

INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA ENTORNOS VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES.

“Animación Digital Avanzada”

Unidad II: producción.

PRODUCCIÓN.

Profesor: ROMO ZAMARRÓN MACIEL

Alumno: Jesús Alberto Arriaga Ramírez

No. de Control: 1223100850

Grupo: GIEV7031

Dolores Hidalgo C.I.N, 23 de septiembre del 2025

Introducción

Este documento describe el proceso completo de la producción de una animación 3D realizada con un estilo lowpoly y colores pastel. El proyecto consiste en recrear una pequeña historia ambientada en dos lugares representativos de Dolores Hidalgo: el Jardín de los Compositores y la entrada del Panteón Municipal. La animación muestra momentos importantes entre los personajes Jesús, Rocío y Lupita, combinando escenas de recuerdo y emociones que se transmiten a través de gestos, colores y composición visual.

Para llevar a cabo esta producción fue necesario realizar diferentes etapas dentro del software Autodesk Maya, como el modelado de personajes y escenarios, el trazado de UVs, la aplicación de color, la iluminación y la preparación de los modelos para animación mediante rigging. Además, se utilizaron programas de Adobe para complementar el proceso (UV Mapping): desde la creación de bocetos, hojas de giro y referencias visuales, hasta la edición de audio y limpieza de sonidos que formarán parte del montaje final.

A lo largo del trabajo se diseñaron y modelaron los personajes principales, se construyeron los escenarios con un estilo simple y geométrico, y se definieron las expresiones y poses necesarias para transmitir la emoción de la historia. Este documento reúne todo ese proceso: la descripción de los personajes, los bocetos iniciales, las vistas utilizadas para el modelado y la explicación detallada de los escenarios. En conjunto, muestra cómo se fue construyendo la animación desde sus bases técnicas y visuales hasta la etapa actual de producción.

Título:

"Recordándote"

Idea inicial:

La historia gira en torno a la memoria, la amistad y el afecto que permanece más allá de la ausencia. El jardín de los compositores funciona como escenarios simbólicos Dolorense: representando un espacio público común para socializar con otras personas y el panteón municipal simbolizando la visita, despedida y/o el recuerdo.

Tema principal:

La aceptación de la pérdida de un ser querido o cercano.
El valor de recordar los momentos felices en lugar de solo la tristeza.

Mensaje final:

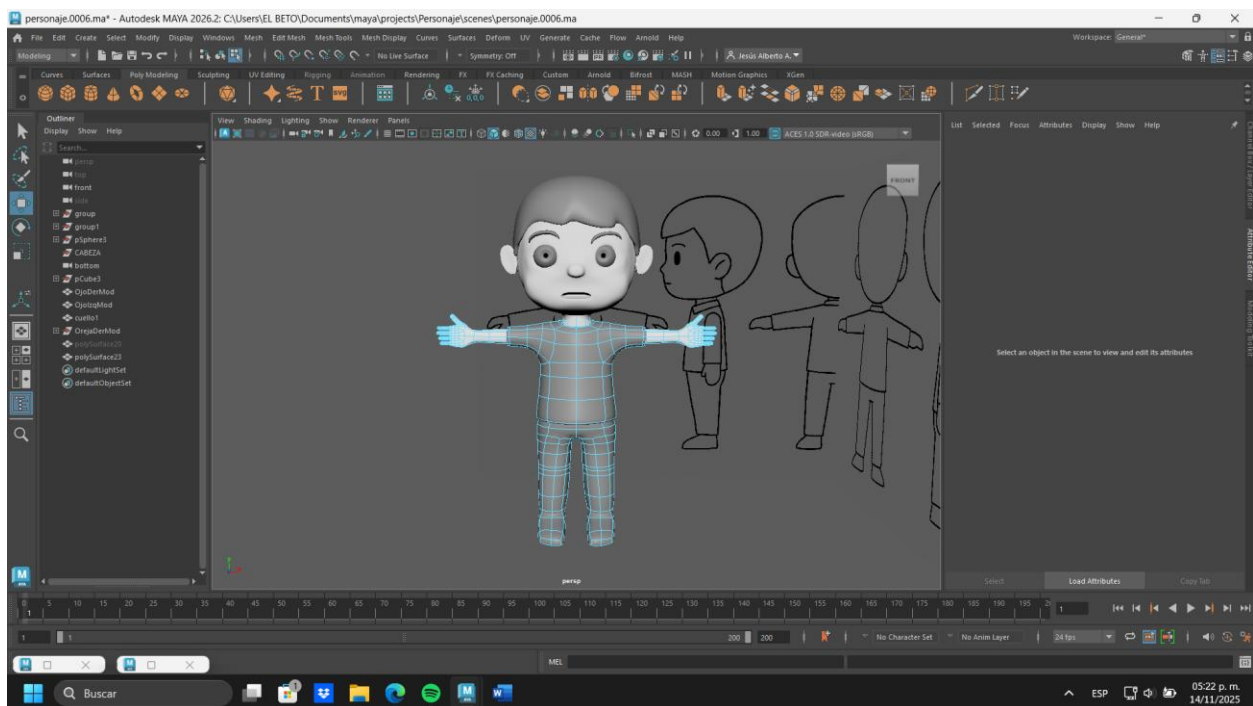
Aunque Jesús ya no está, su espíritu alegre y su recuerdo siguen vivos en quienes lo quisieron, especialmente en Rocío.

Perfil Descriptivo de los Personajes

Jesús (Personaje Masculino Principal)

- **Edad aproximada:** Niño/adolescente estilizado.
- **Estilo visual:** Lowpoly, con proporciones caricaturizadas (cabeza grande, extremidades pequeñas).
- **Personalidad:** Alegre, noble y expresivo. Su aparición como espíritu refleja paz y felicidad.
- **Apariencia:**
 - Cabello corto.
 - Ojos grandes y simples para expresar emociones con pocos rasgos.
 - Ropa casual: camisa sencilla y pantalón de mezclilla.
- **Rol narrativo:**

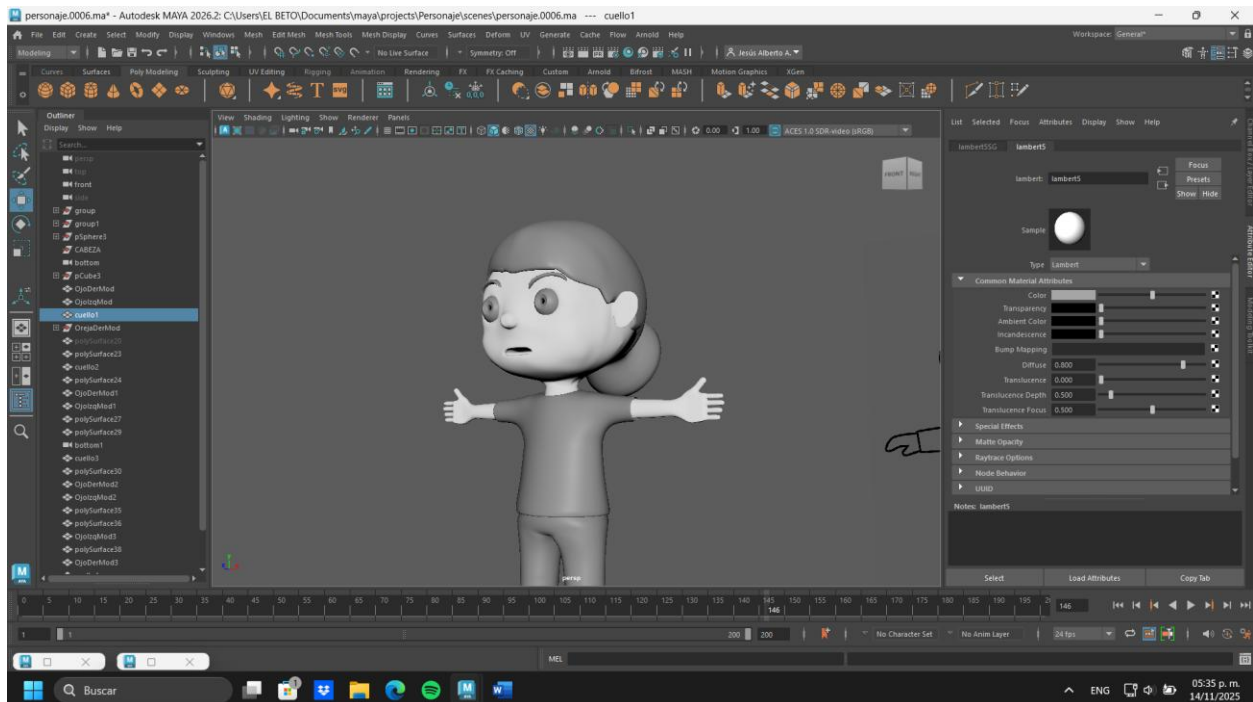
Es el centro emocional de la historia. Representa los recuerdos felices de Rocío, así como la despedida y la aceptación. Su versión como espíritu aparece al final sonriendo para transmitir calma y un cierre emocional positivo.
- **Poses base utilizadas:**
 - T-pose para modelado y rigging.
 - Poses con brazos abajo para la presentación del modelo.
 - Pose de despedida en la escena final.



Rocío (Personaje Femenino Principal)

- **Edad aproximada:** Similar a Jesús.
- **Estilo visual:** Lowpoly estilizado, proporciones simples de tipo caricatura.
- **Personalidad:** Sensible, reflexiva y emocional. Es quien guía al espectador a través del tono emocional del corto.
- **Apariencia:**
 - Cabello recogido para facilitar modelado y animación.
 - Ojos grandes que permiten transmitir expresiones a pesar de la geometría simple.
 - Vestimenta casual: camisa sencilla y pantalón de mezclilla.
- **Rol narrativo:**

Rocío es el personaje principal desde el cual se siente el peso de la pérdida. A través de sus acciones y expresiones, muestra tristeza, recuerdo y finalmente aceptación.
- **Poses base utilizadas:**
 - T-pose para rig y modelado.
 - Brazos abajo en pose neutral final.
 - Caminata lenta, cabizbaja, para la escena del panteón.



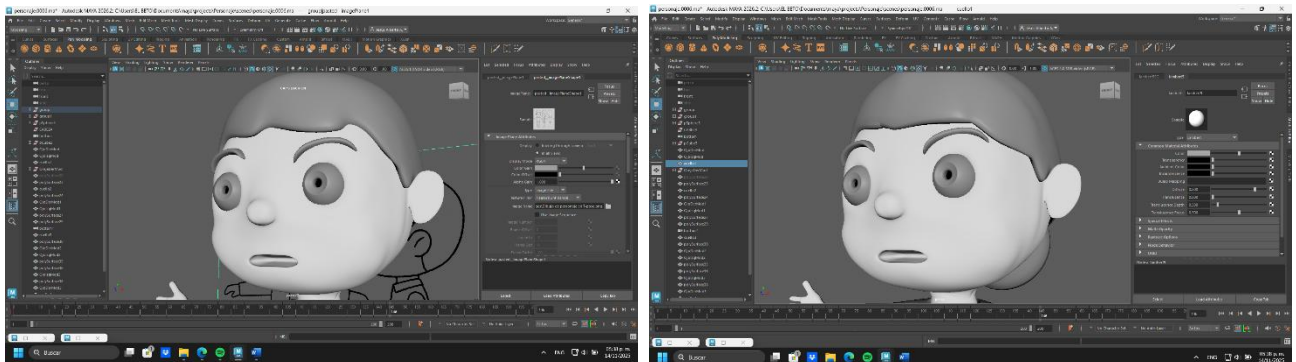
Bocetos y Diseño de Expresiones Faciales

Las expresiones fueron diseñadas considerando la simplicidad característica del lowpoly, utilizando solo los elementos esenciales: cejas, párpados y boca. Los bocetos se realizaron con trazos simples para facilitar su traducción al modelo 3D.

Expresiones principales utilizadas:

- **Neutro:**
Ojos abiertos y boca recta, ideal para poses base y transiciones suaves.
- **Feliz:**
Ceja levantada ligeramente, boca curva hacia arriba. Jesús utiliza esta expresión al aparecer como espíritu.
- **Triste:**
Ceja inclinada hacia el centro, párpados más cerrados, boca curva hacia abajo. Rocío la usa en la escena de la entrada del panteón.
- **Preocupación:**
Ojos abiertos, cejas levantadas en el centro. Se usa en el recuerdo donde Jesús menciona sentirse mal.

Estas expresiones fueron probadas directamente en el modelo 3D para asegurar compatibilidad con la geometría lowpoly.



Descripción Detallada de los Escenarios

Jardín de los Compositores

Estilo: Lowpoly.

Elementos principales:

Kiosko central de geometría simple, colores pastel y columnas cilíndricas.

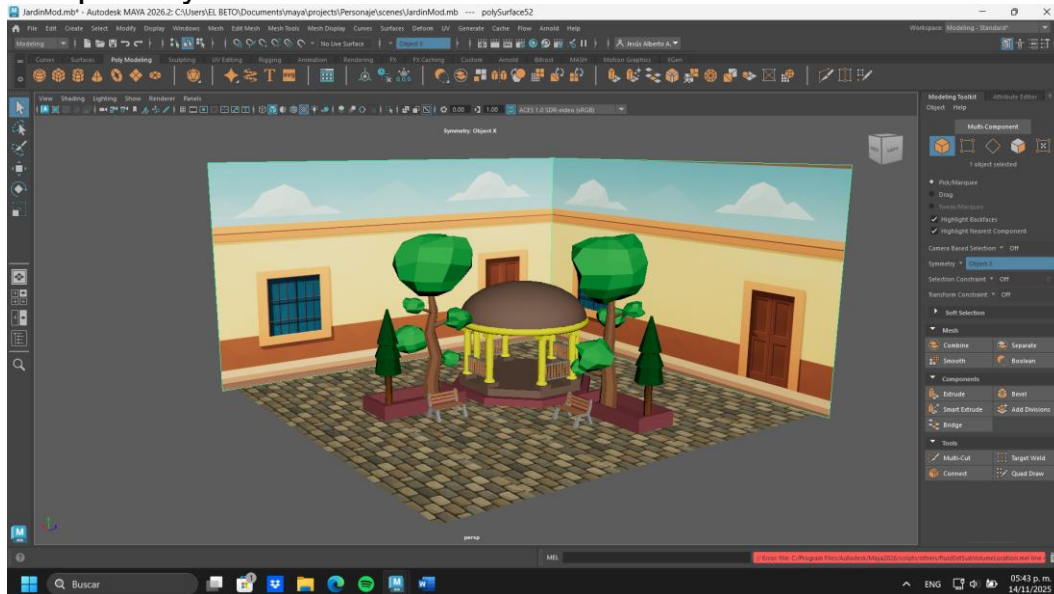
Árboles lowpoly con copas geométricas.

Bancas estilizadas y jardineras simétricas.

Piso con textura de adoquín simplificada.

Función narrativa:

Es el escenario del recuerdo feliz entre Rocío y Jesús. Simboliza vida, compañía y momentos cálidos.



Entrada del Panteón Municipal

Estilo: Lowpoly fiel al estilo arquitectónico local.

Elementos principales:

Arco central y dos arcos laterales.

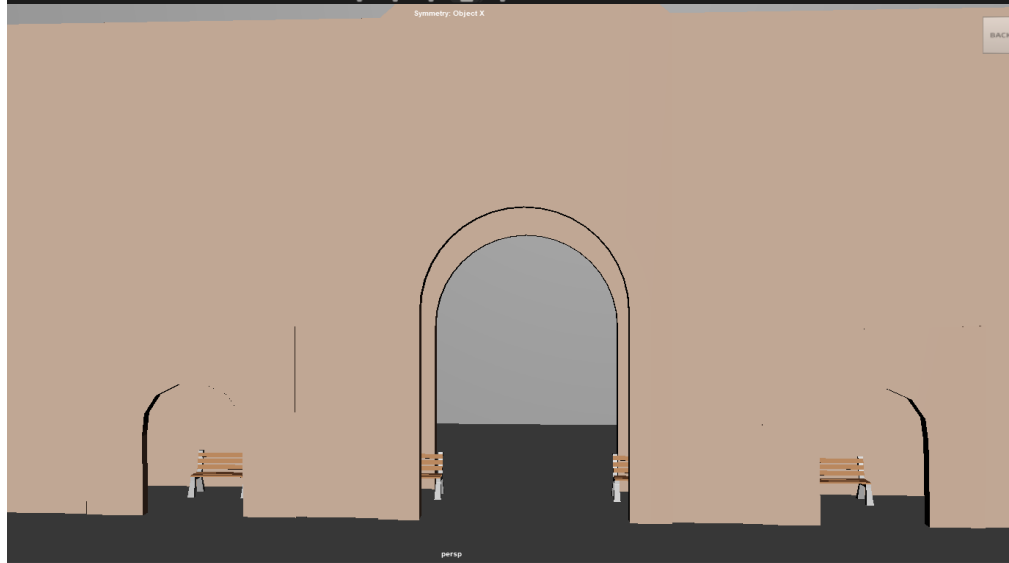
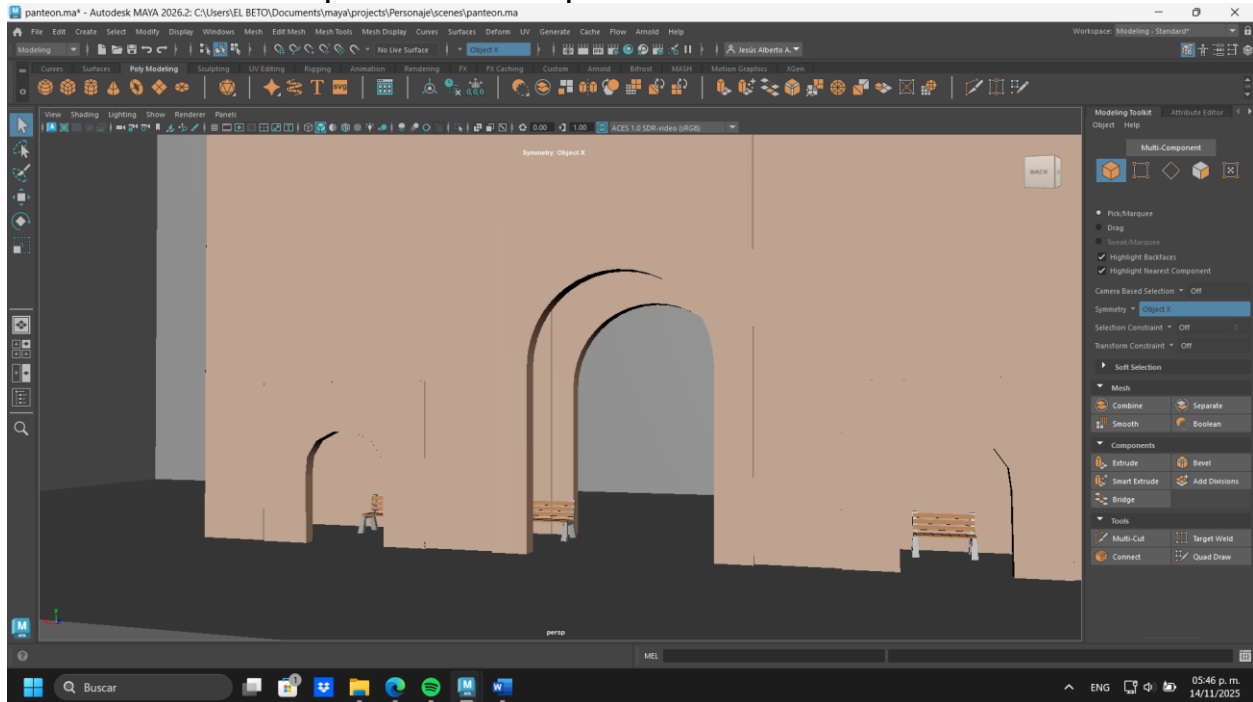
Bancas en los arcos laterales.

Reja metálica simplificada.

Uso de tonos rojos, crema y pastel para mantener coherencia estética.

Función narrativa:

Es el espacio donde Rocío expresa tristeza y enfrenta el recuerdo de Jesús. Conecta la transición emocional hacia el recuerdo del jardín y la conclusión con la aparición del espíritu.



Iluminación y Color

Luz suave global con sombras mínimas para mantener el estilo caricaturesco.

Iluminación uniforme que resalta el tono pastel y la geometría simple.

Color:

Paleta pastel general en escenarios y personajes.

Colores cálidos en el jardín y tonos más apagados en el panteón para reflejar el estado emocional.

Guion Literario

Escena 1 – Jardín de los Compositores

La cámara abre con una vista tranquila del jardín. Se aprecia el quiosco al centro del jardín y bancas a los lados con sus locales al fondo.

Rocío entra en cuadro con una flor en la mano, se acerca sonriente hacia Jesús y se la entrega.

Jesús recibe la flor con gratitud.

Rocío se acerca, sonríe y pregunta:
—“¿Cómo estás?”

Jesús responde suavemente:
—“Muy bien.”

Los tres se miran con calidez, compartiendo un momento breve.

Escena 2 – Entrada del Panteón Municipal

Rocío aparece caminando lentamente hacia la entrada del panteón. Su rostro está cabizbajo.

Se detiene, voltea hacia la cámara, hace un pequeño sollozo o sonido triste y dice con voz suave:

—“Lo extraño...”

Escena 3 – Recuerdo en el Jardín

Flashback. Se ve a Rocío y Jesús en el mismo jardín.

Jesús se muestra débil y le dice con sinceridad:
—“Me siento mal.”

Rocío lo mira con preocupación, y responde con suavidad:
—“Tengo que irme...”

Jesús asiente y se despide con una ligera sonrisa mientras Rocío se aleja de la cámara.
La cámara sigue su espalda mientras se va.

Escena 4 – Entrada del Panteón Municipal

Regreso al presente.

Rocío se aleja lentamente de la cámara hacia la entrada del panteón saliendo de encuadre.

De pronto, aparece el espíritu de Jesús, sonriente y lleno de paz.

Mira directamente a la cámara y se despide felizmente con la mano.

Cambio de plano: el rostro de Rocío en primer plano mientras camina.

De a poco su expresión cambia de tristeza a una sonrisa ligera, recordando que Jesús siempre fue feliz.

La pantalla se desvanece lentamente

GUION TÉCNICO

✓ **Escena 1 (10 segundos aprox.)**

Plano inicial: Panorámica del jardín, cámara fija o travelling suave hacia el kiosko.

Acción: Rocío entra desde un lateral, avanza hacia Jesús y le entrega la flor.

Encuadre: Plano medio de Jesús recibiendo la flor.

Diálogo breve: Rocío pregunta, Jesús responde.

Sonido ambiente: pájaros, ambiente de parque.

✓ **Escena 2 (8 segundos aprox.)**

Plano general: Entrada del panteón, cámara fija.

Acción: Rocío entra lentamente, baja la cabeza.

Corte a primer plano: Rocío mira a cámara, gesto triste, dice: “Lo extraño”.

Sonido: eco leve, música melancólica.

✓ **Escena 3 (10–12 segundos aprox.)**

Plano medio: Jesús y Rocío en el jardín.

Acción: Jesús se lleva la mano al pecho, dice “me siento mal”.

Encuadre alterno: Rostro de Rocío con gesto de preocupación, responde “tengo que irme”.

Plano final: Rocío caminando de espaldas alejándose hacia el fondo, cámara la sigue unos segundos.

Sonido: viento suave, silencio dramático.

✓ **Escena 4 (10 segundos aprox.)**

Plano general: Rocío de espaldas entrando al panteón.

Acción: aparece el fantasma de Jesús al lado de la entrada, sonriente, mirando a cámara, levantando la mano para despedirse.

Corte: primer plano de Rocío, mirada hacia la cámara, rostro cambia de tristeza a sonrisa.

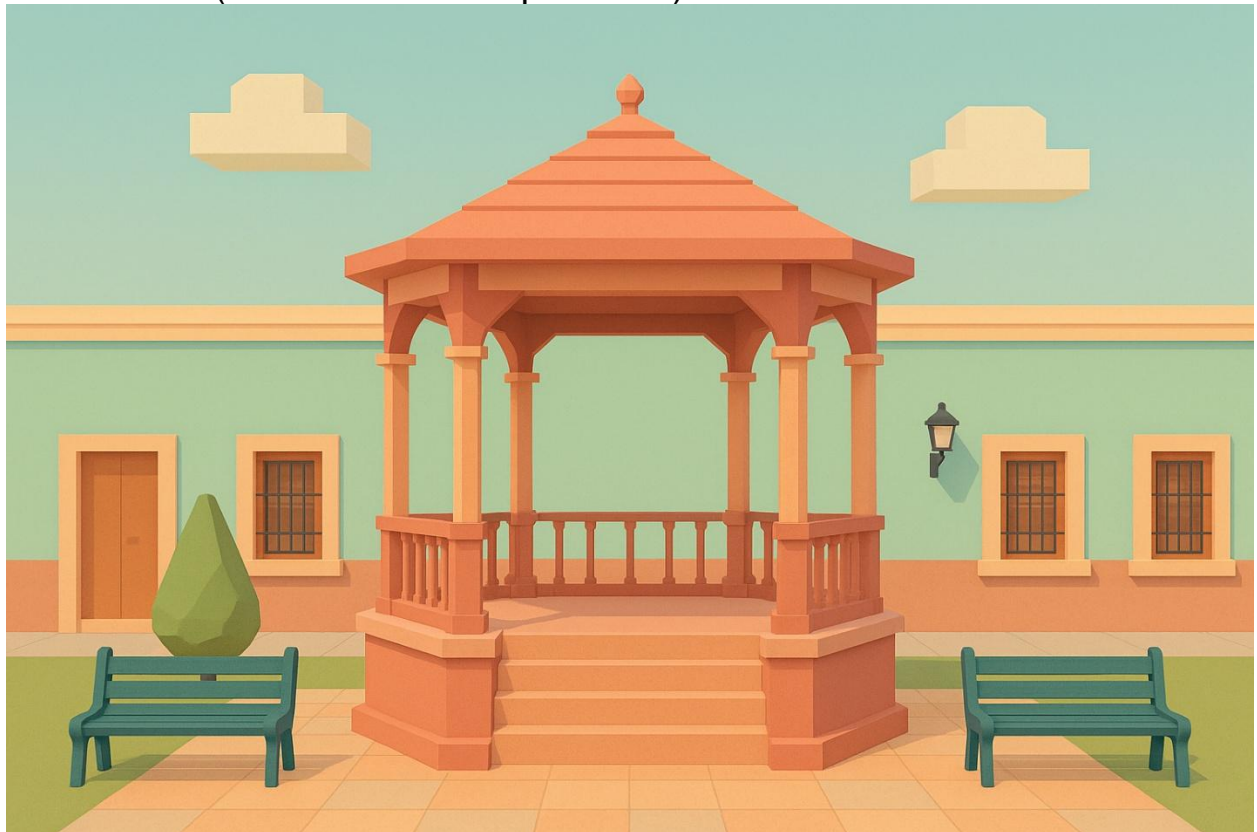
Sonido: música suave, más luminosa.

Cierre: fade out a negro.

Duración total estimada: 35–40 segundos.

Elementos

Escenario 1 (Jardín de los compositores)



Elementos: Banca, rosa, Árbol, quiosco, puertas y ventanas

Escenario 2 (Entrada del Panteón).



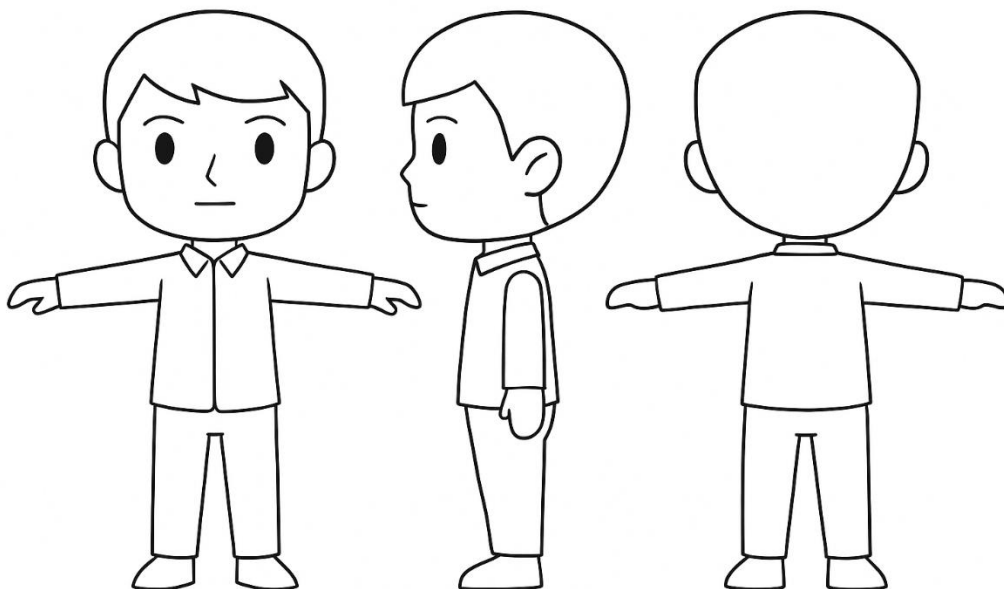
Elementos: Bancas, reja, letrero, estructura de Arcos y Arboles

Personajes (Jesús y Rocío):

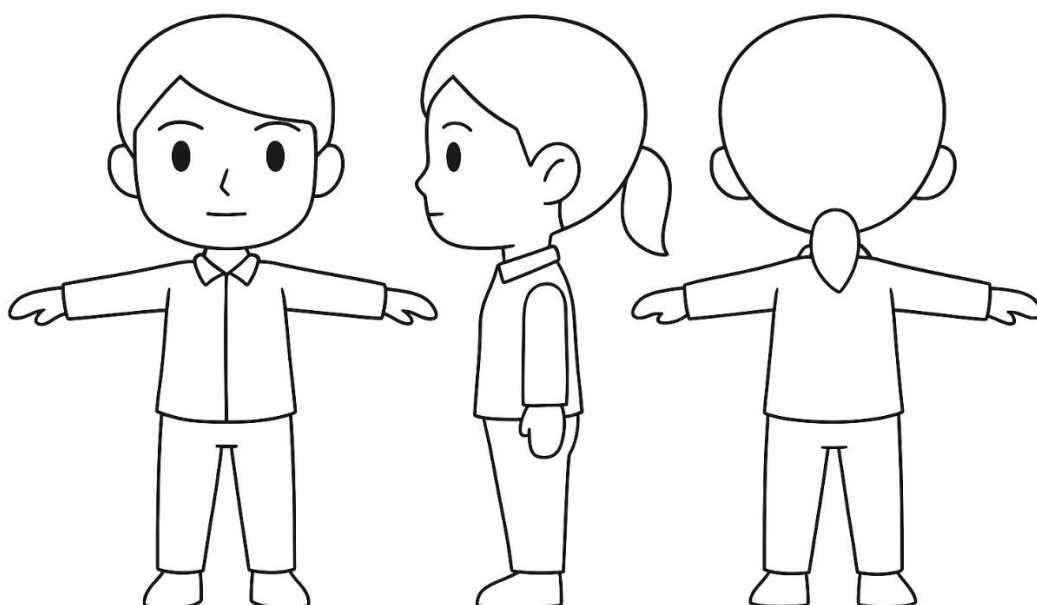


Personajes (Hojas de giro)

Jesús:

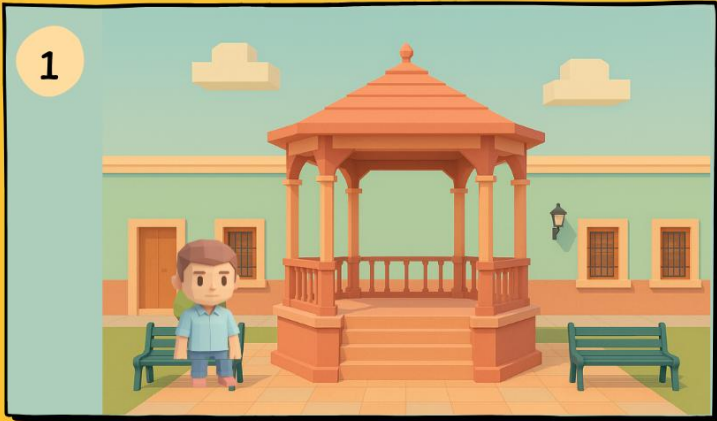


Rocío:



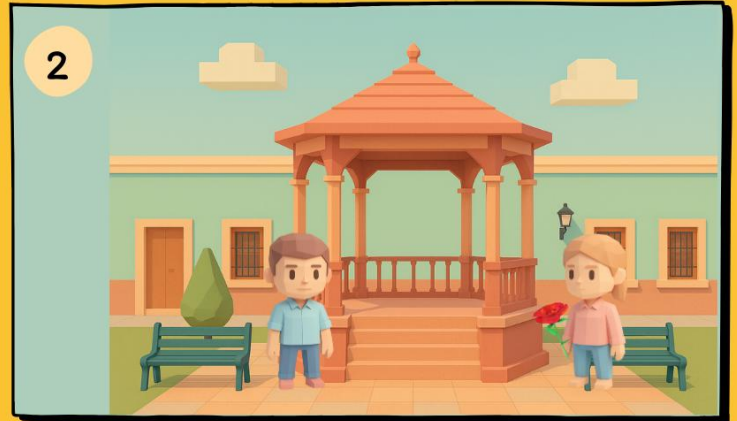
Storyboard

Storyboard Ciudad Digital



Escena 1 (Quiosco)

Jesús esta sentado solo en la banca pasando el tiempo
(suena música)



Escena 1 (Quiosco)

Jesús ve a Rocío y se levanta mientras Rocío se acerca hacia él
con una rosa



Escena 1 (Quiosco)

Rocío habla con Jesús y conversan un poco



Escena 1 (Quiosco)

Jesús hace un gesto de alegría mientras ella le entrega la flor y se
difumina la imagen dando fin a la escena 1

Storyboard Ciudad Digital



Escena 2(entrada del panteón)
Rocío aparece en la escena caminando hacia la entrada



Escena 2(entrada del panteón)
Rocío se para frente a la entrada y dirige su mirada hacia la cámara



Escena 3 (Recuerdo)
Jesús le menciona a Rocío que se siente cansado



Escena 3 (Recuerdo)
Rocío se debe retirar, Jesús se despide de Rocío y termina el recuerdo

Storyboard Ciudad Digital



Escena 4(Despedida)

Rocío aparece en la escena cabizbaja caminando hacia la puerta



Escena 4(Despedida)

Rocío se aleja de cámara caminando al interior de la puerta



Escena 4 (Despedida)

Jesús fantasma aparece y se despide del espectador saludando a la cámara



Escena 4 (Despedida)

aparece un plano de rocío de frente de ella alegrándose (sonríe) mientras piensa que el siempre fue feliz.

Planificación Técnica

Semana 1 – Modelado 3D de Escenarios

Acciones:

Modelado lowpoly del Jardín de los Compositores y Panteón Municipal.

Creación de props (kiosko, bancas, jardineras).

Texturizado simple con colores pastel.

Herramientas:

Autodesk Maya (modelado lowpoly + shading).

Adobe Photoshop (texturas planas, color base).

Justificación:

Maya es estándar en la industria para modelado y shading, con control limpio de geometrías lowpoly.

Photoshop agiliza la creación de texturas simples, uniformes y coherentes en paleta.

Semana 2 – Modelado y Rigging de Personajes

Acciones:

Modelar en lowpoly a Jesús, Rocío y Lupita.

Rigging sencillo (sistema de huesos, controladores básicos para brazos y cabeza).

Test de poses: T-pose, brazos abajo.

Herramientas:

Autodesk Maya (modelado de personajes + rigging).

Adobe Photoshop (hojas de giro como referencia).

Justificación:

Maya tiene rigging robusto y bien optimizado, incluso para rigs básicos de animación lowpoly.

Las hojas de giro sirven como guía visual clara y se integran fácilmente como imágenes de referencia en Maya.

Semana 3 – Animación (Bloqueo)

Acciones:

Bloquear animación con keyframes principales (poses clave).

Sincronizar acciones con el guion técnico.

Definir tiempos en cada plano.

Herramientas:

Maya (Timeline + Graph Editor).

Justificación:

Maya permite un control preciso de keyframes y planos de cámara.

El bloqueo asegura que la narrativa encaje en los 35–40 segundos antes de pulir movimientos.

Semana 4 – Animación (Detalle)

Acciones:

Pulir movimientos (curvas suaves, expresiones mínimas).

Añadir movimientos de cámara (paneos, cortes).

Render de prueba en baja calidad.

Herramientas:

Maya (Graph Editor, Playblast).

Justificación:

El Graph Editor de Maya es esencial para suavizar animaciones.

Playblast permite revisar animaciones sin perder tiempo en renders finales.

Justificación de la idea




La realización de este video surge de la necesidad de comunicar de manera clara y atractiva una idea que trasciende lo meramente informativo, convirtiéndose en una herramienta de impacto visual y narrativo. El video se justifica en tanto permite transmitir mensajes de forma dinámica, apelando tanto a la emoción como a la comprensión del espectador.

Conclusión

El plan de preproducción desarrollado constituye un pilar fundamental en la organización y ejecución del proyecto audiovisual, ya que ofrece una estructura clara que permite anticipar necesidades, asignar funciones y coordinar cada una de las etapas de trabajo. Su carácter preventivo garantiza que los recursos humanos, técnicos y materiales sean utilizados de manera eficiente, reduciendo al mínimo los riesgos que puedan surgir durante la producción y evitando contratiempos que retrasen el cumplimiento de los objetivos establecidos.

Este documento funciona también como una guía de referencia permanente para todo el equipo, ya que consolida en un solo esquema la visión general del proyecto y la distribución específica de tareas. Gracias a ello, se fomenta una comunicación más fluida entre las diferentes áreas de trabajo y se asegura la coherencia en las decisiones tomadas. Además, el plan de preproducción aporta orden y claridad al proceso creativo, equilibrando tanto la parte técnica como la artística, lo cual resulta indispensable para garantizar un producto final de calidad.

Autoevaluación

ASPECTO	ADECUADO	BUENO	PUEDO MEJORAR
Comprendí los conceptos de Plan de preproducción y layout de Animación			
Reconozco la importancia de las etapas de Plan de producción de la Animación			
Cumplí y entregué en tiempo asignado la evaluación			
En general mi interés, participación y desempeño en esta unidad fue:	