos, como **color, formas, ubicación y movimiento**. Con esta lista de recursos se busca reforzar a un más el impacto del comercial.



Documentación etapas de desarrollo Listado Ideas

1. Deshielos

mostrar que el fin del mundo no es mas que un falso miedo lograremos resaltar esa sensación de vaso medio lleno en la vida de las personas.

Con todas las especulaciones, los deshielos podría ser vistos como indicaciones del fin del mundo. Contrastar eso con el año nuevo



Documentación etapas de desarrollo Listado Ideas

2. Aurora Boreal

La aurora ha sido utilizada en comerciales para crear la bufanda del logo de Coca Cola. En esta ocasión se podría haber usado para marcar el cambio de año.

Con todas las especulaciones, los deshielos podría ser vistos como indicaciones del fin del mundo. Contrastar eso con el año nuevo



Documentación etapas de desarrollo Listado Ideas



3. Río de Icebergs

El río tenía la intención de representar el que la vida fluye, con la intención de usarlo como un "la vida continua" en el escenario del supuesto fin del mundo.

De este río se pensó que vendrían las Coca Colas, así el río "trae la felicidad".

Documentación etapas de desarrollo Listado Ideas**4. Osos**

Los osos polares tienen cara de lentos, toscos y torpes. La intención es explotar estas características para generar contrastes en emociones y situaciones positivas.



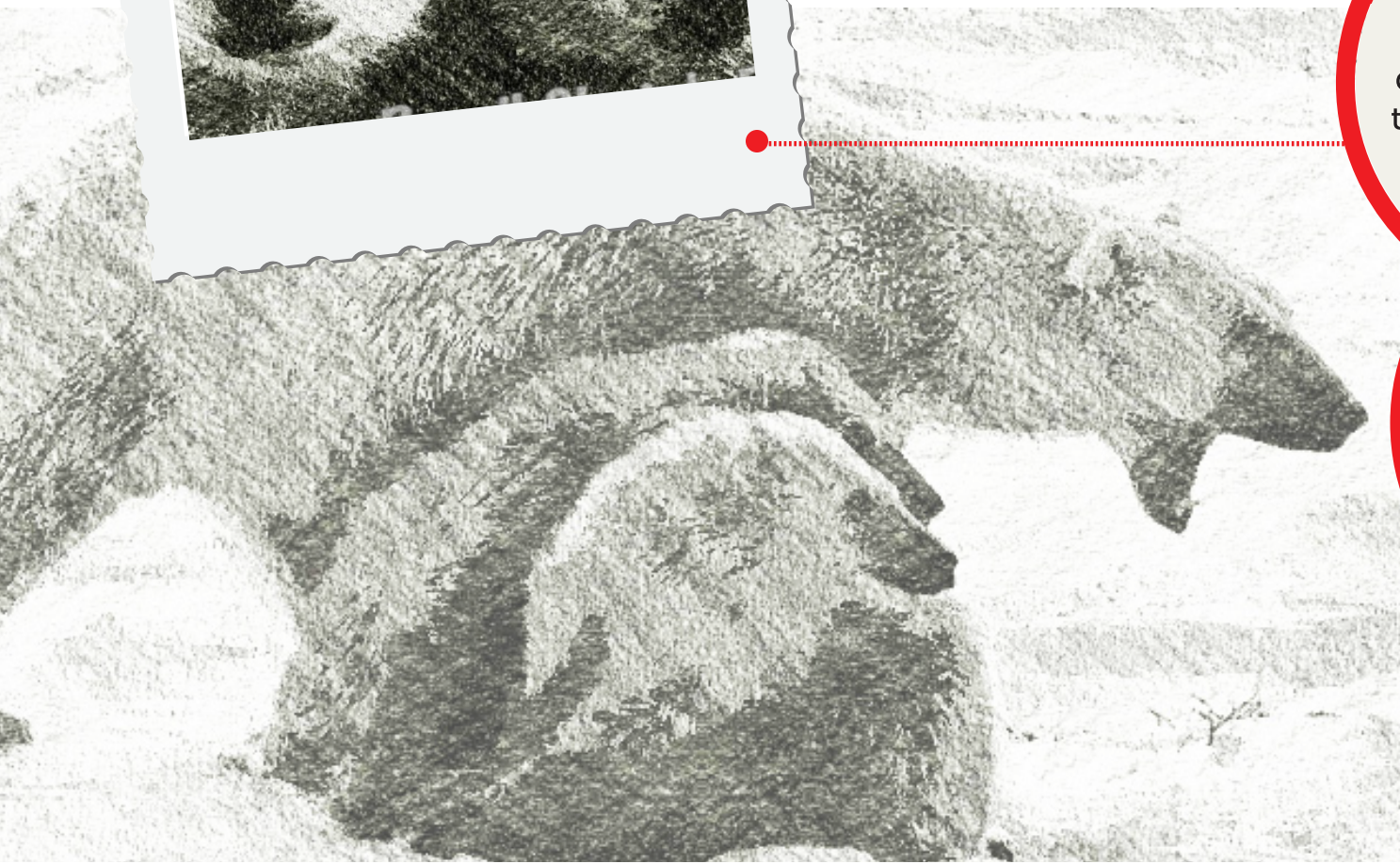
Documentación etapas de desarrollo Idea Final

Idea Final

La idea de los deshielos fue descartada, porque parecía demasiado extremista y fatalista. Así es que el generador del suspenso en el comercial fue cambiado **por un ruido fuerte**. Un pequeño oso

polar será despertado por un ruido (estruendo en un principio), que ira dejando de ser tan tenebroso a medida que el comercial avanza, para que al final nuestro protagonista

descubra que sus miedos son infundados, y así contrastar el miedo del pequeño oso polar con la felicidad de una actividad alegre y por supuesto, tomando Coca Cola.



Documentación etapas de desarrollo Referentes Osos

Osos

Los osos de Coca Cola han ido cambiando, esto lo podemos ver reflejado con los distintos comerciales de coca cola a través de los años, por ende "no existe" el oso de Coca Cola estándar.

Referencias

A medida que se fueron evaluando los comerciales anteriores, se determinó que para la gracia de esta mascota de Coca Cola es la sensación de torpeza y lo tosco que



Documentación etapas de desarrollo Referentes Osos



Referencias

puede llegar a ser el oso polar. Es por eso que se explotaran esas características para hacer resaltar las situaciones alegres y simpáticas. De esta forma lograremos

transmitir con mayor fuerza e impacto el mensaje de la marca para este año nuevo.

Como se dijo en las referencias, lo idea es un **oso polar tosco**, para lograr el

contraste en las situación y emociones. Es por esto que se opto por el oso polar y no como en otro comerciales un oso pardo blanco.

Documentación etapas de desarrollo Referentes Osos



Documentación etapas de desarrollo Referentes Osos



Documentación etapas de desarrollo Referentes Osos



Documentación etapas de desarrollo Referentes Polo Norte



Polo Norte

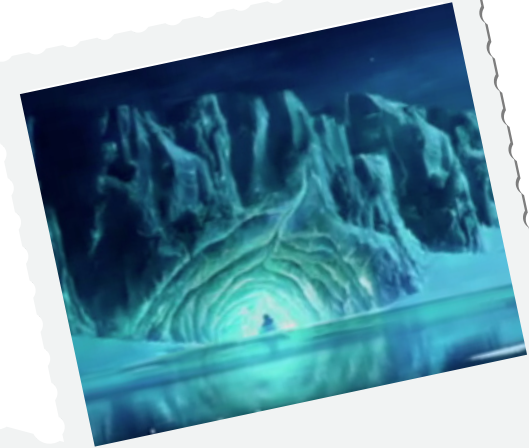
Sobre el escenario, la línea de color que seguire, es la que podemos ver, en los comerciales del **"Super Bowl"** de este año. Los fondos del comercial, a lo lejos se verán **como ilustraciones**, con **colores azules verdosos y azules azulosos**.

Documentación etapas de desarrollo Referentes Polo Norte

Referentes

Una noche clara estrellada que contrastara con nuestros personajes será nuestro cielo. con todos estos elementos queremos lograr una atmosfera de ambientes amplios

de montañas de **hielos azules frios**, pero a la ves casi mágicos con **sus verdes**. Usar estos colores nos ayudarán además a contrastar nuestro producto de su entorno (**azul versus rojo**)



Documentación etapas de desarrollo Referentes Polo Norte



Documentación etapas de desarrollo StoryBoard

Storyboard

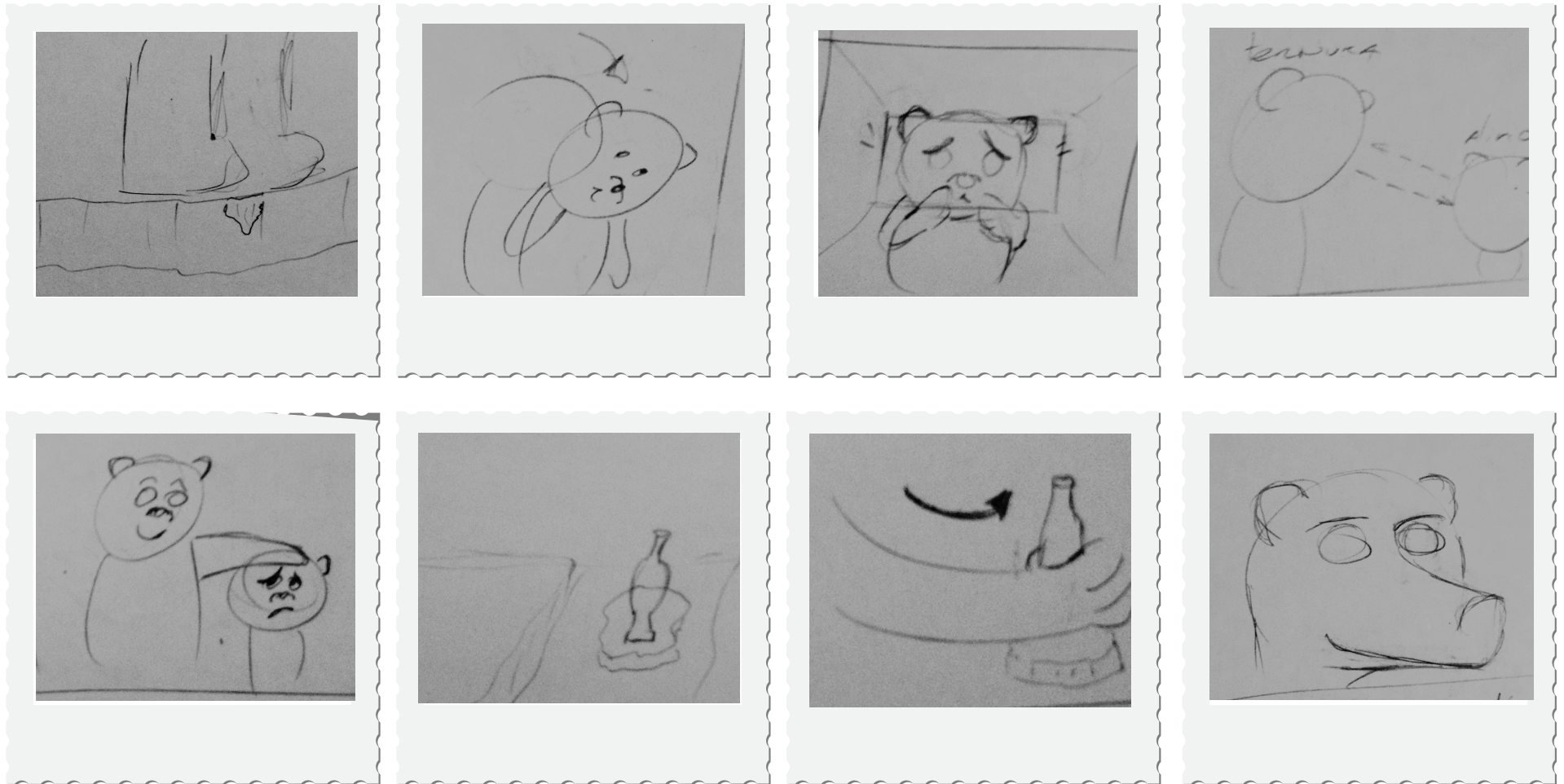
Se escucha un ruido (estruendo en un principio), que ira dejando de ser tan tenebroso, a medida que el comercial avanza, luego el

oso protagonista, descubre que sus miedo es infundado, y su miedo se convierte en felicidad, al ver la alegre y entretenida actividad que los otros osos realizan.

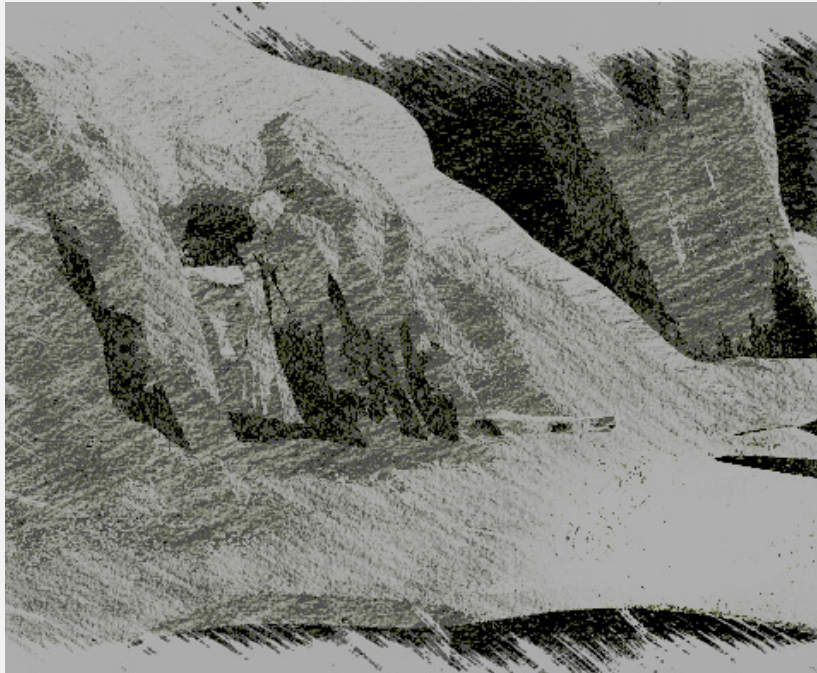
Fase 1 Story-Board

Para su creaión, se genero la primera **etapá narrativa de la historia**, la cual esta creada en base a **bocetaje**.

Documentación etapas de desarrollo StoryBoard bocetaje



Documentación etapas de desarrollo StoryBoard



1 **Cueva:** Escenografía de donde habita el oso, una pequeña cueva de nieve y hielo.

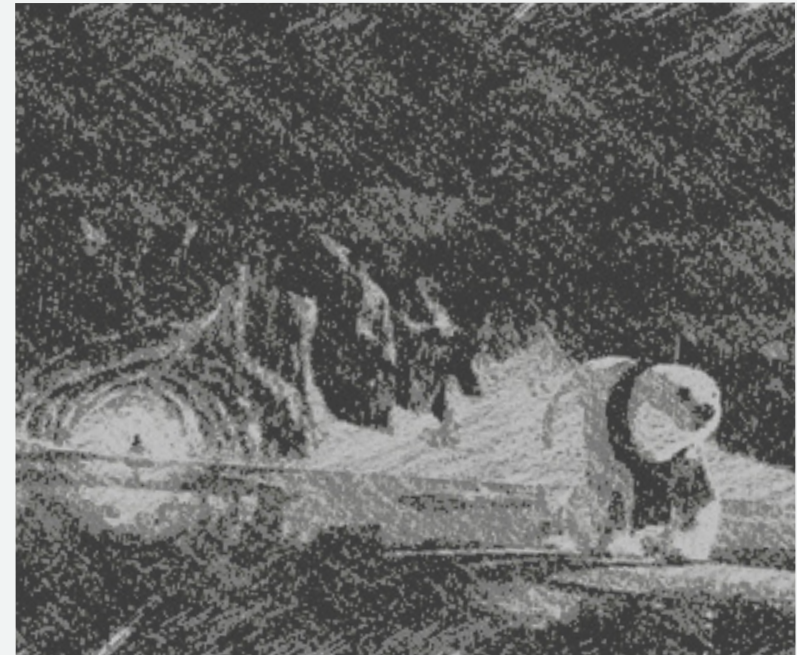


2 **Oso al interior de la cueva:** Aquí se muestra al oso durmiendo placidamente.

Documentación etapas de desarrollo StoryBoard

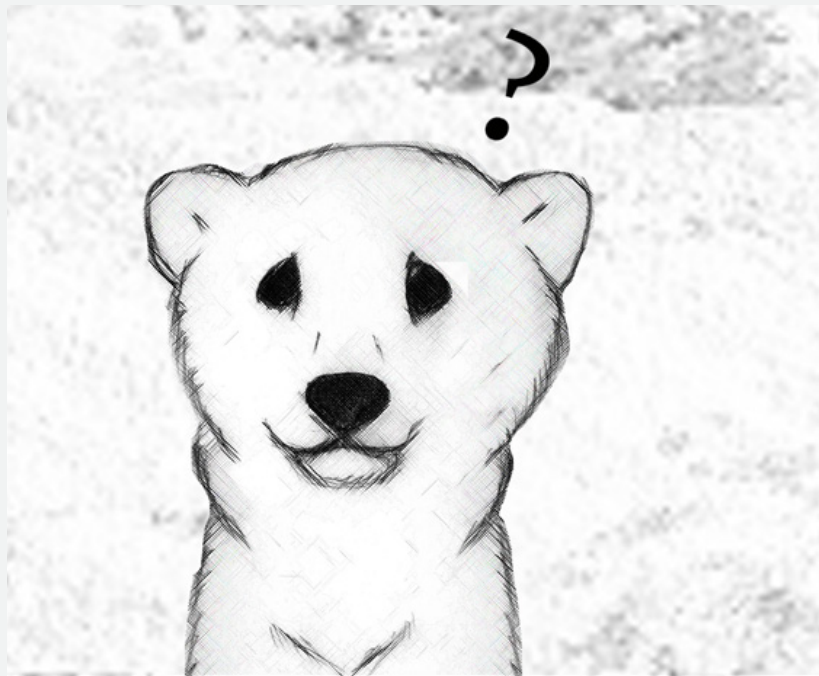


3 **Oso asustado:** Siente un gran ruido, el cual lo hace pensar que ha llegado el fin del mundo.



4 **En búsqueda de la verdad:** Muy asustado y temeroso, sale de su cueva a ver de donde provienen esos ruidos.

Documentación etapas de desarrollo StoryBoard



5 Duda: comienza a caminar por la nieve, en búsqueda de la verdad.



6 Grupo de osos: Al final de la colina, encuentra a un grupo de osos reunidos, compartiendo.

Documentación etapas de desarrollo StoryBoard



7 **Diversión:** El ruido provenía de un juego de bolos, que los osos tenían.

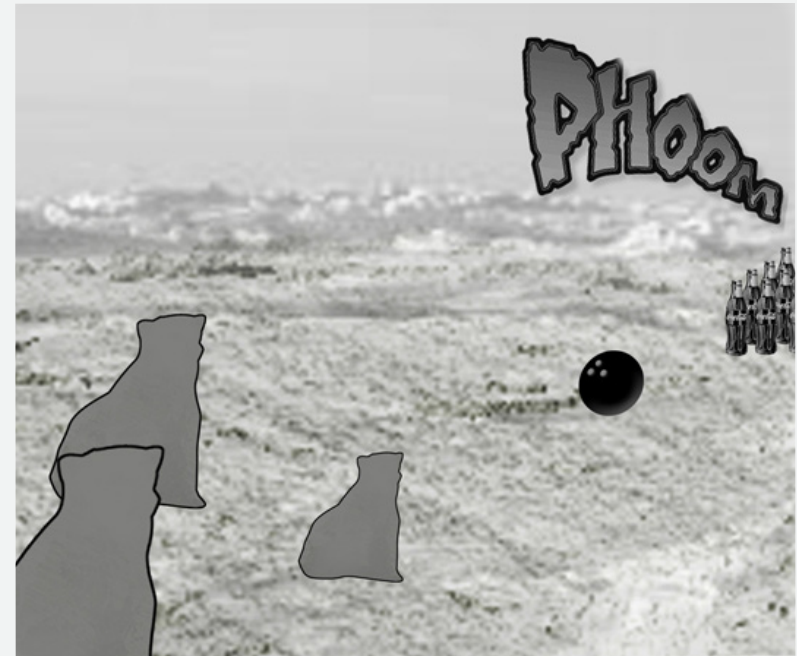


8 **Experiencia Coca Cola:** El oso se sienta a beber una Coca Cola, mientras comparte con los otros osos.

Documentación etapas de desarrollo StoryBoard

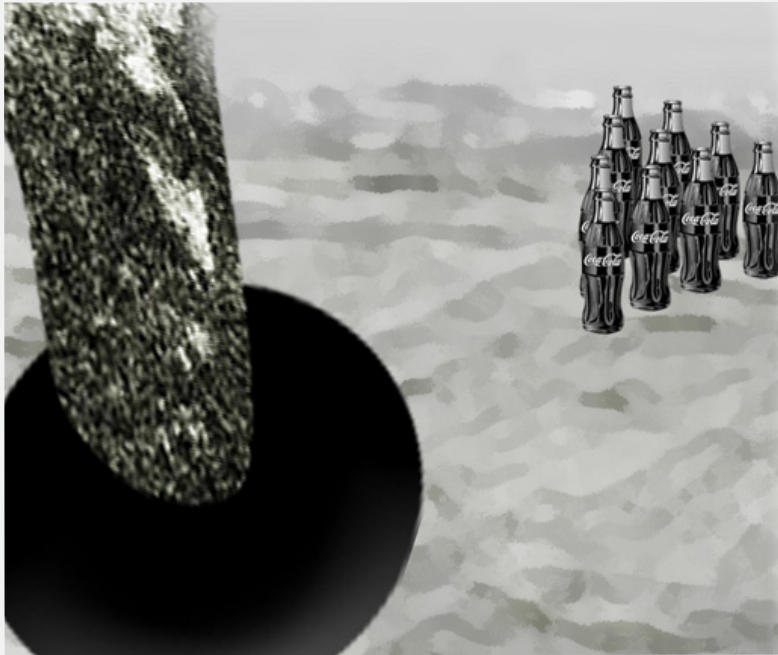


9 **Compartir:** Acabada su Coca Cola, coloca su botella vacía junto con las otras botellas y se prepara para comenzar a jugar.

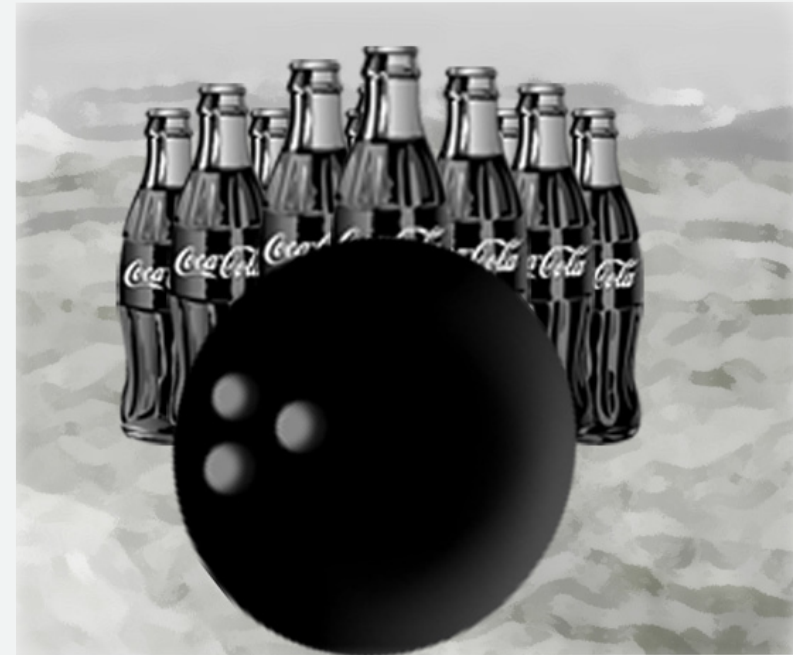


10 **Contempla:** Mientras los otros osos contemplan comparten y disfrutan el juego.

Documentación etapas de desarrollo StoryBoard



11 Se preparará a lanzar: Y lanzá la bola, mientras los otros osos contemplan su gran juego.



12 La bola: Vá directo a las botellas de Coca Cola a gran velocidad.

Documentación etapas de desarrollo StoryBoard

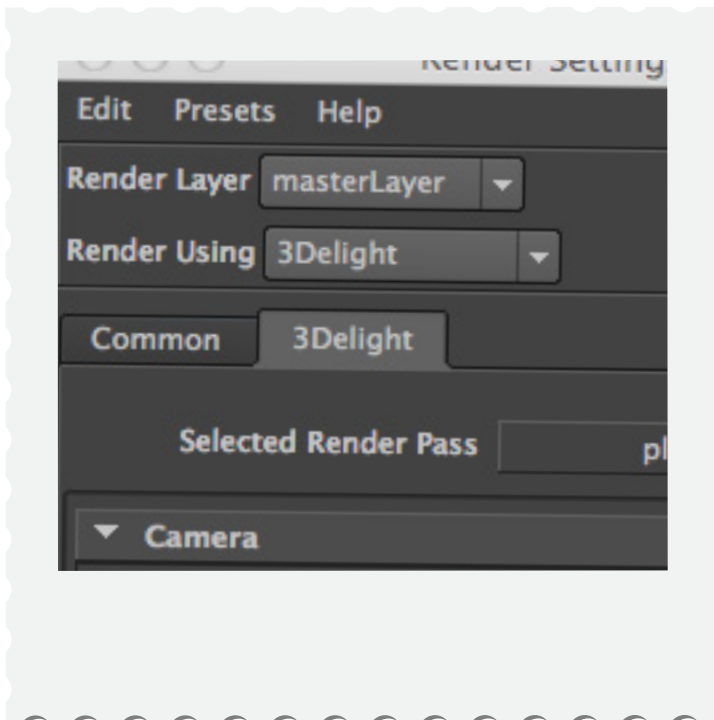


13 **Experiencia Coca Cola:** Seguirás destapando las botellas Coca Cola en compañía de tus seres queridos.



14 **Cierre comercial:** Animación de la botella, junto a su eslogan "Destapa la Felicidad".

Documentación etapas de desarrollo Motor de Render



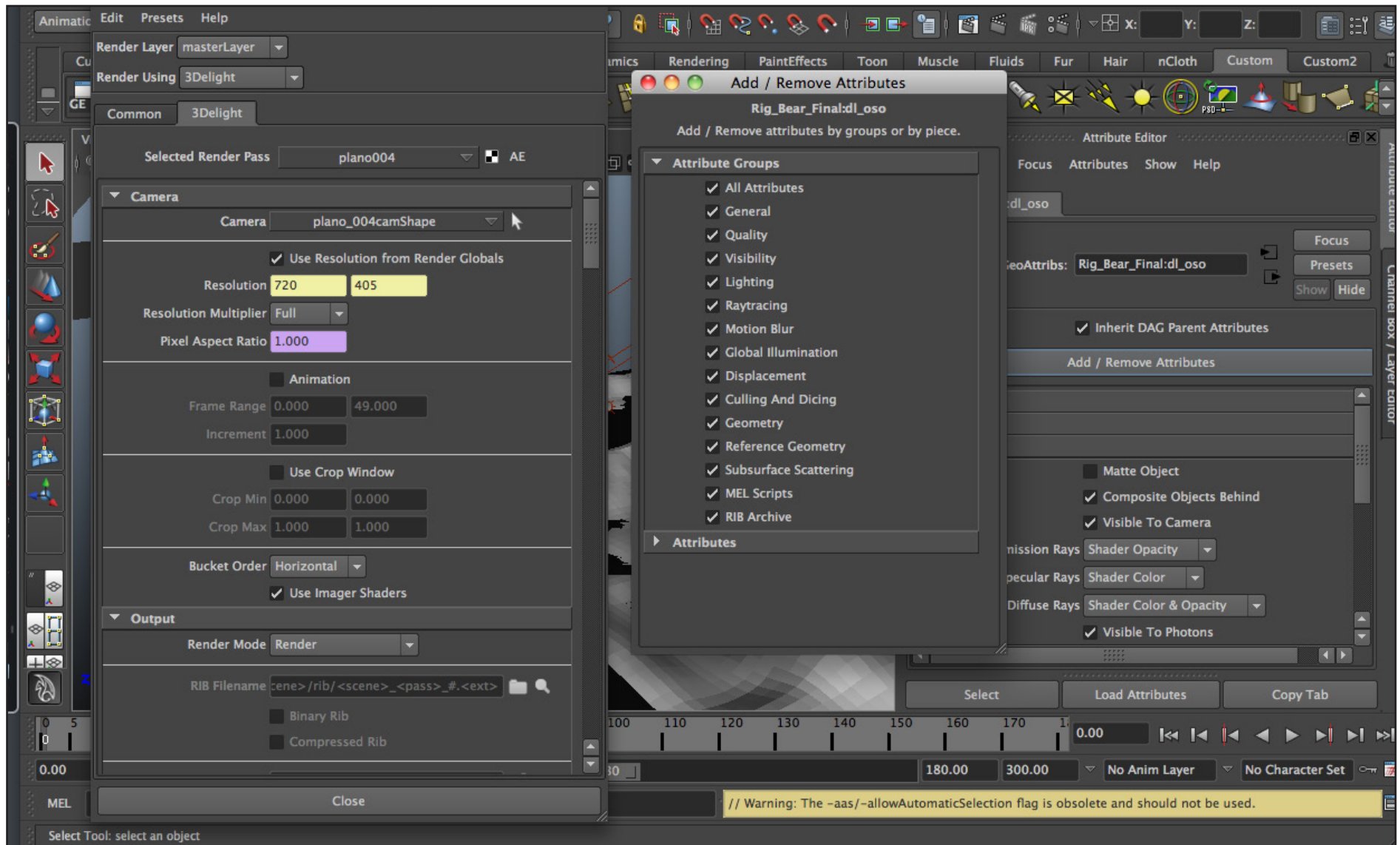
Motor de Render

El motor de render usado es **3Delight (www.3delight.com)**, a diferencia del comúnmente usado **mentalray**, este motor de render **crea grupos de atributos asignables** por separado, a los distintos elementos de las escenas. Esto permite tener un control más detallado de como los

elementos interactúan entre sí. Por ejemplo, esto permitiría hacer que 2 objetos diferentes generen reflexiones de diferentes características o no generen reflexión estando en la misma escena.

En síntesis, el motor de render usado está planteado de manera que los elementos de las escenas, funcionen orientados de manera que reciban acciones de los demás elementos. Esta forma puede ser aplicada para todos los objetos, por lo que estos, pueden recibir acciones de todos los elementos. Esto permite ser más específico en lo que cada elemento hará y como reaccionará en la escena.

Documentación etapas de desarrollo Motor de Render



Documentación etapas de desarrollo Modelado

Modelado osos

Como se dijo en las referencias, lo idea es un oso polar tosco, para lograr el contraste en las situación y emociones. Es por

esto que se opto por el oso polar y no como en los otros comerciales, que se opto por un oso pardo blanco.



Proceso Modelado

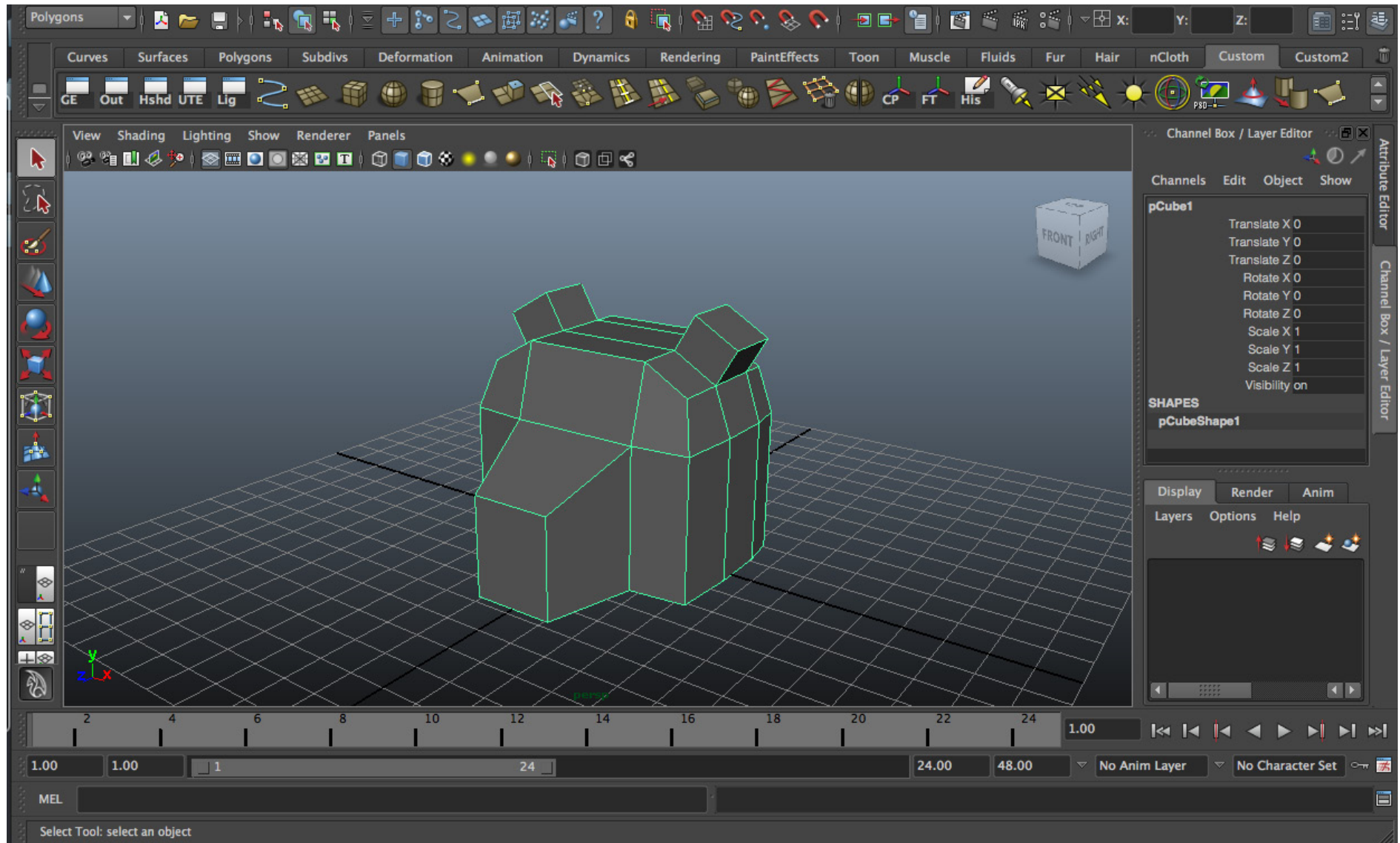
Para realizar el modelado es necesario empezar **buscando referencias**, ya sean fotos reales, dibujos, ilustraciones, vídeos o **cualquier elemento visual** que nos permita tomar como base para utilizarla, para luego interpretarlo en lo que queremos realizar en 3D. Una vez obtenido

este material podemos empezar con el **modelado de nuestro personaje**.

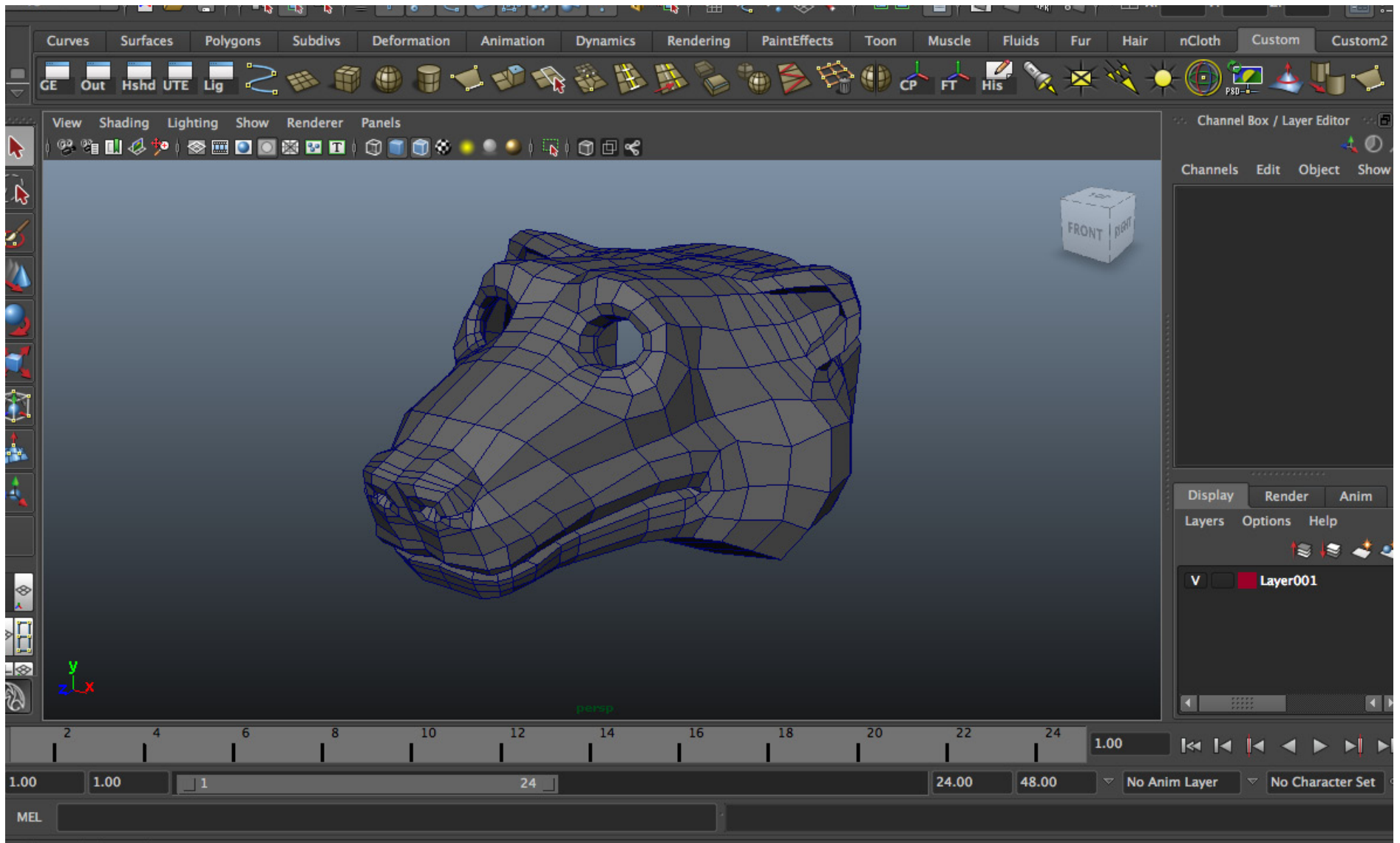
En este caso fue necesario realizar el proceso de modelado mas de una vez ya que durante el proceso de creación del

comercial, distintas acciones que realizaba el personaje hizo necesario **cambiar el modelado** del personaje dependiendo de estos cambios.

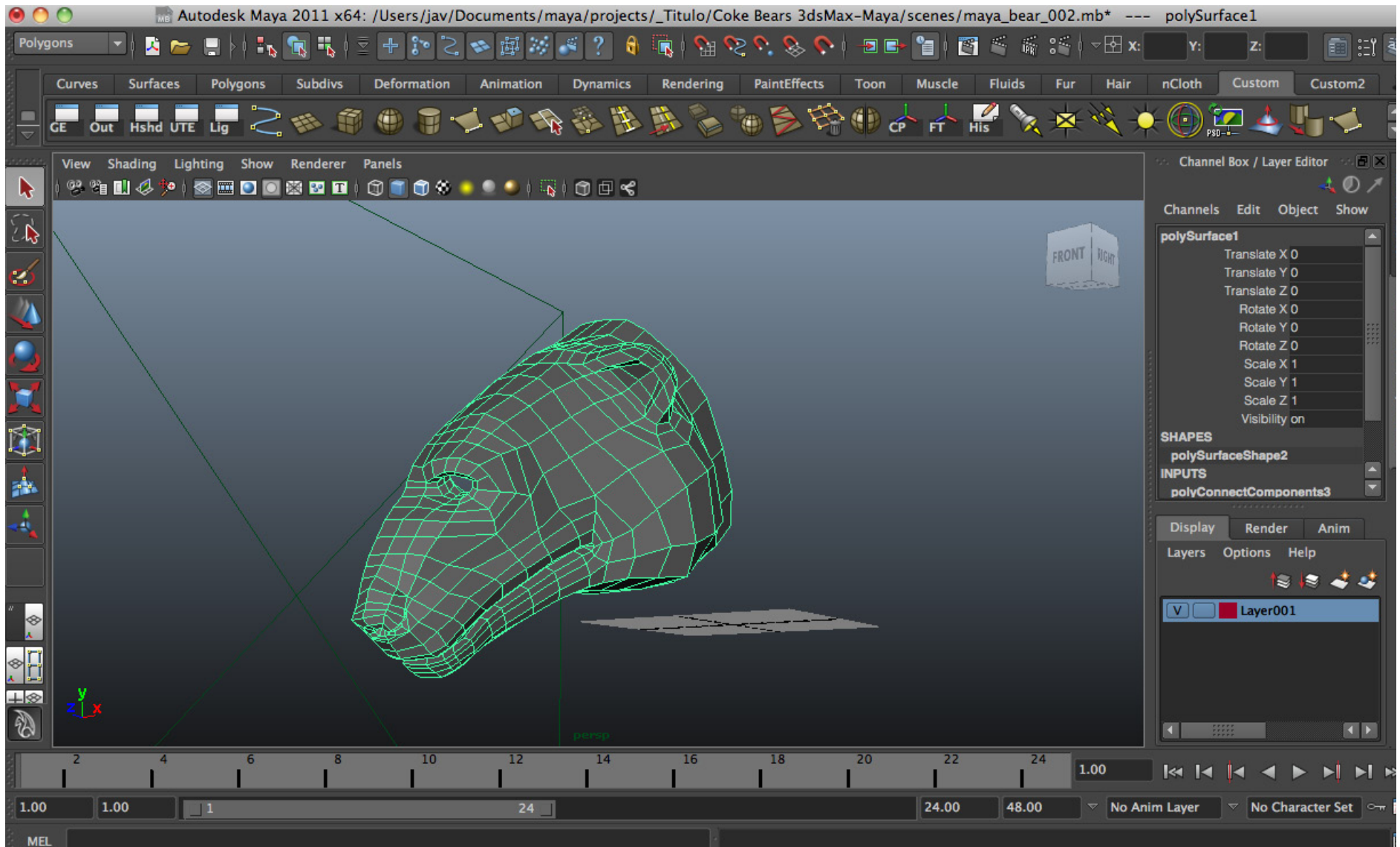
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cabeza



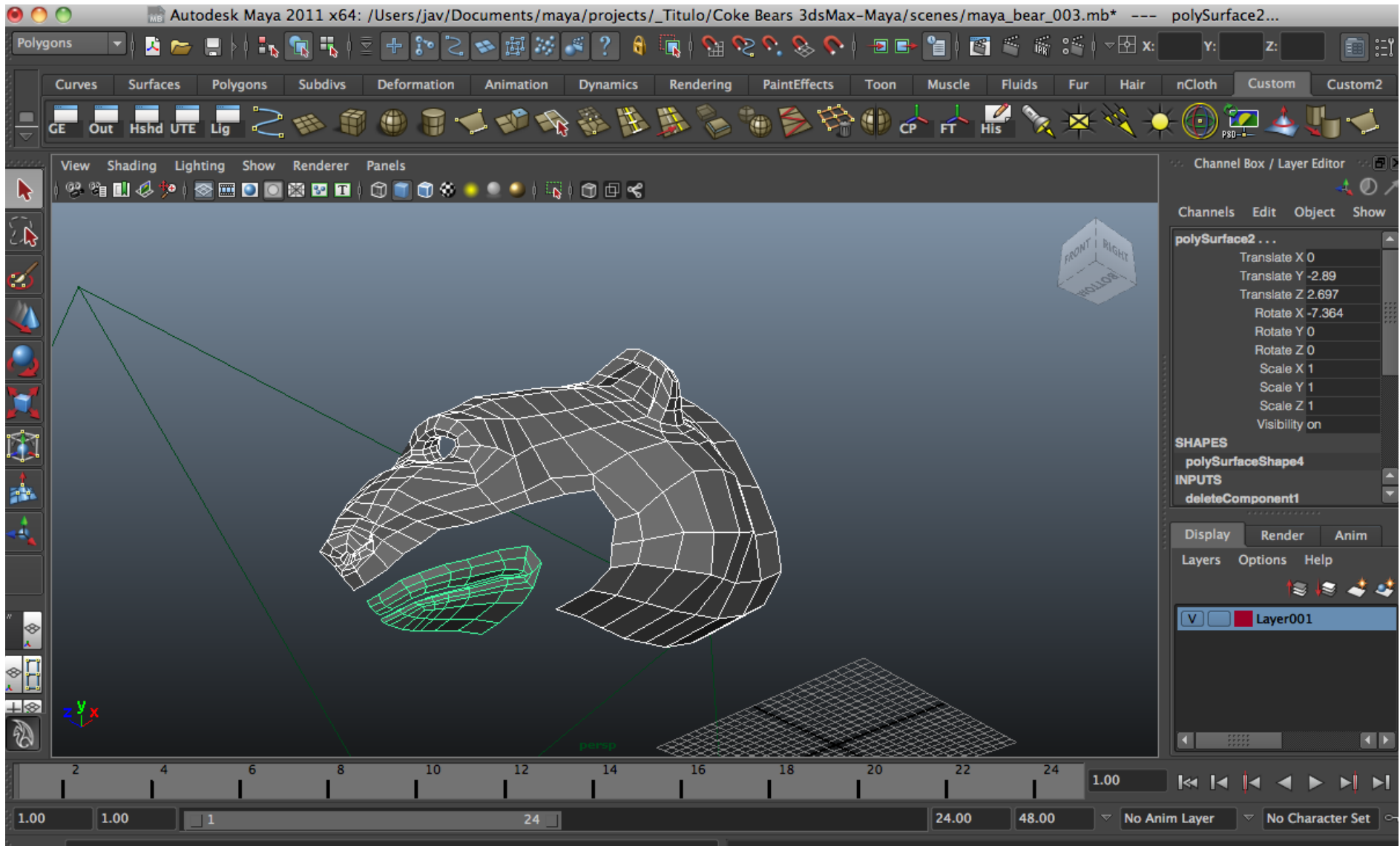
Documentación etapas de desarrollo - Modelado cabeza



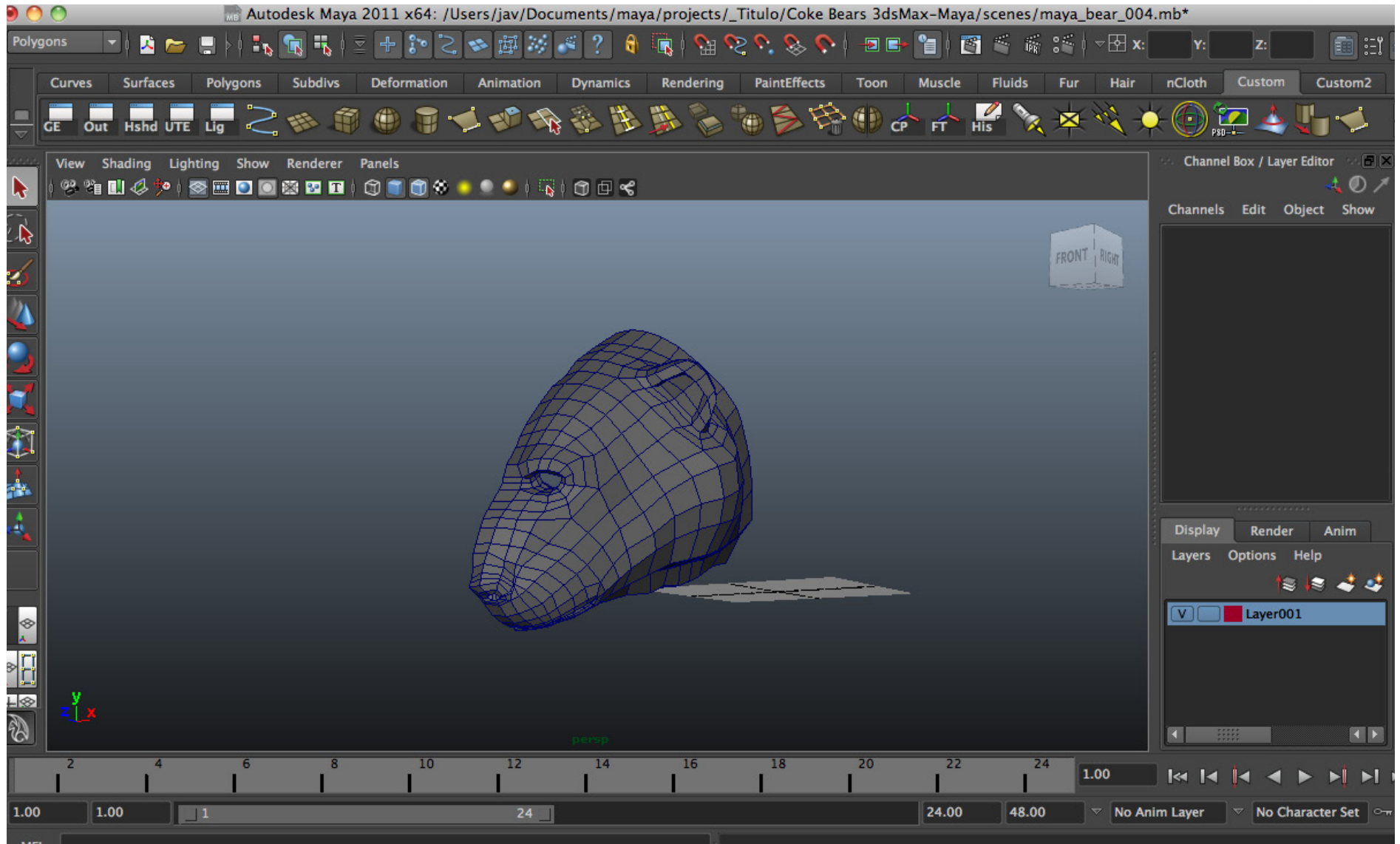
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cabeza 3



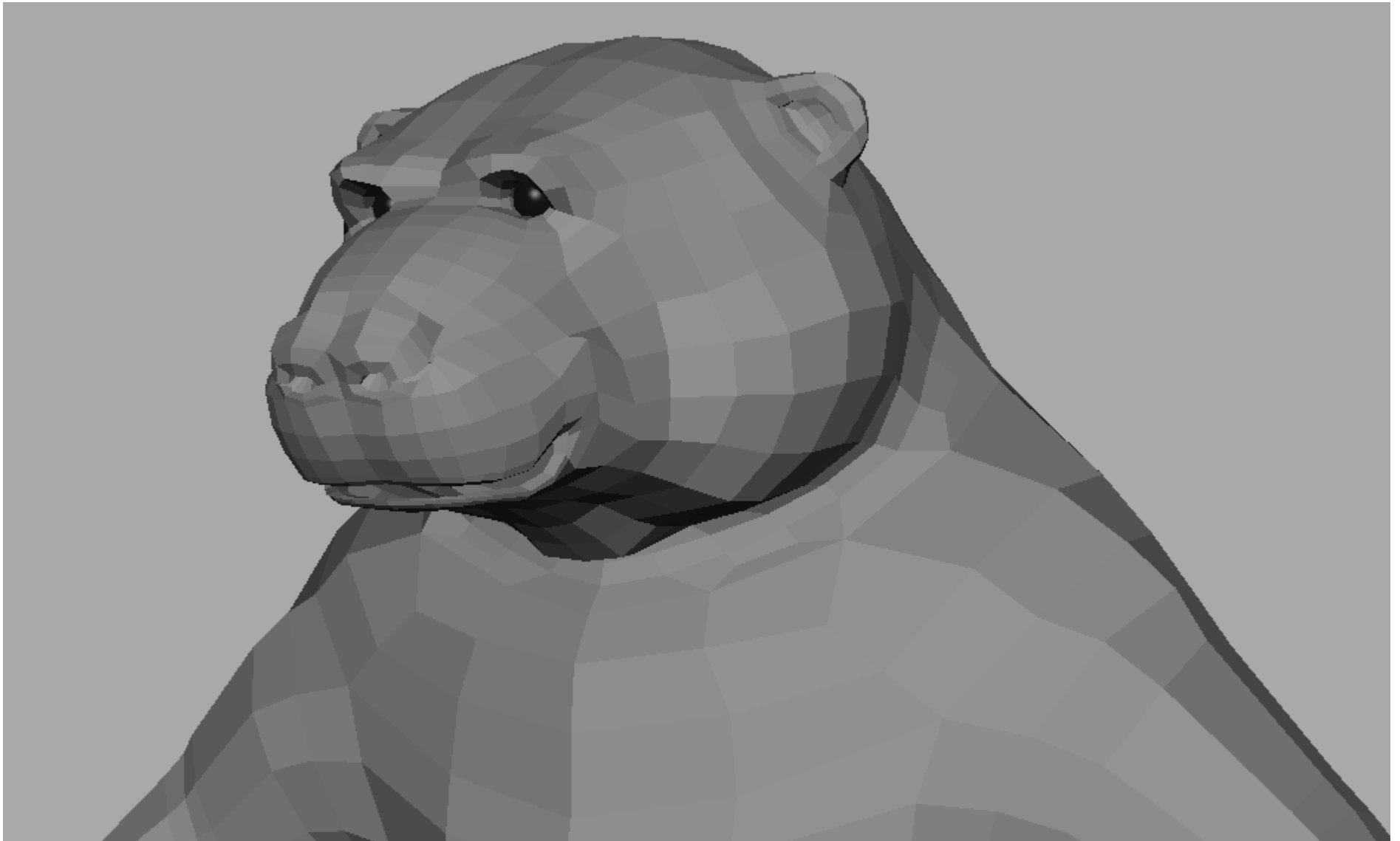
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cabeza 4



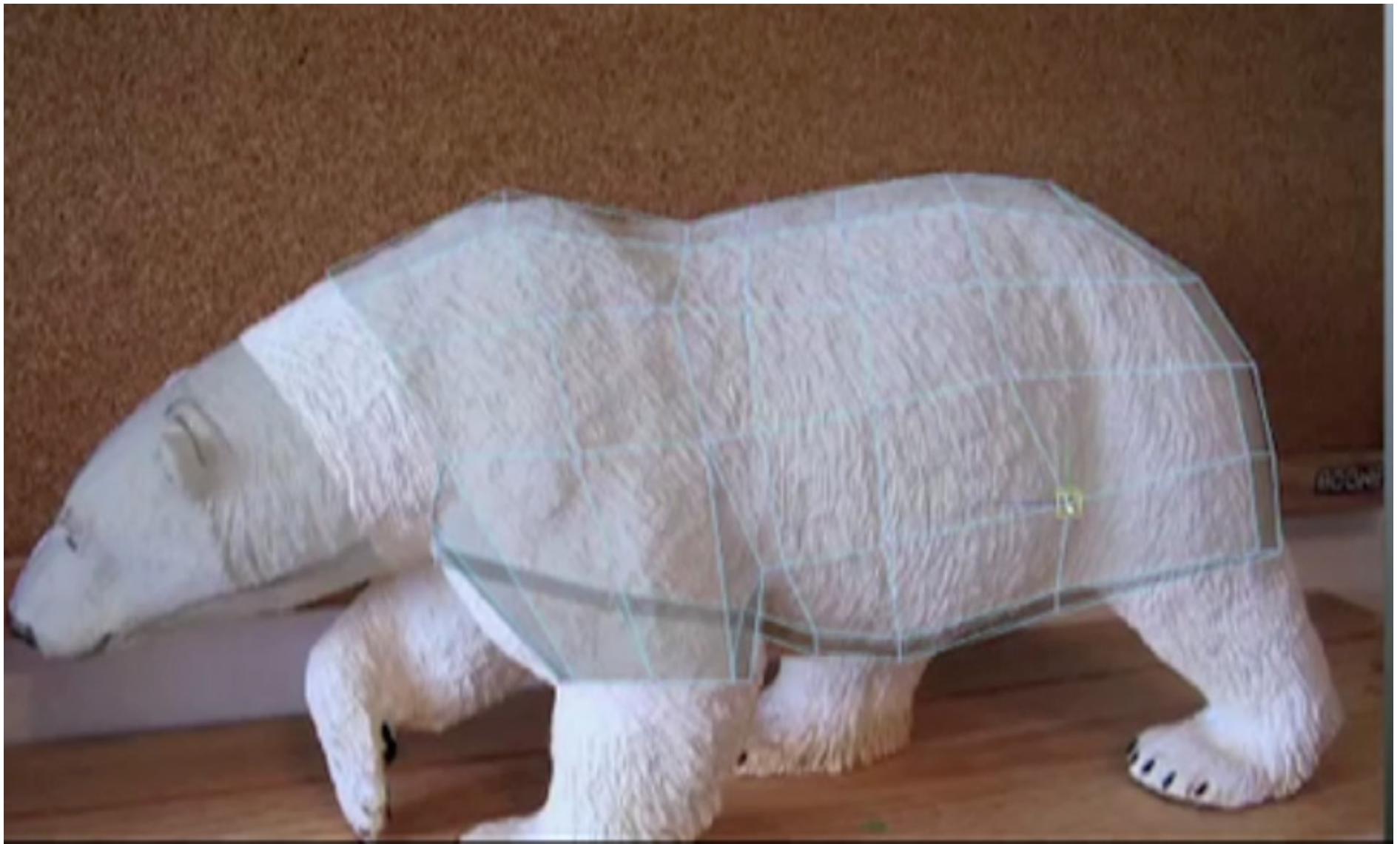
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cabeza Final



Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cabeza Final



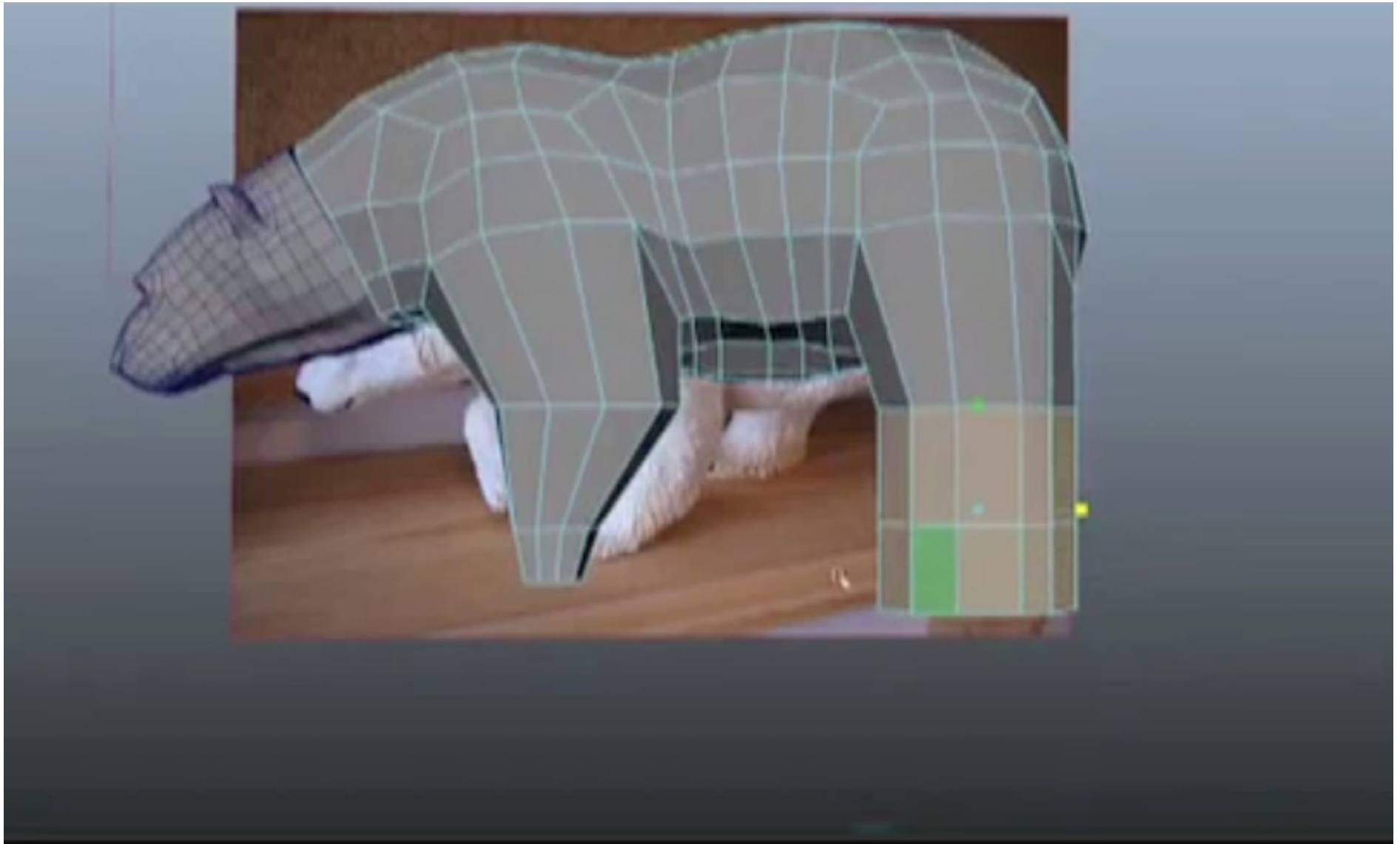
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cuerpo



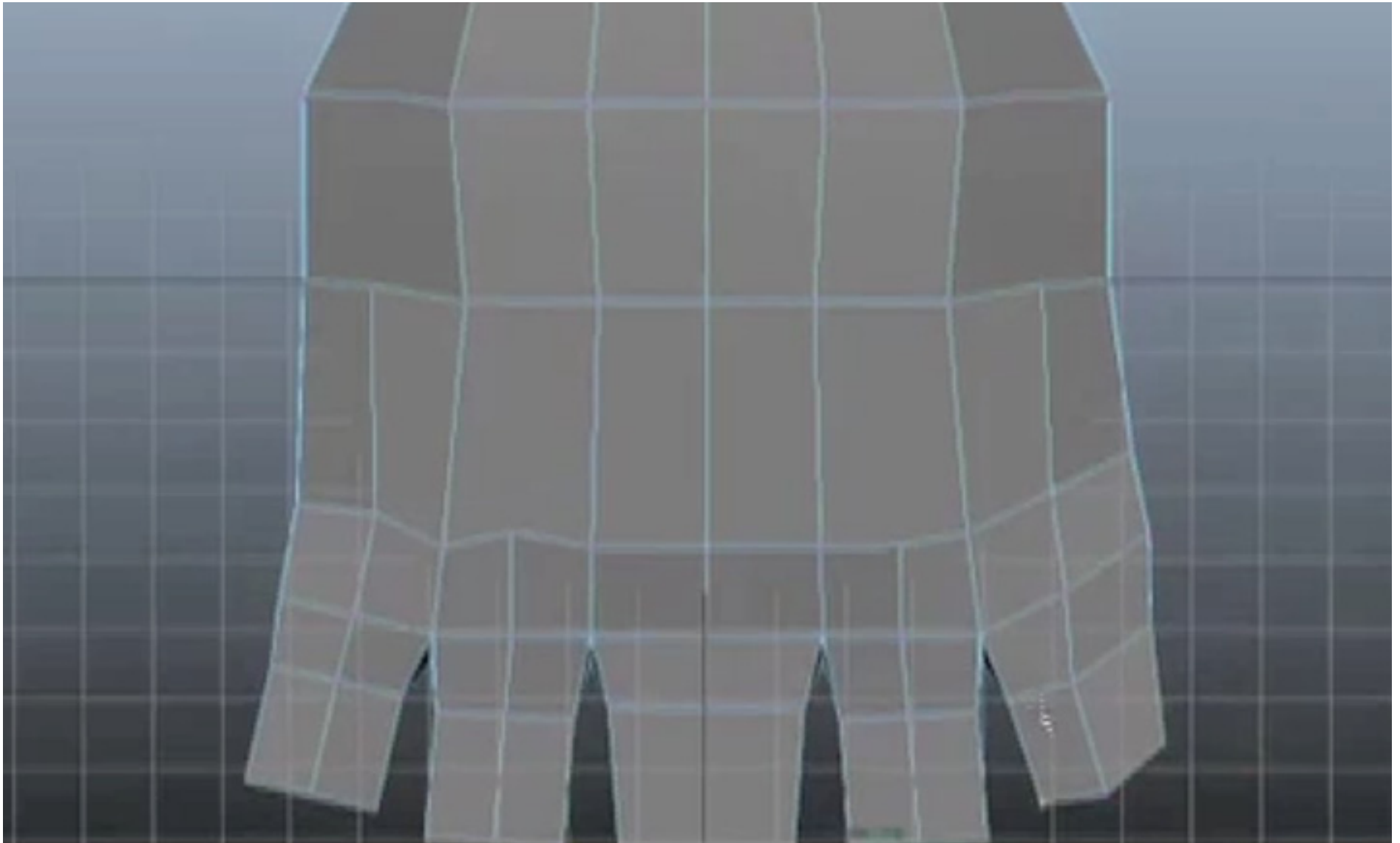
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cuerpo



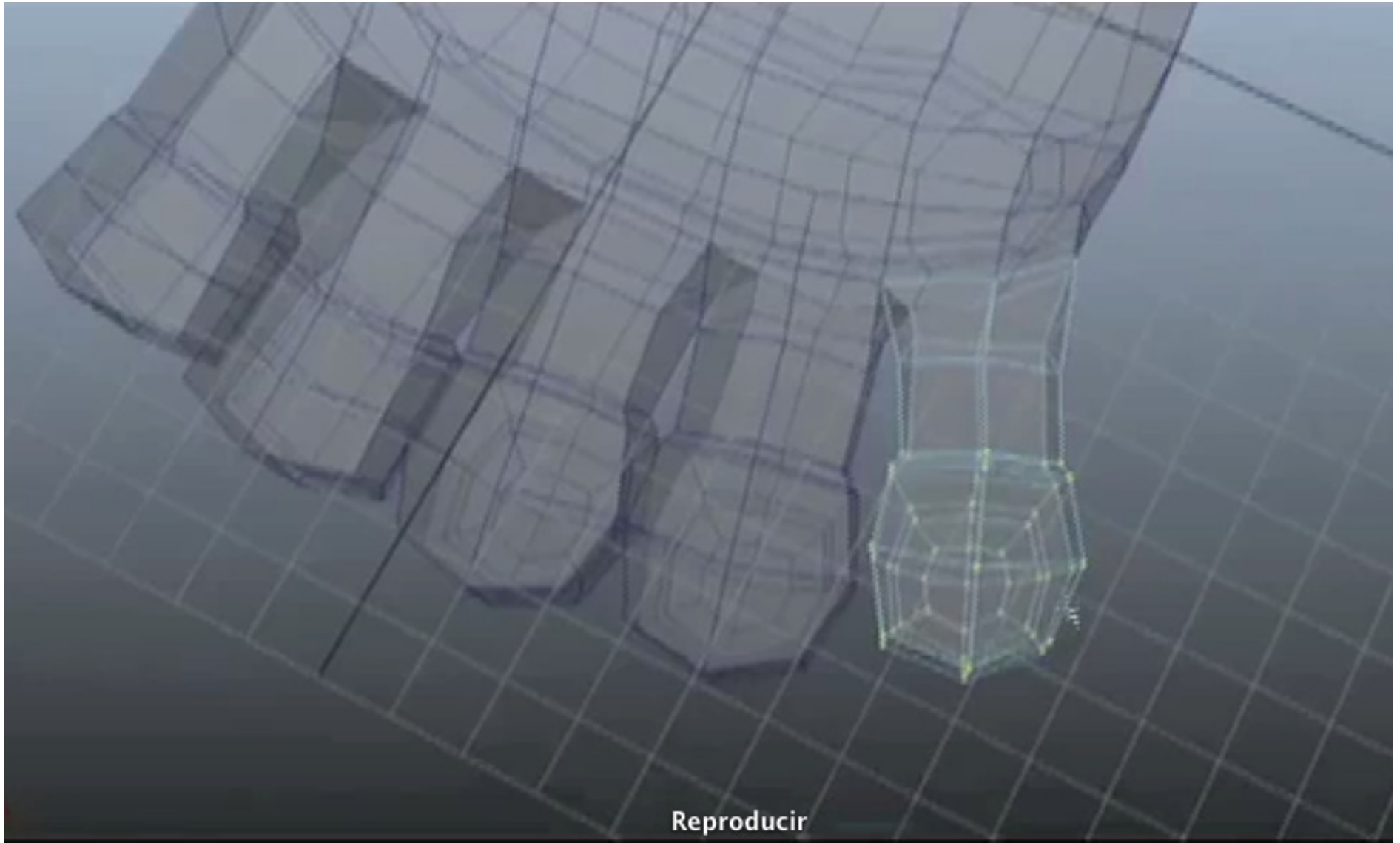
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Cuerpo



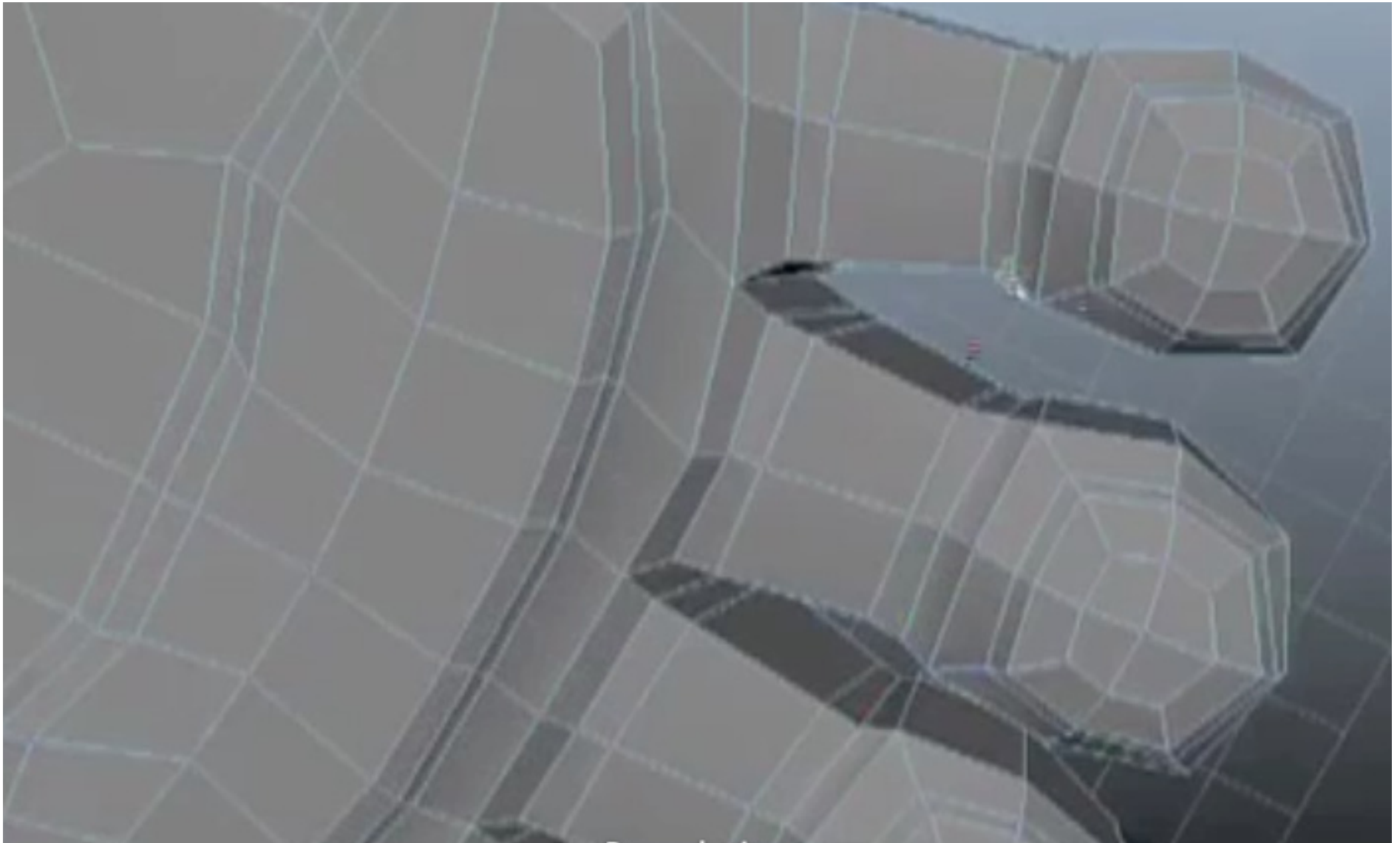
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Pies



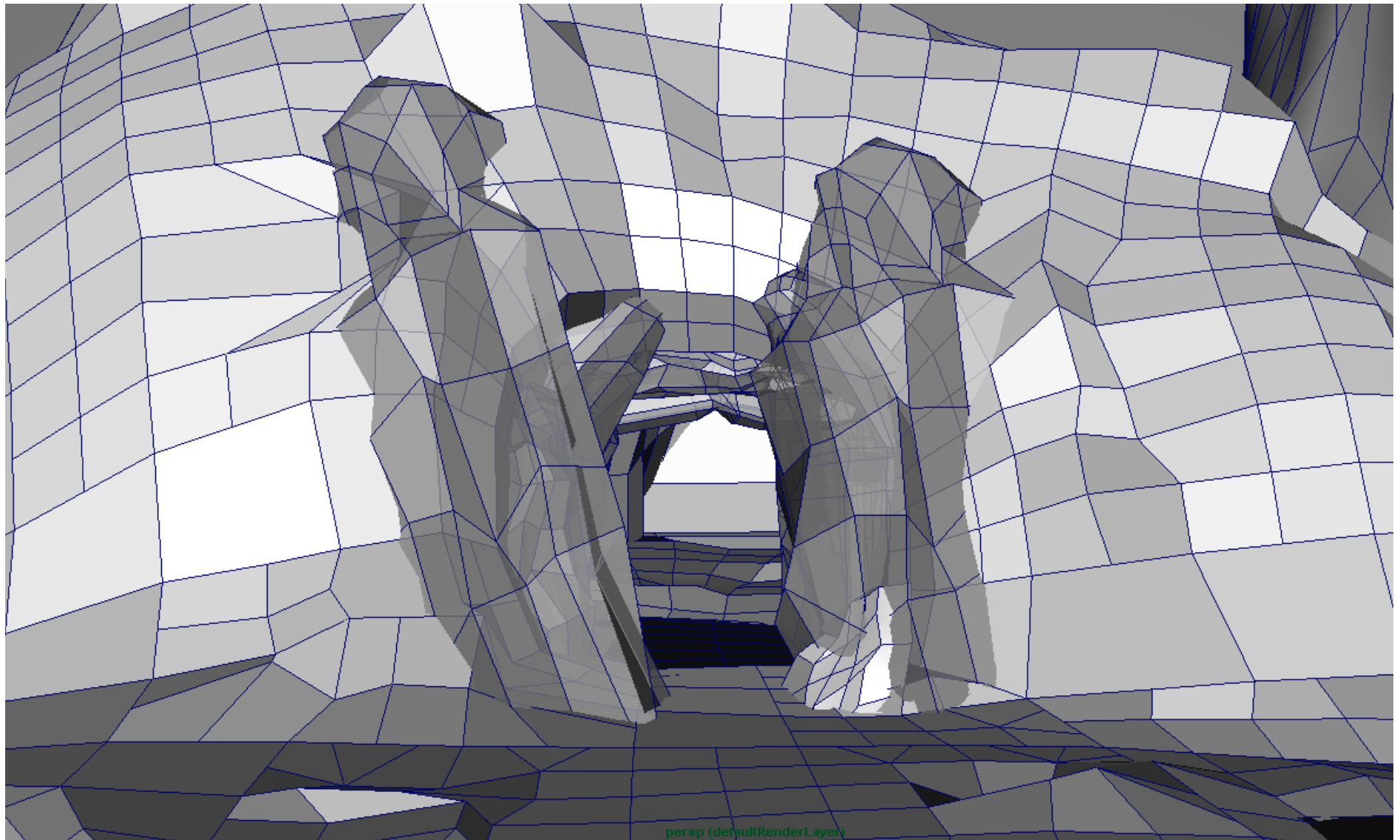
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Pies



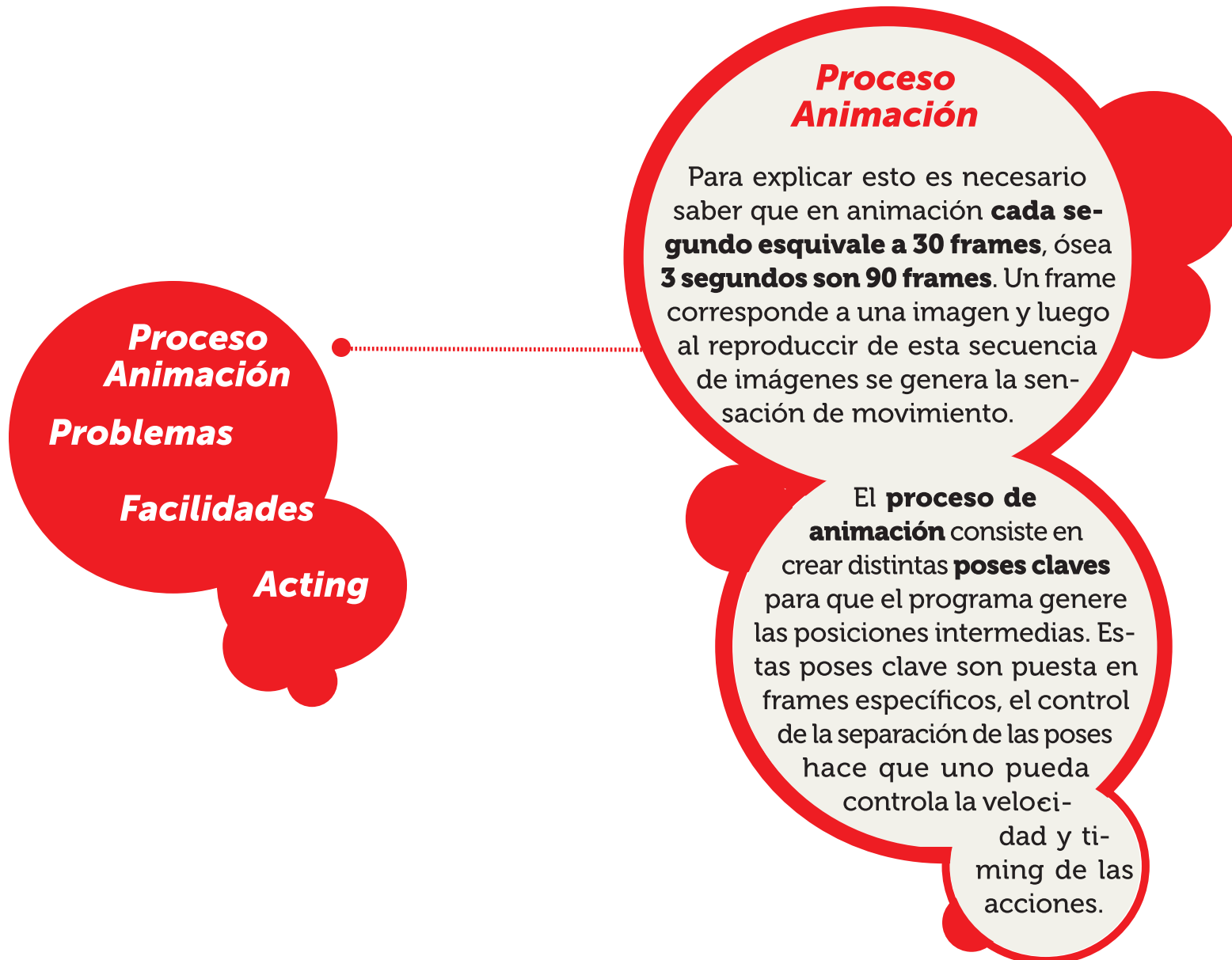
Documentación etapas de desarrollo - Modelado Pies



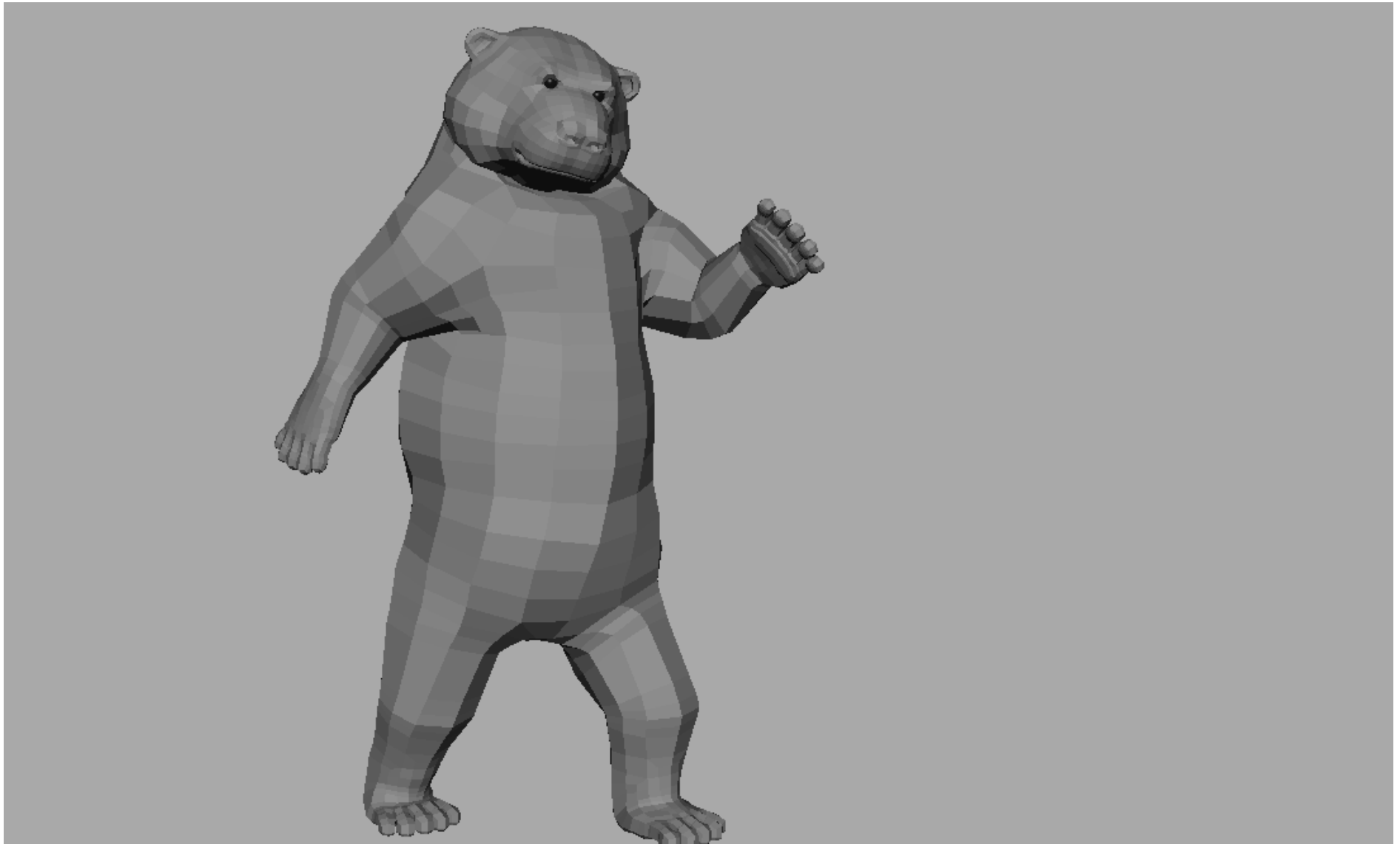
Documentación etapas de desarrollo - Modelado escenario



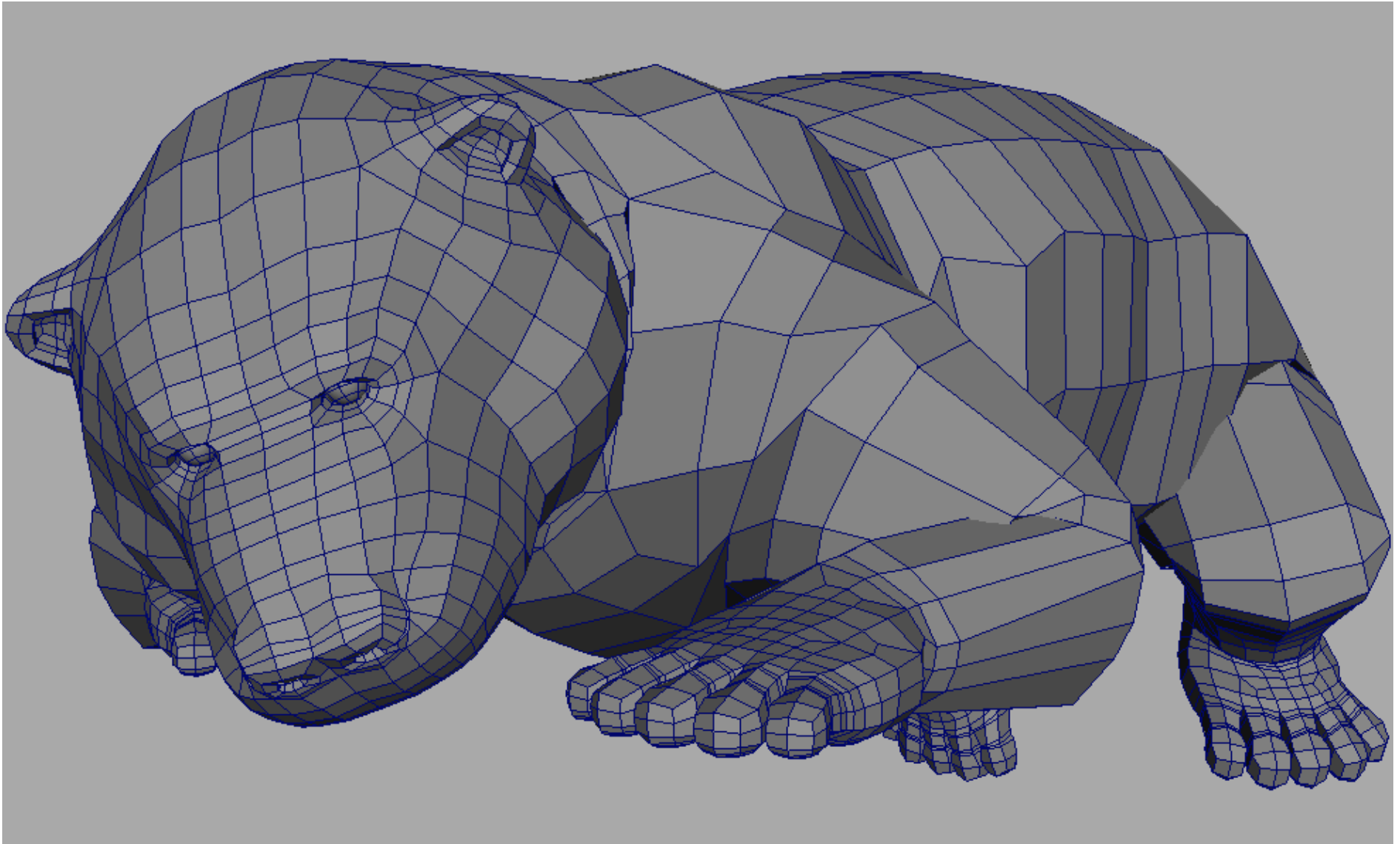
Documentación etapas de desarrollo - Proceso de animación (problema, facilidades).



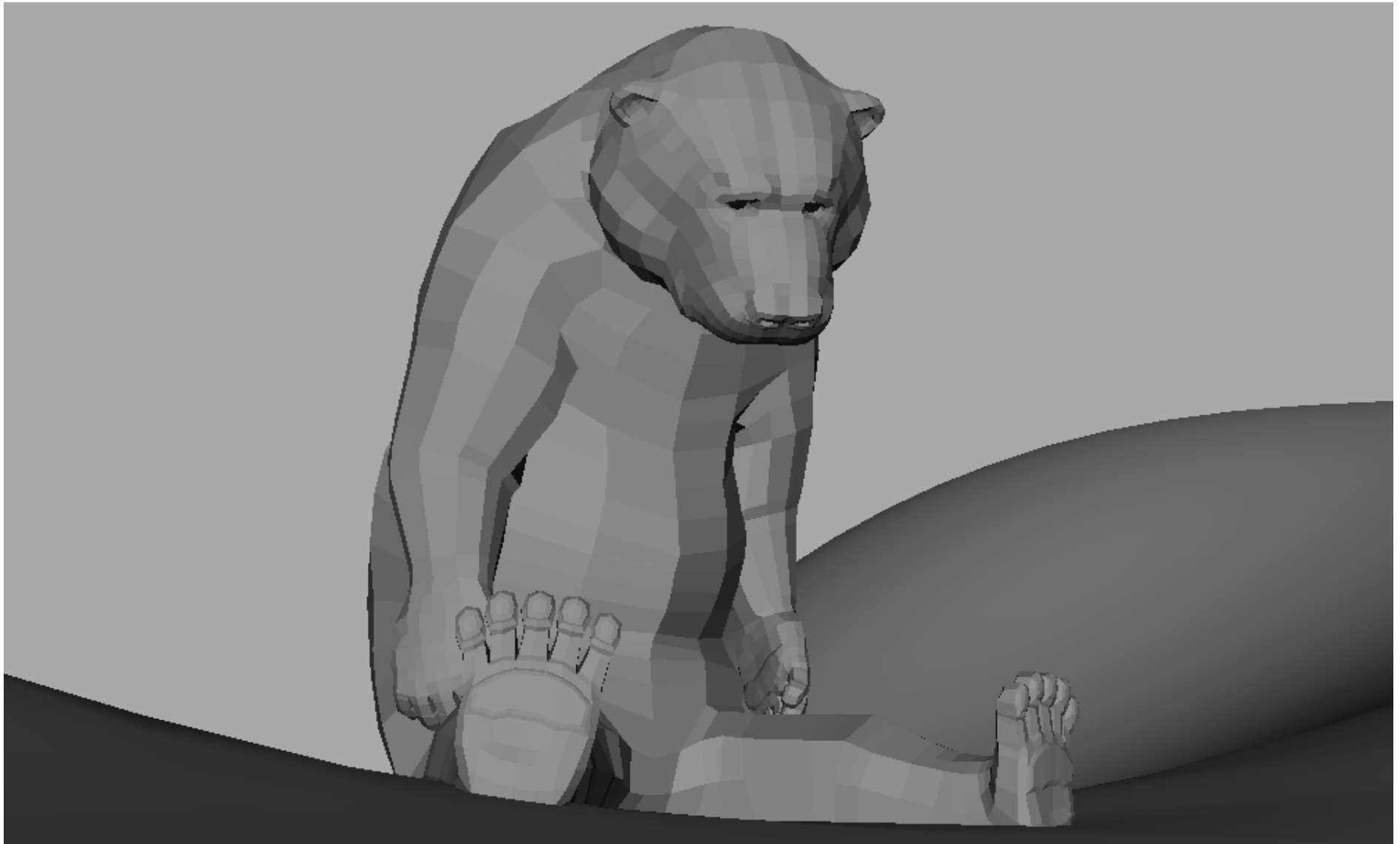
Documentación etapas de desarrollo - Proceso de animación Acting



Documentación etapas de desarrollo - Proceso de animación Acting



Documentación etapas de desarrollo - Proceso de animación Acting



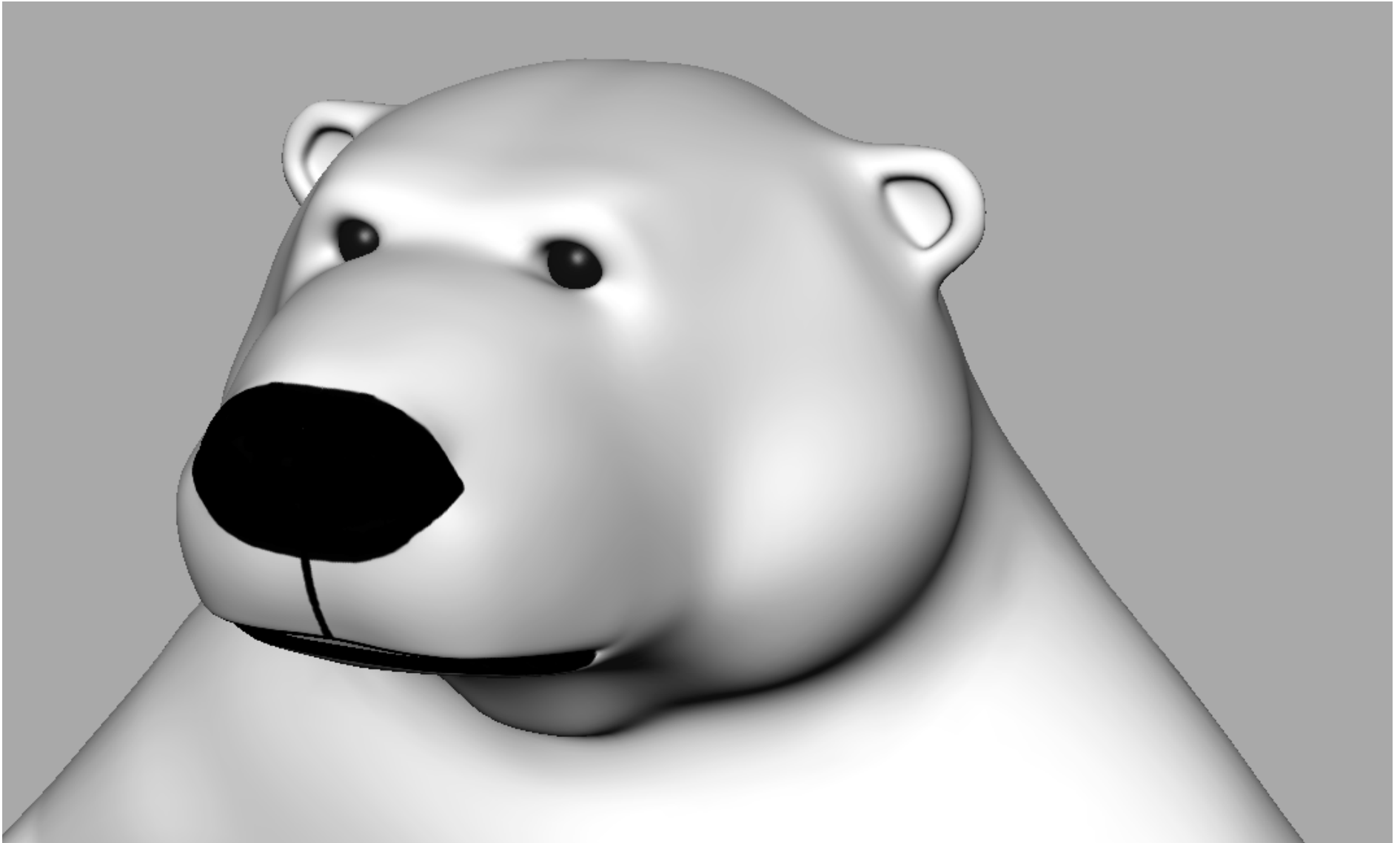
Documentación etapas de desarrollo - Materiales Fur (Pelo)



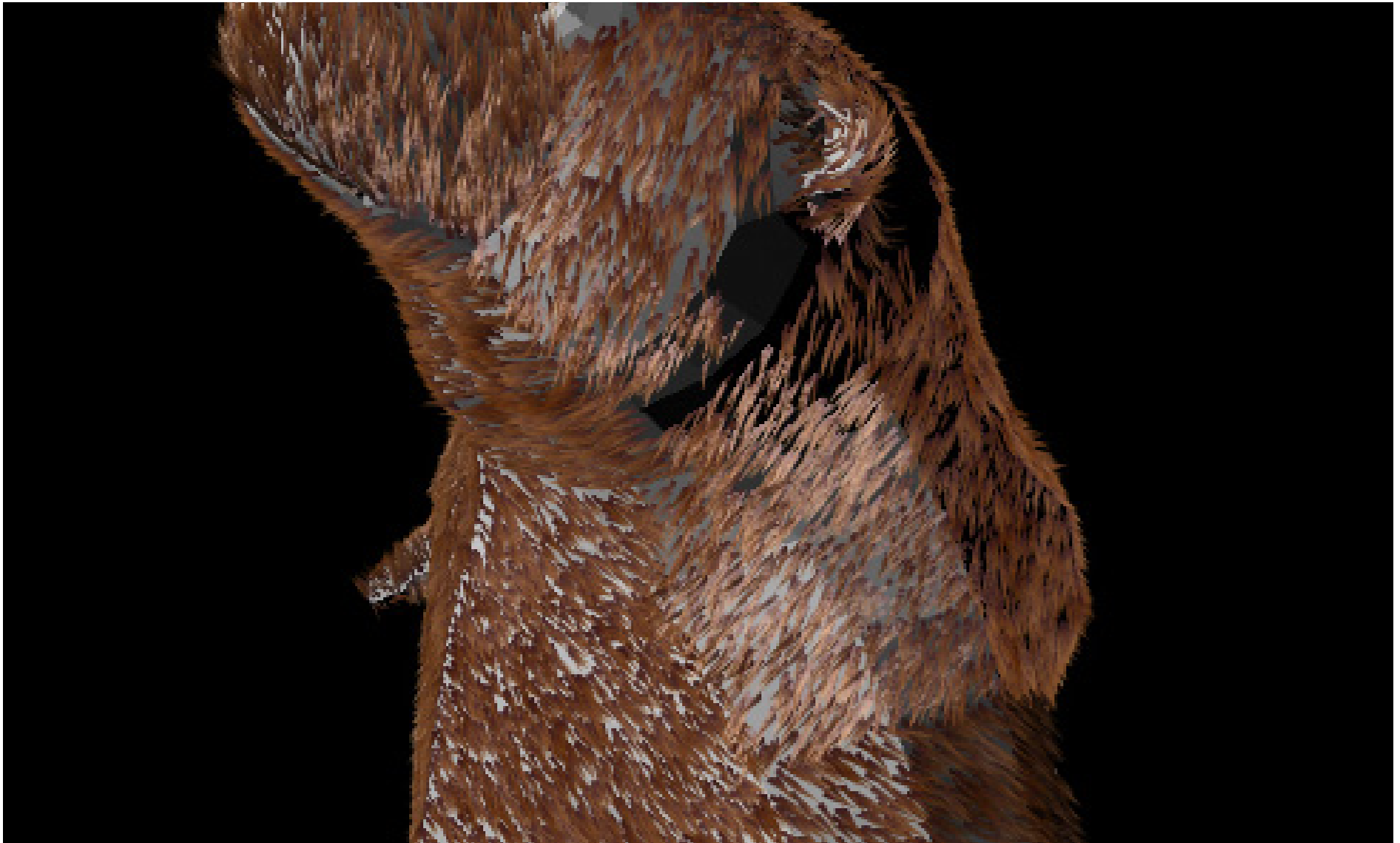
Material FUR

Este punto fue un gran desafío y se necesitó mucha investigación. Hay más de una forma de crear Fur, la utilizada en este caso proviene de un **plugin llamado "Shave and Hair-cut"** el que frente a otros nos da la posibilidad de peinar cada pelo utilizando diversas herramientas propias del plugin, además de líneas guías, con las que podemos controlar el largo y dirección de cada pelo. Es un trabajo lento, tedioso, pero a la vez muy preciso.

Documentación etapas de desarrollo - Prueba de texturización - Pre-Pelo



Documentación etapas de desarrollo - Materiales Fur (Pelo)



Documentación etapas de desarrollo - Materiales Fur (Pelo)



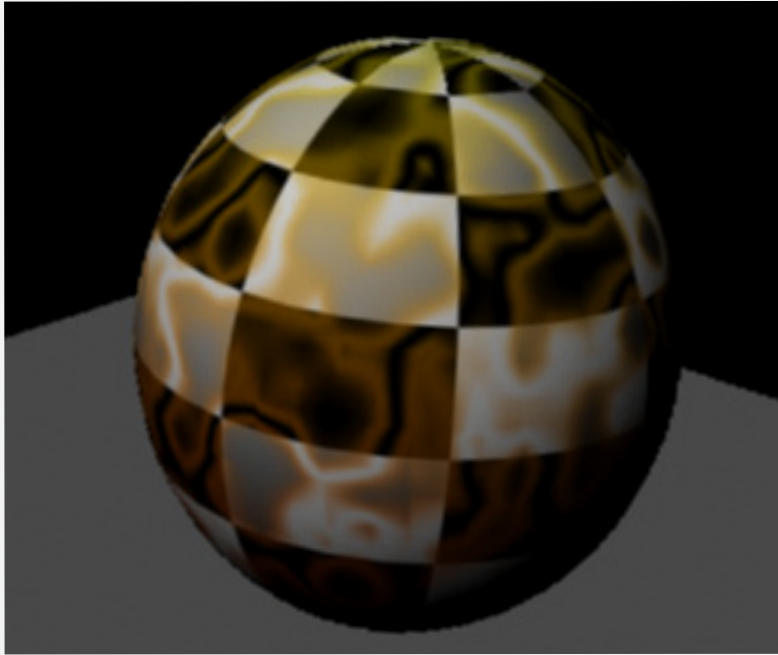
Documentación etapas de desarrollo - Materiales Fur (Pelo)



Documentación etapas de desarrollo - Materiales Fur (Pelo) Final



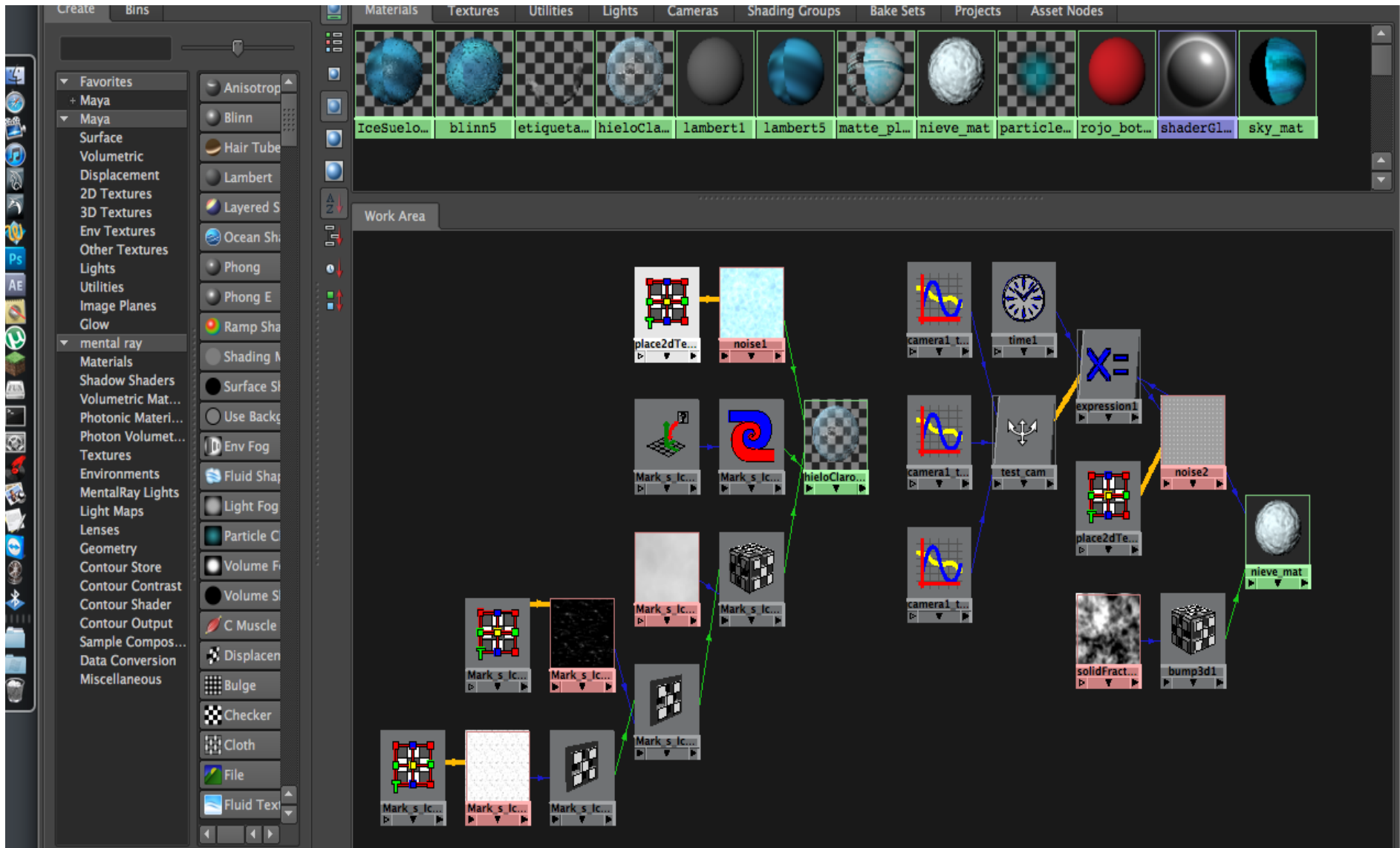
Documentación etapas de desarrollo - Materiales Shaders



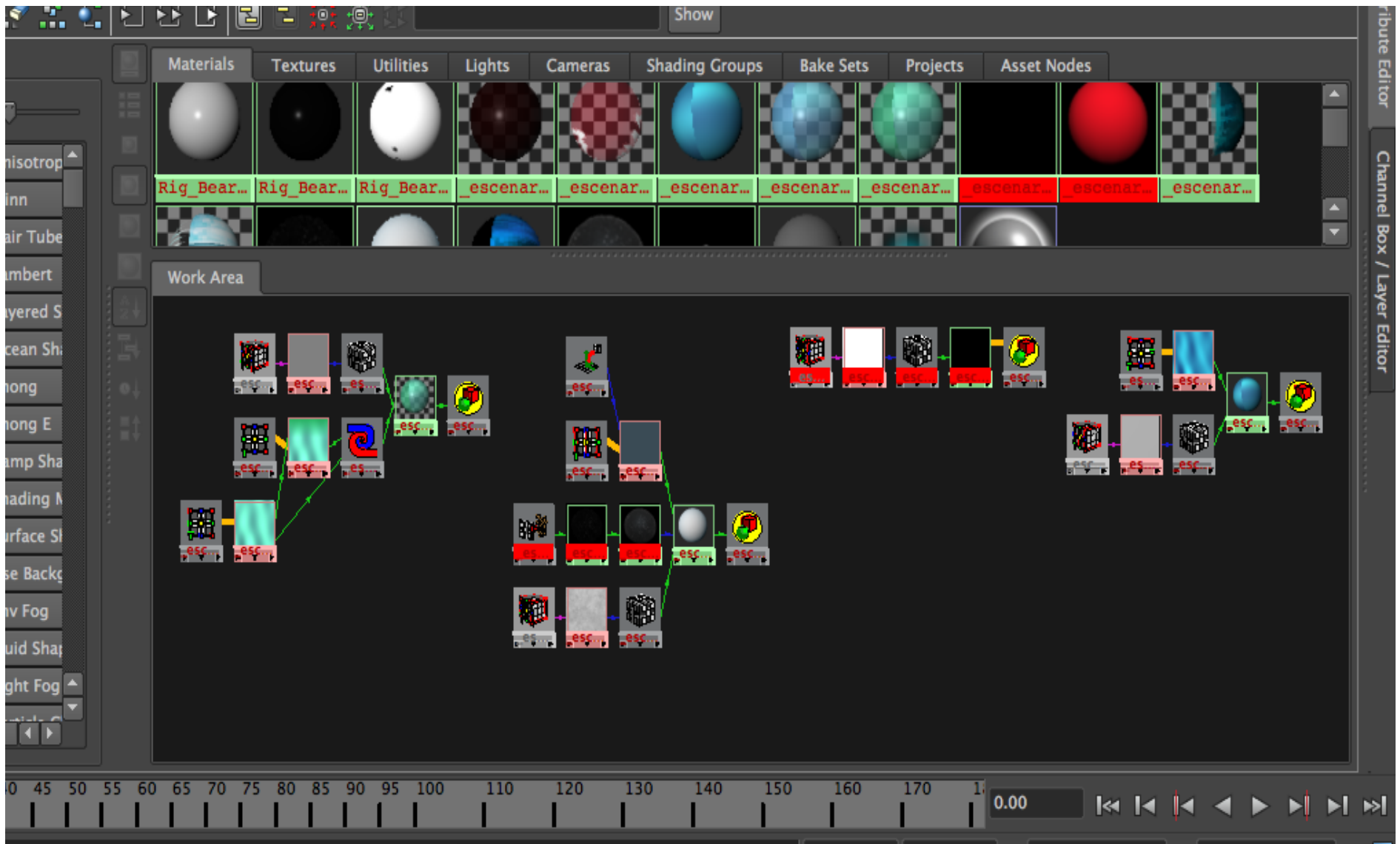
Materiales Shaders

La construcción de materiales en Maya (**software 3D usados**) se basa en la unión de nodos de atributos que interactúan entre si, para lograr como resultado un material. Estos materiales pueden a su vez combinarse para lograr otros resultados, como mezclar colores, darle reflejos o relieves según un patrón o mosaicos, entre otras cosas.

Documentación etapas de desarrollo - Materiales Hypershade



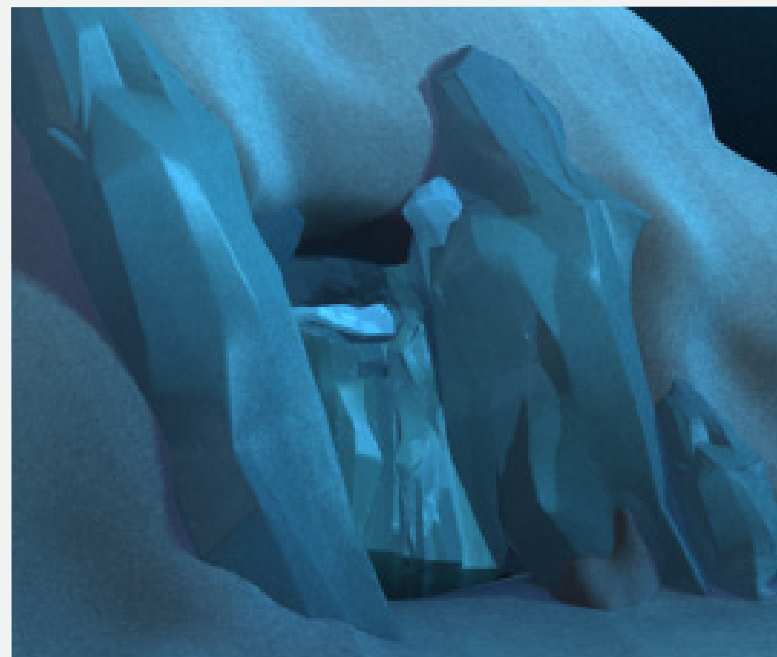
Documentación etapas de desarrollo - Materiales Hypershade



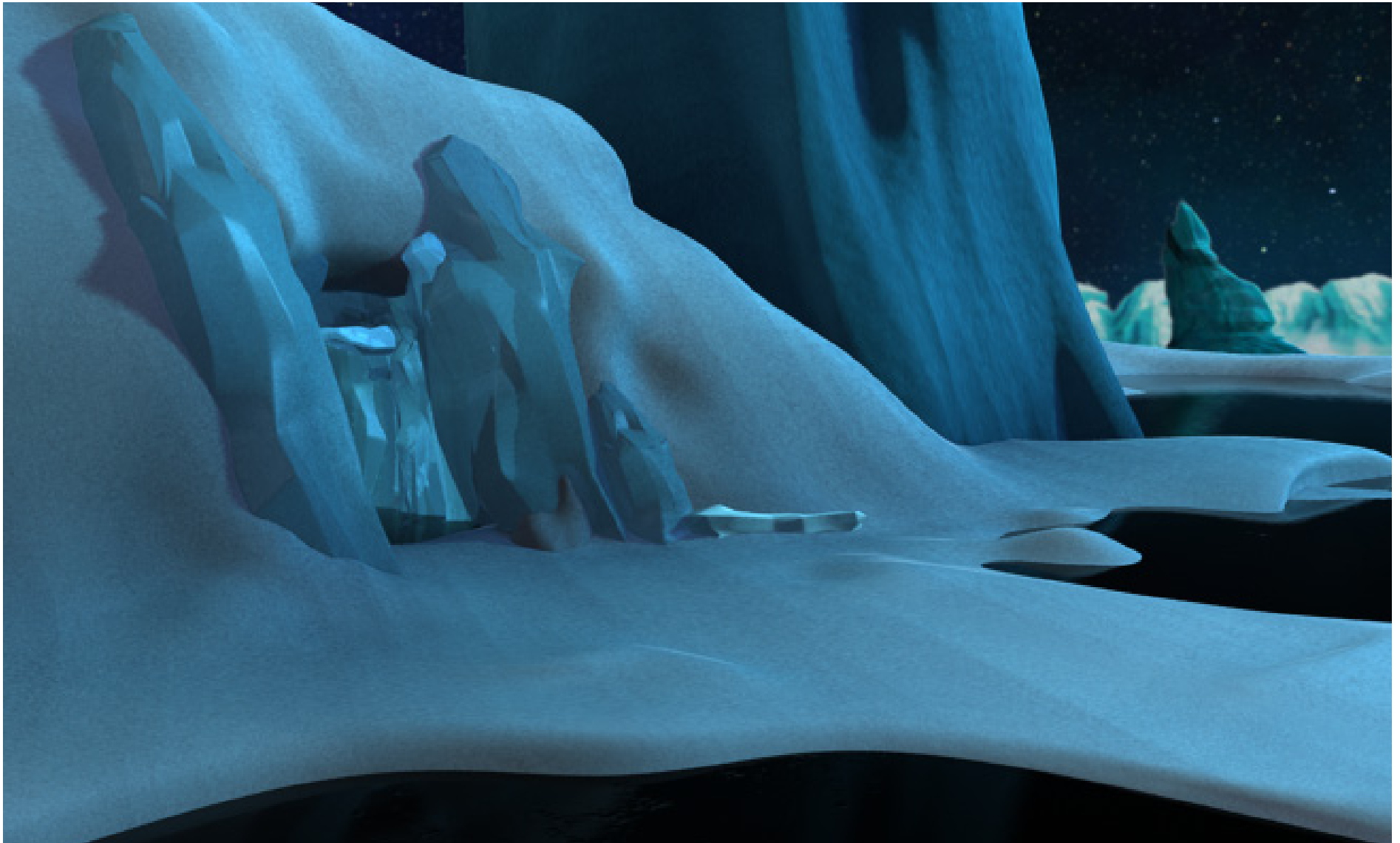
Documentación etapas de desarrollo - Material Hielo

Hielo

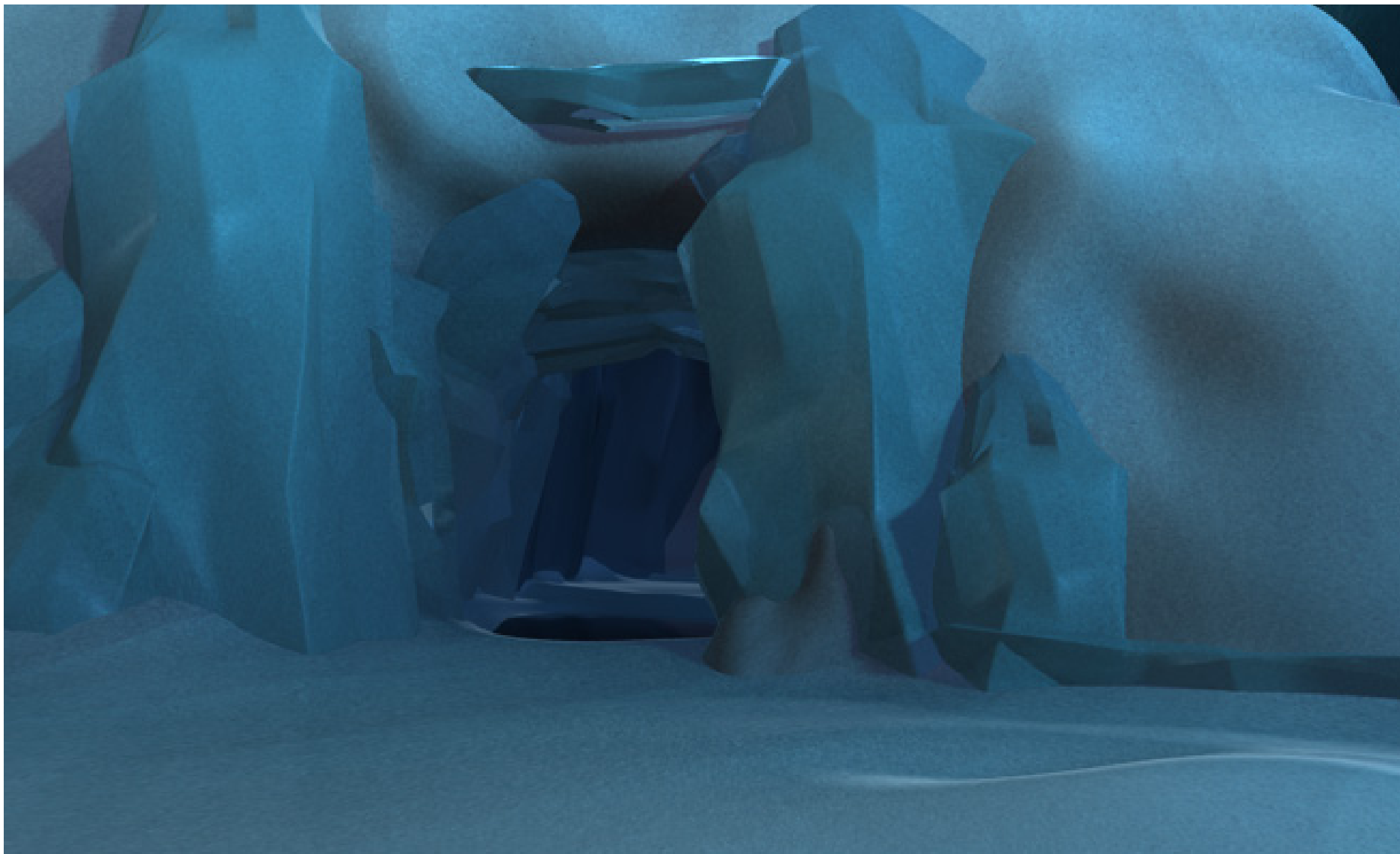
Ocupamos dos tipos de materiales para el Hielo. **El primero** en ocuparse, fue destinado a los **hielos** que se forman an **la entrada y al interior de la caverna** o cueva. **El segundo** material fue creado para **el hielo del suelo.**



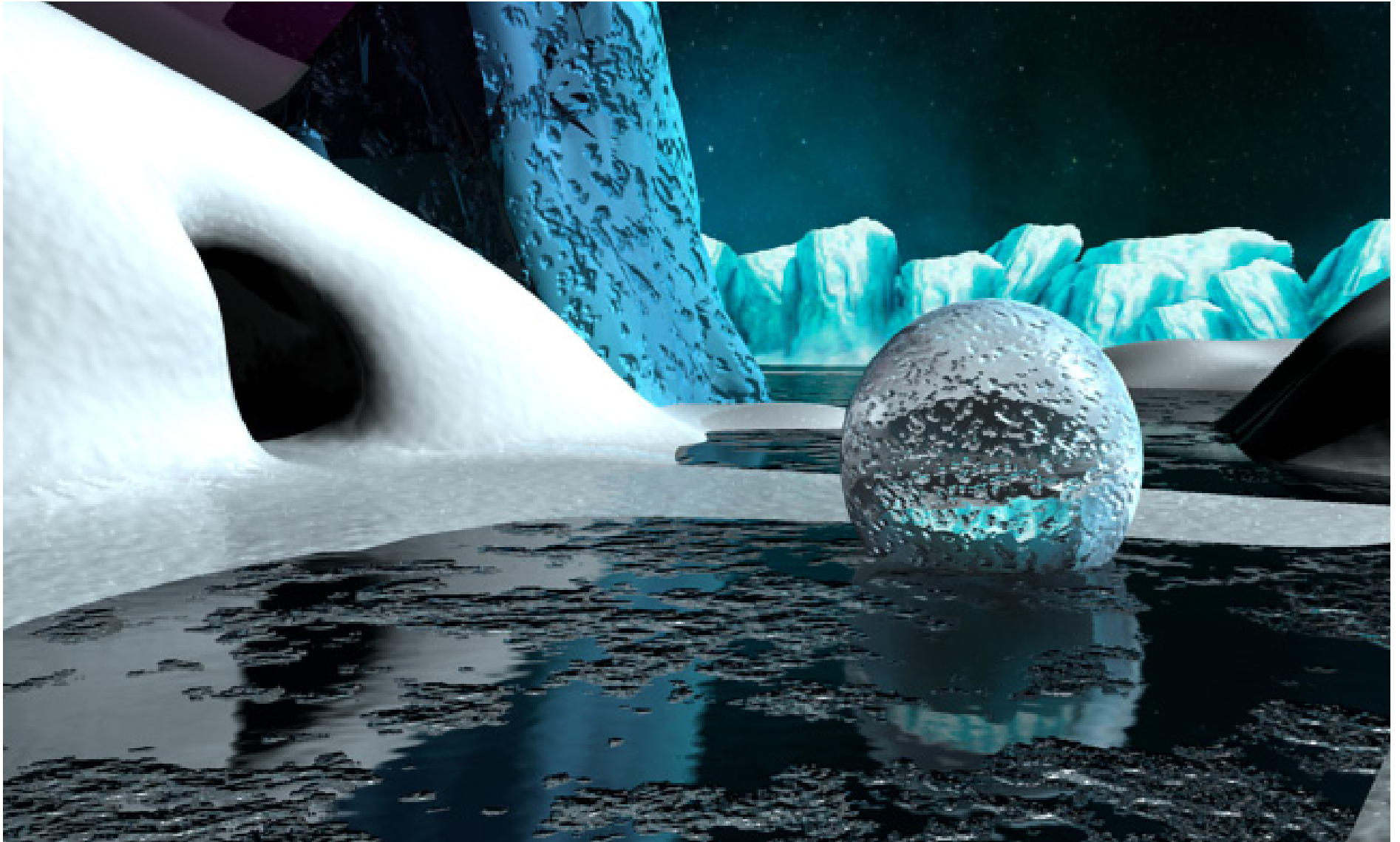
Documentación etapas de desarrollo - Material Hielo



Documentación etapas de desarrollo - Material Hielo



Documentación etapas de desarrollo - Material Hielo

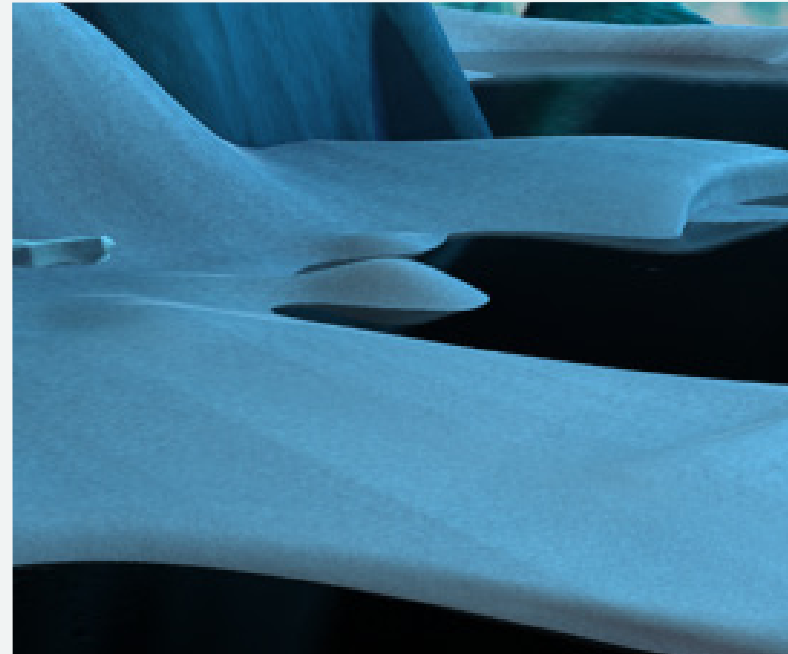


Documentación etapas de desarrollo - Material Nieve

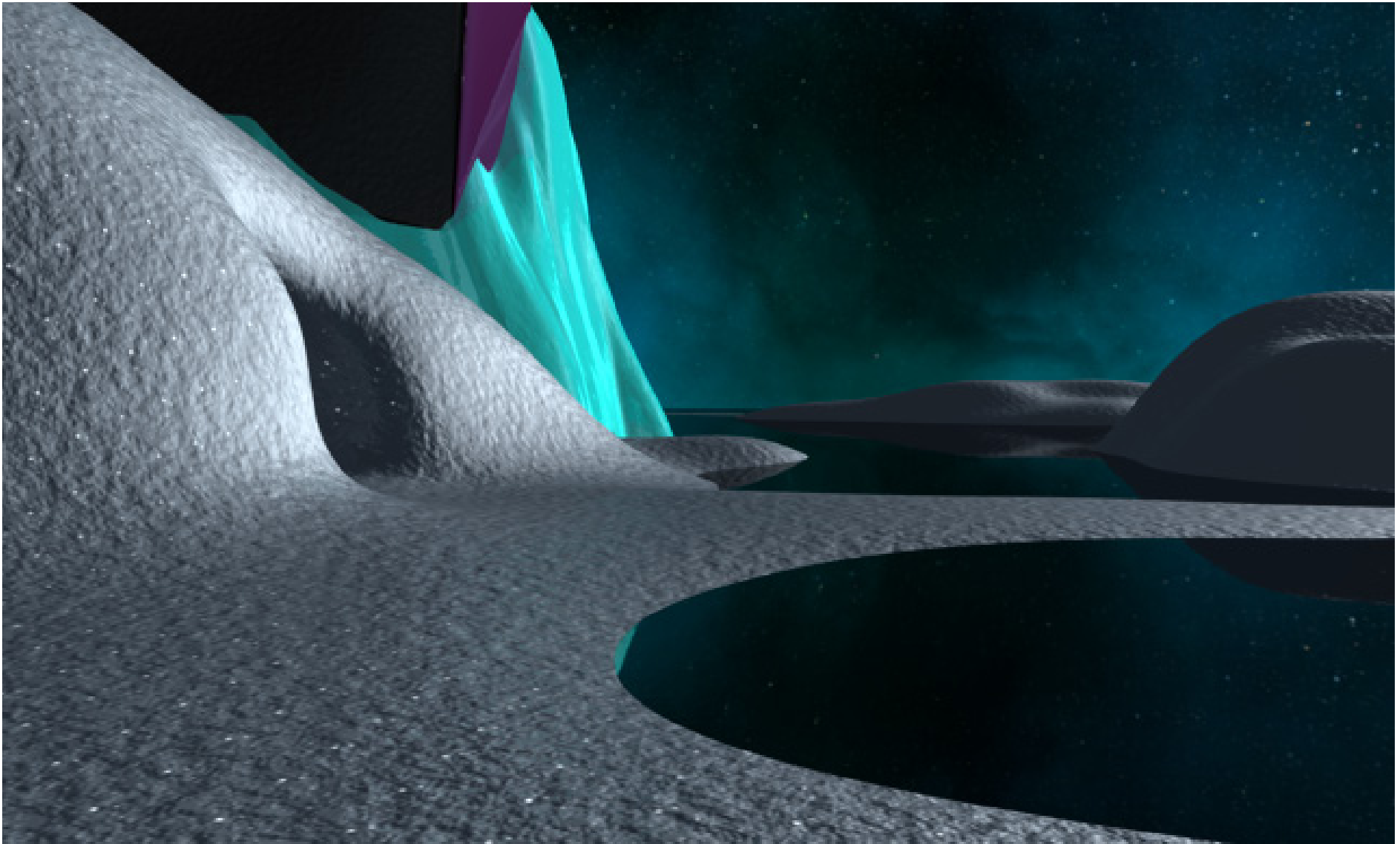
Material Nieve

La nieve se trato de resolver de la manera más sencilla posible, por un tema de compatibilidad con los **materiales ya existentes**, como se mencionó anteriormente. Este shader interpreta

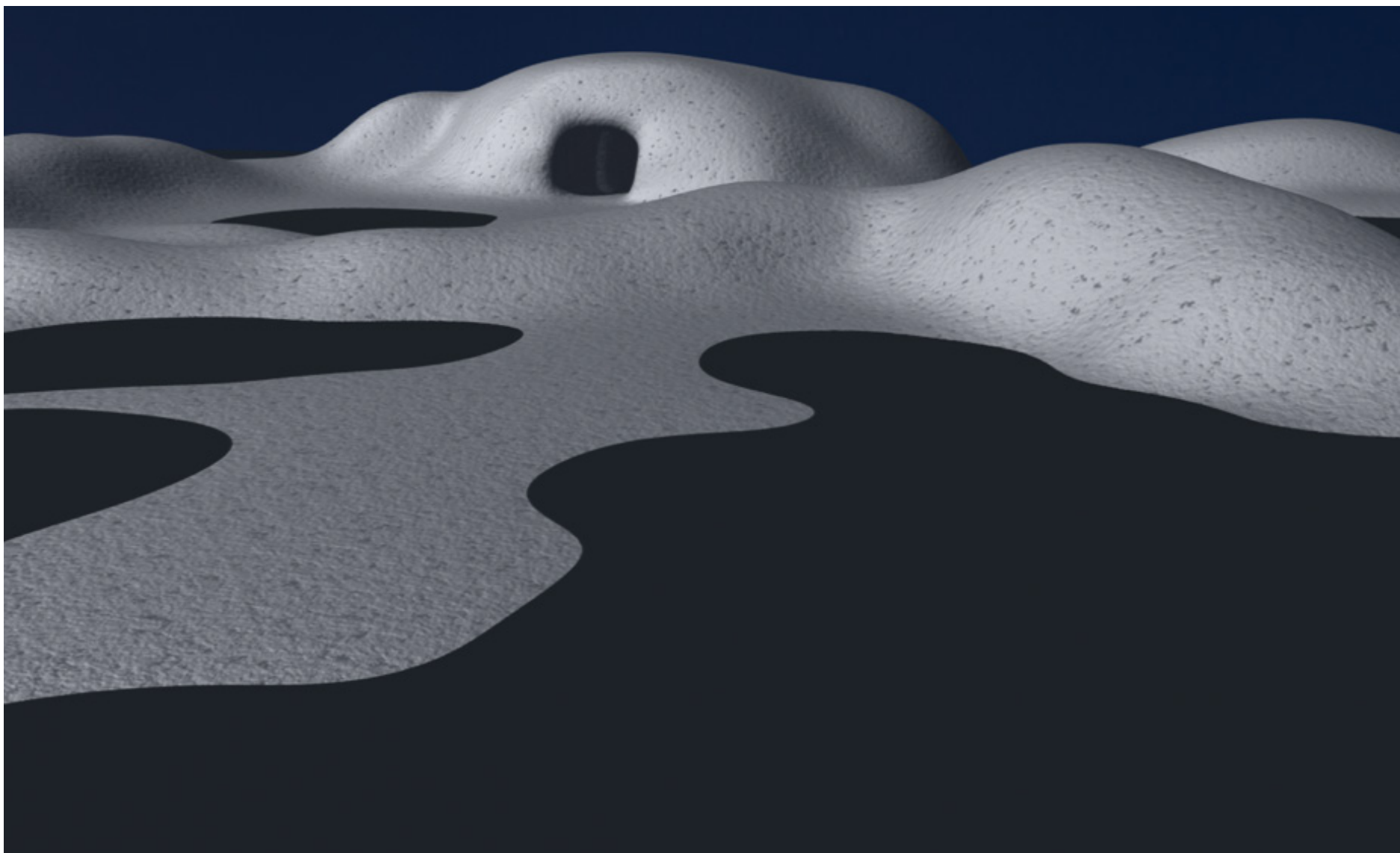
las caras de la geometría y del terreno, para simular esa **translucencia** que posee la nieve en sus bordes.



Documentación etapas de desarrollo - Material Nieve



Documentación etapas de desarrollo - Material Nieve



Documentación etapas de desarrollo - Material Nieve



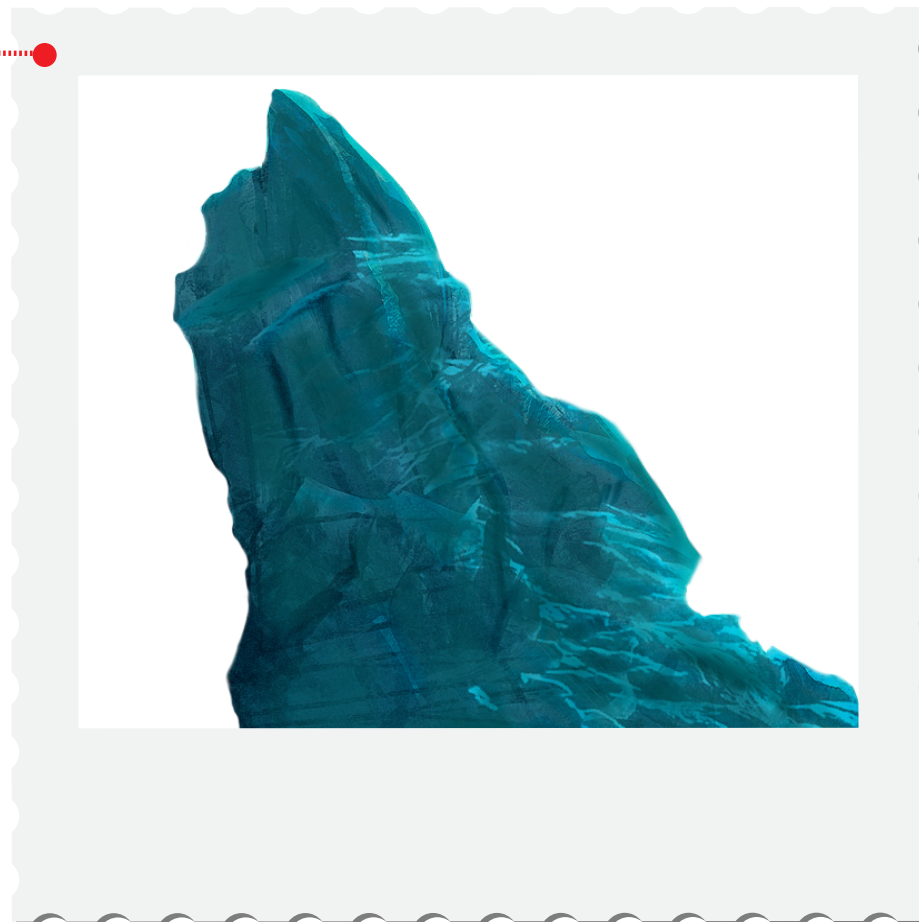
Documentación etapas de desarrollo - Matte

Matte

Resumiendo, un **matte** es un recurso el que nos permite hacer que **imágenes estáticas y planas se integren con los escenarios 3D**. Generalmente son usados para integrar elementos, que están en planos, de larga distancia, o sea

lejanos a la cámara render

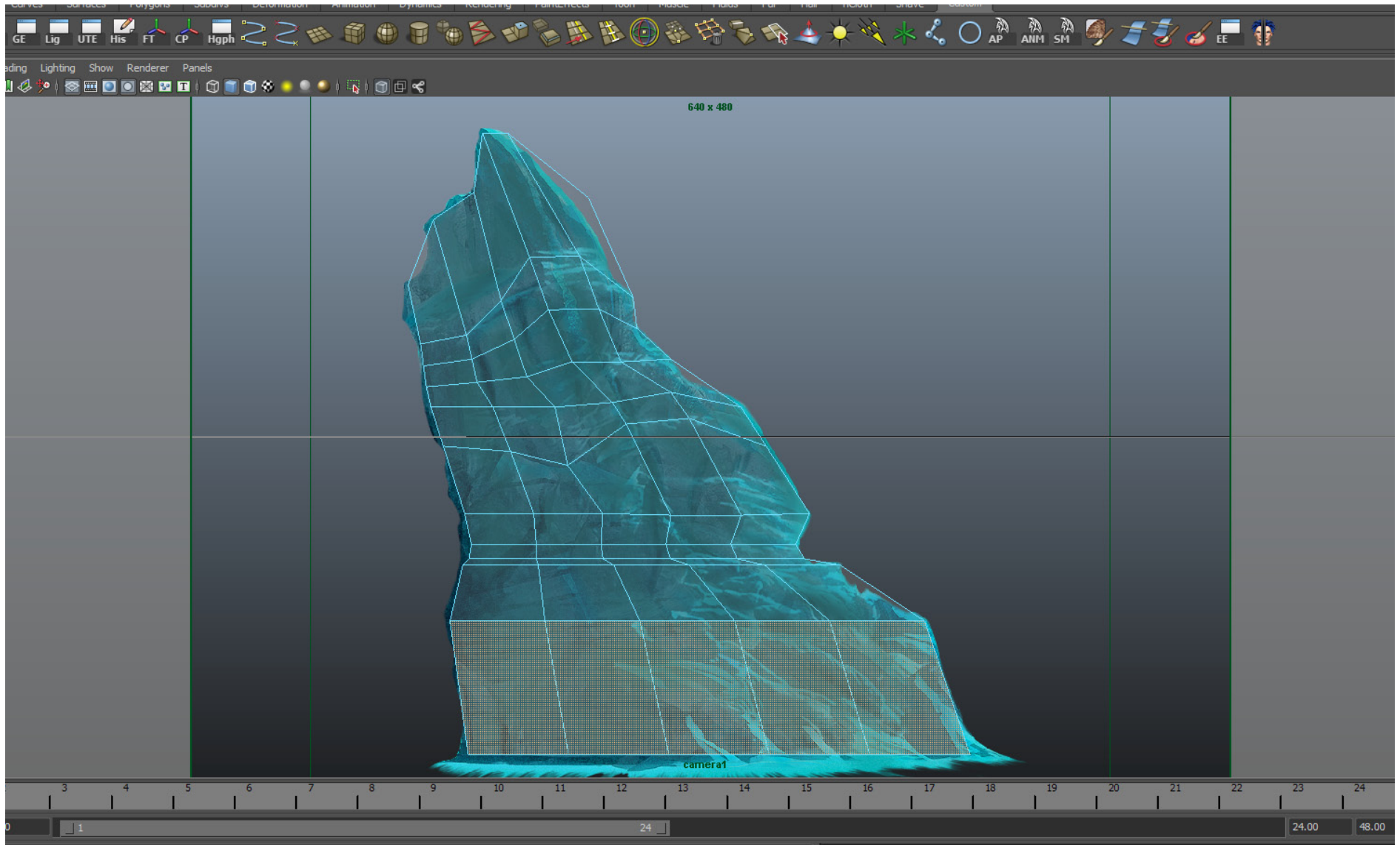
En este caso **se uso esta técnica para generar montañas** a distancias intermedias y lejanas, con diferentes tamaños y tonalidades.



Documentación etapas de desarrollo - Matte



Documentación etapas de desarrollo - Matte



Documentación etapas de desarrollo - Iluminación

Tipos de Iluminación

Para lograr los efectos deseados se usaron 3 set de luces. El primero ilumina de manera general el escenario, el segundo crea una iluminación dentro de la cueva del oso y el tercer set se encarga de iluminar los

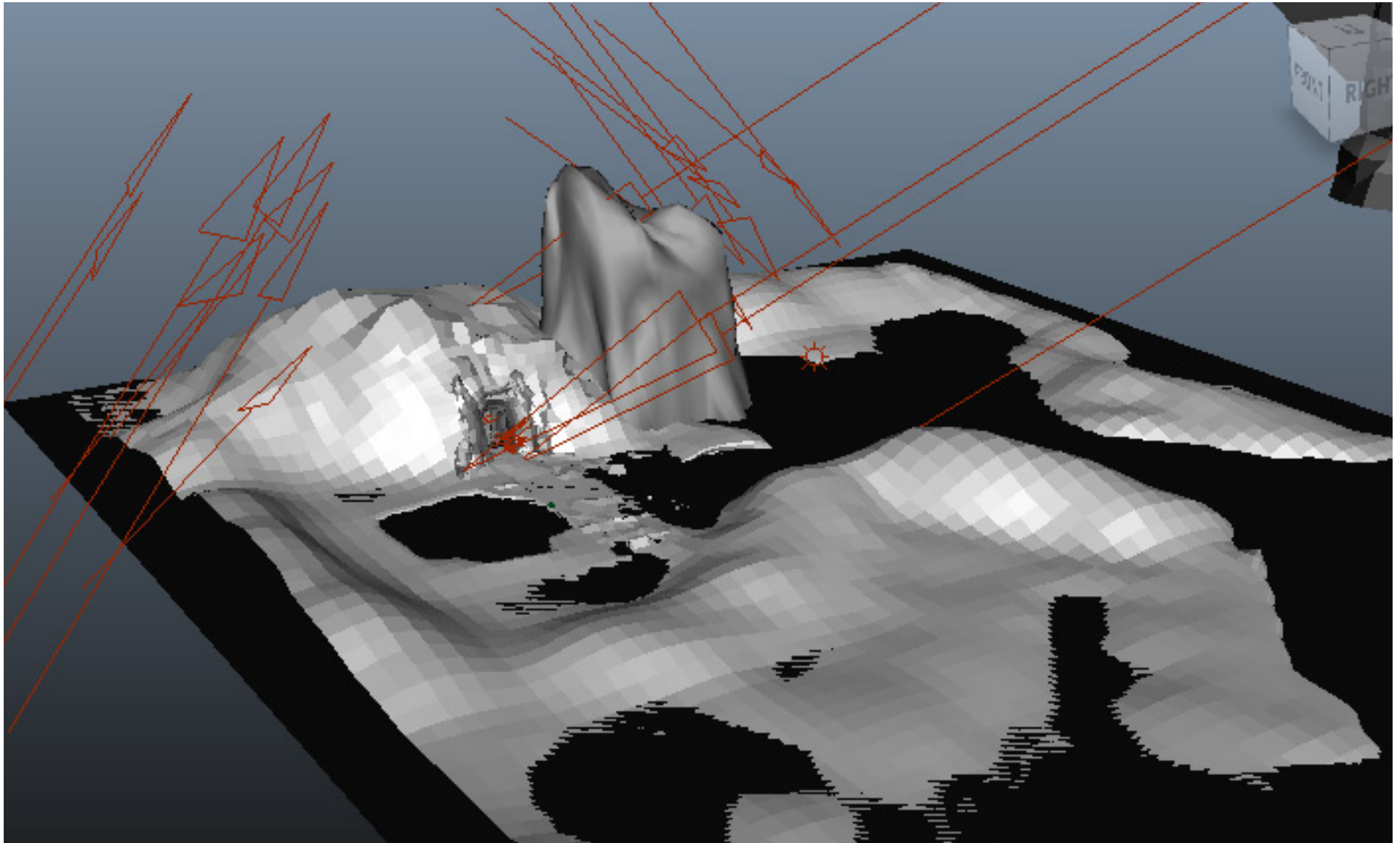
personajes secundarios en las escenas. Se dividió de esta manera para tener un control mucho más preciso de los elementos en escena y así lograr un mejor resultado.

Iluminación

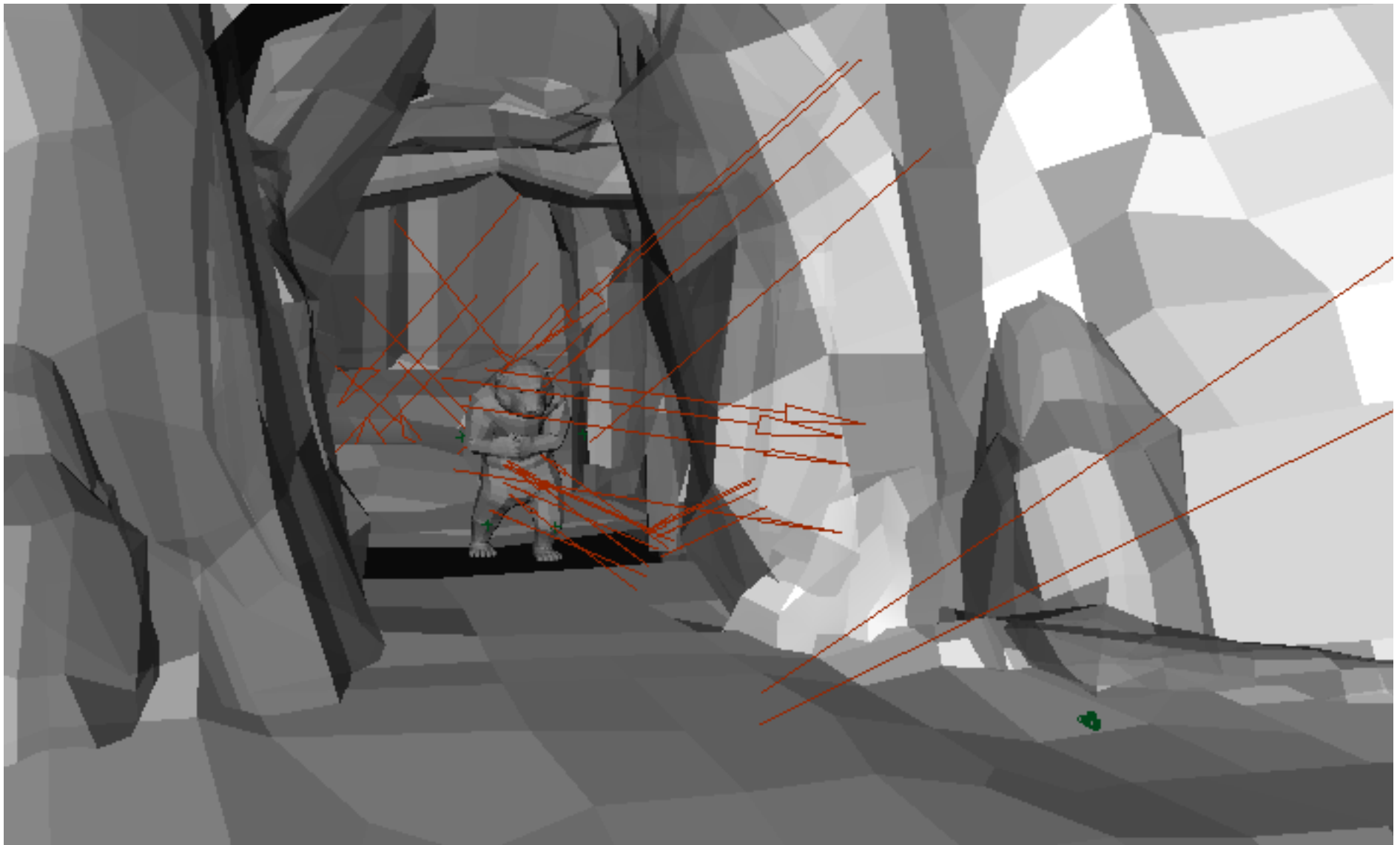
En esta parte del proceso, el objetivo es lograr que **la iluminación** de la escena **logre transmitir sensaciones** acordes a las deseadas para el comercial. Siguiendo los conceptos de la marca y referencia de comerciales anteriores y teniendo en cuenta los análisis anteriores realizados, la

iluminación debe ser azul pero tratando de **evitar sensaciones frías usando también colores verdes y sus diferentes combinaciones de tonalidades.**

Documentación etapas de desarrollo - Pruebas de Iluminación



Documentación etapas de desarrollo - Pruebas de Iluminación



Documentación etapas de desarrollo - Pruebas de Iluminación



Documentación etapas de desarrollo - Pruebas de Iluminación



Documentación etapas de desarrollo - Programas utilizados

Programas Utilizados

En la creación del proyecto se utilizaron:

maya: En este software se realiza todo lo relacionado con el 3D, tales como la animación, rigging, modelado, iluminaciones, entre otros. Este programas es la base para la creación de el producto.

mudbox: Mudbox nos permite pintar tanto relieves como texturas. Estas puede ser ligeramente ajustadas en Photoshop.



● Maya



● Mudbox



Programas Utilizados

Photoshop: Con este software editamos y creamos texturas y mates, como lo son: el cielo, montañas, hielos, texturas, entre otros.

After Effects: es un programa de edición de video y post-producción. Aquí editamos aspectos generales el audio y el video.

La unión de distintas capas de video que nos permiten alcanzar resultados de mayor calidad.

Indesign: Fué utilizado en la realización, de la tesis impresa, ocupando recursos de composición, grillas, notas de pie, integración de vectores e imagenes, gestión de color, entre otras.



*Javier Felipe
Garcia Peters*

