

DIAS OSCUROS

# DIAS OSCUROS

## ANEXOS

Jaime Martínez Fernández  
Inés Herrero Pérez



# AVISO

Todo el material que se muestra en este documento ha sido realizado por Jaime Martínez Fernández durante el proceso de desarrollo del Trabajo de Fin de Grado "Días Oscuros: Preproducción y Animática de un Teaser para un Producto Audiovisual de Animación 2D" como parte del proyecto conjunto "Días Oscuros", creado junto a Inés Herrero Pérez.

Los diseños de personaje han sido realizados por Inés Herrero Pérez, y su desarrollo se puede encontrar en su Trabajo de Fin de Grado "Días Oscuros: Diseño de Personajes y Producción de un Teaser animado para un Pieza Audiovisual de Animación 2D"

Cualquier otro material que pertenezca a un autor distinto al de este PDF será indicado a los pies del material correspondiente. los pies del material correspondiente.

DIAS OSCUROS

ANEXO I  
**PLANIFICACIÓN  
DEL PROYECTO**

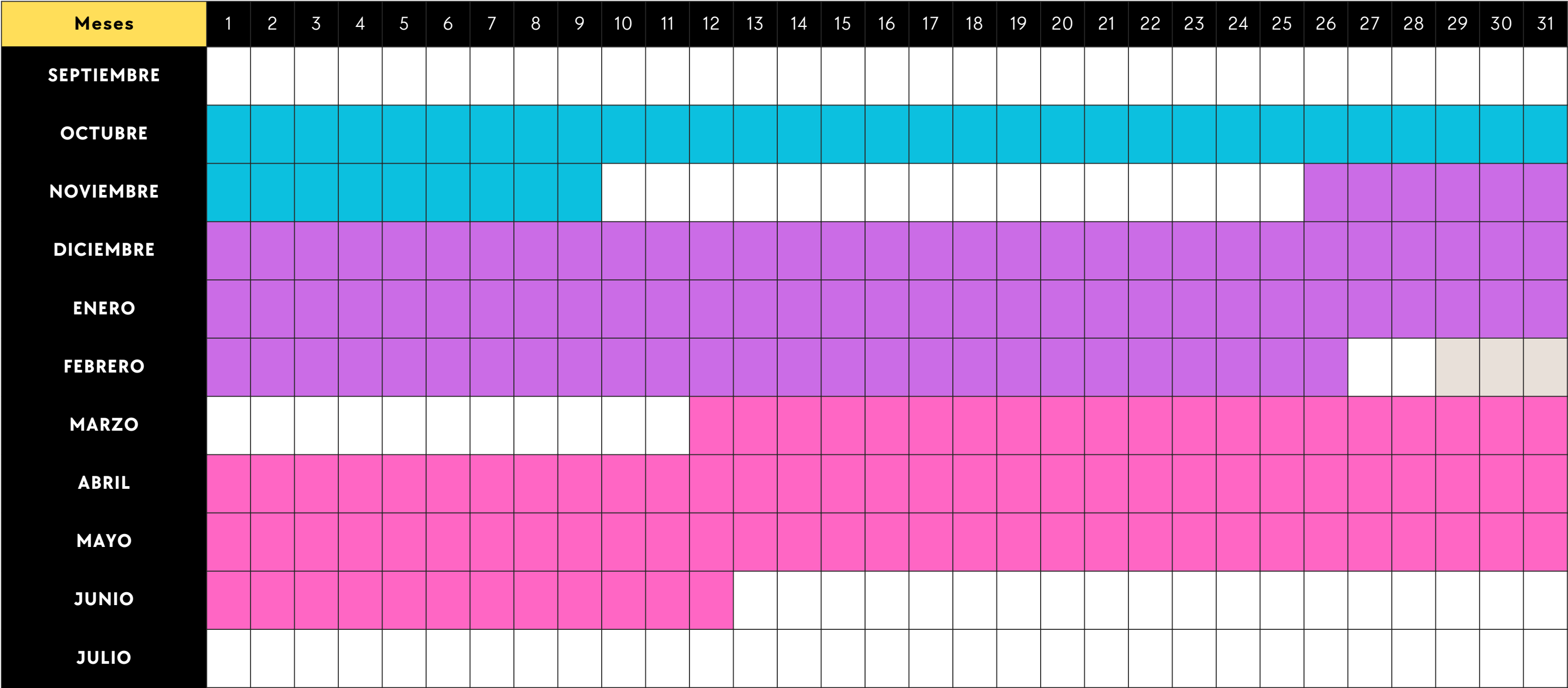
Jaime Martínez Fernández



# DIVISIÓN DE TAREAS DURANTE LA PRODUCCIÓN DE *DÍAS OSCUROS*

PREPRODUCCIÓN	JAIME MARTÍNEZ	INÉS HERRERO	PAULA BONAFONT	<b>RESPONSABILIDAD EN LA FASE DE PRODUCCIÓN</b>  * PAULA BONAFONT HA COLABORADO JUNTO A LOS AUTORES DE ESTE PROYECTO EN <i>DÍAS OSCUROS</i> DURANTE SU DESARROLLO EN LA ASIGNATURA DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN.  ■ ROL PRINCIPAL  HA PARTICIPADO ASUMIENDO LA RESPONSABILIDAD DE LA FASE DE PRODUCCIÓN, CON UNA CARGA DE TRABAJO MAYOR.  ■ ASISTENTE  HA PARTICIPADO COMO APOYO EN LA FASE DE PRODUCCIÓN CON UNA CANTIDAD DE TRABAJO MENOR AL ROL PRINCIPAL
CONCEPT ART	■			
DISEÑO DE PERSONAJES		■		
STORYBOARD/ANIMATICA	■			
COLOR SCRIPT	■			
PRODUCCIÓN				
LAYOUTS	■	■	■	
ROUGH ANIMATION	■	■	■	
CLEAN UP Y ANIMACIÓN FX	■	■	■	
MONTAJE FINAL		■		

# CALENDARIO DE PRODUCCIÓN DE *DÍAS OSCUROS*



## FASES DEL PROYECTO

■ FASE DE IDEACIÓN

- CREAR EL CONCEPTO PRINCIPAL
- ADAPTAR HISTORIA/ PERSONAJES
- ESTABLECER TONO / ESTÉTICA
- ACOTAR EL PROYECTO

■ PREPRODUCCIÓN

- CONCEPT ART
- DISEÑO DE PERSONAJES
- STORYBOARD / ANIMÁTICA

■ PRODUCCIÓN

- ELABORAR LAYOUTS
- ROUGH ANIMATION
- CLEAN UP / ANIMACIÓN FX
- MONTAJE FINAL

DIAS OSCUROS

ANEXO II  
**CONCEPT ART**

Jaime Martínez Fernández







Ham recibiendo el cristal









El devastador poder de la Jiwa



Dasar, espíritu guardián de la Jiwa



La Estrella Fugaz Eterna rodeada  
de estrellas fugaces.







Boceto de "Chapuzas en el taller"

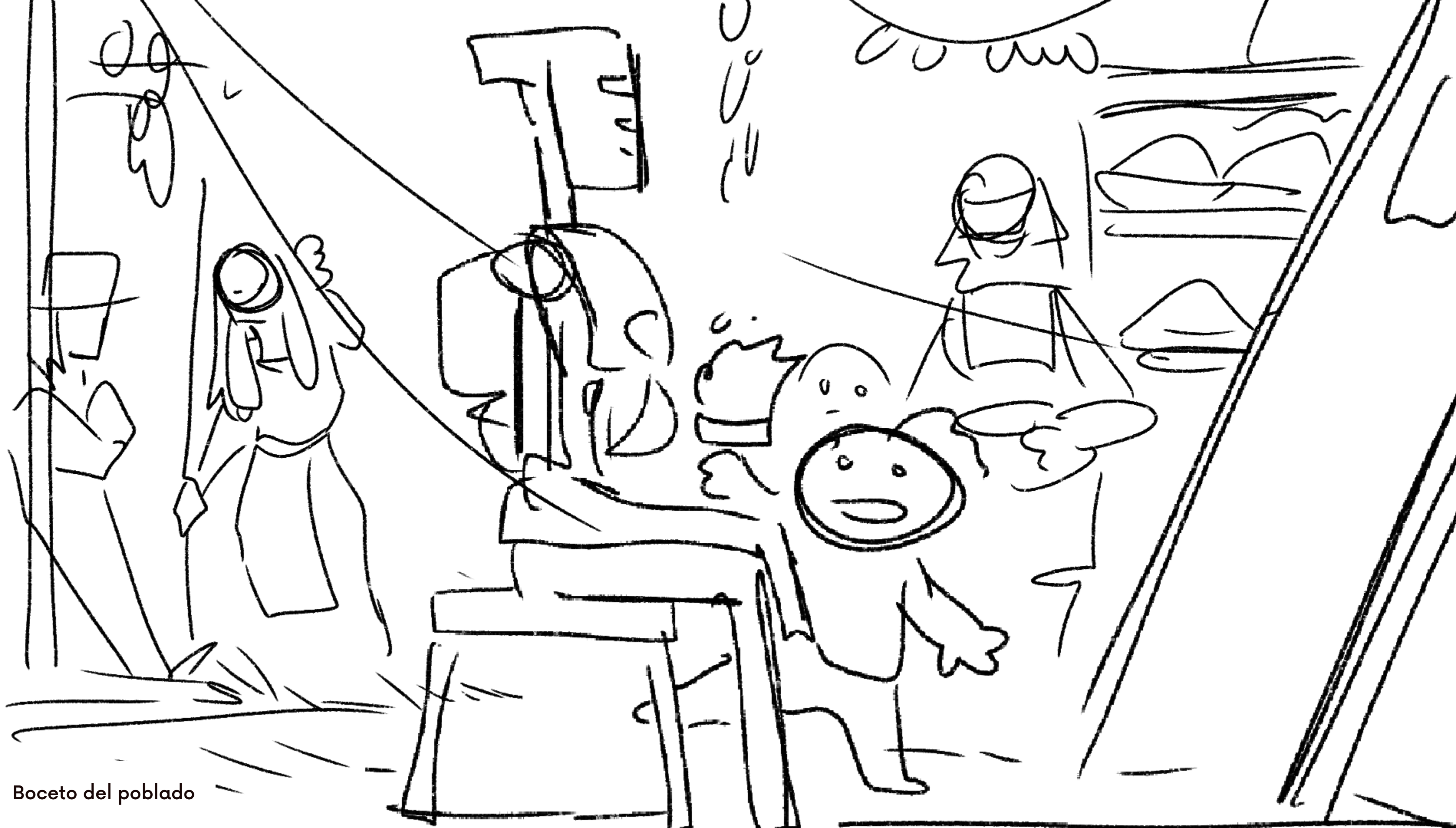




Boceto de "Chapuzas en el taller"



Boceto de Tyr y Nuyeeet



Boceto del poblado



Boceto de la entrada al poblado

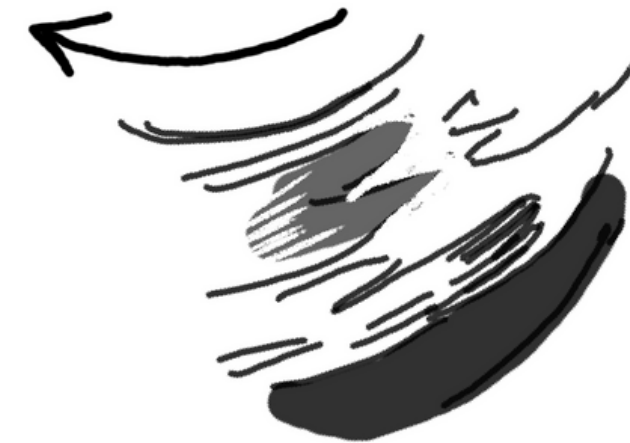
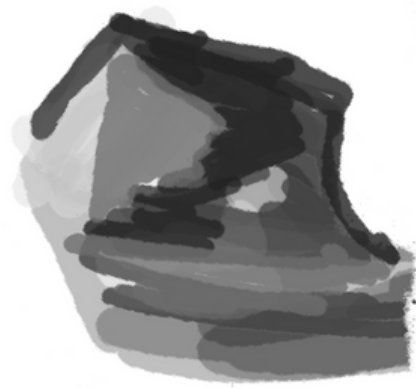


— huir de "típica" gota de agua y apostar por el concepto de "fluidez"



¿poligonal con textura orgánica?

- Cristal > joya
- Orgánico > poligonal
- Algo natural y mágico
- Reminiscencia acuática
- Fácil de animar
- Obsidiana — formas fluidas pero compactas



ESTRELLA FUGAZ ETERNA

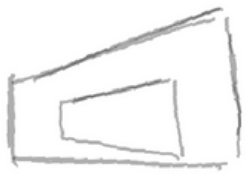
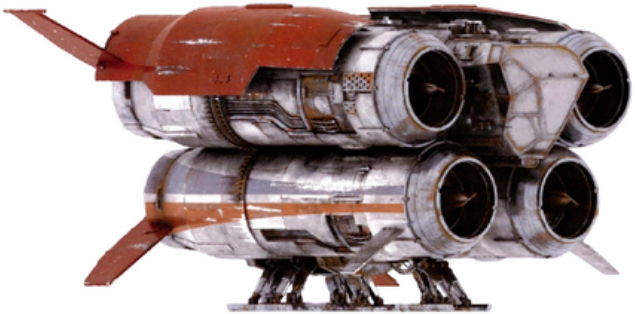
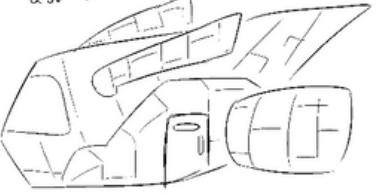
ES UNA REFERENCIA AL SUBO DE LOS BOLSOS DE PULCER



¡MUY POCO ESPACIO PARA QUAMIA!  
(EL EQUIVALENTE AL COCHE DE HACER 20 AÑOS  
QUE TENÍA TU TÍA)



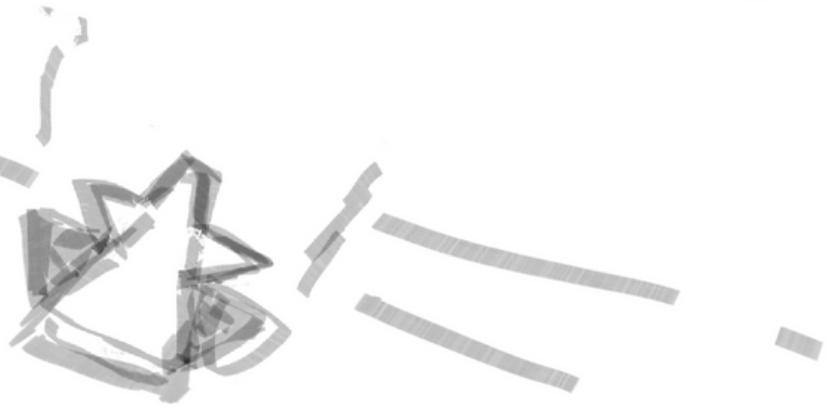
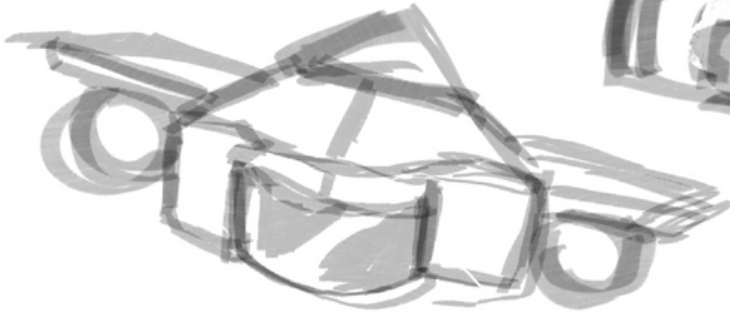
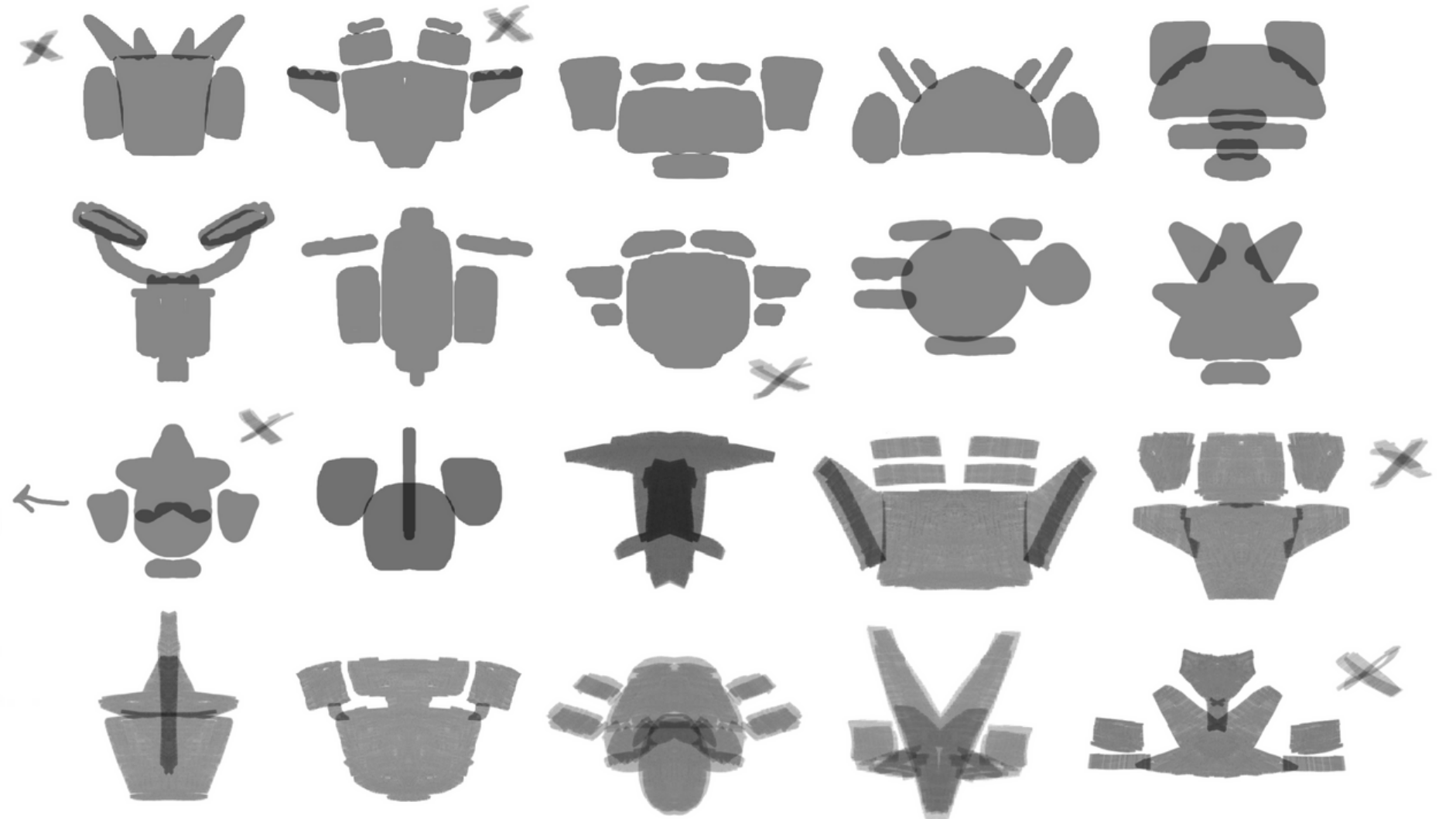
COCHINA PEQUEÑA CON  
DADOS DE EGOS DE PELUCHE



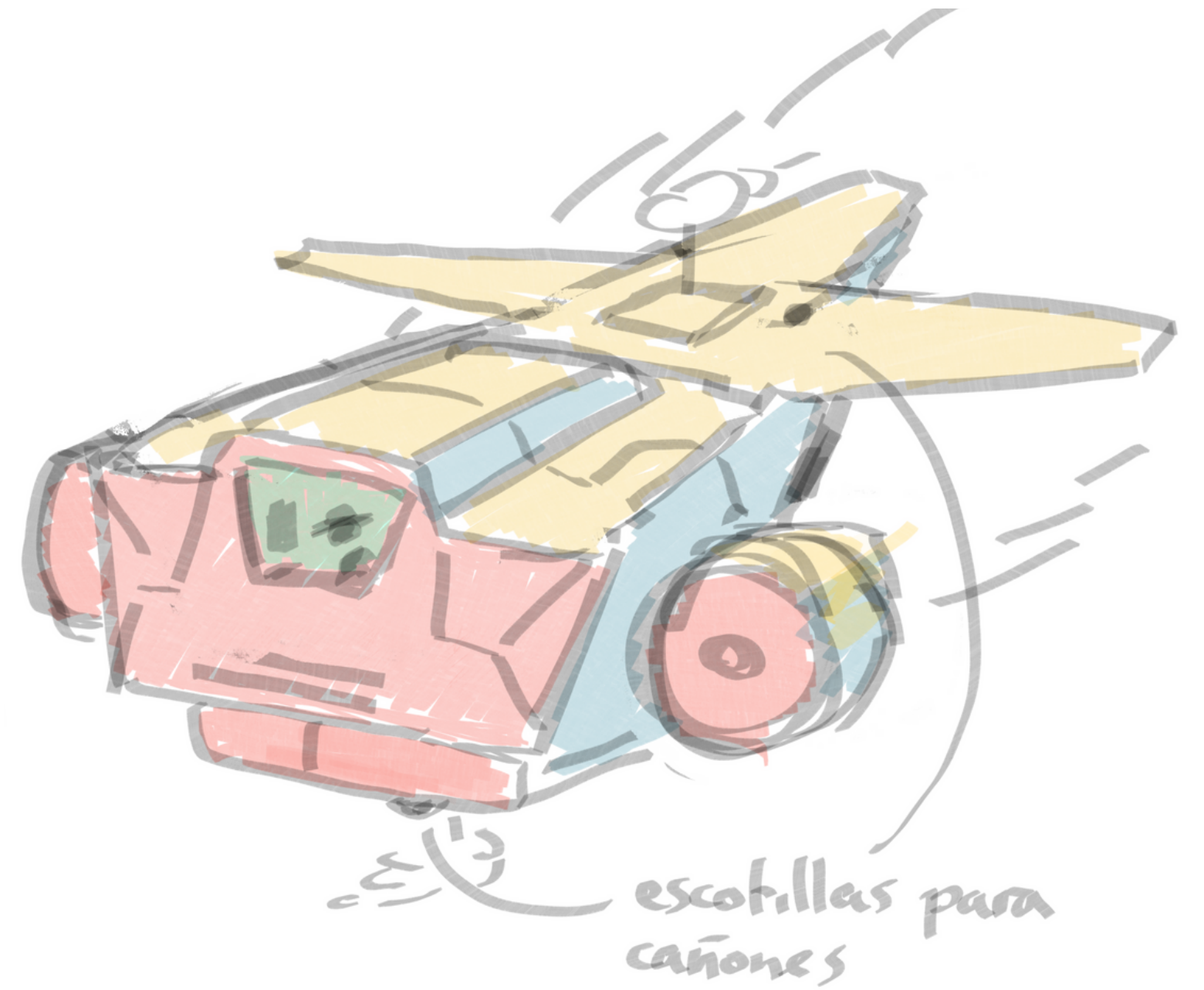
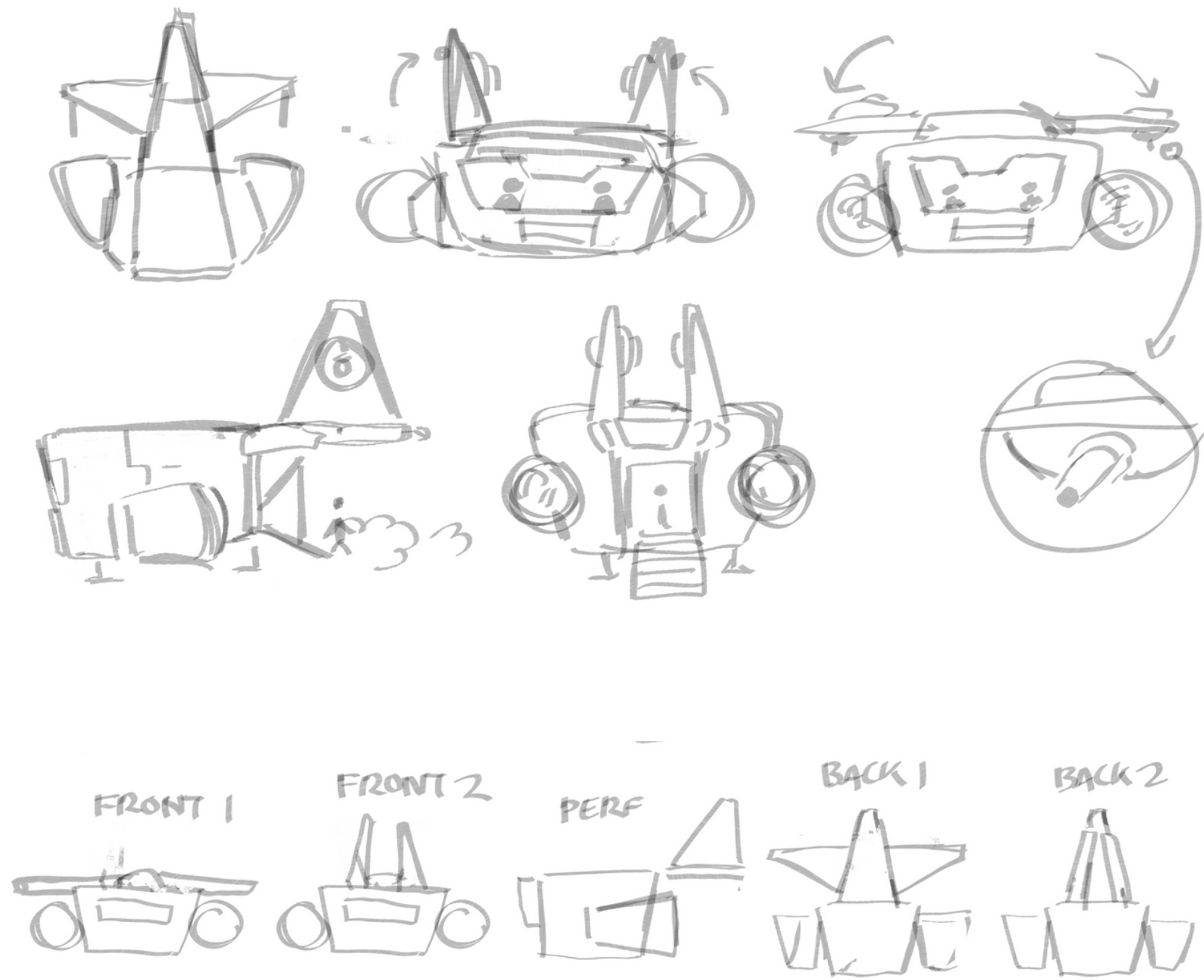
Formas básicas

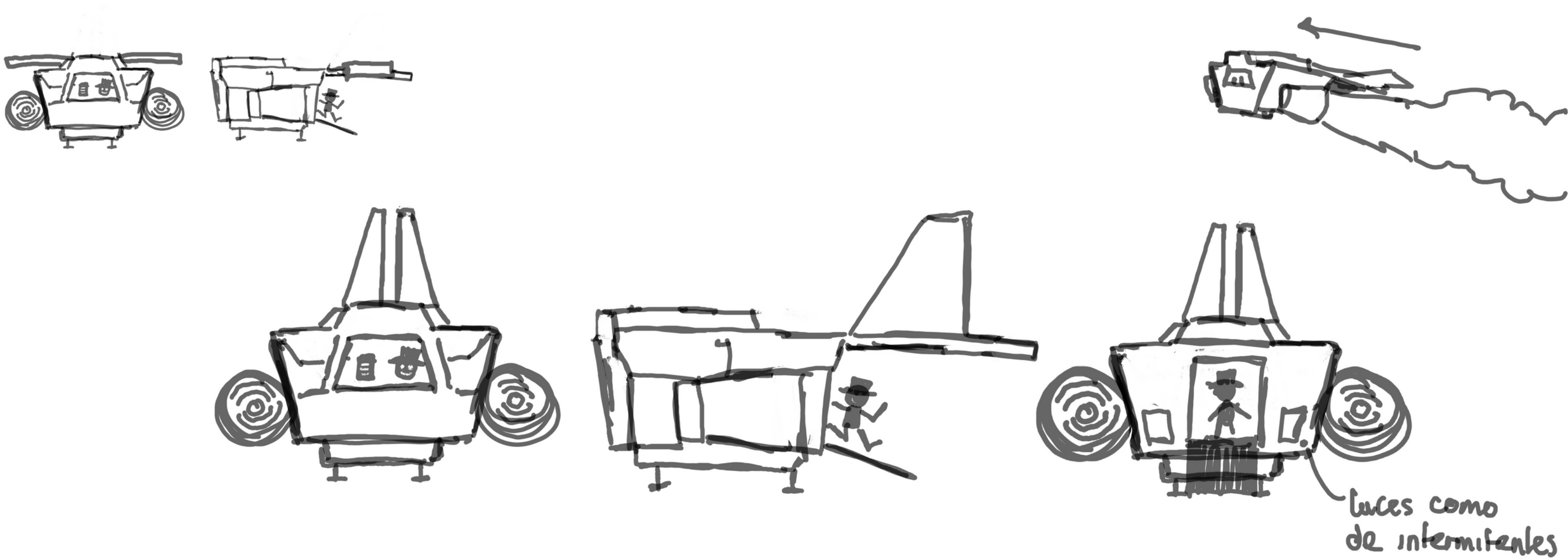
- irregulares (trapezios)
- intentar mejorar silueta (contienen otras formas)
- reconocible por su sombra
- pequeña, irregular, tosca pero apable

una estrella fugaz



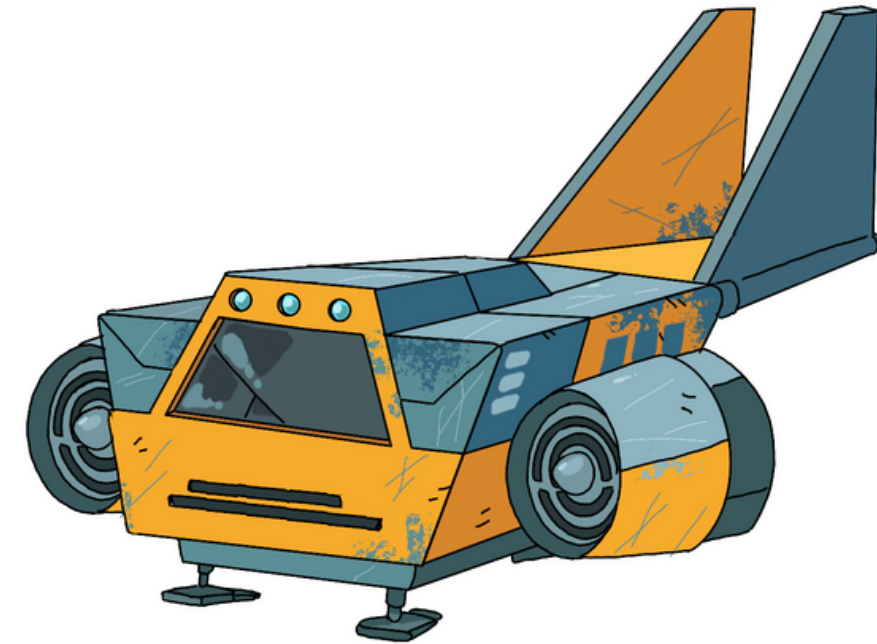
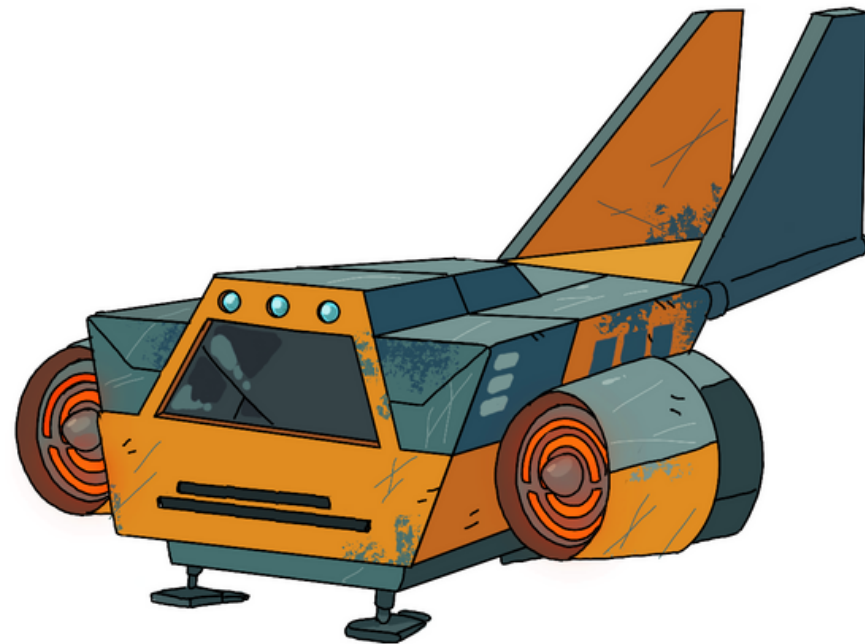
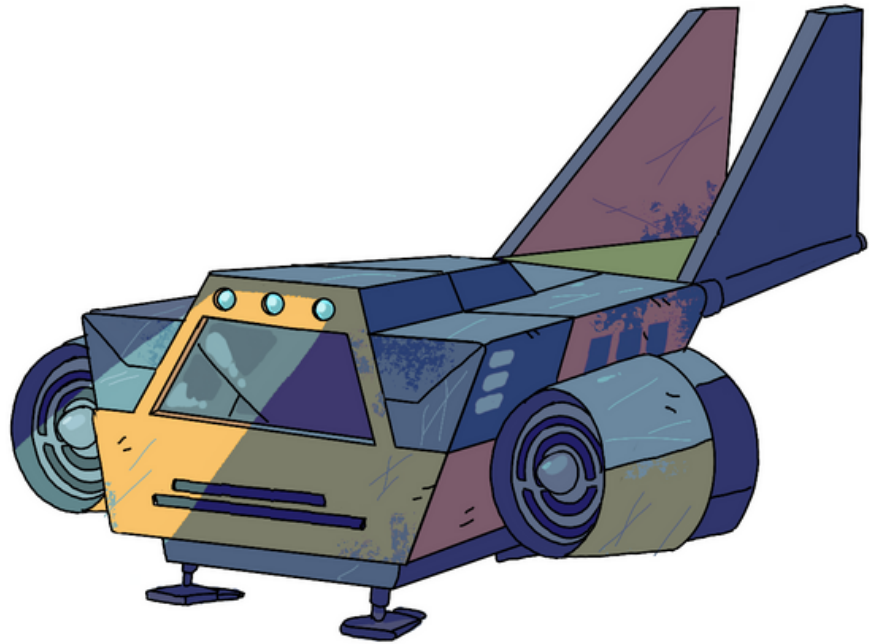
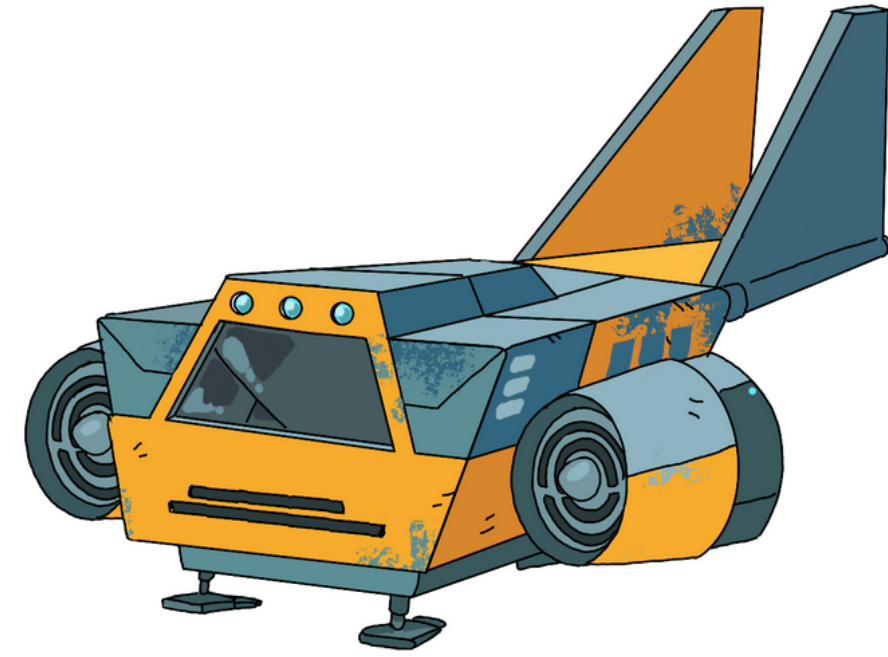
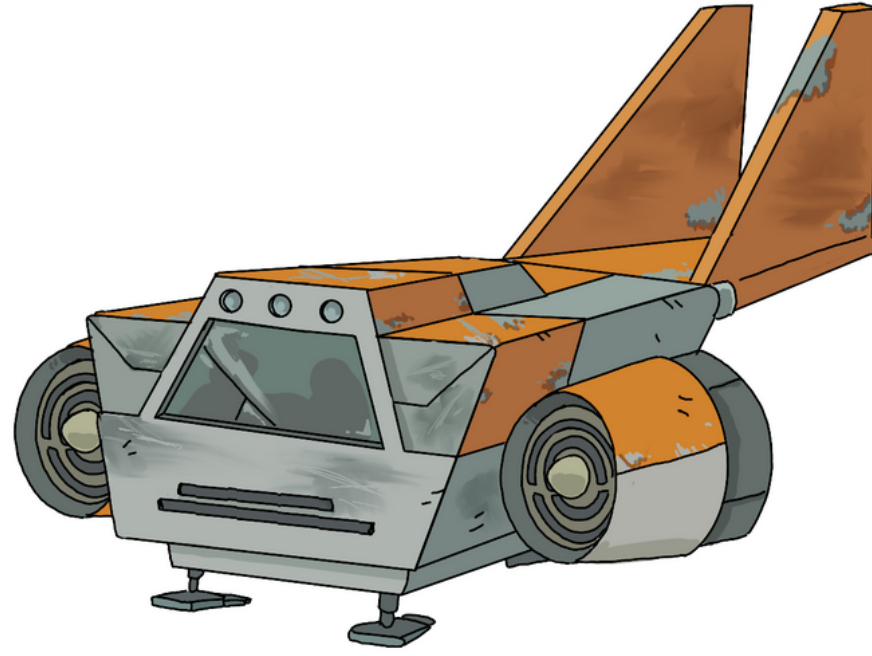
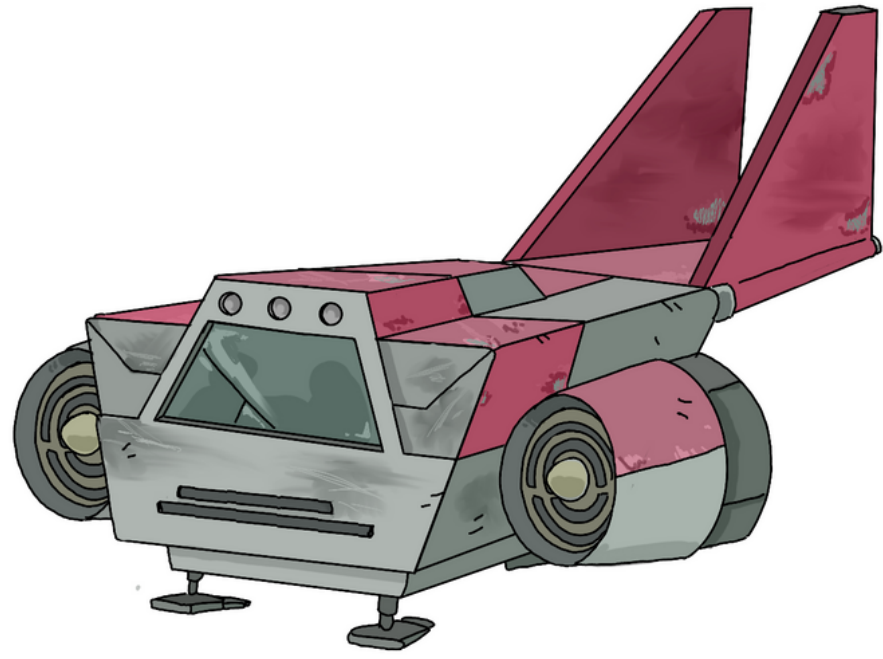
Exploración de siluetas. Arriba a la izquierda se puede apreciar su diseño original, por Lilia González Aparicio, y una referencia del Quadjumper (Star Wars).



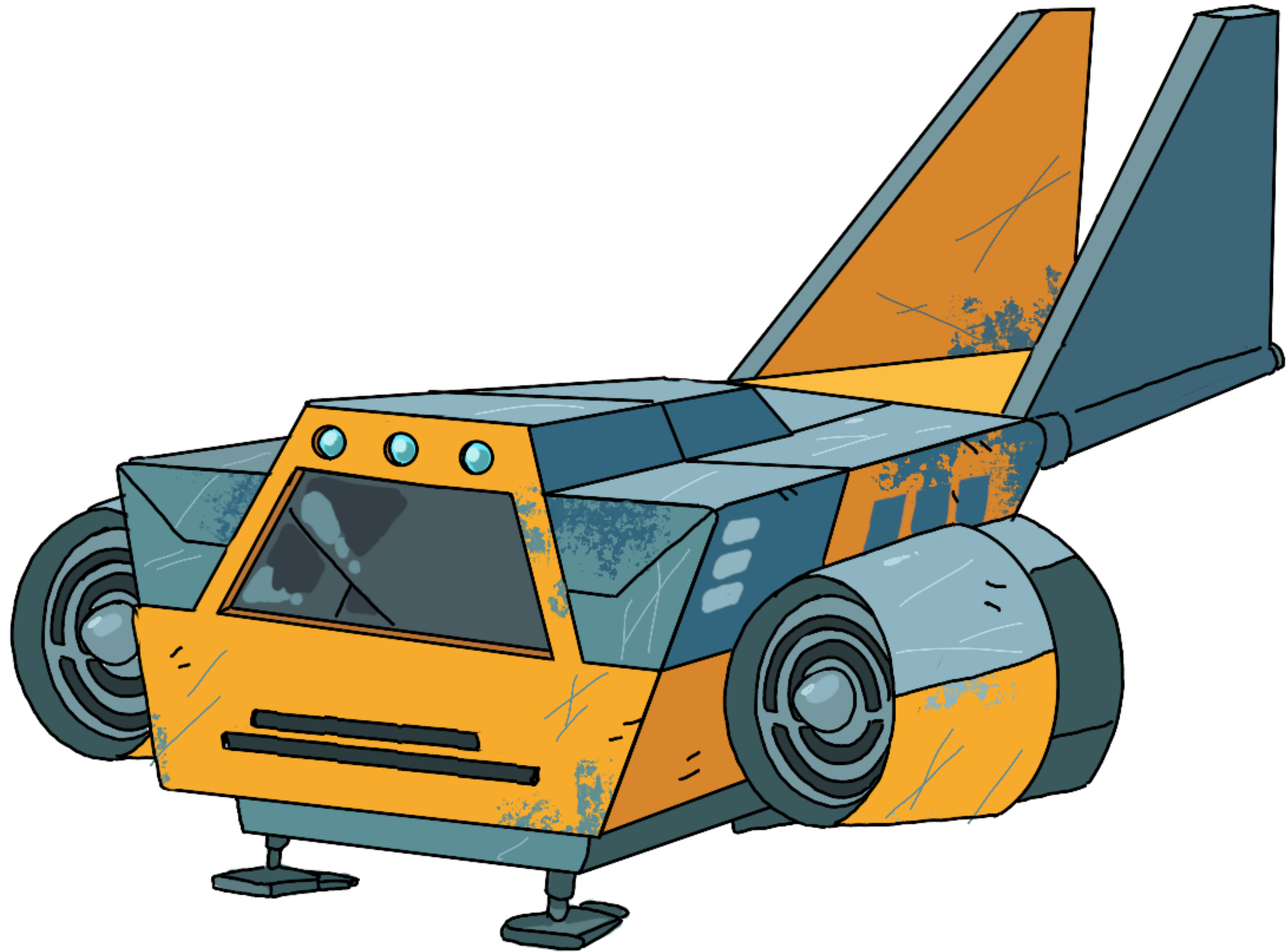


Bocetos de la Estrella Fugaz Eterna





Variantes de color e iluminación de la Estrella Fugaz Eterna



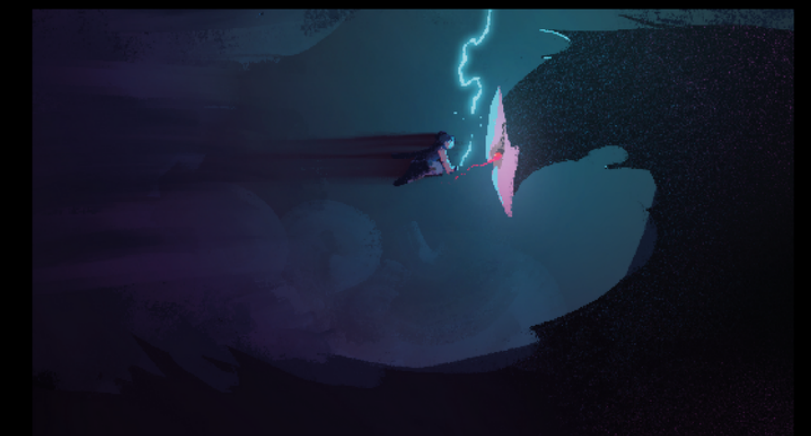
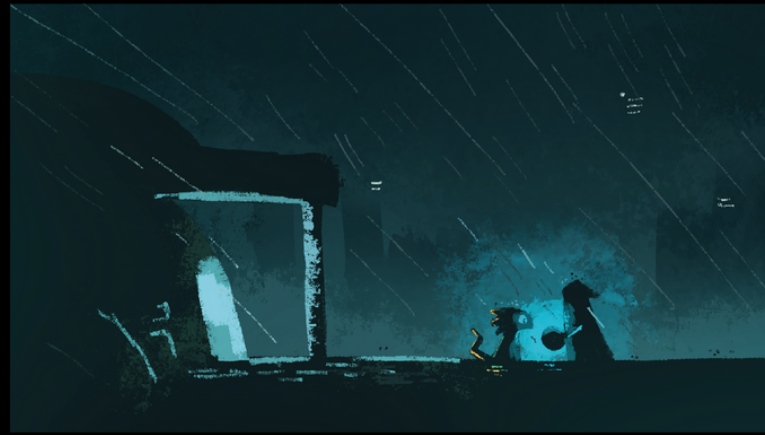
Diseño final de la nave "Estrella Fugaz Eterna"

DIAS OSCURCS

ANEXO III  
COLOR SCRIPT

Jaime Martínez Fernández





DIAS OSCURAS

Color script del teaser

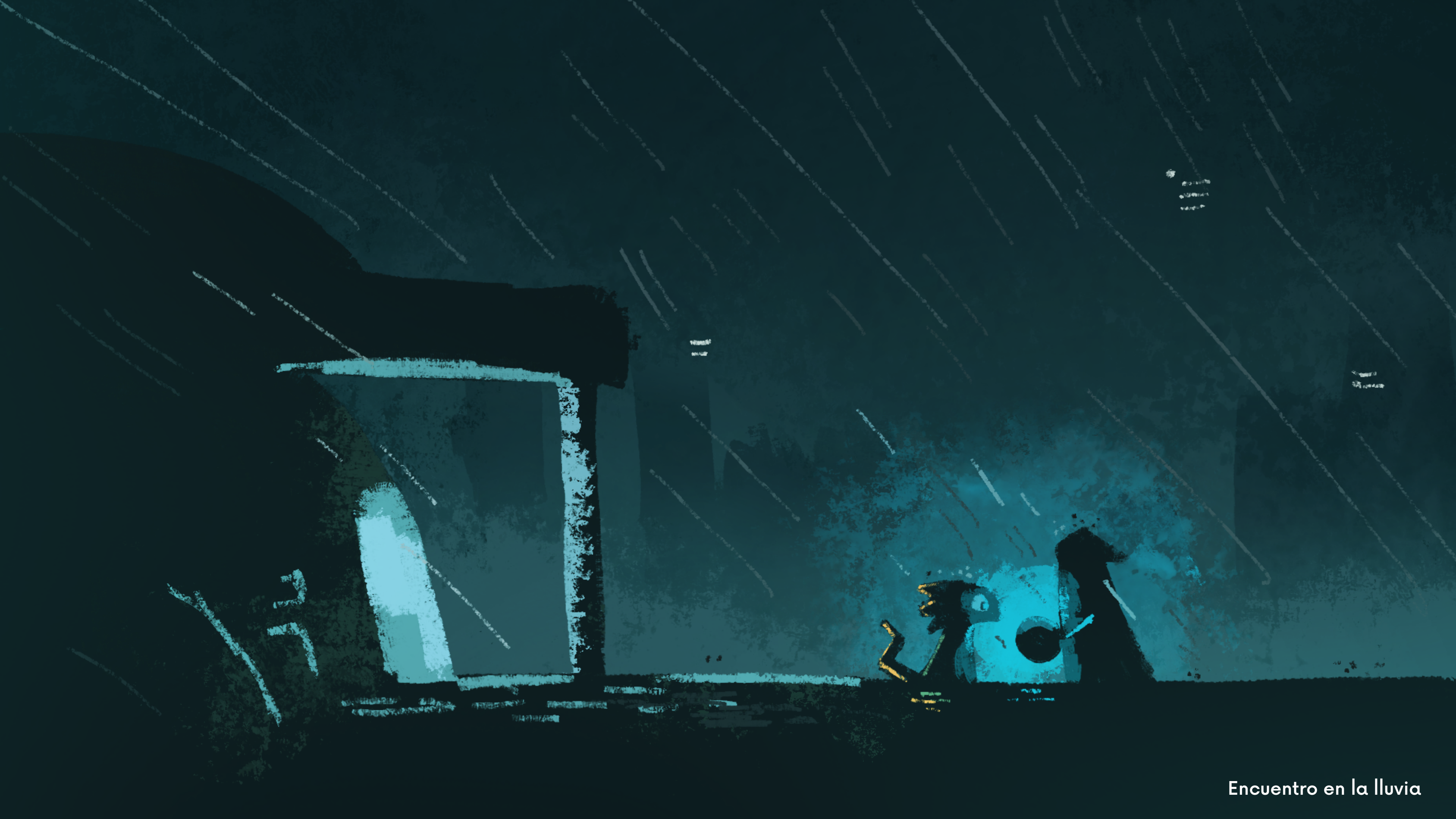
















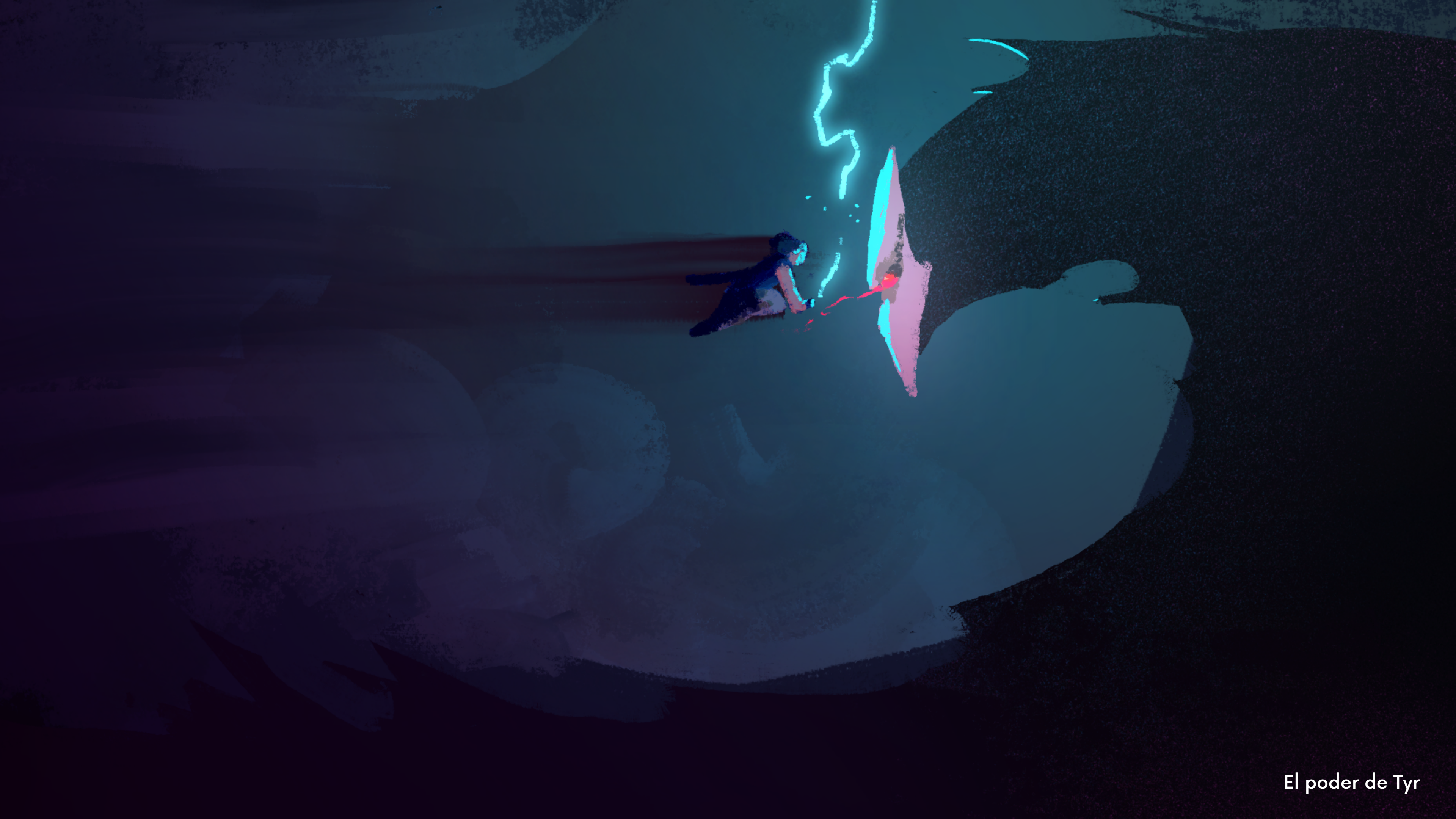


Encuentro del grupo















Nave escapando

DÍAS OSCUROS



Contenido adicional: estudio de grises



Contenido adicional: impact frame

DIAS OSCUROS

ANEXO IV  
**STORYBOARD Y  
ANIMÁTICA**

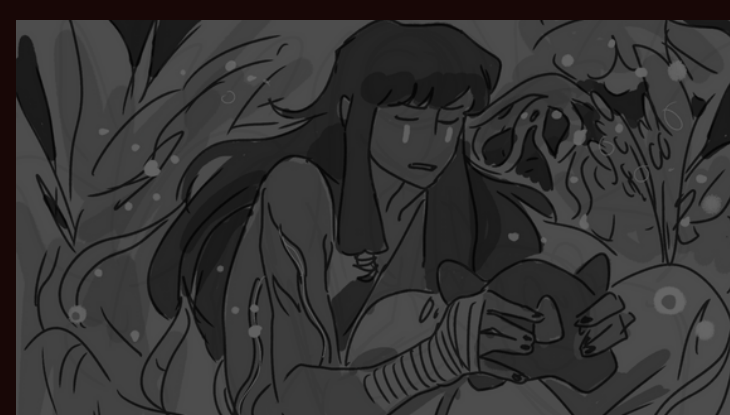
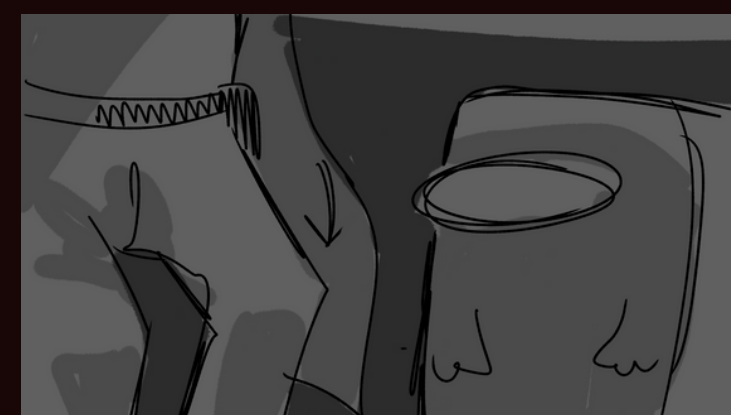
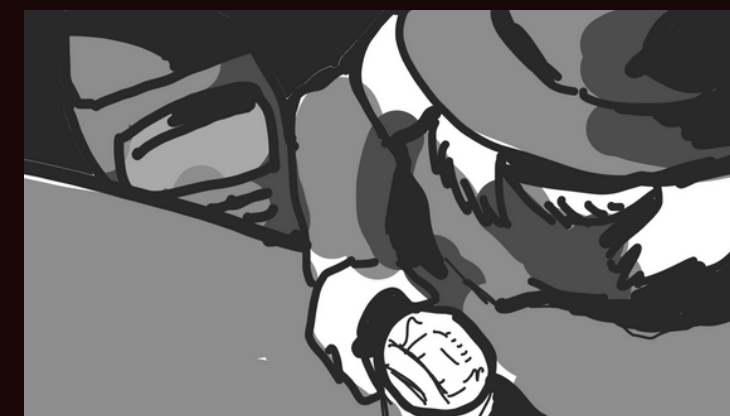
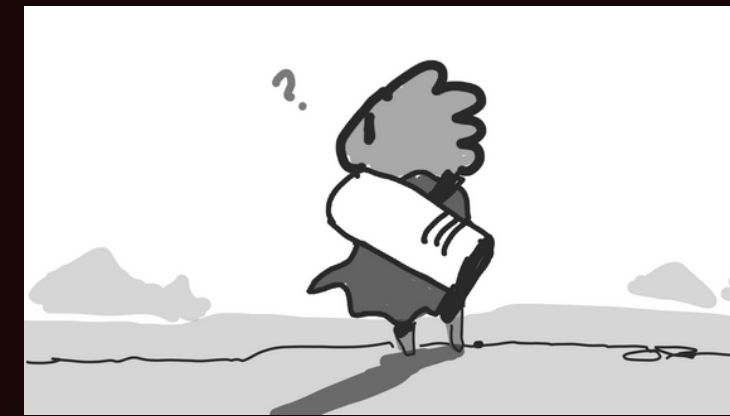
Jaime Martínez Fernández





# DÍAS OSCUROS: ANIMÁTICA

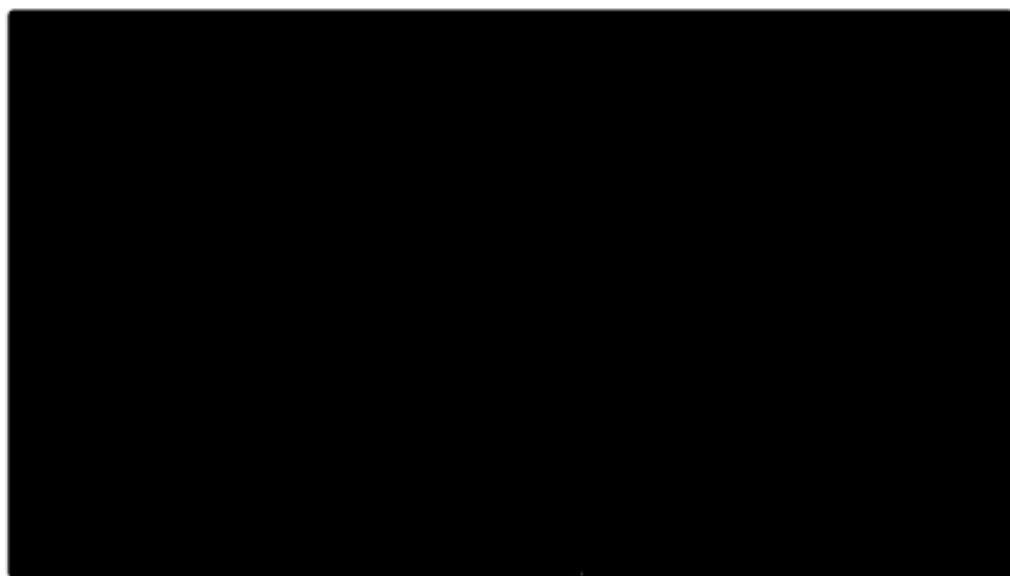
[Enlace a la animática completa](#)



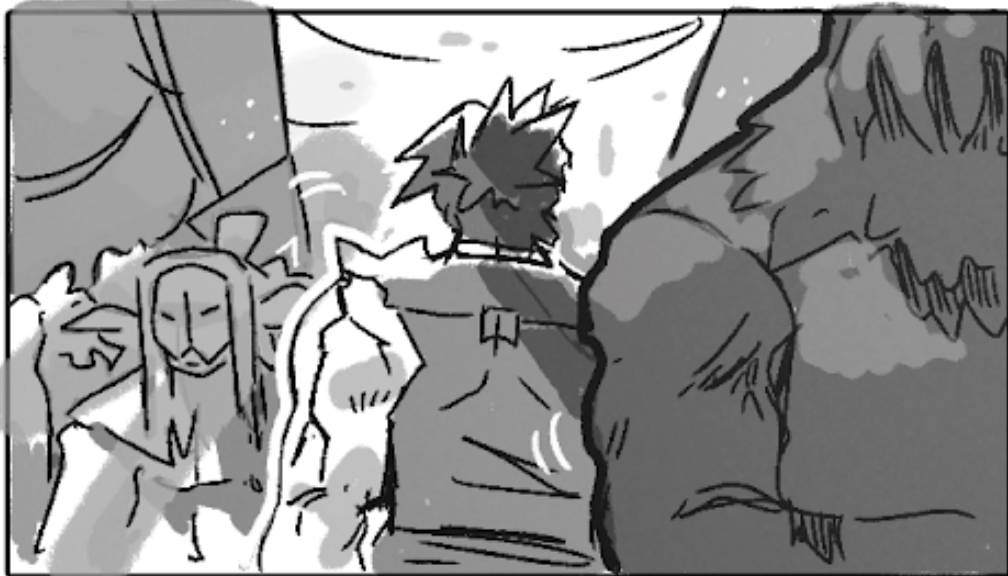
Primeras exploraciones de storyboard



Escena:



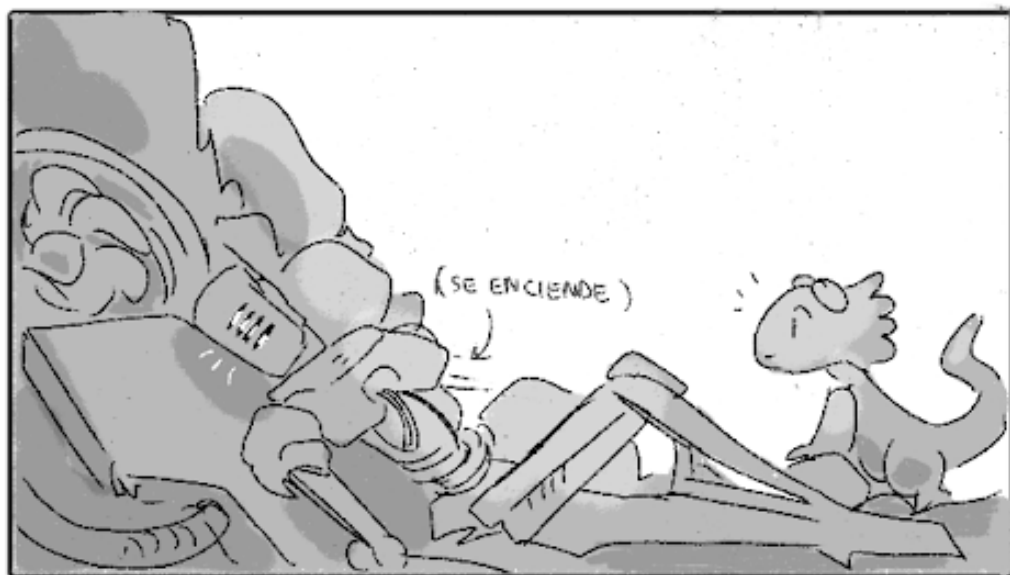
Escena:



Escena:



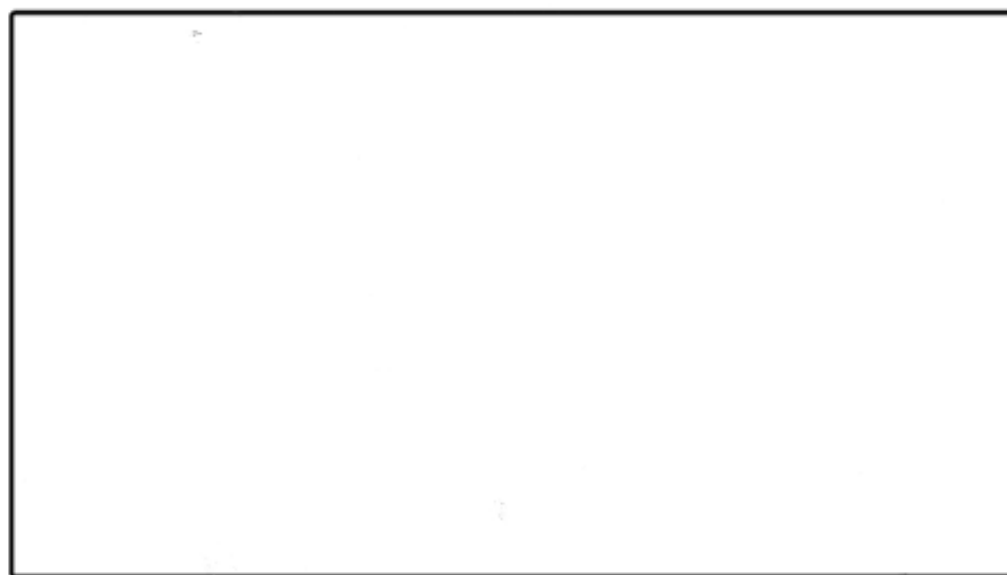
Escena:



Escena:

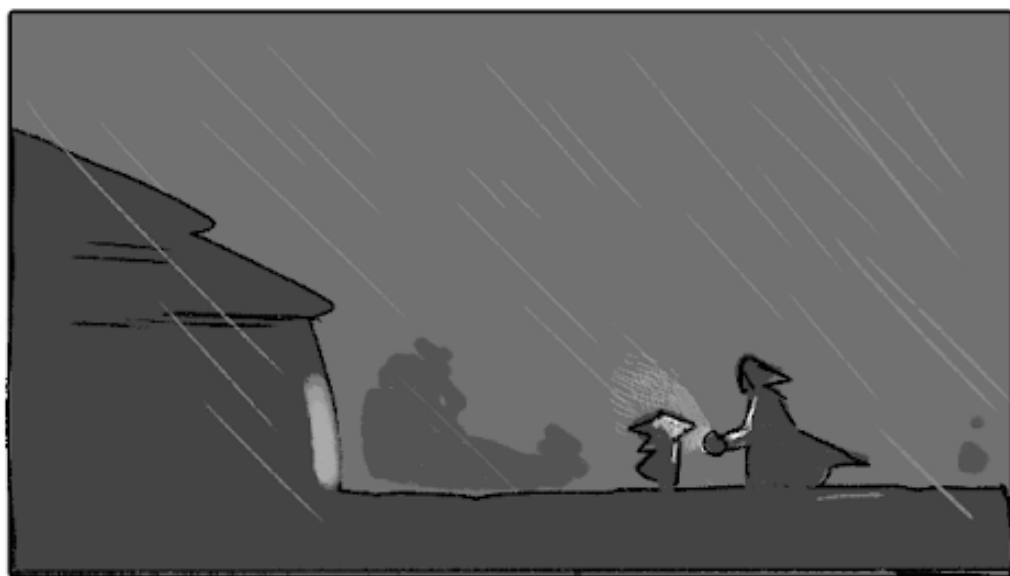


Escena:

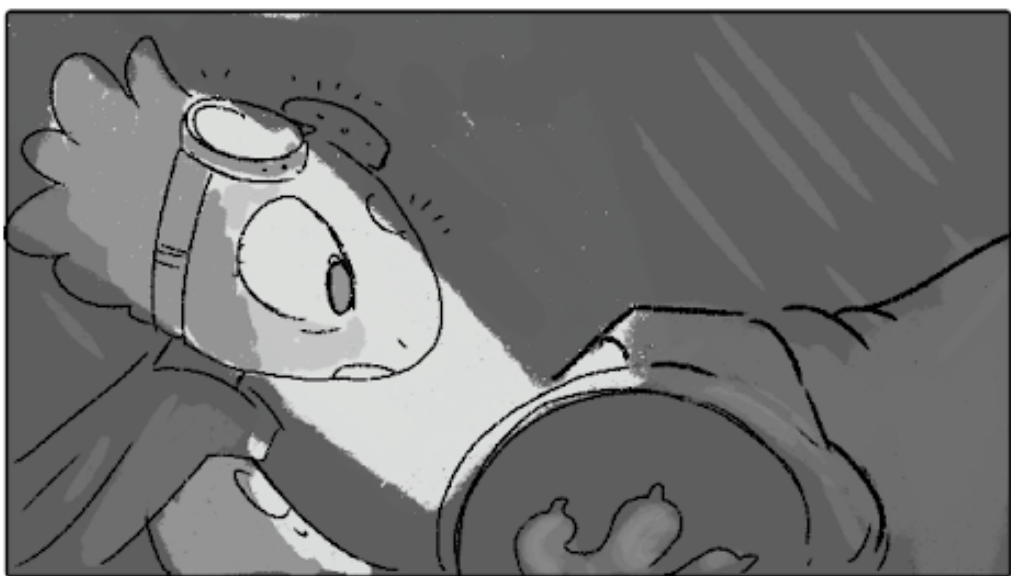


Cree sus los propios en Storyboard That

Escena:



Escena:



Escena:



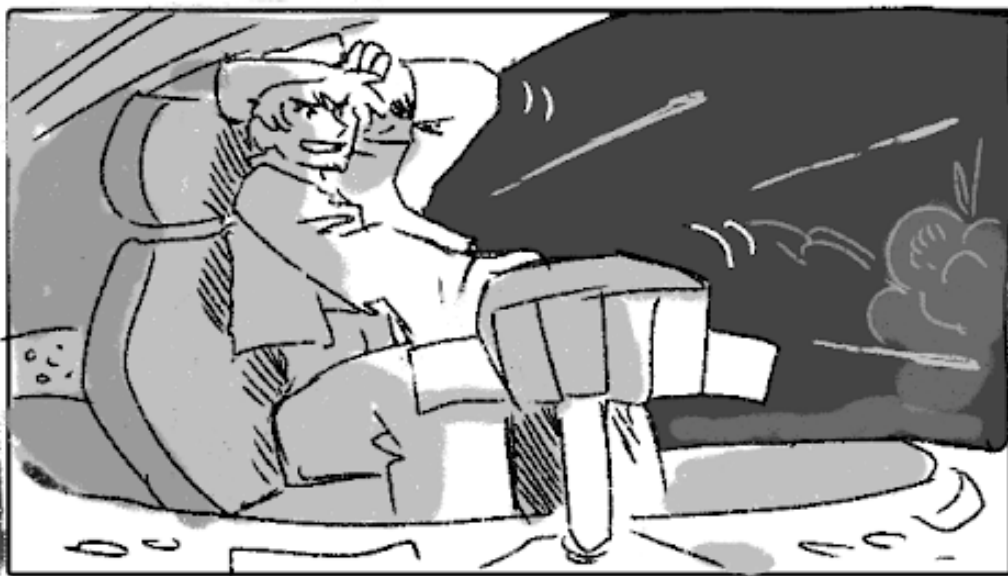
Escena:



Escena:

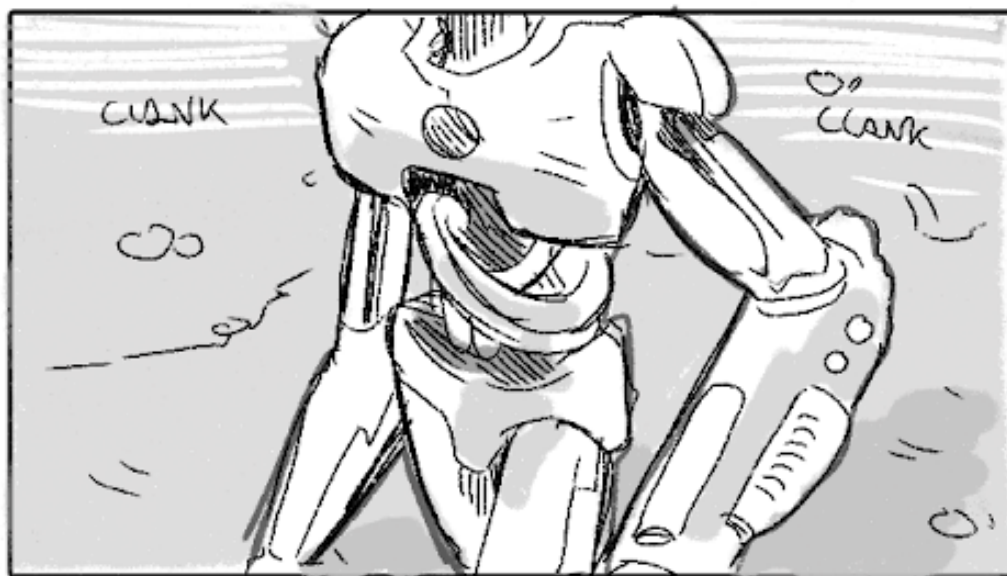


Escena:

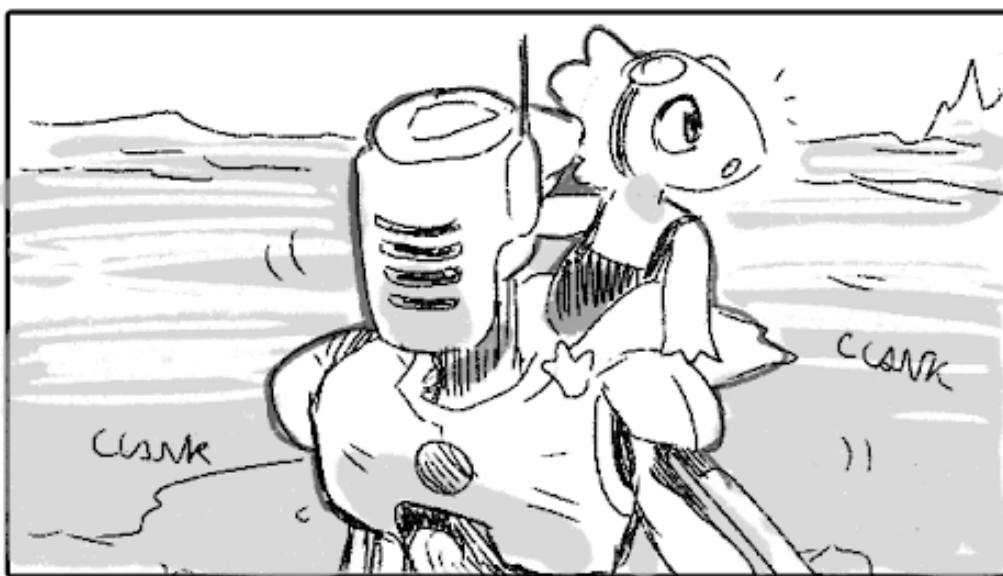


Cree sus los propios en Storyboard That

Escena:



Escena:



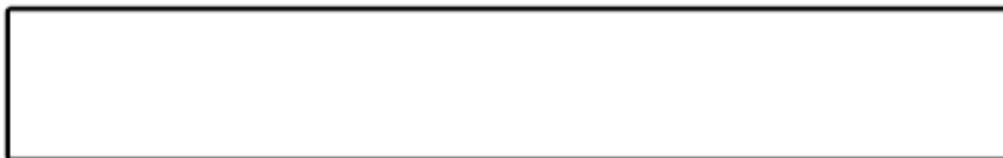
Escena:



Escena:



Escena:



Escena:



Cree sus los propios en Storyboard That

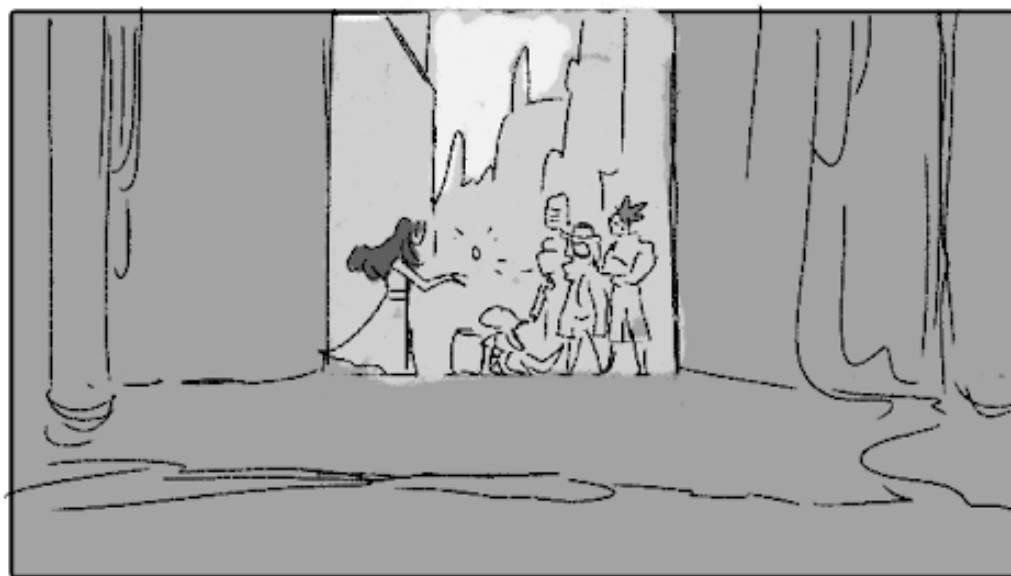
Escena:



Escena:



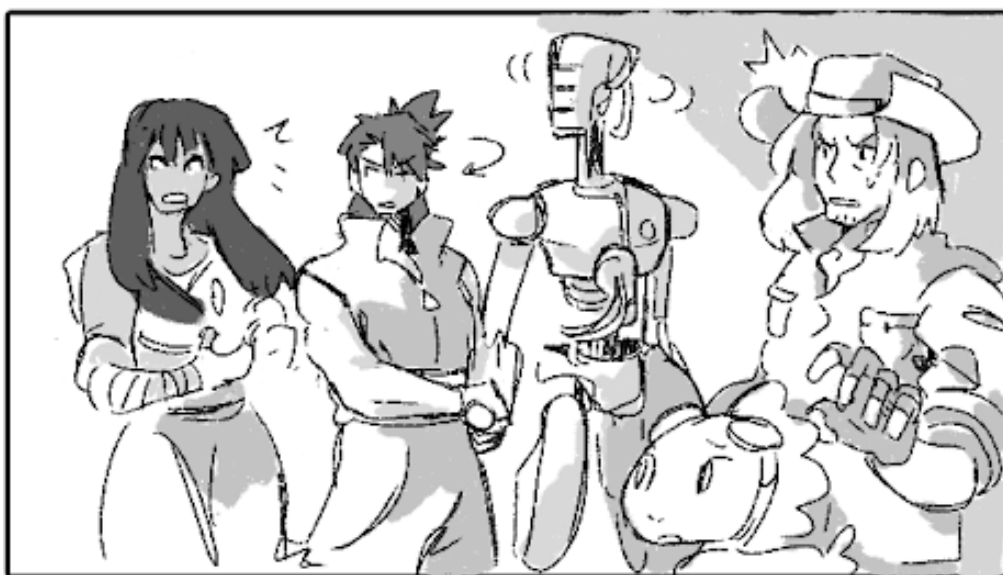
Escena:



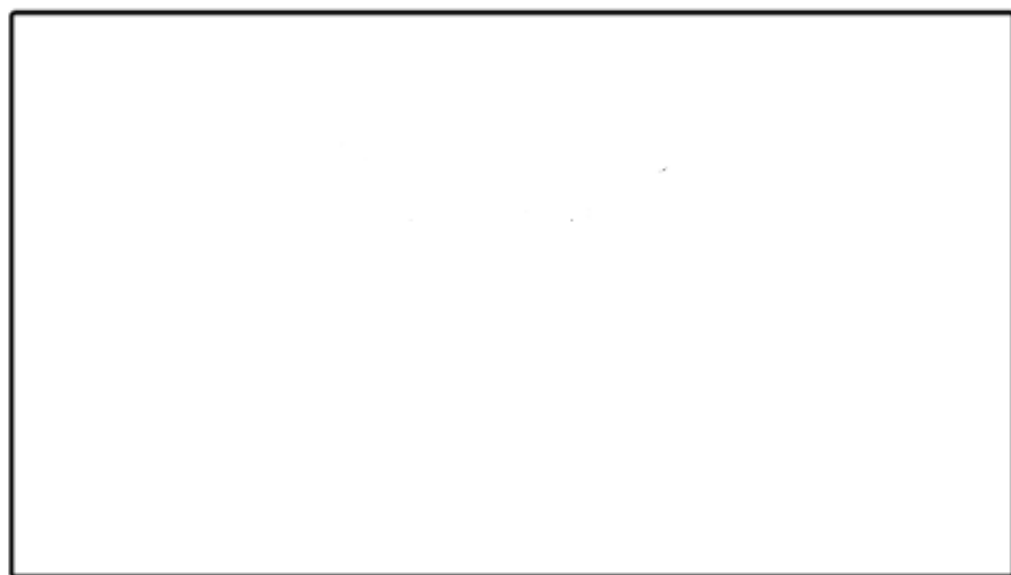
Escena:



Escena:



Escena:



Cree sus los propios en Storyboard That

Escena:



Escena:



Escena:



Escena:



Escena:



Escena:

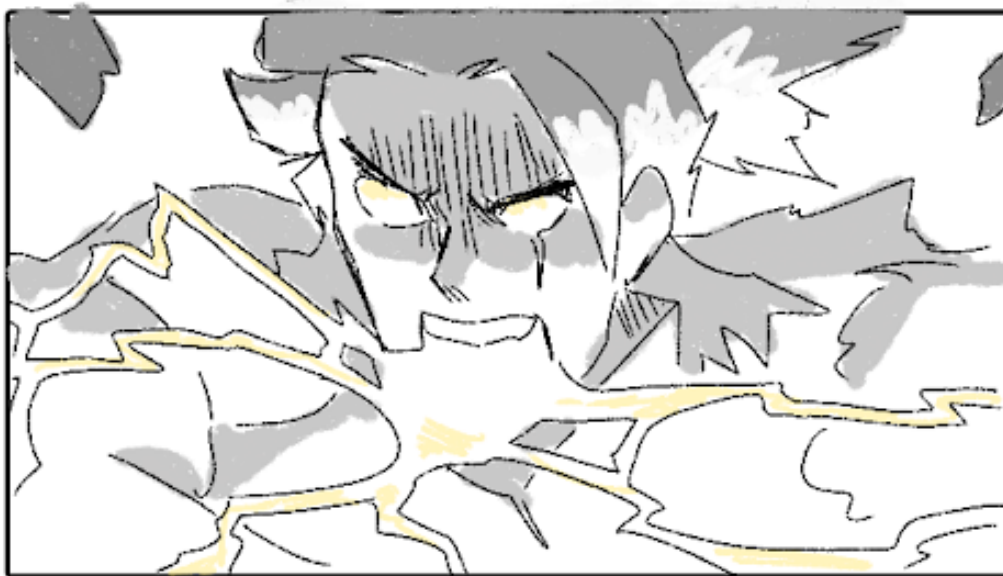


Cree sus los propios en Storyboard That

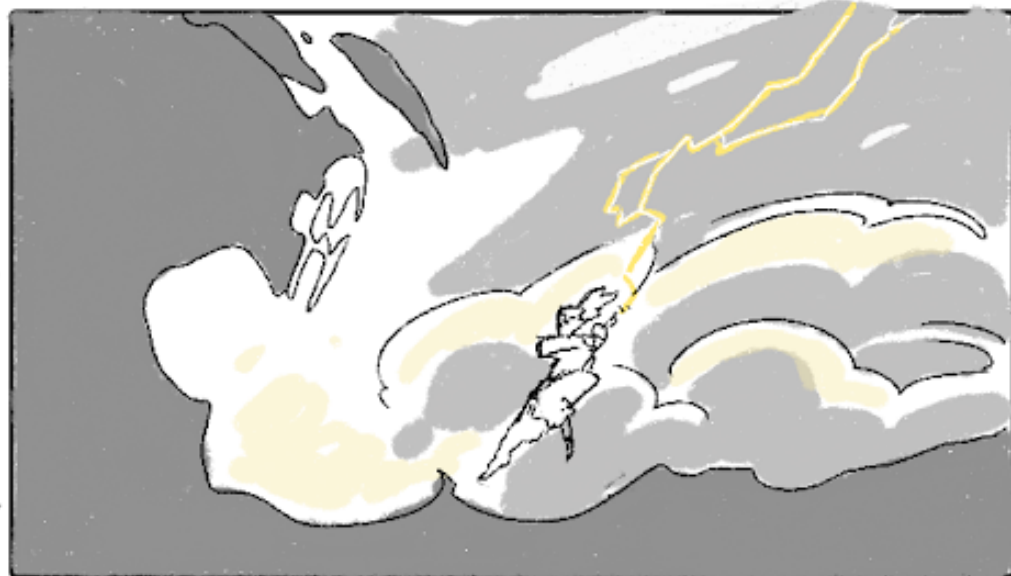
Escena:



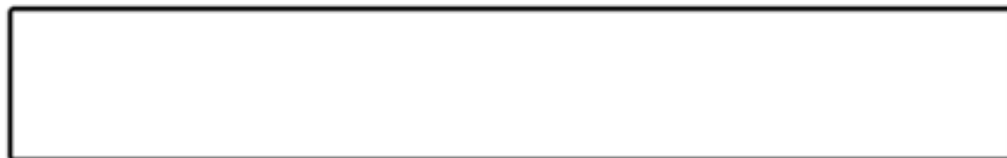
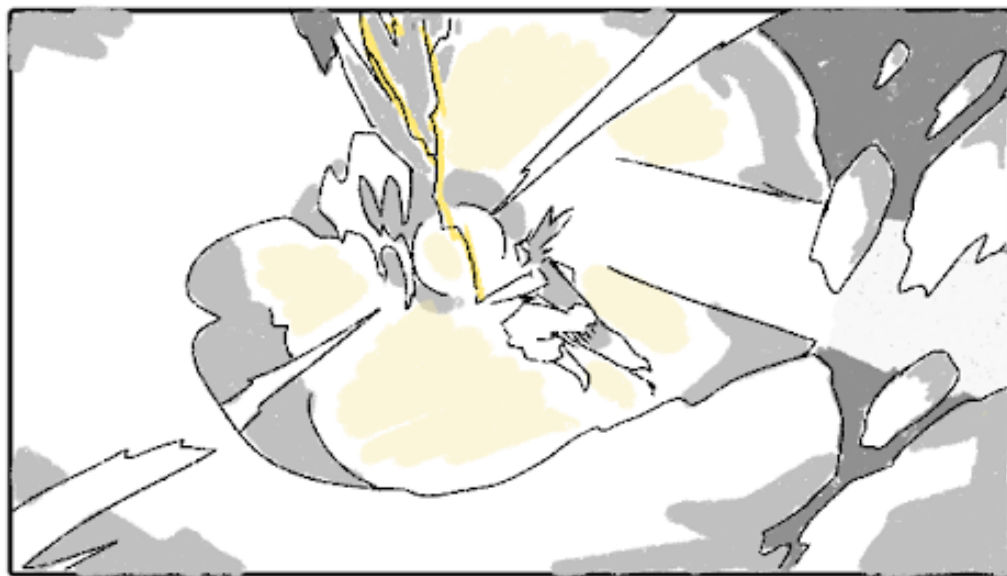
Escena:



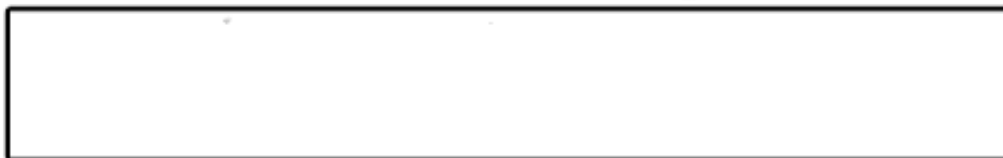
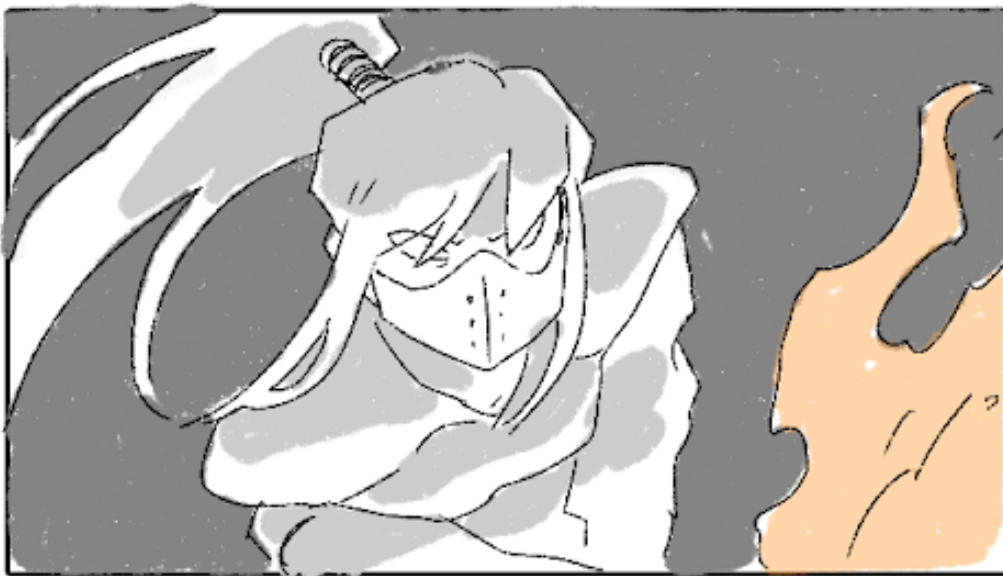
Escena:



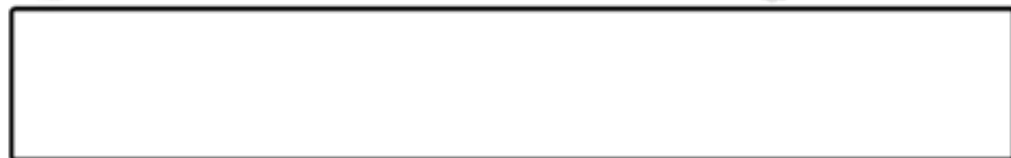
Escena:



Escena:



Escena:

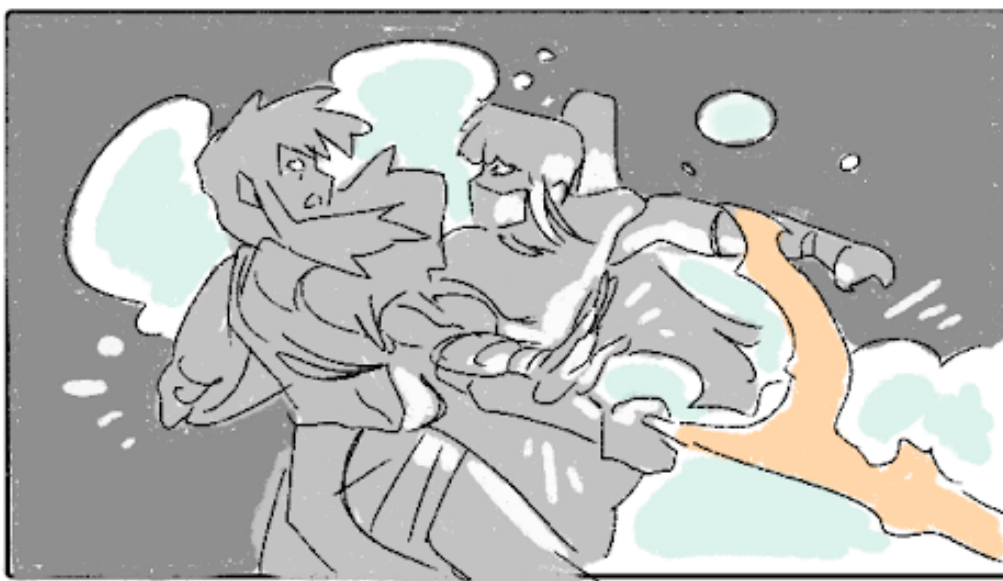


Cree sus los propios en Storyboard That

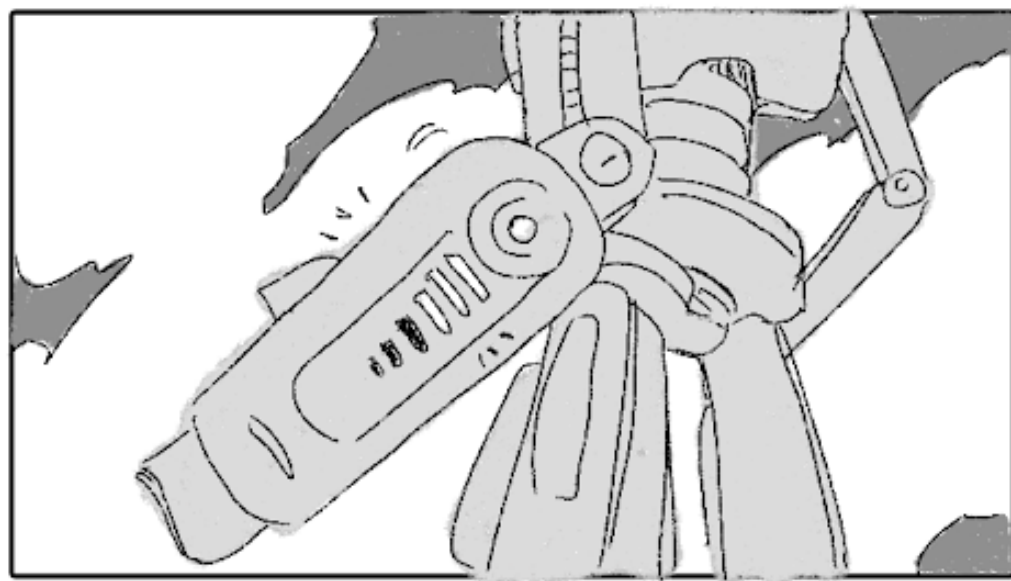
Escena:



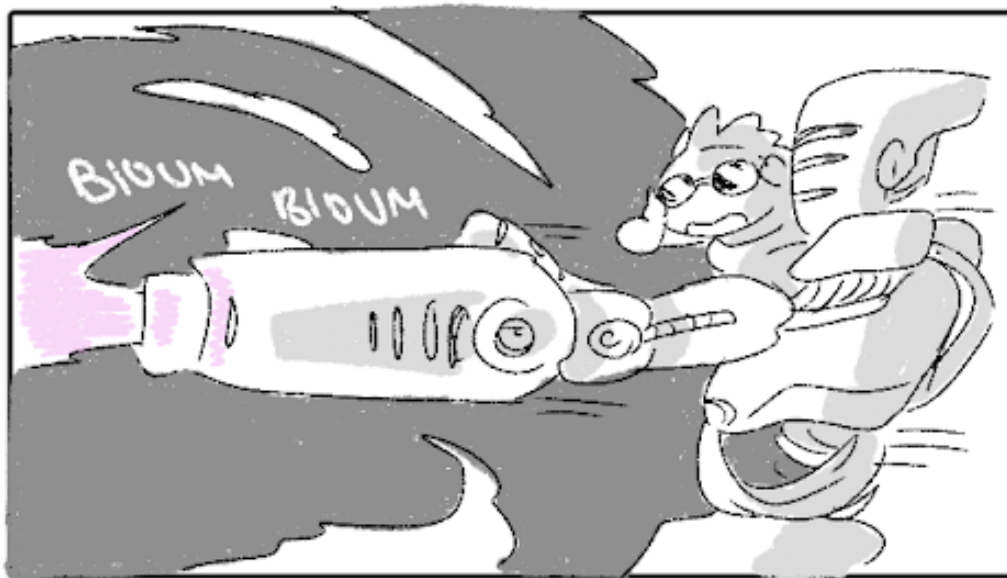
Escena:



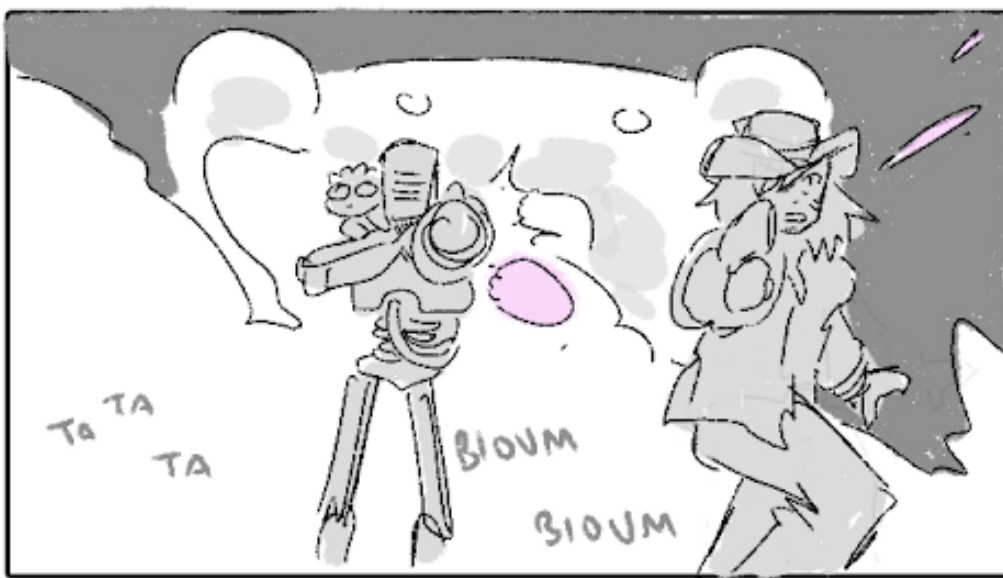
Escena:



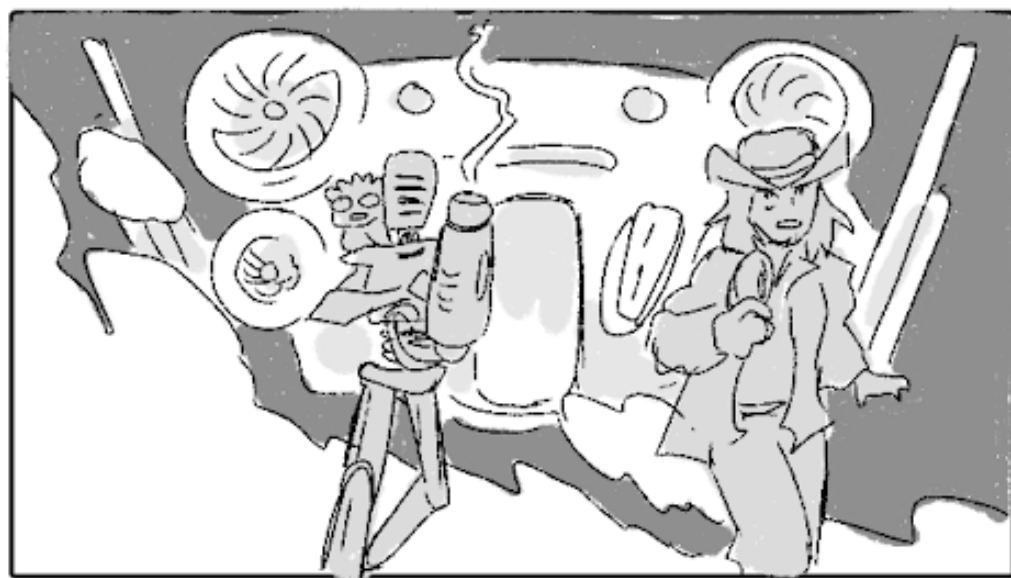
Escena:



Escena:

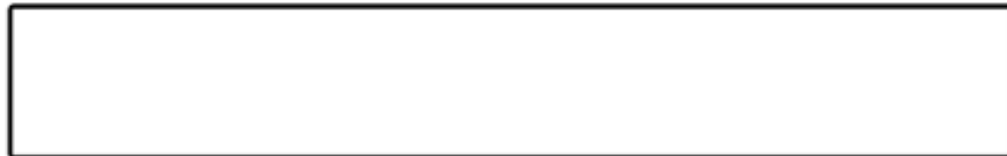
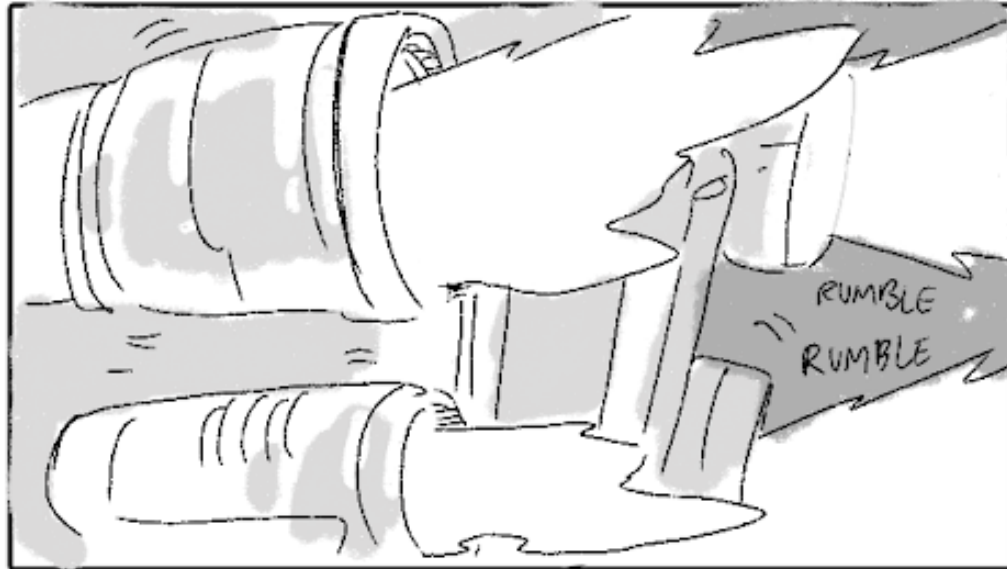


Escena:

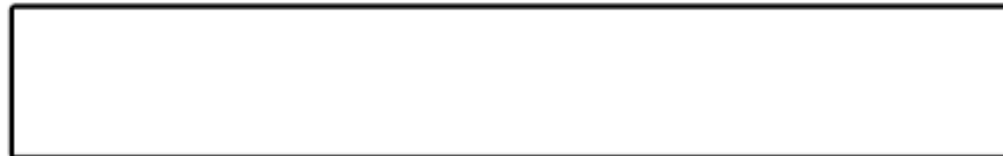


Cree sus los propios en Storyboard That

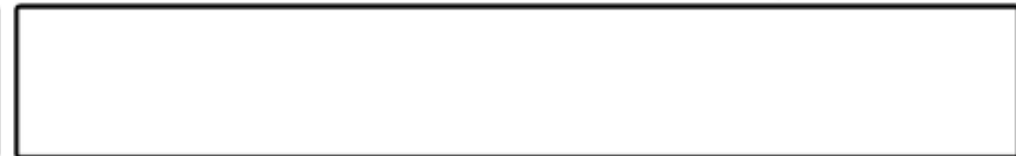
Escena:



Escena:



Escena:



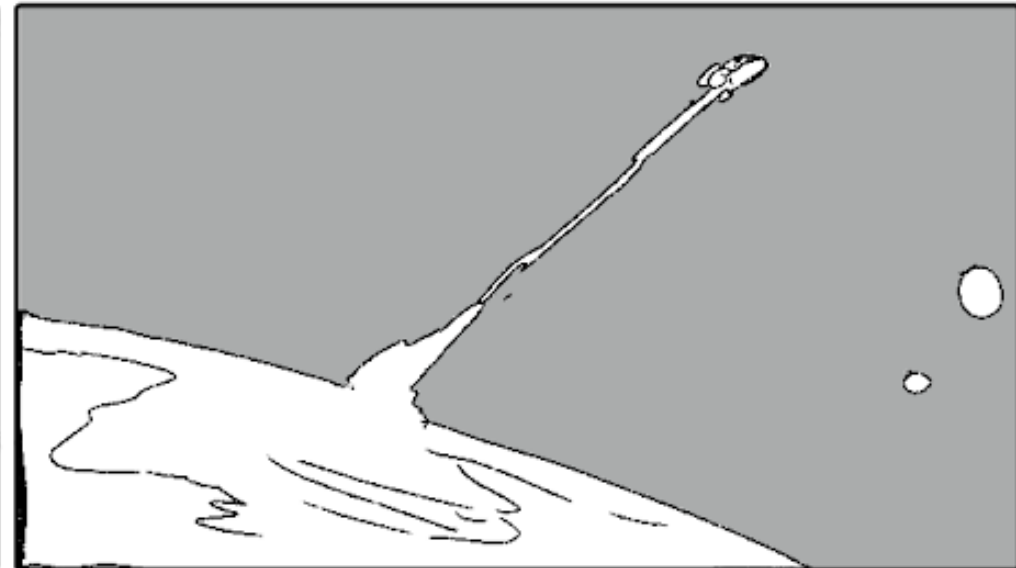
Escena:



Escena:



Escena:



Cree sus los propios en Storyboard That



Escena:

**INES HERRERO  
JAIME MARTINEZ  
BLABLABLA**

Escena:

*DÍAS OSCUROS*

Escena:

*\_\_\_\_\_*  
*\_\_\_\_\_*  
*\_\_\_\_\_*

Escena:

Escena:

Escena:

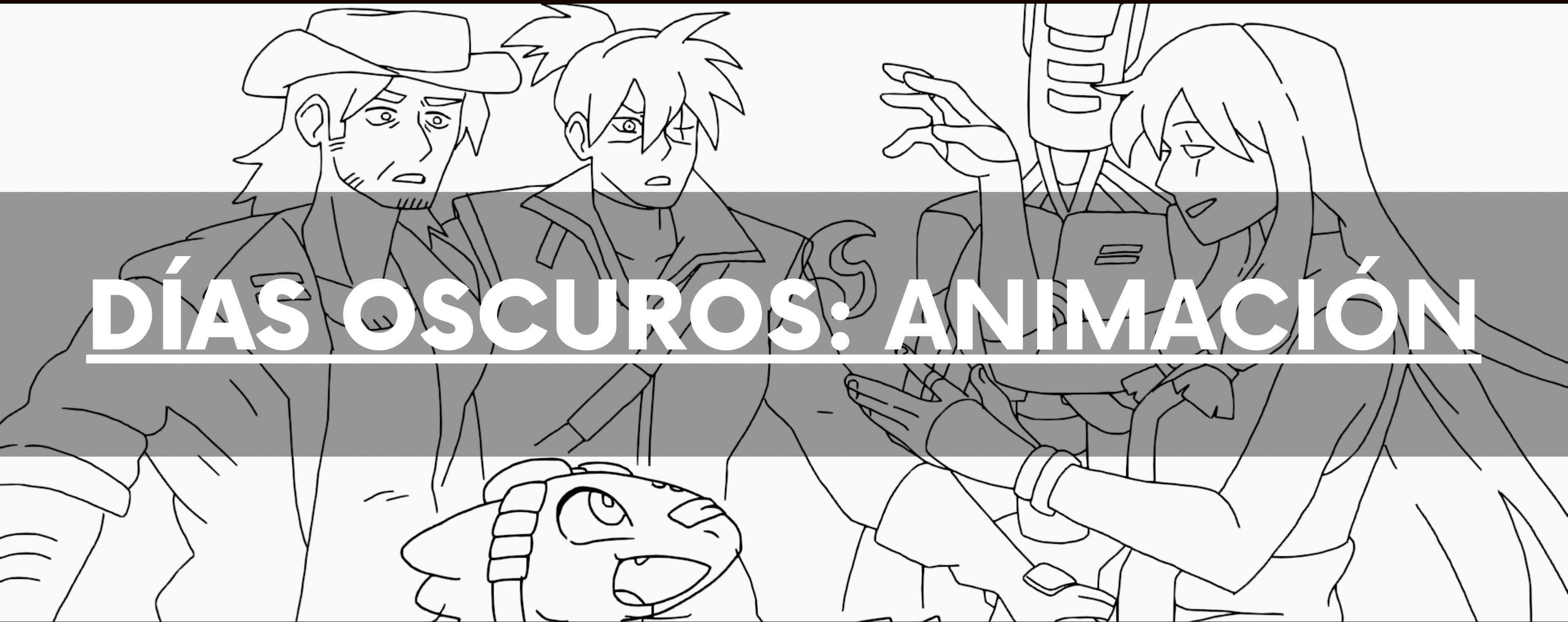
Cree sus propios en Storyboard That

DIAS OSCUROS

ANEXO V  
**ANIMACIÓN Y  
LAYOUT**

Jaime Martínez Fernández





# DÍAS OSCUROS: ANIMACIÓN

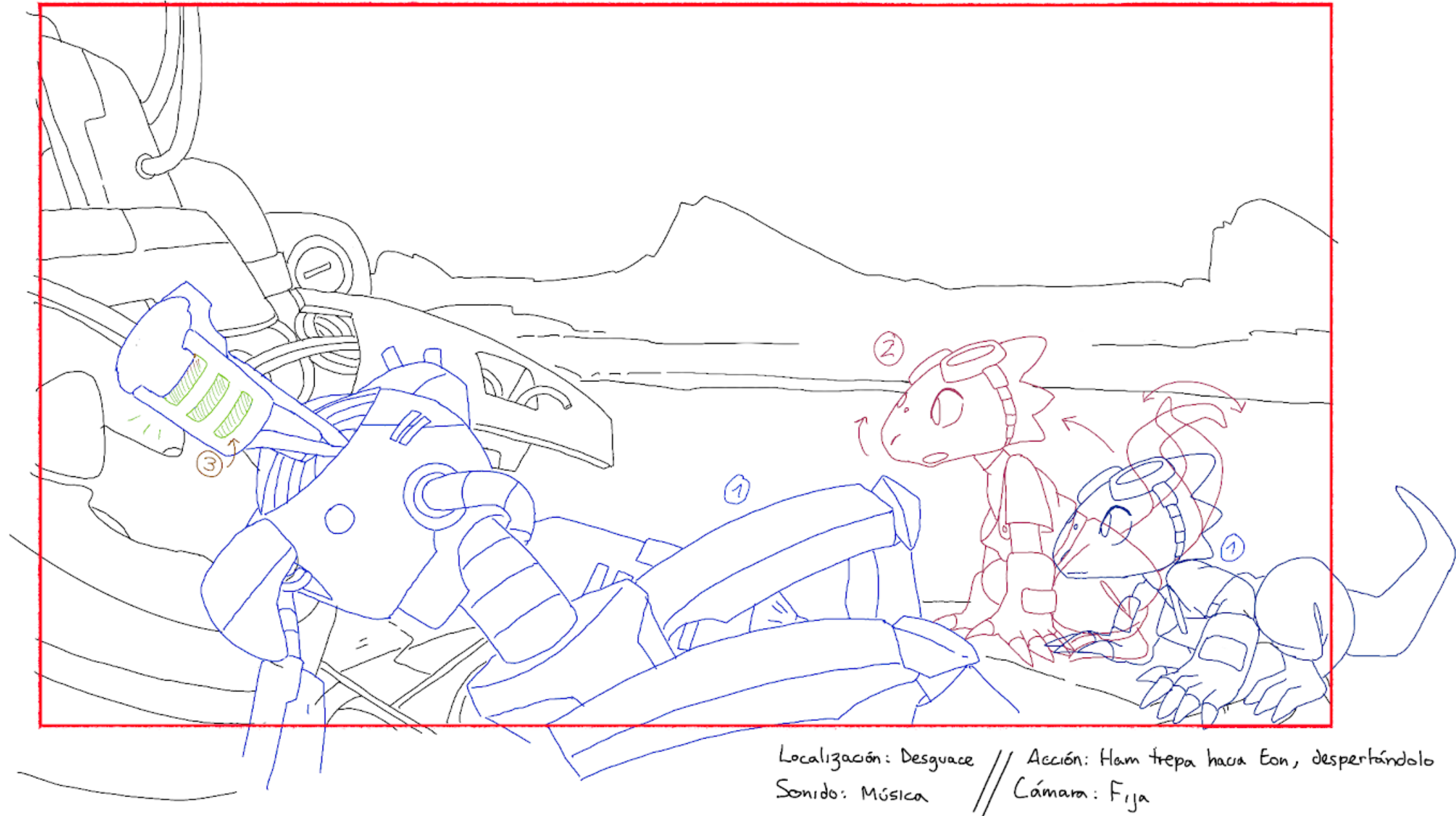
[Enlace a la animación completa](#)

Pose ① Eon está tirado entre la basura del desguace // Ham trepa hacia Eon curiosa

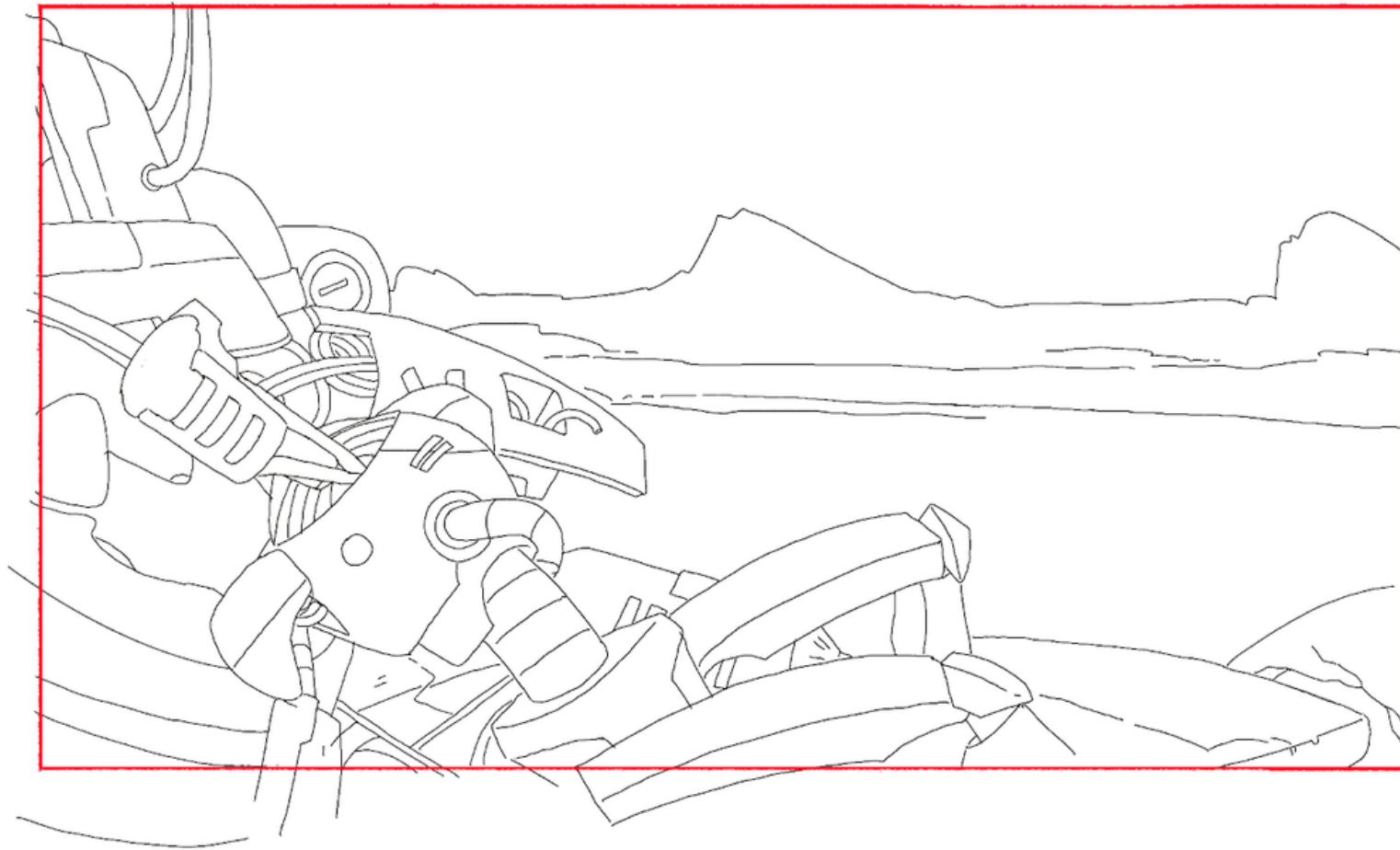
Pose ② Ham se detiene frente a Eon moviendo su cola, intrigada.

Pose ③ Las tres ranuras de la cabeza de Eon parpadean rápidamente (3-4 parpadeos) y quedan encendidas. Eon está aún activo.

Duración: 00:09 - 00:11



Localización: Desguace // Acción: Ham trepa hacia Eon, despertándolo  
Sonido: Música // Cámara: Fija

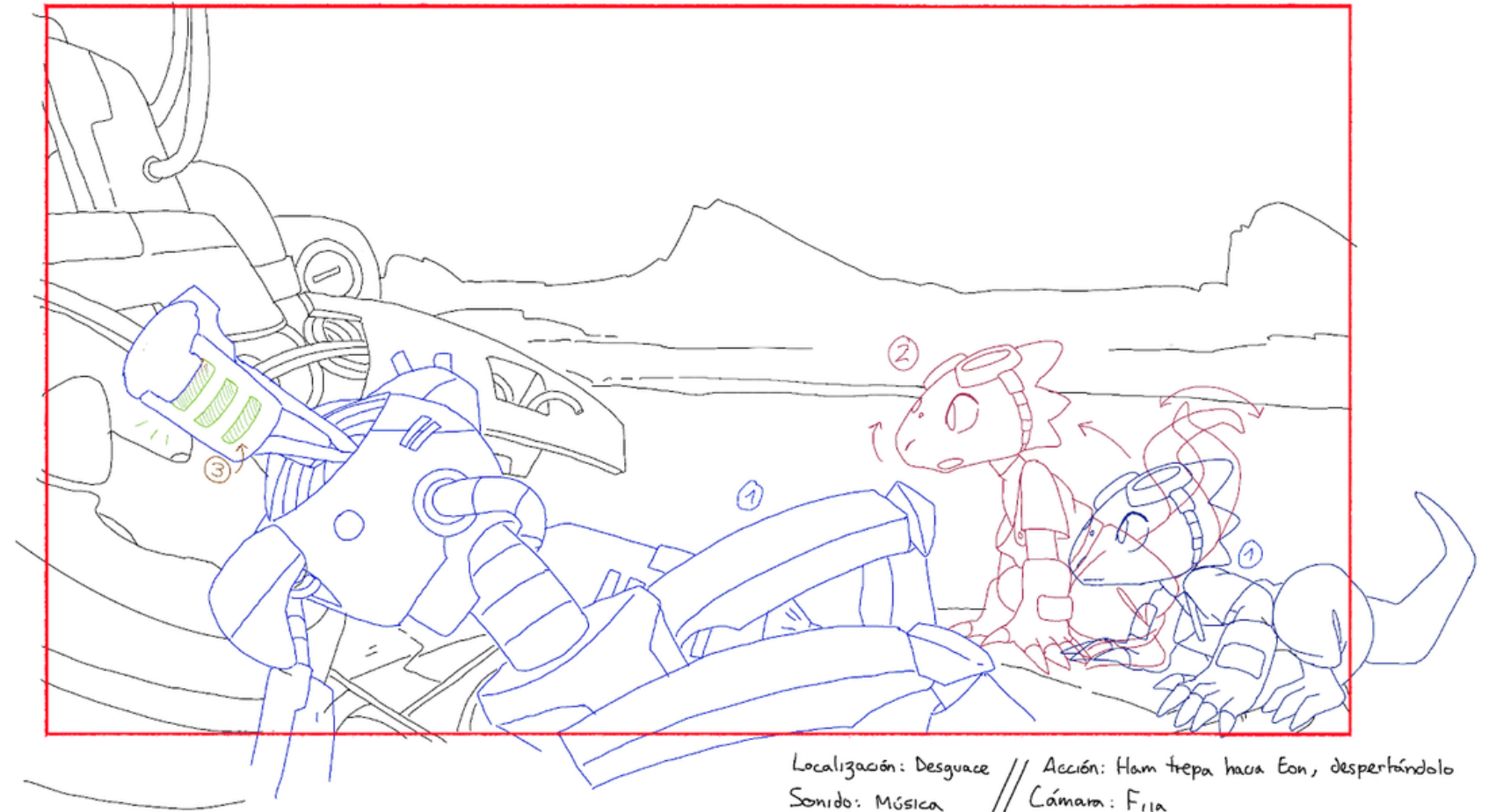


Pose ① Eon está tirado entre la basura del desguace // Ham trepa hacia Eon curioso.

Pose ② Ham se detiene frente a Eon moviendo su cola, intrigado.

Pose ③ Las tres ranuras de la cabeza de Eon parpadean rápidamente (3-4 parpadeos) y quedan encendidas. Eon está aún activo.

Duración: 00:09 - 00:11

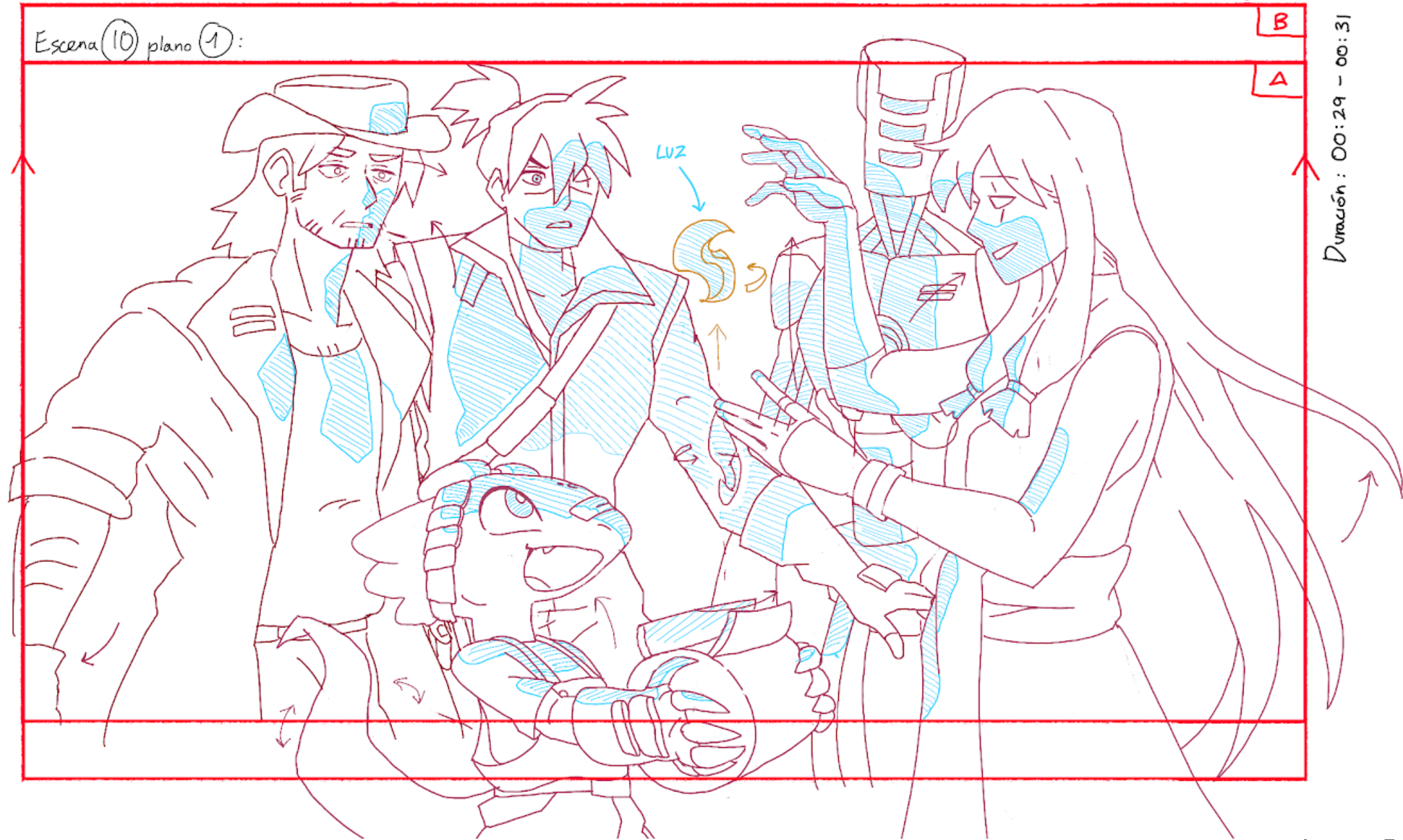


Localización: Desguace // Acción: Ham trepa hacia Eon, despertándolo  
Sonido: Música // Cámara: Fija

Pose ① Plinko: con la mano en la cadera // Ham se agazapa sobre el estuche sonriendo // Tyr: descompindo, cruza sus brazos y mira a Ham. // Nuyeeet: sonriendo, acerca las manos al estuche. // Eon: mira a otro lado, distraído.

Pose ② Plinko: echa la mano atrás y se incorpora // Ham: mira hacia arriba ilusionada y mueve la cola balanceándose // Tyr: echa una piedra atrás abriendo los brazos, expresión de sorpresa. // Nuyeeet: gesticulando con las manos, abre con magia el estuche. Su pelo recibe brisa. // Eon: impasible, gira la cabeza de forma muy mecánica.

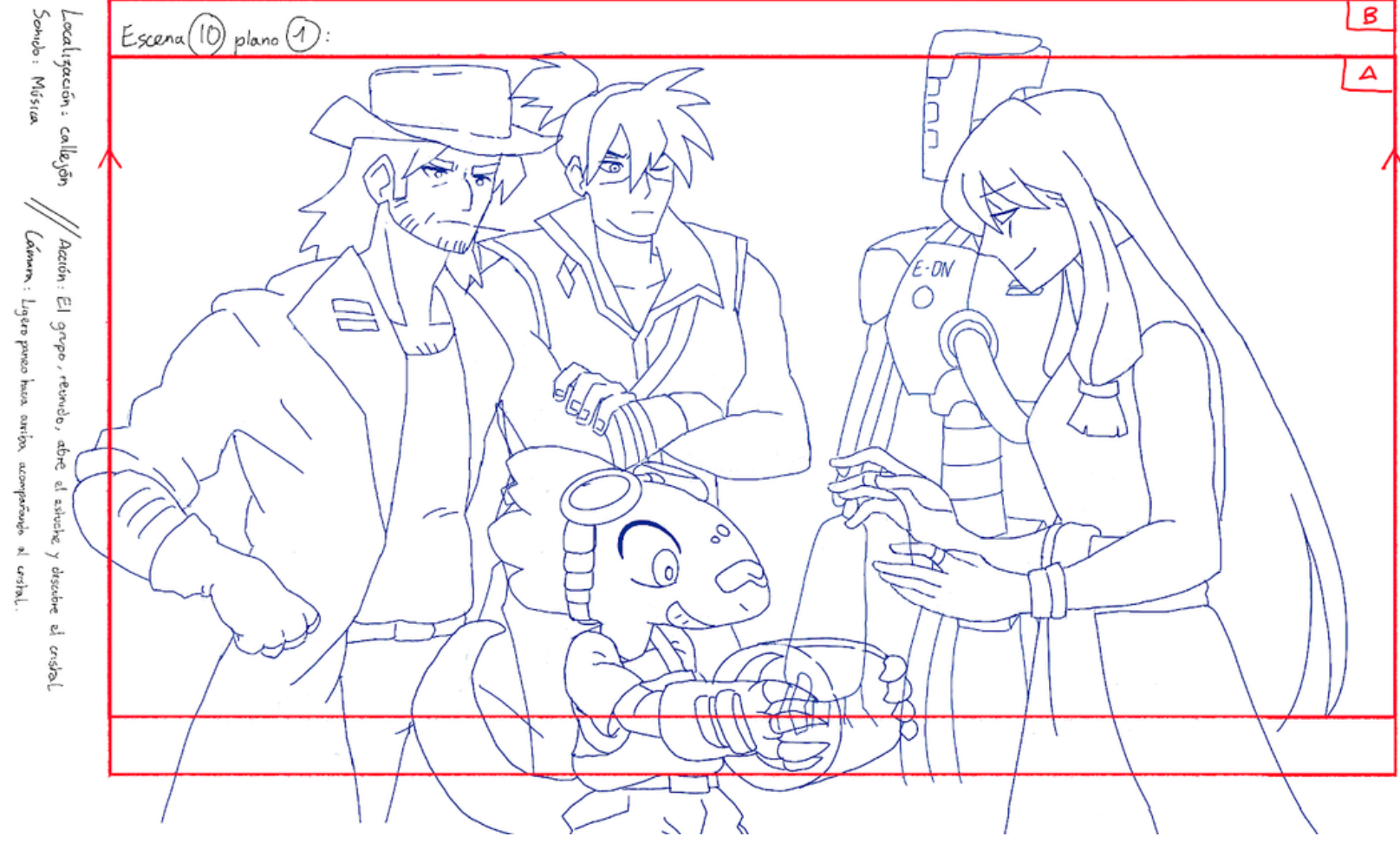
Escena ⑩ plano ①:



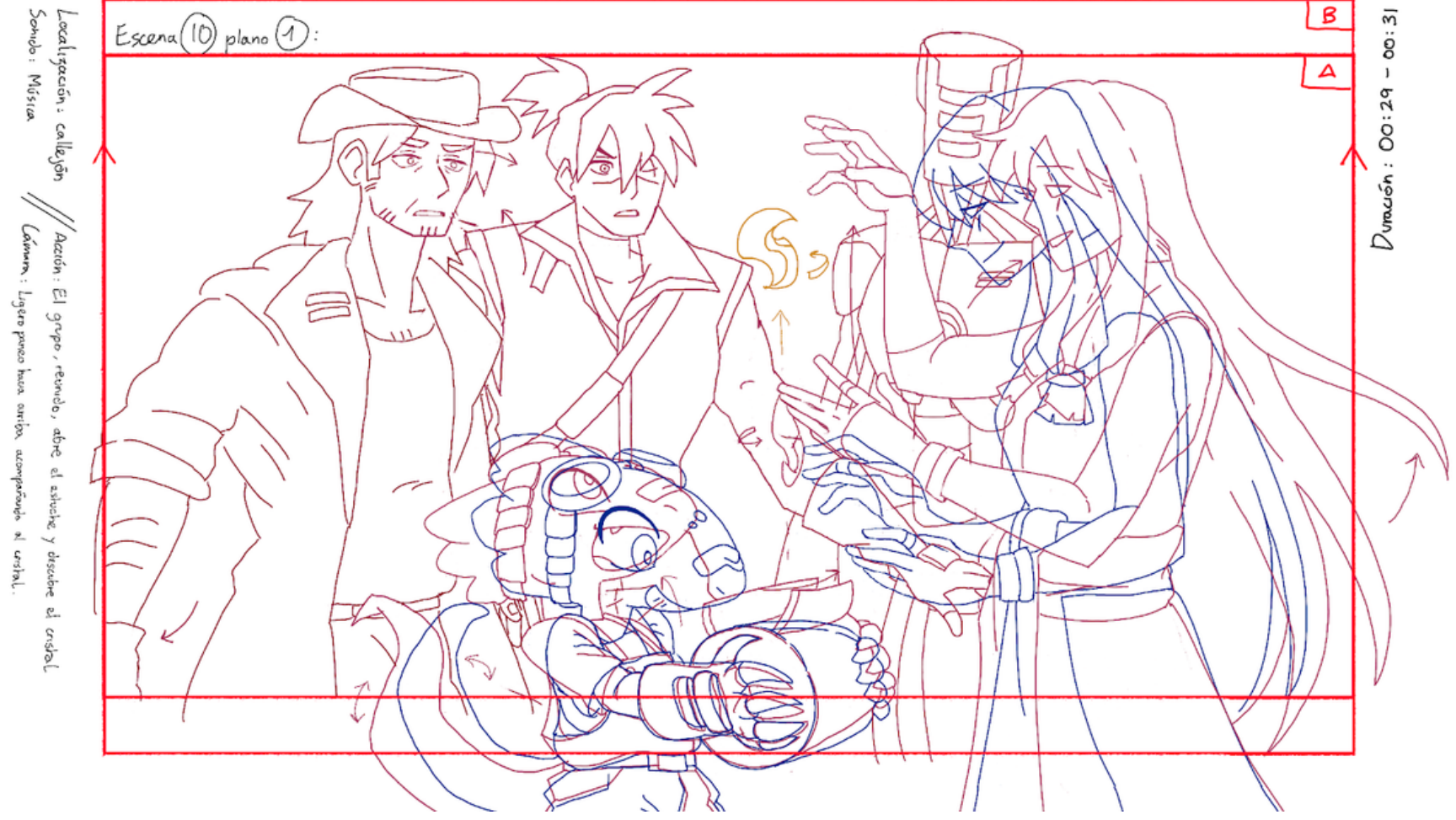
Localización: callejón  
Sonido: Música

Acción: El grupo, reunido, abre el estuche y descubre el cristal.  
Cámara: Ligero panico hacia arriba acompañando al cristal.

Pose ① Plinko: con la mano en la cadera // Ham se agazapa sobre el estuche sonriendo // Tyr: descomulgando, caga sus brazos y mira a Ham. // Nuyet: sonriendo, acerca las manos al estuche. // Eon: mira a otro lado, distraído.  
 Pose ② Plinko: echa la mano atrás y se incorpora // Ham: mira hacia arriba ilusionada y mueve la cola balanceándose // Tyr: echa una pierna atrás abriendo los brazos, expresión de sorpresa. // Nuyet: gesticulando con las manos, abre con magia el estuche. Su pelo recorre hacia. // Eon: impasible, gira la cabeza de forma muy mecánica.

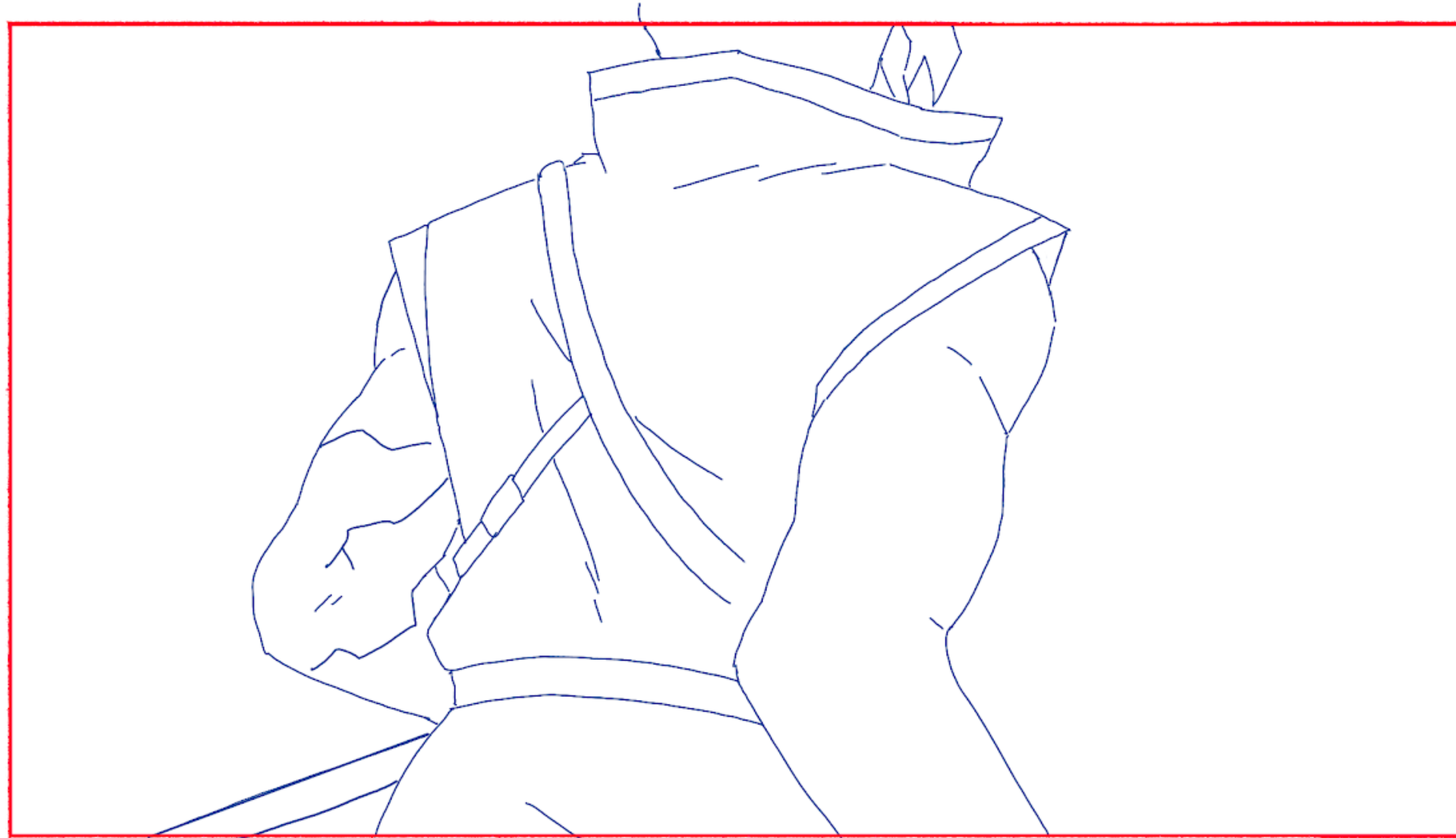


Pose ① Plinko: con la mano en la cadera // Ham se agazapa sobre el estuche sonriendo // Tyr: descomulgando, caga sus brazos y mira a Ham. // Nuyet: sonriendo, acerca las manos al estuche. // Eon: mira a otro lado, distraído.  
 Pose ② Plinko: echa la mano atrás y se incorpora // Ham: mira hacia arriba ilusionada y mueve la cola balanceándose // Tyr: echa una pierna atrás abriendo los brazos, expresión de sorpresa. // Nuyet: gesticulando con las manos, abre con magia el estuche. Su pelo recorre hacia. // Eon: impasible, gira la cabeza de forma muy mecánica.



Pose ① : Tyr se pone en guardia

Pose ② : Tyr agarra su espada con la mano derecha mientras echa la 139. combulsiona con el tatuaje parpadeando y moviéndose, como un rayo que cae echando chispazos.



- Localización: vacío (-)

- Sonido: Música + chispazo (SFX)

// - Acción: Tyr activa sus poderes, apunto de desenvainar su espada.

// - Cámara: Fija

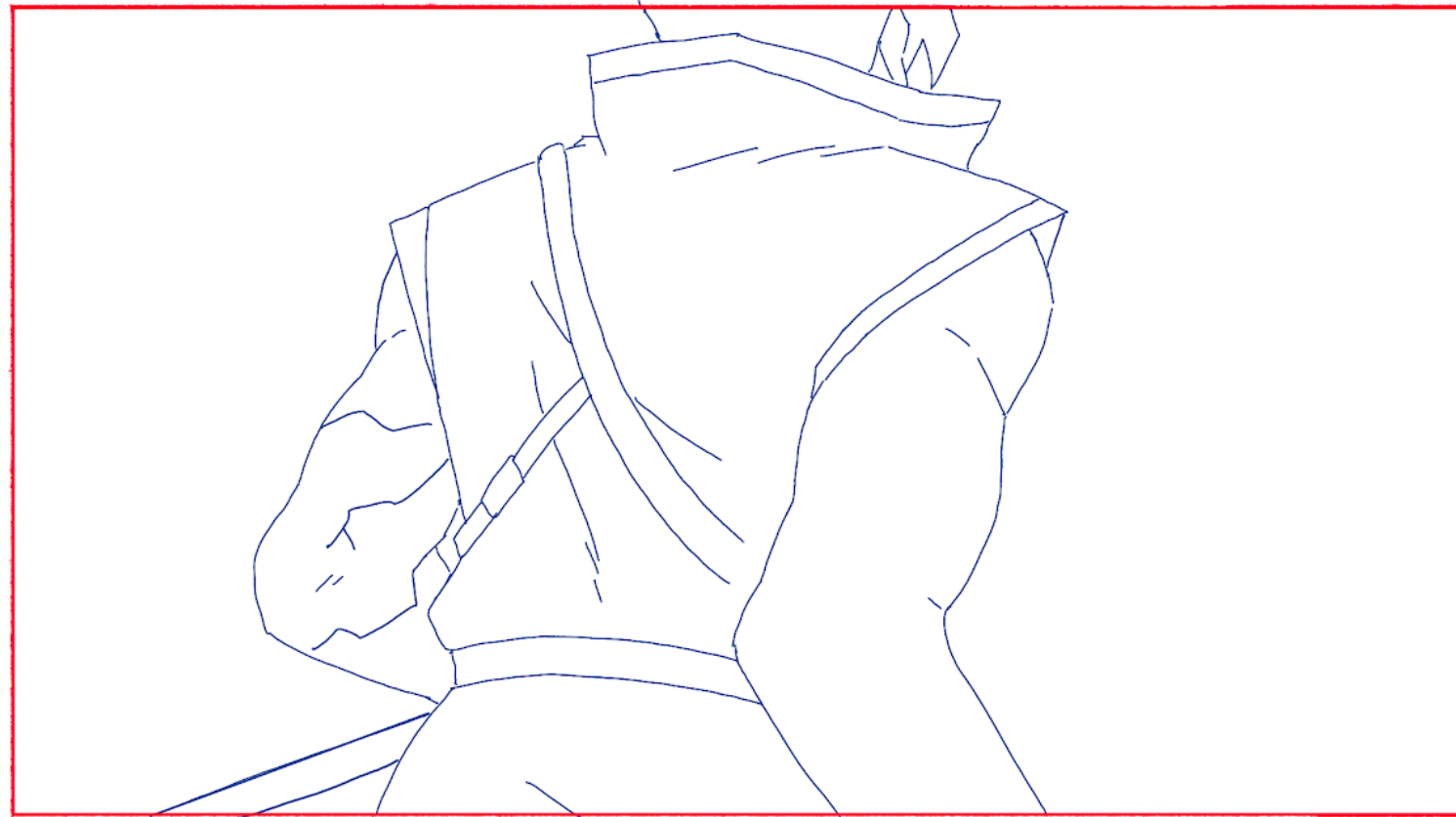
Duración: 00:41 - 00:42



rayo

Pose ①: Tyr se pone en guardia

Pose ②: Tyr agarra su espada con la mano derecha mientras echa la luz. combulsiona con el tatuaje parpadeando y moviéndose, como un rayo que cae echando

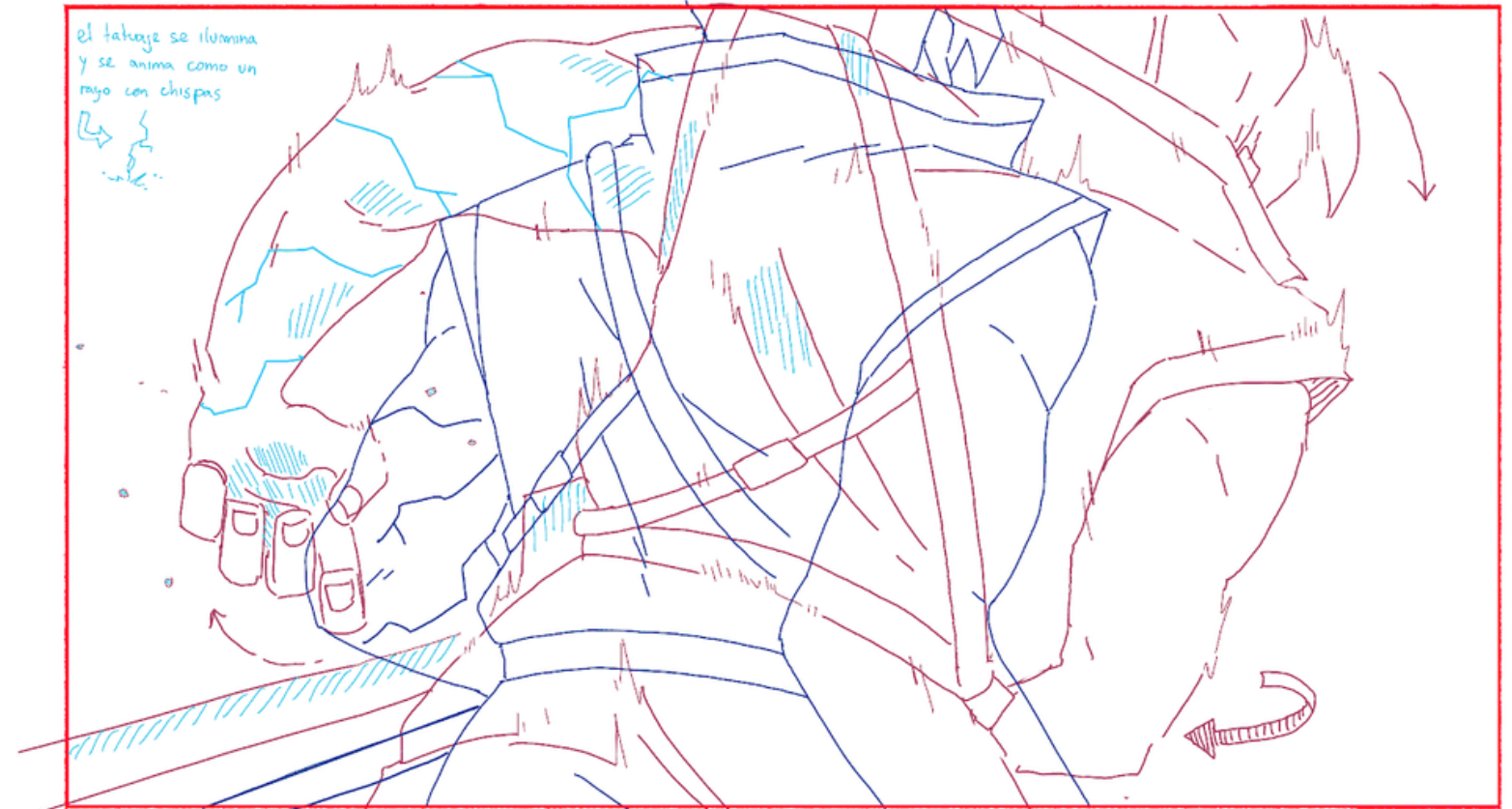


- Localización: vacío (-) // - Acción: Tyr activa sus poderes, punto de desenvainar su espada. Duración: 00:41 - 00:42  
- Sonido: Música + chispazo (SFX) // - Cámara: Fija

rayo

Pose ①: Tyr se pone en guardia

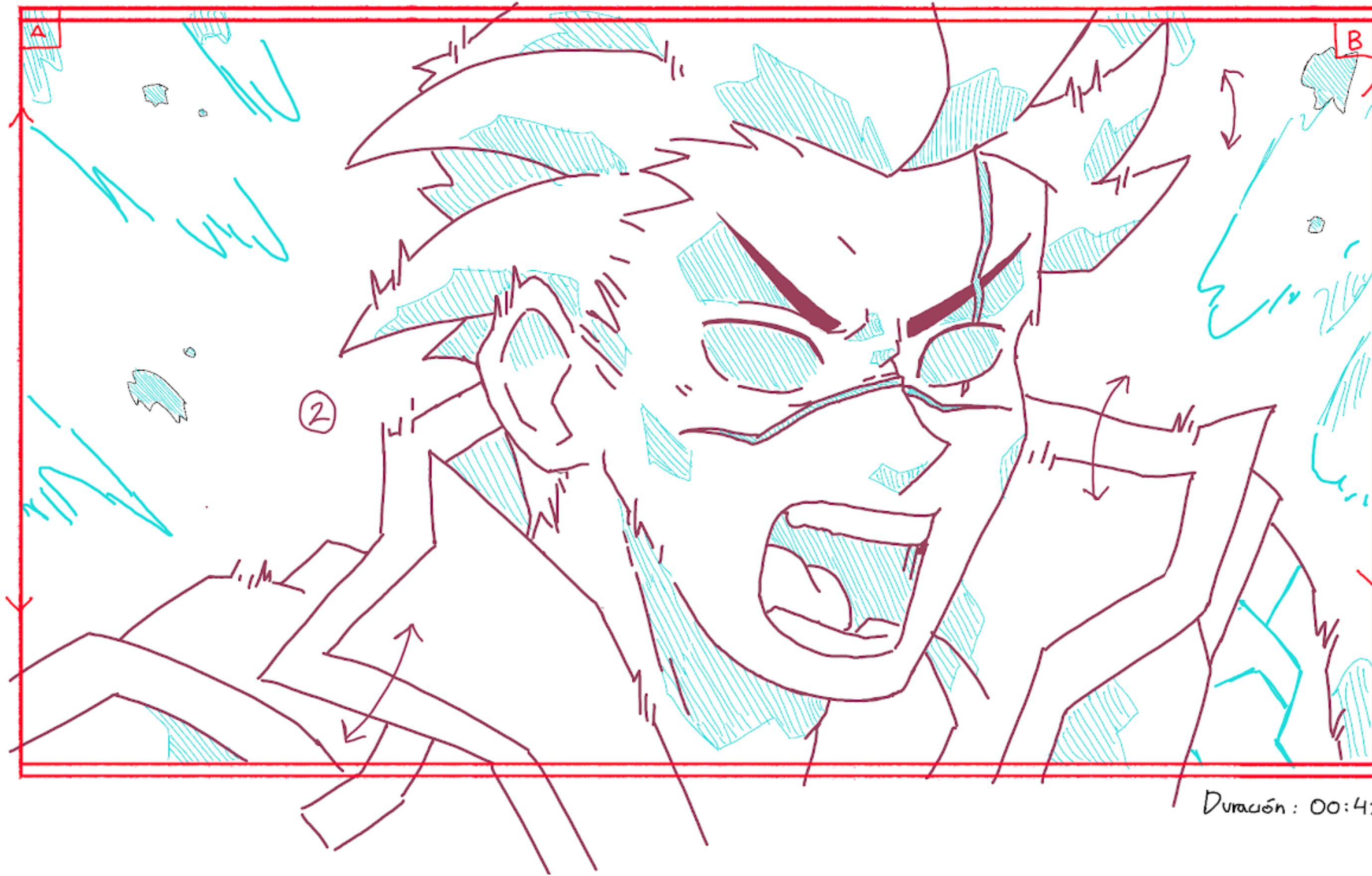
Pose ②: Tyr agarra su espada con la mano derecha mientras echa la luz. combulsiona con el tatuaje parpadeando y moviéndose, como un rayo que cae echando chispas.



- Localización: vacío (-) // - Acción: Tyr activa sus poderes, punto de desenvainar su espada. Duración: 00:41 - 00:42  
- Sonido: Música + chispazo (SFX) // - Cámara: Fija

Pose ① Tyr aprieta la mandíbula. Sus cicatrices y pupila empiezan a parpadear como el rayo en su brazo.

Pose ② Tyr se eriza emanando electricidad. Abre su ojo herido y emite la luz de la energía por los ojos, cicatrices y boca. Su ropa y pelo reciben una gran corriente de aire desde abajo.



Acción: Tyr invoca al rayo

Cámara: Fija + Shake vertical

Localización: vacío (-)

Sonido: Música + electricidad (SFX)

Duración: 00:42 - 00:43

POSE ① Tyr aprieta la mandíbula. Sus cicatrices y pupila empiezan a parpadear como el rayo en su brazo.

POSE ② Tyr se eriza emanando electricidad. Abre su ojo herido y emite la luz de la energía por los ojos, cicatrices y boca. Su ropa y pelo reciben una gran corriente de aire desde abajo.

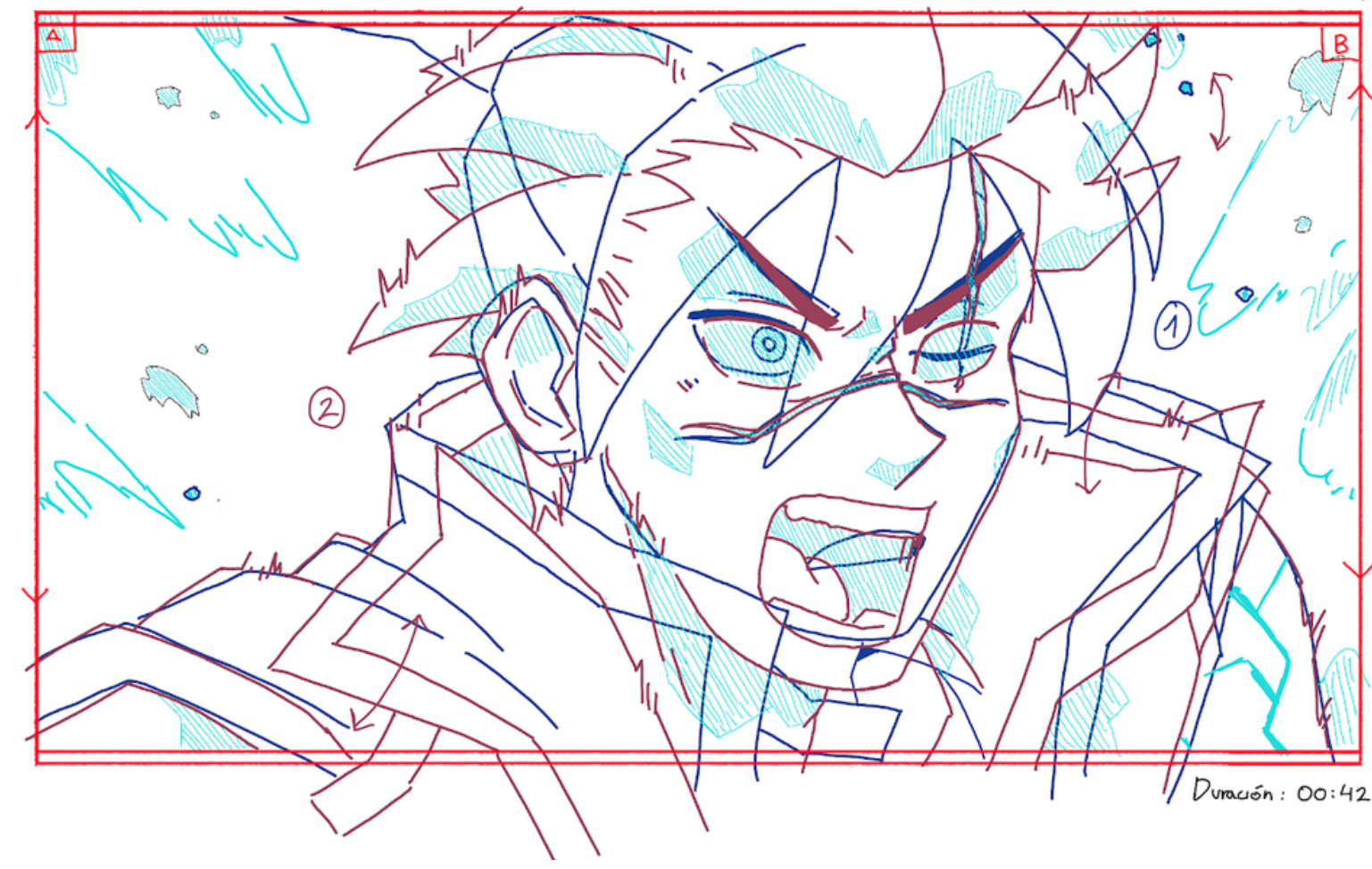


Localización: vacío (-)  
Sonido: Música + electricidad (SFX) // Acción: Tyr invoca al rayo // Cámara: Fija + Shake vertical

Duración: 00:42 - 00:43

POSE ① Tyr aprieta la mandíbula. Sus cicatrices y pupila empiezan a parpadear como el rayo en su brazo.

POSE ② Tyr se eriza emanando electricidad. Abre su ojo herido y emite la luz de la energía por los ojos, cicatrices y boca. Su ropa y pelo reciben una gran corriente de aire desde abajo.



Localización: vacío (-)  
Sonido: Música + electricidad (SFX) // Acción: Tyr invoca al rayo // Cámara: Fija + Shake vertical

Duración: 00:42 - 00:43

pose ① Tyr se abalanza entre el humo hacia delante. // Dasar avanza impulsándose y se empieza a elevar conforme lo hace.

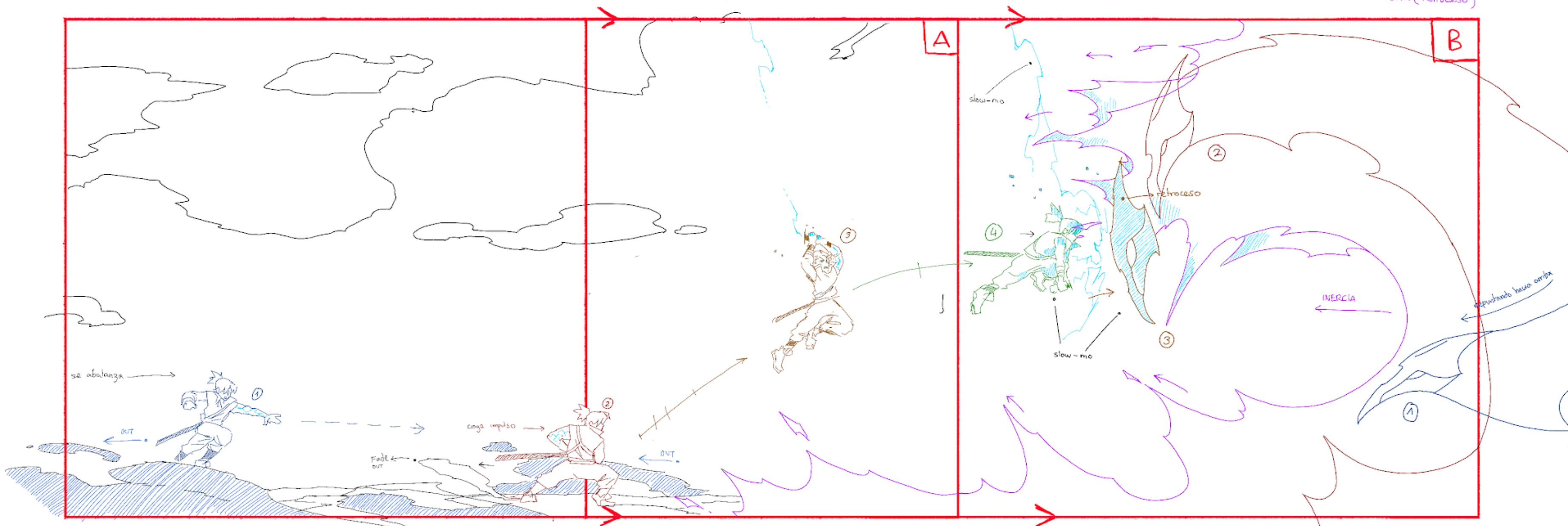
pose ② Tyr frena poniéndose en guardia y listo para desarmar, cogiendo impulso // Dasar se eleva achando, como una serpiente atacando y una ola antes de romper.

pose ③ Tyr salta con la katana encima de su cabeza, saltando chispas // Dasar impacta contra el rayo. Impact Frame.

pose ④ Tyr golpea a Dasar. Invoca un rayo que actúa como filo de su espada. La acción se ralentiza (slow-mo) // El cráneo de Dasar retrocede por el impacto, pero la materia oscura avanza "salpicando" por la inercia.

- Luz del rayo

- Materia oscura (retroceso)



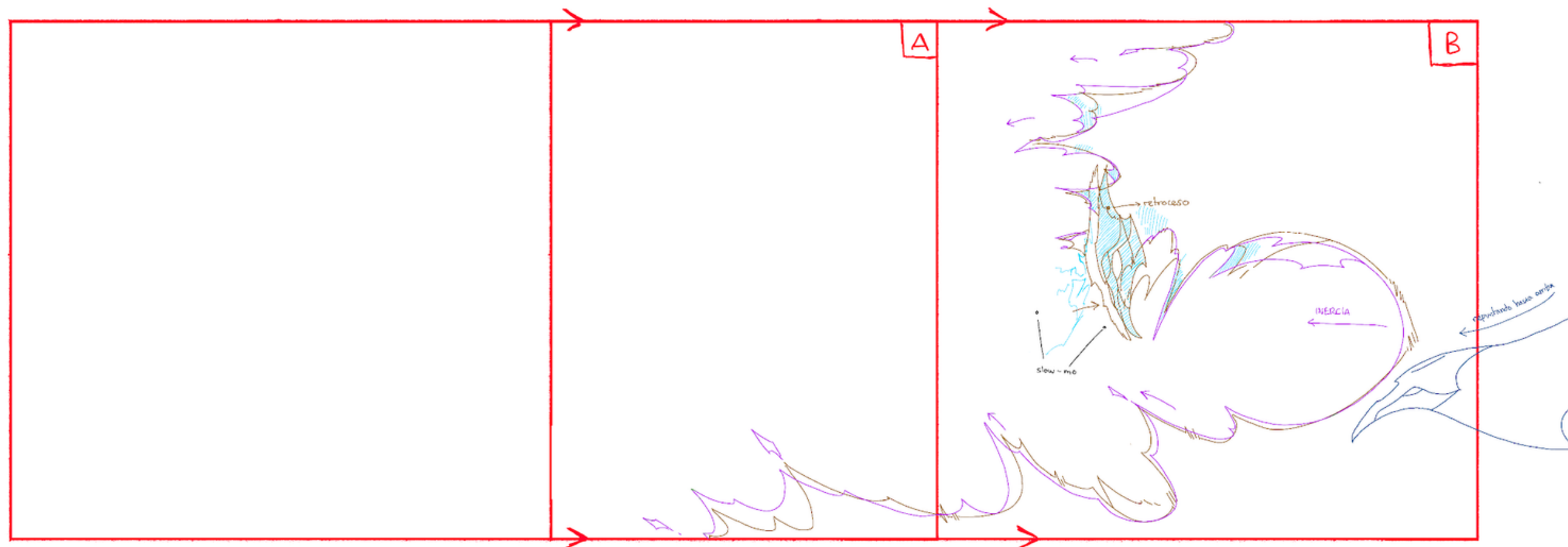
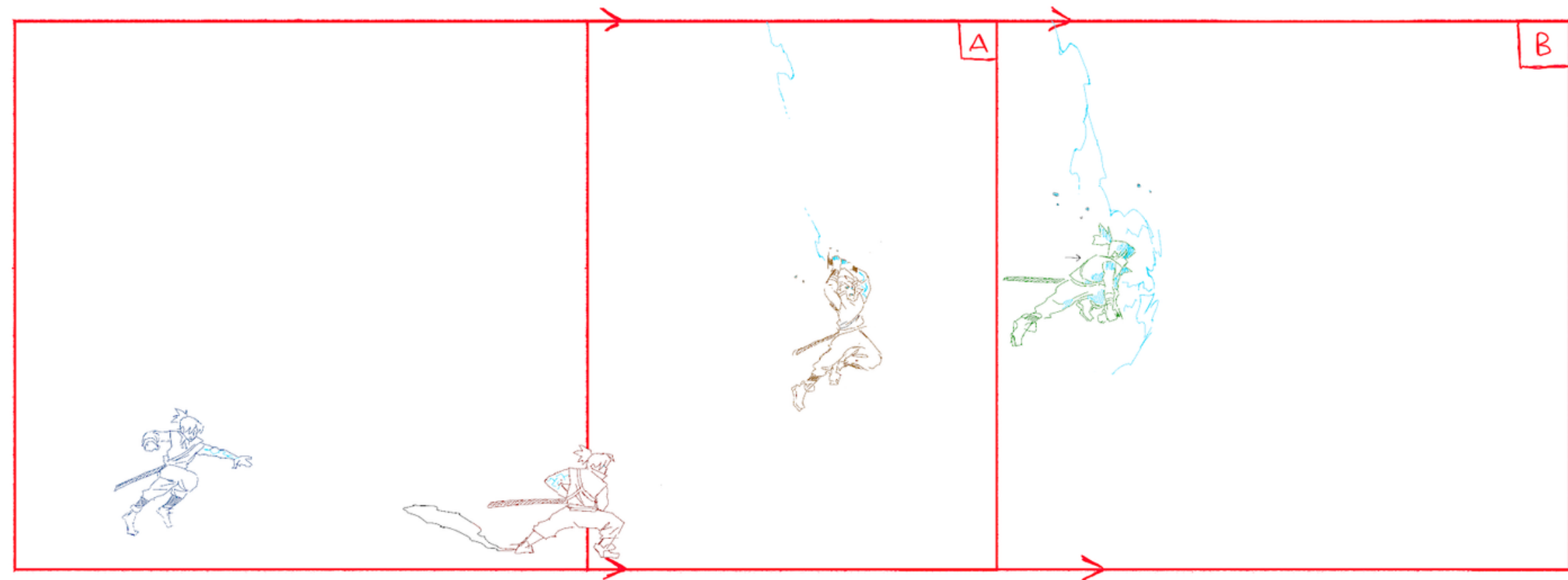
Localización: vacío (-) con suelo de piedra seca y humo.

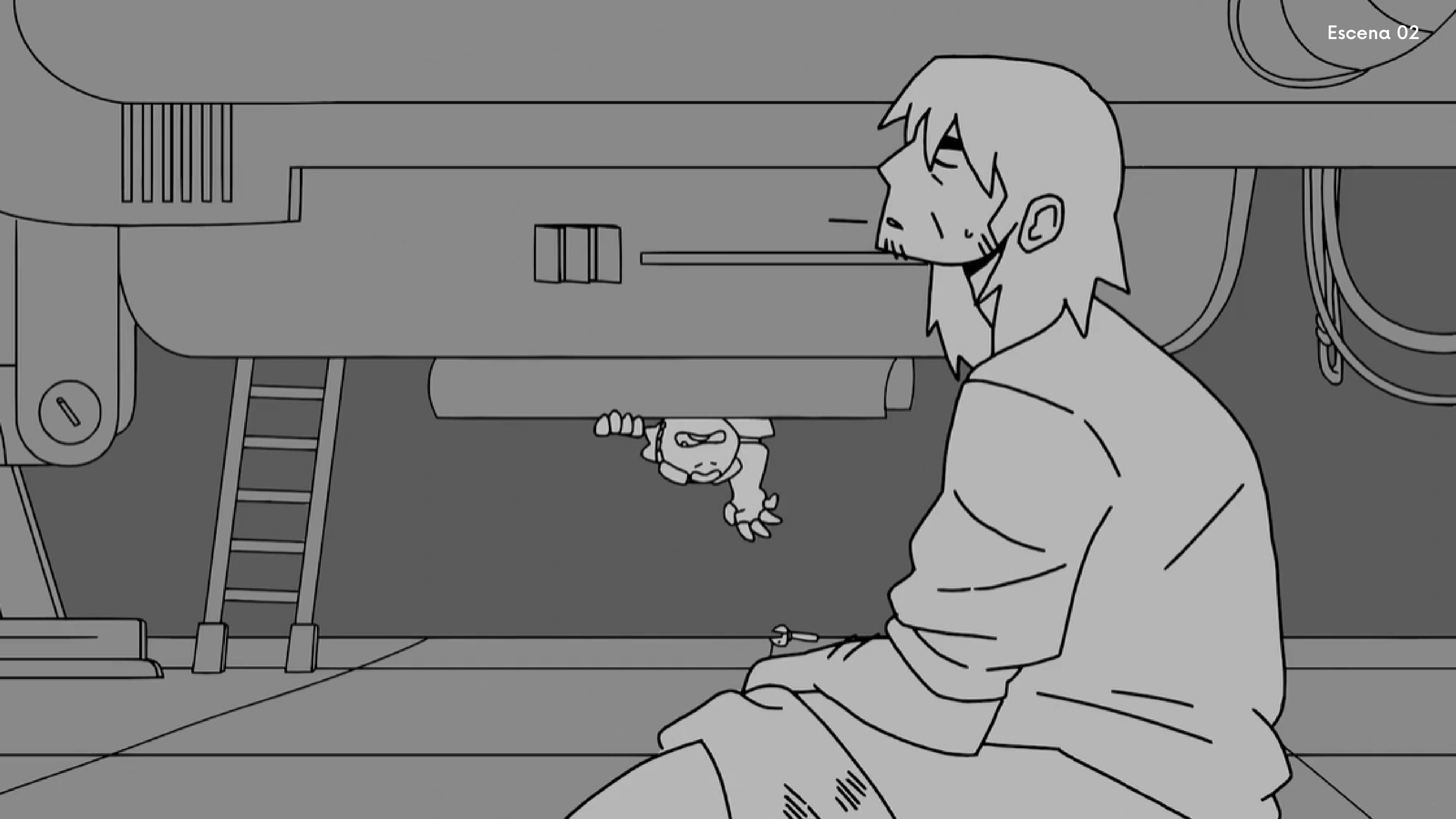
Acción: Tyr invoca el poder del rayo con su espada e impacta contra Dasar en un enfrentamiento.

Sonido: Música.

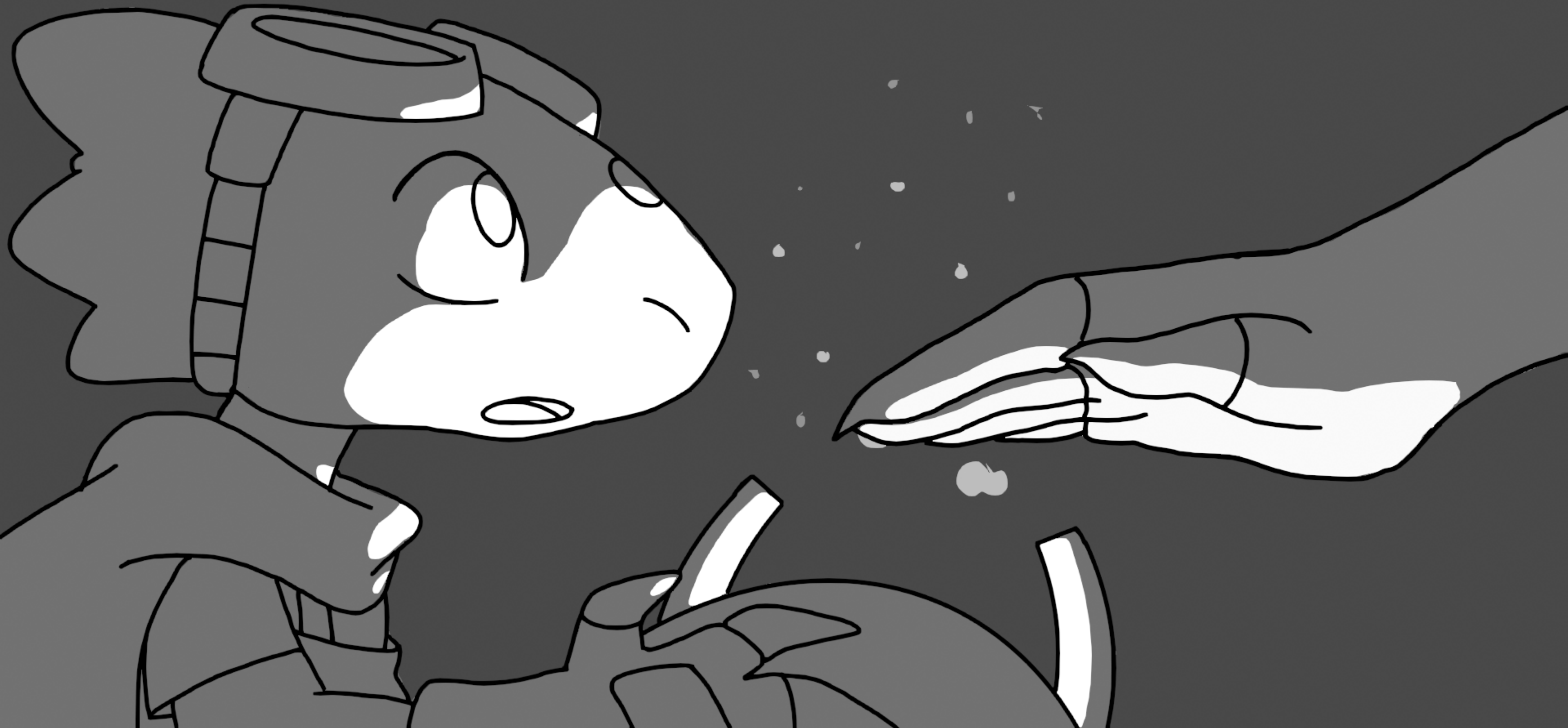
Cámara: Fija → Travelling siguiendo a Tyr cuando llega al centro de la pantalla → Travelling (ralentizado)

Duración: 00:43 - 00:46



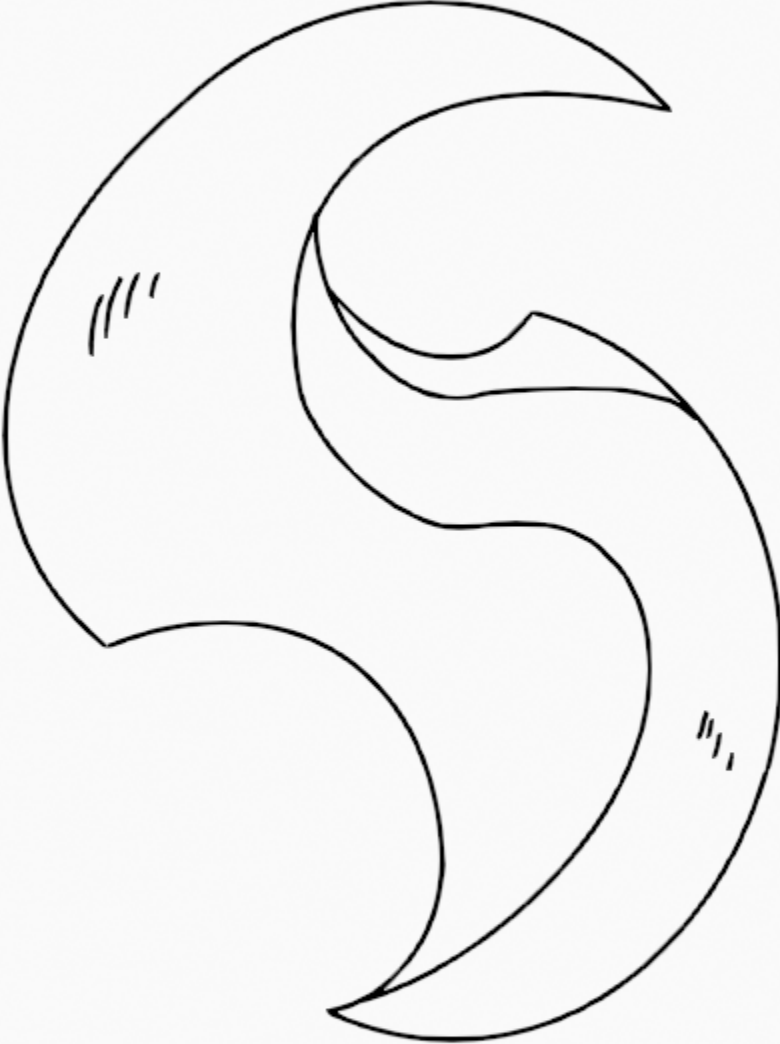






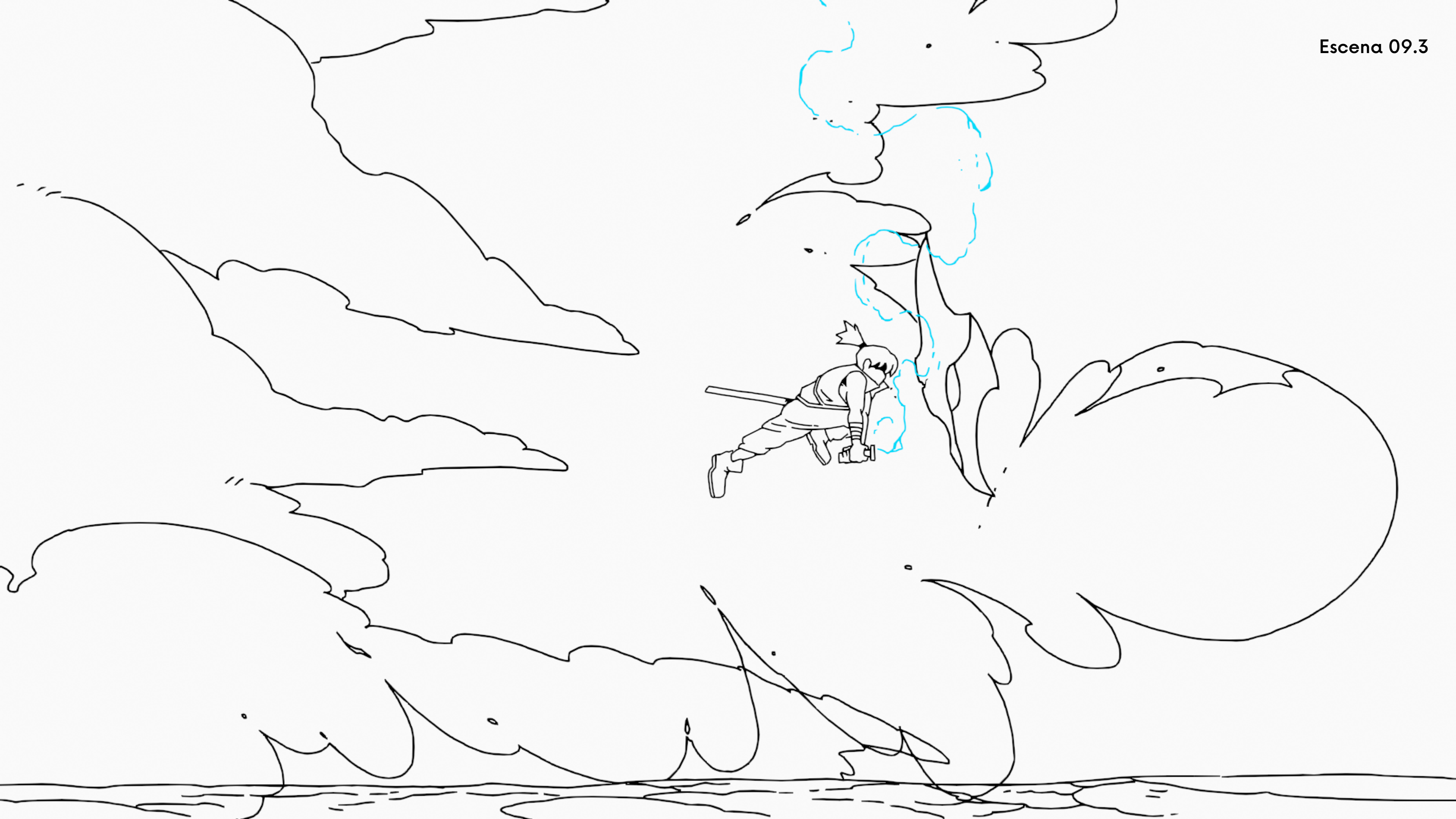


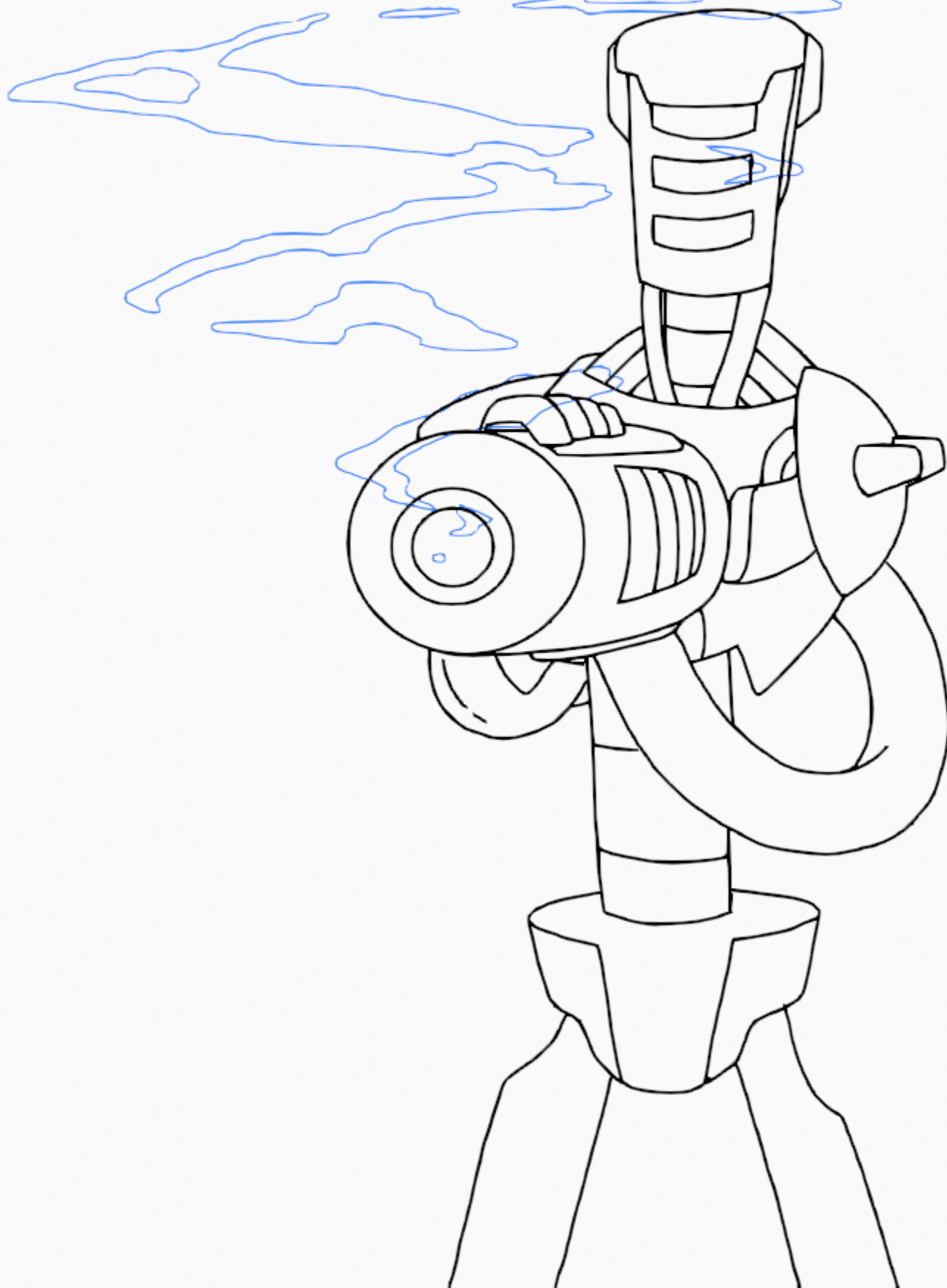




Rough Animation hecha por Inés Herrero  
Clean up hecho por Inés Herrero y Jaime Martínez







DIAS OSCUROS

# DIAS OSCUROS

## ANEXOS

Jaime Martínez Fernández  
Inés Herrero Pérez

