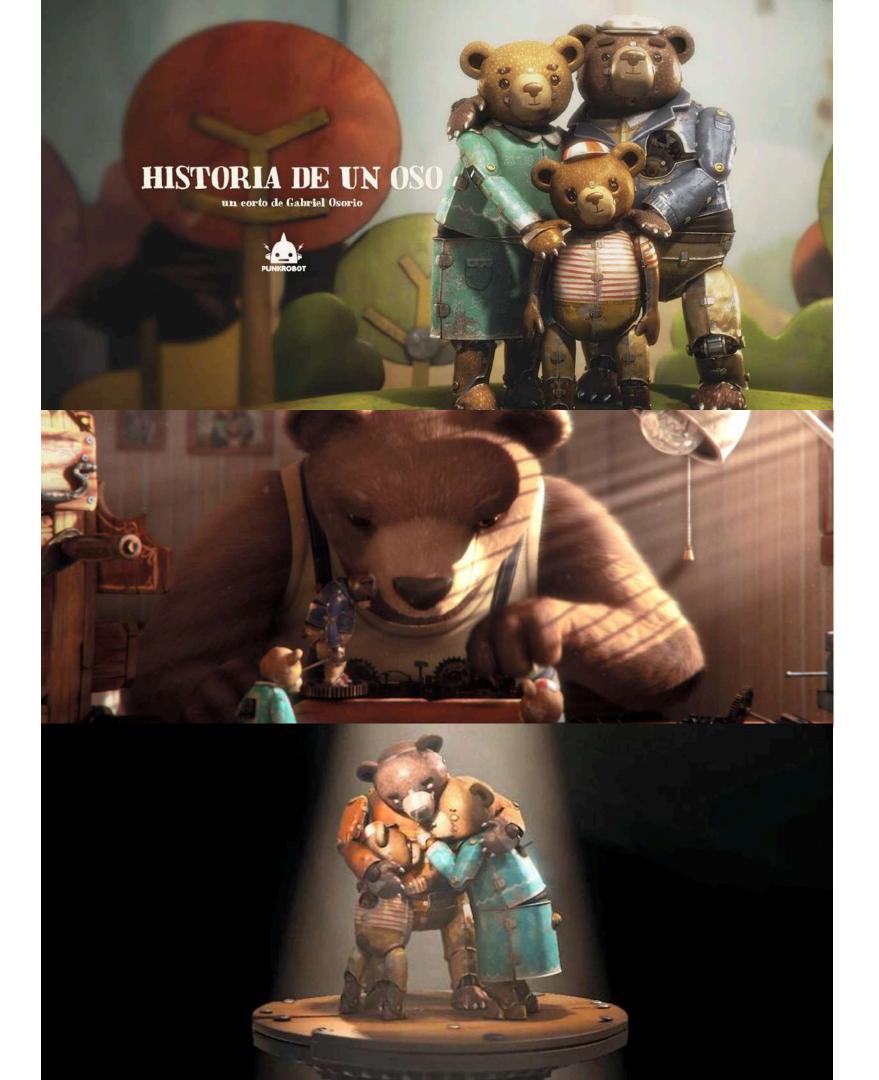
#### FABRICACIÓN DIGITAL

# MEMORIA DESCRIPTIVA

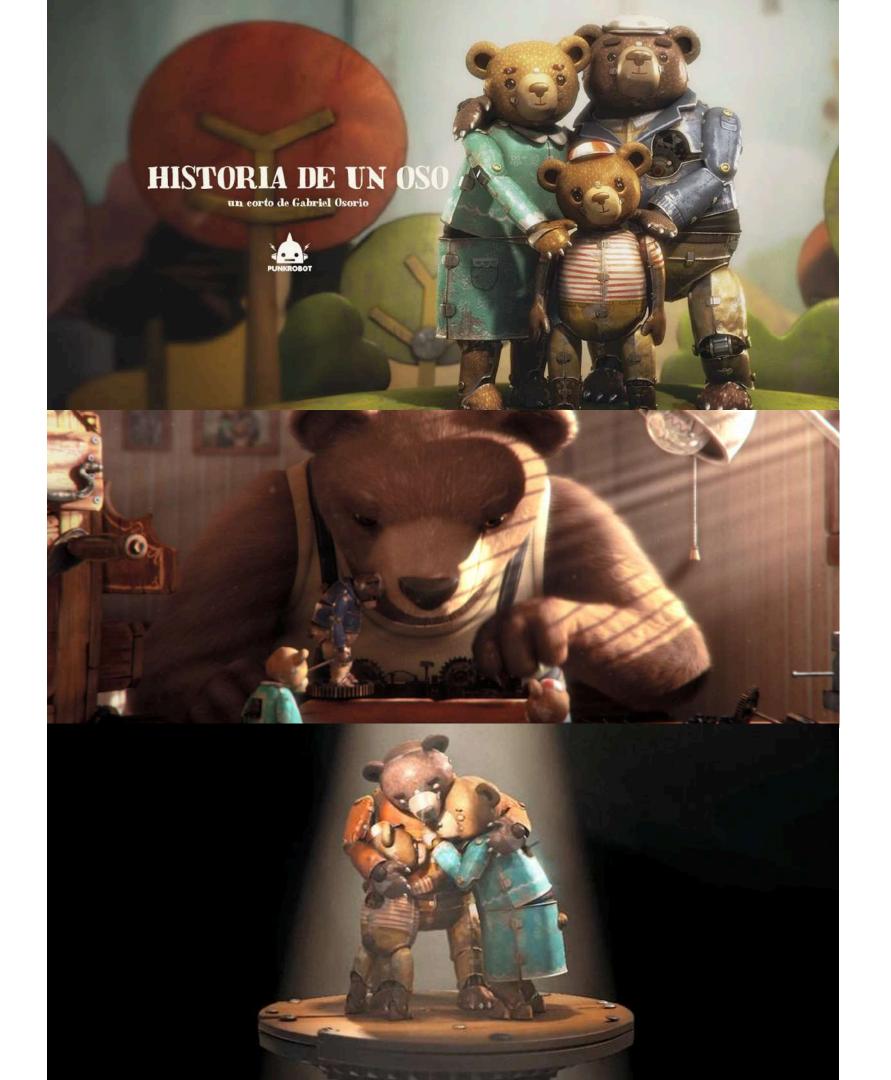
"LA HISTORIA DE UN OSO"





#### CONCEPTO

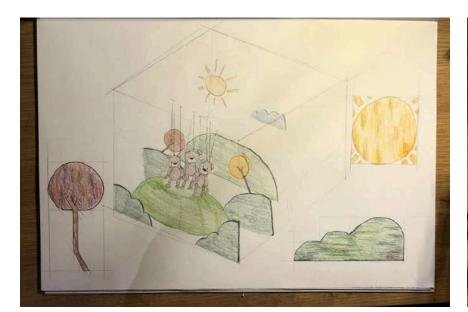
La Historia de un oso es un cortometraje animado chileno de 2014, la primera producción chilena en obtener un Oscar. La trama cuenta la vida de un oso capturado y enviado a un circo, inspirándose en la historia del exilio del abuelo del director. A través de un diorama de juguetes, el oso intenta recordar y mantener viva la imagen de su familia.



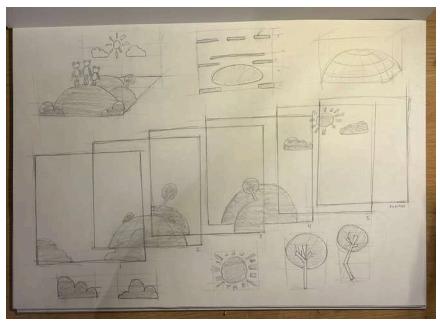
Con este proyecto se busca transmitir el afecto, la ternura y la alegría del reencuentro familiar. La escena representa a tres ositos abrazados en un momento cargado de emoción, enmarcados como en una caja teatral que evoca el estilo nostálgico del cortometraje La historia de un oso. Cada elemento fue diseñado para reflejar calidez, cercanía y el valor de la memoria y el amor familiar.

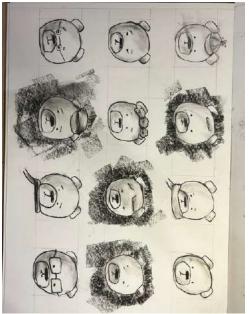
# BOCETOS

Primeras representación gráficas del concepto

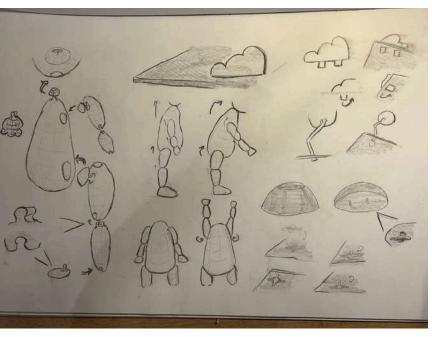


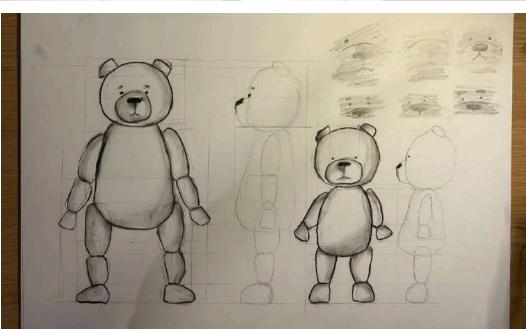








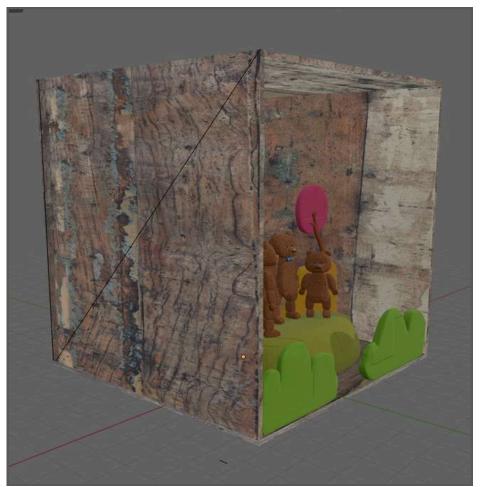


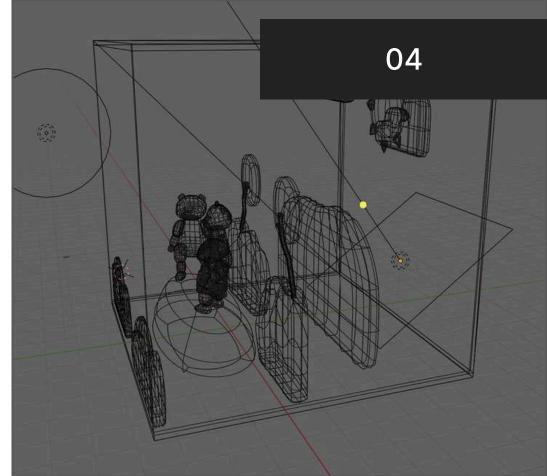


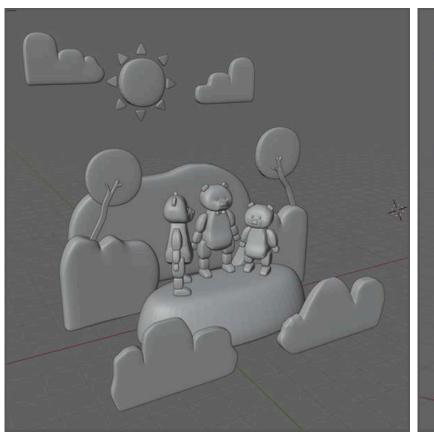
### MODELADO 3D

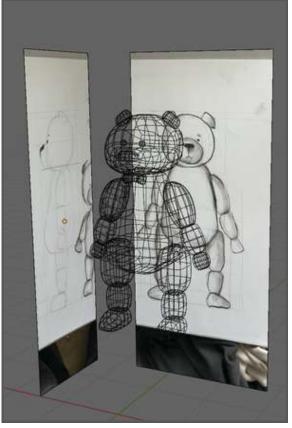
### BLENDER

Proceso de modelado 3d en Blender con apoyo de los bocetos como referentes.











### BLENDER

Representación completa del diorama con iluminación y texturas aplicadas.





#### Q All Materials Q All Models Q, All Prefabs

#### Assets

- Scenes
- Settings
- ► 🖿 TutorialInfo Packages
- Burst
- Core RP Library
- Custom NUnit 🕨 🖿 JetBrains Rider Editor
- ► **I** Mathematics
- Searcher
- Shader Graph
- Test Framework
- TextMeshPro ■ Timeline
- Unity UI
- 🖿 Universal RP
- 🕨 🖿 Universal RP Config
- ► ► Version Control
- Visual Scripting
- Visual Studio Code Editor
- la Visual Studio Editor

































































Las texturas y colores de Bender no fueron compatibles con el traslado por lo que se crearon de forma manual en la plataforma Unity.

# FUSION 360





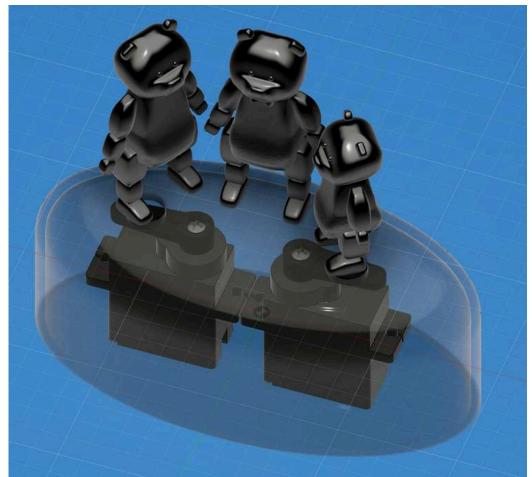


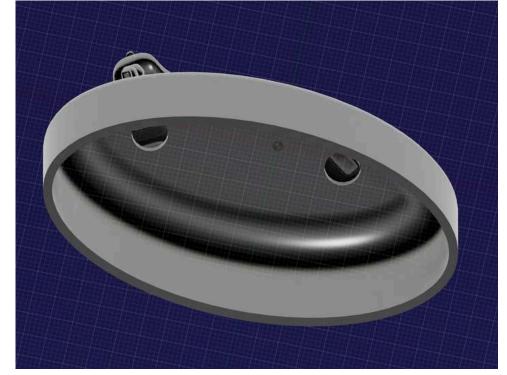
Mejora de mallas y escala para imprimir.

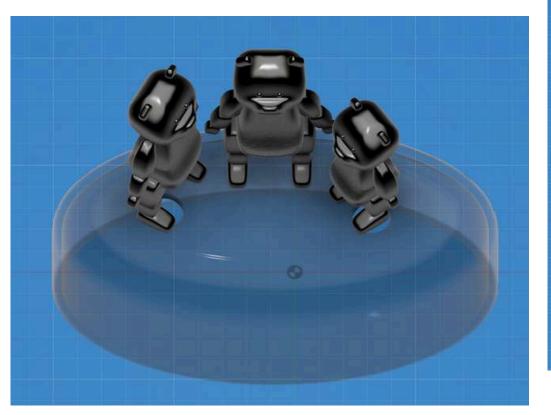


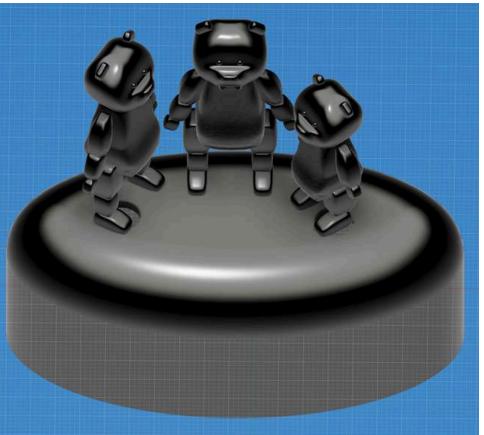


# FUSION 360





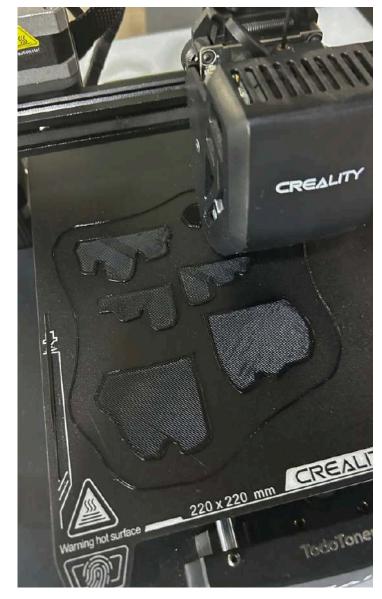




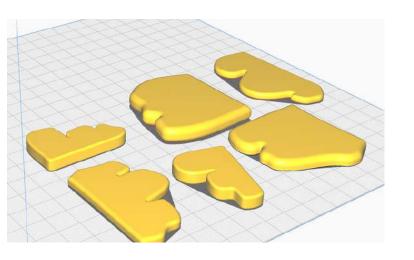
Representación 3D del sistema electronico.

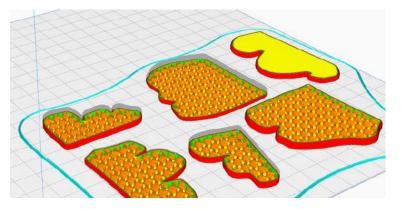
#### MANUFACTURA

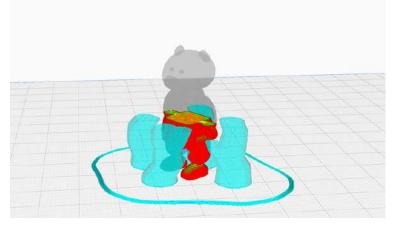
#### IMPRESIÓN 3D

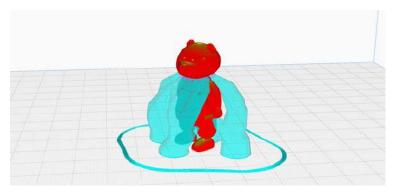












Maquina: Impresora creality ender-3

Temperatura Impresión: 220°C

Temperatura Placa: 60°C

Velocidad: 150mm/s

Material: PLA

Grosor de pared: 0.8mm Densidad de relleno: 20%







#### IMPRESIÓN 3D

Orientación: 40°

Altura de capa: 0.05 mm

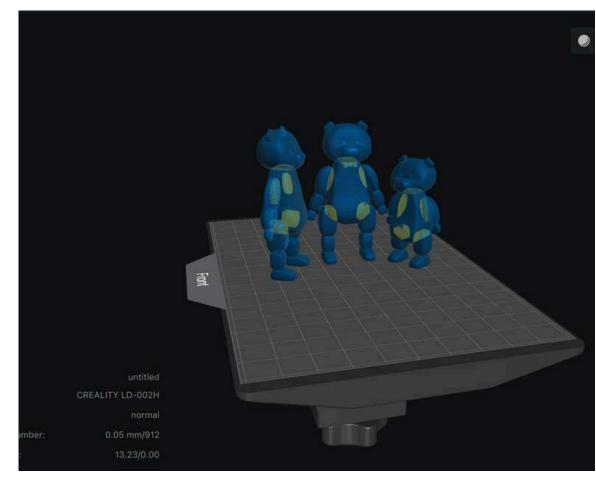
Tiempo de exposición de capa base:

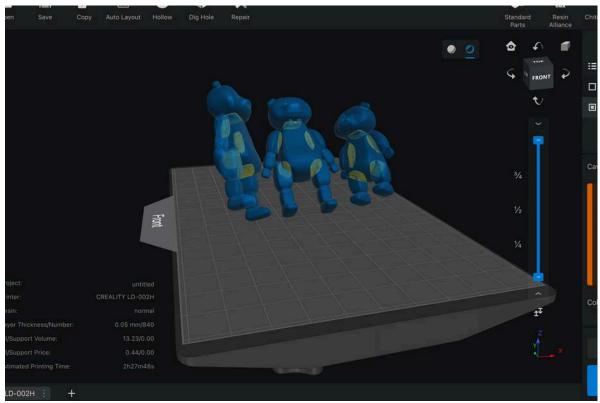
40**-**60 s

Número de capas base: 4–8 capas

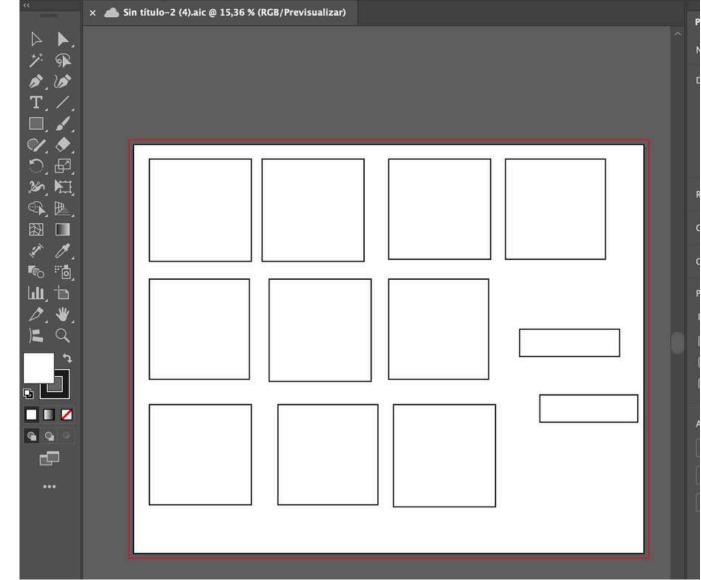
Material: Resina UV 3D print

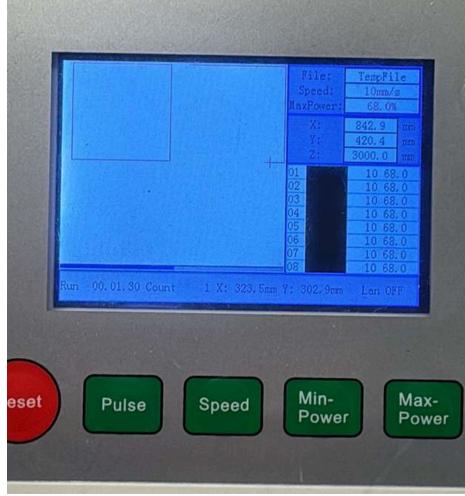




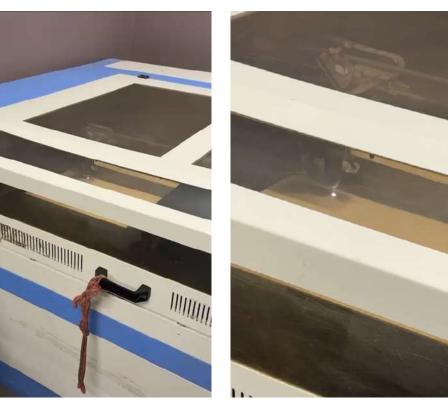


#### **CORTE LASER**







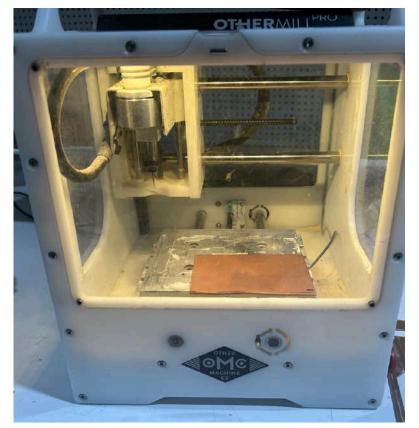


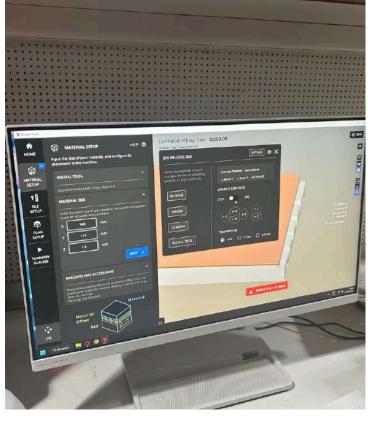
Maquina: Laser CNC

Potencia: 90

Velocidad: 25mm/s Material: MDF 3mm

#### CNC









Numero de filos: 2

Diámetro de corte: 0.8mm

Uso: Corte de contorno

Profundidad de pasada: 0.05mm

Angulo de entrada: 1°

Stepover: 50%

Material: Baquelita de Cobre una

cara











# POST PRODUCCIÓN

#### PINTAR Y MONTAR PIEZAS



# RESULTADO



### GRACIAS