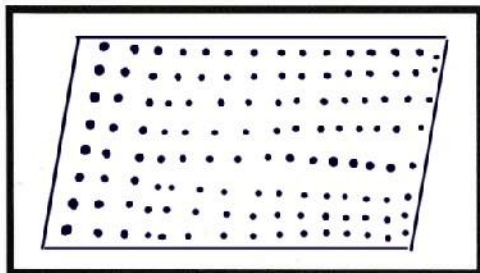


SCENE 1 SHOT/FRAME _____



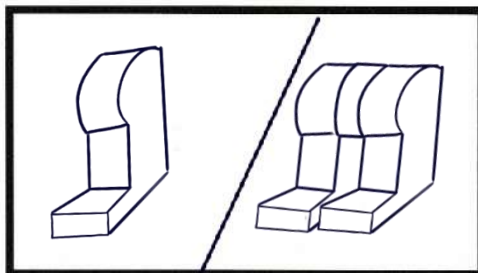
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Se agrega el plano principal con pequeñas cilindros formando estructura de lego para esto se usa el modificador "Array"

TIMING

SCENE 2 SHOT/FRAME _____



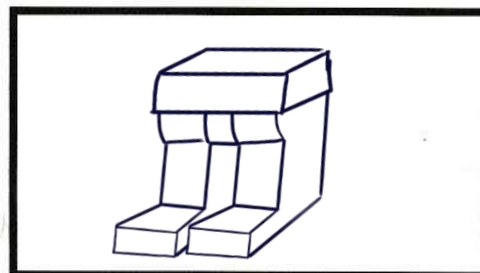
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Con un cubo y un cilindro se crea la primera pieza de los pies del muñeco.
 - Se duplica la pieza con un cilindro en el medio.

TIMING

SCENE 3 SHOT/FRAME _____



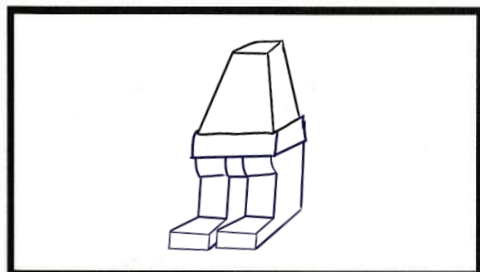
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Con un cubo, un cilindro y el modificador booleano creamos la base del cuerpo.

TIMING

SCENE 4 SHOT/FRAME _____



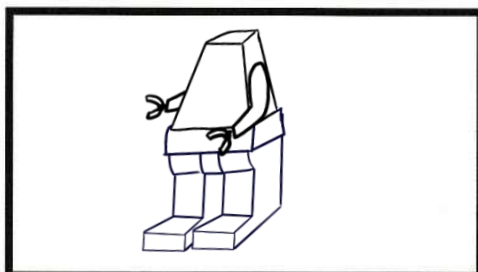
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Escalamos la capa superior de un cubo creando el resto del cuerpo.

TIMING

SCENE 5 SHOT/FRAME _____



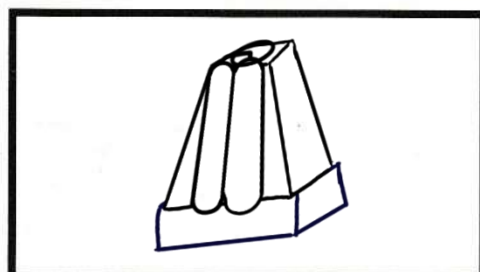
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Con la herramienta de curvas dibujamos una en forma de "L" abierta.
 - Para las manos usamos dos cilindros y el modificador booleano.

TIMING

SCENE 6 SHOT/FRAME _____



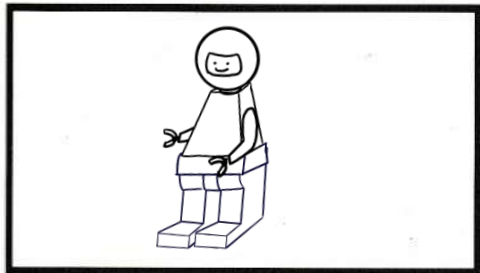
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Se crea el tanque con dos cilindros modelados en los extremos y un cubo en la parte superior

TIMING

SCENE 7 SHOT/FRAME _____



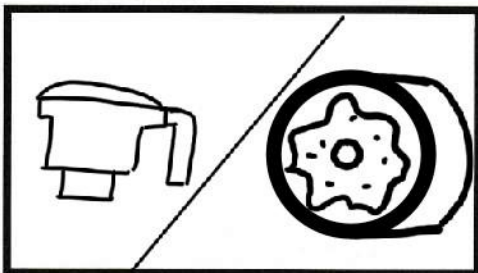
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Para el casco se usan 3 cilindros. Uno dentro de otro y el tercero con el modificador booleano realizamos la apertura del casco.
 - Se uso una rosca para más profundidad.

TIMING

SCENE 8 SHOT/FRAME _____



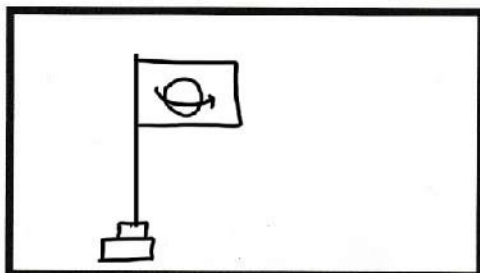
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- Los accesorios como la taza se modelaron a partir de un cilindro y una curva y el cuerpo de la dona con 2 cilindros.

TIMING

SCENE 9 SHOT/FRAME _____



Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

- El asta de la bandera se crea con un cilindro y sus herramientas de escalado.
 - El logo se importa a partir de un archivo sug.

TIMING

PRODUCTION Proyecto Final - Storyboard

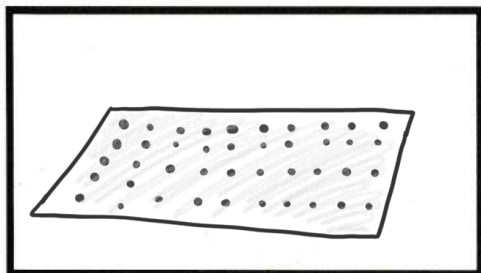
DATE 12/02/23

4

ARTIST Airlenys Recero

PAGE 2 OF 2

SCENE 10 SHOT/FRAME _____



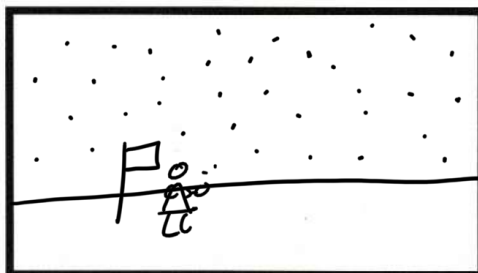
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

-le colocamos una textura de la luna al plano y los cilindros de estos
-una textura de metal al fongue del muñeco

TIMING

SCENE 11 SHOT/FRAME _____



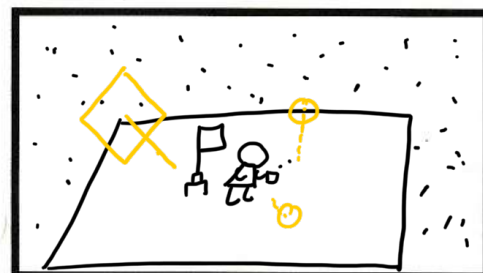
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

-Con elementos de ruidos y rampa de color creamos un fondo estrellado.

TIMING

SCENE 12 SHOT/FRAME _____



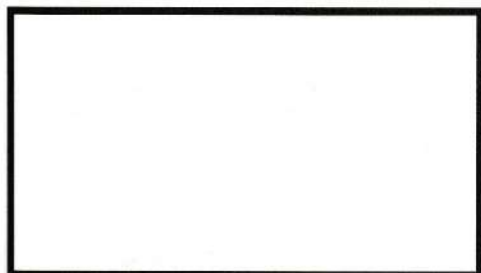
Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

-Agregamos dos luces directas una por la bandera y otra directa al muñeco.
-Una ultima luz de sol a todo el plano.

TIMING

SCENE _____ SHOT/FRAME _____

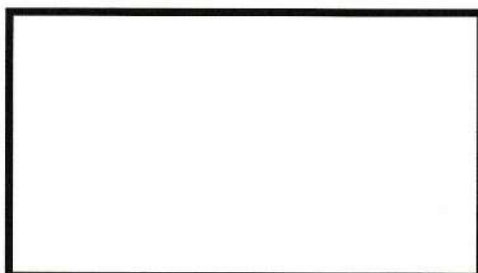


Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

TIMING

SCENE _____ SHOT/FRAME _____

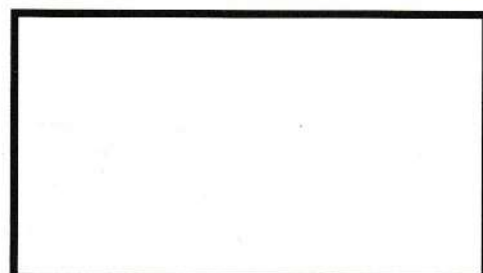


Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

TIMING

SCENE _____ SHOT/FRAME _____

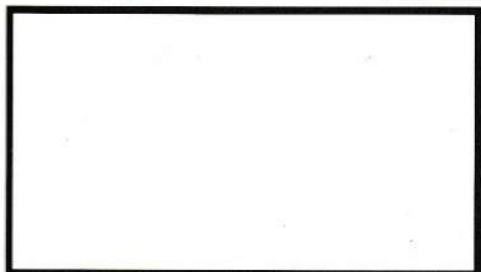


Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

TIMING

SCENE _____ SHOT/FRAME _____

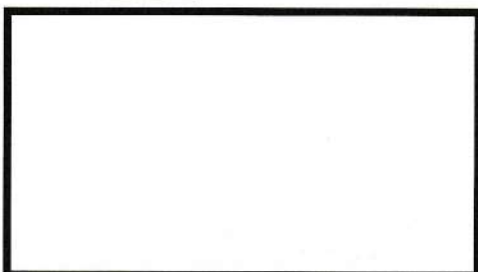


Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

TIMING

SCENE _____ SHOT/FRAME _____

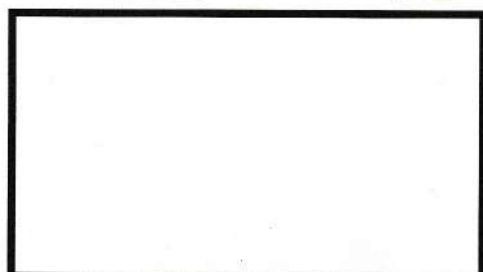


Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

TIMING

SCENE _____ SHOT/FRAME _____



Shot Type _____

DESCRIPTION/SCRIPT/SOUND/CAMERA MOVEMENTS

TIMING