

## Selección de escena

La escena que seleccioné se encuentra el segundo, tercer y cuarto cuadro de la página 15 del storyboard, ubicado entre los Frames 6380 – 6538. En esta escena Atrion lanza con furia las armas que llevaba.

Seleccioné esta escena porque es el único momento de la animación donde se puede ver al protagonista tomando decisiones propias, tanto es sus acciones como en la manera en que se puede mover con mayor libertad y naturalidad.

El sentimiento que comunica es el de alivio por saber que el protagonista ha sido liberado de sus cadenas. Pero a la vez el sentimiento es de saber que algo no va bien, esto resaltado por el punto exacto de la música de fondo donde se presenta la escena y por el dialogo que anteriormente le dice Cath.

## Principios de animación en la escena seleccionada

Los principios de animación que mas destacan en esta escena son:

- Anticipación: Lo muestro al hacer movimientos en los brazos del personaje antes de sujetar sus armas y también muestro movimiento en su cabeza y ojo visible, para denotar que está a punto de hacer algo con el objeto en su cadera.
- Arcos/Curvas: Debido a que Atrion esta libre del control mental, sus movimientos y gestos son mucho mas naturales y apresurados. A diferencia de antes que eran muy lineales y robóticos.
- Acción secundaria: Como mencioné antes, no solo muevo un brazo del cuerpo del protagonista. Si no a su vez complemento el movimiento al girar la posición de la cabeza y la posición de su ojo visible. De igual manera giro el torso completo del personaje para mostrar un giro más humano.

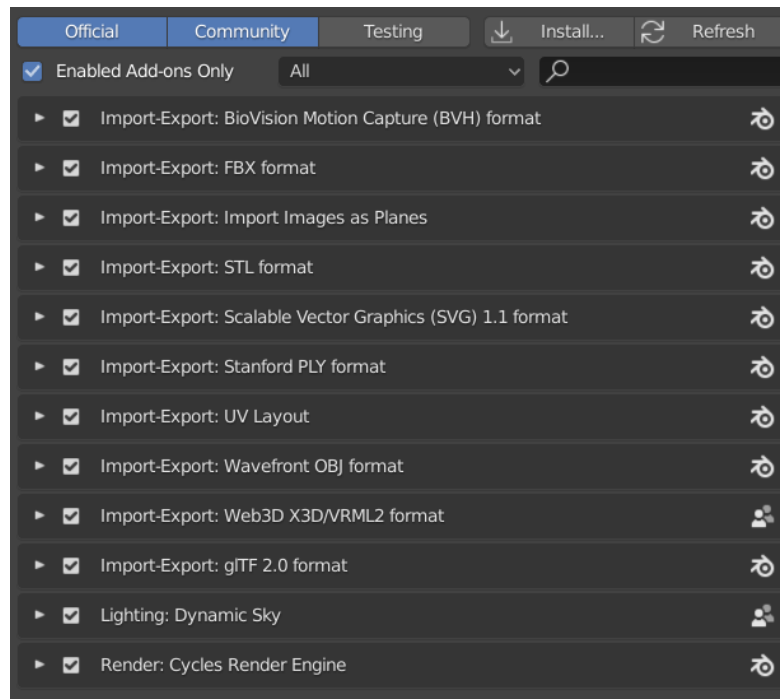
## Conclusiones

Al aproximarme al final de mi animación y del curso en tal me di cuenta que el hacer una animación so solo es colocar objetos y moverlos. Es todo un arte poder animar de una manera coherente los personajes, sus acciones, los efectos que uno puede ver, etc. Esto sumado a todo un complejo y elaborado proceso previo a la animación donde se debe dar un motivo a lo que estamos haciendo, reforzado ya sea a un simple concepto, un sentimiento, una historia completa, una idea que se quiere expresar. Todo debe tener un sentido, un porque y un cómo.

Al iniciar el curso dudaba enormemente de mis habilidades para poder mostrar las ideas proyectadas en mi mente y aunque es obvio que aun me falta mucho por aprender y mejorar. Es cierto que he sido capaz de poder mostrar los sentimientos que yo mismo tuve al pensar en mi historia. También aprendí la enorme paciencia que se requiere para hacer una animación meramente decente y estoy seguro que será un elemento que deberé ir fortaleciendo a lo largo del tiempo que continúe aprendiendo más técnicas y habilidades para animar de manera correcta y coherente.

## Elementos utilizados en la Animación Final

### Plugins utilizados y requeridos para el archivo .blend



### Otros assets utilizados

- Diálogos de IA Cath y Speaker grabados individualmente utilizando el demo texto a voz de cepstral: <https://www.cepstral.com/es/demos>
- Canciones
  - ZAMILSKA "CALL" / Elektro\_sonda: <https://www.youtube.com/watch?v=KJgYqIzeSy4>
  - Enchanting sad chior beat - Cyberpunk (Slums of the future): <https://www.youtube.com/watch?v=HhSgDgQ4wX8>
- Imágenes
  - Tarmo Juhola (Cyberpunk city): <https://tarmojuhola.artstation.com/projects/XBEbml>

### Programas externos utilizados

- Audacity (edición de dialogos): <https://www.audacityteam.org>
- Unity 3D (testing de rendimiento para particulas): <https://unity.com/es>

### Enlace de video de youtube ( No render )

<https://youtu.be/yFO-hC3VjiM>

