

2012

Universidad Gabriela
Mistral

Alexander
Guiñez
Miranda

[MASISA]

Proyecto de Titulo-Caso empresa

UGM
UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL



Indice

Definición del Proyecto

Objetivo.....	3
Entorno.....	4
Fundamentos.....	6
Valor Agregado.....	10

Descripción del Proyecto

Descripción conceptual.....	11
-----------------------------	----

Descripción Técnica

Documentación Etapas del Desarrollo

Encargo.....	13
Story Board.....	14
Guion.....	21
Concept Art.....	27
Modelado.....	29
Textura.....	32
Animación.....	36
Render.....	37
Post-Producción.....	39

Áreas de conocimiento y especialización.....	40
--	----



Definición del Proyecto



Objetivo

Lo que se busca en este proyecto es mostrar de forma entretenida y didáctica el uso práctico de los distintos tipos de madera de MASISA, mediante la ayuda de un personaje

tridimensional, en esta parte es donde entra "EME", mascota de MASISA, un pájaro carpintero de aspecto amigable, energético, joven y

entusiasta de reciente aparición en su línea publicitaria.

Uno de los objetivos directos que fueron entregados para este proyecto es el de que Eme, el ave, tuviera una personalidad que lo distinguiera. Mostrándose vivaz y con alegría, como su símil, el pato de banco estado, el que se a ganado un lugar en las mascotas publicitarias debido a su popular personalidad y múltiples caracterizaciones. La idea es que permanezca dentro de sus características físicas, las cuales le dan "ángel" es decir, simpatía y cercanía con el público.

Una de las limitaciones de este encargo es que Eme no habla, por ende el objetivo principal dentro de su animación es que se logre entender paso a paso lo que él esta realizando, por lo tanto serán todos actos reales, con materiales y herramientas existentes en el mercado.

Con respecto a los escenarios en donde se desenvuelve la acción, se trato de ilustrar el hecho de que Eme es un maestro, él posee las herramientas para hacer cualquier cosa posible y como buen maestro, trabaja obviamente con masisa y su variedad de maderas.

Hasta este momento “EME” solo se había mostrado en afiches y publicidades estáticas nunca en movimiento, es por eso que la idea de hacer una serie de capítulos animados de corta

duración mostrando a “EME” en acción es tan acertada.

El mostrar a “EME” armando muebles reparando y construyendo ambientes del hogar, lograra acercar a la marca al público ampliando los horizontes y potenciando el espíritu de ésta que se basa en el cuidado del medio ambiente y su deseo de constante crecimiento y reconocimiento en Latinoamérica y el mundo.

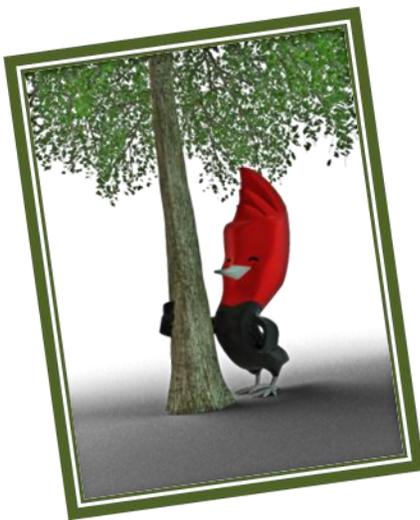


Entorno

"En Masisa buscamos ser líderes en rentabilidad a largo plazo en Latinoamérica en la industria de tableros de madera para muebles y arquitectura de interiores, maximizando las sinergias y el valor de los bosques, sustentados en una gestión de Triple Resultado.

*Nuestra Propuesta de Valor **se basa en ser una marca confiable y cercana a todos nuestros públicos de interés, anticipándonos a las necesidades de los mercados por medio de la innovación en productos y servicios,** operando en forma responsable con la sociedad y el medio ambiente."*

Extracto de Empresa historia de masisa.



Tomando la innovación como uno de los ejes principales en Masisa, se planteó como objetivo basarse en ella, es decir que se aplicaría tanto a los productos como a los servicios, para

penetrar y ser líderes del mercado, muchos nuevos productos apuntan a diferenciar a Masisa en su rubro y captar la atención de los clientes.



También en el plano de Internet, la empresa comenzó su acción en redes sociales, bajo el llamado Masisa Inspira, presente en Facebook y en Twitter, que diariamente postea temas de arquitectura, diseño, innovación y tendencias. Para ello la empresa está en permanente búsqueda de innovación en cada uno de los procesos que lleva adelante y que se traducen en una oferta para sus consumidores.

A partir del 2011 MASISA incursiona en lo que es

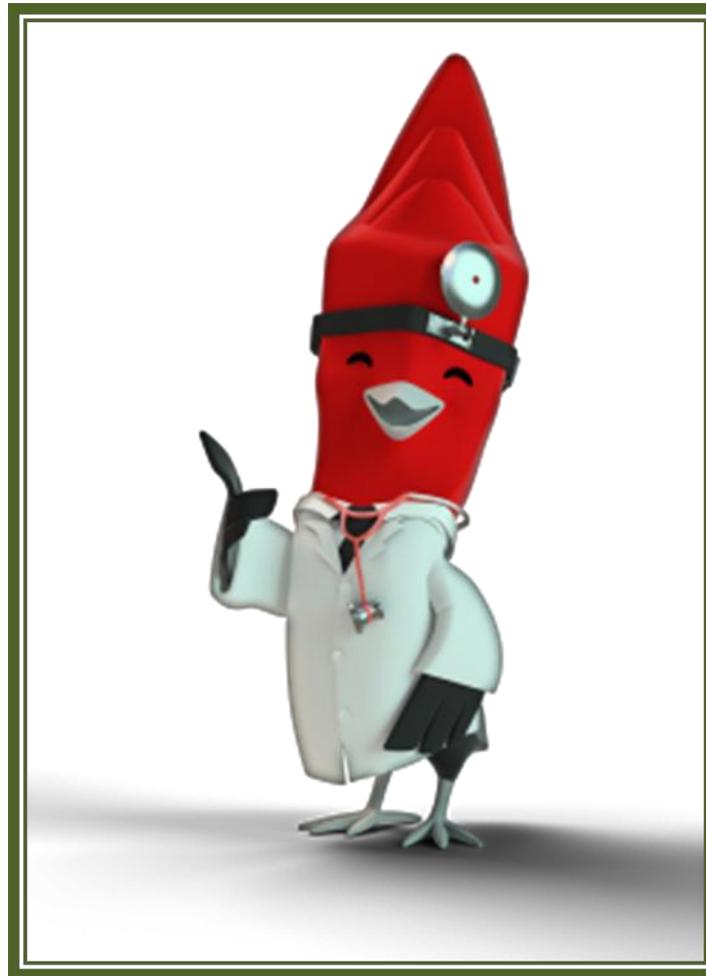
publicidad digital mediante la creación del personaje que representa su marca, como ya dijimos “EME” (nombre de la mascota) es un virtuoso de la madera, goza de reparar fabricar e innovar mediante ella. Con esto se logrará apoyar las diferentes líneas de producción que posee masisa sobre todo las principales líneas de producción tales como tableros MDP (Medium Density Particleboard), MDF (Medium Density Fiberboard) y tableros aglomerados (Particle Board), Los que son

mayormente comercializados en Latinoamérica que por cierto, es el mayor objetivo para masisa.

Tomando en cuenta el ambiente publicitario actual era necesario una reinención de la marca para lograr una mayor cobertura y mejor llegada a proveedores, clientes y público en general. Esto se mezcla con el espíritu innovador de MASISA el que está en constante búsqueda de nuevas técnicas ya sea en sus procesos de producción, publicidad e incluso negocios.

Fundamentos

Desde hace años que se comenzaron a ocupar las mascotas como una forma más amigable de presentar a las marcas o instituciones. Las mascotas se suelen personalizar a través de animales caricaturizados o simplificados, aunque también se utilizan personas u objetos animados, como por ejemplo, m&m, Chocapic, McDonald, Duracell o hasta el mismo Mickey, todos ellos son parte de la gran camada de mascotas publicitarias.



A lo largo de las posteriores décadas, son múltiples las marcas que han utilizado las mascotas como un buen recurso para hacer más familiares y cercanos sus productos, aumentar su memorización y generar más confianza en el público. Apelan a esto dado que para todos es más simple lograr relacionar una mascota con la marca, si bien muchas veces el nombre no es retenido, esta si, por lo que hacemos el vínculo automáticamente. El detalle

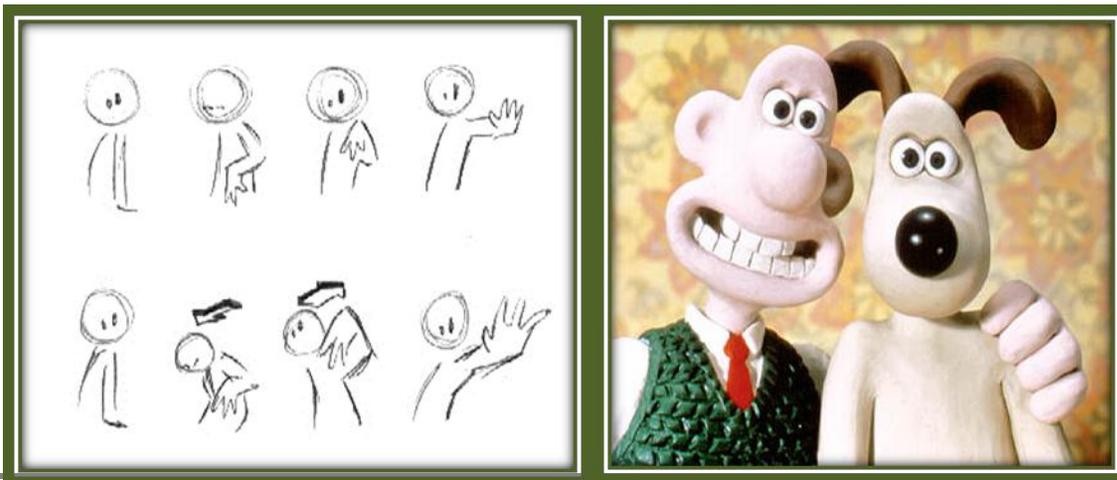
está en la técnica para la representación de la mascota, la cual está fuertemente ligada al contexto en el que se desenvuelve y al tipo de mascota que es.

Cuando se va a elegir el medio para llevar a cabo la realización de una historia ya sea para cine o televisión, ya sea que se trate de un comercial, un cortometraje o una película, se empieza por plantear que medio es el más adecuado para producirla. Por lo mismo para este proyecto se evaluó los requisitos que se exigían.

Automáticamente queda en claro que el animar al personaje debe hacerse en 3d, ya que hay distintas formas de haberlo realizado, manteniendo lo ya concedido, un pájaro carpintero constructor de muebles, por ejemplo: con animación 2d o stop motion, entendiéndose animación 2D (primera imagen a la izq.) como la realizada a mano cuadro a cuadro (Hércules, Pinocho, Dora la exploradora) y Stop Motion como la animación realizada con muñecos en donde se les mueve paso a paso fotografiando cada movimiento. Pero estos métodos resultan ser

considerablemente mas lentos y requieren de un equipo de producción mucho mayor debido a su excesiva carga de trabajo.

La animación en general nos permite llevar a cabo situaciones ficticias que en la realidad

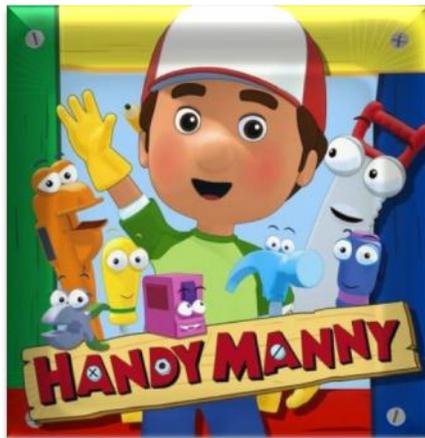


comúnmente no se podrían, por ejemplo: que un perro se transforme en dinosaurio o que un pájaro carpintero actuara y armara muebles bajo una marca de fabricantes de madera. La animación nos ayuda a realizar lo que en la vida cotidiana pareciera imposible.

En el caso del 3d se aprecian dos funciones principales; una sería la creación de un mundo completamente ficticio, en donde éste posee sus propias reglas y con una historia bien realizada alcanza un grado de fantasía que por muy irreal que sea, puede seguir manteniendo



que uno cree que lo que ocurre en ese determinado mundo es real, o mas bien creíble, por ejemplo: Toy history, Cars, La era del hielo, o en ejemplos más cercanos a este proyecto estaría Bob el constructor, La escuela de herramientas de Manny manitas, entre otras.



ciertos parámetros de la realidad, es decir,

Los cambios de diseño también se realizan de manera más eficiente usando la tecnología de diseño 3D, porque el software actualiza todos los dibujos y componentes de ensamblaje asociados automáticamente - mientras que los diseños 2D podrían requerir días o semanas de modificaciones.

Las capacidades asociativas “inteligentes” de la tecnología de diseño 3D también apoyan la intención de diseño. Manteniendo la conexión entre los elementos de productos. Las herramientas 3D ayudan a asegurar que el diseño se mantenga intacto como se concibió para satisfacer una necesidad comercial, funcional o ambas. Esta intención de diseño es importante cuando diseños ya probados sirven como base para nuevos productos, y cuando sus creadores pueden estar en otro proyecto o empresa.



Valor agregado

La innovación es el eje estratégico en Masisa por lo mismo este proyecto es un potencial nicho sin explotar.

Siendo MASISA una empresa creada en 1960 con una larga trayectoria en el mercado de la madera y una expansión considerable a nivel mundial.

Así como también, una fuerte presencia en Latinoamérica ya que no se escapa de ser una empresa tradicional, nos referimos a su modo de publicidad, es por esto que el marketing digital ha establecido nuevas reglas de juego, por lo que ha ayudado al "marketing analógico" o marketing tradicional a conocer más a fondo a sus clientes. Es en este punto en donde entran las nuevas estrategias del marketing sumado a las nuevas tecnologías, alianzas, publicidad online,

etc. Diversos canales y estrategias que convierten el marketing digital en un apoyo y pilar fundamental del marketing tradicional.

Sabemos que la animación 3D a entrado fuertemente en los medios de comunicación dígase televisión, cines e internet. En estos momentos se podría decir, que casi cualquier anuncio publicitario contiene 3D y retoques digitales por ende, la combinación que se está entregando a MASISA es una de las mejores, ya que logra reunir las técnicas del mundo digital con la realidad y servicios que ofrece MASISA y así darle un vuelco a nivel publicitario.

Si bien en esta primera entrega, la demostración (mueble), no está realizado cien por ciento con madera, como es promovida por masisa, se decidió aportar otros materiales para mostrar un poco mas de versatilidad, claro que la madera sigue siendo el material esencial de éste.

Descripción del proyecto

Descripción Conceptual

Para entender la primera mirada que se le dio al proyecto Masisa debemos adentrarnos en los modelos ya existentes de este mismo genero, me refiero a “Hágalo usted mismo”, con el que inmediatamente nos imaginamos lo que se contextualizó como idea.



Hágalo Usted Mismo es una invitación a realizar labores y trabajos en la casa, orientados principalmente al mejoramiento del hogar.

A través de ideas, soluciones prácticas y la asesoría de expertos se entregan conocimientos para que las personas construyan muebles, sus viviendas y a la vez se entretienen y ahorran dinero. La idea es orientarse a las necesidades y problemas comunes que todos podemos tener en casa, como por ejemplo: arreglar desperfectos, mejorar los espacios o dar algunas soluciones decorativas. En este sentido fue y es pensado el desempeño de Eme, la idea es mantenerlo como el personaje hogareño que guía y enseña a como, siempre tener la casa en buen estado.

Para facilitar los trabajos se explican detalladamente las acciones con el método “paso a paso”, para que cualquier persona con las herramientas y materiales adecuados pueda realizar un proyecto o reparación específica en su casa.

realicen reparaciones y mantengan en buen estado de

Teniendo esto en claro se pudo hacer una 1 aproximación al guion el que básicamente contaba de una mecánica bastante simple y redituable.

Comienza el programa y vemos a Eme en su taller, se presenta la problemática del día y se da la solución. El problema que se dilucido con esto que tarde o temprano se agotarían las cosas que arreglar en el hogar, por lo que ahora Eme comienza el programa dando las instrucciones de lo se realizara en el día, de forma simple y directa, se siguen arreglando cosas del hogar y problemáticas cotidianas pero ahora no nos limitamos a estas.

Descripción técnica

Documentación de Etapas de Desarrollo

Encargo:

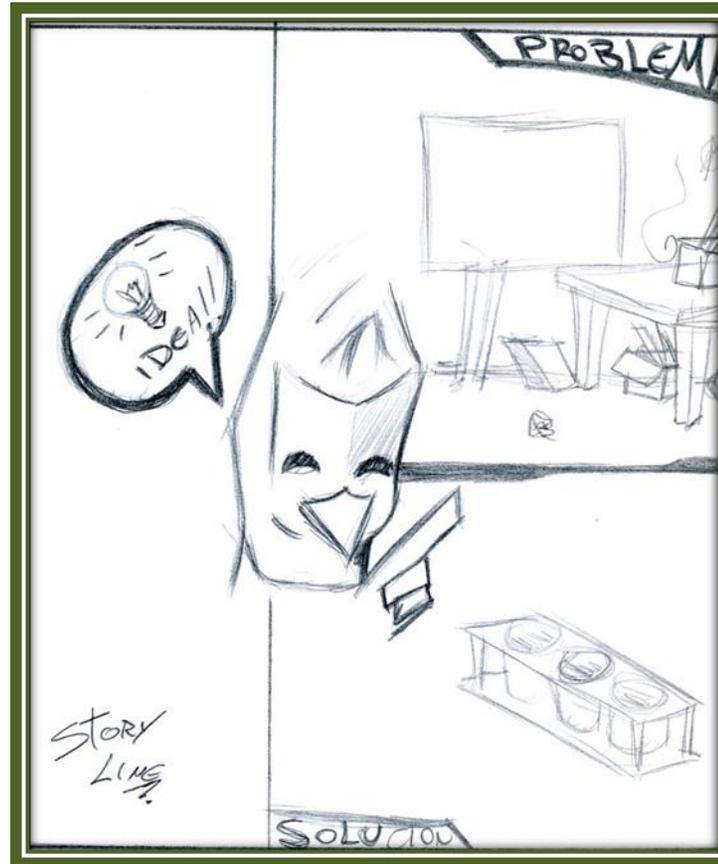
Fue planteado como desafío el animar al personaje de placa centro, pájaro carpintero, en diferentes capítulos pueda mostrar los usos de la madera.

Unas de las peticiones fue que el pájaro, debía ser como el pato de banco estado en cuanto a personalidad y presencia en pantalla, pero sin hablar dado que debía gesticular cada acción con realismo y gracia para ser captada y bien recibida por la audiencia.

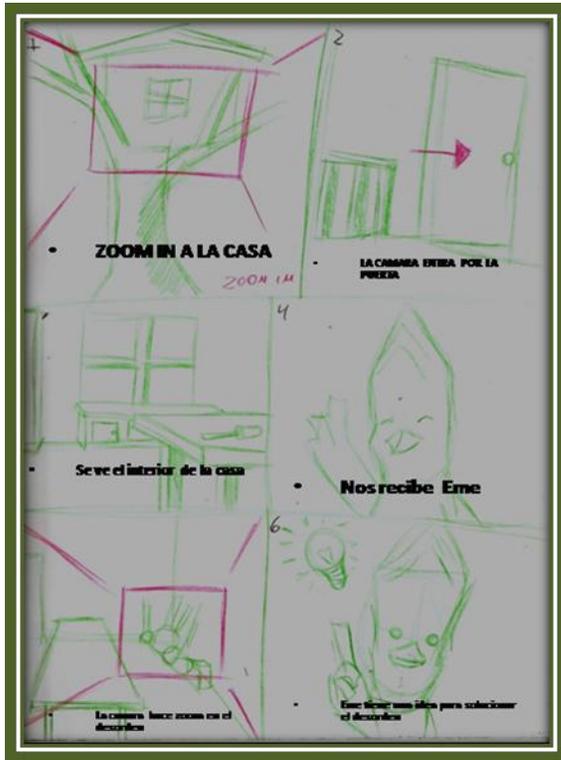
"A modo de anécdota, este proyecto me fue dado por mis anteriores labores con el personaje dado que en mas de una ocasión fui yo quien produjo los afiches que la empresa solicitaba."

Story Board:

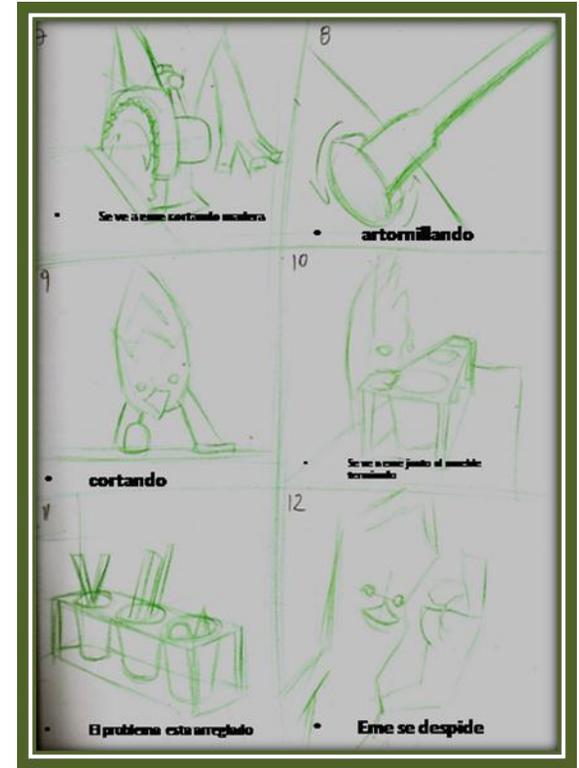
El primer Story Line fue solo de 3 cuadros, ya que lograba ilustrar la idea bastante bien por lo sencilla, pero con técnicas muy prácticas. Comienza el programa y vemos a Eme en su taller, se presenta la problemática del día y se da la solución.



Este Story fue cambiado, ya que no se pasó por alto el hecho de que seguía siendo buena idea por lo que tomamos la misma mecánica y la aplicamos a algo un poco más desarrollado en donde se mostraría con mayor cabalidad la función de Eme y su amor por la madera, dado que después de todo sigue siendo un pájaro carpintero.



En esta entrega se quiso mostrar mucho mas intimo a Eme por ende el programa se debía desarrollar en su casa, que no era cualquier casa sino que era una casa en un árbol totalmente equipada, la idea principal fue dar a creer que por ser una casa de un pájaro carpintero en medio de un jardín y sobre un árbol, seria una casa con pocas comodidades, lo que obviamente seria desmentido al momento de acercarse a la casa. El recorrido por el jardín, las escaleras debidamente



construidas con madera y todo totalmente realizado por un albañil del mas alto nivel. La segunda corroboración del error, seria al momento de entrar y ver este taller full equipado, paredes de madera y ventanas debidamente talladas, ahí nos recibiría Eme de forma casual en donde daríamos paso al reconocimiento del problema, la solución ideada por Eme de la construcción del objeto y su aplicación.

Después de evaluar el desarrollo y el camino que esto estaba tomando se aplicaron ciertas mejoras, claro está, que se mantuvieron algunas cámaras, ya que en el Story Board anterior se lograron muy buenos resultados con una buena aceptación. Para esta entrega se comenzó con una variante importante, Eme no tendría las soluciones a problemas mostrados previamente, sino que se presentaría con una tarea a realizar, para dar solución a las problemáticas del día a día. Terminando con la aplicación directa del objeto. Además se le sumo una presentación para demostrar el producto con anterioridad, de esta forma queda en evidencia automáticamente que es lo que se realizará durante el programa.

Story Board

final



Inicia el demo con la imagen del logo de masisa puesto sobre una pizarra de madera



Eme mueve la pizarra y deja ver lo que se realizará en el capítulo



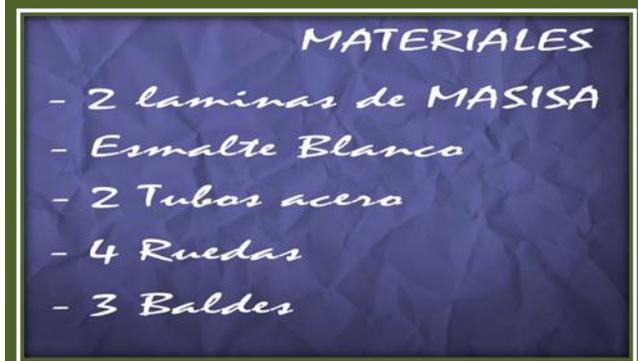
Se muestra el organizador, producto que se desarrollara en el programa



Eme reúne los distintos materiales que necesita para construir el mueble



Primer plano de algunos productos



Se ve lista resumen de los materiales



Comienza con la construcción de las placas bases



Afina detalles antes de pintar la madera



Corta los sostenedores, estamos casi en el final del mueble



Muestra como debiera estar antes de poner la tapa del mueble



Acomoda los detalles finales



Y el mueble esta terminado y listo para usarse

Guion:

"Un guion es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, historieta o de un programa de radio o televisión. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios (guion cinematográfico, elaborado por el guionista: los parlamentos) como los técnicos (guion técnico, elaborado por el director: acotaciones, escenografía, iluminación o sonido)."

Guion-Genero Literario-Wikipedia

Para este caso el guion utilizado fue mucho más simple y acotado, en el caso de cada escena o acción las instrucciones no fueron muchas, claramente se necesitó de igual manera un esbozo de guión con los tipos de cámara y acción de Eme pero todo en un nivel simple pero preciso.

Distinto fue con lo que respecta al locutor o voz en off que cumple con la función de ir describiendo cada paso que estamos viendo en pantalla, él es quien describe y guía el proceso de

la construcción y armado del mueble, dado la importancia de su función, lo que debía decir es textualmente al pie de la letra ya que con su voz se dan los tiempos a seguir ya sea en acciones o movimientos de cámaras, disto al guion al que se ciñe Eme.

Si unimos ambos se podría decir que se logra llegar a un guion más acabado, en el que se unen acciones, cámaras y voz en off.

Guion

Escena 1

Locutor

*En el programa de Hoy vamos a fabricar un mueble organizador
moderno con mucho estilo
perfecto para el cuarto de los niños.*

-Inicia el demo con la imagen del logo de masisa puesto sobre una pizarra de madera, vemos a Eme aparecer, dejando ver lo que haremos en el programa.

Escena 2

Locutor

Hoy vamos a necesitar los siguientes elementos.

Un juego de cuarto ruedas chinas azules

Esmalte blanco

También vamos a llevar 3 baldes plásticos de diferentes colores

Dos laminas de Masisa

Y un par de tubos de acero inoxidable de una pulgada de diámetro

- Eme reúne los distintos materiales que necesitara para construir el mueble
- Cámara hace un acercamiento a EME.

- Se ve lista resumen de los materiales, Eme se muestra interesado.
- Cámara en un plano semi-contra picado.

Escena 3

Locutor

*Vamos a abrir tres perforaciones en forma de círculo
De 33 centímetros de diámetro
Una vez que este completamente lisa la superficie
Y bien lijada*

- Comienza con la construcción de las placas bases, se ve a Eme cortando la madera que posteriormente se ocupara.
- cámara con un plano general

Escena 4

Locutor

Vamos a pintarla de blanco

- Se ve a Eme pintando la madera que posteriormente se ocupara
- cámara, plano en picada.

Escena 5

Locutor

*Podemos ir cortando seis secciones
De este tubo
Cada una de treinta centímetros de largo*

- Eme corta los sostenedores, estamos casi en el final del mueble, se ven distintas tomas de herramientas.
- cámara, plano general

Escena 6

Locutor

Como el mueble organizador esta compuesto

De dos módulos

Vamos a ubicar los tubos de 30 centímetros

Para poder ubicar la parte superior

-Muestra como debiera estar los tubos de acero antes de poner la tapa del mueble, pone la tapa sobre estos.

-Cámara plano general

Escena 7

Locutor

Lo ultimo

Ubicar los baldes

Y ahora si podemos poner el mueble

Donde queramos.

-
- Eme ubica los baldes en una secuencia por corte.
 - Cámara, plano general y por corte primer plano al balde rojo

Escena 8

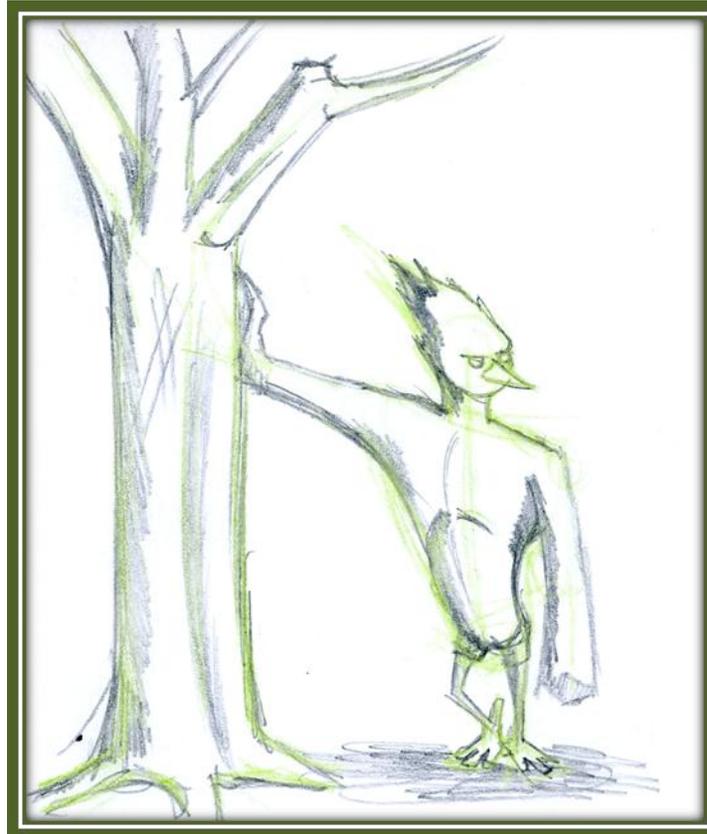
Locutor

*Un mueble es práctico en cualquier parte de la casa
Ante todo el orden.*

- Eme esta en la habitación final donde se aplica el uso del mueble
- cámara, plano general.

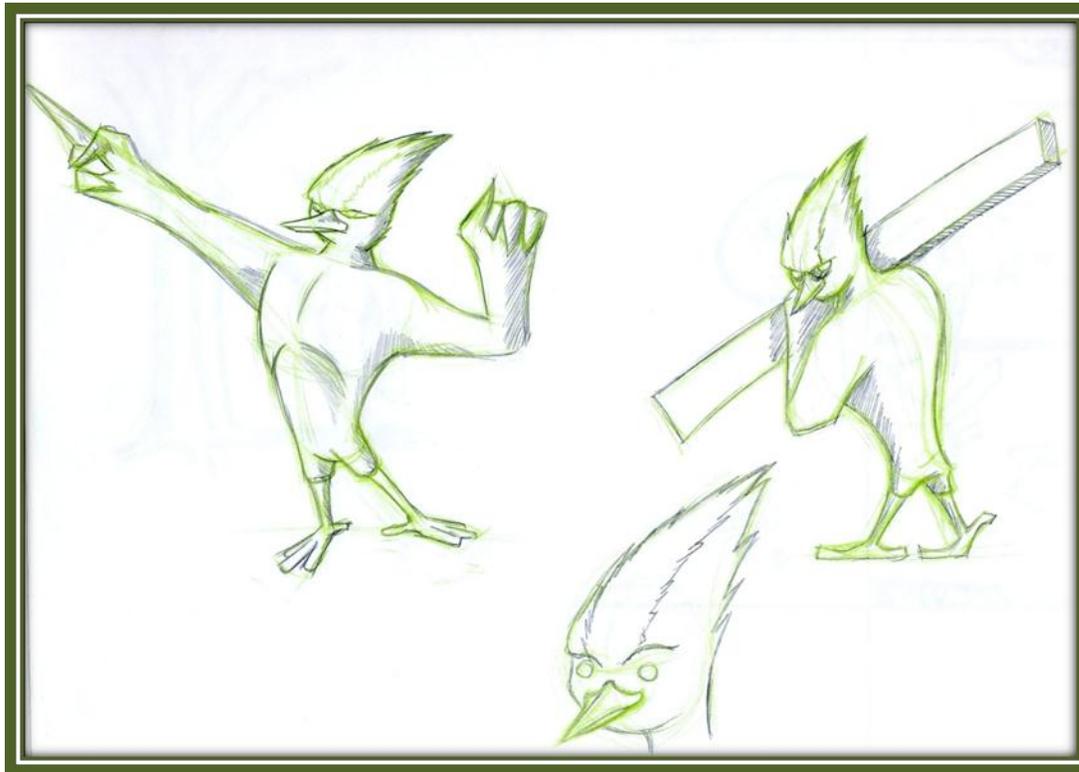
Concept Art:

Al empezar con el proyecto evalué la opción de un cambio de personaje. Seguiría siendo Eme pero éste sería con una personalidad más directa y firme, físicamente muy distintos uno del otro, la propuesta que se estaba realizando era mucho más cercana a la idea de un leñador fornido. Era hacer un salto desde el pato del Banco



estado al pato de Purific, el objetivo era sacarlo un poco de la imagen de pajarito bueno e ingenuo, éste en cambio tiene más presencia y cumple más con el rasgo de maestro.

Claramente no se pudo siquiera tocar por un momento la posición del Eme original.



Al ir evolucionando el proyecto se fueron dejando algunas cosas fuera, por ejemplo en algún momento existió la casa en el árbol de Eme la cual se hizo un boceto de un nivel básico para estudiar un poco las proporciones y estilo de ésta.

Los “menús” también requieren de diseño o al menos de un concept para poder lograr que sea visualizado en una primera etapa.

Modelado:

"mundo conceptual en tres dimensiones.

Desde un punto de vista visual, valga la redundancia, un modelo en 3D es un representación esquemática visible a través de un conjunto de objetos, elementos y propiedades que, una vez procesados se convertirán en una imagen en 3D o una animación 3d."

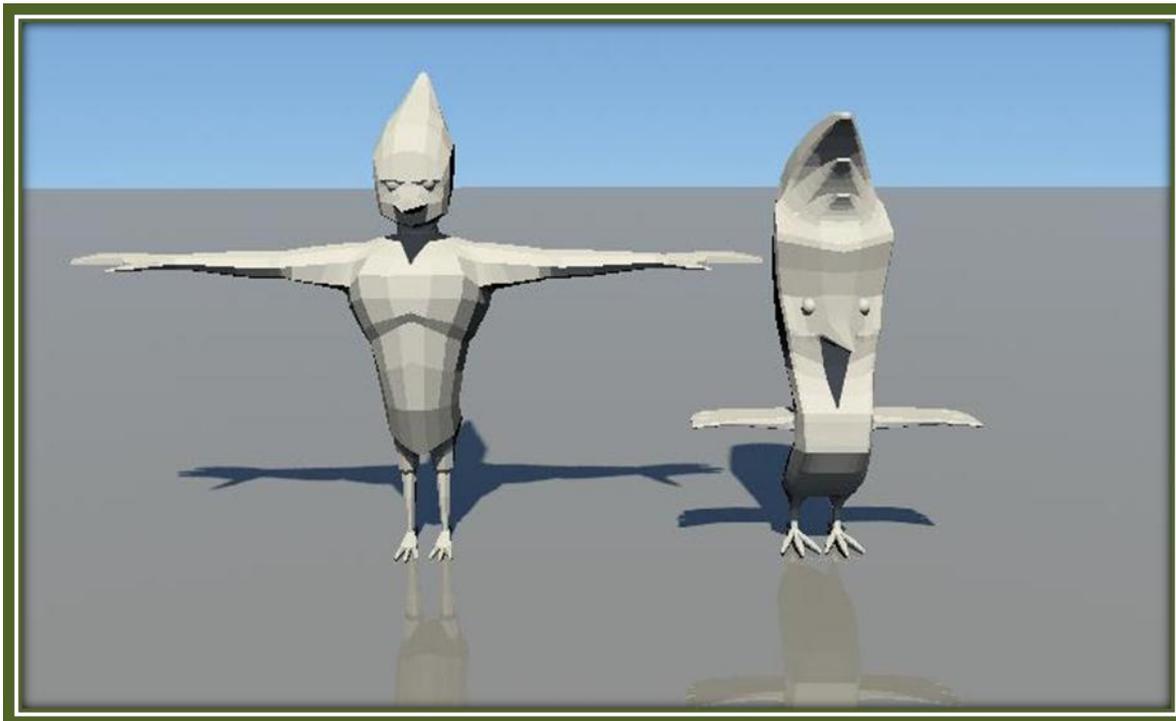
Daniel Rojas-Blog 3D.

En conjunto con el Story Board se modelo el ambiente que rodea a Eme; su casa, el lugar donde trabaja e incluso los utensilios que usa. Antes de entrar de lleno en el modelado, primero se buscan referencias de los objetos requeridos, se estudia la estética que se necesita o que calza con la del personaje, ya que es vital que todo pertenezca al mismo mundo, en este caso los utensilios son un poco cartoon, entiéndase como cartoon al estilo cuyas formas son un poco exageradas y de contornos suaves, con una cierta desproporción, para que Eme lo pueda utilizar.

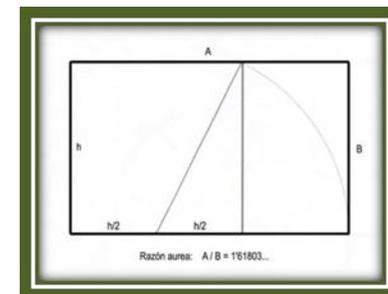


En este proceso también se toma en cuenta la escala de proporción, ya que el personaje que los

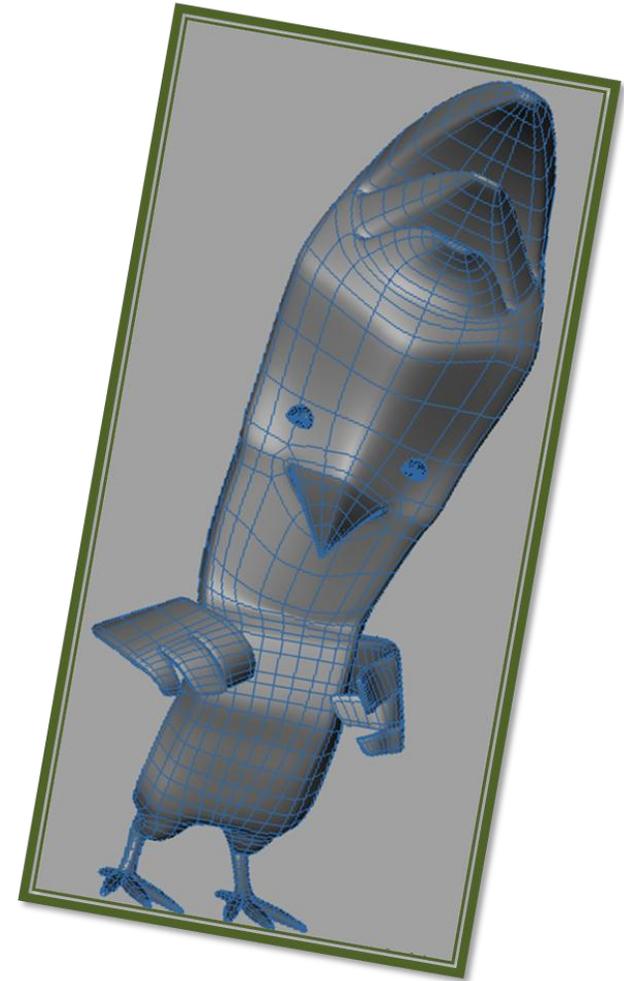
utilizara es de características “especiales” según la divina proporción dicta.



NOTA; La proporción armoniosa del cuerpo y de todo de lo que nos rodea, es ley para todo lo que tenga u disponga de un cuerpo proporcionado, 7 y media cabezas debe de medir un cuerpo para que cada una de sus partes este en armonía con las otras, la misma función el rectángulo áureo.



Eme fue concedido con cierta desproporción según su símil real, el pájaro carpintero, claro está que esto nos es injustificado, esta construido según la importancia de sus funciones, una cabeza grande para determinar ternura, que las emociones y gestualidades tengan una mayor relevancia dentro del cuerpo del personaje para suplir el factor no menor, de no tener habla, sus ojos a pesar de no contar con pupila parpado y demases logra dar y ajustarse con la personalidad de Eme, sus manos o alas por otra parte son más o menos proporcional al cuerpo del personaje pero aún así obtiene una gran presencia siendo éstas las que le dan una mayor gestualidad a Eme.



Textura:

Este proceso lo podría definir como el hecho de pintar el personaje u objeto, es decir darle brillo, color, textura (suave, áspera, granulada, etc.).

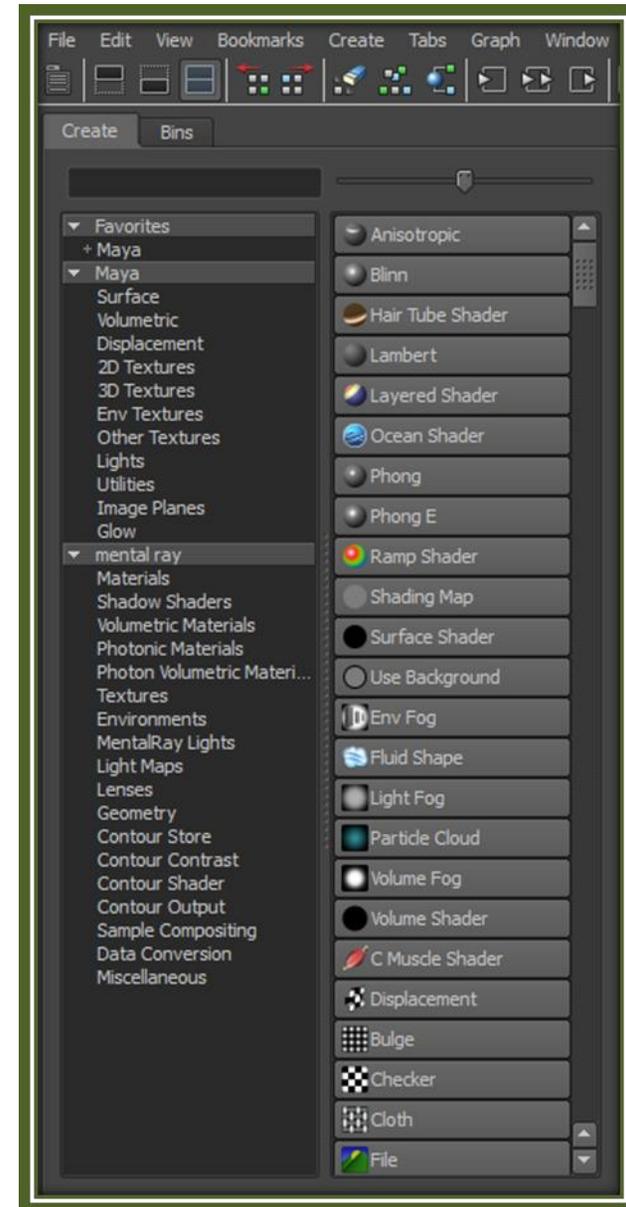
En el proceso de creación de una textura vamos a ocupar:

-Crear un mapa UV

Es hacer por así decir una piel estirada de lo que se texturizara, abrir toda la superficie y dejarla plana, como un mapa.

La complejidad del objeto nos dirá de alguna forma las herramientas a utilizar que incluya el software, desde simples proyecciones hasta un trabajo de “rompecabezas” por así decirlo.

Este proceso es de suma importancia, si el mapeo UV no es lo





más pulido posible, nos será imposible obtener una textura acabada y de calidad, si el mapeado es hecho a la ligera solo atraerá problemas y no solo con que a textura se refiera, dado que si se le quisiera crear pelo no se podría, ya que éste es más riguroso con el orden y calidad del mapeo UV.

Esto no quiere decir, que no podamos automatizar un poco el proceso, pero siempre es recomendable darle un ajuste posterior para así quedar con algo que nos sirva a todo evento y no tengamos que rehacer trabajo de forma innecesaria.

-Pintar en 3D

Dependiendo del software que utilicemos podemos pintar directamente en 3D, entiéndase como el acto de pintar viendo al personaje tal cual lo modelamos, en 3 dimensiones.

Esta opción nos da un poco mas de libertad, al fin y al cabo tenemos el modelo en vivo para pintar sobre él, de esa forma nos queda mucho más claro de como se verá la versión final, también nos permite en

algunos casos hacer pequeñas correcciones al modelado, lo que obviamente es una ventaja notable sobre los software de pintura 2D.

-Pintar en 2D

Podemos abordar la textura totalmente en algún software de pintura 2D, en esta etapa claramente veremos el mapa hecho en el 1º paso en el cual pintaremos todo lo que haga falta.

En detalle, uno de los software que podemos ocupar para esta tarea es photoshop. Los software 3D nos entregarán imágenes con la maya o los mapas UV, lo que nos permite pintar las texturas utilizándolos como referencia, son como si nos mostraran las coordenadas del modelo.

Si directamente empezamos con photoshop, podremos de cierta forma, ir viendo el resultado casi en tiempo real gracias a algunas facilidades que nos ofrecen la compatibilidad y entrar a programas, generando un material con un .psd que se actualiza más o menos de forma automática, aunque claramente de esta forma deberemos tener abiertos al mismo tiempo el software 3D y photoshop.

-Generar los materiales.

Nos referimos a crear la ilusión de la materialidad, crear los plásticos, vidrios, madera, acero, etc. Para ésto nos es de gran ayuda el haber generado las texturas con anterioridad.

Las descripciones de los campos fueron mas que nada un asunto técnico, ya que en este proyecto si bien se necesito de texturizar, todo fue dentro del margen dado por el estilo visual del proyecto, todo debe pasar por casi todas las etapas que mencioné anteriormente, solo que en ocasiones el texturizado realmente pasa a ser un tema de mucho cuidado en materia de dificultad y de soporte de las mismas.



Hypershade- Interface Maya

Animación:

Se dividieron las animaciones en pequeñas escenas, todas apoyadas por la cámara, lo que nos permitía de cierto modo trabajar para la cámara, ocultar lo que no debía verse y fingir lo que si, no se mal entienda el hecho de mentir el 3D, no es necesario ver algo absolutamente real, para creer que es real solo tiene que apegarse a lo que ya se conoce y se asume.

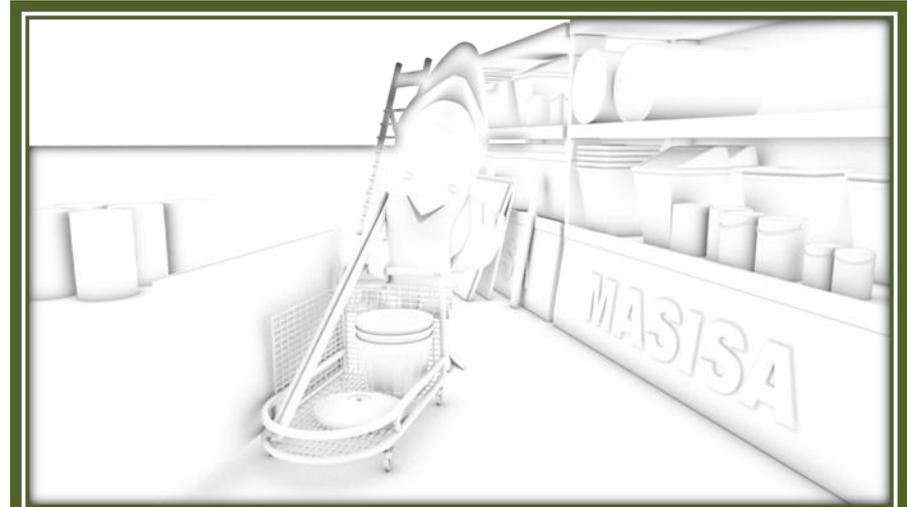
Eme debía moverse mucho pero no parecer como nervioso ni intranquilo y como ya se dijo anteriormente su gesticulación es de mucha importancia, así que decidí que no tendría grandes desplazamientos dentro del escenario para que así no se perdiera la atención frente a un bombardeo de movimientos.

El que Eme tomara cosas, en un principio me pareció que seria muy complicado, ya que tiene 3 dedos, y todos grandes, pero como el problema fue resuelto en la etapa de modelado de objetos no fue mayor dificultad.

Render:

La renderización es el proceso de generar una imagen (imagen en 3D o una animación en 3D) a partir de un modelo, usando claramente un software 3D.

Para el proyecto Masisa se utilizó una luz de estudio, con sombras poco definidas, debido a la amplitud de cobertura de la luz, entre más grande es la fuente de luz nos permite dar más suavidad a la sombra, obviamente también se debió colocar un grupo de luces de relleno que actúan como luz de rebote dentro del programa, esto es debido a que en la realidad la luz no ilumina solo porque toca directamente los objetos sino que la parte más importante está en la capacidad de rebote de los rayos de luz, los que por defecto rebotarán hasta la dispersión total, alumbrando cada punto



de rebote a su paso.

El render también es ayudado por la escala, color, materialidad y entorno modelado, esto ayuda mucho a que el render y la luz a su vez se comporten lo más fiel a la realidad que uno espera.



Composición Final.

Post-Producción:

La postproducción consiste en la manipulación de material digital, usada para cine, publicidad, programas de televisión. También para producir efectos digitales y edición en el material.

Mi post-producción se acotó a la composición de los layer y pases renderizados desde maya, uno de los desafíos de esta área siempre es el audio que de por si puede ayudar mucho en un proyecto o definitivamente opacarlo.

Como siempre en el post se pueden arreglar todo tipo de problemas que no se detectaron en el render o que simplemente son más fáciles de manejar en post, como por ejemplo las correcciones de color o la aplicación de ciertos efectos que van dando más forma al producto, en definitiva a mi parecer muy pocas cosas del ámbito 3D se muestran tal cual salieron de maya, dado que generalmente se sacan muchos tipos de imágenes que se unen en una, la que se le aplica todo lo que haga falta



Áreas de conocimientos y especialización

Alexander Guíñez es mi nombre, me encanta todo lo que rodea mi vocación ya sea cine, cortometrajes, juegos, publicidad etc. Mi mayor conocimiento está en el saber que a pesar de todo lo que puedo llegar a manejar, siempre habrá más para aprender lo que me motiva aún más a seguir con el camino que elegí, puede que en ocasiones sea un poco ingrato y absorba la mayor parte del tiempo del que dispongo pero eso es un precio que acepte pagar en el momento que me di cuenta de que esto es lo que quiero hacer de mi vida.

Trato y busco intensamente de ser el mejor en lo que hago, creo fuertemente el que la tenacidad, esfuerzo y constancia son las mejores armas como para poder obtener tus metas, tengo la convicción de que un buen equipo de trabajo te lleva lejos en la medida de que todos los engranajes funcionan, me gusta competir porque cuando me enfrento a una persona talentosa busco mejorar, no lo digo en forma o medida a que hare lo que sea por ganar, todo lo contrario, creo que en el respeto esta la fuerza para el triunfo.

Me he especializado en el modelado y sus ramos, desde los concept art pasando por el modelado y dándole textura, es algo que gozo, el hecho de poder en cierta forma materializar lo que estoy imaginando, me parece simplemente increíble.

Agradecimientos

"Vive como si fueras a morir mañana, aprende como si fueras a vivir para siempre"

Agradezco pro fundamente a mis padres y amigos que fueron y son la base de mis logros y el respaldo en mis fracasos, a mi hermosa mujer e hijo, los pilares en los que sostengo mi vida.

Gracias.

