



Escuela
de **Diseño**

F E R M I P A R A D O X

ANIMACIÓN 3D-2
DISEÑO GRÁFICO

PROFESOR:
CAMILO HERMIDA

POR:
FELIPE MARÍN, CAMILA SÁNCHEZ Y DAVID PÉREZ

Contenido

1. Introducción

2. Objetivos

3. Público objetivo

4. Canales de distribución

5. Sinopsis

6. Storyboard

7. Guión técnico

8. Referentes

9. Bocetos

10. Animatics

11. Paletas de color

12. Diseño de personajes

13. Diseño de Escenarios

14. Tipografía

15. Poster

16. Conclusiones

A decorative graphic consisting of several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, scattered across the left side of a solid blue background.

1. Introducción

Fermi paradox es un proyecto creado en la clase de Animación 3D- 2 el cual tiene el propósito de concursar en CineSpace, los jurados de este concurso serán integrantes de la Nasa y HCAS; un espacio donde se pueden mostrar piezas audiovisuales sobre el universo. Por lo tanto, se piensa en crear una pieza en donde el idioma principal sea el inglés.

El proceso de creación se llevó a cabo por la nueva modalidad a distancia generada por el virus Covid-19. Lo cuál crea el concepto de educación multimedia; como dice *(Gutierrez,2010)* las nuevas tecnologías para la educación y la cultura son fundamentales. Explorar con este tipo de educación nos permitio comunicarnos a través de videollamadas para su creación y utilizar diferentes herramientas tecnológicas . Escogimos un tema que nos pareciera atractivo en creación y que nos permitiría explorar el mundo audiovisual. La **Paradoja de Fermi** habla sobre las distintas teorías de por qué no tenemos contacto con vida extraterrestre. *(Barceló,1996)* dice que es muy probable que existan seres galácticos que han visitado varias veces la tierra , y plantea la **Paradoja de Fermi** del por qué los humanos no los percibimos. Nuestro grupo decide adaptarlo, mostrando las teorías desde el punto de vista de estos seres alienígenas.

El modelado se desarrolló por medio de dos programas Maya y Zetabrush, cada escenario debía ser animado y creado por los integrantes del grupo, dividiendo de 2 a 3 escenarios por persona. Al final se reunían los videos editados para hacer un proceso de colorización y F(X) por medio de After Effects y Premiere, para terminar con una edición de sonido, donde se tiene en cuenta bancos de audio gratuitos por copyright.

A decorative graphic on the left side of the slide consists of several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, creating a sense of movement and structure against the solid blue background.

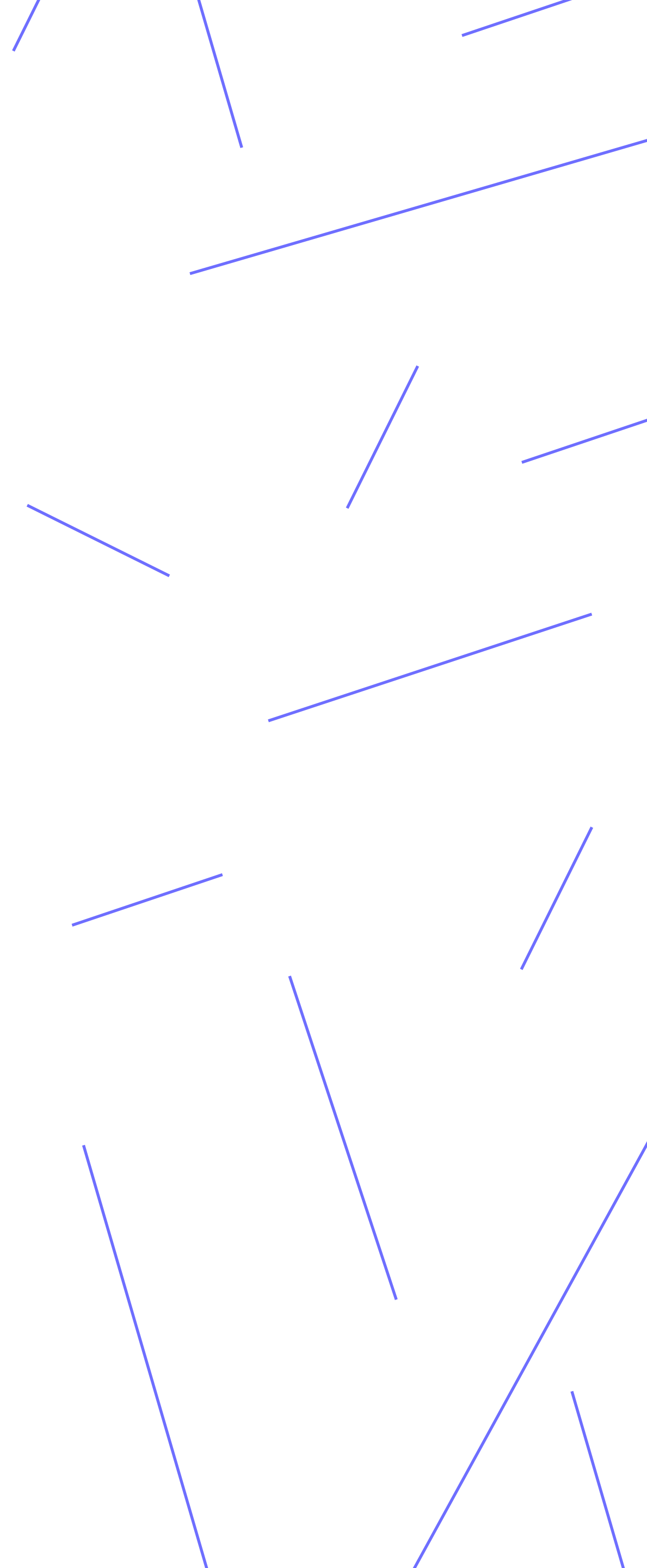
2. Objetivos

Desarrollar una historia cautivadora inspirada en algunas teorías interesantes que explicarían la vida más allá de un planeta y por qué no se ha podido encontrar.

Crear una animación enriquecedora con muchos objetos y escenarios que despierten la duda en las personas de la vida más allá de un planeta.

Crear distintos escenarios que cautiven a las personas

Palabras clave: Animación 3D, Fermi, espacio, ciencia ficción, diseño.



The background is a solid blue color. On the left side, there are several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, creating a dynamic, abstract pattern.

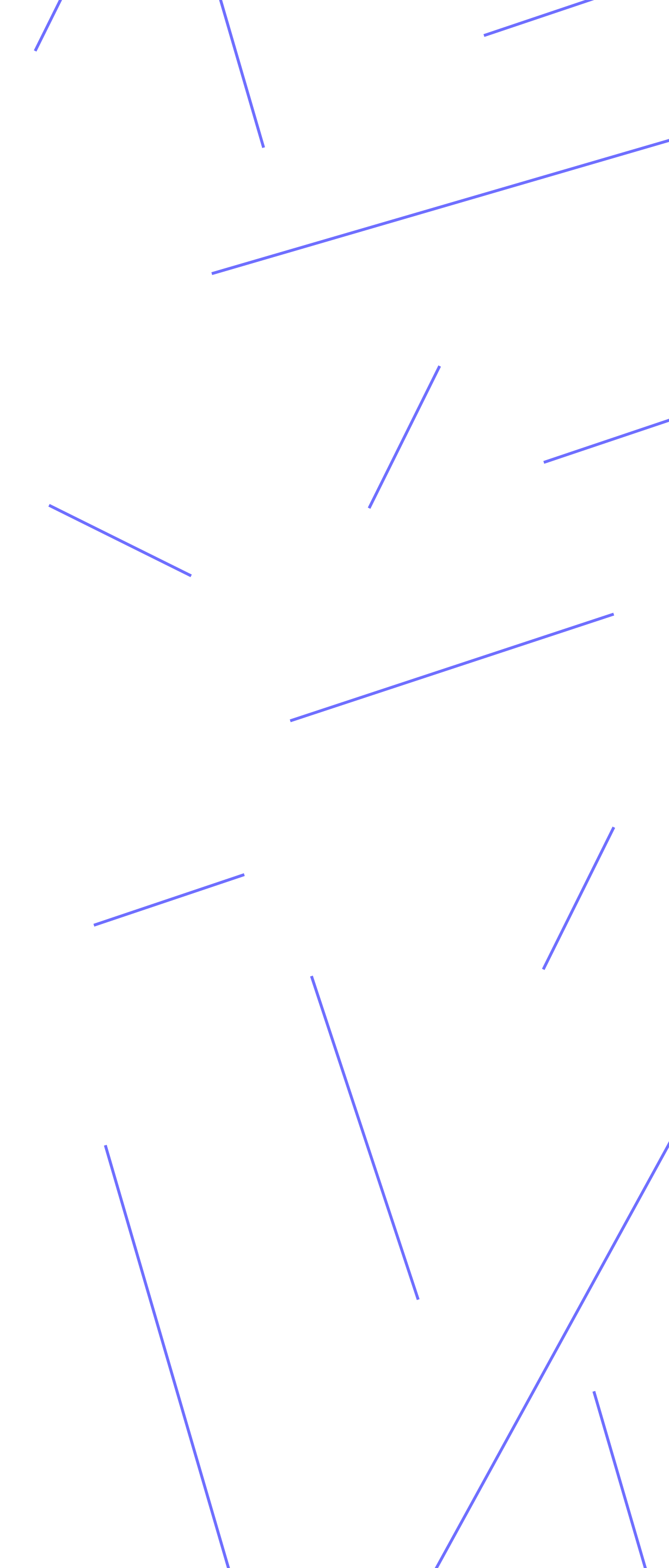
3. Público objetivo

Comunidad académica del Politécnico
Grancolombiano.

Interesados en proyectos audiovisuales
relacionados con la ciencia ficción.

Aficionados al cine, los cortos, la anima-
ción y proyectos independientes no co-
merciales.

NASA, jurados y generadores del concur-
so.



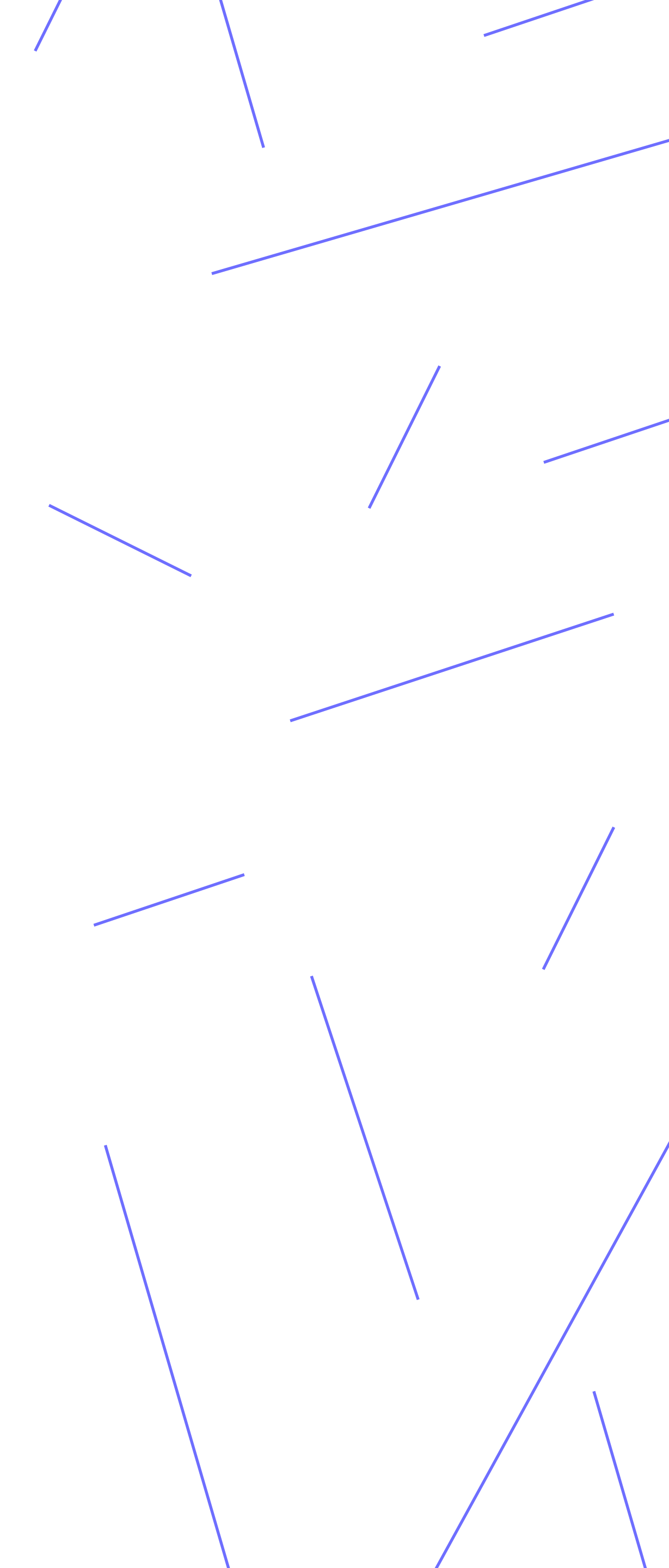
The background is a solid blue color. On the left side, there are several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, creating a decorative pattern.

4. Canales de distribución

Universidades y academias

Concurso a nivel internacional

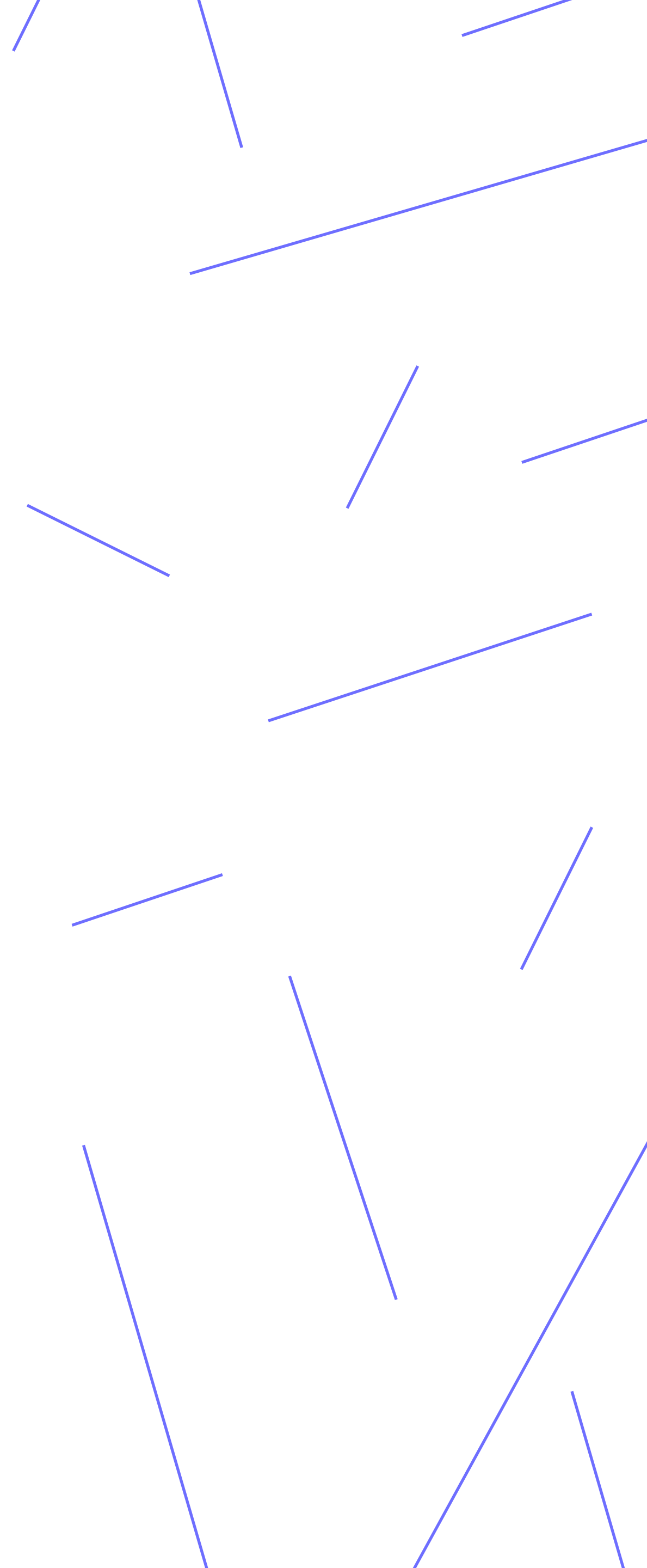
A nivel nacional al difundirse sea el caso,
por la universidad



A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, creating a sense of movement and structure.

5. Sinópsis

Artemis es un extraterrestre que consigue usar un dispositivo innovador creado por su raza "Los hybrid" llamado "Lorana". Con este dispositivo Artemis podría ver distintas simulaciones espacio temporales para así entender y visualizar situaciones asociadas a la vida en otras partes del universo.



6. Storyboard





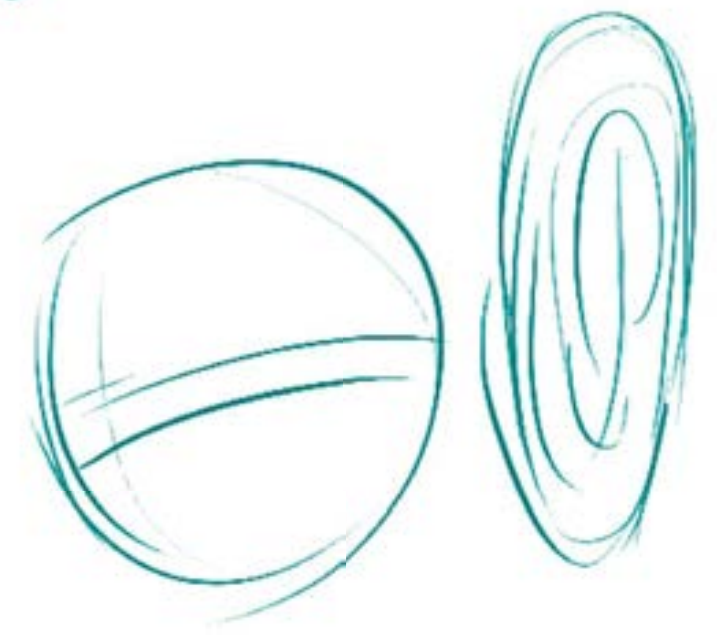
10

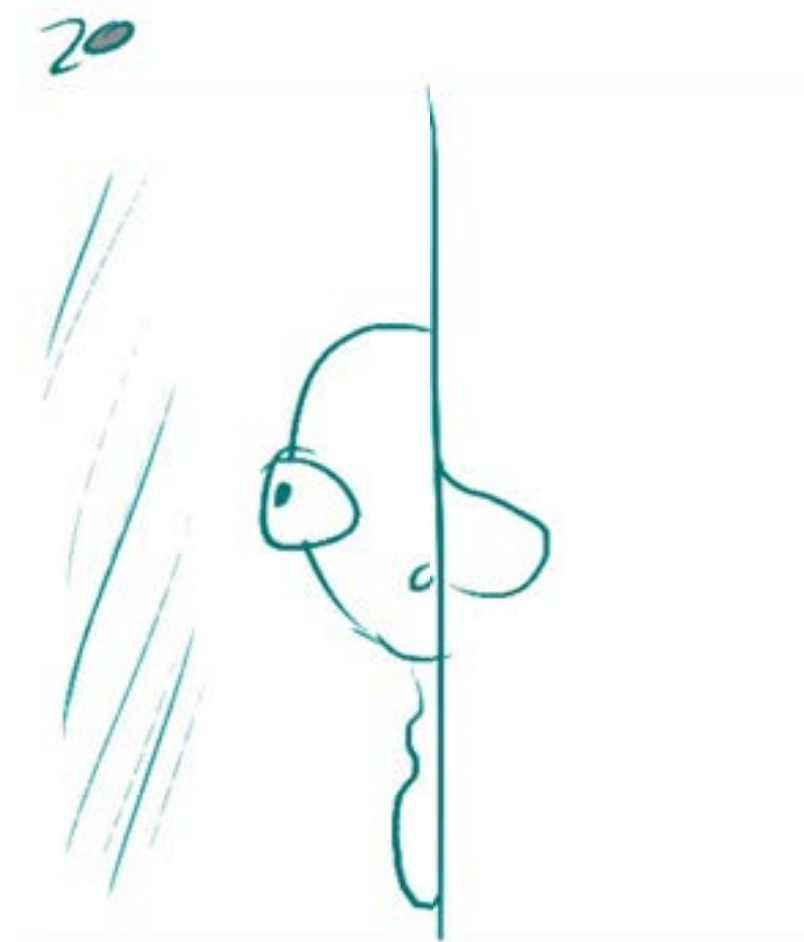
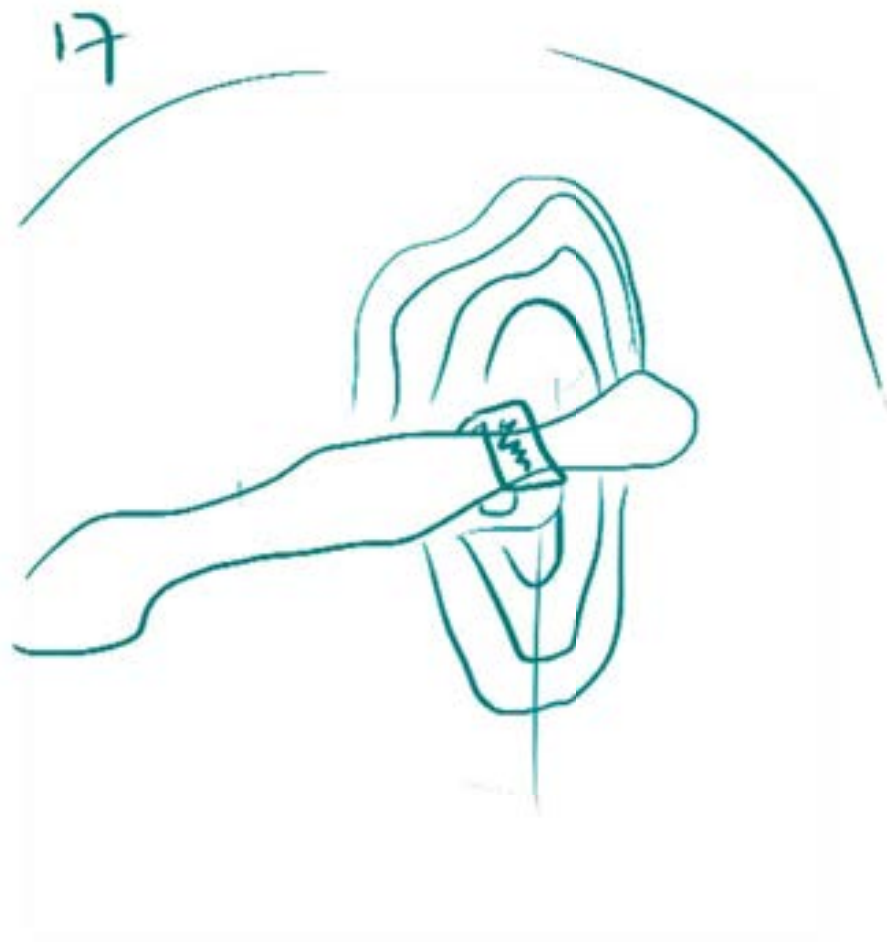
Imagen
Congelada

Voz en off



Voz
en off
explicación







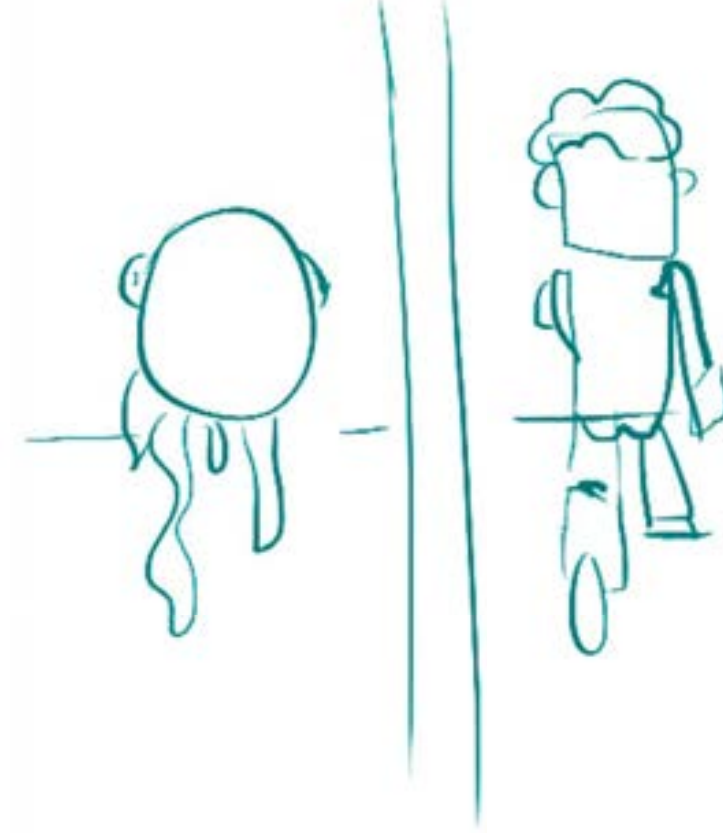
34

VOZ
en
OFF

35



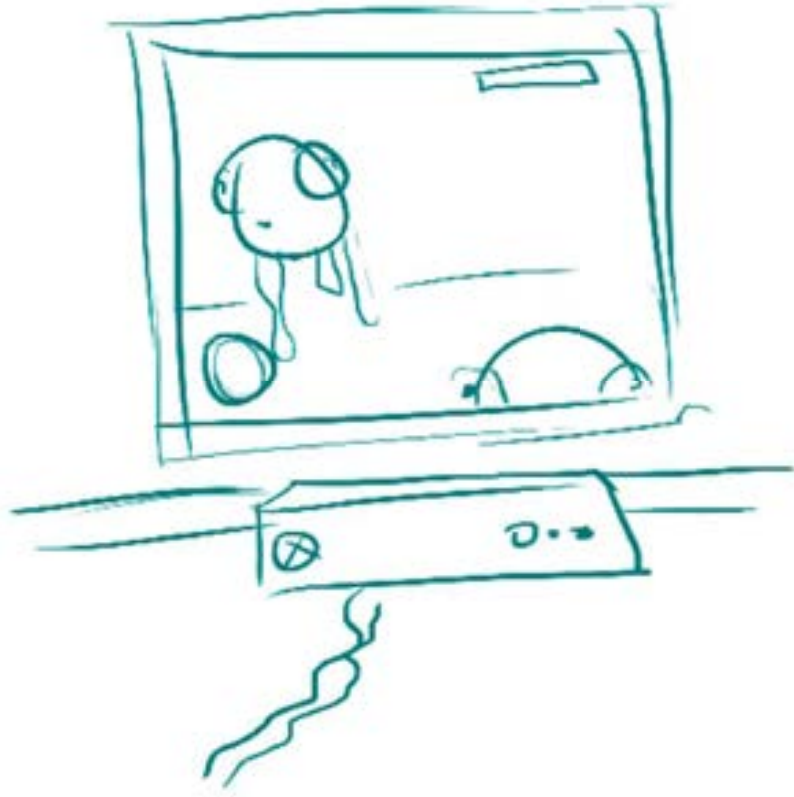
36



37

VOZ en
OFF

38



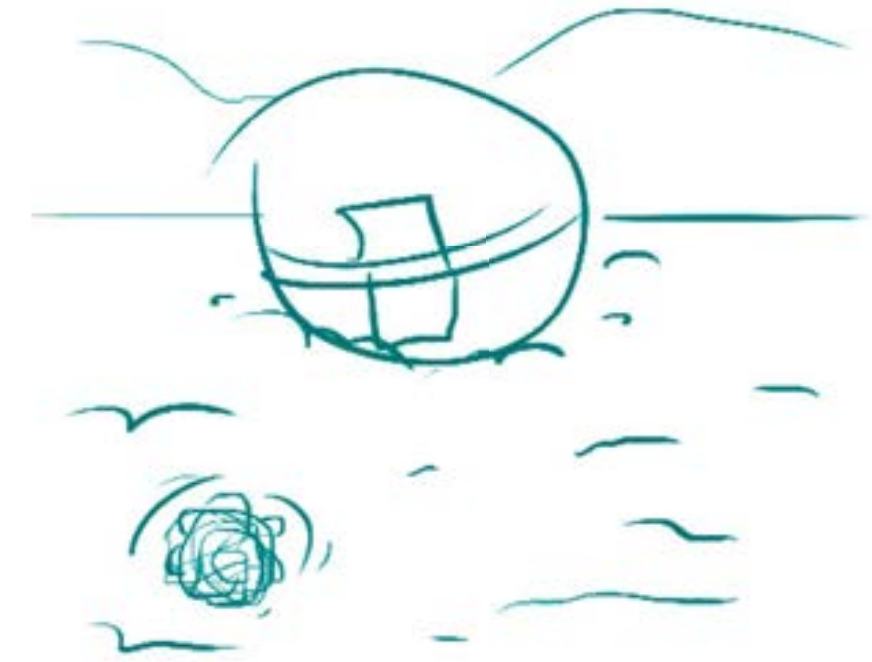
39

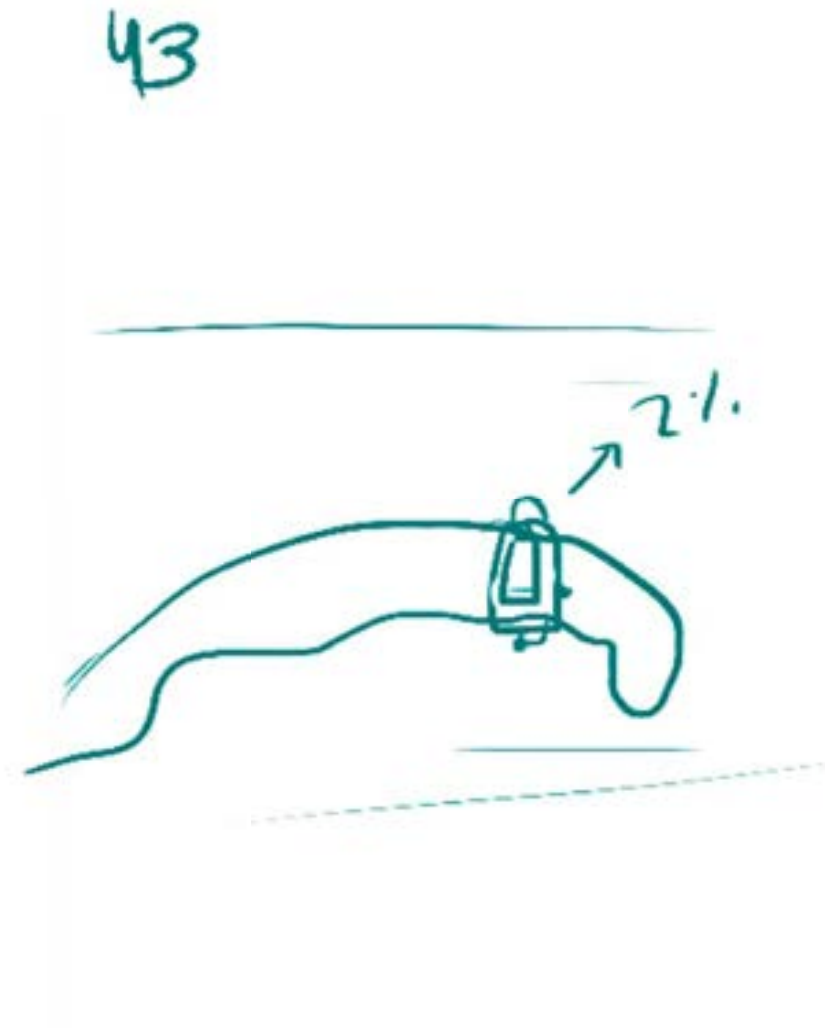
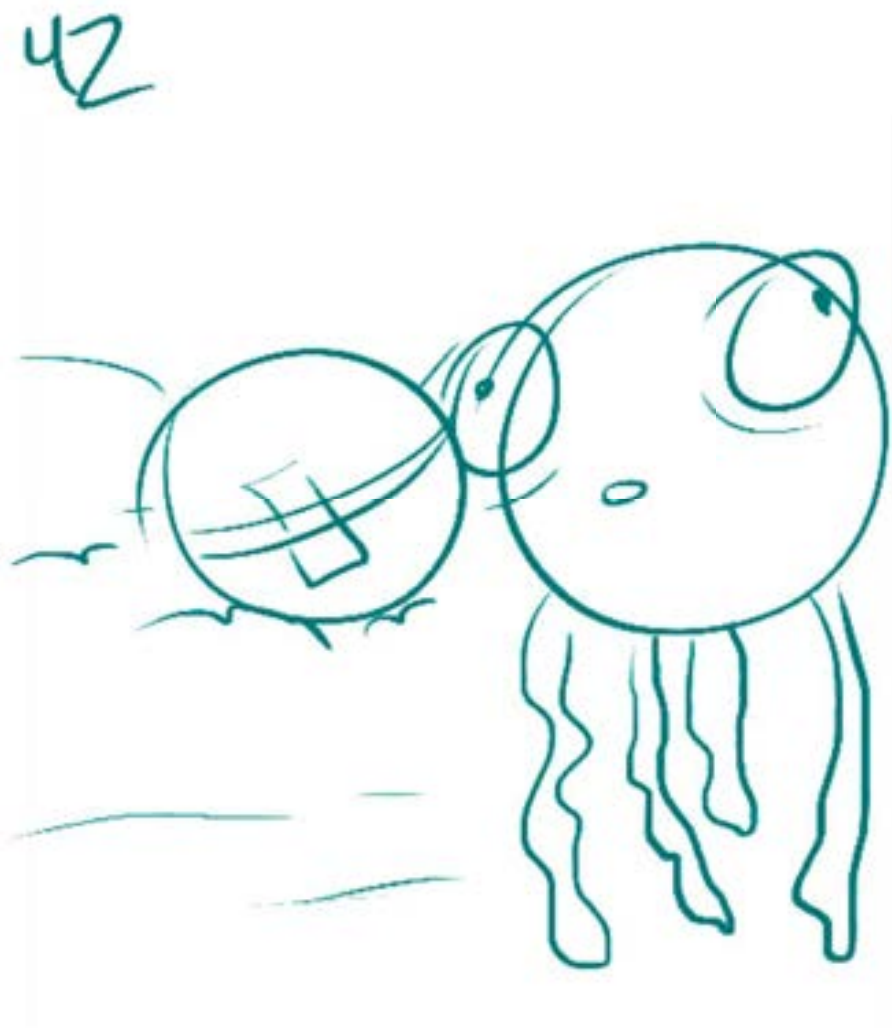


40

VOZ en
OFF

41





44

Pantalla
en
Negro



7. Guión técnico

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
1	1	PD	Centrado, estático	Presentación de inicio de LORANA, voz en off estilo SIRI Presentación del personaje
1	2	PD	Centrado, estático	Inicio de aplicación, selección de destino, voz en off
2	1	Plano general	Travel	Presentación escenario de la dimensión Origin
2	2	PM	Centrado, estático	Se muestra un tentaculo del personaje en representación de llegada a la dimensión
2	3	Plano general	Centrado, estático	El personaje empieza a explorar la zona, se muestra al persona asombrado
2	4	Plano general	Time Lapse	Se ve una piramide entre vegetación
2	5	Plano general	Centrado, estático	El personaje se muestra asombrado por la edificación
2	6	Plano general	Centrado, estático	El personaje es aplastado por un pie gigante como de un dinosaurio. La imagen queda congelada
3	1	PG	Centrado, estático	Explicación de la teoria + voz en off
3	2	Plano general	Centrado, estático	Presentación del laboratorio científico destruido y abandonado
3	3	PD	Tilp Down	Se muestra una fotografia de una familia en la que uno de los integrantes tiene un reloj, luego el personaje ve ese mismo reloj en el suelo
3	4	PM	Centrado, estático	El personaje se asusta

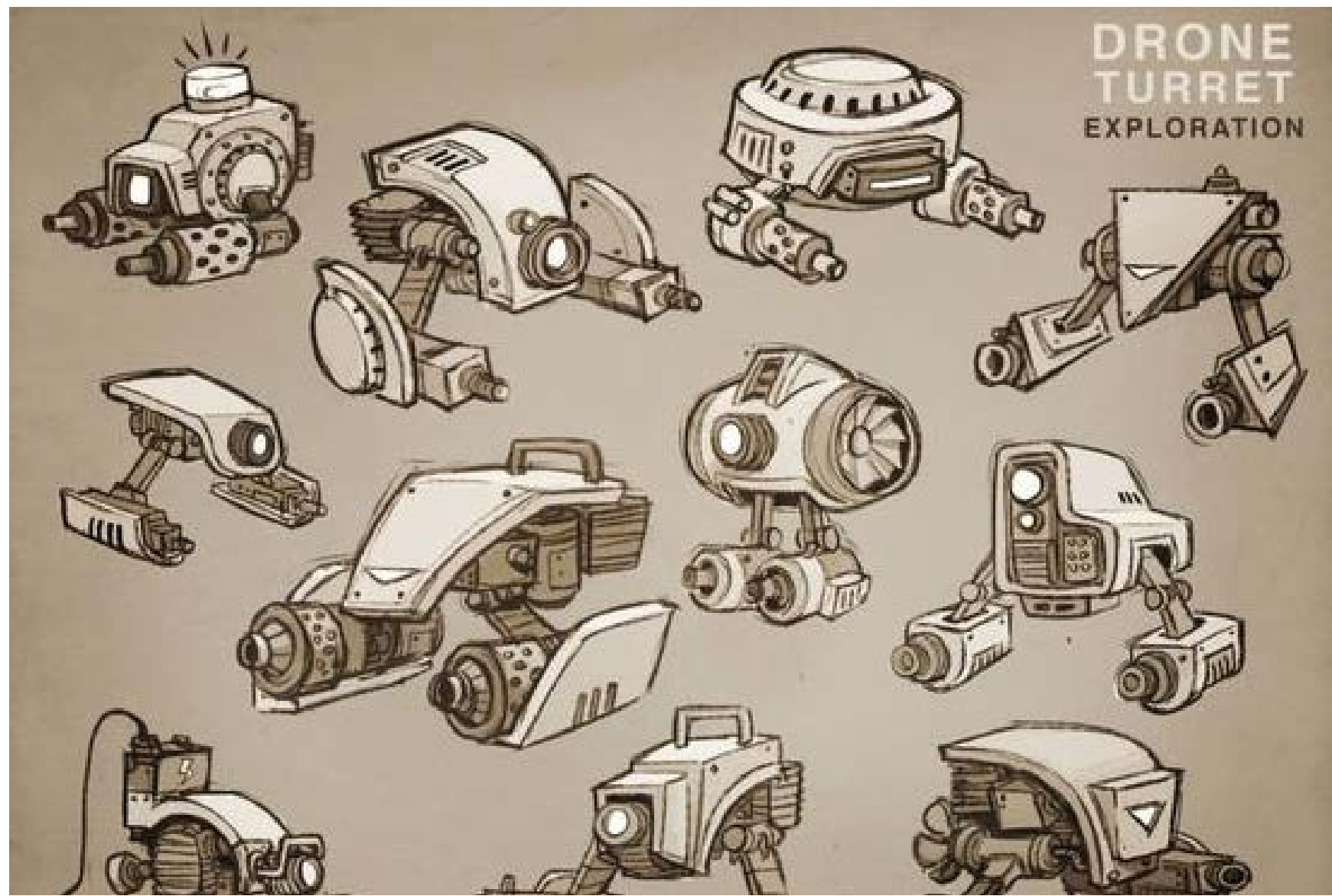
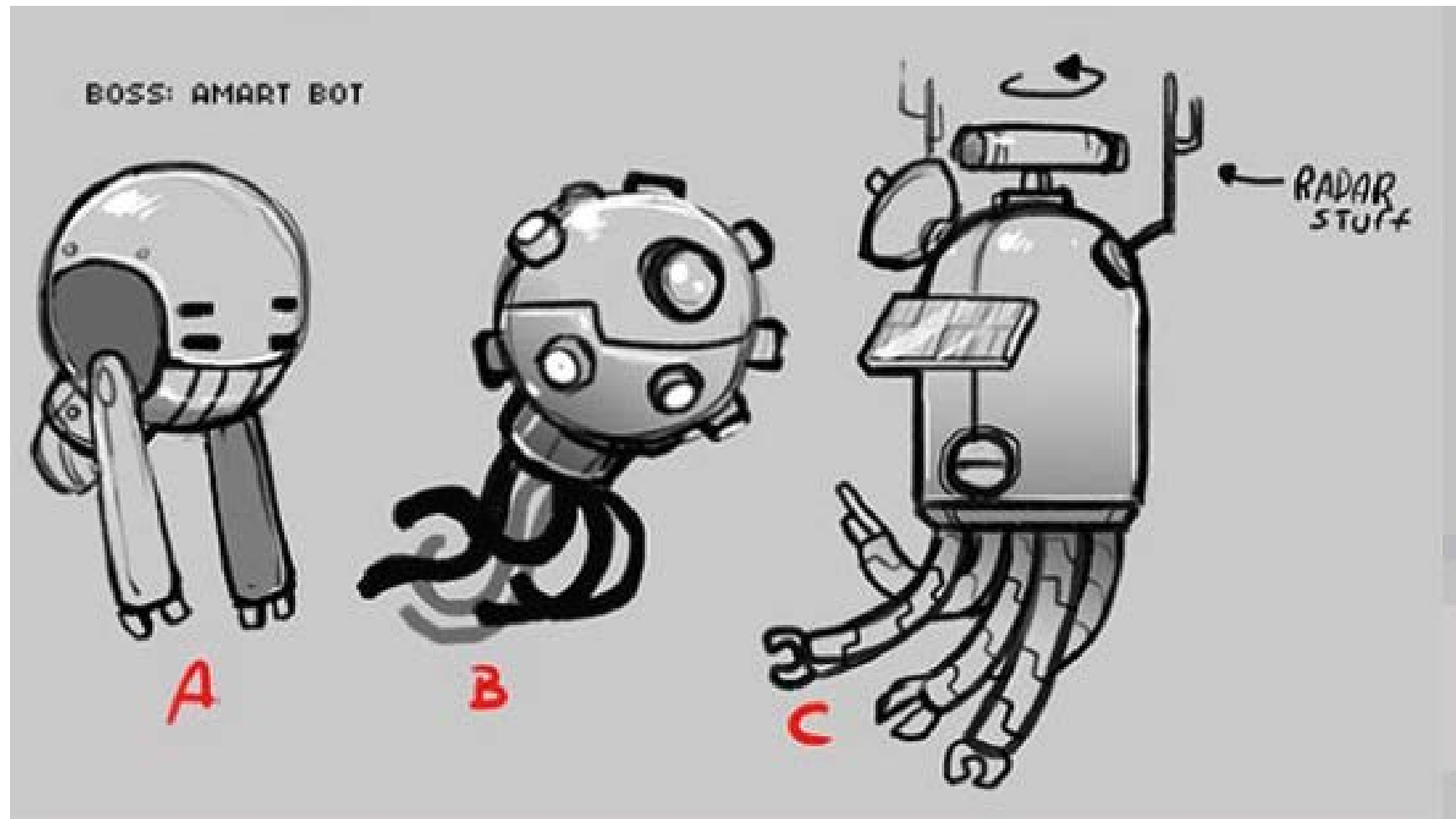
Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
7	1	GPG	Estático, derecha	Se muestra una nave saliendo de un planeta
7	2	GPG	Estático, centrado	Explosión de la nave llegado a la tierra visto desde la luna
7	3	GPG	Estático, centrado	Voz en off, explicación de la teoría
8	1	PG	Travel - Estático	Alienígenas desplazándose
8	2	PD	Travel - Estático	El personaje mira su celular mientras se desplaza
8	3	PD	Centrado, estático	El personaje prende la cámara y apunta hacia otro alien dándose cuenta que en realidad es un humano
8	4	PD	Centrado, estático	Voz en off, explicación de la teoría
9	1	PG	Travel	Los personajes caminan paralelamente separados por un vidrio
9	2	PG	Travel	Se muestran a los personajes caminando hacia adelante desde atrás
9	3	Plano general	Centrado, estático	Voz en off, explicación de la teoría
10	1	PD	Centrado, estático	Se prende el tv y se muestra un videojuego de los aliens
10	2	PGM	Centrado, estático	Humano jugando el videojuego

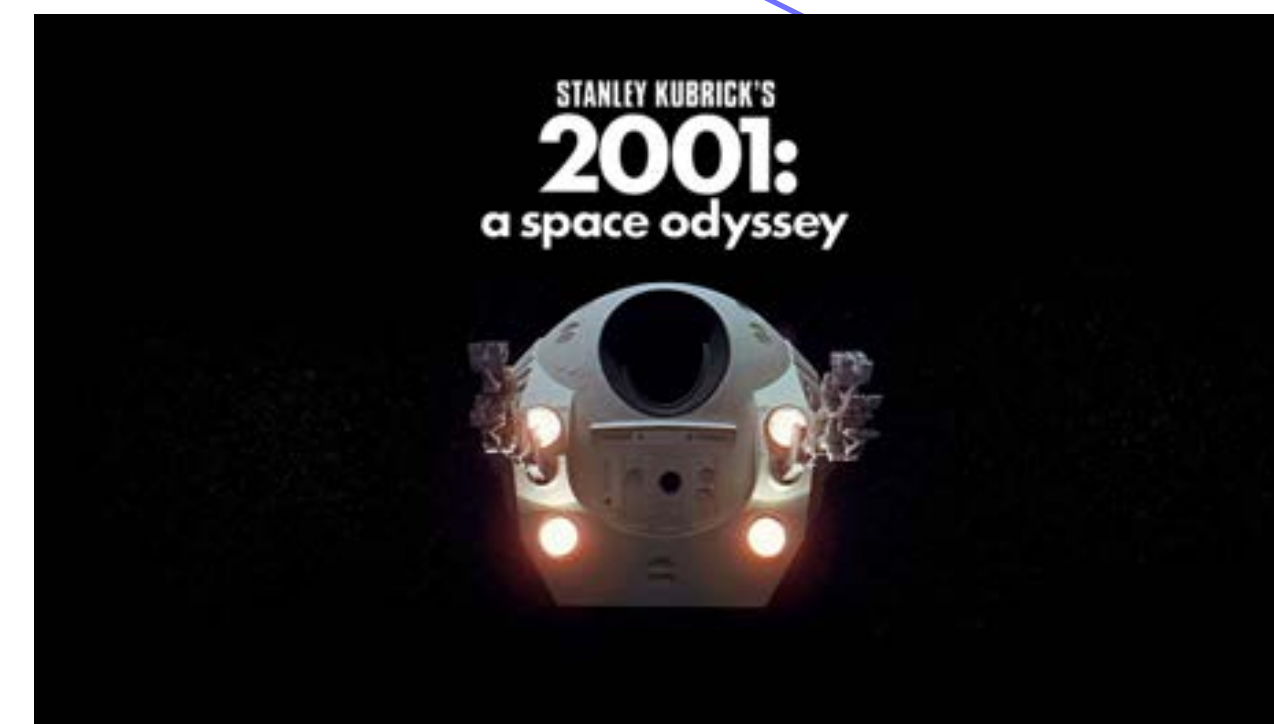
Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
4	1	PG	Centrado, estático	Voz en off, explicación de la teoría
4	2	PG	Travel In	El personaje estando dentro de LORANA ingresa a un agujero negro
4	3	Plano general	Insert	El personaje muestra un mapa en su reloj y se da cuenta que esta demasiado lejos de su planeta
4	4	PG	Centrado, estático	Voz en off, explicación de la teoría
5	1	PG	Travel	El movimiento de la cámara se mueve a través de un pasillo hasta una habitación de la que salen distintas luces y los humanos están viendo tv
5	2	P. AMER	Centrado, estático	El personaje observa atónito la pantalla del tv detrás de los humanos
5	3	PD	Centrado, estático	La pantalla del tv se apaga de repente
5	4	GPG	Estático, derecha	Una capsula sale del planeta con rumbo hacia la tierra
6	1	PG	Centrado, estático	Explicación de la teoría + voz en off
6	2	Plano general	Centrado, estático	Se muestra la capsula aterrizando en la tierra
6	3	PG	Centrado, estático	El humano ve el mensaje y lo bota
6	4	PG	Centrado, estático	Voz en off, explicación de la teoría

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
11	1	PG	Estático, centrado	Lllega LORANA a Ghost
11	2	PG	Travel - in	El personaje se muestra atónito por lo que ve
11	3	PD	Estático, centrado	El reloj del personaje muestra bateríal baja de LORANA
11	4	PD	Centrado, estático	Voz en off, explicación de la teoría
12	1	PG	Centrado, estático	Error, pantalla azul (Sonidos interferencia) Se apaga la pantalla

A decorative graphic on the left side of the slide consists of several thin, white, parallel lines of varying lengths and orientations, scattered across the blue background.

8. Referencias

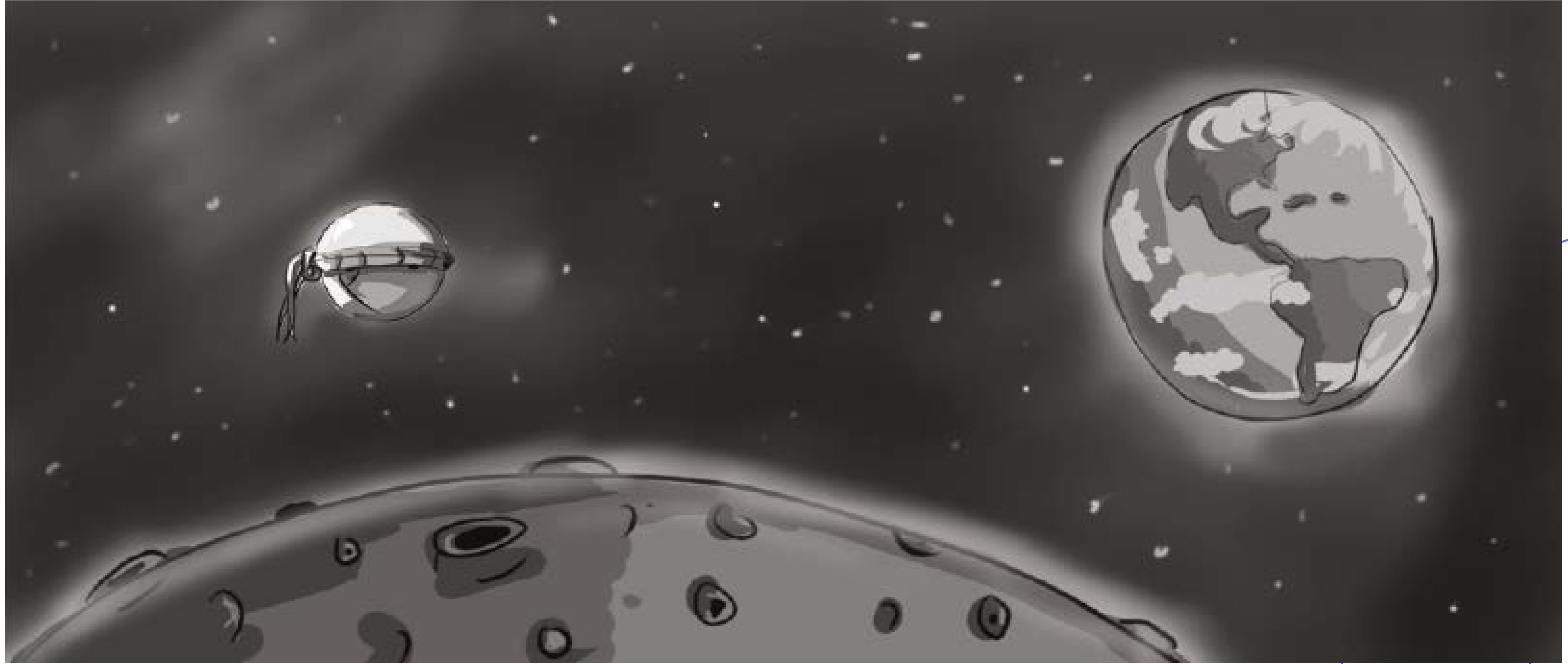




The background features a solid blue color with several thin, white, diagonal lines scattered primarily on the left side, creating a modern, abstract design.

9. Bocetos

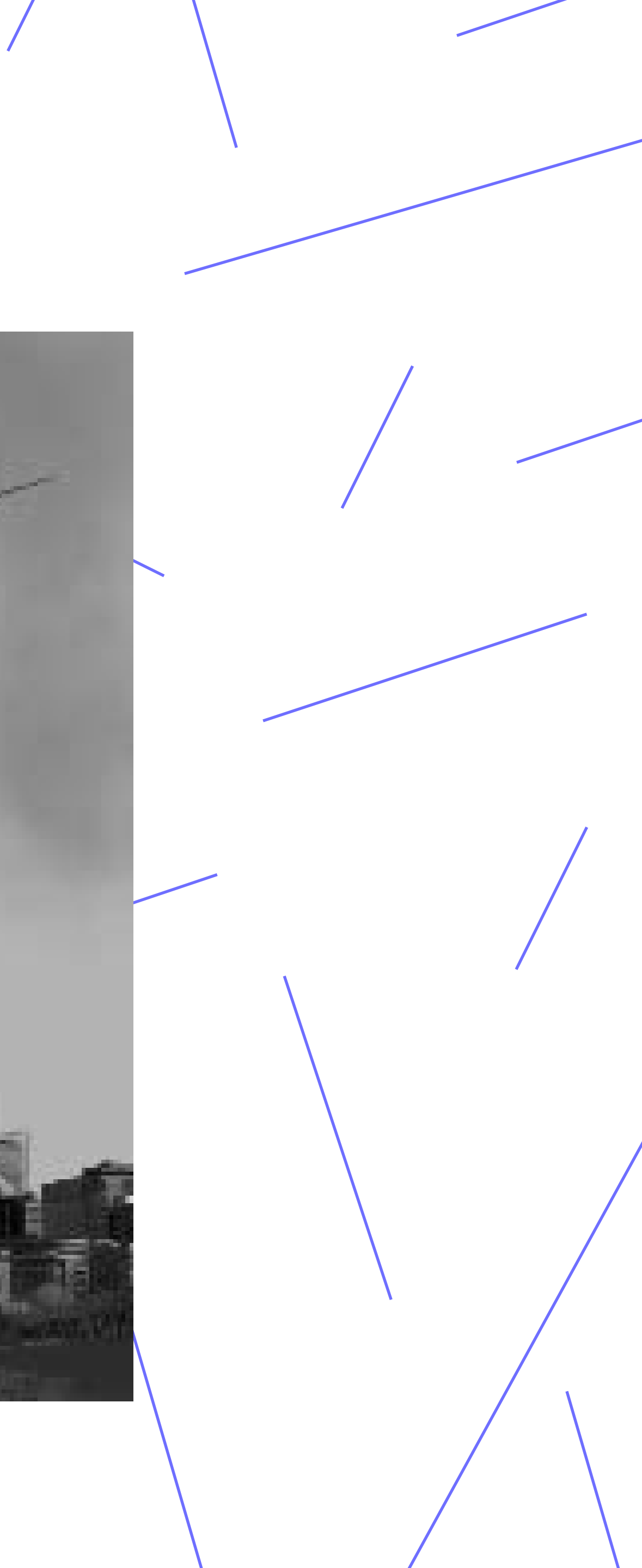
BOCETOS
ESCENARIOS
BLIND



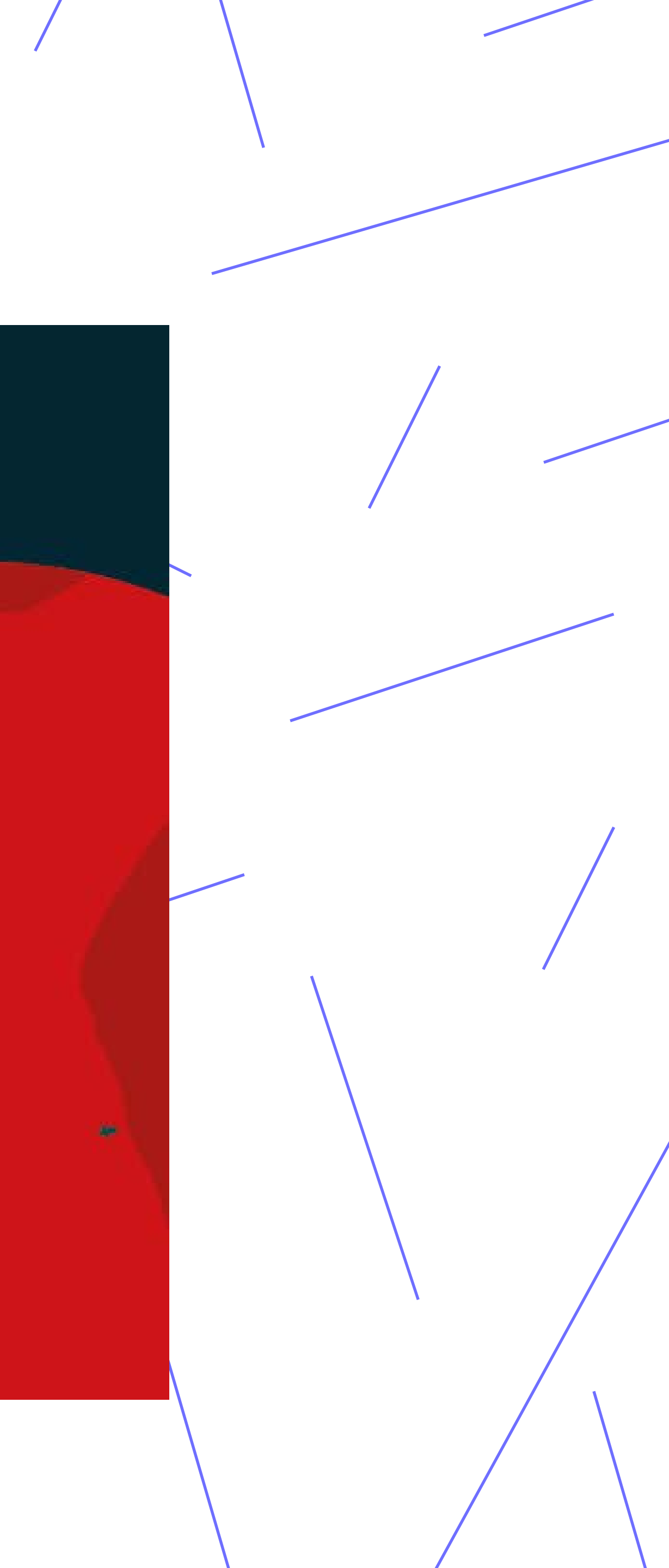
BOCETOS
ESCENARIOS
G O S T H



BOCETOS
ESCENARIOS
HUMANOID



BOCETOS
ESCENARIOS
@ / & -



B O C E T O S
E S C E N A R I O S
Z O O



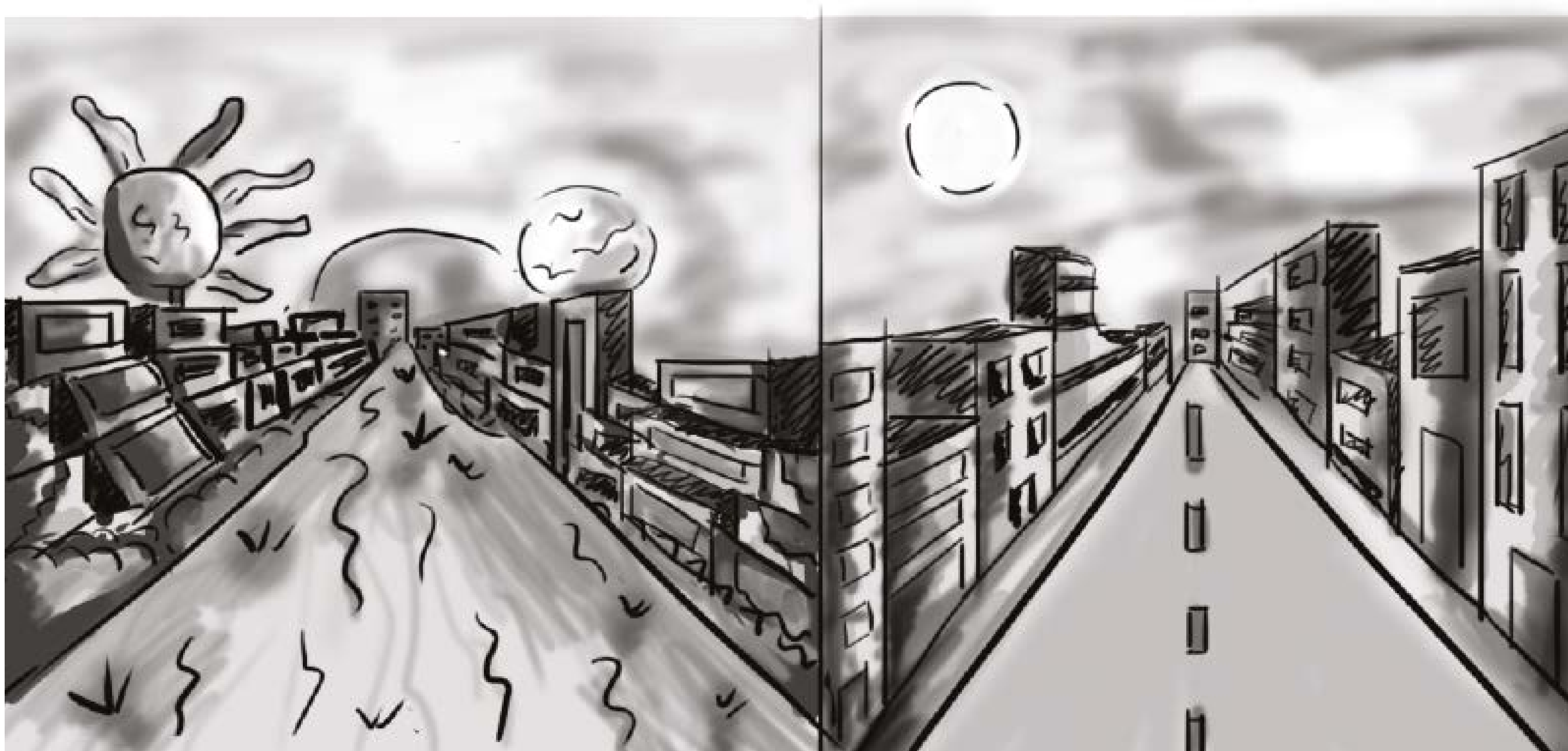
BOCETOS
ESCENARIOS
MADNESS



BOCETOS
ESCENARIOS
ORIGIN



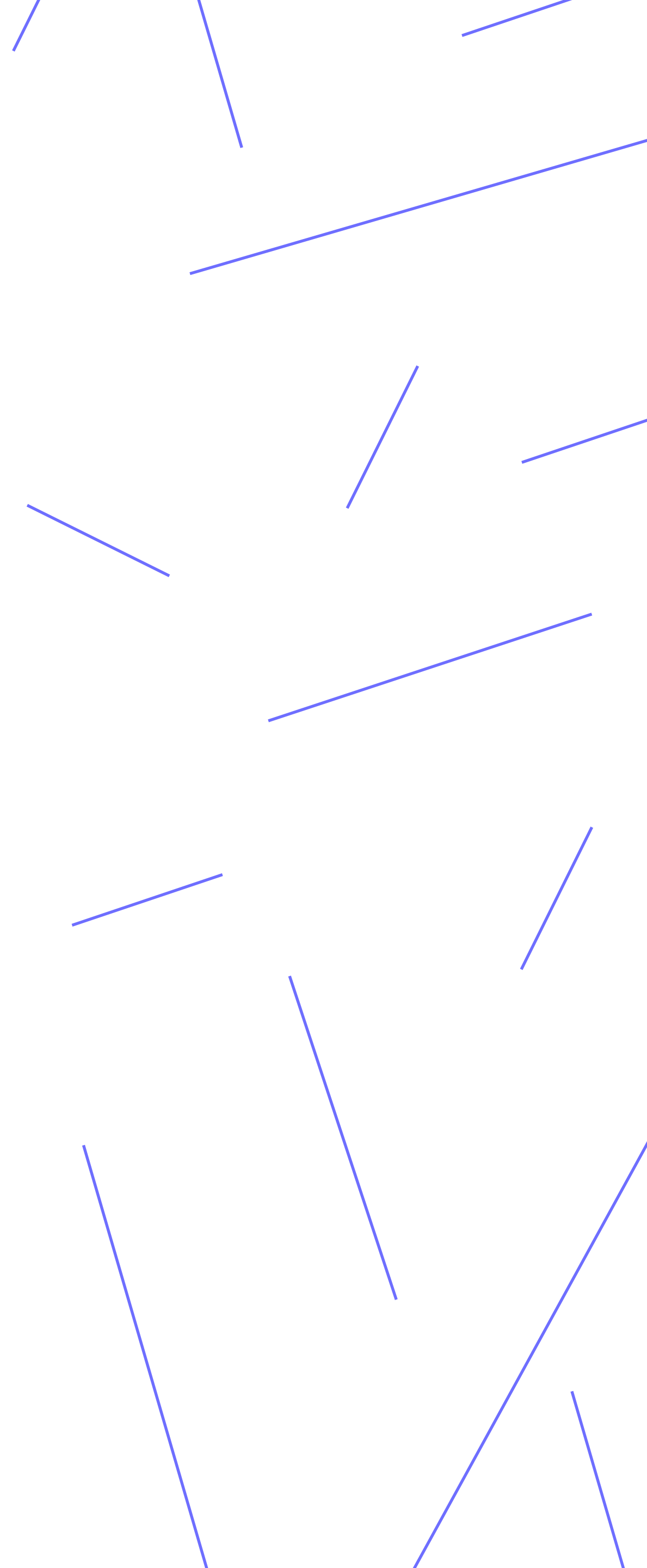
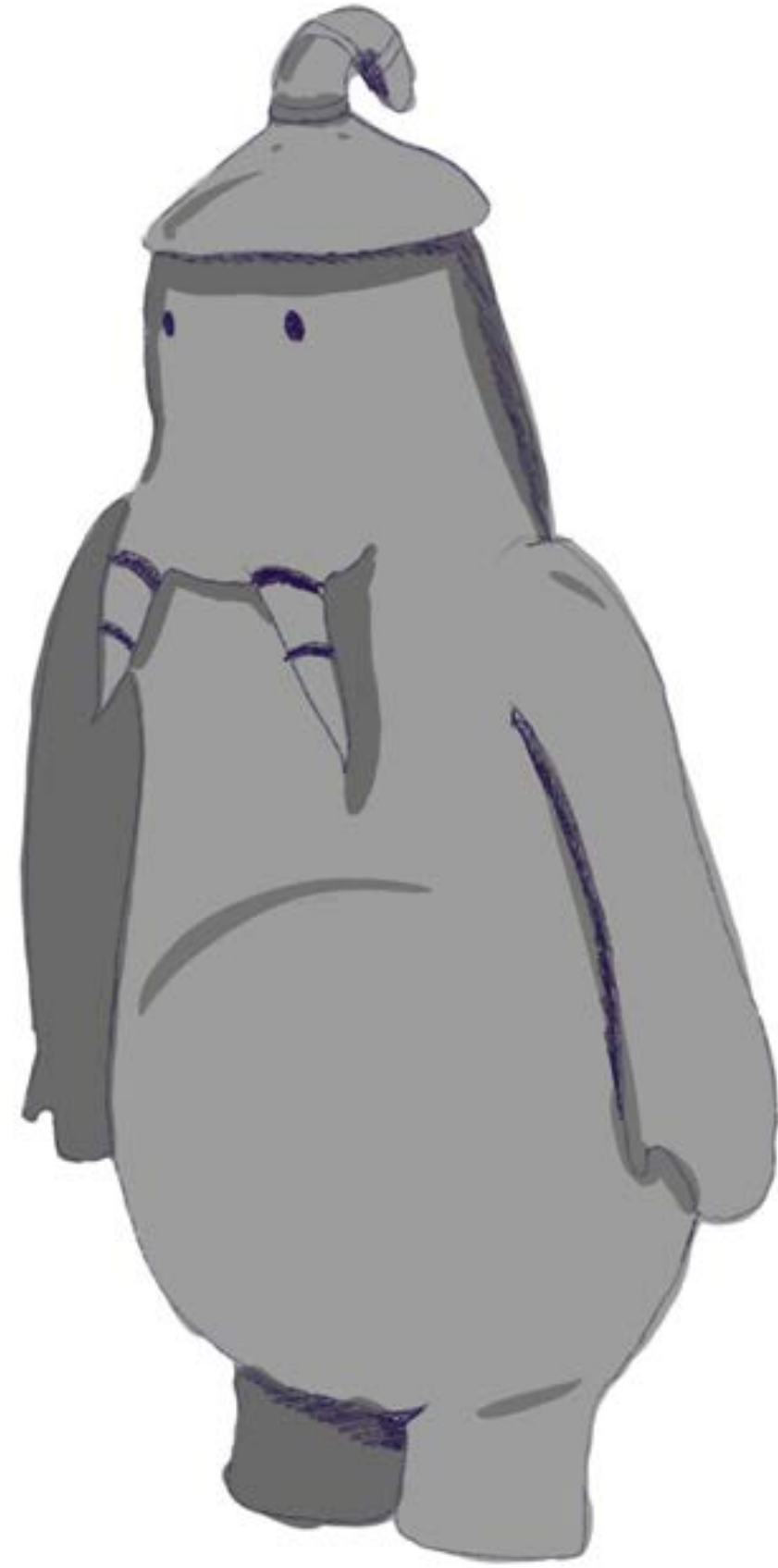
BOCETOS
ESCENARIOS
ANIMOUS



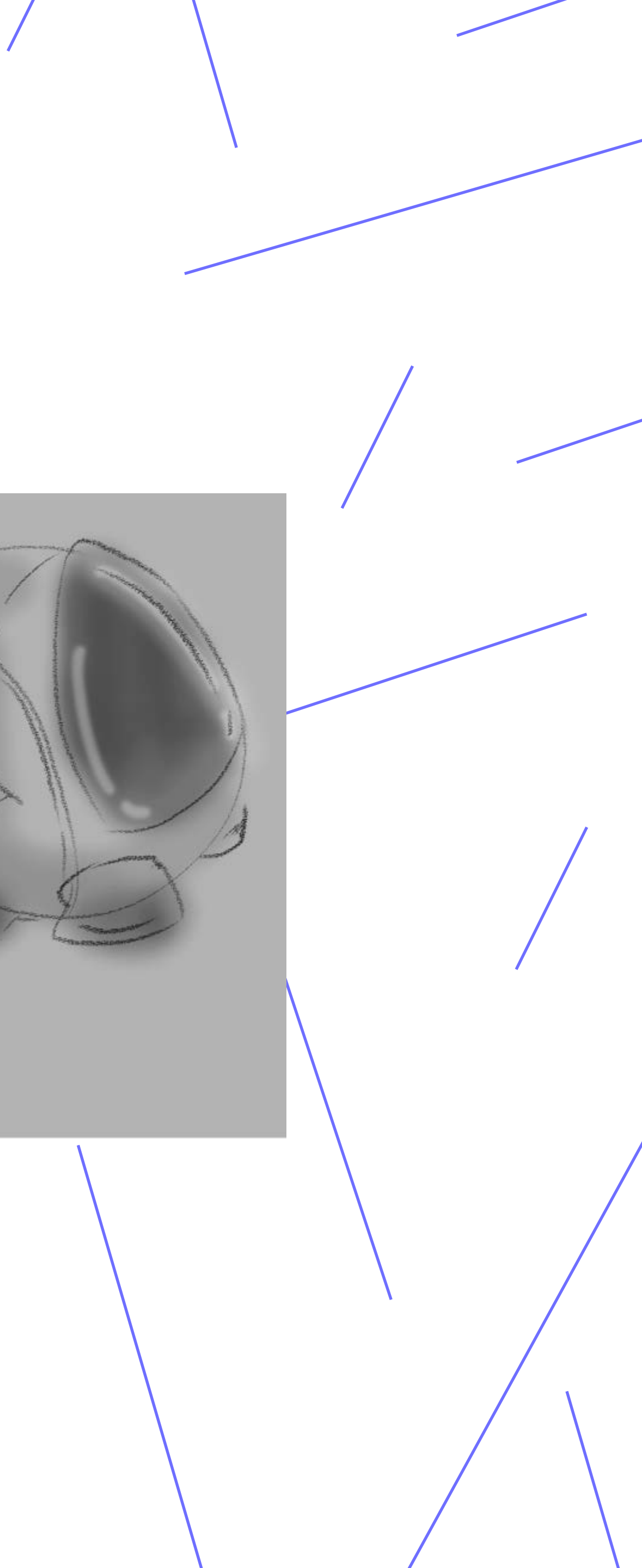
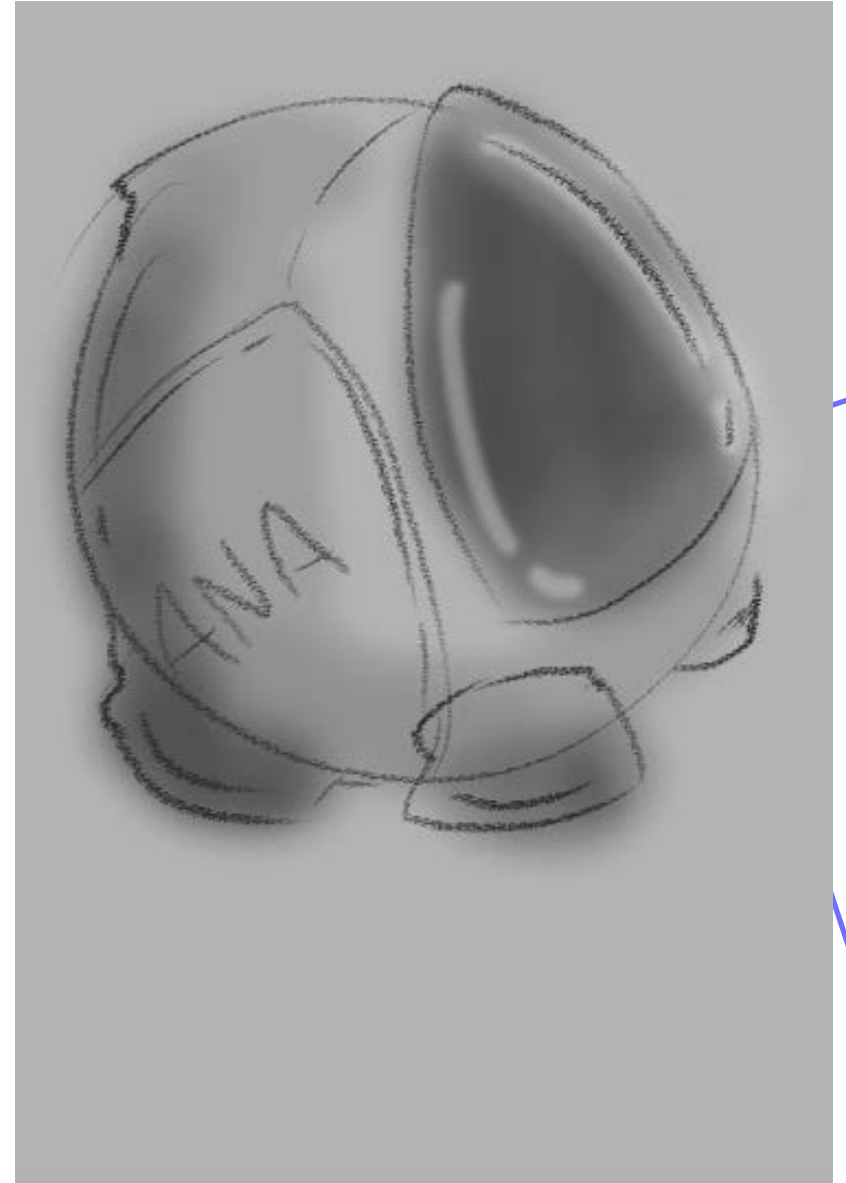
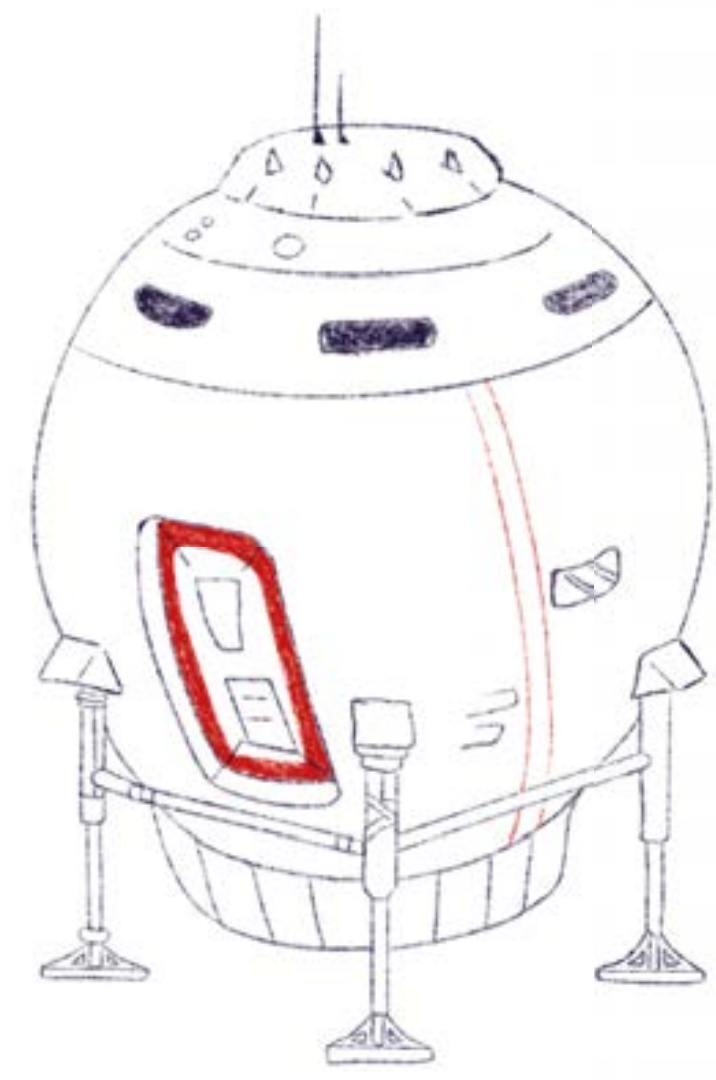
BOCETOS
PERSONAJES
ARTEMIS - PROPUESTAS



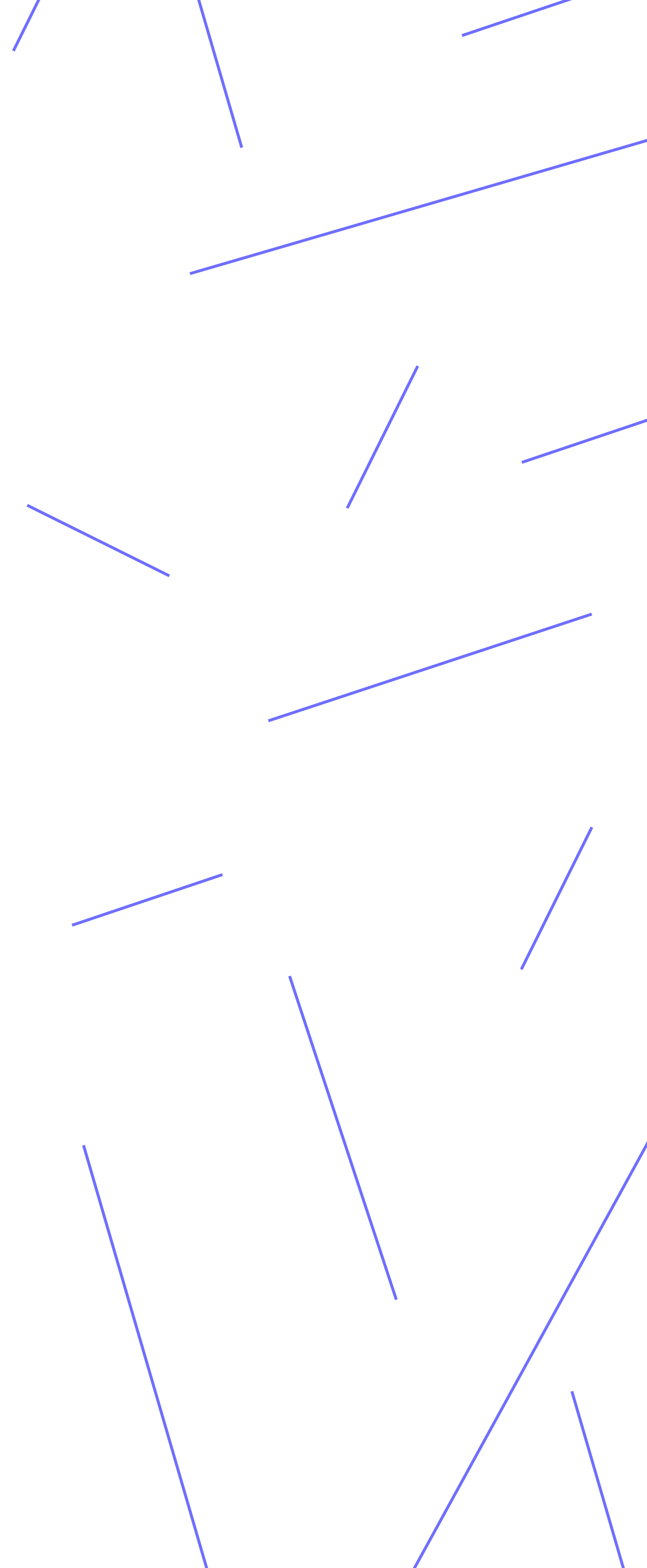
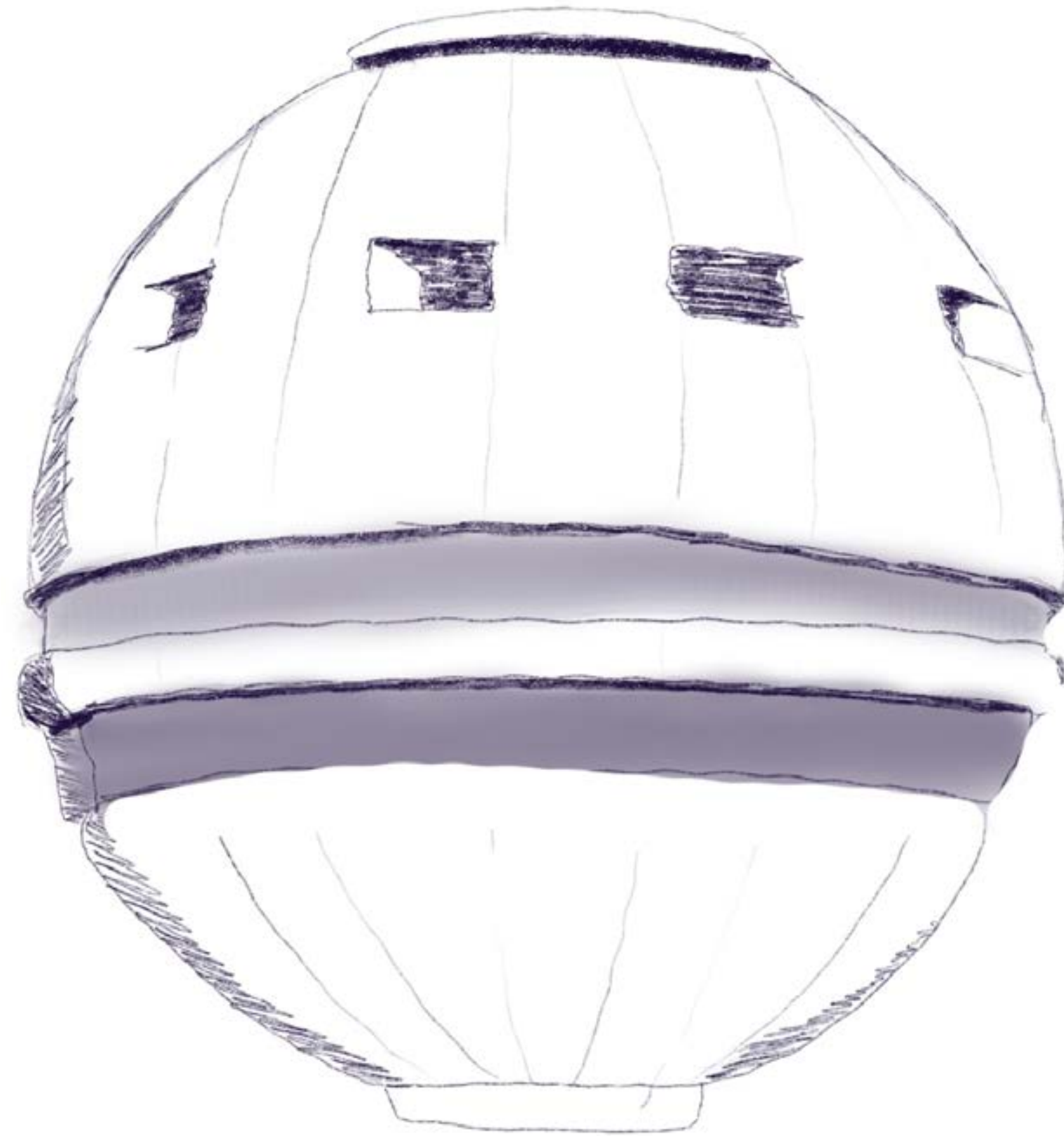
B O C E T O S
P E R S O N A J E S
A R T E M I S - D I S E Ñ O F I N A L



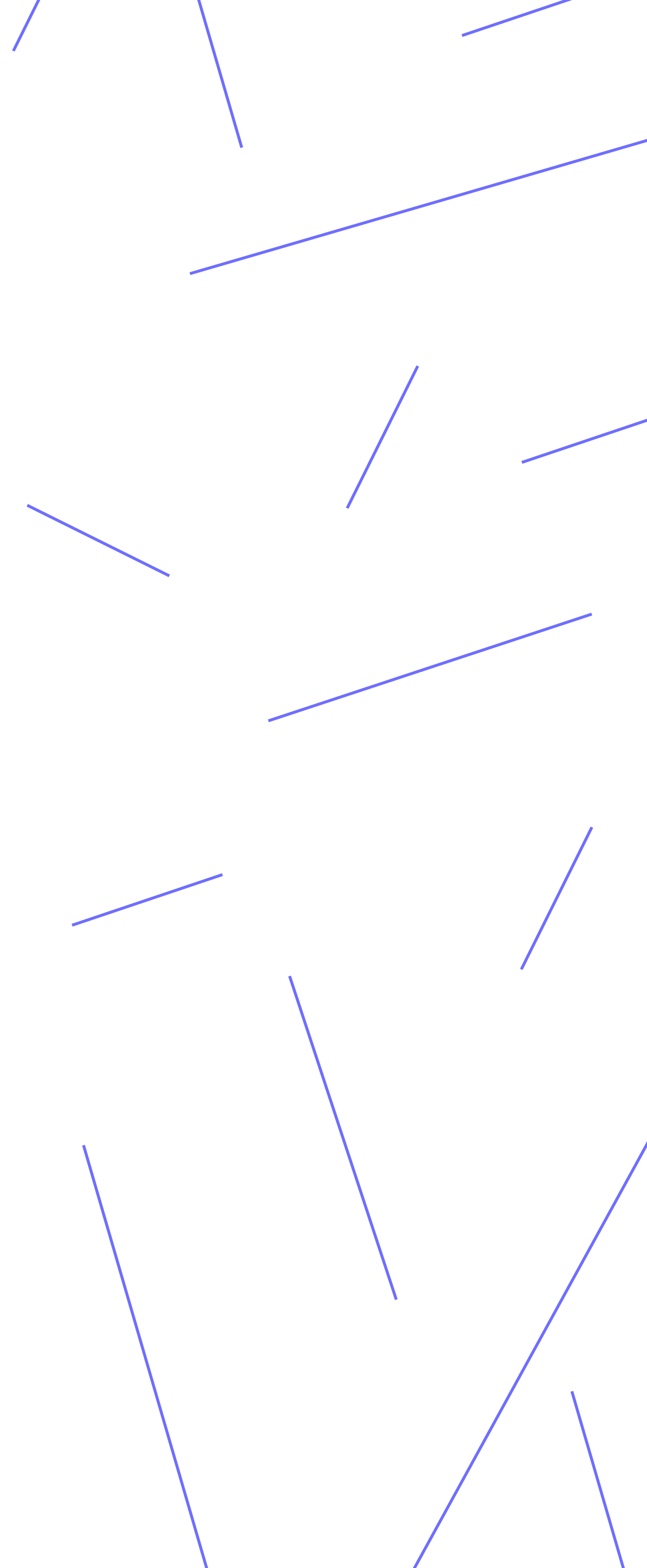
B O C E T O S
P E R S O N A J E S
L O R A N A



BOCETOS
PERSONAJES
LORANA - DISEÑO FINAL



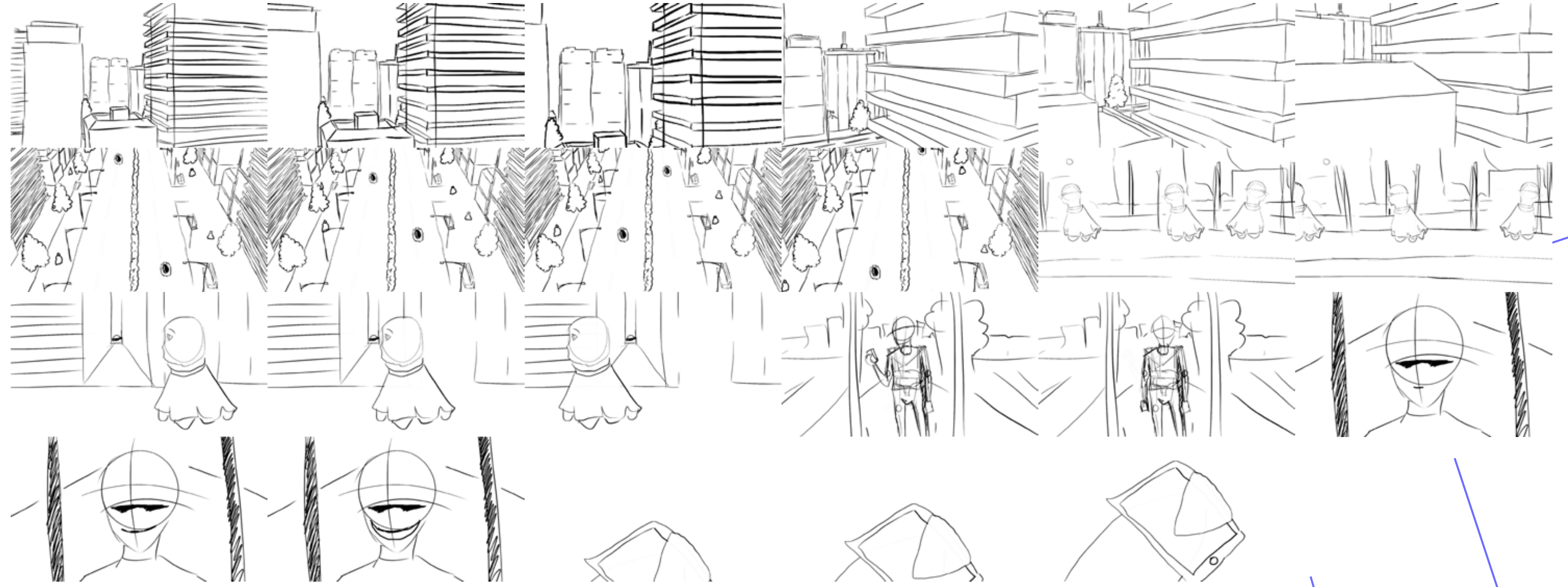
B O C E T O S
P E R S O N A J E S
H U M A N O - D I S E Ñ O F I N A L



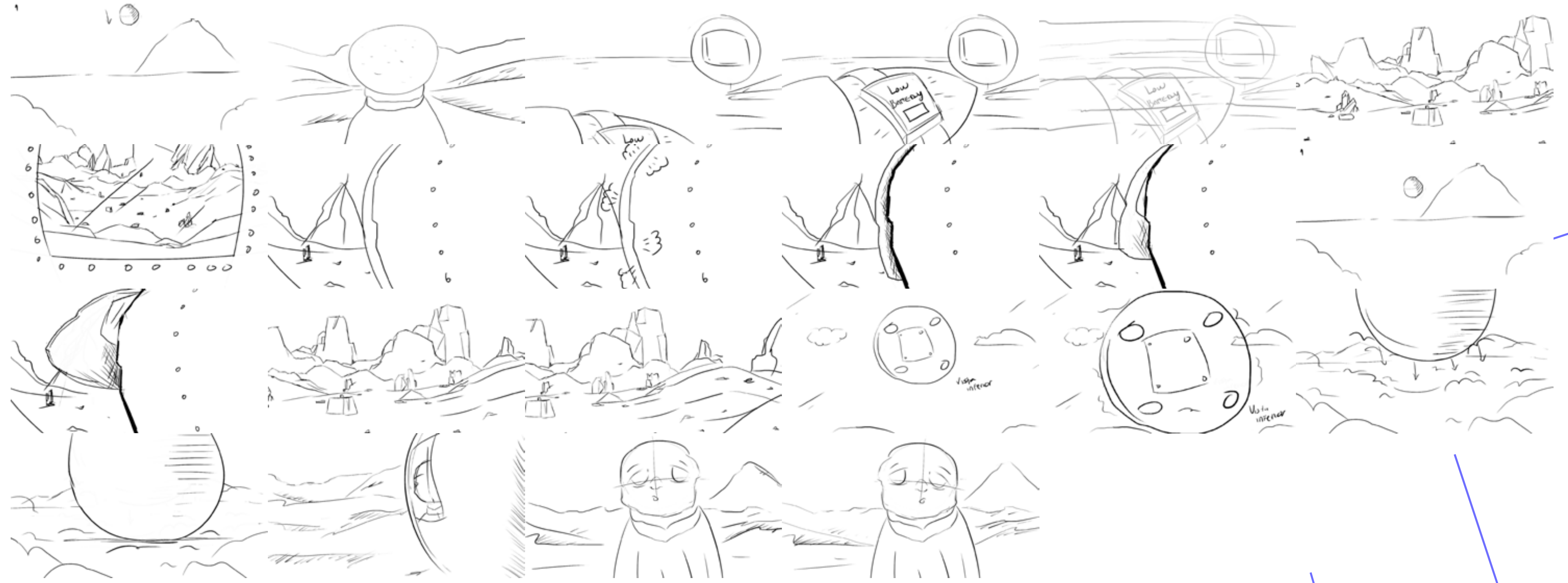
A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, scattered across the blue background.

10. Animatics

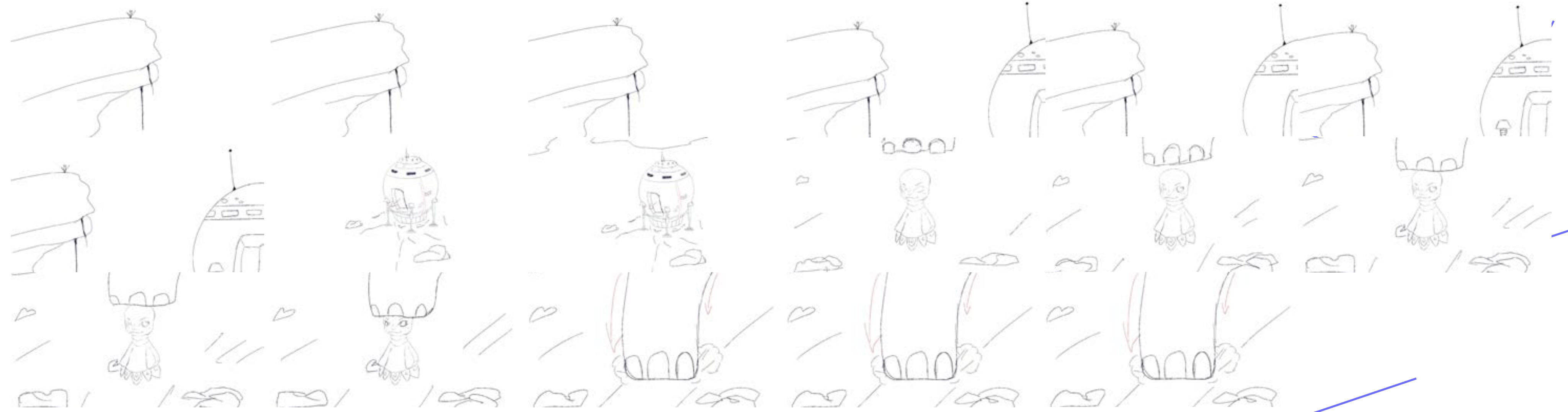
ANIMATICS
HUMANOID



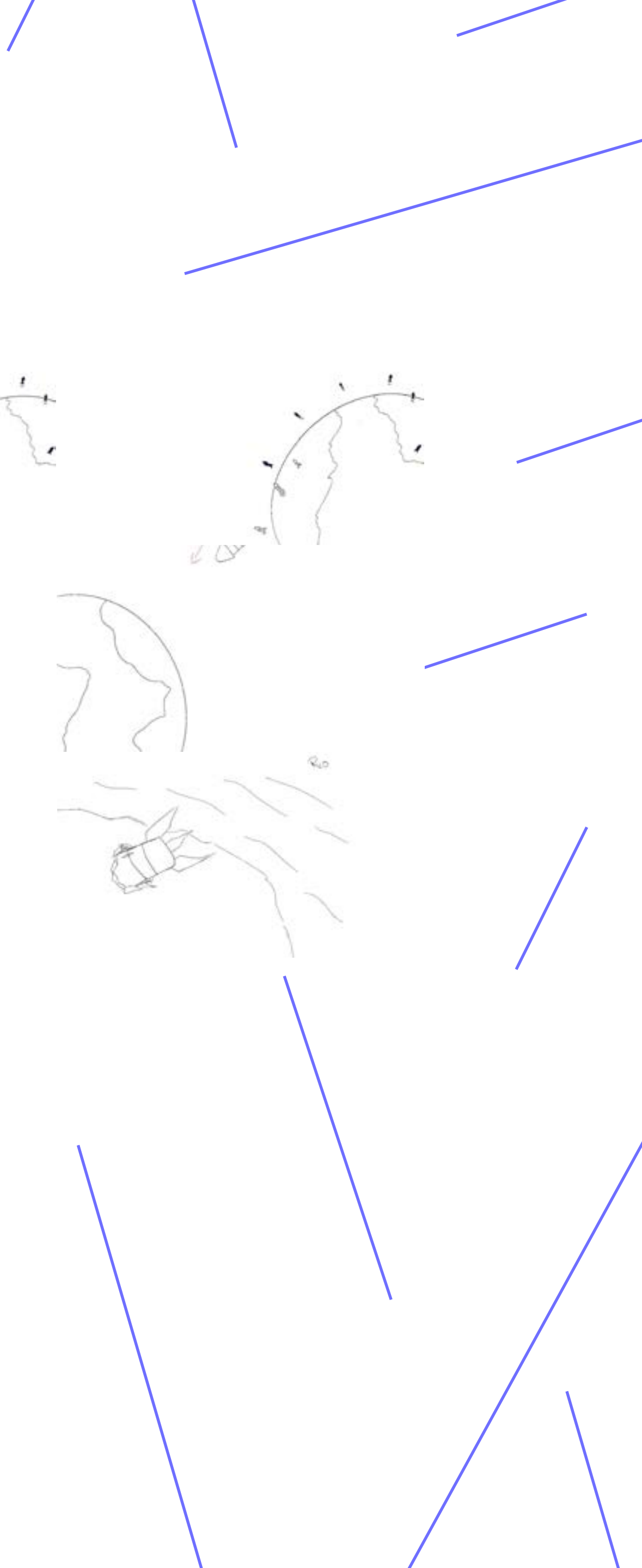
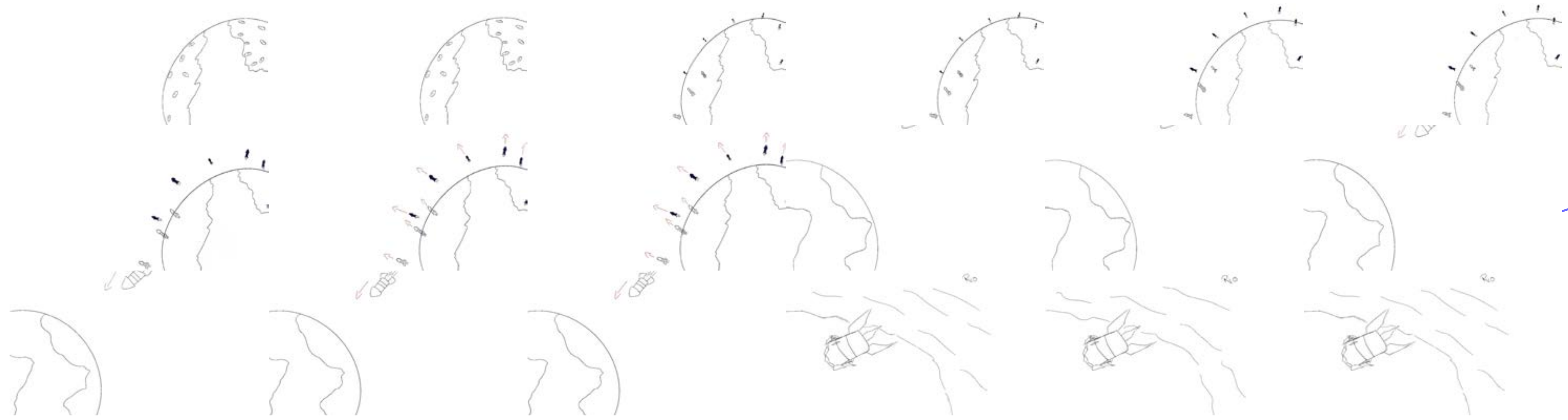
ANIMATICS
G O S T H



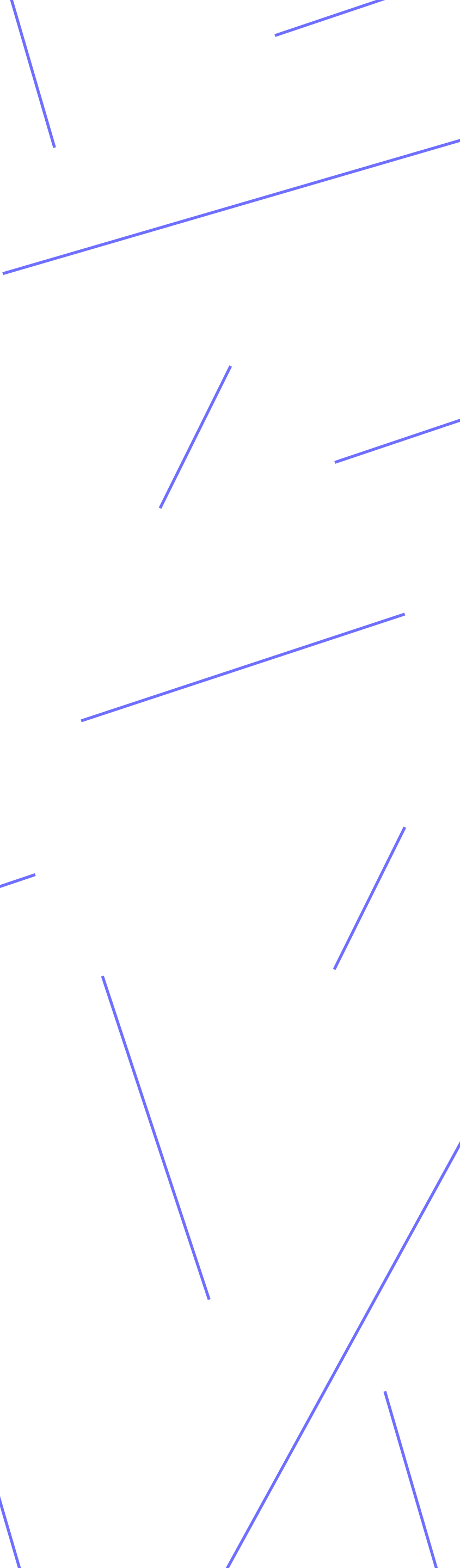
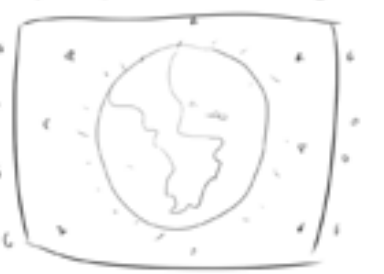
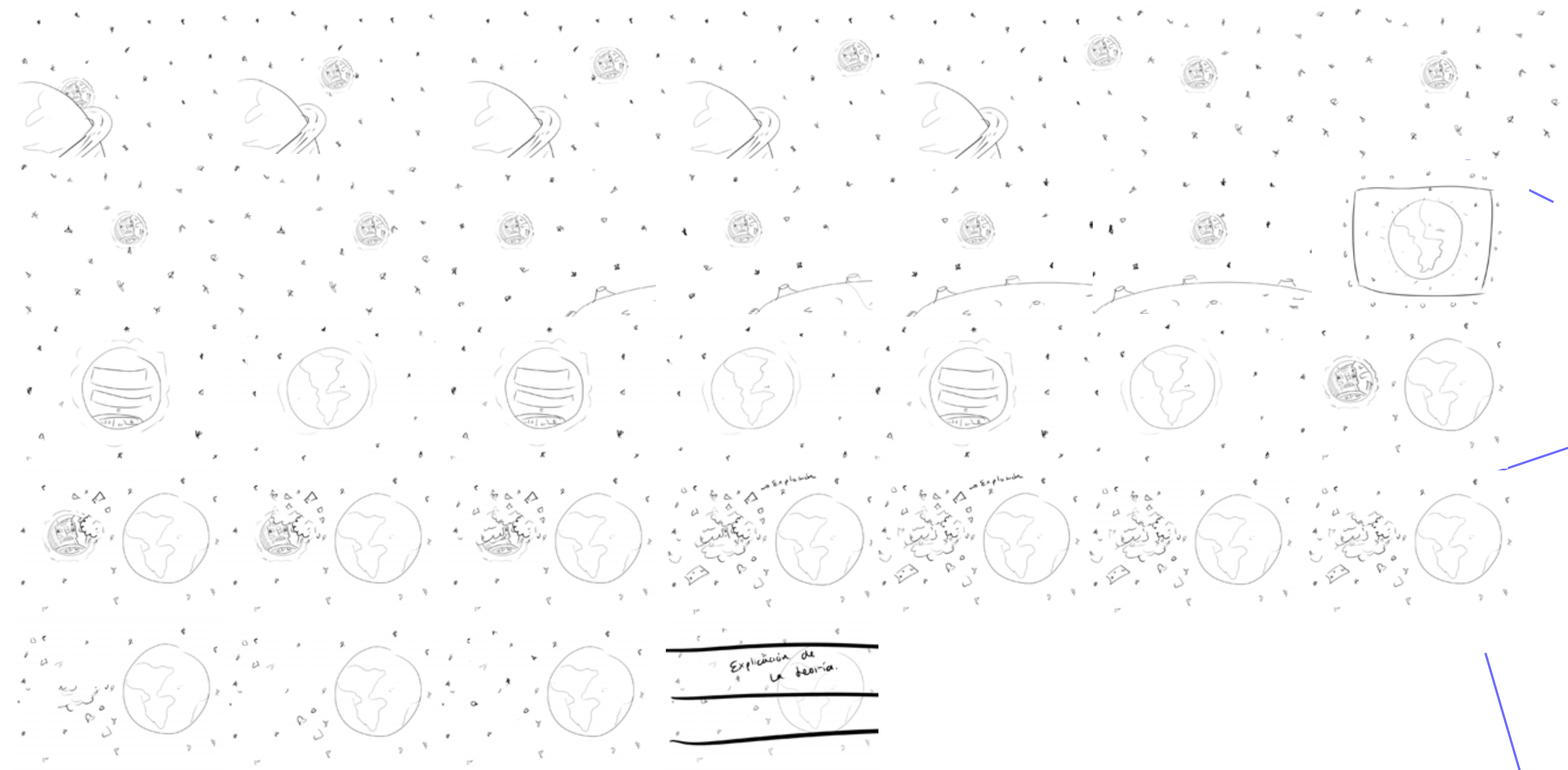
ANIMATICS
ORIGIN



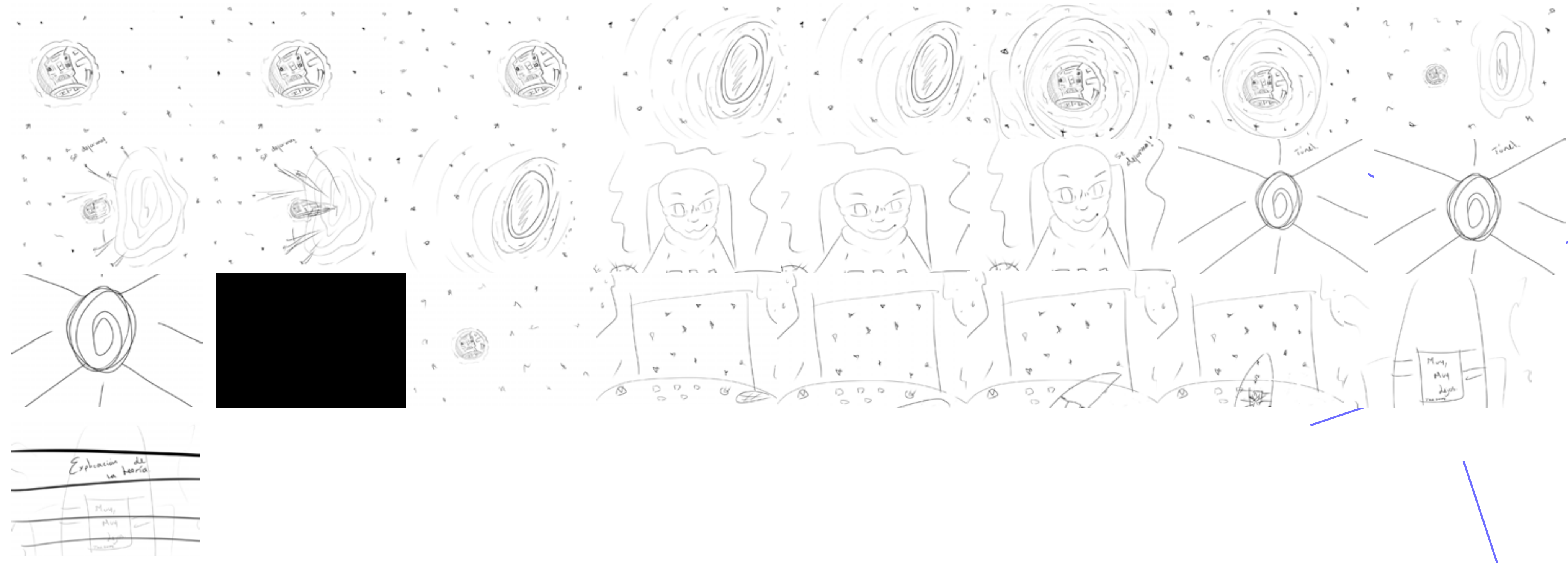
A N I M A T I C S
@ / / ' ? ' (N N)



ANIMATICS
BLIND



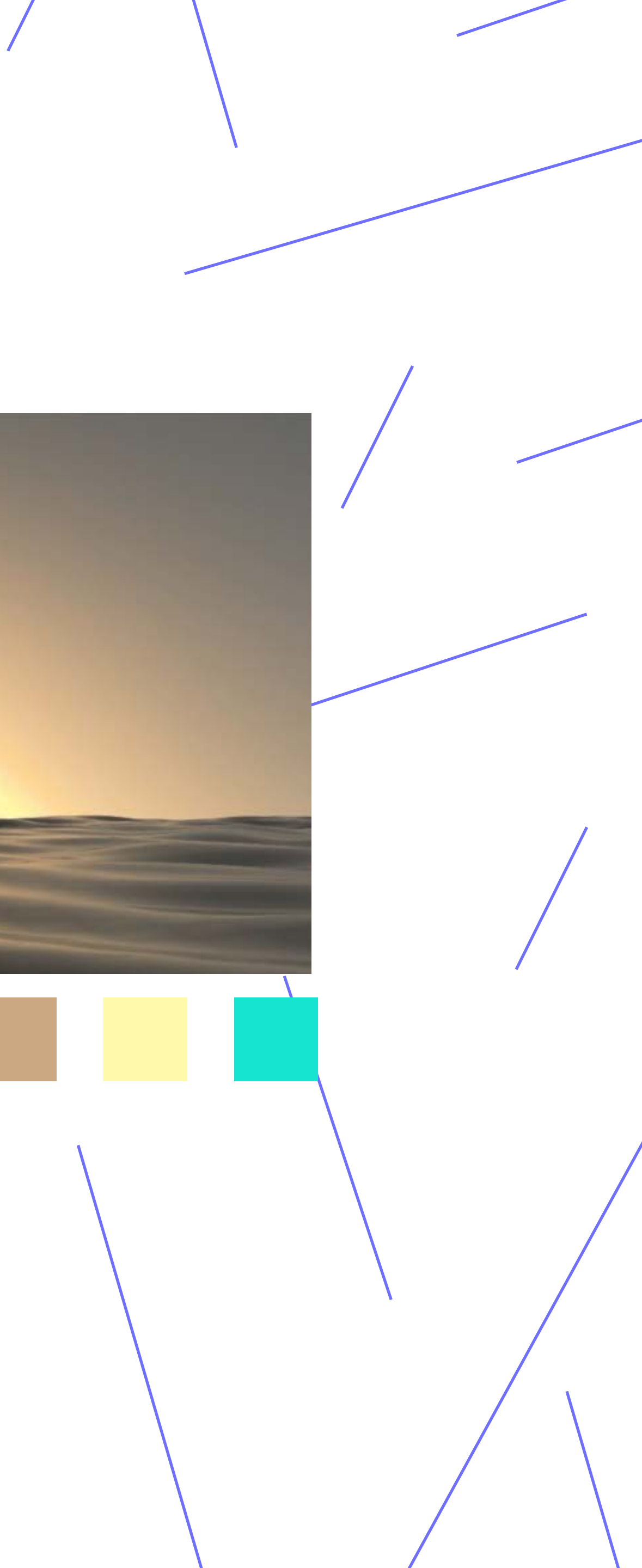
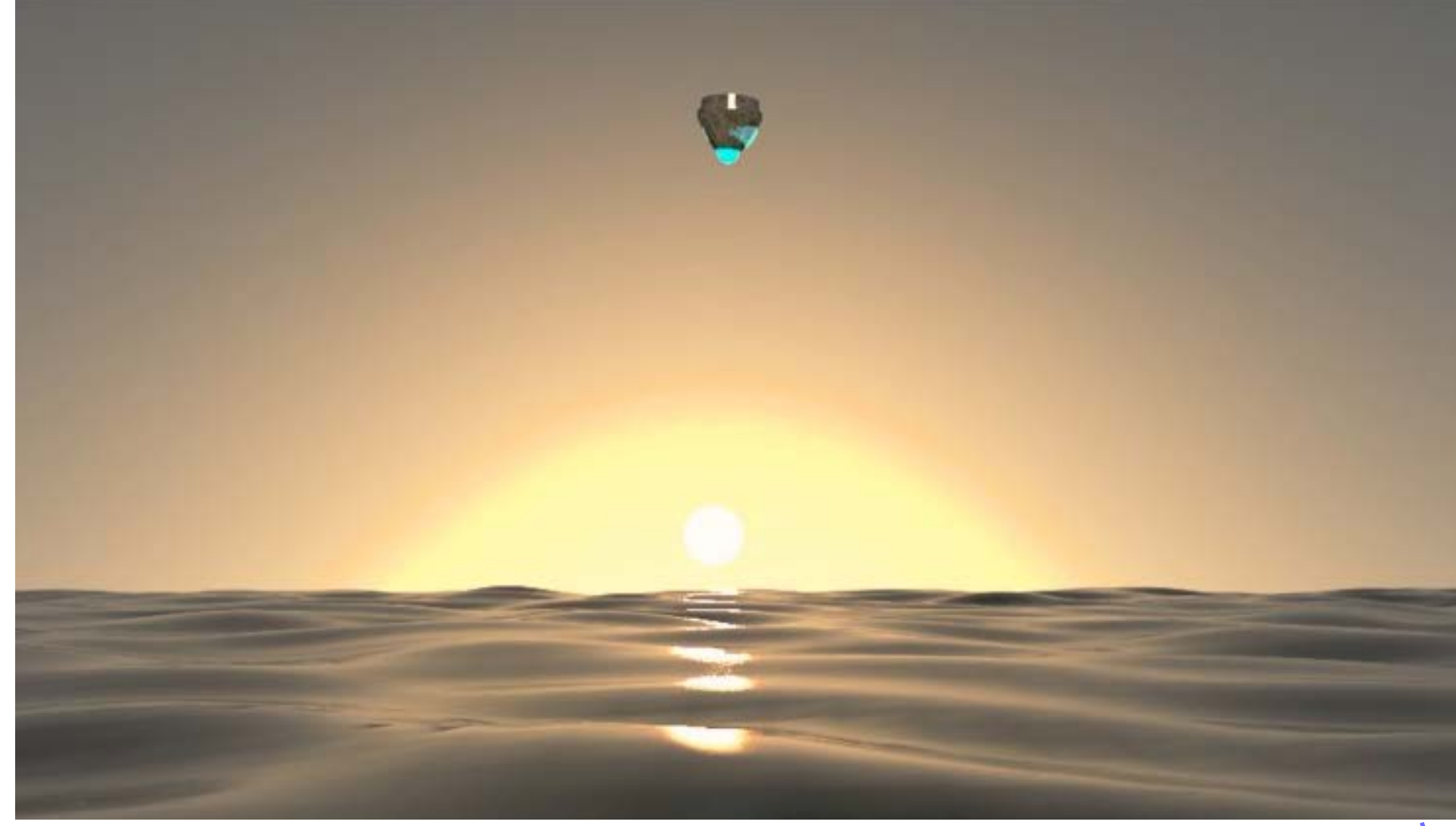
ANIMATICS
FARAWAY

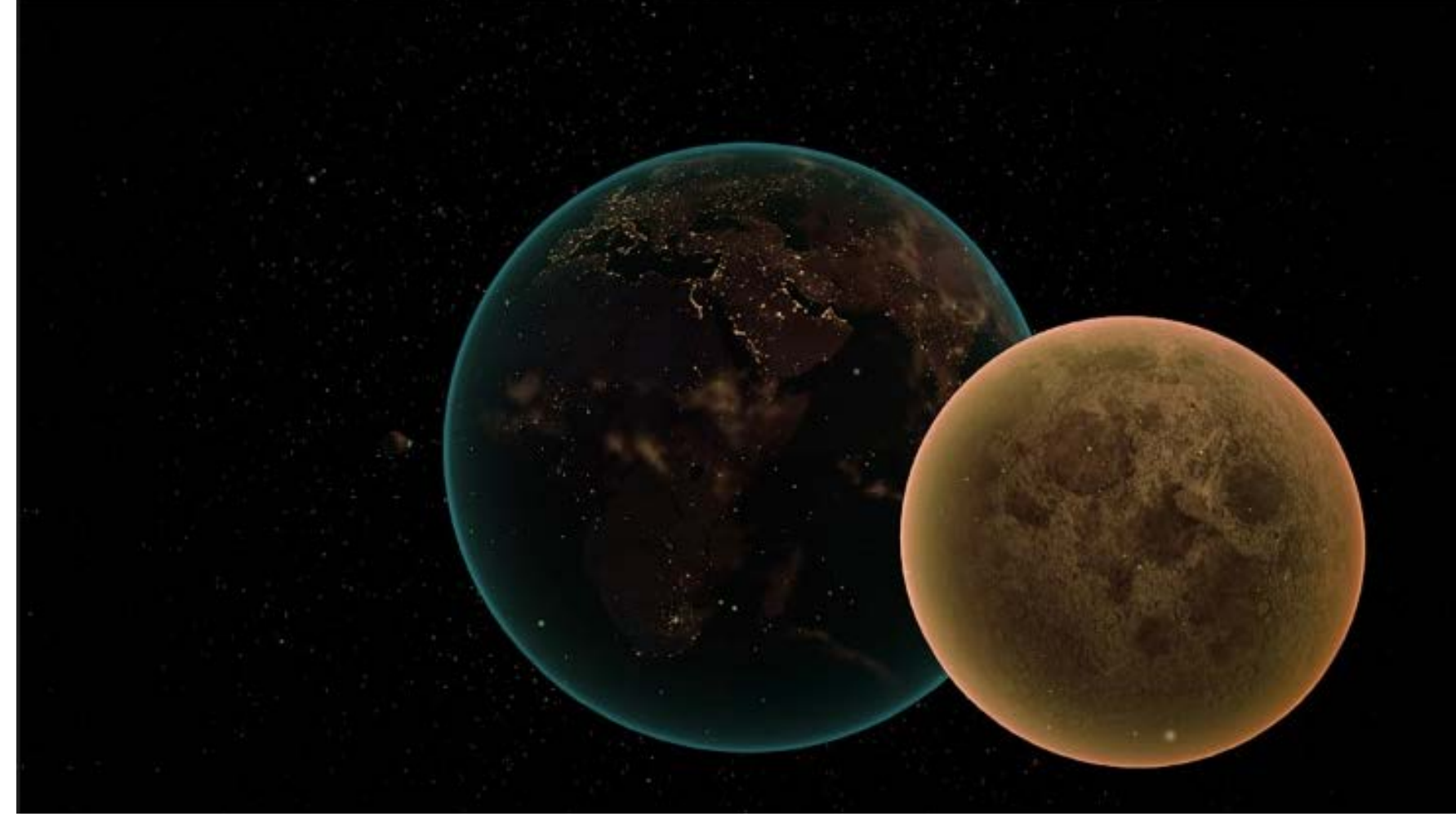


The image features a solid blue background with several thin, white, diagonal lines scattered primarily on the left side. These lines vary in length and orientation, creating a dynamic, abstract pattern.

11. Paletas de color

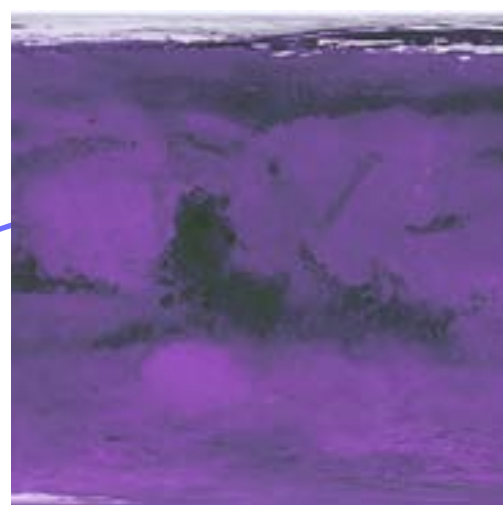
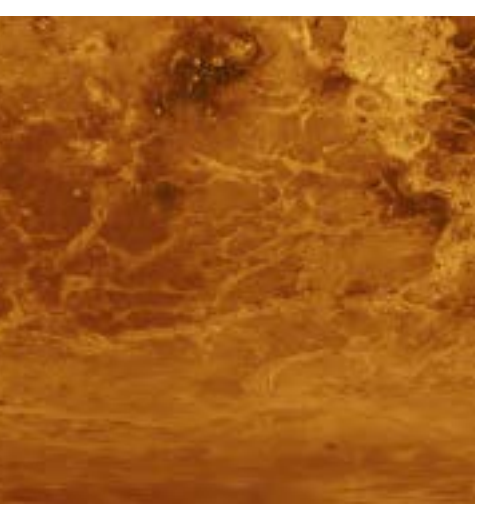
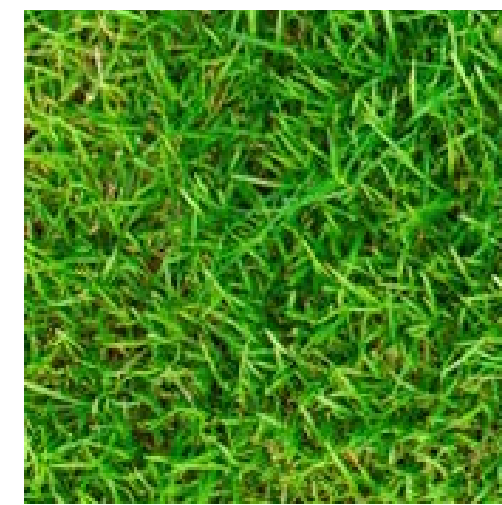
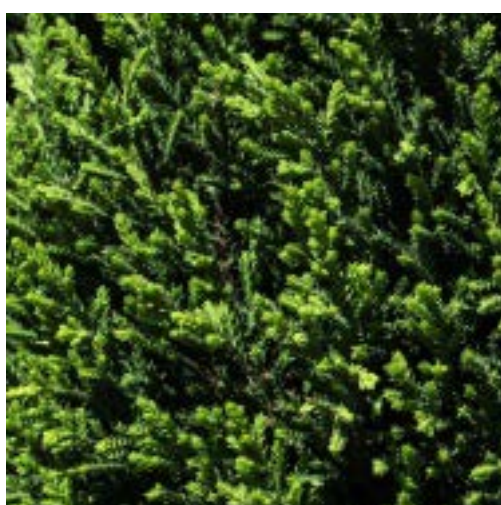
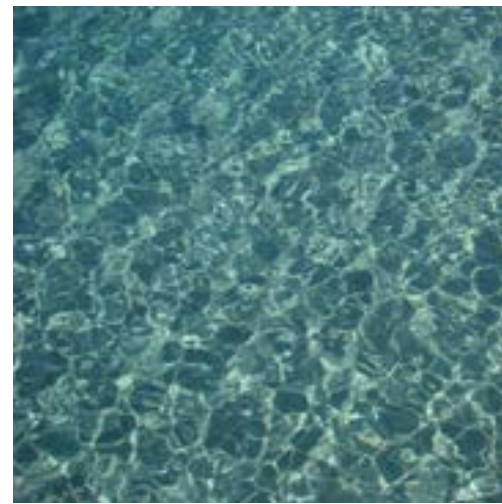
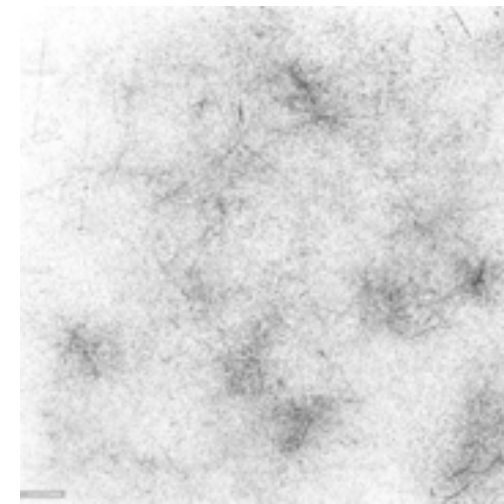
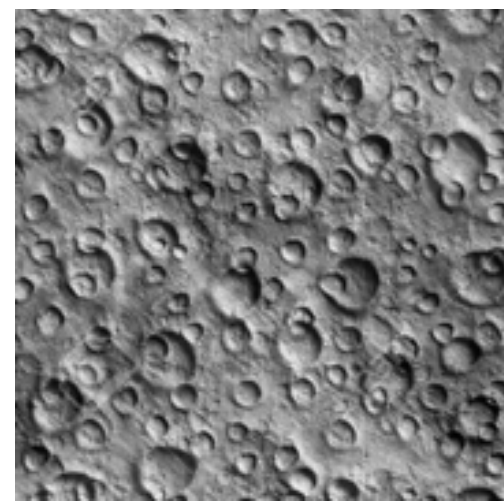








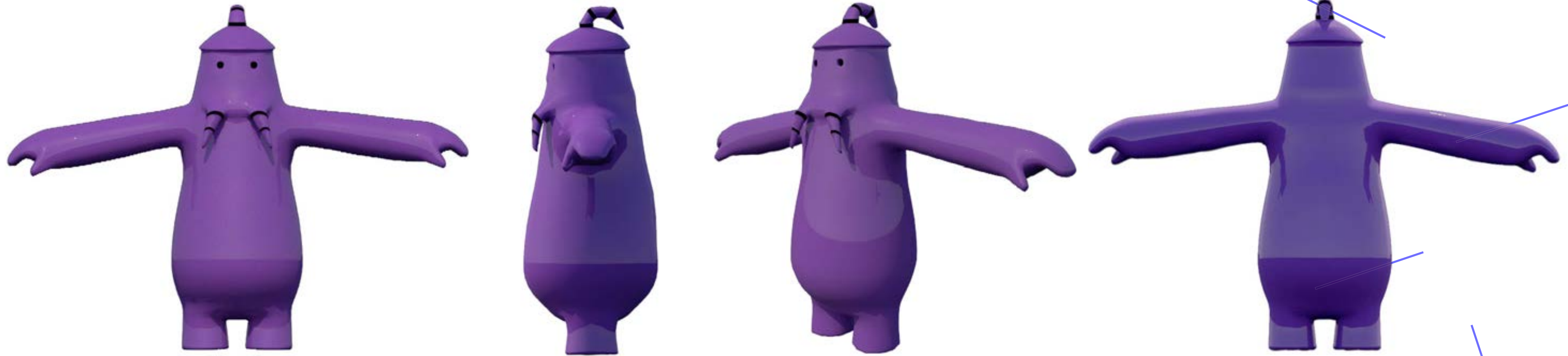
TEXTURAS
ESCENARIOS



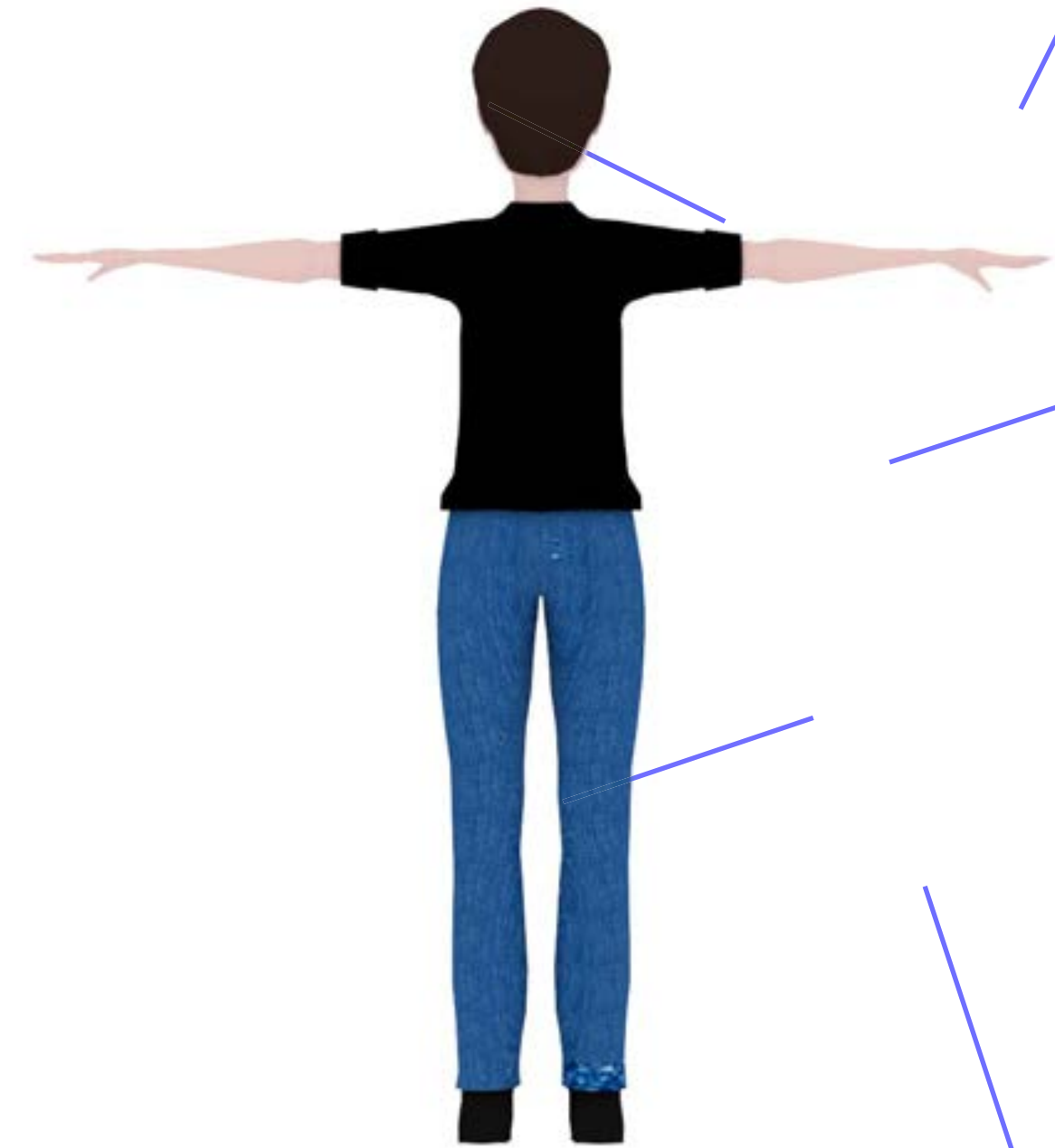
The background is a solid blue color. On the left side, there are several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, creating a dynamic, abstract pattern.

12. Diseño de personajes

DISEÑO
ARTEMIS



DISEÑO
HUMANO



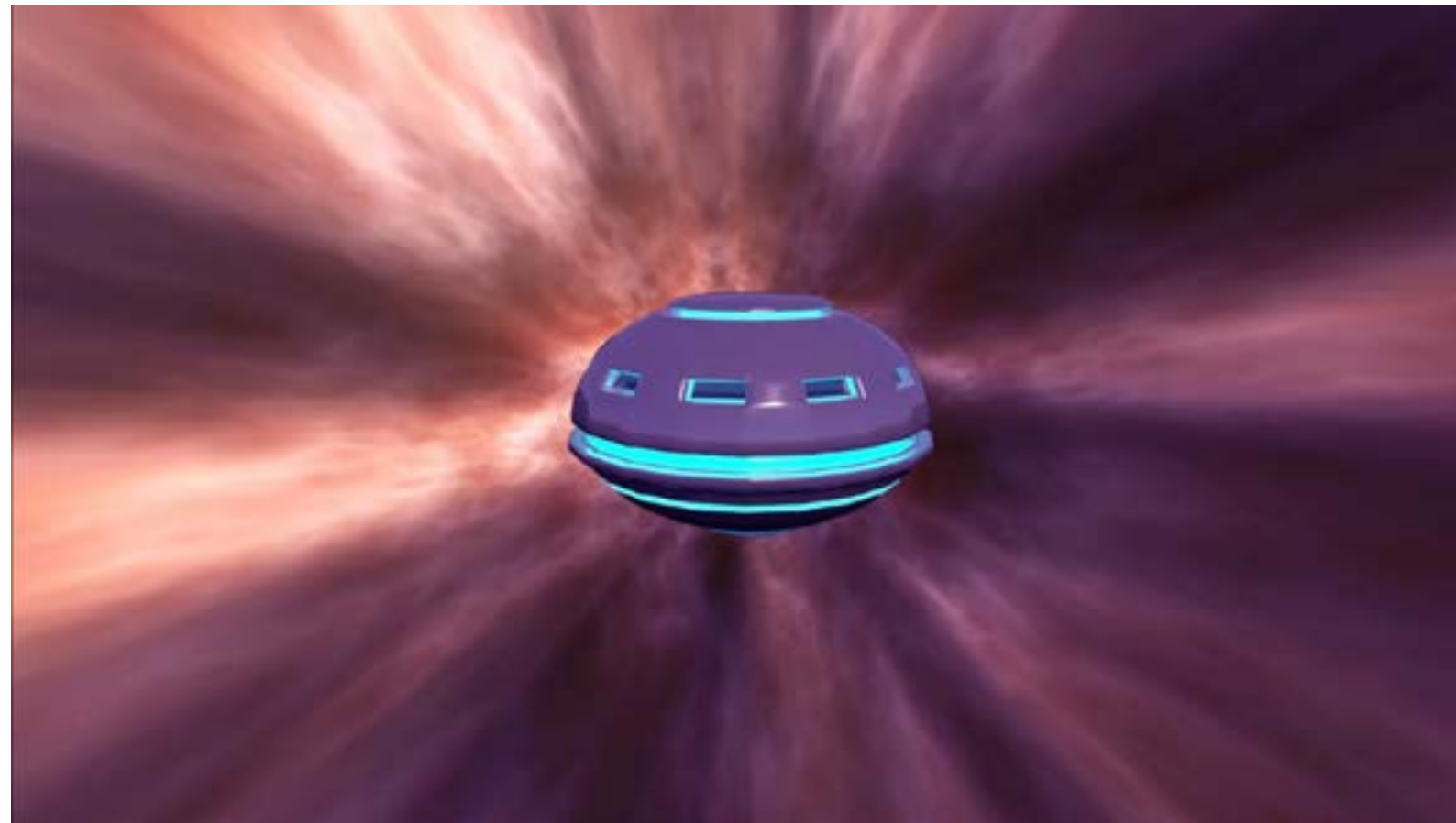
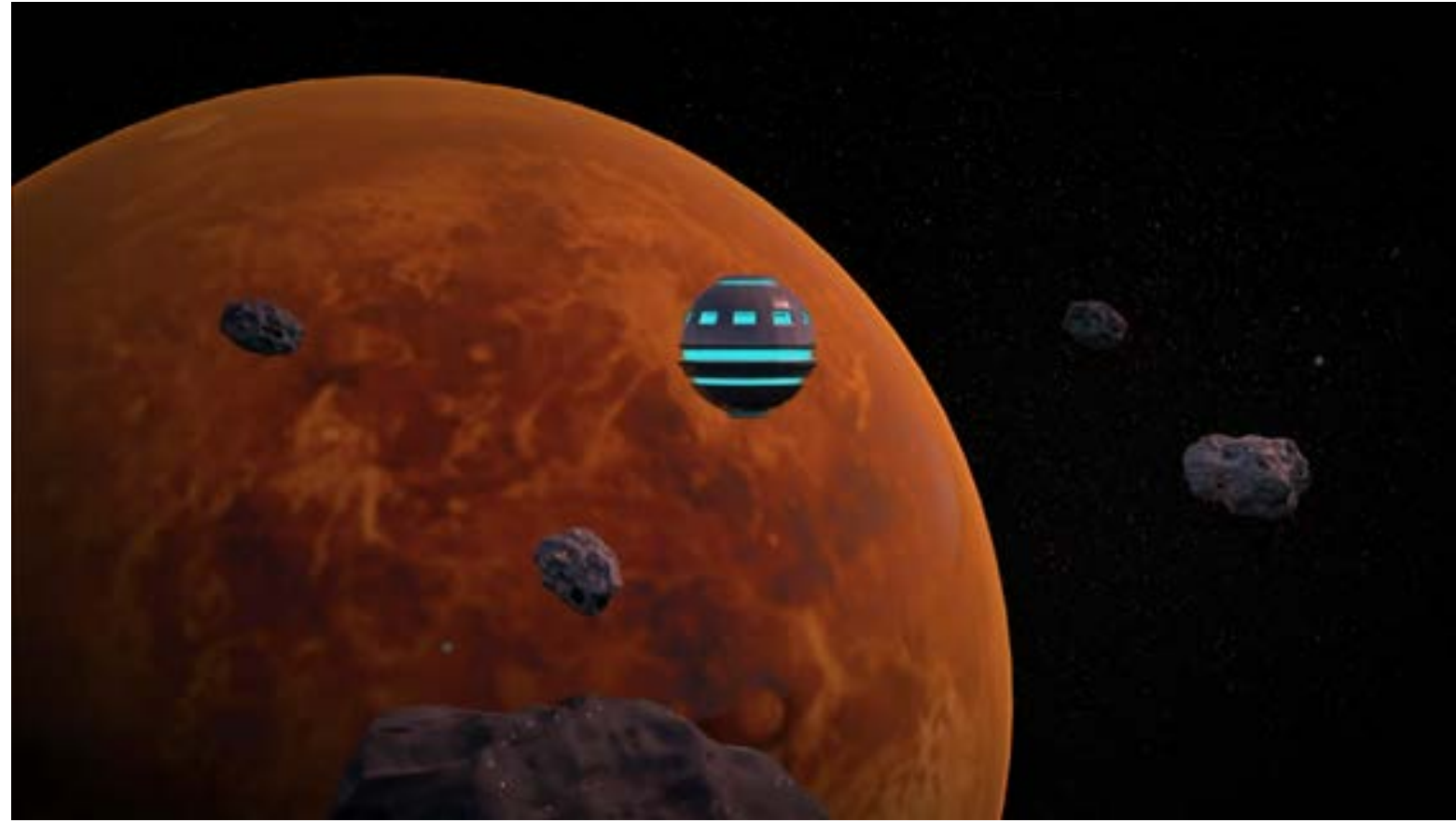
The background is a solid blue color. On the left side, there are several thin, white, diagonal lines of varying lengths and orientations, creating a dynamic, abstract pattern.

13. Diseño de escenarios

DISEÑO
ORIGIN



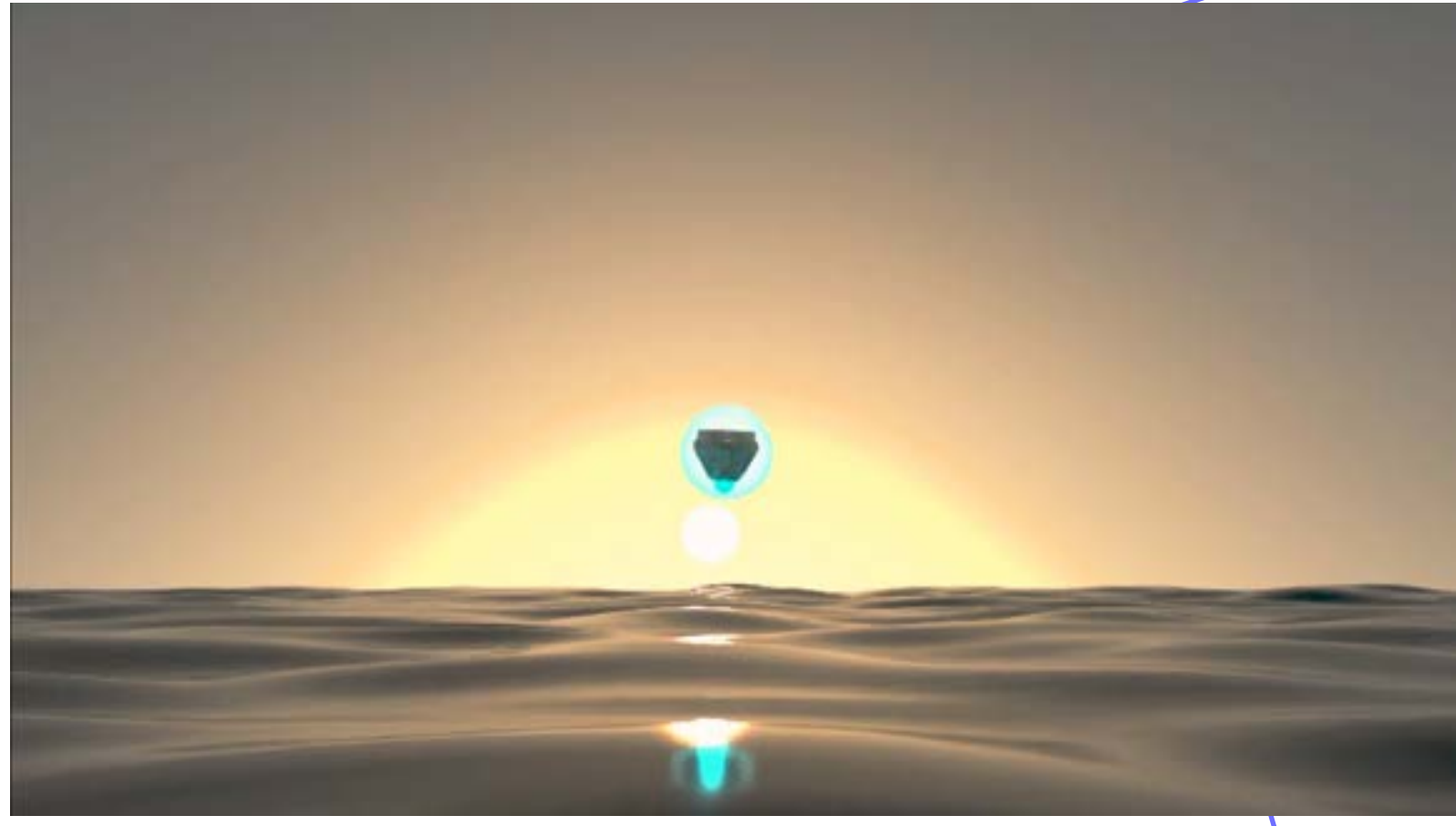
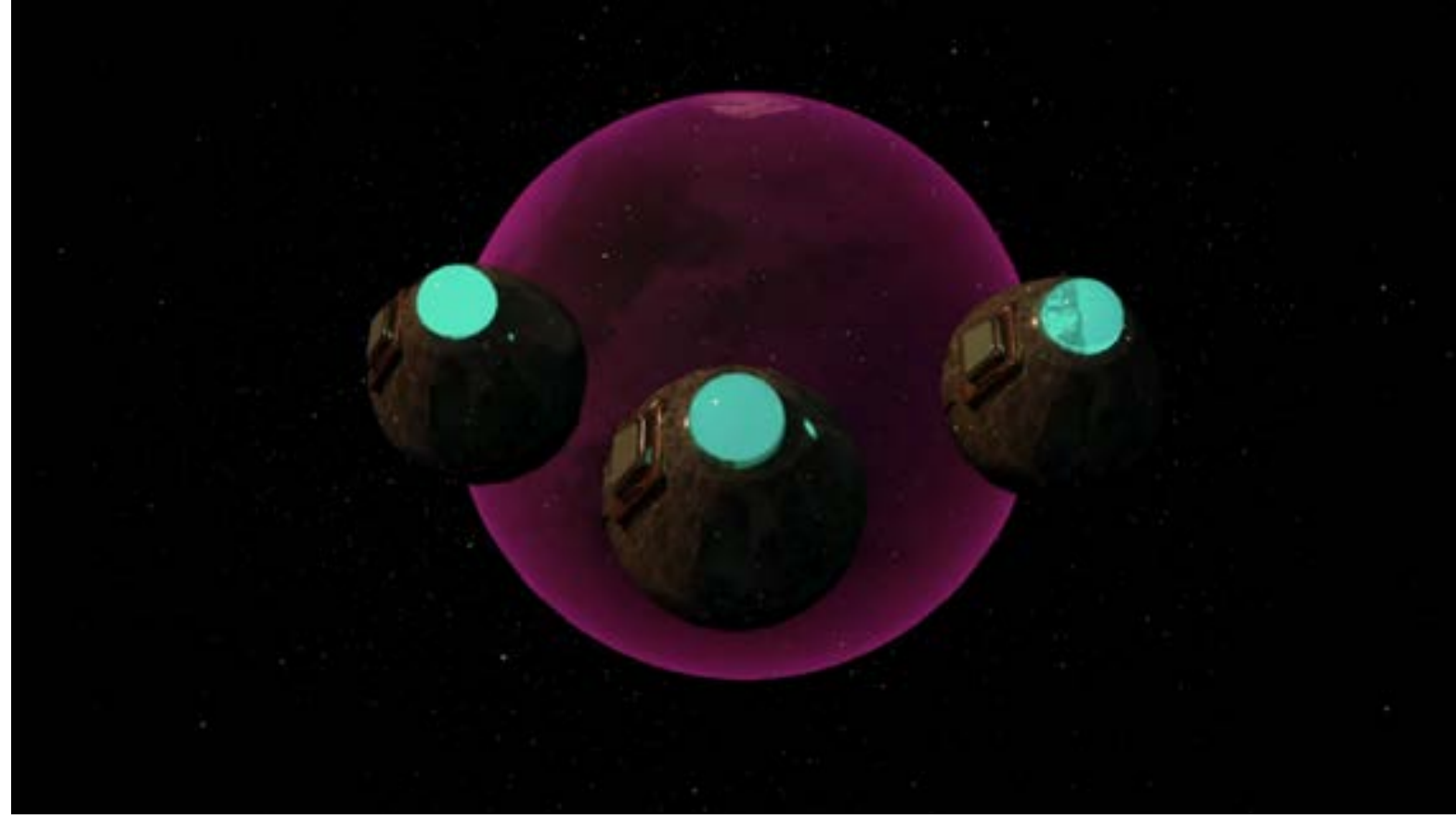
DISEÑO
FARAWAY



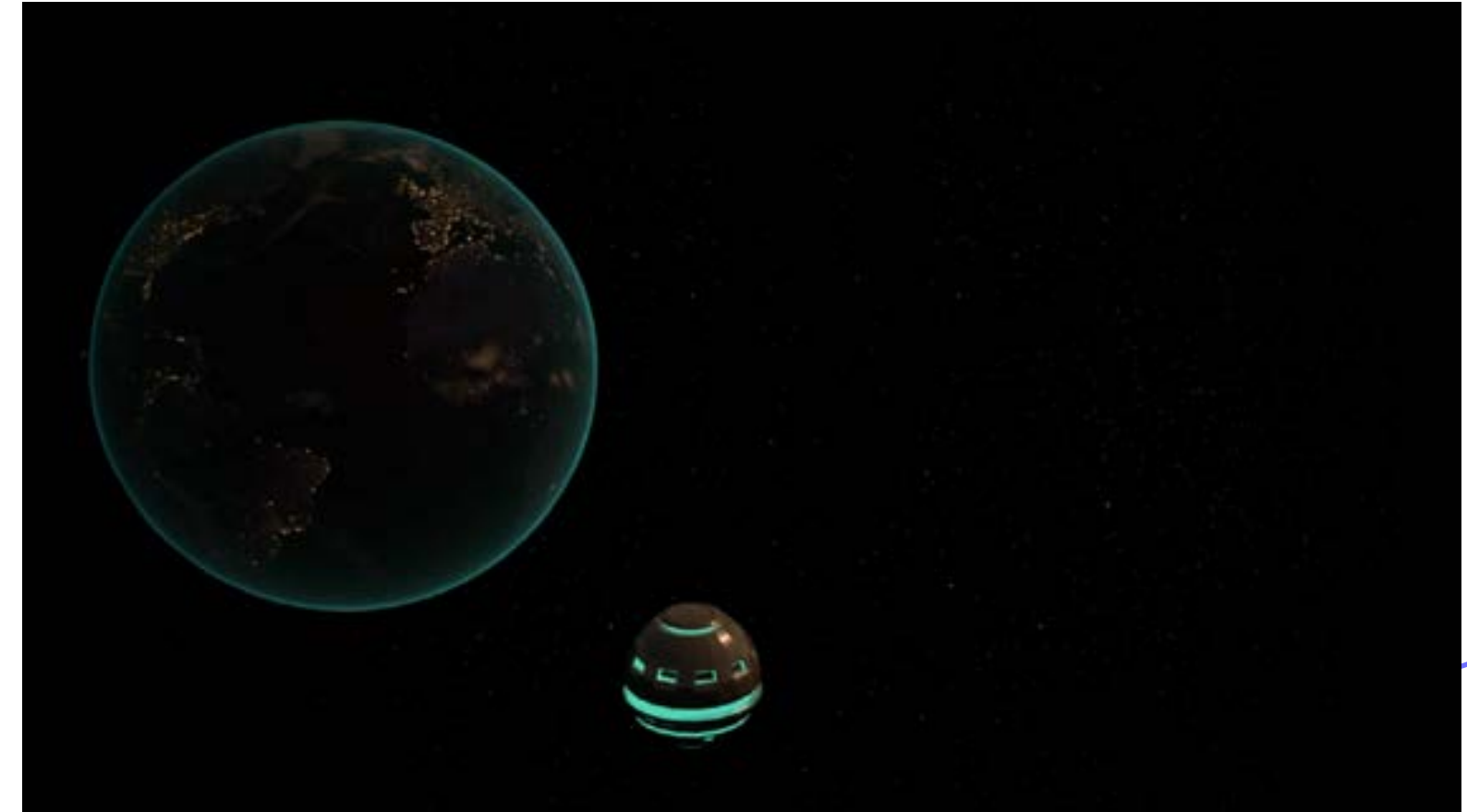
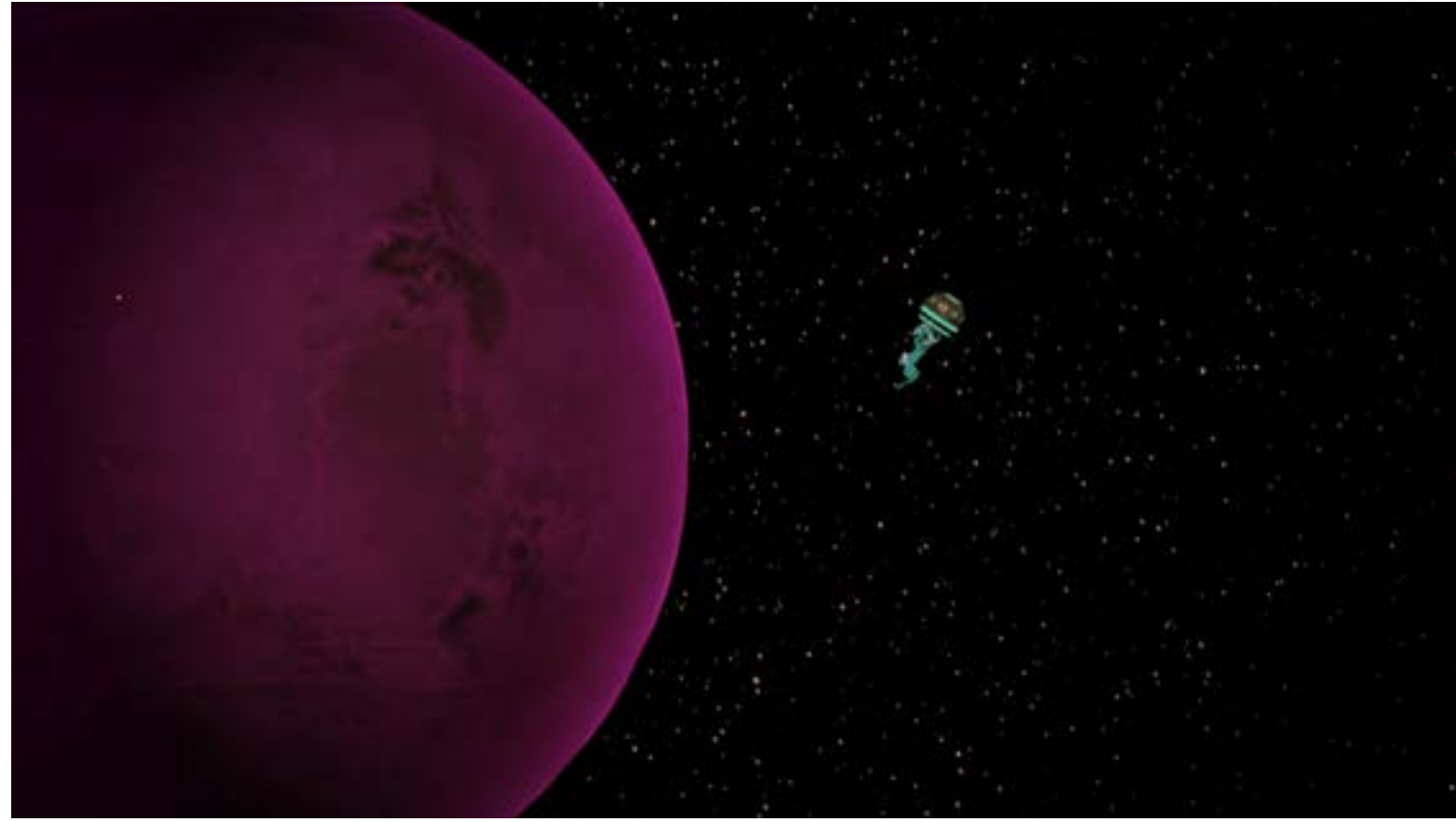
DISEÑO
HUMANOID



DISEÑO
@ / / '?' (NN)



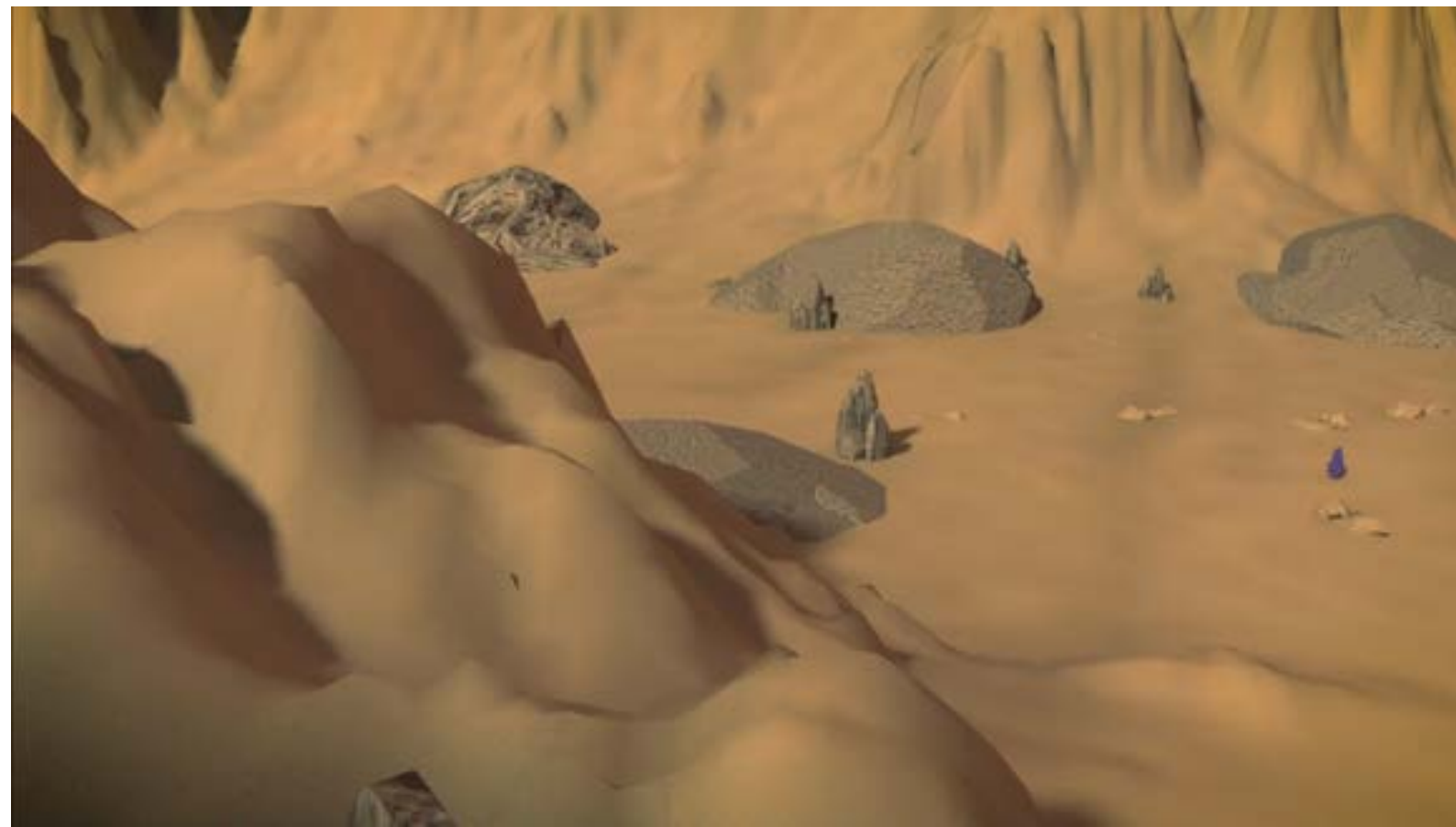
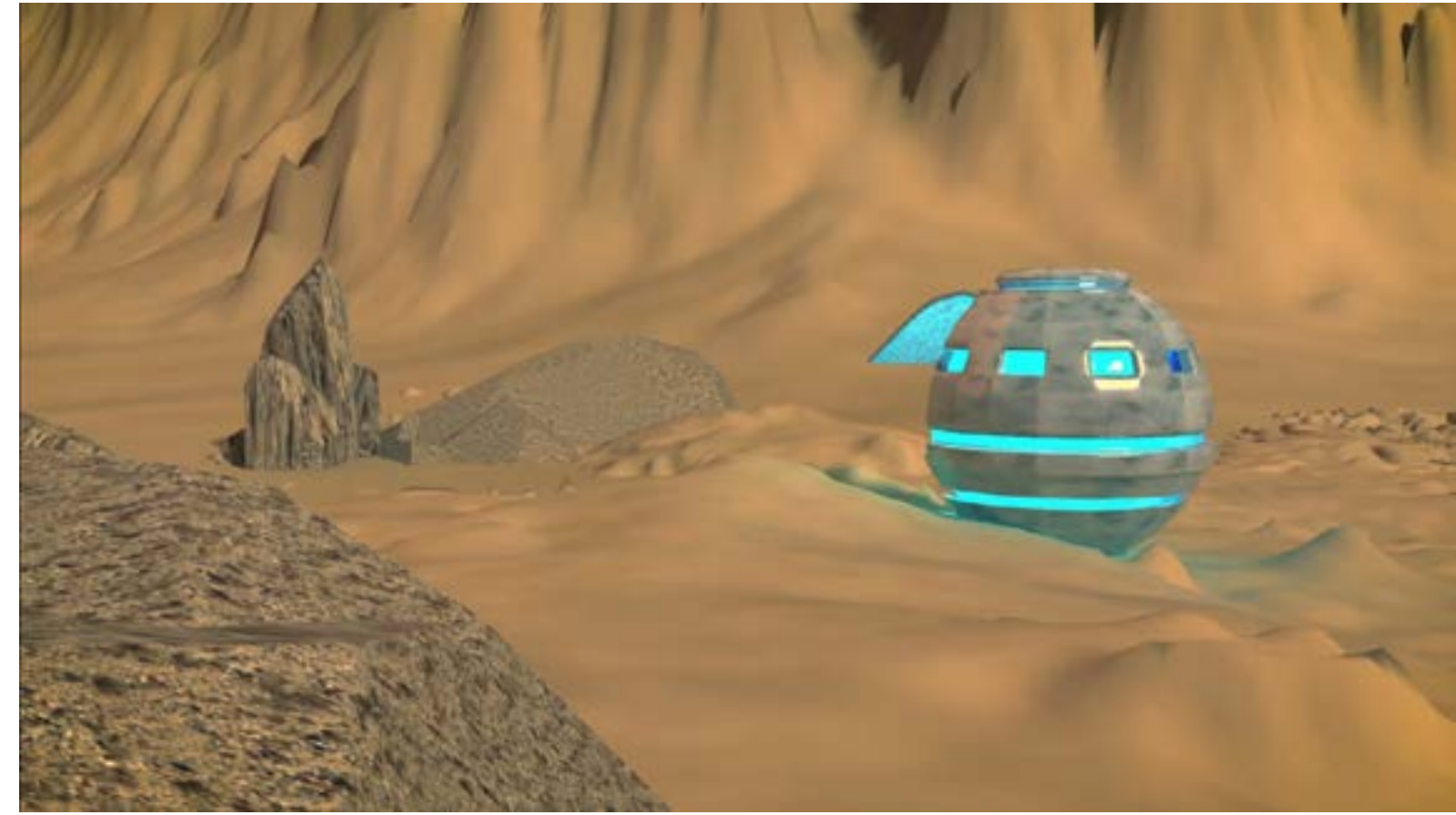
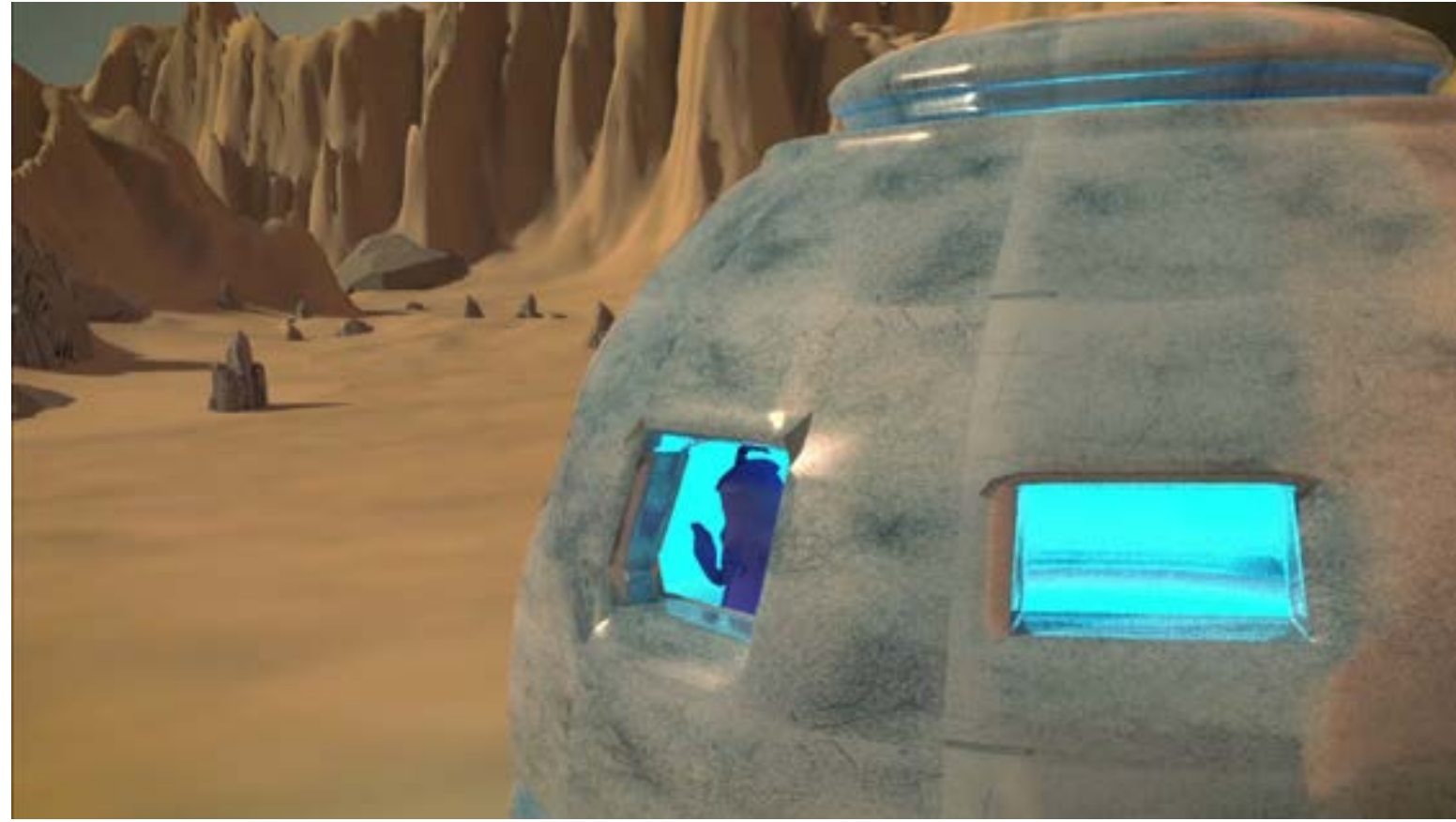
DISEÑO
FARAWAY



DISEÑO
MADNESS



DISEÑO
GHOST



A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of several thin, white, parallel lines of varying lengths and orientations, creating a sense of movement and depth against the solid blue background.

14. Tipografía

Aa

EXO 2 LIGHT

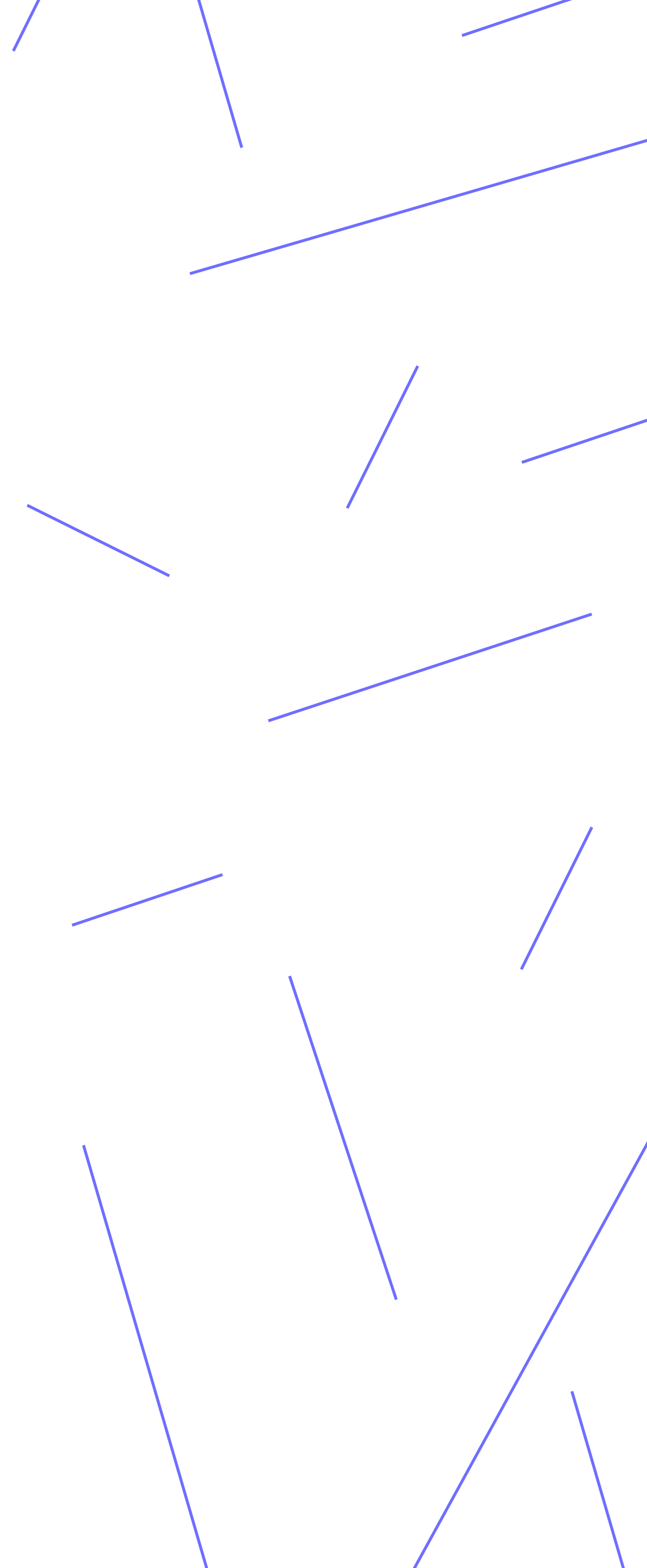
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Ww Yy Xx Zz
0123456789
() / . ; " ' ? ! ,

EXO 2 BOLD

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Ww Yy Xx Zz
0123456789
() / . ; " ' ? ! ,**

The background features a solid blue color with several thin, white, diagonal lines scattered across the left side, creating a modern, abstract aesthetic.

15. Cartel



The image features a solid blue background with several thin, white, diagonal lines scattered primarily on the left side. These lines vary in length and orientation, creating a dynamic, abstract pattern. The lines are most concentrated in the lower-left and upper-left quadrants, with a few extending towards the center.

16. Conclusiones

Trabajo en equipo, si se presenta una falla debe haber colaboración por parte de todos los integrantes.

Buscar apoyo y soluciones, se debe buscar ayuda con el docente para un mejor desarrollo y determinar entre todos soluciones para que se llegue a la meta final.

Hacer búsquedas sobre el tema que se va a desarrollar y tener bastantes referentes para la creación del audiovisual.

Informarse sobre nuevos programas que puedan facilitar y mejorar la animación.

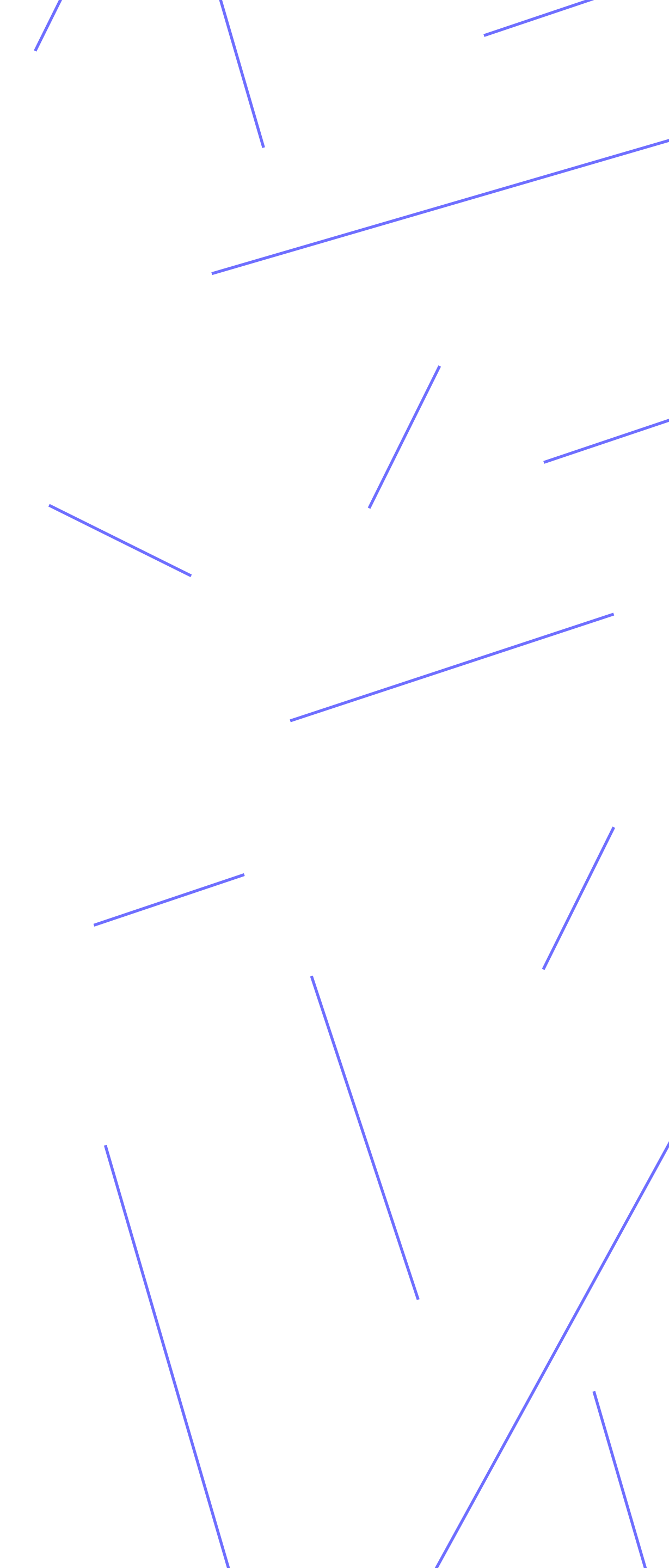
Tener una buena comunicación sobre el proceso del proyecto, revisar y ajustar su fallas para implementar mejoras.

Ser consciente de los tiempos determinados para la entrega final.

Se pudo llevar a cabo a pesar de la pandemia el resultado que se deseaba.

Los programas pueden fallar durante el proceso es preciso tener el acompañamiento del equipo.

La pandemia no impide que se obtenga un buen resultado, ni un buen trabajo en equipo.



Donen Joshua, Fincher David, Miller Jennifer, Miller Tim(Productores).(2019) Love, Death & Robots (serie). Alternate Histories(capítulo serie). Blur Studio, Netflix Studios.

En Pocas Palabras – Kurzgesagt. (14 de febrero del 2020). La paradoja de Fermi – ¿Dónde están todos los aliens? (1/2) [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Y_NQZvkNahM&feature=youtu.be

En Pocas Palabras – Kurzgesagt. (11 de marzo del 2020). La paradoja de Fermi – Soluciones e ideas (2/2) [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ZU_UMSMnu4g&t=4s

En Pocas Palabras – Kurzgesagt. (11 de marzo del 2020). La paradoja de Fermi – Soluciones e ideas (2/2) [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ZU_UMSMnu4g&t=4s

Barcelo Miquel, (1996). Paradojas. La paradoja de Fermi. Recuperado de: https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/130566/10_la_paradoja%20de%20fermi.pdf

Gutierrez Alfonso, (2010). Educación multimedia y tecnologías. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?op=lookup&id=8FNQ_tV4ihEC&continue=https://books.google.com.co/books%3Fhl%3Des%26lr%3D%26id%3D8FNQ_tV4ihEC%26oi%3Dfnd%26pg%3DPA2%26dq%3Dmultimedia%26ots%3D70n01P-rmE%26sig%3D5-TR-X2dEVgVzmWA_NUIG4RsRuo8%26redir_esc%3Dy&hl=es

FELIPE MARÍN: 6° DISEÑO GRÁFICO
1810010095

CAMILA SÁNCHEZ: 6° DISEÑO GRÁFICO
1810010697

DAVID PÉREZ: 6° DISEÑO GRÁFICO
1810010489