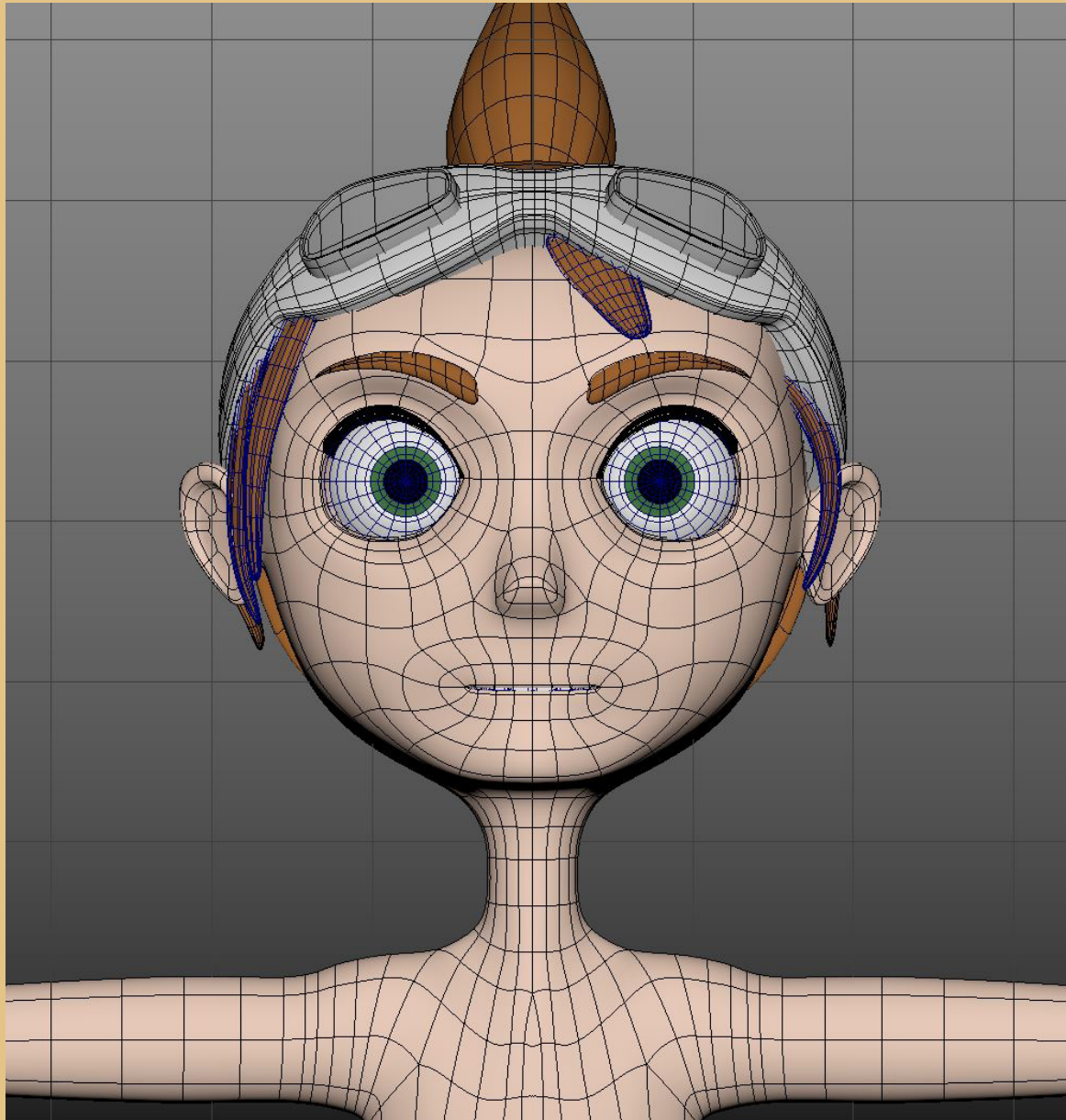


DAMILIA

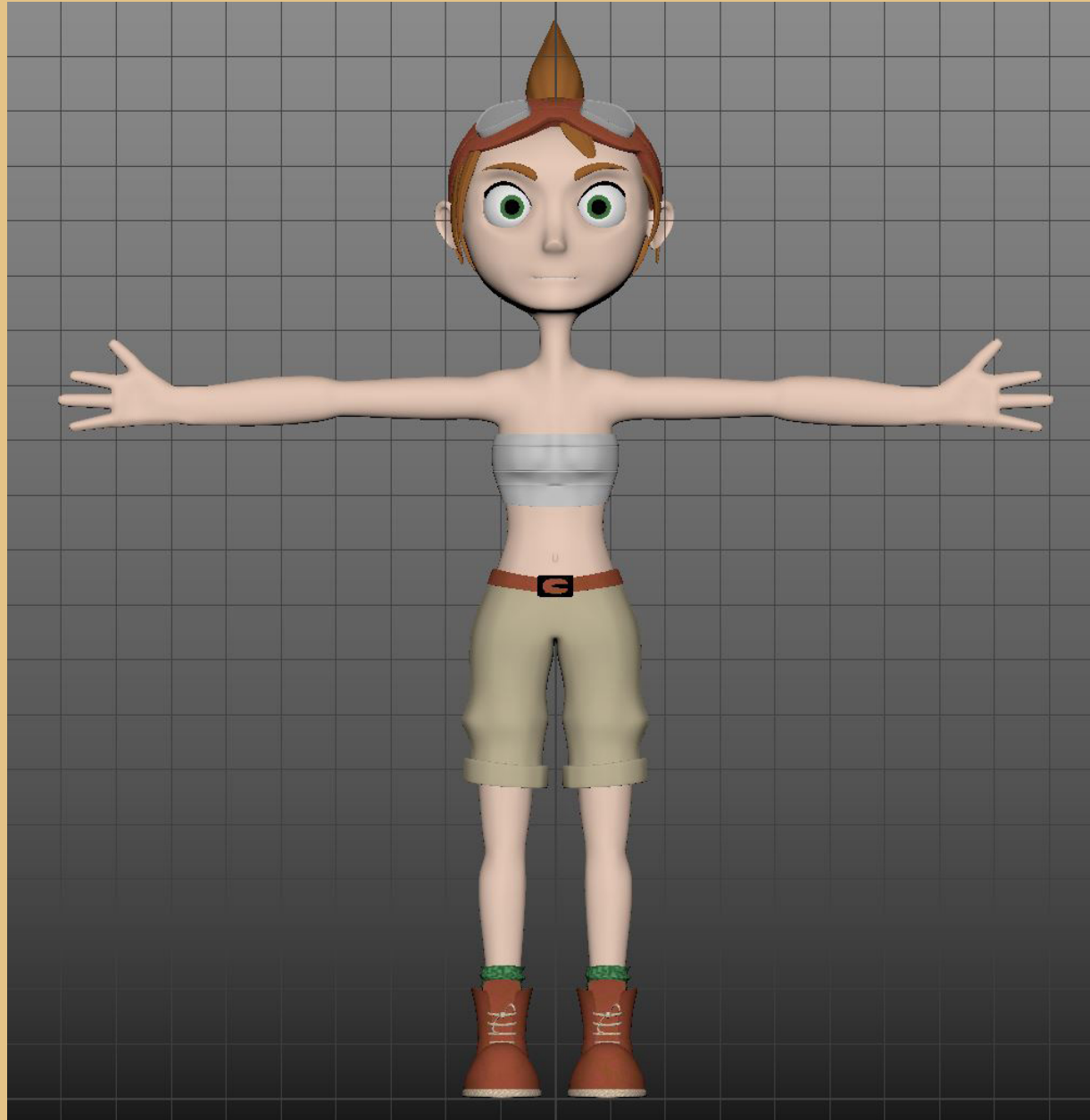


ANEXO DE IMÁGENES

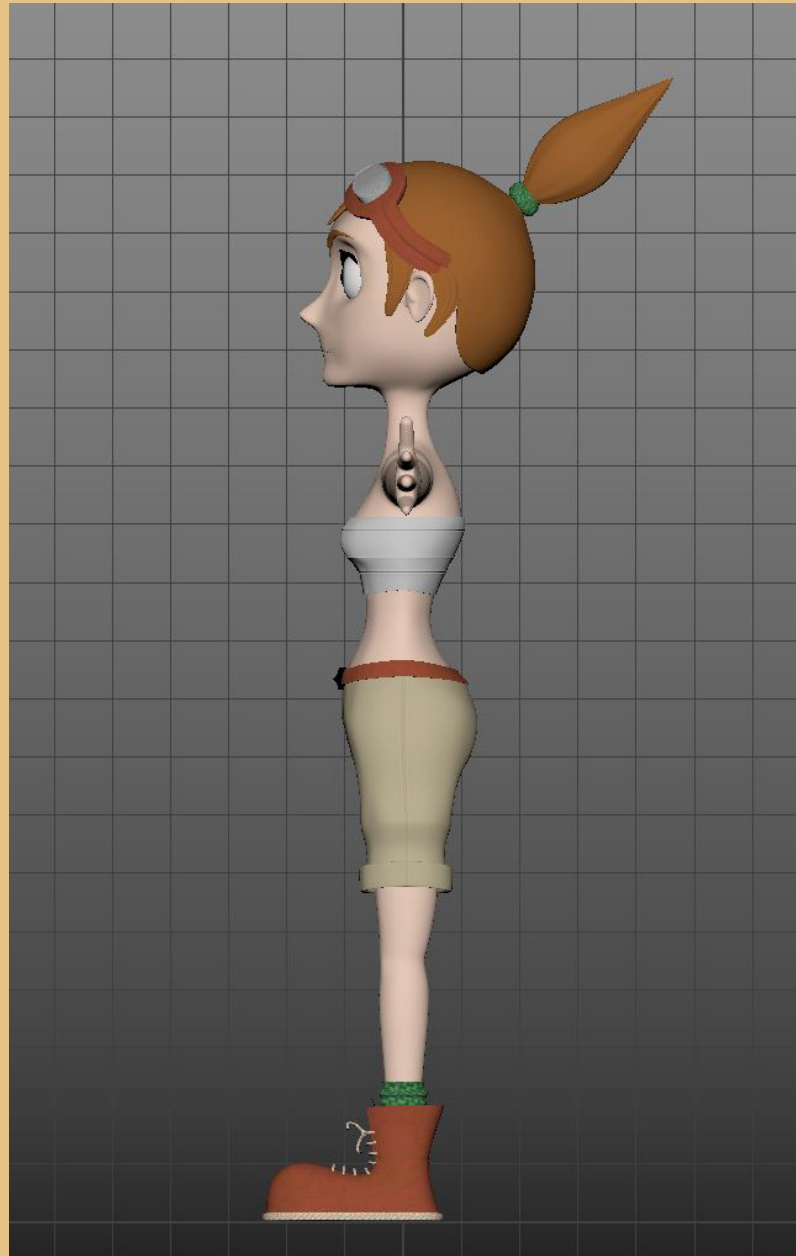
1. DAMIIA 3-7
2. KU-PÓH 8-11
3. CÓMO SE HIZO 12-15
4. DECORADOS 16-19
5. ARTE FINAL 20-23



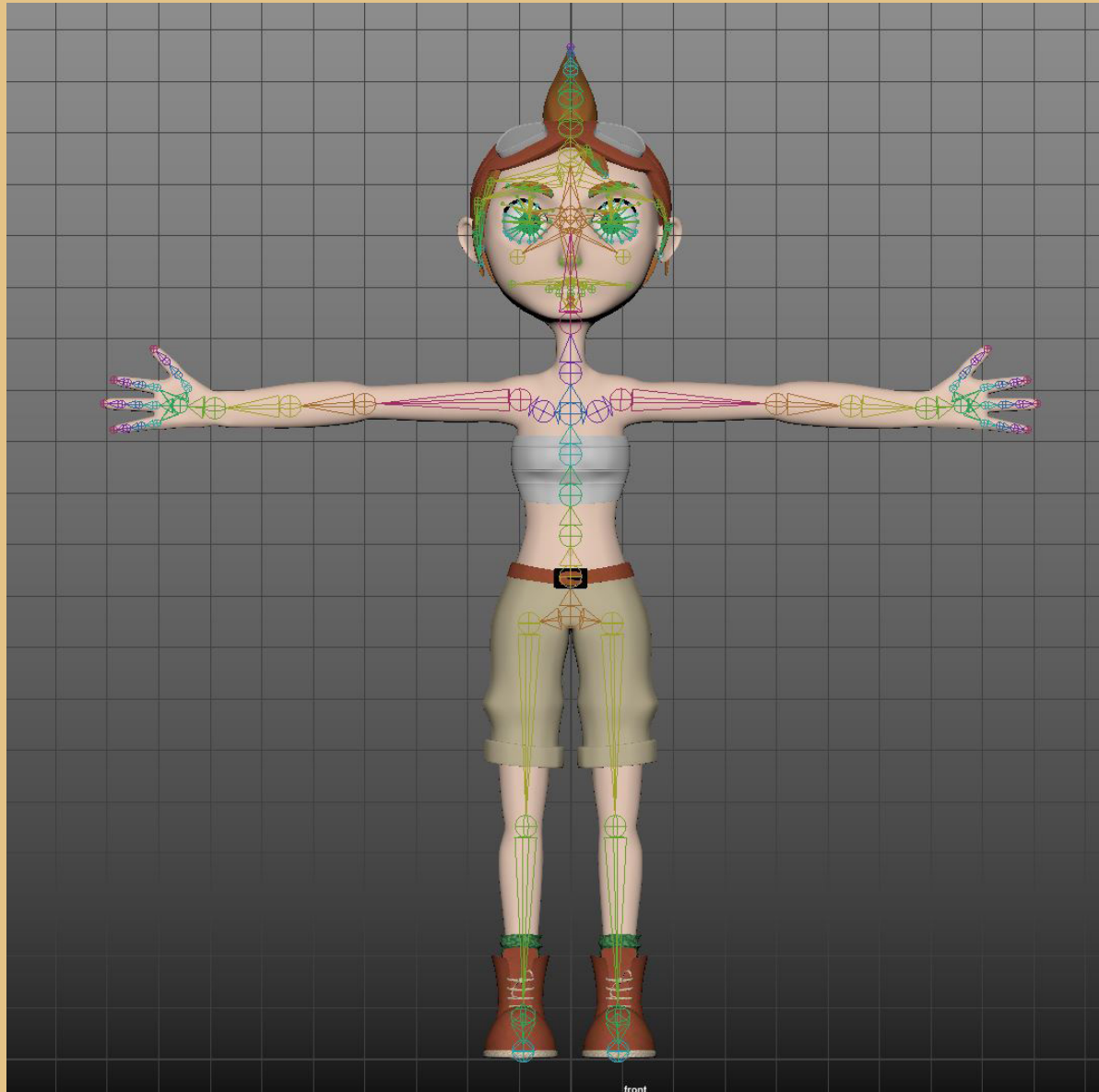
01. DETALLE DE MODELADO
LOOPS ALREDEDOR DE LOS OJOS Y LA BOCA DE DAMIIA



02. MODELO COMPLETO DE DAMIIA
MODELADO A PARTIR DE LA MARIONETA PARA STOP MOTION

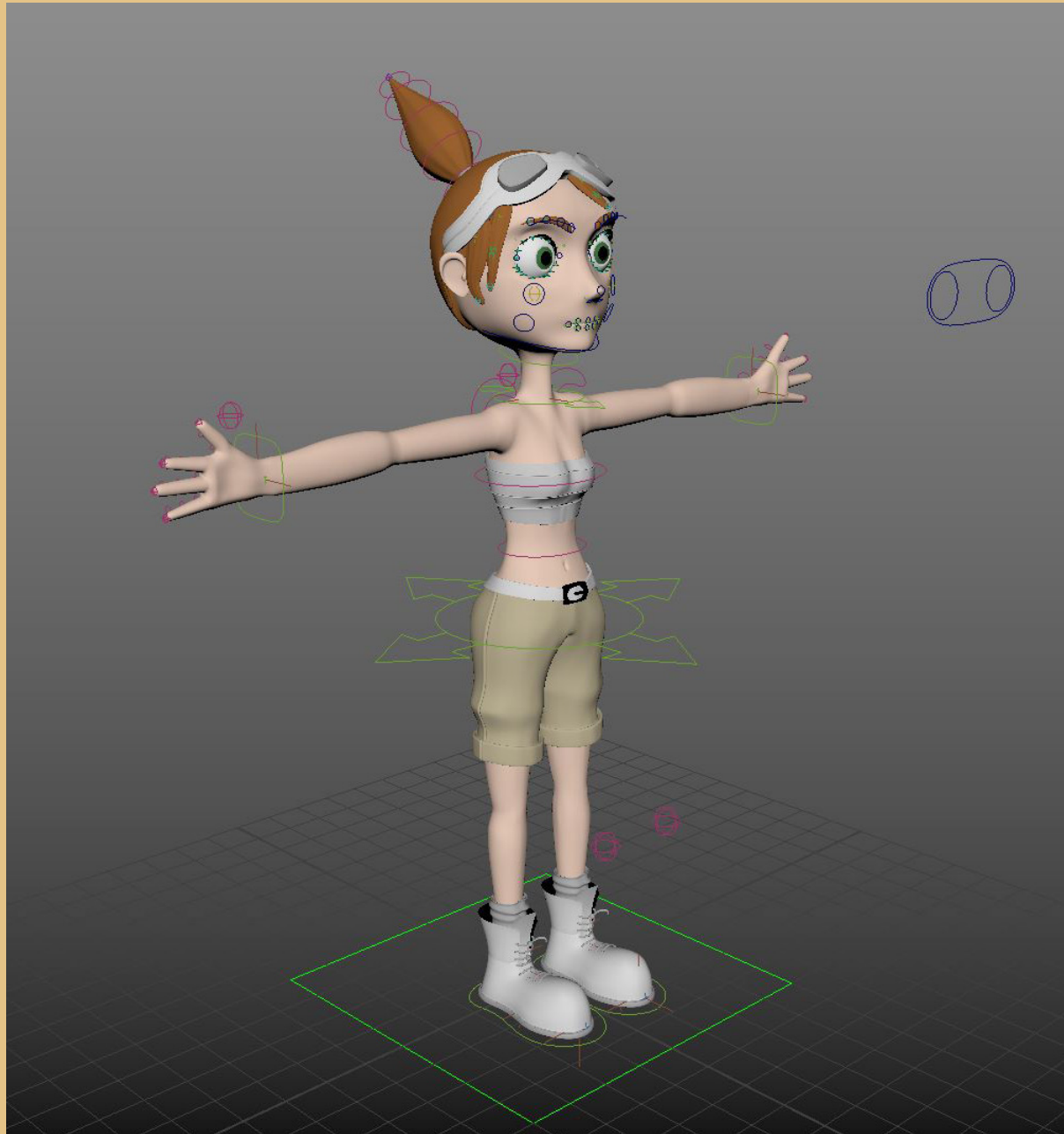


03. MODELO DE PERFIL



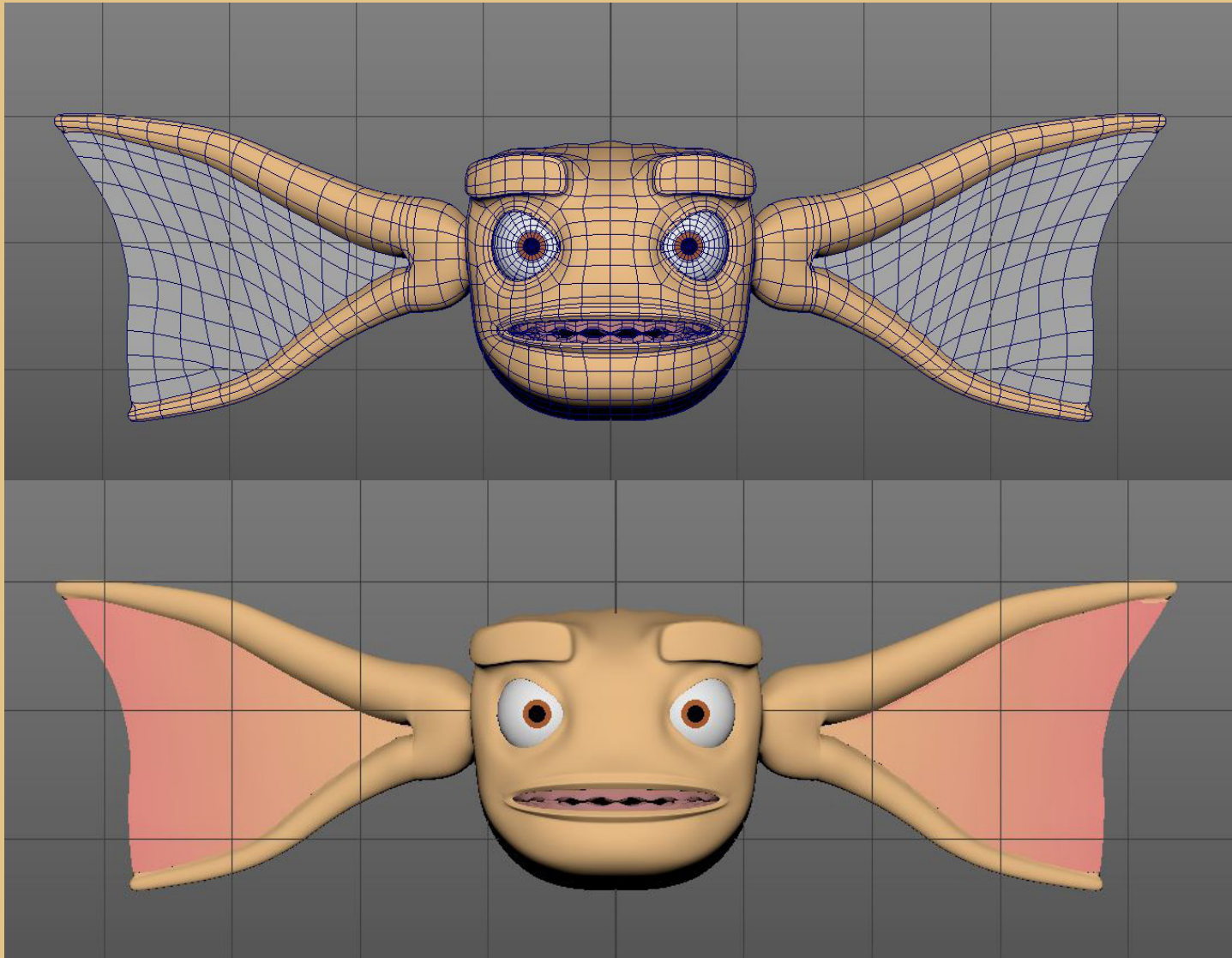
04. HUESOS DE DAMIIA

SE PUEDE VER EL DOBLE CODO "TRAMPA" CON MUCHA CLARIDAD



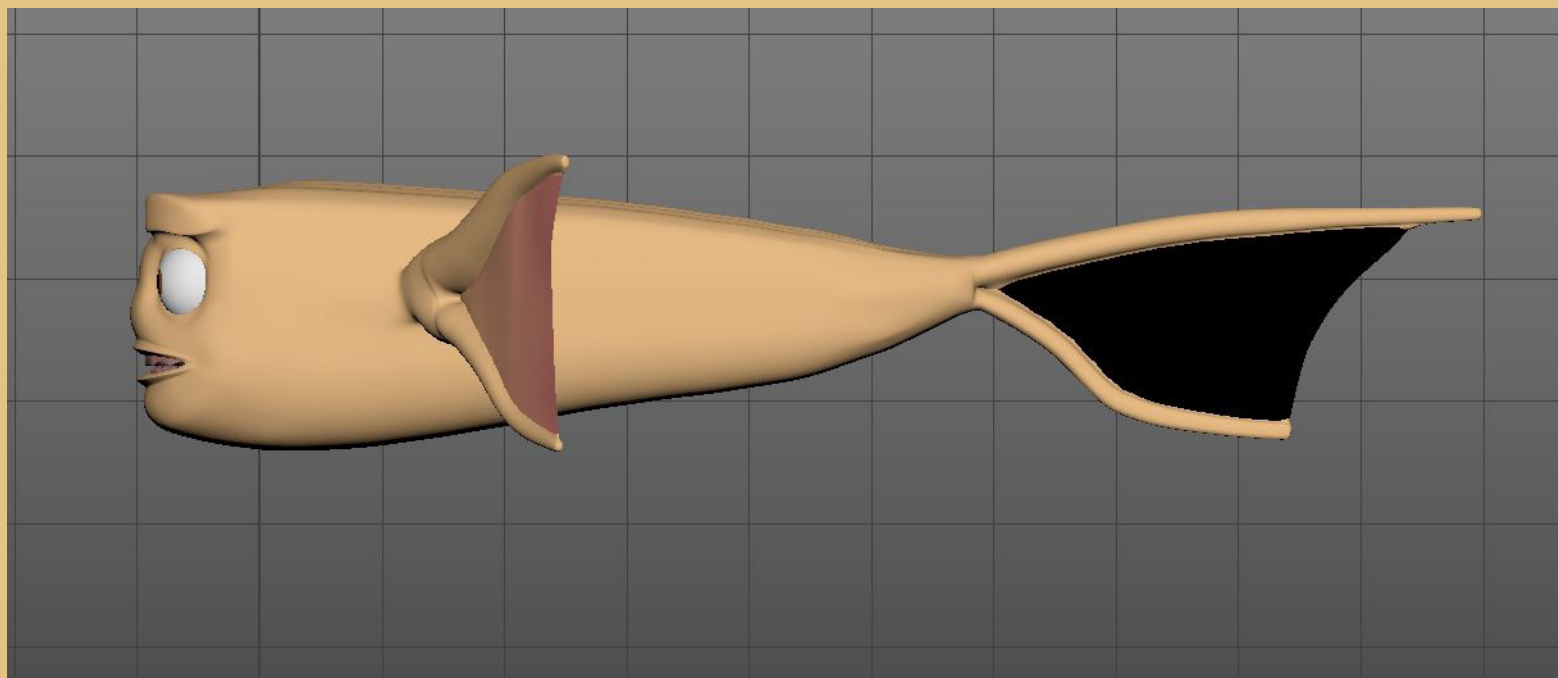
05. DAMIIA FINALIZADA

POSEE TODOS LOS CONTROLES PARA COMENZAR LA ANIMACIÓN

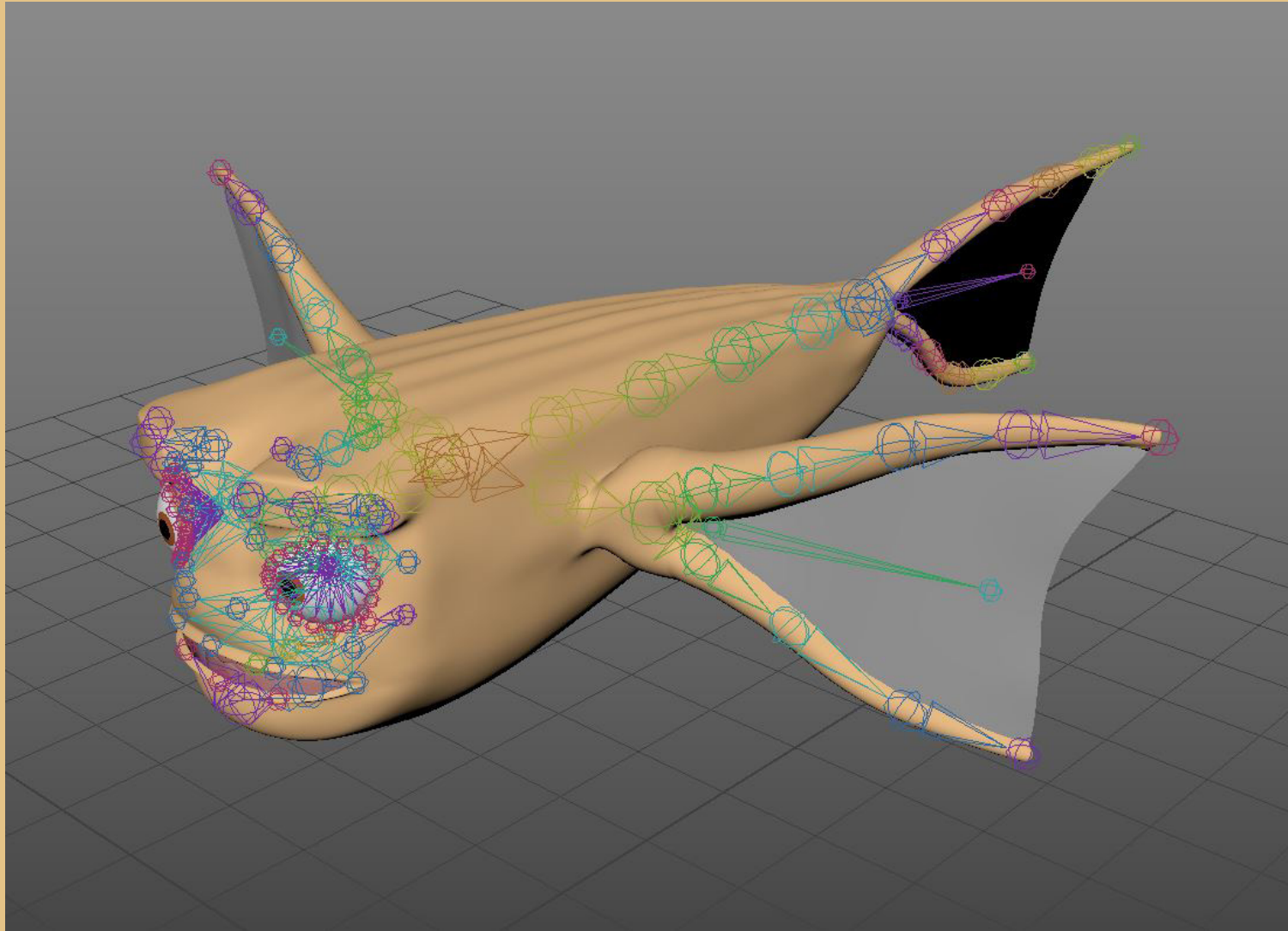


06. DETALLE DE KU-PÓH

LOOPS EN EL ROSTRO Y POSTERIOR AÑADIDO DE TEXTURAS EN LAS ALETAS

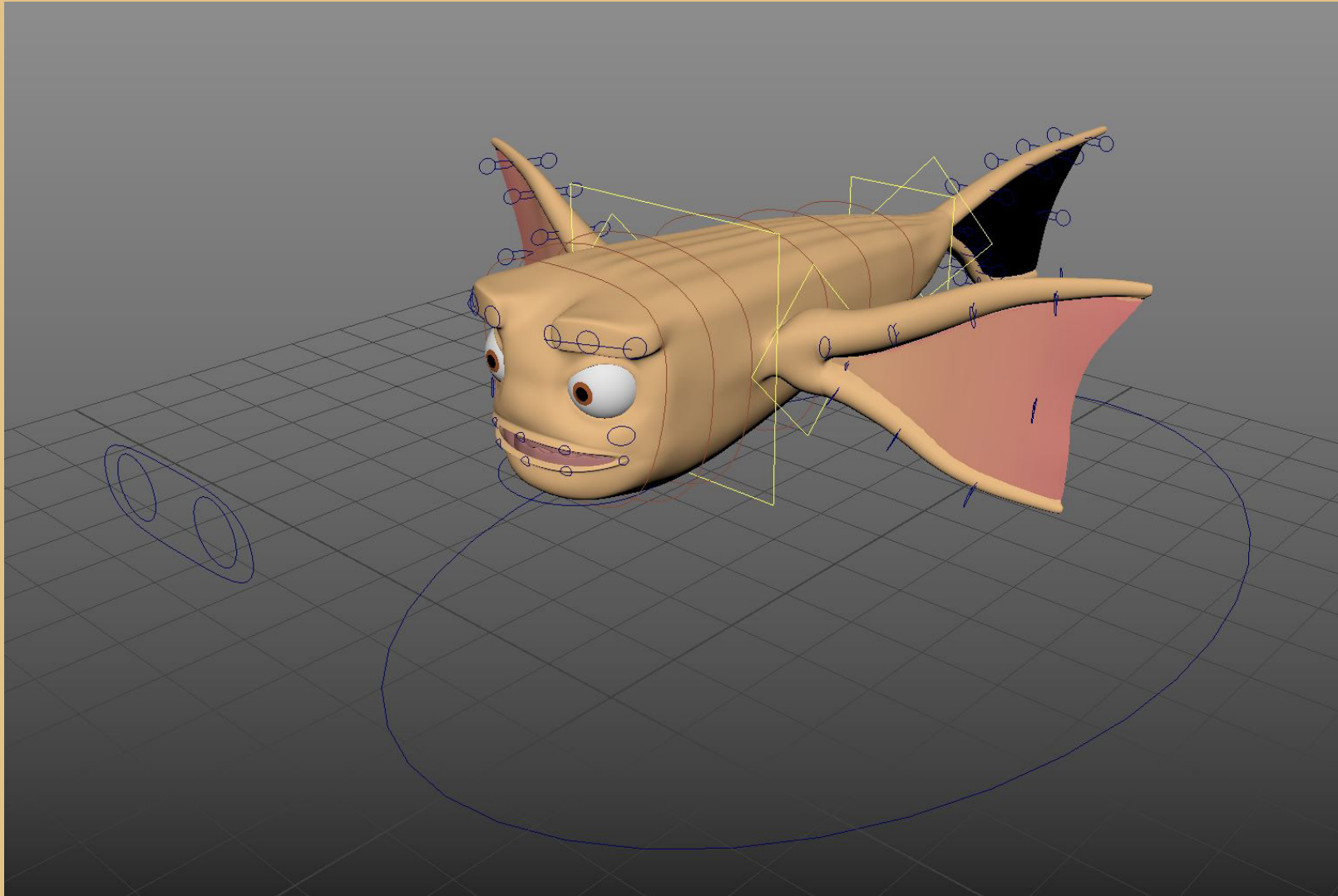


07. KU-PÓH DE PERFIL



08. HUESOS DE KU-PÓH

ENTRE ELLOS UNO EN EL CENTRO DE LAS ALETAS PARA IMITAR LA RESISTENCIA DEL AGUA



09. KU-PÓH FINALIZADO

POSEE TODOS LOS CONTROLES PARA COMENZAR LA ANIMACIÓN



10. ESCENA DE DAMIIA ANDANDO POR UNA DUNA
LA LÍNEA AZUL INDICA EL PUNTO AL QUE ENFOCA LA CÁMARA

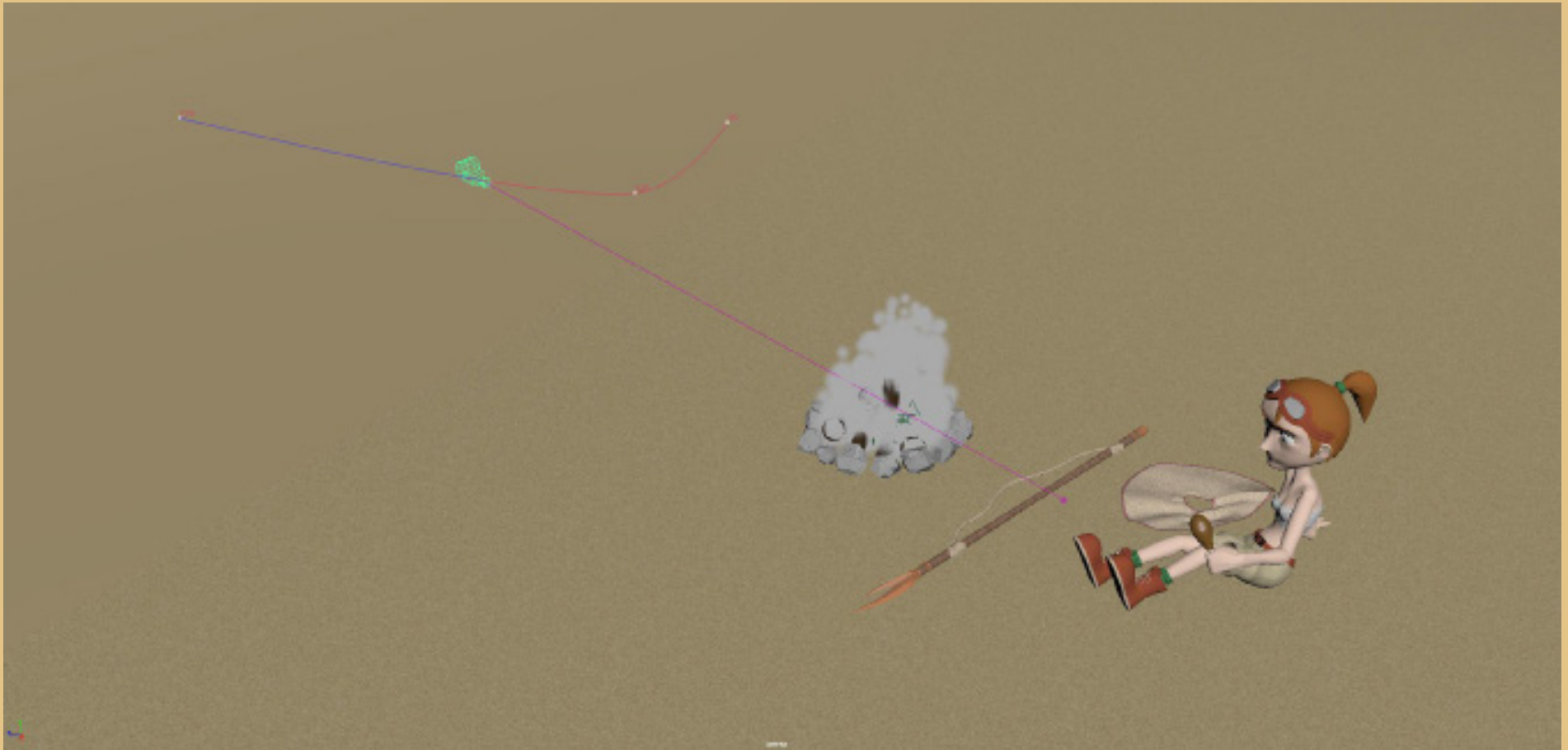


11. ESCENA DE DAMIIA ASUSTADA POR UN MONSTRUO
RELACIÓN DE TAMAÑO ENTRE LOS SERES DEL DESIERTO Y LOS HUMANOS



12. DAMIIA COMIENDO

LA PIERNA Y LA MANO NO SALEN EN CÁMARA ASÍ QUE NO ES NECESARIO ADECUAR SU PINTURA DE MASAS



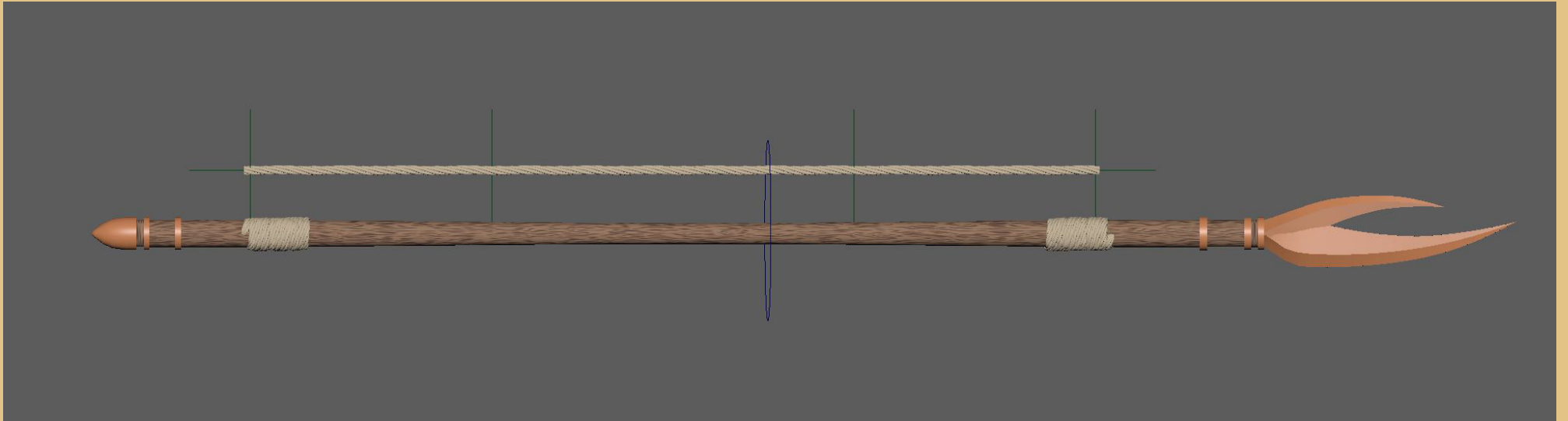
13. DAMIIA SENTADA JUNTO A LA HOGUERA

EL "GRIS" EN LA HOGUERA ES UNA SIMULACIÓN DE PARTÍCULAS QUE POSTERIORMENTE SE VERÁ COMO FUEGO



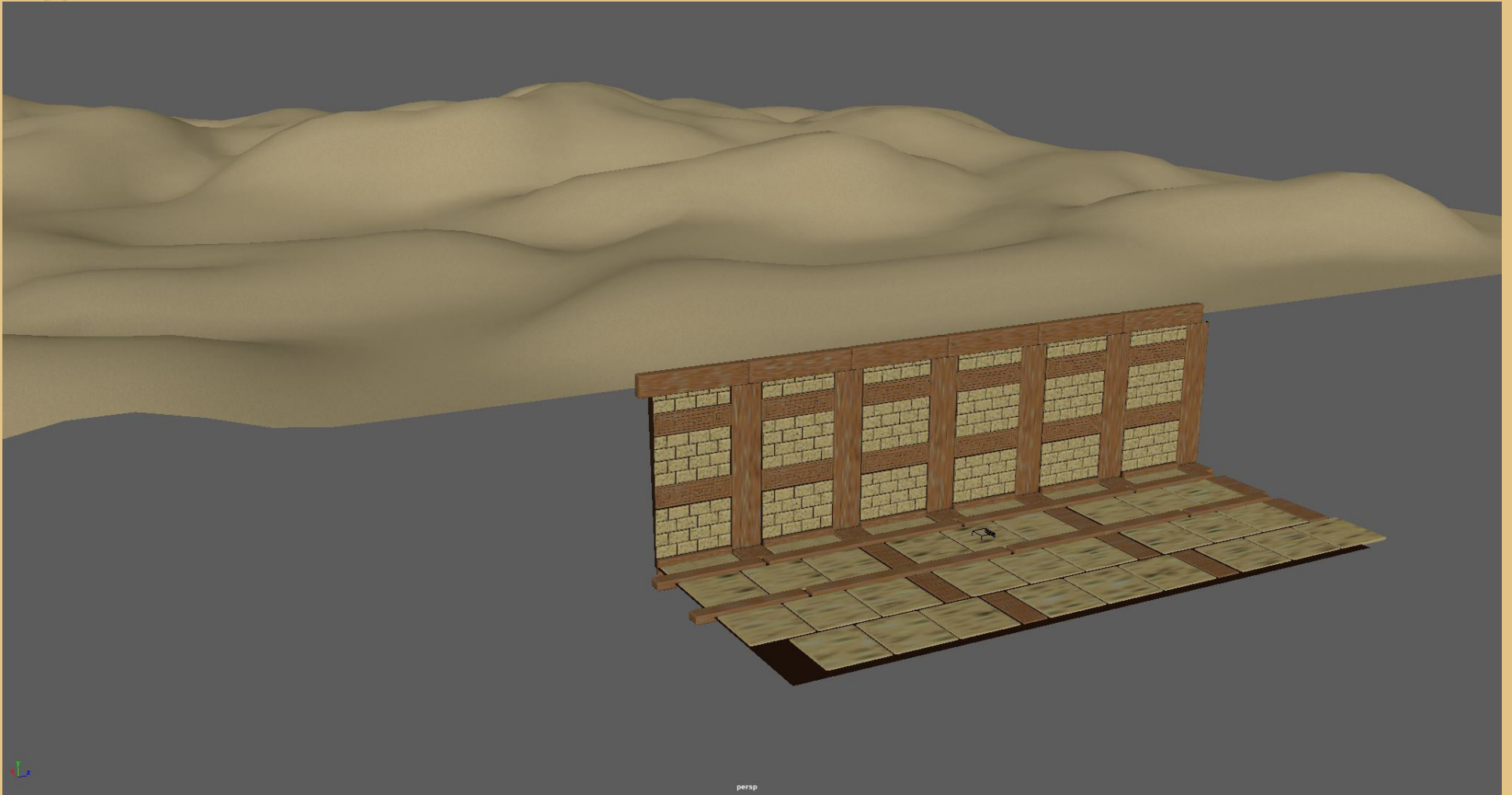
14. PROP: HOGUERA

EL MISMO TRONCO Y LA MISMA ROCA HAN SIDO DUPLICADOS VARIAS VECES PARA ECONOMIZAR TIEMPO



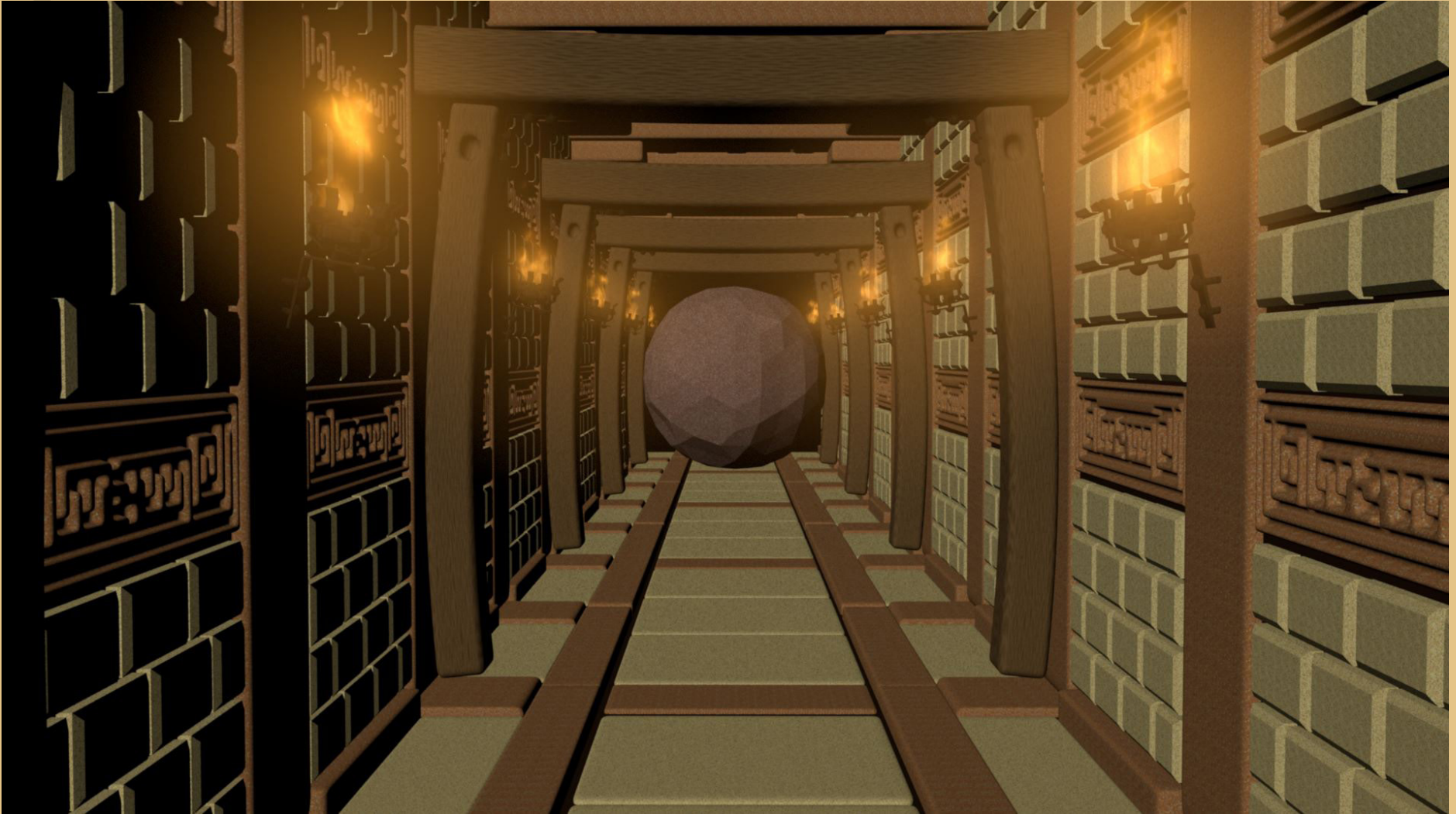
15. LANZA DE DAMIIA

LAS LÍNEAS VERDES SON LOCALIZADORES QUE PERMITEN LA ANIMACIÓN DE LA CUERDA. LA LÍNEA AZUL, EL CONTROLADOR PRINCIPAL



16. GRAN DECORADO

ESTE DECORADO COMBINA INTERIOR Y EXTERIOR PARA UNA ESCENA EN PARTICULAR



17. INTERIOR DE UN TEMPLO
DECORADO EN EL QUE UNA BOLA PERSIGUE A LOS PROTAGONISTAS



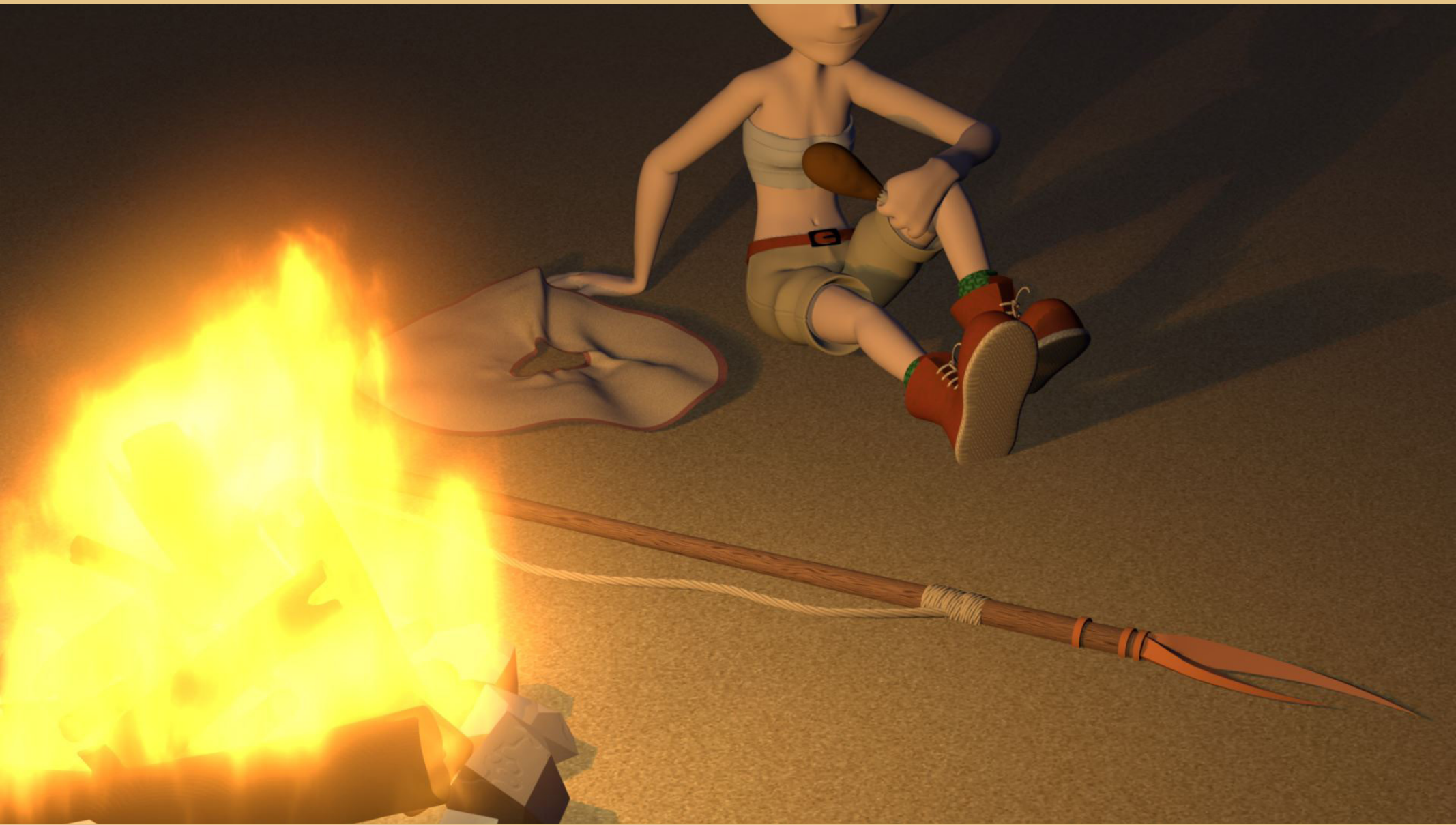
18. ARTE FINAL



19. ARTE FINAL



20. ARTE FINAL



21. ARTE FINAL