

UVAQ^{M.R.}

Universidad Vasco de Quiroga

UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

PROCESO DE REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE "BITACORA"

TESINA POR EXPERIANCIA LABORAL

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:
JUAN PAULÍN LARA

JURADO
MAYOR. GERARDO VINICIO ROCHÍN LAMBARRY
ARQ. RICARDO REY NOSO MONGES
INGENIERA. KARLA EDITH GARCÍA MACÍAS

AVE:16PSU0010U
MEXICO MICHOÁCAN, MÉXICO MARZO 2012

ACUERDO NO: LIC100842



012
ZAVALA

T1607

UVAQ
Universidad Vasco de Quiroga
Facultad de Diseño Gráfico

Proceso de Realización del cortometraje “Bitacora”
Tesina por experiencia Profesional
Para Obtener el Título de Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:
Juan Paulín Lara

Jurado
MCYAD. Gerardo Vinicio Rochín Lámbarry
ARQ. Ricardo Reynoso Monges
CMDGE. Karla Edith García Macías

Clave: 16psu0010u

Morelia Michoacán

Acuerdo No: LIC100842

En el siguiente proyecto se muestra la presentación del trabajo que llevo realizando como diseñador y animador así como el proceso de realización del cortometraje animado titulado "bitácora".

Juan Paulín
Morella Mica
Estudios
Licenciatura
Diseñador
Animación

Índice

Presentación.....	pag1
Preproducción.....	pag9
Producción.....	pag15
Post-Producción.....	pag34
Conclusiones.....	pag45
Glosario.....	pag46

arte visual, Mi trabajo ha sido publicado en diversas Revistas Culturales impresas y Virtuales, así como muestras y festivales.

Filmografía

- 2001- Entre Dias Nublados 30 seg - Animación
- 2003- De La Memoria a la Síntesis 5min- Video
- 2004- Blanco y Violeta 4min – Video
- 2006- Loby 5min-Animación
- 2010- Duke 2020 4min- Animación
- 2010- El Recuerdo 3 min- Animación
- 2011- E5 5min - Animación
- 2011- Bitácora 8 min- Animación

En el siguiente proyecto se muestra la presentación del trabajo que llevo realizando como diseñador y animador asi como el proceso de realización del cortometraje animado titulado “bitácora”.

Juan Paulín Lara

Morelia Michoacán México 1984

Estudios

Licenciatura en Diseño Grafico UVAQ

Diseñador Gráfico, me desempeño en el área de Animación e ilustración así como en proyectos de arte visual, Mi trabajo ha sido publicado en diversas Revistas Culturales impresas y Virtuales, así como muestras y festivales.

Filmografía

2001 Entre Días Nublados 30 seg -Animación

2003- De La Memoria a la Síntesis 5min- Video

2004- Blanco y Violeta 4min – Video

2006- Loby 5min-Animación

2010- Dulce 2010 4min- Animación

2010- El Recuerdo 3 min- Animación

2011- ES.... 5min - Animación

2011- Bitácora 8 min- Animación



Muestras y Festivales

- 2003- Selección Oficial Festival Internacional de Cine de Morelia
- 2003- Muestra de cortometrajes Cineteca Nacional México DF
- 2004- Selección Oficial Festival de Cine Universitario CORTICINEMA Universidad La Salle León Gto
- 2005- Muestra de Cortometrajes Programa de Televisión Abre Latas Canal Once México Df
- 2006- Selección Oficial Festival de Cine Universitario KINOKI Universidad Iberoamericana Mex Df
- 2006- Selección Oficial 4to Festival Internacional de Cine de Morelia
- 2007- Muestra de Cortometrajes Festival de Cine de Acapulco
- 2007- Selección Festival Internacional Audiovisual SMOS Sevilla España
- 2010- Selección Oficial 8to Festival de Cine de Morelia
- 2011- Muestra de Trabajos Audiovisuales Revista Monocromo CMMAS Morelia Mich SECREA
- 2011- Festival Observa Morelia Mich

Premios y Menciones

- 2003- Ganador del Concurso de Dibujo Juvenil Organizado Por COESPO Morelia Mich
- 2003- Ganador del Concurso Nacional de Dibujo Juvenil Por CONAPO UNFEPA Mexico Df
- 2004- Exposición Internacional de Dibujo “Por un Mundo sin Pobreza” UNICEF New York EUA
- 2007- Premio a Mejor Cortometraje Experimental Festival de cine Universitario Kinoki México Df
- 2010- Mención Honorífica 7ta Bienal de Pintura y Grabado Alfredo Zalce Morelia Mich

Demo Reel

La palabra Reel traducida al español es:
Carrete- Película

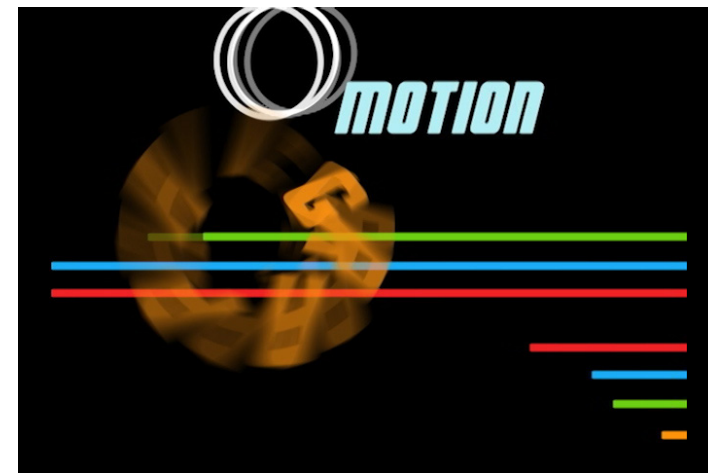
Demo-Reel: Película demostrativa

EL demo reel es para un animador o diseñador de motion graphics, lo que para un diseñador gráfico su portafolio de trabajos, es una película que resume los proyectos realizados por el animador con el fin de ser observados a manera de resumen, donde selecciona lo mejor y más representativo de su trabajo.

No existen reglas exactas o leyes para realizar un demo-reel, ya que el mismo funciona como una pieza creativa, que está a merced del realizador. Aunque puede haber varias recomendaciones para la realización de un demo-reel como son las siguientes:

Dinamismo: La película tenga dinamismo a fin de llamar la atención del espectador, mediante música y otros elementos. Tomando por dinamismo la interacción entre música, sonido y edición visual de manera llamativa

Síntesis: La película tiene que resumir, los trabajos realizados así como los aspectos a resaltar por parte del animador, ya sea: diseño, arte, manejo de Cámaras, manejo de tipografía etc.



Tipos de Reel

En la industria audiovisual existen diferentes tipos de reel, como son:

Reel de animación: Realizado por diseñadores o animadores que se desempeñan en el área de motion graphics o animación.

Reel de Fotografía: Realizado por camarógrafos o directores de fotografía a fin de mostrar su trabajo y habilidades en el uso de cámara, iluminación y dinamismo.

Reel de Efectos visuales: Realizado por artistas de efectos visuales donde ellos no son precisamente los realizadores de las animaciones o la cinematografía, sino que resaltan los aspectos de efectos especiales y sus habilidades en el manejo de ellos.

Reel de Compositing : Realizado Por artistas de compositing o matte painting, donde se ven reflejados sus habilidades en esta área.

Reel de Actor: Realizado por actrices y actores con la finalidad de dar a conocer su trabajo en materia histriónica y diferentes facetas que pueden tener en la interpretación.



“Imagen gráfica” servicio que realizo como Diseñador y Animador

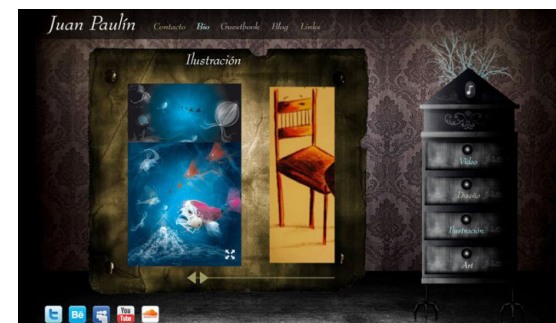
En este caso el demo –reel que realicé trata de reunir los trabajos más significativos y visualmente atractivos que he desarrollado en materia de: ilustración, animación y compositing.

Para la realización del demo reel utilicé el concepto que manejo como imagen de mis servicios con el fin de que tenga una unidad con el portafolio digital, página de internet y aplicaciones en redes sociales, esto tiene la intención de generar unidad visual en las presentaciones.

Concepto

Para definir la imagen gráfica, realicé un proceso conceptual, que es el diseño de elementos característicos para la imagen gráfica en donde manejo un baúl y unos colibríes, que lo trasladan de un lugar a otro, esto es por el interés que tengo particularmente en el arte visual y las historias “fantásticas”, también tiene una referencia al momento de diseñar mi sitio web en donde en cada cajón del baúl se encuentra una sección de la pagina: Video, Diseño, Ilustración y Arte.

El manejo de los colores para la imagen gráfica de mi trabajo tiene la finalidad de tener contrastes y de ser sencillo con la idea de que no tenga mayor jerarquía visual con respecto al trabajo que se mostrará en el portafolio.



Diseño de dvd promocional

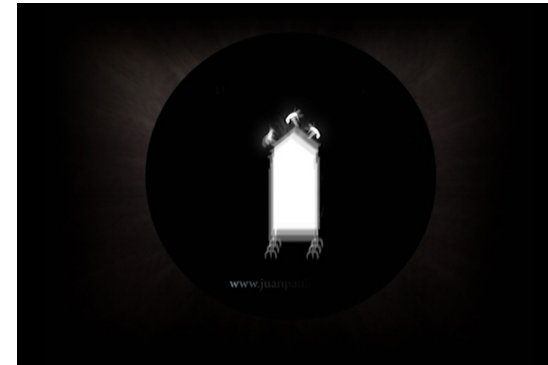
El dvd promocional tiene la finalidad de dar a conocer mi trabajo y los servicios que presto como diseñador de motion graphics. Manejo la misma imagen grafica que utilizo en mi pagina web y diferentes medios de difusión virtuales como lo son: canal de Vimeo, Sound Cloud y Behance network.

En el dvd se incluyen los siguientes elementos:

Demo-Reel

Reel de ilustración

CV



Titulo del Cortometraje: "Bitacora"

El siguiente cortometraje tiene como destinatario:
El festival Internacional de Cine de Medio ambiente
FICMA que se lleva acabo en Barcelona España del 5
al 12 de Junio de 2012 www.FICMA.com

Tema central del proyecto: El agua

Teniendo como base el tema central del proyec-
to tambien puede tener difusión en festivales que
abordan problemas ecológicos como son:

Eco film festival México

The Fri Cine Socio ambiental Brazil

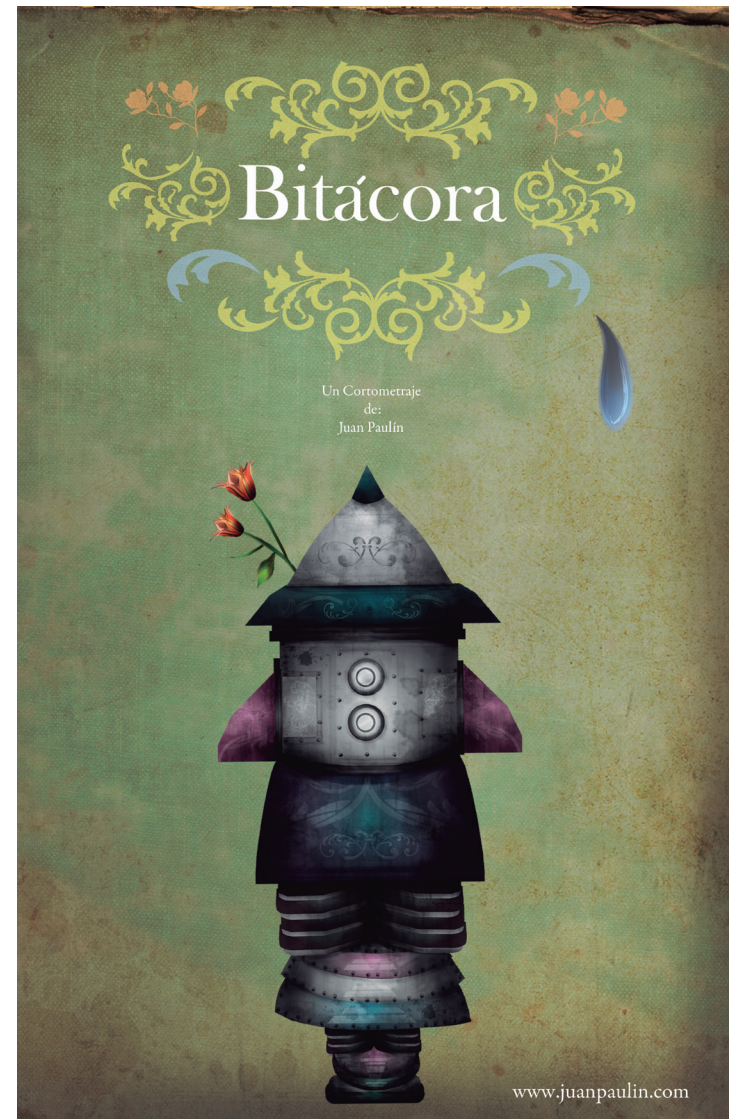
Reel Earth Festival Nueva Zelanda

San Francisco Ocean Film Festival San Francisco CA

Festival Cineeco Portugal

Festival internacional de Cine Ecológico y Naturaleza

Islas Canarias



Proceso de Realización

Para el desarrollo de este proyecto se realizaron las siguientes etapas:

Preproducción

Leit Motiv
Guion Literario
Story Board
Guion Técnico
Animatic

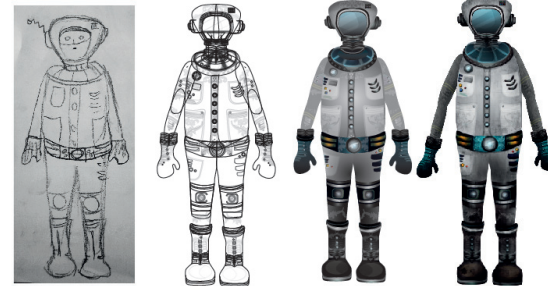
Producción

Conceptualización y Bocetaje
Digitalización
Color
Retoque
Diagramación
Recorte
Realización de Cuadros
Salida
Diseño de Escenarios
Diseño de elementos complementarios
Animación
Montaje
Creación de escenas y tomas
Motion Graphics
Render

Composición Musical
Diseño de Audio

Producción

Edición no lineal
Edición de audio
Compositing
Corrección de color
Producto final
Diseño Gráfico



Leit motiv

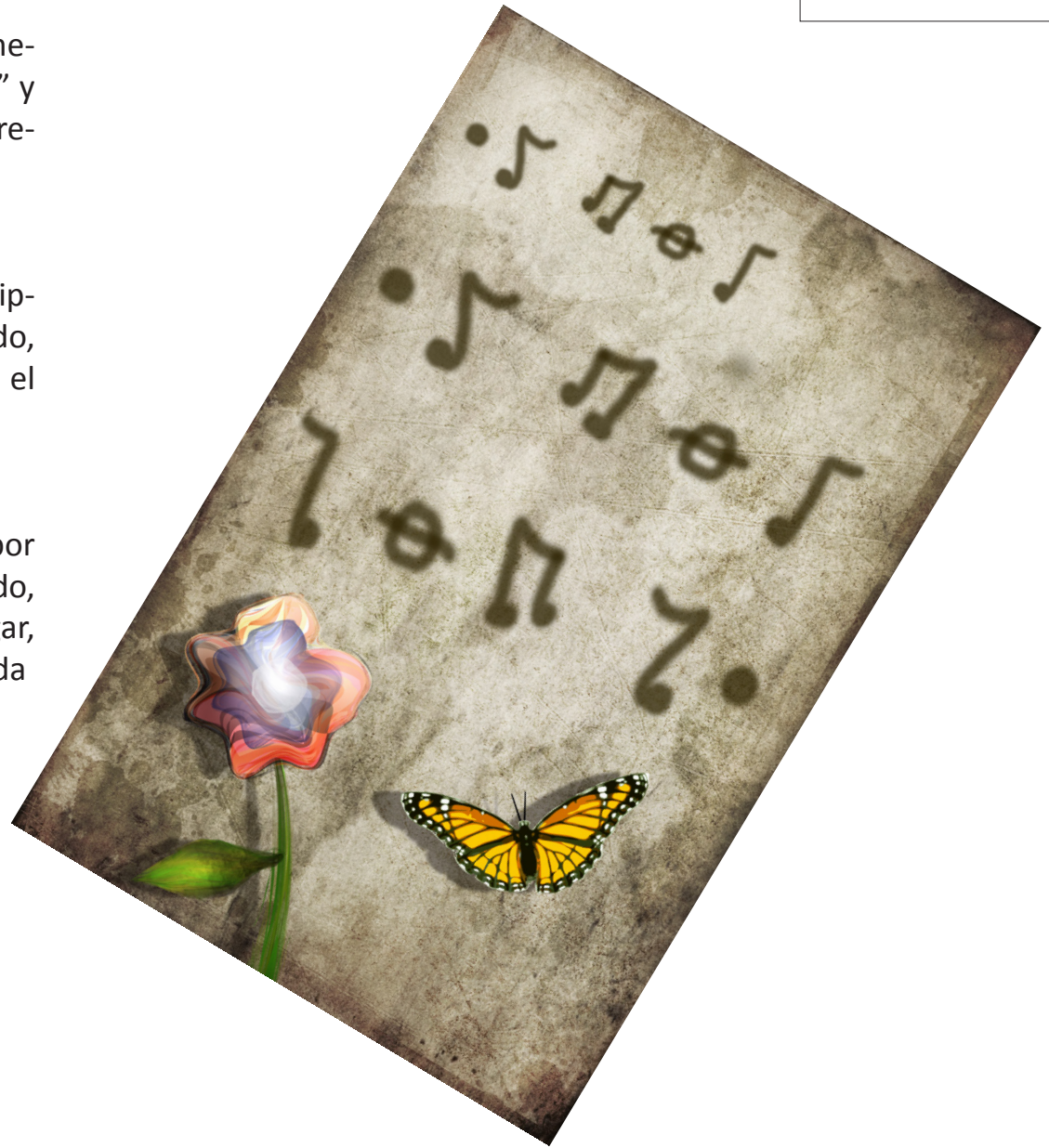
Definir el tema principal que abarca el cortometraje, en este caso tiene como premisa “el agua” y contiene un mensaje ecológico de cuidar este recurso y su impacto en el medio ambiente.

Guion Literario

Realizar el aspecto literario del proyecto, descriptivo, personajes, situaciones, introducción, nudo, desenlace, con el fin de manejar narrativa para el proyecto-

Sinopsis

Alexis, es un astronauta que regresa a la tierra por error, después de muchos años de haber partido, al quedar varado por error, decide explorar el lugar, donde se encontrara con una sorpresa inesperada



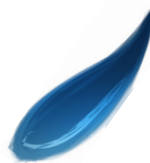
Planeta Tierra año 2123

En el planeta desolado, súbitamente cae lo que parece ser una nave espacial, que aterriza en una montaña rocosa, al abrir la compuerta aparece el astronauta Alexis, quien hecha un breve vistazo a su alrededor, al ver que lo único que se encuentra en ese lugar son piedras y tierra, decide cerrar su compuerta y despegar a otro planeta que este en mejores condiciones. Al despegar la nave, esta tiene una descompostura y vuelve a caer en el terreno vacío.

Alexis sale de su nave y decide ir a explorar un poco por ese lugar que tiene una atmosfera desoladora, se encuentra totalmente solo en ese paraje, donde poco a poco observa cómo es un paisaje que le parece muy familiar, pues comienza a visibilizar elementos como arboles, arena y algunos huesos que le mueven algo dentro de sí. Camina durante varias horas hasta llegar a lo que en otro tiempo fue un gran y vasto océano. Donde se encuentra con fósiles de animales como una ballena, peces y demás vida que habitaba ahí antes, hasta que encuentra estructuras que le son muy curiosas, y le recuerdan a su ya descompuesta nave.

Barcos por toda la llanura, y decide ir a explorar y verlos más de cerca, al llegar a esta área ve como estos están ya muy averiados y abandonados de tiempo atrás. Es entonces cuando descubre los botes de material toxico ,al entrar a ese paraje ve como la atmosfera comienza a sentirse pesada, y la neblina cada vez se vuelve más espesa.

Súbitamente se topa con algo con lo que se siente plenamente identificado, un grupo de huesos, humanos, entonces este siente temor y decide echarse a correr, al sentirse fatigado, tropieza y cae , permanece en el piso por varios minutos y es cuando descubre algo muy interesante, un libro, al parecer una bitácora, eso es lo que decía el titulo de aquel libro, pero este vuela y desaparece en el viento. Después regresa y cae justo en las manos de Alexis, al verlo y tenerlo , el libro vuelve a escaparse y en el momento que este sale de sus manos, comienza a abrirse y a verse todas sus hojas, que están en blanco, pero estas se desprenden del libro y vuelan por toda la llanura.



Las hojas desaparecen y súbitamente vuelven a aparecer frente a él, es entonces cuando comienza a dibujarse lo que está dentro de estas hojas, fauna silvestre, fauna marina, plantas y una ballena.

Alexis queda muy sorprendido al ver todo esto, que al parecer es lo que habitaba en ese lugar muchos años antes, es entonces cuando una de las hojas vuela suavemente hasta las manos de Alexis, en esta hoja se forma lo que pareciera una silueta, en efecto, era una silueta de una mujer y su hijo, al ver esto comienza a recordar cómo fue su vida en ese planeta antes de partir. Y termina por derramar una lagrima sobre la hoja mientras la imagen va desapareciendo poco a poco, es entonces que a partir de esta gota de agua comienza a ponerse nublado y empieza una lluvia torrencial por toda la llanura, Alexis asombrado ve algo que nunca ha visto, el florecimiento del terreno, el pasto, el florecimiento de las plantas y flores, los animales que vuelan por ahí, mariposas y pájaros, Alexis está bastante asombrado por lo que ve y se detiene a contemplar tan lindo espectáculo.

Los ojos de Alexis están bastante maravillados y al alejarse la cámara de su semblante vemos a Alexis feliz y muy sorprendido de todo lo que ve alrededor y de lo que se puede acabar y de cómo esta belleza que es la naturaleza, tiene que continuar.

En realidad Alexis es un niño de 10 años de edad que esta paseando por la rivera a la orilla del mar, todo esto del astronauta, la nave espacial y el regreso a la tierra son producto de su imaginación pues a Alexis le gusta mucho dibujar y podemos observar todos estos dibujos en las hojas que se encuentran en el piso de la escena, es cuando él decide levantarlas y guardar esos dibujos para que nunca se le olvide que todo esto se puede acabar en caso de no tener cuidado de nuestro planeta.

Fin



Storyboard

Sirve para tener una referencia secuencial de la historia mediante a dibujos o bocetos que sirven para articular el proyecto final. Asi como hacer anotaciones en cuanto a tiempos, movimientos de cámaras, planos y diagramas de animación.

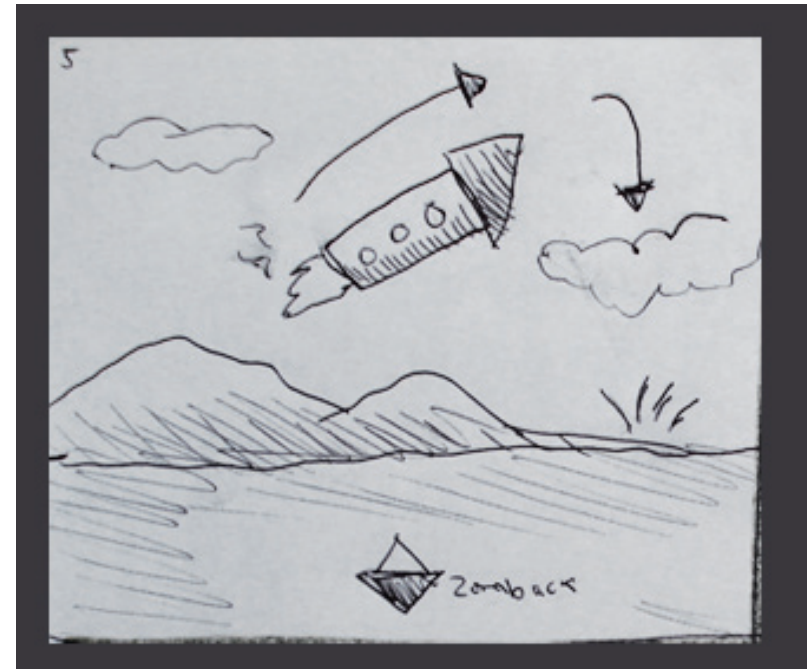


Guion Técnico

Realizar el aspecto técnico e indicativo del proyecto, tomas, escenas, secuencias, tiempos etc. Teniendo como principal referente el Story Board.

Se efectua con la siguiete información:

- Numero de escena
- Descripción de la escena
- Tipo de plano
- Movimientos de camara
- Audio
- Aspectos de Compositing o VFX



Escena 5

La nave despegando y cae

Plano secuencia

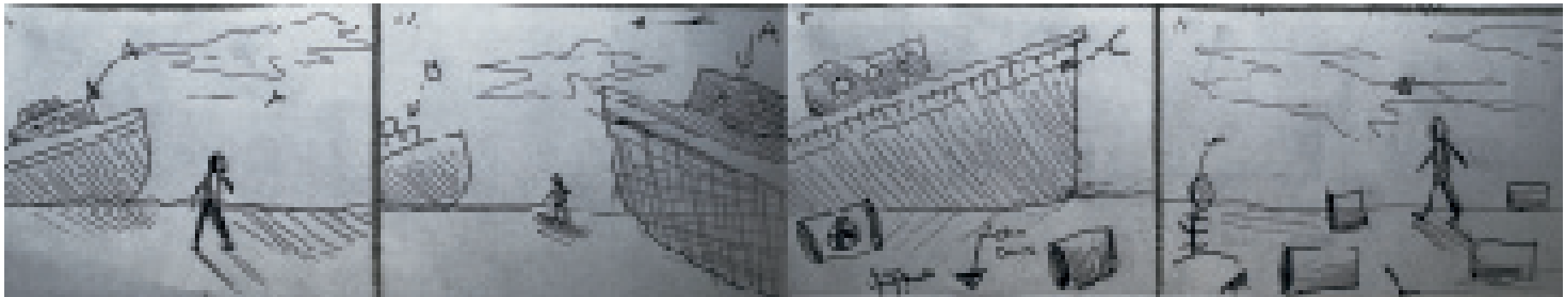
Cámara: Zoom Back

Audio: sonido de nave despegando, ventanilla, golpe de nave cayendo, viento

Compositing: Llama de fuego del despegue de la nave ,humo de nave cayendo, nubes

Animatic

Teniendo como base el Story Board se manejan los cuadros editados en secuencia para tener una definición previa de cómo sería la edición final y el arco cinematográfico de la misma, se realiza en algún software de edición no lineal o diapositivas.

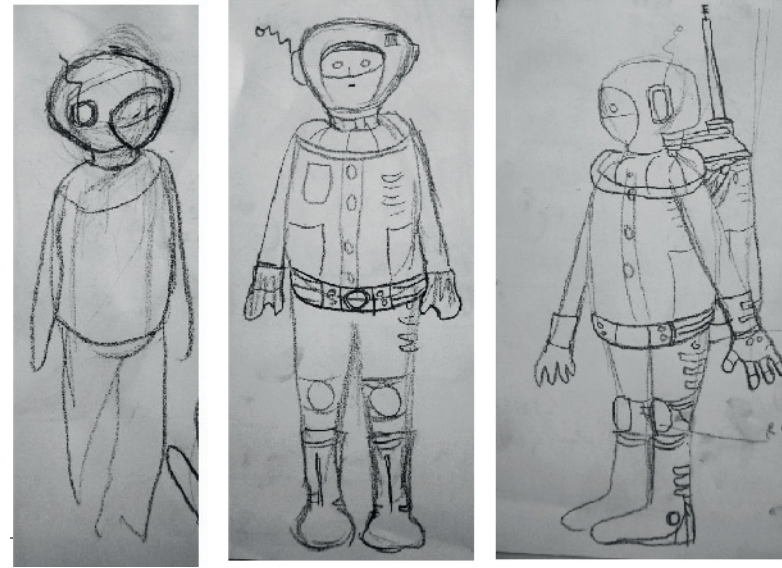
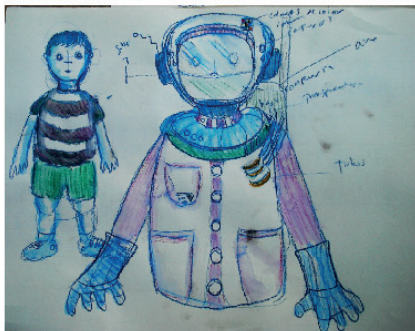


A-----B

A-----B

Conceptualización y bocetaje

Realizar los elementos incluidos en el proyecto, personajes y elementos importantes con sus funciones, definiendo una estética en particular.
A continuación se muestra el proceso de bocetaje.



Astronauta



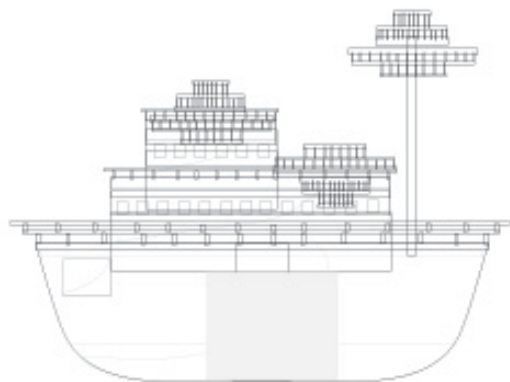
Niño

Conceptualización

Un ejemplo del proceso de conceptualización en el que se tuvo como referencia una imagen real para darle tratamiento y definir una estética en particular que sería integral en todo el cortometraje.



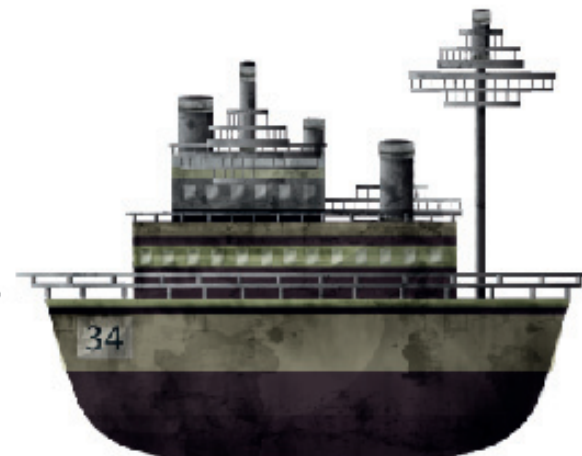
Fotografía Referencial



Dibujo o boceto Vectorial



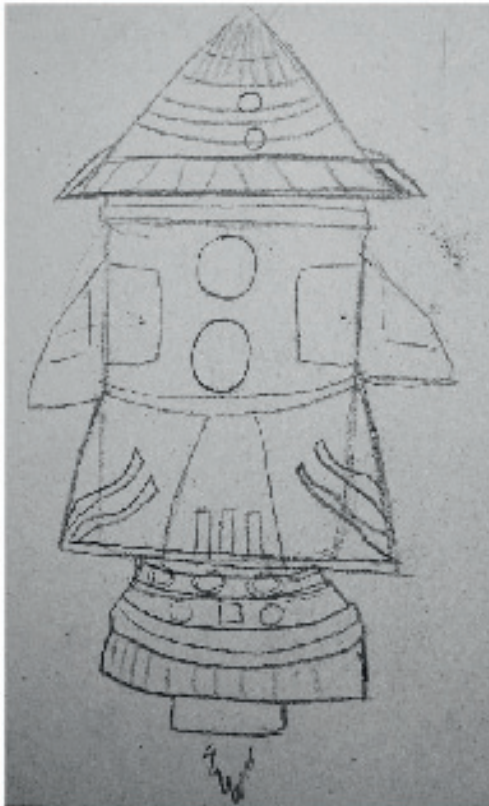
Color



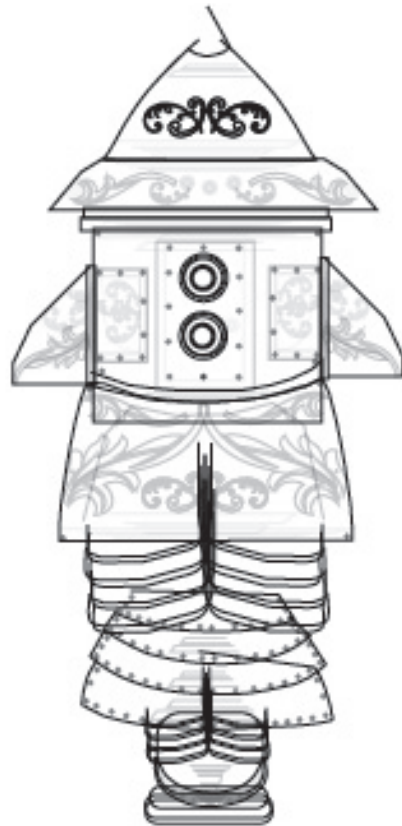
Resultado final

Digitalización

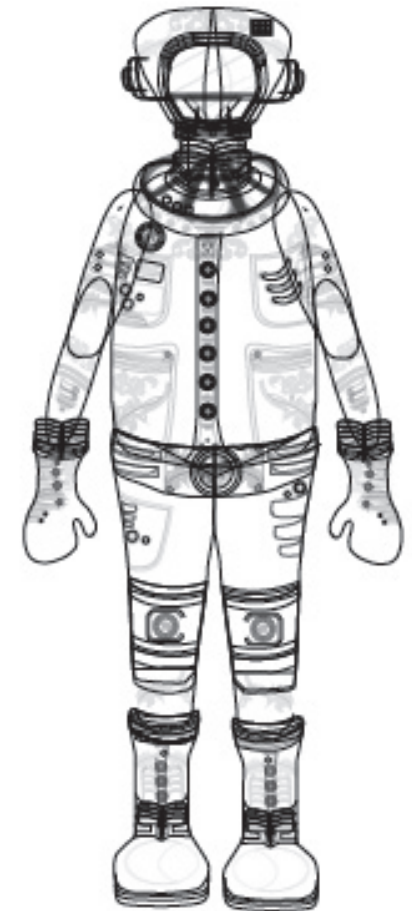
Una vez terminados los bocetos, fueron escaneados para ser interpretados digitalmente mediante a software de dibujo vectorial.



Nave



Astronauta



Color

Una vez digitalizados vectorialmente, los personajes fueron coloreados y detallados en el software de dibujo vectorial.



Boceto



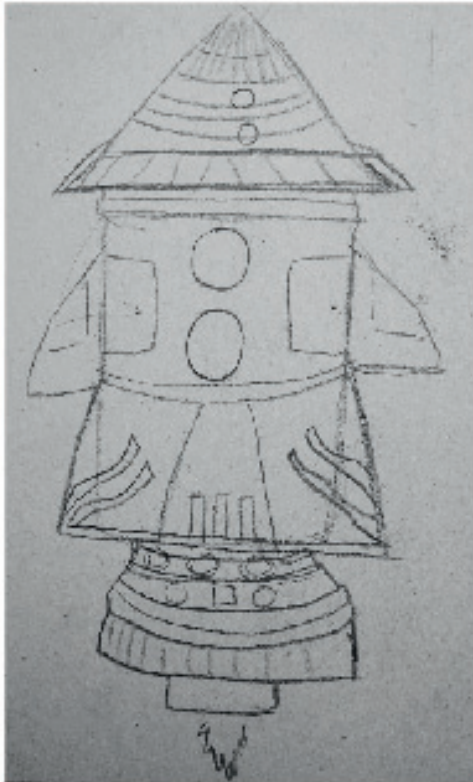
Digitalización



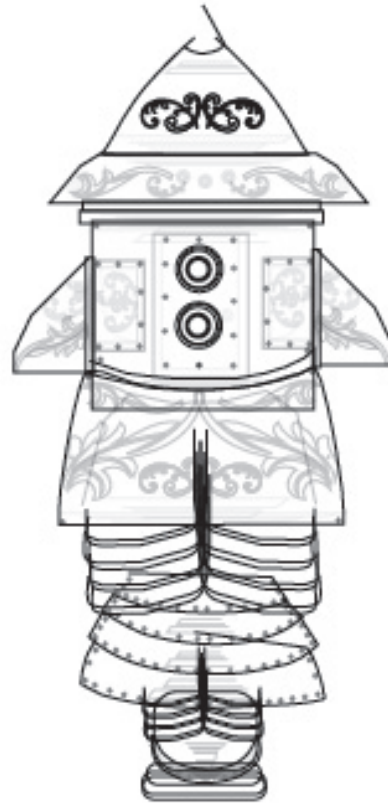
Color

Retoque

Los elementos fueron procesados a un programa de retoque fotográfico para acentuar detalles, texturas y corrección de color.



Boceto



Digitalización



Color



Retoque

Diagramación

Definir tamaños, proporciones y un modelo referencial completo y todas sus vistas disponibles.

PRODUCCIÓN



Frente

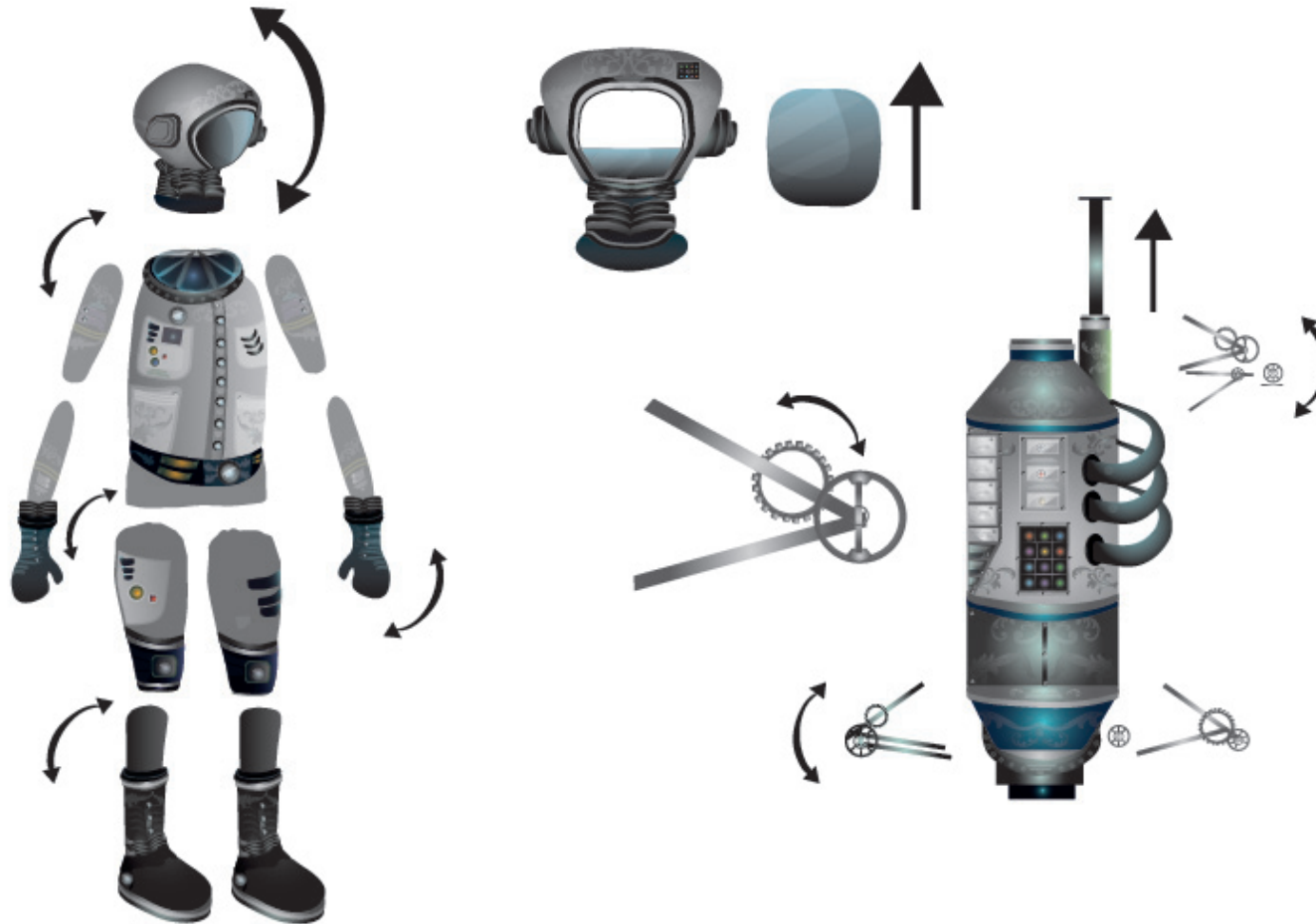
Posterior

Perfil

Isométrico

Recorte

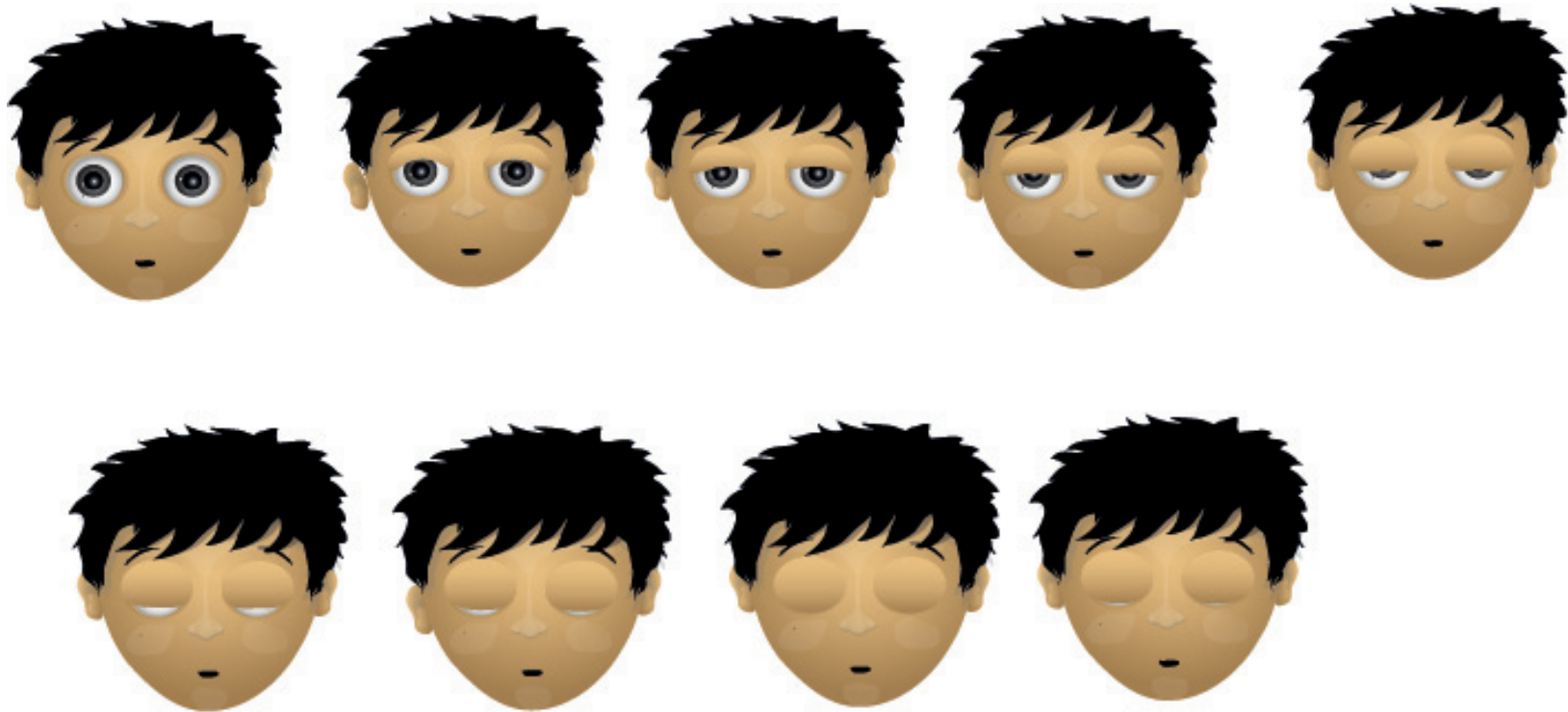
Los elementos fueron recortados en diferentes capas siendo separados sus articulaciones y coyunturas que posteriormente tendrán aplicaciones de animación individual.



Recorte de elementos astronauta

Realización de cuadros

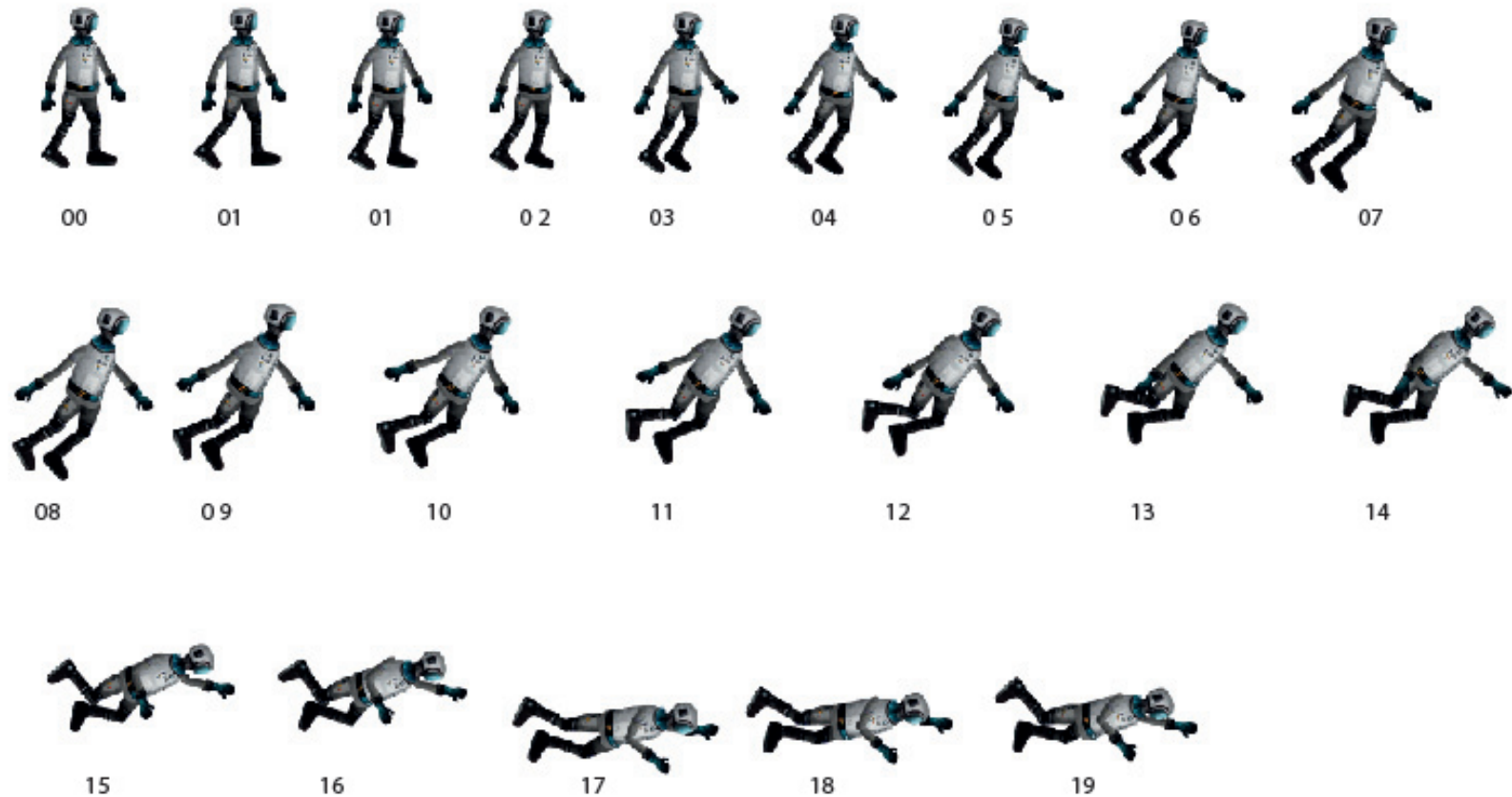
Basados en el story board se ubican los movimientos que requieren de la técnica de animación cuadro por cuadro, donde se realiza manualmente los movimientos graduales del personaje.



Ejemplo: Movimientos de expresión facial

Salida

Es el proceso en donde se da salida a los fotogramas, definiendo su resolución, tamaño, y código de orden para agruparlos en subcarpetas, se recomienda utilizar palabras clave y números teniendo como base una numeración decimal - 0- 01- 10



Ejemplo: Secuencia cuadro por cuadro

Diseño de escenarios

Se realizan mediante a las etapas ya mencionadas, también se define resolución y proporción con los personajes así como su montaje en el software de creación de gráficos animados poniendo como referencia: terreno, textura, backgrounds, elementos de compositing, así como bumping maps, en caso de ser requeridos, se establecieron 2 tipos de escenarios en base a la narrativa del cortometraje:

Escenario A(desierto) Escenario B(area verde)



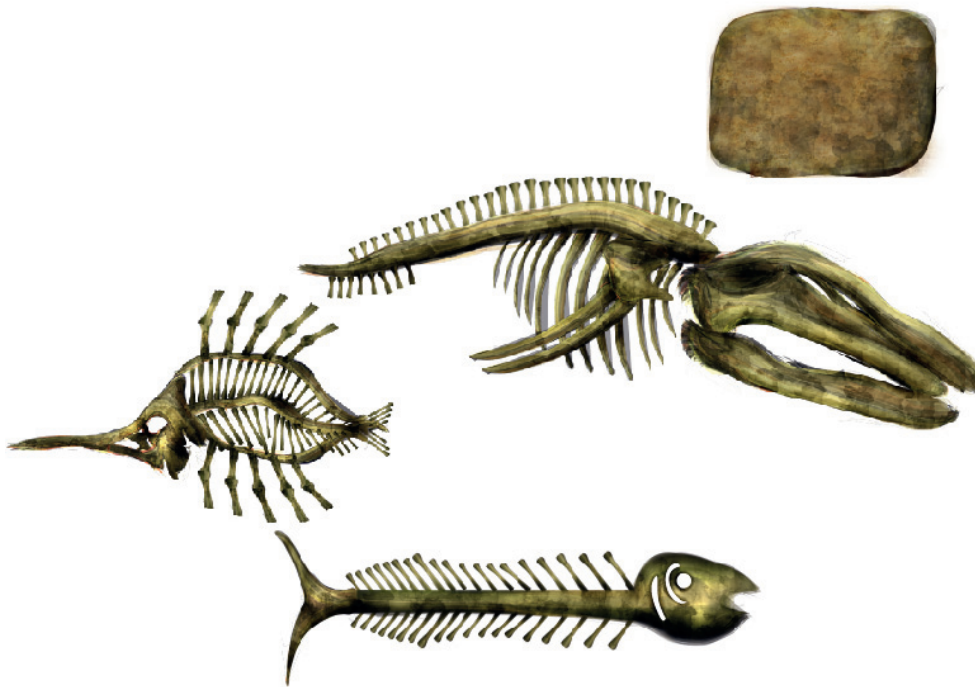
Escenario A



Escenario B

Diseño de elementos complementarios

Se realiza mediante las etapas ya mencionadas, así también se define resolución y proporción con los escenarios, así también se definen puntos de animación, diagramación y elementos de compositing en caso de ser requeridos.



Elementos complementarios Escenario A



Elementos Complementarios Escenario B

Diseño de imagen gráfica

Leit motiv

Para la realización de la imagen grafica del cortometraje “Bitacora” se tiene como leitmotiv la naturaleza, el medio ambiente, el agua etc.

En este caso la imagen gráfica va implícita dentro del cortometraje ya que nos referimos a bitácora como un elemento de la historia, un libro en el cual se encuentran todas las especies de flora y fauna que habitaban en el planeta antes de que se terminara el agua. Es un libro viejo que se encuentra nuestro personaje principal en medio del desierto.

La imagen consta del titulo del libro “Bitacora” dentro de un marco formado por líneas organicas, flores y agua. Que en la animación van creciendo formándose de la nada, con el fin de reforzar el concepto de lo que el agua hace en las plantas y elementos organicos, se maneja una tipografia serif, Garamond Premier Pro con la finalidad de reforzar el concepto de ser un libro antiguo y por su legibilidad en pantalla.

B/N



abvdefghijklmnopqrstuvwxyz7
 ABCDEFGHIJKLMNOPQ
 RSTUVXYZ
 1234567890'¿
 !"#\$\$%&/()=?;

Tipografía Garamond Premier Pro



Final

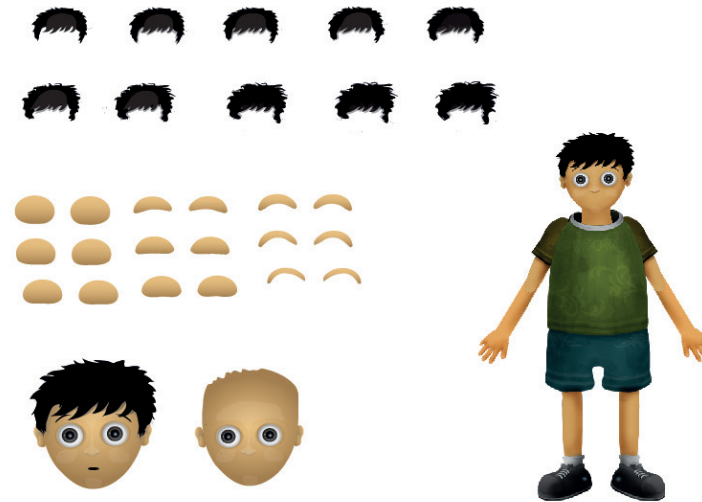
Diseño de imagen gráfica

Animación

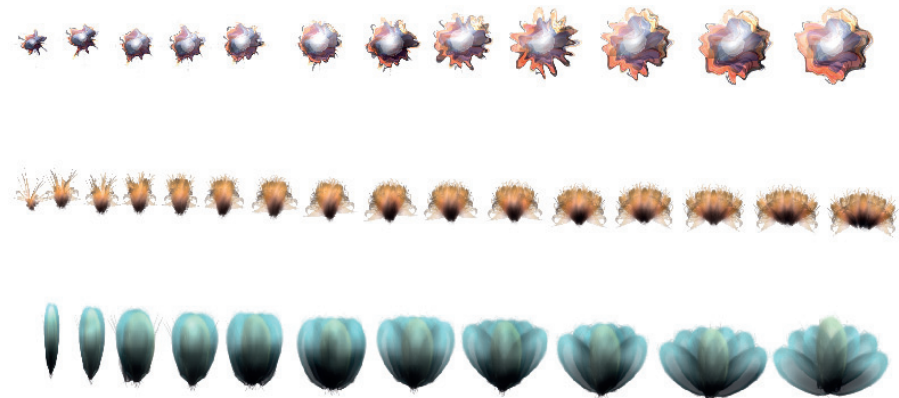
Una vez realizado el diseño de arte y ordenados los archivos en carpetas y sub carpetas correspondientes a cada escena, comienza la fase de producción de animación, donde se hace uso de software de creación de gráficos animados, teniendo como base el story board y definiendo la técnica a utilizar.

Técnica:

En este proyecto se maneja la técnica de animación digital en 2D, con secuencias cuadro por cuadro y simulaciones en 3D, es una técnica que tiene como base la técnica tradicional de recorte, donde se recortan los elementos de personajes y elementos animados con el fin de generar animación independiente en cada uno.



Secuencia de parpadeos y cabello



Secuencia de crecimiento de flores

Montaje

Se lleva a cabo el acomodo de todos los elementos que estarán presentes en las escenas, en este caso: todo lo que corresponde al escenario, también se le conoce como matte painting.



Primer Montaje en canal alfa, terreno y texturas.



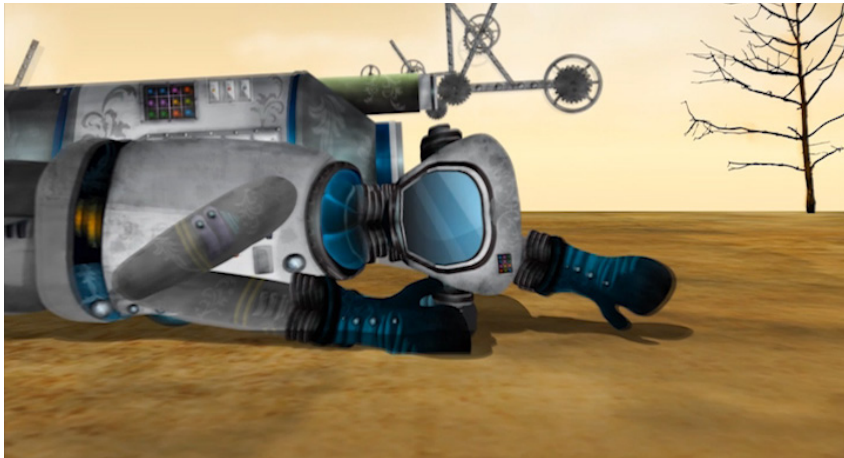
Montaje de fondo y atmosfera



Montaje con personaje

Creación de escenas y tomas

En base al story board se van realizando las escenas y tomas definiendo tiempos, elementos y movimientos.



Escena Astronauta Escenario A



Escena Astronauta Escenario A

Motion Graphics

En base al diseño de imagen de proyecto se realizan lo que se llama cortinillas de entrada y salida donde se presenta el título del cortometraje así como los créditos.

En este caso se maneja el uso de crecimiento de línea orgánica y aparición secuencial de la tipografía, con el fin de reforzar la premisa del florecimiento orgánico por medio del agua.



Secuencia de Motion Graphics para imagen gráfica del cortometraje

4



3



2



Render

En esta fase se prepara el archivo de salida para cada escena, se define, tamaño, resolución, y formato de video así como especificaciones técnicas de secuencias.

En este proyecto se trabajo con las siguientes especificaciones:

Video tipo: HDV/HDTV 720.2997

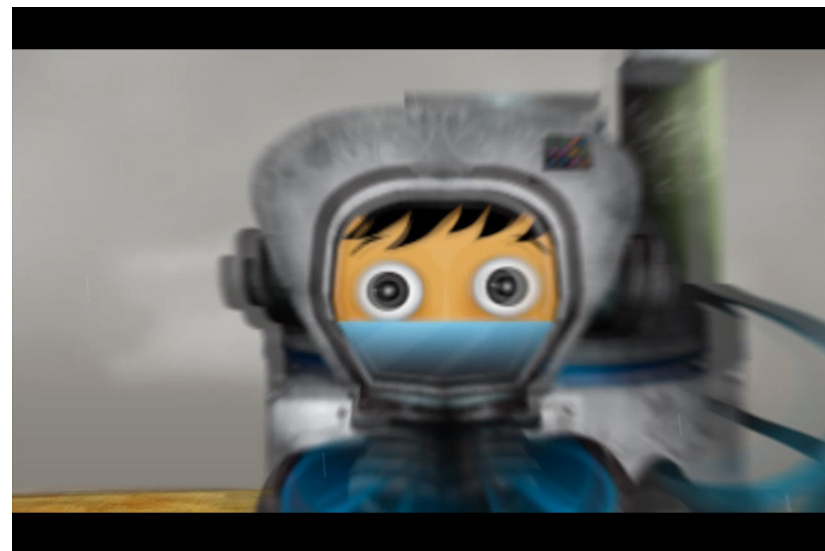
Tamaño de pantalla: 1280 X 720 px

Proporción de pixeles

Aspecto 16.9 Píxeles Cuadrados

A 29.97 fotogramas por segundo

Archivo de video AVI o .MOV



Cuadros fijos de escenas durante el proceso de render

Composición musical

La realización de la pieza musical que estará incluida en el cortometraje, puede ser de dos formas:

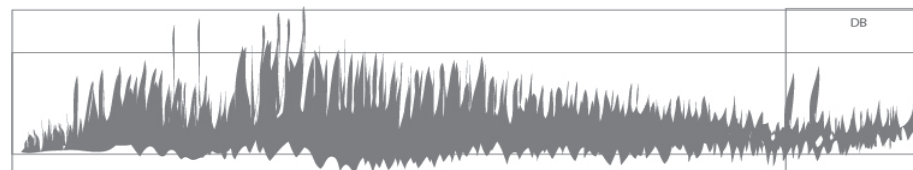
Composición previa: Cuando se escoge alguna pieza musical ya existente para incluirá en el proyecto esta tiene que ser de autoría original o con cede de derechos por parte del compositor.

Composición sobre Imagen: Se le llama así porque es una composición realizada una vez terminado el proyecto en su edición para acentuar situaciones o elementos con música.

Una vez terminada o definida la composición musical se procede a editar el audio, con el fin de tener una buena calidad en decibeles, bits y archivo de salida compatible para el software de edición no lineal.

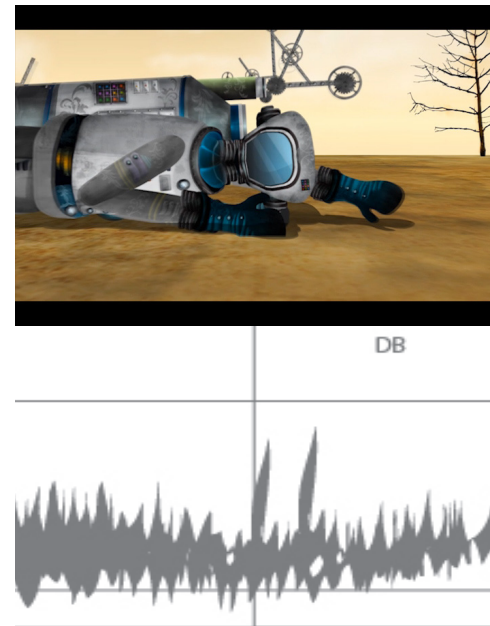
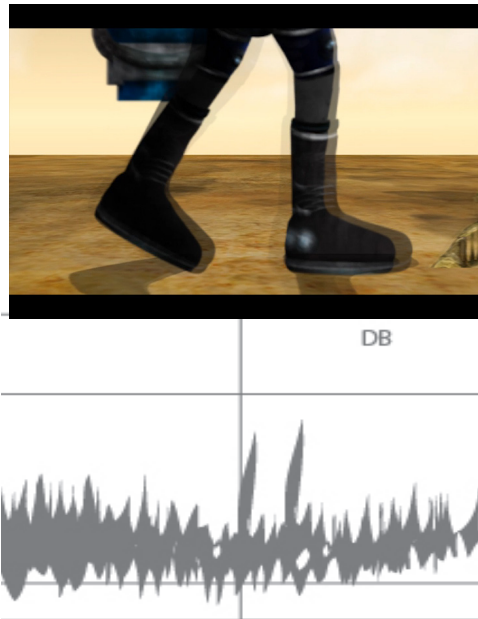
La pieza musical tiene las siguientes especificaciones:

Formato:. Wav
Sin Compresión
44,100HZ, 16 Bit. Estereo
Duración 5min



Diseño sonoro

En este proceso se definen los elementos sonoros que estarán incluidos en la producción como: sonidos incidentales, voces, y elementos físicos recurrentes, en este caso se realizaron mediante al uso de un procesador MIDI y software de creación sonora y musical, así como grabación de voces.



Ejemplo: del diseño sonoro sobre imagen en software de edición de audio

Edición no lineal

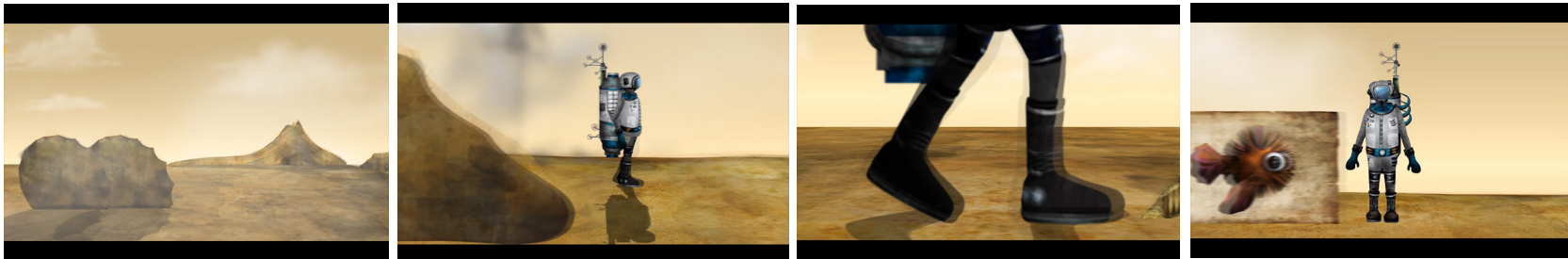
Una vez teniendo finalizadas las escenas se trasladan a un software de edición no lineal para acomodarlas en base al story board.

Edición de audio

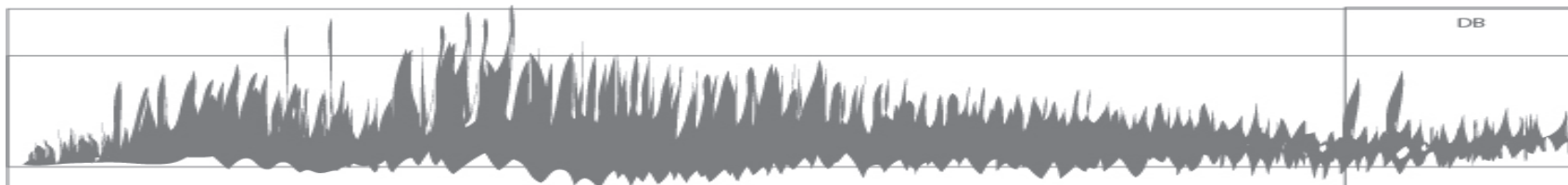
Teniendo como base la escenas acomodadas en la interfase se edita el audio, efectos y sonidos incidentales dentro del proyecto teniendo cuidado de mantener un buen ritmo y empate imagen-sonido.

Primer corte

Es el resultado de todo el proceso con el fin de ser evaluado para su posterior tratamiento de compositing y corrección de color.



Banda de video



Banda Sonora

Compositing

Compuestos: Esta fase consta de realizar efectos y elementos complementarios al proyecto, los cuales son contemplados desde la creación del guión técnico y story board como son: partículas: humo, agua, lluvia, elementos de retoque como detalles de cámara y movimientos.

Corrección de color

Se realiza una revisión del proyecto o primer corte con el fin de mantener un color nivelado y con buena calidad para ser probado en pantallas o diferentes soporte, para su posterior salida como producto final.



Compositing en canal alfa



Escena final



Compositing en canal alfa



Montaje de escena canal alfa y background

Producto Final

El resultado de los procesos anteriores y tiene las siguientes especificaciones:

Video tipo: HDV/HDTV 720.2997

Tamaño de pantalla: 1280 X 720 px

Proporción de pixeles aspecto 16.9 Píxeles Cuadrados

A 29.97 fotogramas por segundo

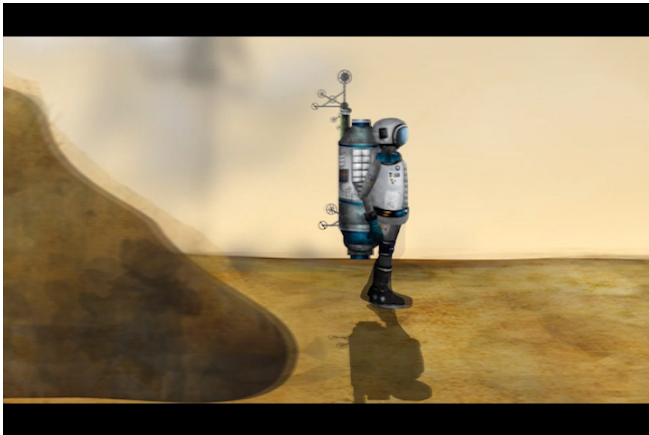
Archivo de video . AVI MPG4 H650

Sonido:Stereo

Sin Compresión

44,100HZ, 16 Bit. Estereo

Duración: 8min



Diseño Gráfico

Se realizan las aplicaciones graficas que contará el cortometraje con el fin de que este tenga una imagen representativa, y unidad visual para su distribución y exhibición.

Aplicaciones graficas:

Postal

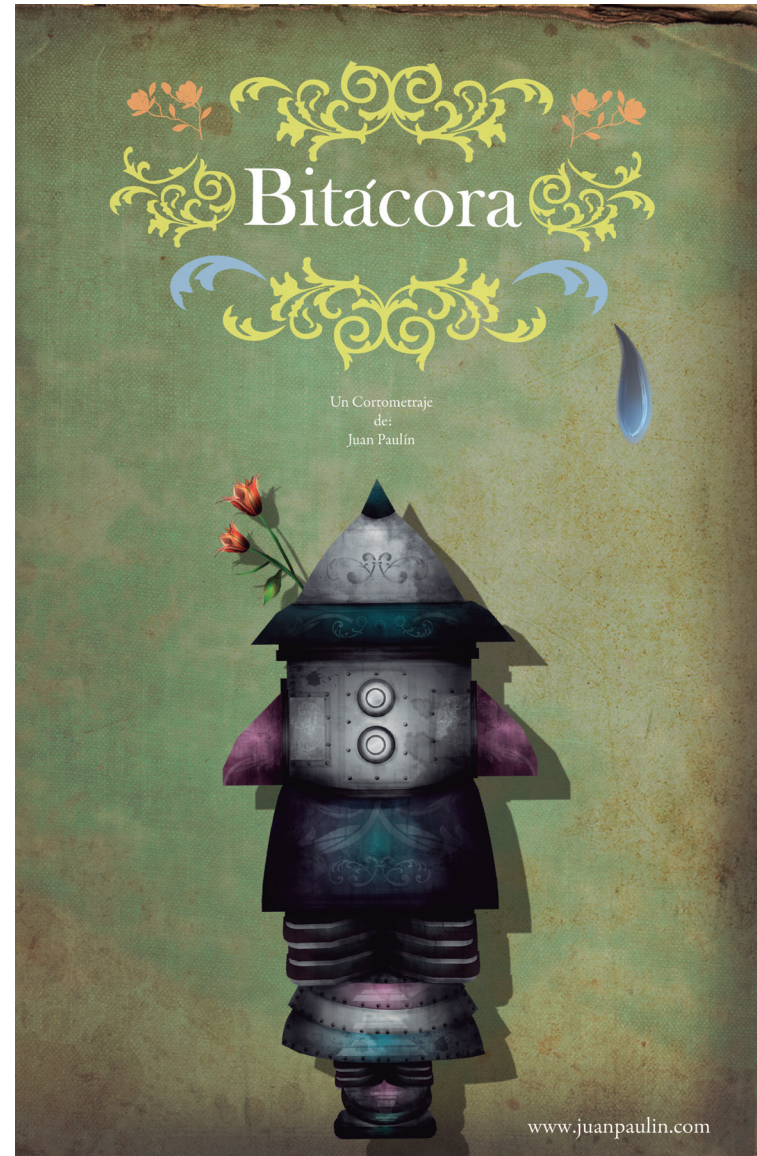
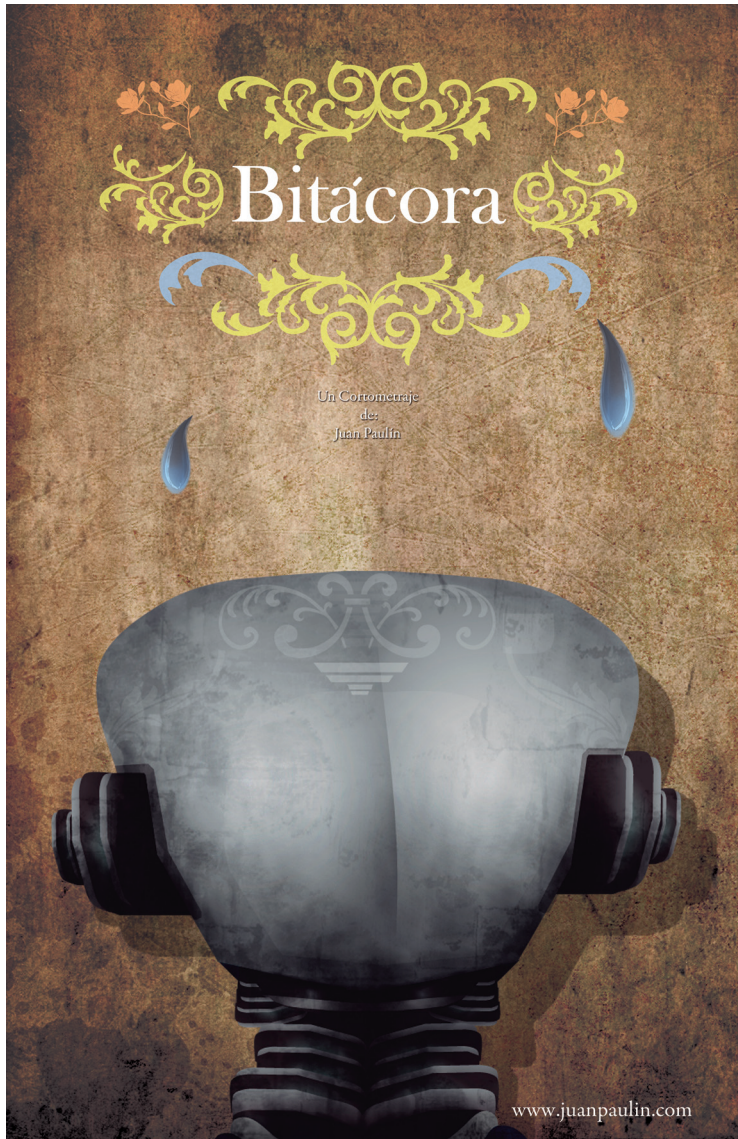
Poster

Caratula de DVD y Disco

Diseño interactivo de DVD



Aplicaciones gráficas para el cortometraje







Diseño del DVD y Menú interactivo

El DVD promocional funciona como un buen medio de interacción entre espectador y realizador, así también para distribuir y promocionar el cortometraje en la industria audiovisual. Para la realización del DVD se manejan los siguientes elementos dentro del menú interactivo:

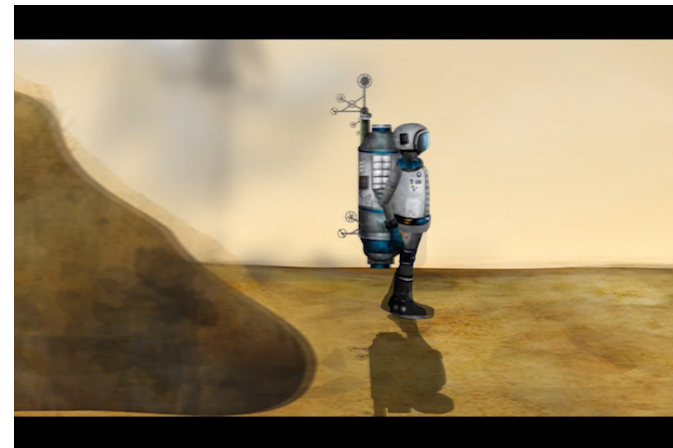
Introducción

Menú

Película

Arte(breve video animado del proceso de realización)

Pres Kit (trailer)



Press- Kit

Se le conoce como kit de prensa o paquete de promoción que generalmente es requerido cuando el cortometraje se exhibe en festivales o muestras, el cual incluye:

Sinopsis del cortometraje

Fotografía del director, biografía y filmografía

Selección de stills o cuadros fijos más representativos del cortometraje

Las aplicaciones graficas (Diseño grafico)

-Poster

-Postal

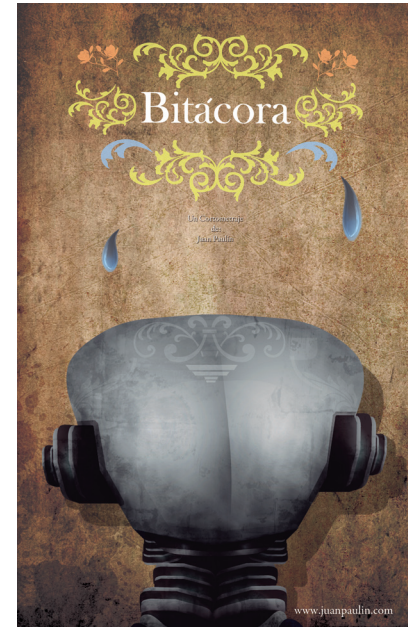
-Postal digital

-Trailer –promocional de 30 seg

-Empaque del Dvd



DISEÑO GRÁFICO



Distribución en festivales:

Una vez terminado el proyecto se hace un plan de distribución en festivales en los cuales pudiera ser exhibido, por el tema y mensaje ecológico del mismo los festivales a los cuales puede tener acceso para exhibición serían los siguientes

FICMA Festival de Cine de Medio Ambiente Barcelona España

Eco film festival México

The Fri Cine Socio ambiental Brazil

Reel Earth Festival Nueva Zelanda

San Francisco Ocean Film Festival San Francisco CA

Festival Cineeco Portugal

Festival internacional de Cine Ecológico y Naturaleza Islas Canarias

Festivales de Cine donde el cortometraje puede ser exhibido por su categoría “animación”

Festival Internacional de Cine de Morelia

Festival Internacional de Animación Cut Out

Festival de Cine de Monterrey

Mercado de Festivales

Existen varios puntos de distribución y exhibición para la producción audiovisual en México, así como programas de apoyo y producción entre los que destacan los siguientes:

Mercado de Iberoamericano de Cortometrajes de Guadalajara

Es un punto de distribución y exhibición que pone en contacto a realizadores con la industria, este evento se lleva a cabo dentro del marco del Festival Internacional de Cine de Guadalajara y es un buen escaparate para dar a conocer el trabajo y los planes de producción para diferentes proyectos

Pitch Expresión en Corto

Es un punto de distribución y exhibición que tiene la finalidad de establecer lazos entre productoras, industria y realizadores o guionistas, también funciona como un punto de promoción y oferta para la realización de proyectos que se encuentran en preproducción con el fin de contar con financiamiento por parte de la industria

Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje Mexicano IMCINE

Es una iniciativa por parte del Instituto Mexicano de Cinematografía que tiene la finalidad de apoyar y financiar producciones Mexicanas en las categorías de Cortometraje de Ficción y animación, es el estímulo más importante para la producción de cortometrajes en el país

Programa de apoyo a post- Producción IMCINE

Es una iniciativa generada por el Instituto Mexicano de Cinematografía, tiene la finalidad de financiar proyectos que se encuentran en etapa de post-Producción y distribución de la obra

Aspectos legales

Teniendo finalizado el cortometraje es importante cuidar el aspecto legal en cuanto a derechos de Autor, acudiendo a la institución INDAUTOR, Instituto nacional del derecho de autor.

Es un trámite que tiene la finalidad de contar con los derechos autorales de la obra en gestión, es importante ya que algunos festivales o muestras, requieren del registro de la obra para poder dar pie a los establecimientos del mismo, así también para buscar apoyo o financiamiento es necesario contar con los derechos autorales del guión o de la obra en la etapa donde se encuentre. Cada categoría consta de diferentes especificaciones y costos.

Requerimientos:

Se registra bajo la categoría de producción cinematográfica o audiovisual

Sinopsis de la Obra

2 copias físicas de la obra

Acta de nacimiento del autor

Copia de credencial de elector

Forma de registro donde se distribuyen asignaciones de la obra

Carta de compromiso y de responsabilidad acerca de la creación intelectual de la obra

Ficha de pago correspondiente a la categoría de registro

Conclusiones

Este proyecto describe el proceso completo de realización del cortometraje que va desde la etapa de pre-producción hasta post-producción con la finalidad de que sirva como un referente para realización de un cortometraje animado y sus diferentes etapas y aplicaciones para su distribución.



Glosario

Motion Graphics: Término en inglés que significa gráficos en movimiento. Generalmente utilizado como diseño gráfico en movimiento, y son utilizados principalmente en producciones de televisión y cine

Leit Motiv: es algo que es recurrente en toda pieza creativa, teniendo como: elemento principal en el cual gira toda la obra

Sinopsis: En la Industria cinematográfica se le conoce como un breve resumen del contenido de la película y tiene la finalidad de generar expectativa para el público, no precisamente es una descripción completa de la película, funciona a manera de slogan

Compositing: Es un término de postproducción que está enfocado a todos los elementos que son añadidos a una película o proyecto audiovisual después de la etapa de edición, se puede definir también como el retoque o tratamiento a la pieza audiovisual ya terminada con el fin de que esta tenga todos los elementos completos y calidad visual

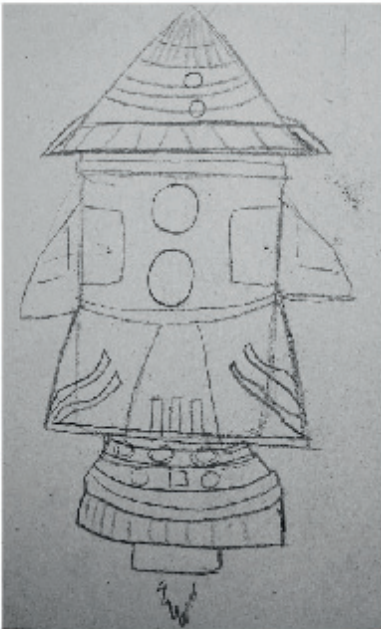
Bumping map: es una imagen en formato de mapa de bits en blanco y negro, es incluida de manera específica en alguna textura dentro del proceso de animación con la finalidad de generar una sensación de mayor volumen y relieve, es una imagen idéntica a la textura original pero con un tratamiento de contraste y brillo en bits

Sistema de Partículas: Se le llama así a todo lo que tiene que ver con elementos etéreos o sutiles como: nubes, humo, destellos de luz etc. que se adhieren a una película durante el proceso de compositing

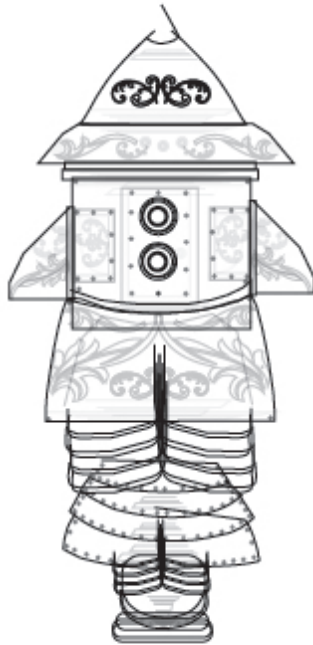
Matte Painting: Es el proceso de acomodo, texturizado y montaje de los diferentes planos y elementos que son generados para cualquier escenario animado

MIDI: instrumento o procesador de sonidos, que va acompañado de librerías de sonidos así como un teclado para su uso.

PREPRODUCCIÓN



PRODUCCIÓN



POST-PRODUCCIÓN



