

PROYECTO DE TÍTULO

Caso Empresa

Nombre y apellidos: Sebastian Muñoz Silva

Carrera: Animación digital 3D

E-mail: sebastian.msilva@gmail.com

Teléfono: 97833198



ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN PERSONAL	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. DEFINICIÓN DEL PROYECTO	6
3.1 Objetivo	7
3.2 entorno	8
3.3 Fundamentos	9
3.4 Valor Agregado	10
4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	11
4.1 Descripción conceptual	12
4.2 Descripción Técnica	13-29
4.3 Documentación etapas de desarrollo	30-33

A mis padres, por apoyarme en todo, les debo mi vida y mi futuro, a mi familia por estar siempre conmigo y a mis amigos, que estuvieron presentes cuando yo no pude.



1 PRESENTACIÓN PERSONAL



Mi nombre es Sebastián Muñoz, animador digital 3D, diseñador industrial, aunque me interesan todas las áreas de la animación y el diseño, la que me inspira y me emociona es el 3D y sus ramas. Y aunque soy más apto en aquellas ramas relacionadas con la técnica y el trabajo mecánico, ya que una de mis debilidades es que me cuesta encontrar o seguir una línea artística, todas me apasionan y me motivan a ser más.

Soy una persona de esfuerzo y dedicación, me gusta y creo en el trabajo bien hecho, soy muy exigente y detallista, cosa que me ha hecho llegar a muy buenos resultados, en todo sentido, me gusta mucho trabajar con otras personas, me fascina todo el mundo del cine y la animación y yo creo que esa pasión lleva a uno a querer conseguir lo mejor.

2 INTRODUCCIÓN

Yo lo único que he querido hacer en mi vida –y lo único que he hecho más o menos bien es contar historias. (...) Para mí, las historias son como juguetes, y armarlas de una forma u otra es como un juego.

Gabriel García Márquez

IDEAL

En la creciente demanda de nuevos consumidores, Las empresas se han visto en la necesidad de explorar áreas que antes no se tomaban en cuenta, muchas de estas, van en relación al constante desarrollo tecnológico y a la masificación de la tecnología digital, llegando a la gran mayoría de las personas.

Esto se puede ver en el día a día, las familias ya no son las mismas que hace 20 años, los jóvenes pasan menos tiempo frente al televisor y mas tiempo frente a la computadora, haciendo que este ultimo, este en el ojo de las empresas a la hora de encontrar nuevos clientes.



3. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

3.1 DEFINICIÓN DEL PROYECTO **Objetivo**

el Objetivo del caso empresa, es a orden del cliente, el crear un juego donde los niños se identifiquen con la marca "IDEAL" y la integren, desde su imagen y línea visual. Donde puedan hacer el pan desde su computadora, emulando a lo que se hace en la fábrica, acercándolos a la producción e integrándola en su vida como si el pan Ideal fuera hecho por ellos mismos. Mostrar de forma entretenida como se cocina el pan ideal, para que los niños puedan generar un lazo personal con la marca.



3.2 DEFINICIÓN DEL PROYECTO Entorno



El juego es pre producido, buscando referencias en productos publicitarios realizados anteriormente por IDEAL, en conjunto con referentes de imagen, línea visual, color y mensaje. Logrando un estilo mas “infantil, el paso siguiente fue el de escoger la técnica, siendo el escogido el desarrollo en 3D, debido a su llamativa y popularidad actual, se puede trabajar mucho en el proceso de imagen y arte, logrando la calidad final deseada. la aplicación escogida para el desarrollo de este proceso, fue Autodesk Maya, la cual es una de las mas usadas en el desarrollo de videojuegos, permite ambientar todo el entorno y facilitar el proceso de producción. Se llevo acabo en este programa el proceso de el modelado (proceso en el cual se le da forma), el animado (cuando se mueve y da vida a los personajes) y al proceso de iluminación y Render (cuando se define la iluminación, sombra, ambientación, efectos, etc.) . Adobe Photoshop fue usado para la creación de layout y storyboard (usados en la preproducción), textura (para el color de algunos objetos) y para la creación de la interfaz de este. Para finalmente usar el programa Adobe After effects, fue usado para la composición final y post producción del video.

3.3 DEFINICIÓN DEL PROYECTO Fundamentos



Las nuevas tecnologías dan paso a nuevas maneras de mostrarse como empresa, y un juego web, inserta a la marca en el lugar donde mas se mueve el publico objetivo, el internet. El juego, fue desarrollado buscando las referencias conceptuales de IDEAL, donde el oso Bimbo, es usado siempre en un ambiente hogareño, ayudando a la dueña de casa e invitando a consumir a un cliente joven, por lo que el juego fue ambientado en una cocina, para seguir la línea conceptual y visual llevada por tantos años. El oso bimbo, asesora al usuario dentro de todo el juego, ya que lo acerca como imagen y encariña al jugador.

3.4 DEFINICIÓN DEL PROYECTO Valor Agregado

Este producto, es de los pocos juegos chilenos, desarrollados en 3d, que se muestran a través de la web, lo cual lo hace muy llamativo para el usuario y le da un valor muy grande a la empresa, al ser un producto Chileno, se genera una fácil entrada al mercado nacional, siendo Chile uno de los países que mas juega a través de redes sociales y web



Otro juego chileno, ePig Surf – ePig games



Rebuild Chile – Asociación chilena de desarrolladores de videojuegos



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Conceptual



En un principio el juego quería ser ambientado en una fabrica, mostrando todos los procesos del pan directamente.

El proyecto Fue cambiado muchas veces en cada una de las fases, en la fase de preproducción, paso desde cambios en la historia, hasta cambios de diseño y concepto, en la etapa de producción, hubieron cambios en relación a la animación y a las diferentes cámaras como también iluminación y textura. Etc.

en un principio fue ideado el ser ambientado en una fabrica, el cual fue remplazado por una cocina para generar algo mas personal, el diseño en un principio era también mas realista, lo cual fue rechazado para dar paso a algo mas caricaturesco, que pareciera mas entretenido, los colores cambiaron a unos colores mas vivos, mas saturado. El oso también fue cambiado, por no presentar la forma que se esperaba.



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Las referencias, ya sean visuales o conceptuales, sirvieron para tomar una línea acorde a la empresa, que pudiera llamar la atención ya sea por color, forma y/o diseño.

Descripción Técnica



Referencias conceptuales que sirvieron para definir el ambiente, el diseño y algunas cámaras.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Esta referencia es de un comercial antiguo de pan ideal, me ayudo a definir lo que fue la cámara para el primer nivel, la ambientación y el uso del oso en escena

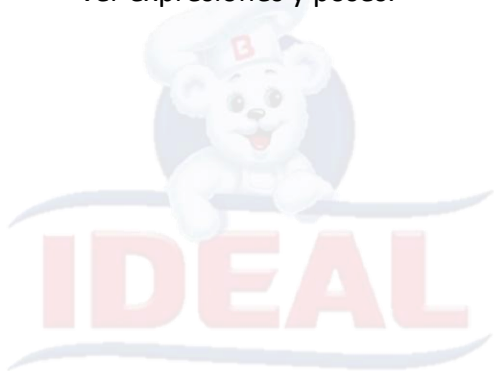
Descripción Técnica



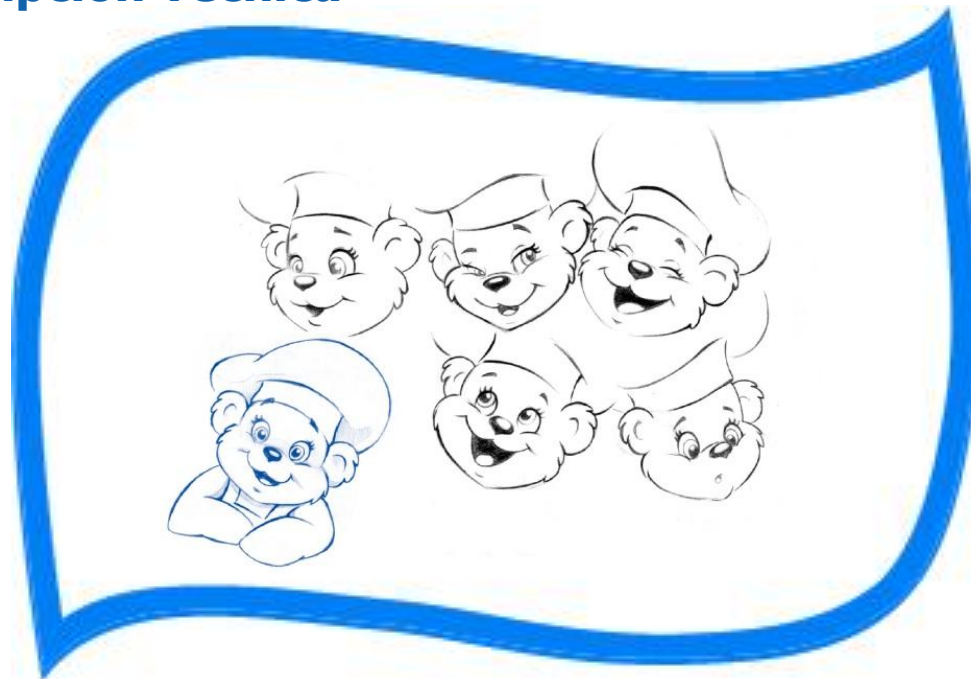
Referencias conceptuales que sirvieron para definir el ambiente, el diseño y algunas cámaras.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Referencias del oso bimbo, para ver expresiones y poses.



Descripción Técnica



Referencias visuales, definen expresiones, color, forma.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Esta referencia es de “Jelly Jamm”, una serie de dibujos animados, me sirvió para seguir una línea de abstracción a un nivel caricaturesco.

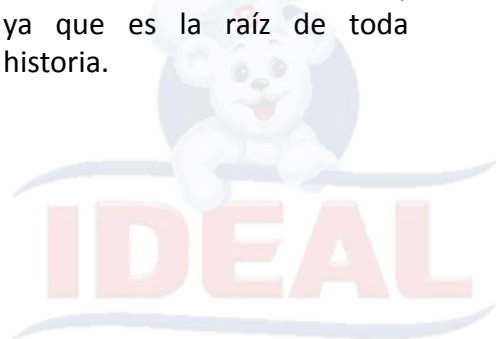
Descripción Técnica



Referencias visuales, definen expresiones, color, forma.

Guion

El guion es parte importante de todo material audiovisual, ya que es la raíz de toda historia.



Presentación:

Osito: "Hola, Soy yo! El osito bimbo! necesito que me ayudes a preparar el pan mas rico, será muy divertido!" "acompañame!"

Zoom in al primer sector

Creación de la masa:

Osito: "Para Preparar el pan, primero debemos seleccionar los ingredientes, para preparar la masa mas saludable y nutritiva. Ayúdame a juntarlos en el bowl sobre la mesa"

el osito pedirá al usuario a que lo ayude a mezclar los materiales, el usuario hace click en los materiales y estos se mezclan en el bowl que hay en escena.

Osito: "Mantequilla! La mantequilla dejara el pan muy suave y delicioso!"

Osito: "Leche! La Leche le da muchos nutrientes y hace al pan mas sano!"

Osito: "agua! El agua hace que nuestro pan sea el mas fresco y suave!"

Osito: "harina! El harina ayuda a que el pan sea rico y fuerte!"

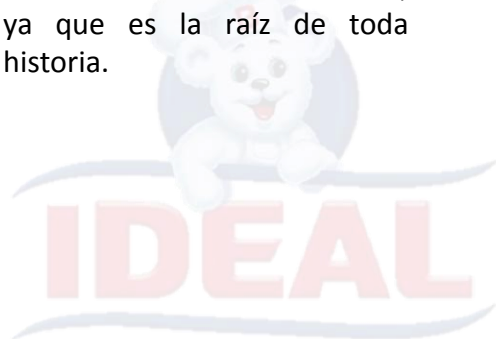
Osito: "Levadura! La levadura es una de las mas importantes, hará que nuestro pan crezca!"

Osito: "Mira, esta creciendo!"

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Guion

El guion es parte importante de todo material audiovisual, ya que es la raíz de toda historia.



El usuario en el horno:

Osito: "esta es mi parte favorita! El horno necesita estar muy caliente para que todos los ingredientes hagan que el pan quede suave y rico!" pero cuidado! Si esta muy caliente se quemara!

Cuidado! (cuando el usuario esta perdiendo)

Muy BIEN! (cuando el usuario esta ganando)

prendera las llamas una a una para hacer subir la temperatura a la usada por ideal para hornear el pan, el osito explicara que el pan sube cuando esta en el horno.

Rebanadora:

Osito:" Ya falta muy poco! Debes cortarlo en trocitos ahora! Mucho cuidado!"

Una vez listo en el horno el osito dice que el usuario debe ayudarlo a cortar el pan en trozos, el usuario cortara el pan con un cuchillo para que quede en piezas iguales, simulando a como se corta en la fabrica.

Una vez listas 2 piezas, el oso aparece con un sándwich hecho.

Muy bien!! Ahora disfrutamos del pan mas delicioso y nutritivo!!

PAN BIMBO, siempre rico siempre fresco!

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Storyboard

El Storyboard continua el trabajo del guion, definiendo cámaras, visión general y tiempo de la escena



Presentación:

Osito: "Hola, necesito que me ayudes a preparar el pan ideal mas rico, será muy divertido!" "acompañame!"

Zoom in al primer sector

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Storyboard

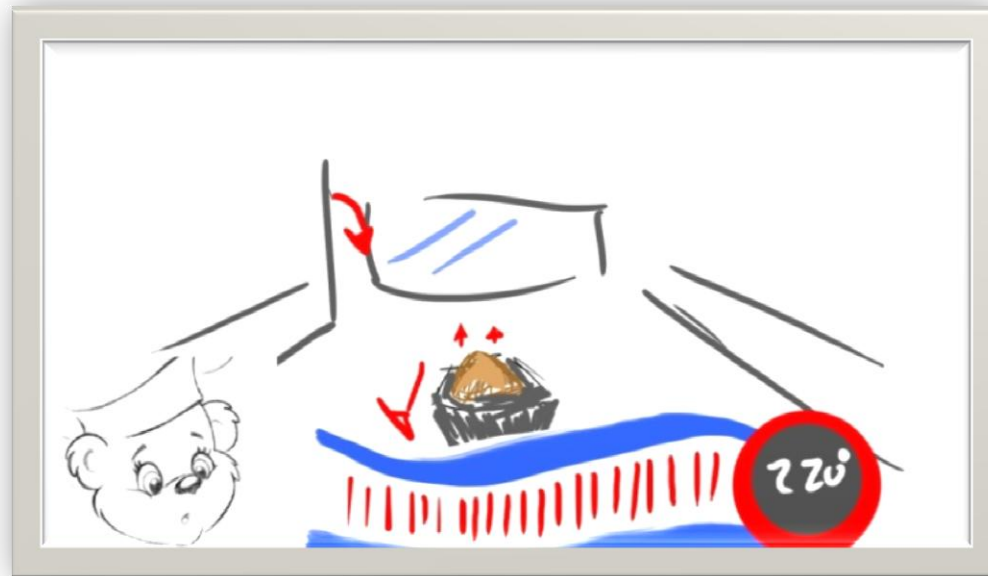


Creación de la masa:

el osito pedirá al usuario a que lo ayude a mezclar los materiales, el usuario hace click en los materiales y estos se mezclan en el bowl que hay en escena.

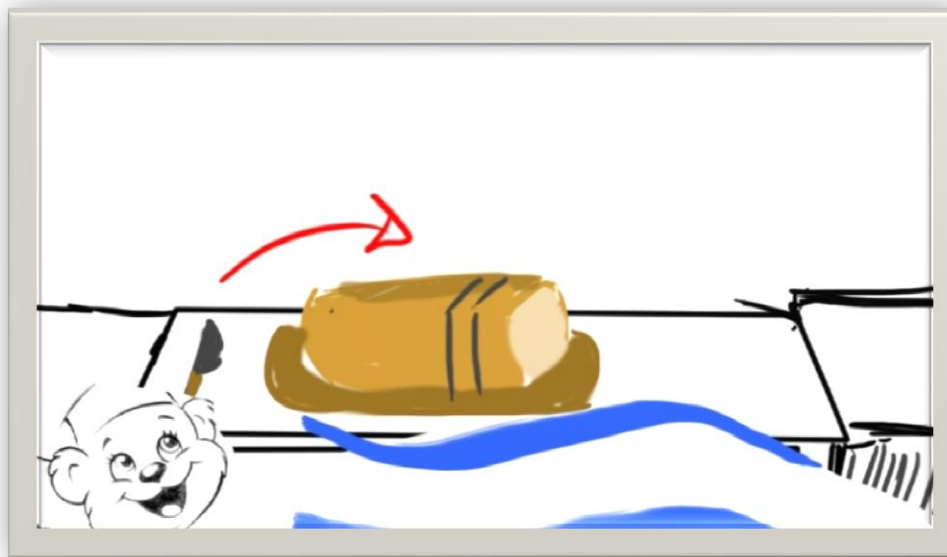
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Storyboard



*prendera las llamas una a una para hacer subir la temperatura a la usada por ideal para hornear el pan, el osito explicara que el pan sube cuando esta en el horno.
Osito: "esta es mi parte favorita! El horno necesita estar muy caliente para que todos los ingredientes hagan que el pan quede suave y rico!" pero cuidado! Si esta muy caliente se quemara!*

Storyboard



Una vez listo en el horno el osito dice que el usuario debe ayudarlo a cortar el pan en trozos, el usuario cortara el pan con un cuchillo para que quede en piezas iguales, simulando a como se corta en la fabrica.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Descripción Técnica

Modelado

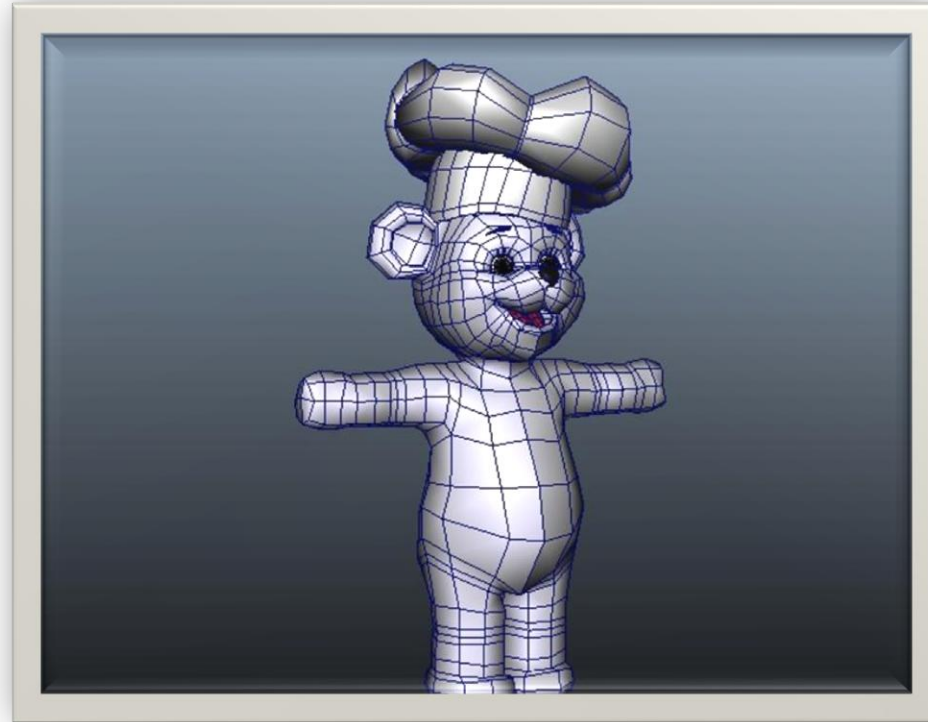
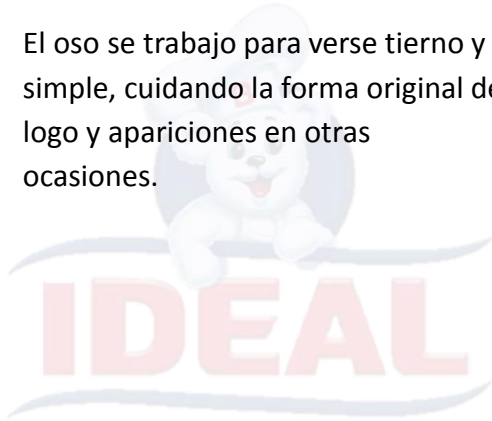
La forma del escenario se dio siguiendo las referencias, con un estilo de caricaturas, todo se trato de exagerar en tamaño y redondeando cuidando que no hubieran puntas muy pronunciadas.

IDEAL



Modelado

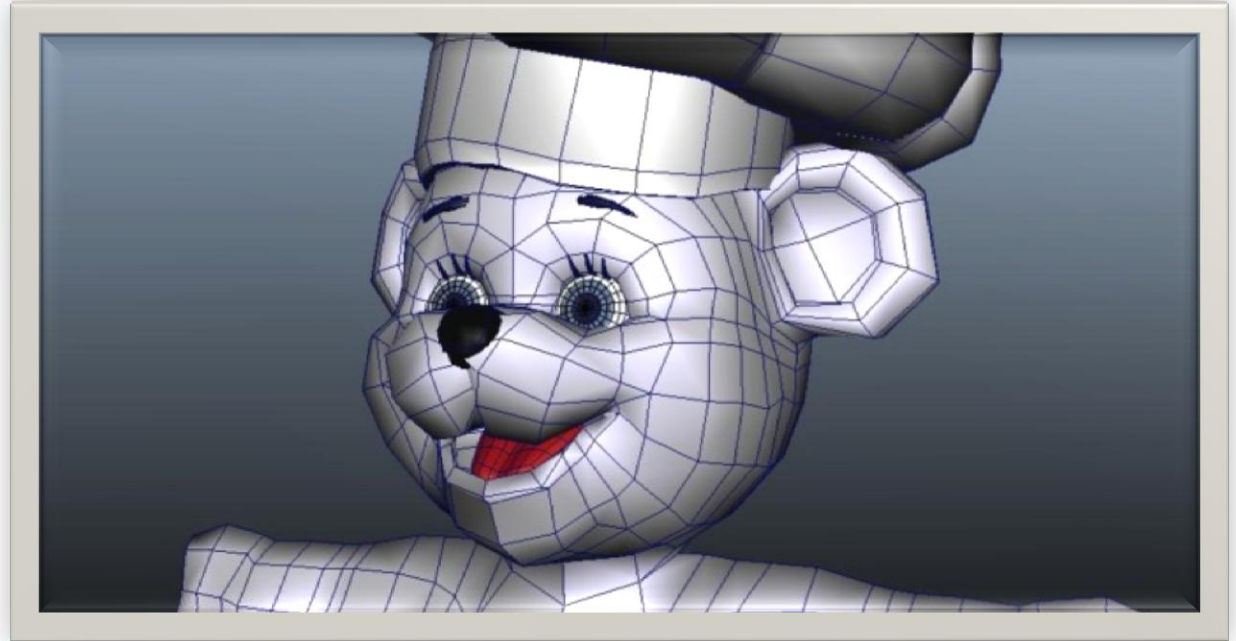
El oso se trabajó para verse tierno y simple, cuidando la forma original del logo y apariciones en otras ocasiones.



Modelado

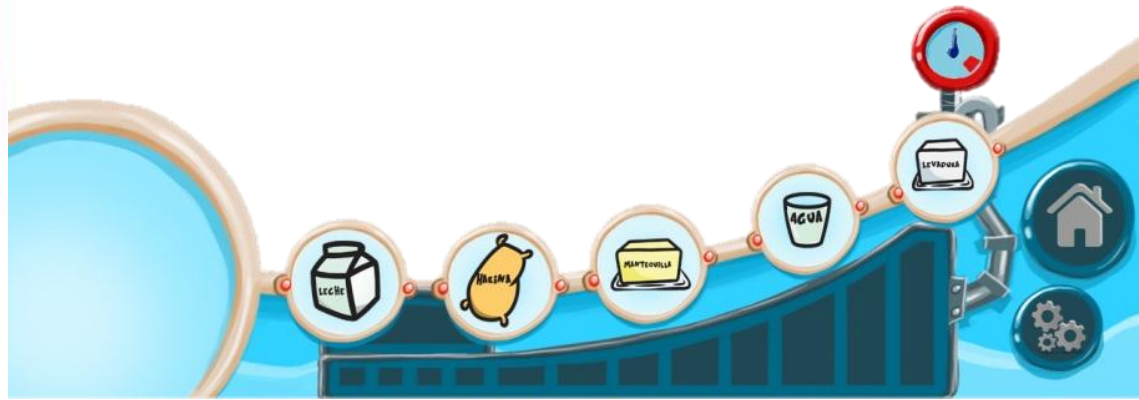
La cabeza y cara debían ser de gran detalle y cuidar del correcto modelado de estas, ya que muchas de las acciones del personaje iban a ser de dialogo y actuación.

IDEAL



Interfaz de usuario

Gran parte de que un juego sea exitoso es el diseño de su interfaz, esta no solo debe ser atractiva, cuidar los colores, los cuales deben seguir la línea del ambiente, la forma y la posición de los botones todo se relaciona a cuan intuitiva se puede lograr, una interfaz simple y muy icónica, logra que un niño pequeño no tenga problemas en desenvolverse en esta.



Iluminación y Render

Cada escenario fue estudiado para seguir cuidadosamente el color deseado, intensificando lo llamativo del ambiente.

IDEAL



Iluminación y Render

El segundo escenario requirió un desarrollo distinto al ser, mitad interior y mitad exterior, al poseer fuego y al querer generar la intención de “calor” a través del color.

El fuego se resolvió de manera 2D, para no perder la línea caricaturesca.



Iluminación y Render

Cada primer plano del oso bimbo en la interfaz de usuario fue animado e iluminado bajo el mismo set. Considerando que el mas mínimo cambio generaría un salto en la continuidad de la animación.



Guion

El guion fue cambiado repetidas veces, en un principio se planteo la idea de ser ambientado directamente en la fabrica, lo cual se cambio por una cocina, para generar mejor la cercanía con el usuario

IDEAL

Guion Original

Creación de la masa: el osito pedirá al usuario a que lo ayude a mezclar los materiales, el usuario hace click en los materiales y el osito los mezcla en el bowl que hay en escena, al hacer click en todos los materiales el osito saca la masa del bowl y la mete en el horno.

El usuario en el horno: prendera las llamas una a una para hacer subir la temperatura a la usada por ideal para hornear el pan, el osito explicara que el pan sube cuando esta en el horno.

Rebanadora: Una vez listo en el horno el osito dice que el usuario debe ayudarlo a cortar el pan en trozos, el usuario cortara el pan con un cuchillo para que quede en piezas iguales, simulando a como se corta en la fabrica.

Envasadora: Una vez cortado el osito mete el pan en la bolsa y el usuario debe sacar el aire de la bolsa para que esta quede cerrada al vacío tal como se hace en la fábrica.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Documentación etapas

Ambiente

Durante las primeras propuestas de ambiente, el diseño original no fue planeado de manera caricaturesca, de esta manera se generaba menor afinidad con el usuario.

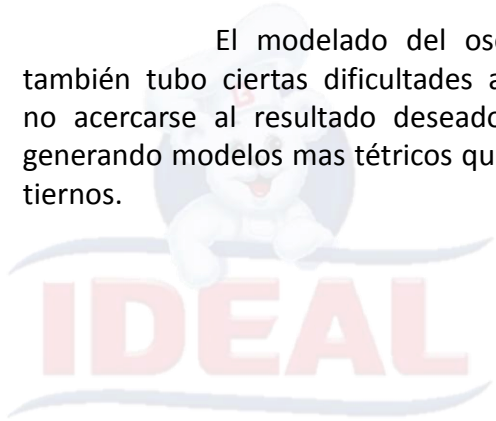
IDEAL



Referencias de la primera cocina.

Oso

El modelado del oso también tubo ciertas dificultades al no acercarse al resultado deseado, generando modelos mas tétricos que tiernos.



Primeras propuestas de oso

Iluminación

una vez definida la forma y el color, la iluminación también fue un problema, fue difícil crear una ambientación cartoon, que tuviera también una luminosidad atractiva.

IDEAL



Primeras propuestas de oso