

THE WORST THIEF

Elena Vicente Martinez
Kevin Jimenez Ventura
Lucía Sánchez Durán

Grado superior de Animación 3D,
videojuegos y entornos interactivos.
2024-25

Tutora:
Raquel Cerdá Losa

RESUMEN

En este documento se presenta el desarrollo de la animación “The Worst Thief”, una producción realizada en 3D. Aquí se incluirá toda la documentación: desde los inicios de la animación, su desarrollo, edición y lanzamiento, hasta el marketing que se implementará y los costos de toda la producción.

El documento explicará el desarrollo de los personajes, sus personalidades y cómo evolucionan con el paso del tiempo. También se abordará el uso de los sonidos y cómo estos aportan dinamismo a la cinemática, haciéndola divertida y atractiva.

ABSTRACT

In this document present the development of the animation “The worst thief”, an animation shot in 3D. Here will be all the documentation, from the beginning of the animation, how it is developed, edited and released, to the marketing it will have and the costs of everything that is produced. The document will explain the development of the characters, their personalities and how they evolve over time. Also the use of sounds, how they give the cinematics a touch to make them fun and engaging.

ÍNDICE

1. Portada	Pág 1
2. Abstract	Pág 2
3. Índice	Pág 3
4. Introducción	Pág 4
5. Biblia	Pág 5
5.1. Sinopsis y Logline	Pág 5
5.2. Ficha técnica	Pág 6
5.3. Estructura	Pág 7
5.4. Target	Pág 8
5.5. Guion literario	Pág 9
5.6. Guion técnico	Pág 11
5.7. Storyboard	Pág 14
5.8. Plan de producción	Pág 19
5.9. Plan de marketing	Pág 21
5.10. Plan financiero	Pág 22
5.11. Arte	Pág 23
6. Equipo	Pág 37
7. Conclusiones	Pág 37
8. Bibliografía	Pág 38

INTRODUCCIÓN

En este documento se se registra como se ha creado desde cero el cortometraje "The worst thief". Se divide en varias partes: la parte técnica y la parte artística.

Se eligió el cortometraje como proyecto por la combinación de la narración, lo visual y los sentimientos que pueden llegar a crear, ya sean risas o lloros.

Con este proyecto pudimos tener experiencia de crear una animación con toques humorísticos desde cero sin depender del diálogo, solamente a través de gestos y sonidos.

Aquí se va a encontrar la descripción de los personajes, cómo se construyeron tanto ellos como el escenario, como se desarrolla el guion del storyboard, los sonidos utilizados para darle vida al corto y la edición, que ayudará a que sea más animado. Se registrarán los programas utilizados a la hora de realizar este proyecto.

BIBLIA

En este documento se presenta el desarrollo de la animación “The worst thief”, una animación rodada en 3D. Aquí estará toda la documentación, desde el principio de la animación, como se desarrolla, se edita y se lanza, hasta el marketing que tendrá y los costes de todo lo que se produce. En el documento se explicará el desarrollo de los personajes, sus personalidades y como evolucionan con el paso del tiempo. También el uso de los sonidos, como le dan el toque a la cinemática para que sea divertida y atractiva.

SINOPSIS

Rufi El Trope es un ladrón principiante que solo quiere ganar dinero sin esforzarse demasiado en la vida. Decide atracar una tienda de conveniencia poco transitada en plena noche, pero no esperaba que todo saliera mal. Entre una puerta que no abre, una caja registradora rebelde y un cliente despistado, el atraco se convierte en un desastre absoluto.

Karen Nothanks, la dependienta, ignora completamente al ladrón: no le pagan lo suficiente como para aguantar este tipo de situaciones. Solo quiere ganar dinero para pagar la universidad y poder seguir estudiando.

Rufi intenta abrir la caja registradora ante la indiferencia de Karen, pero todo sale mal y termina golpeándose la cabeza. Mientras tanto, Paco Nublau, un cliente que siempre está en las nubes, compra tranquilamente sin entender lo que está ocurriendo, como si nada pasara.

Karen continúa revisando su móvil, esperando a que el ladrón termine su espectáculo para poder seguir con su jornada. Rufi, frustrado, intenta atacar al cliente, pero Paco, sin darse cuenta, lo noquea accidentalmente. Al final, Karen llama a la policía para que se lo lleven.

LONGLINE

Un ladrón inexperto se adentra en la noche para robar una tienda de conveniencia, sin imaginar que su plan se saboteará y todo saldrá mal.

FICHA TÉCNICA

Los softwares utilizados para producir “The Worst Thief” son Maya y Blender.

Maya se ha empleado para el modelado, tanto de entornos como de personajes, así como para el texturizado de todos los elementos, la animación y el rigging de los personajes. Todo el proceso de animación se realizó en Maya, evitando así la necesidad de cambiar de programa.

Blender se utilizó para el renderizado del cortometraje, permitiendo obtener una buena calidad visual sin inconvenientes. También se usó para iluminar las escenas y dar vida a la cinemática mediante el trabajo de luces.

Para la postproducción, se ha utilizado Adobe Premiere (por definir). Los efectos de sonido y el montaje de escenas se realizaron con este programa. Los sonidos se buscaron en internet con el objetivo de darle vida a la animación.

El documento interno está escrito en Adobe InDesign, lo que facilita la redacción y la inserción de imágenes.

El libro de arte, al igual que el documento interno, fue realizado en InDesign, ya que permite una maquetación más sencilla y una mejor colocación de las imágenes.

ESTRUCTURA

INTRODUCCIÓN:

El ladrón observa a su alrededor y se aproxima lentamente a la tienda. Al llegar a la puerta, se golpea con ella y no logra ingresar hasta que aparece un cliente en escena, lo que finalmente permite que acceda al local.

DESARROLLO:

El ladrón entra en la tienda y amenaza a la dependiente, quien lo ignora por completo. Ante su indiferencia, él mismo se dirige a la caja registradora e intenta abrirla, pero tras varios intentos fallidos, no lo consigue. De repente, la caja se abre de golpe y lo golpea en la cabeza. El ladrón cae al suelo y el dinero sale volando.

Mientras tanto, el cliente deambula por la tienda eligiendo productos, completamente ajeno a lo que sucede. Cuando ya tiene lo que desea, se dirige a la caja para pagar. Mientras espera, el ladrón se coloca detrás de él y lo apunta con una pistola. Sin embargo, el cliente, distraído mirando un paraguas, se gira accidentalmente y lo golpea, dejando al ladrón nuevamente en el suelo.

El delincuente intenta alcanzar su arma, pero el cliente, sin darse cuenta, le pisa la mano e impide que la recoja. El ladrón trata de incorporarse, pero al apoyarse en el mostrador, no nota los objetos que hay encima y estos le caen sobre la cabeza, dejándolo aturdido una vez más.

DESENLACE:

La dependiente llama a la policía, que llega de inmediato. Al oír la sirena, el ladrón se levanta rápidamente del suelo y corre hacia la puerta. Sin embargo, como al principio, la puerta automática no se abre y se estrella contra ella, cayendo completamente inconsciente.

El oficial entra en la tienda, y la dependiente le señala el cuerpo del ladrón. El policía lo toma del pie y lo arrastra fuera del local hasta el coche patrulla.

Mientras tanto, el cliente continúa caminando por la tienda en busca de algo más para comer. Se quita los auriculares, creyendo haber oído algo, pero al mirar a su alrededor y no ver nada extraño, se encoge de hombros y se los vuelve a poner.

TARGET

Género: Cómico, con un estilo similar al de Looney Tunes.

Estilo: Animación 3D con estética cartoon, toques humorísticos y momentos absurdos.

Duración: Tiene una duración aproximada de dos minutos y treinta segundos. (Por confirmar)

La cinemática está dirigida a jóvenes adolescentes y adultos jóvenes de cualquier género, con edades comprendidas entre los 17 y los 28 años. Está pensada para personas que disfrutan viendo series o películas, que aprecian relatos breves y animaciones con un tono humorístico.

Persona buyer:

Nombre: Antonio.

Género: Masculino.

Edad: 21 años.

Ubicación: Málaga, España.

Ocupación: estudiante universitario de comunicación Audiovisual.

Nivel socioeconómico: medio.

Dispositivos: Usa con frecuencia el móvil para hacer fotografías y navegar por redes sociales, una cámara de vídeo para grabar sus propios cortos y proyectos, y un ordenador para editarlos y publicarlos.

Personalidad: Es una persona creativa, con mucho sentido del humor. Le gusta viajar y explorar nuevos lugares tanto para fotografiar como para crear historias. Disfruta conociendo la historia de cada sitio que visita, y luego las recrea para compartirlas en sus redes sociales.

Hobbies: Le apasiona la fotografía, ver películas y series, y producir minicortos que sube a sus plataformas digitales.

Redes sociales: Instagram, Tiktok, Youtube y Twitter.

GUION LITERATIO

ESCENA UNO. Exterior.

El ladrón está en las escaleras de la calle, mirando hacia los lados mientras se prepara para cometer el robo. Baja las escaleras y asoma la cabeza en la esquina para comprobar que no haya nadie. Luego se dirige hasta las macetas que hay frente a la tienda de conveniencia y se esconde detrás de ellas antes de entrar. Se desplaza de una maceta a otra, acercándose sigilosamente a la puerta de la tienda.

ESCENA DOS. Interior.

La dependienta, que está dentro de la tienda usando el móvil, observa por la ventana cómo el ladrón se mueve de un lado a otro y se va acercando poco a poco a la entrada.

ESCENA TRES. Exterior.

El ladrón se aproxima a la tienda e intenta entrar, pero las puertas automáticas no se abren y se golpea contra ellas. Justo en ese momento, una persona pasa junto a él y logra entrar sin problemas, por lo que el ladrón aprovecha la oportunidad y accede al local antes de que la puerta se cierre.

ESCENA CUATRO. Interior.

El ladrón mira a ambos lados, saca una pistola y se dirige hacia la dependienta, amenazándola para que le entregue el dinero. Ella lo ignora completamente y continúa usando su móvil. Al ver que nadie le impide nada, el ladrón sube al mostrador, pasa al otro lado e intenta abrir la caja registradora. En el proceso, el cajón se abre de golpe y lo golpea en la cabeza, provocando que el dinero salga disparado.

ESCENA CINCO. Interior.

Un cliente está explorando los estantes, eligiendo productos sin notar lo que sucede a su alrededor. Mientras tanto, el ladrón sigue forcejeando con la caja registradora. Cuando el dinero sale volando, el cliente ni se inmuta. Se dirige a la caja para pagar y, en ese momento, el ladrón se coloca detrás de él y le apunta con la pistola. Sin embargo, el cliente lleva puestos los auriculares y no escucha nada. Mientras observa un paraguas, siente un toque en el hombro; al girarse, golpea accidentalmente al ladrón, quien cae al suelo. El cliente, confundido, mira a su alrededor sin entender lo que ha pasado y vuelve a disponerse a pagar.

ESCENA SEIS. Interior

El ladrón, aún en el suelo, intenta alcanzar su arma, pero el cliente le pisa la mano sin darse cuenta, obligándolo a soltarla. Intenta levantarse, pero al apoyarse en el mostrador, derriba varios objetos pesados que caen sobre su cabeza, dejándolo aturdido de nuevo.

La dependienta, sin inmutarse, toma su móvil y llama a la policía.

ESCENA SIETE. Exterior.

Se escucha la sirena de la policía, anunciando su llegada a la tienda.

ESCENA OCHO. Interior.

El ladrón, al oír la sirena, se levanta de golpe y corre hacia la salida, pero la puerta automática no se abre y se estrella contra ella, quedando inconsciente en el suelo.

El oficial de policía entra en la tienda, la dependienta le señala al ladrón caído, y el agente lo arrastra fuera del local hasta el coche patrulla.

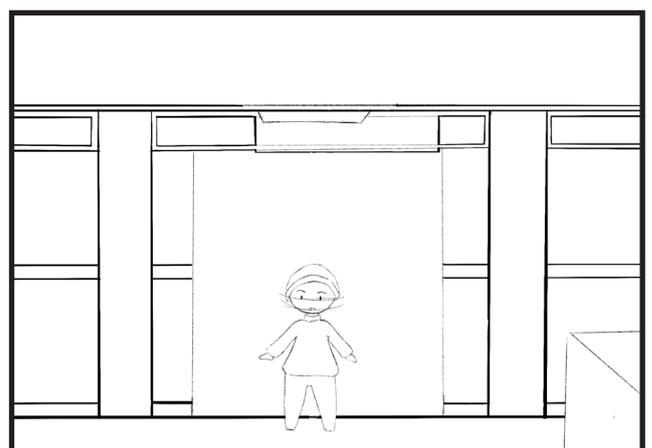
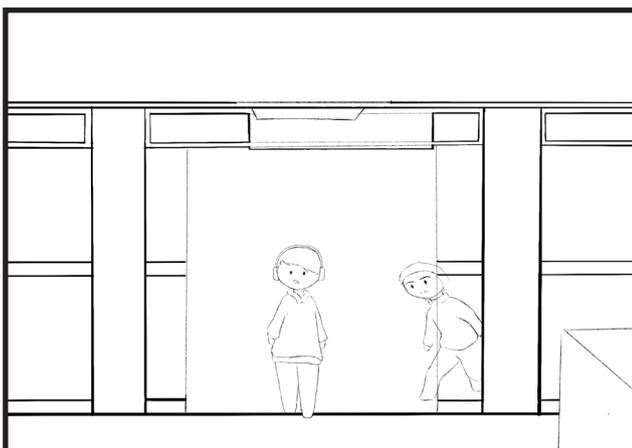
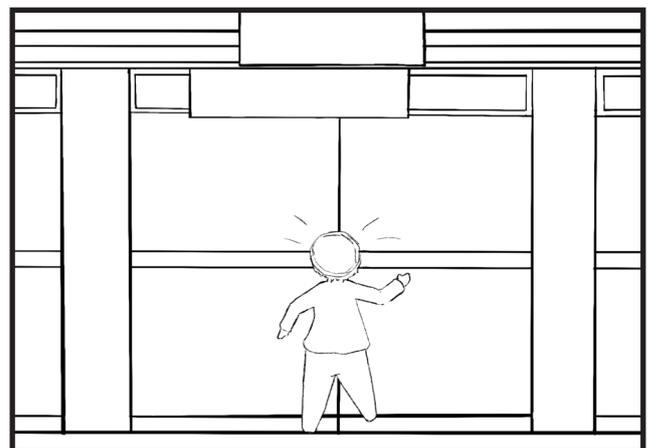
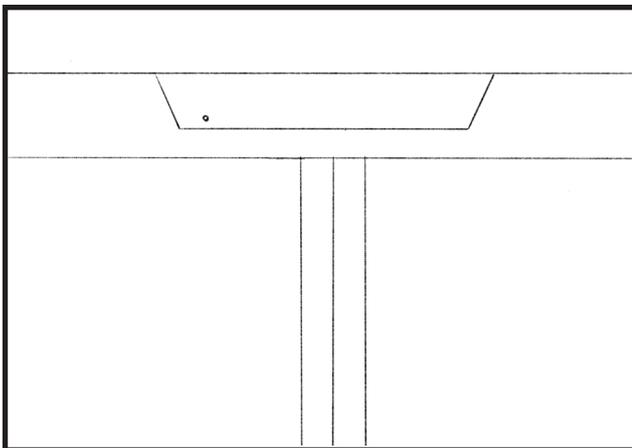
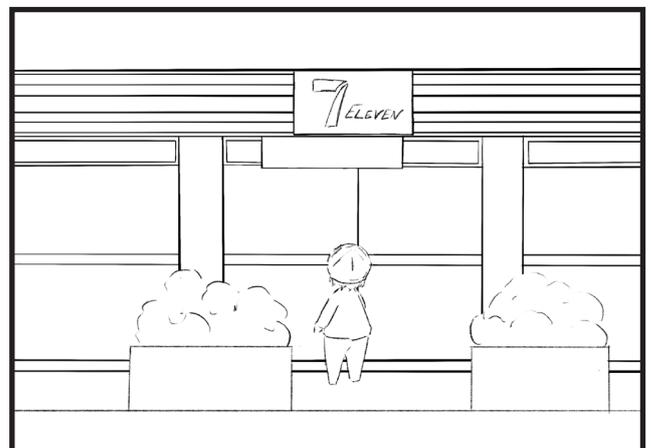
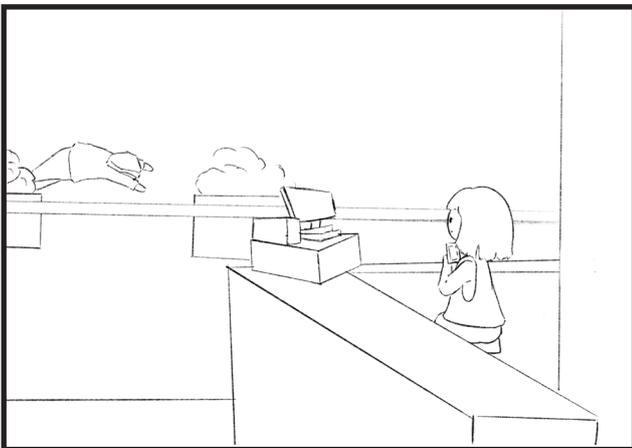
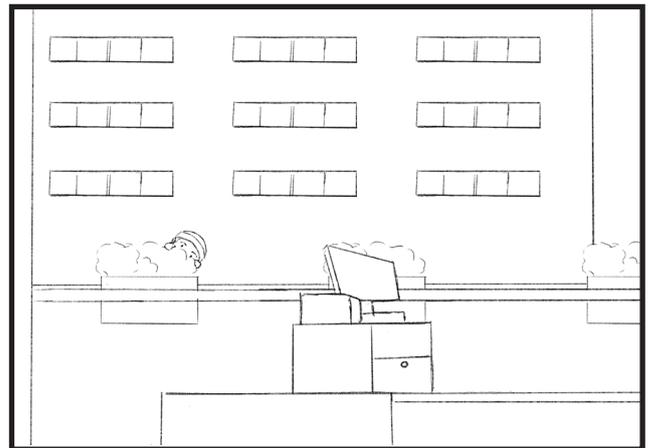
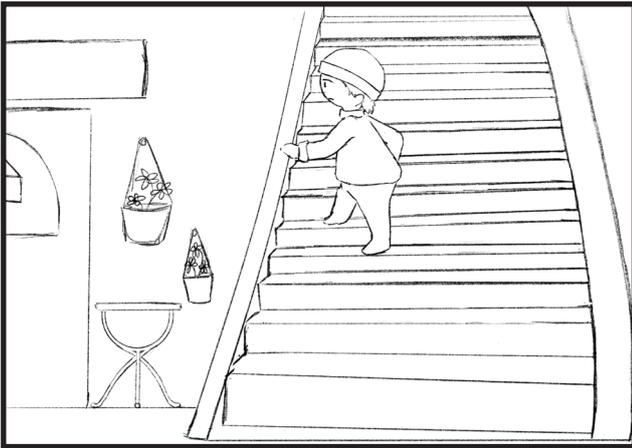
GUIÓN TÉCNICO

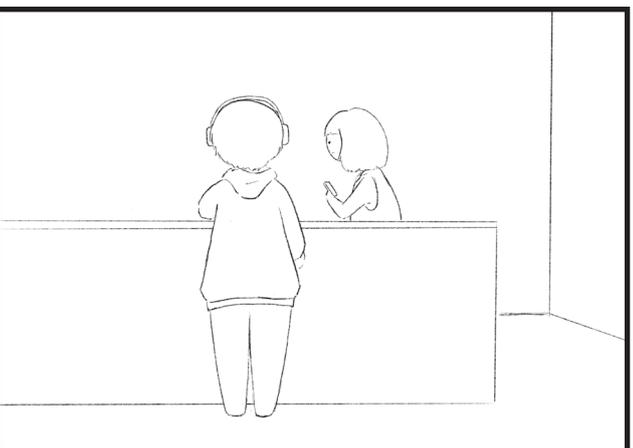
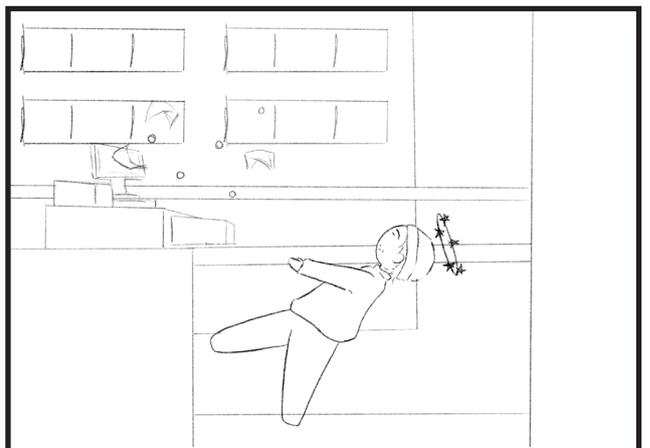
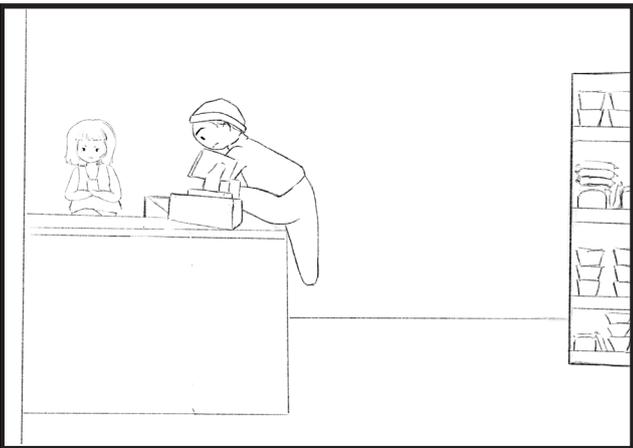
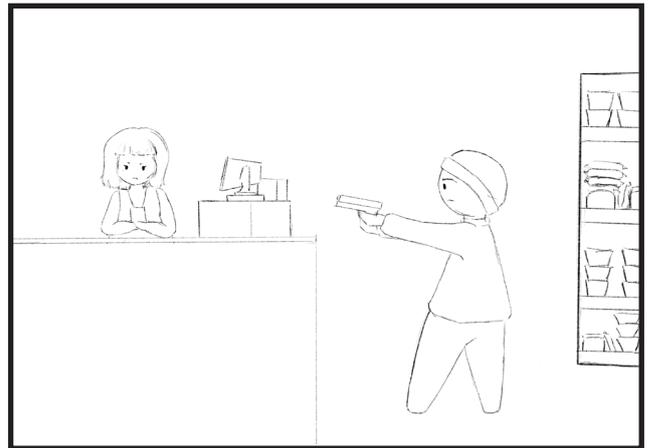
Escena	Plano	Descripción	Tipo de plano	Mov. Cámara	FX
1	1	El ladrón baja las escaleras.	Plano general.	Pequeño zoom	Pasos.
1	2	Se acerca lentamente a los arbustos.	Plano general.	Le sigue sutilmente.	Pasos.
1	3	El ladrón se esconde en las macetas.	Plano general.	Pequeño zoom	Pasos.
2	1	La dependiente mira por la ventana al ladrón.	Plano escorzo.	Pequeño zoom.	Música de tienda.
2	2	El ladrón pasa de una maceta a otra.	Plano escorzo.	Le sigue ligeramente.	Musica de tienda.
2	3	Pasa a otra maceta.	Plano entero.	Le sigue sutilmente.	Piruetas.
2	4	Se acerca a la pared de un edificio.	Plano general.	Le sigue sutilmente.	Pasos.
3	1	El ladrón va hacia la puerta de la tienda.	Plano medio.	Le sigue.	Sonido ambiente.
3	2	La puerta no se abre y el ladrón se choca.	Plano entero.	Le sigue.	Golpe.
4	1	El cliente aparece y pasa por la puerta.	Plano entero.	Se queda estático.	Musica de tienda.
4	2	El ladrón se asoma.	Plano general.	Hace zoom	Música de tienda.
5	1	El ladrón pasa a la tienda.	Plano general.	Le sigue ligeramente.	Musica de tienda.
5	2	El ladrón mira a los lados.	Plano medio.	Se queda estática.	Música de tienda.
6	1	El ladrón va hacia la dependiente.	Plano general.	Le sigue sutilmente.	Música de tienda.
6	2	El ladrón le apunta con una pistola.	Plano general.	Hace zoom sutilmente.	Pistola.
7	1	La dependiente pasa de él y sigue con el móvil.	Plano entero.	Hace zoom sutilmente.	Teclado de movil.
7	2	El ladrón guarda la pistola.	Plano entero.	Se queda estático.	Pistola.

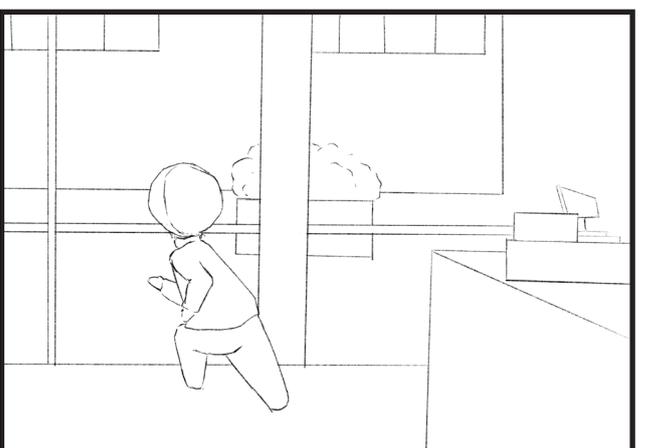
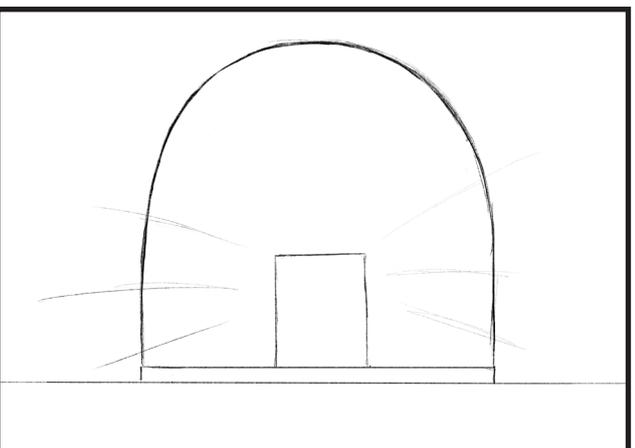
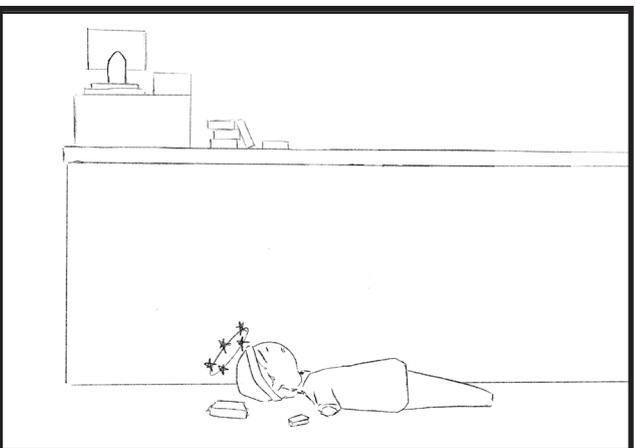
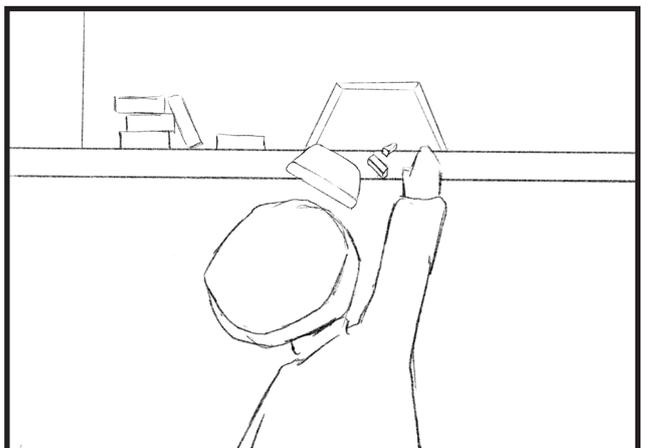
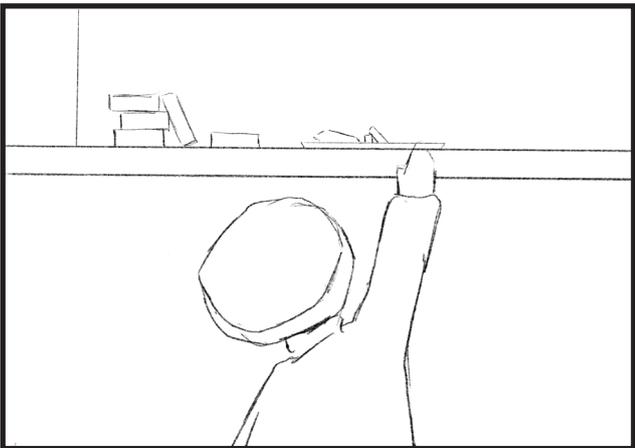
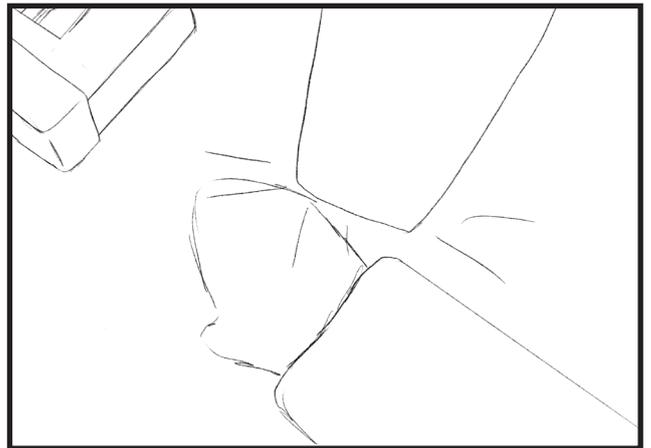
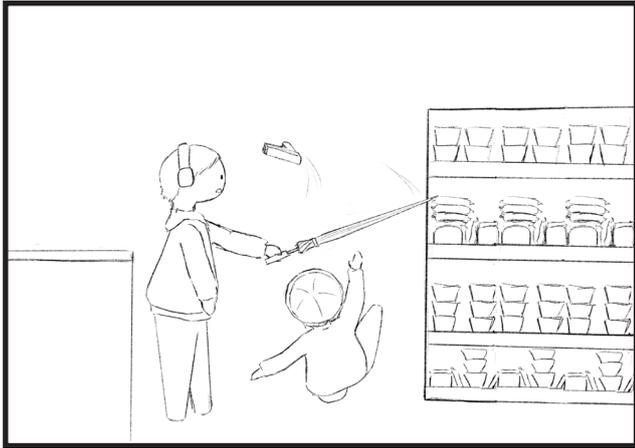
Escena	Plano	Descripción	Tipo de plano	Mov. Cámara	FX
8	1	El ladrón va hacia el mostrador y sube a él.	Plano general.	Pequeño zoom	Pasos.
8	2	El ladrón intenta abrir la caja registradora.	Plano americano.	Pequeño zoom.	Caja registradora.
9	1	La caja registradora se abre y golpea al ladrón.	Plano general.	Pequeño zoom	Golpe.
9	2	El dinero sale volando y el ladrón cae al suelo.	Plano general.	Pequeño zoom.	Caida.
10	1	El cliente mira los productos.	Plano medio.	Hace zoom ligeramente.	Musica de tienda.
10	2	El dinero se asoma tras el cliente.	Plano medio.	Hace zoom ligeramene	Música.
11	1	El cliente coge un producto.	Plano medio.	Le sigue sutilmente.	Música.
12	1	El cliente camina hasta el mostrador.	Plano medio.	Le sigue.	Música.
12	2	El cliente observa el mostrador.	Plano entero.	Hace zoom.	Música.
13	1	El ladrón aparece tras el cliente.	Plano entero.	Le sigue sutilmente.	Musica de tienda.
13	2	El ladrón apunta a la espalda del cliente.	Plano general.	Hace zoom	Música de tienda.
14	1	El cliente se gira y golpea al ladrón.	Plano general.	Le sigue ligeramente.	Golpe.
15	1	El ladrón intenta coger su arma del suelo.	Plano detalle.	Le sigue ligeramente.	Música de tienda.
15	2	El cliente pisa al ladrón la mano.	Plano detalle.	Vibra ligeramente.	Pisotón.
16	1	El ladrón se incorpora del suelo.	Plano entero.	Hace zoom sutilmente.	Quejidos.
17	1	El ladrón se apoya en el mostrador	Plano medio	Estática.	Quejidos.
17	2	Se le caen cosas del mostrador a la cabeza.	Plano medio.	Se queda estático.	Golpe.
18	1	El ladrón se queda semiinconsciente en el suelo.	Plano general.	Le sigue ligeramente.	Golpe.

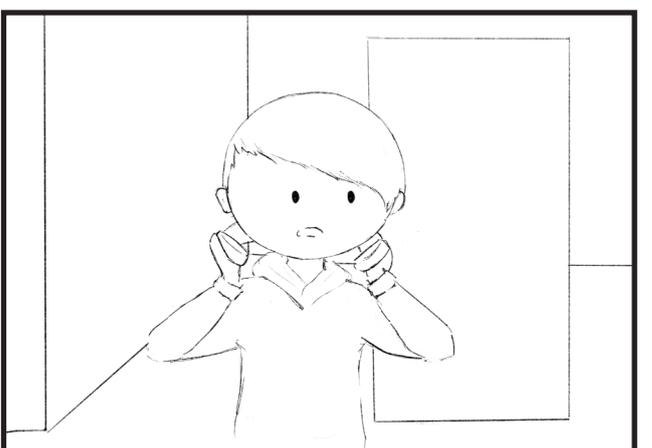
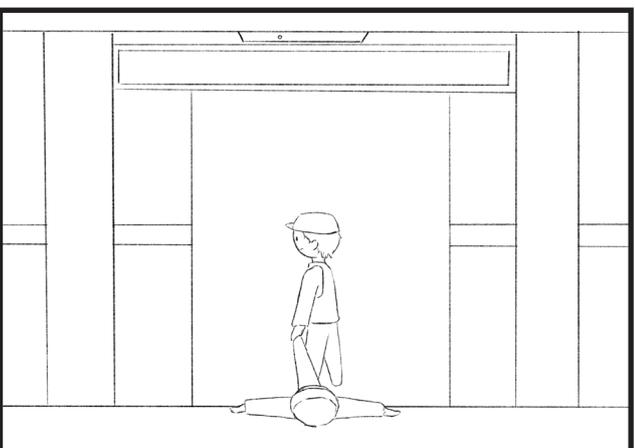
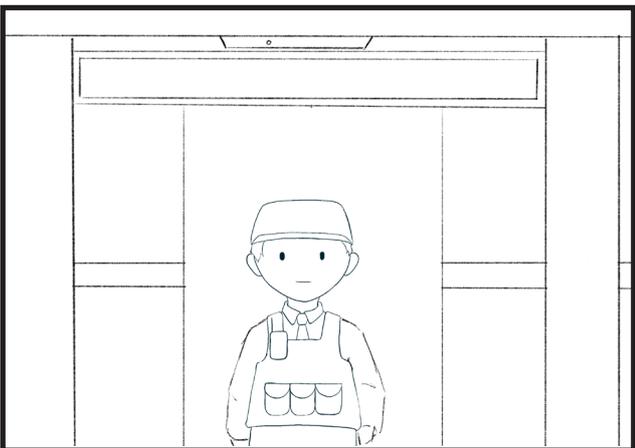
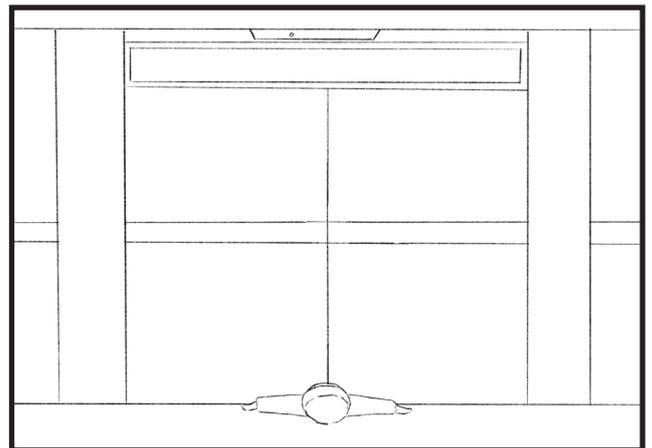
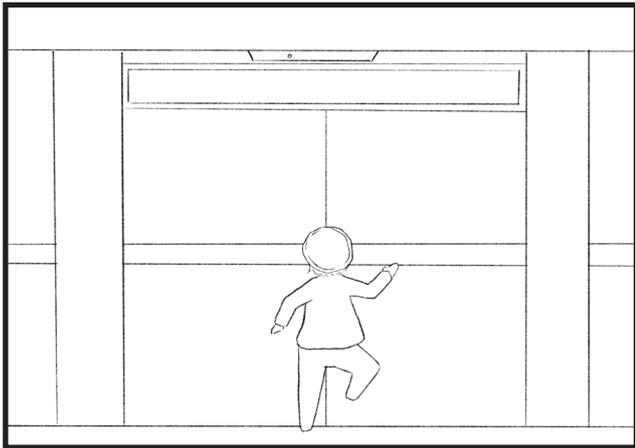
Escena	Plano	Descripción	Tipo de plano	Mov. Cámara	FX
19	1	La dependiente llama a la policía.	Plano general.	Se mueve ligeramente.	Teléfono.
20	1	Aparece la sirena de la policía.	Plano detalle.	Seguimiento.	Sirena.
22	1	El ladrón se levanta rápidamente.	Plano entero.	Seguimiento	Música de tienda.
22	2	El ladrón corre hacia la puerta.	Plano entero.	Seguimiento	Pasos.
23	1	El ladrón se pega contra la puerta de cristal.	Plano entero	Hace zoom ligeramente.	Golpe.
24	1	El ladrón se cae al suelo inconsciente.	Plano medio.	Hace zoom ligeramene	Caída.
25	1	El policía aparece por la puerta.	Plano americano.	Se hace zoom.	Puerta abriéndose.
26	1	La dependiente le señala el cuerpo del suelo.	Plano general.	Le sigue.	Música de tienda.
27	1	El policía baja la mirada y se enfoca en el ladrón	Plano americano.	Le sigue.	Música de tienda.
28	1	Coge al ladrón del pie.	Plano entero.	Le sigue sutilmente.	Arrastre.
29	1	El cliente se quita los cascos.	Plano medio.	Hace zoom	Música.
29	2	Mira a los lados.	Plano medio.	Estático.	Música de tienda.
29	3	El cliente se encoje de hombros.	Plano medio.	Estático.	Música de tienda.
29	4	El cliente se vuelve a poner los cascos	Plano medio.	Se mueve ligeramente.	Música.

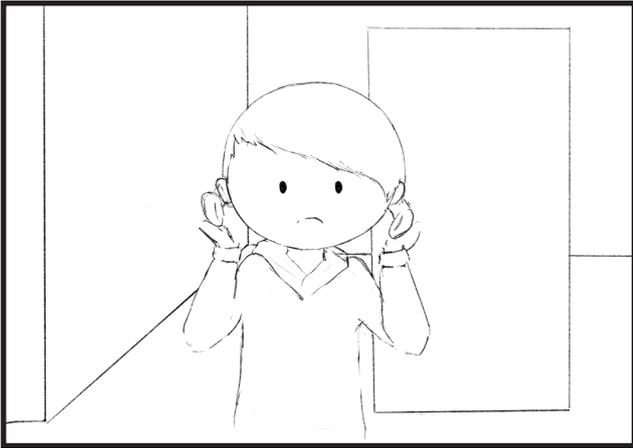
STORYBOARD











PLAN DE PRODUCCIÓN

Título: “*The worst thief*” (Madrid, 2025), cortometraje 3D, color, 3:36 minutos.

Genero: comedia y animación 3D.

Formato: cortometraje digital HD (1920x1080)

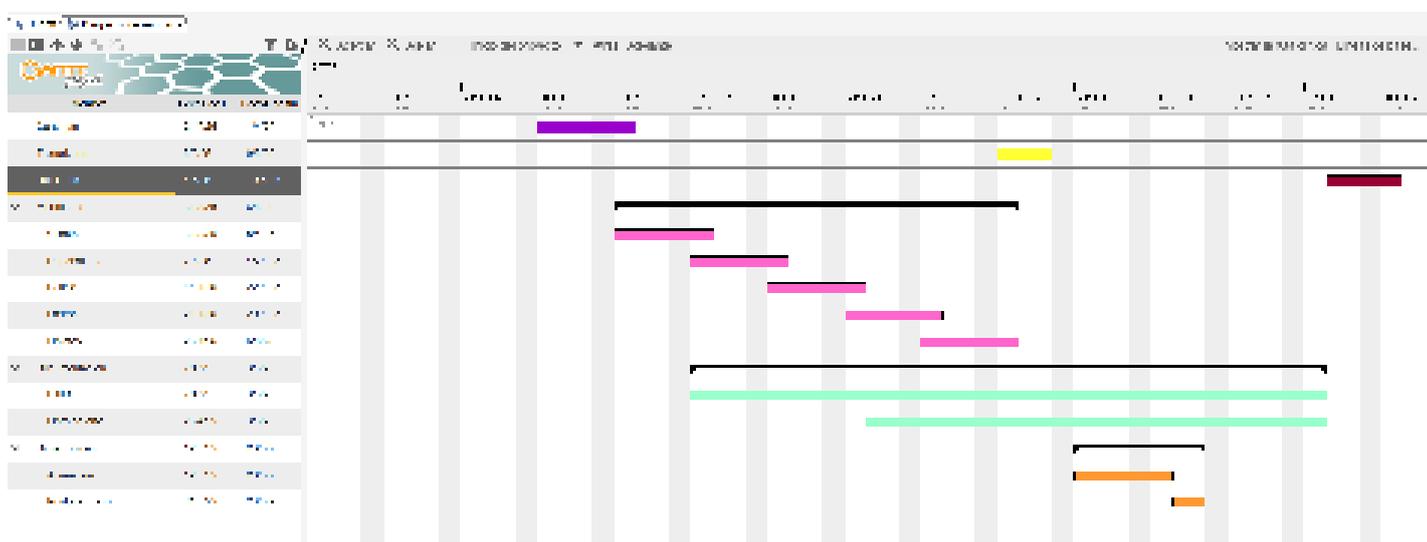
Software principal: Maya y premiere.

Director: Elena, Kevin y Lucía.

Productor: Elena, Kevin y Lucía.

Fecha de entrega: 9 de junio de 2025.

CALENDARIO



EQUIPO TÉCNICO

Director/a: Kevin, Elena y Lucía.

Guion: Kevin, Elena y Lucía.

Modelado 3D: Elena y Kevin.

Rigging: Elena y Kevin.

Animación: Kevin y Elena.

Iluminación/Render: Kevin, Elena y Lucía.

Edición: Elena.

Música/sonido: Elena.

Diseño gráfico: Lucía.

DAFO

Debilidades:

Contamos con un equipo reducido, lo que ha limitado la posibilidad de implementar ciertos efectos visuales más complejos, así como lograr animaciones más refinadas y texturizados de mayor calidad.

Los efectos especiales y la edición de sonido también podrían haberse desarrollado con más detalle y precisión.

Amenazas:

Nuestro cortometraje podría pasar desapercibido debido a la gran cantidad de contenido disponible actualmente. Existe una fuerte competencia en el ámbito audiovisual, especialmente en redes sociales, donde nuestro trabajo tendría que competir con una gran variedad de animaciones creadas por otros artistas y estudios.

Fortalezas:

Presentamos una historia original con un estilo visual minimalista y atractivo.

La narrativa es universal y accesible, ya que el cortometraje no contiene diálogos, lo que permite que cualquier persona, independientemente de su idioma o edad, comprenda fácilmente la historia.

Su carácter cómico y visualmente expresivo lo hace ideal para conectar rápidamente con el espectador.

Oportunidades:

Al estar en una época donde predomina la tecnología y el uso de redes sociales, se puede llegar a conocer más fácilmente y poder promocionarla sin dificultad. También en los festivales valoran los cortos sin diálogo, así que puede llegar a ser una gran oportunidad.

PLAN DE MARKETING

Título: The Worst Thief (Madrid, 2025). Cortometraje 3D, color, duración de 3 minutos y 36 segundos.

Genero: comedia y animación 3D.

Formato: cortometraje digital HD (1920x1080)

Público objetivo: jóvenes adultos (de 17 a 28 años)

Nuestro objetivo es dar a conocer el cortometraje antes, durante y después de su lanzamiento. Teniendo en cuenta que nuestro público objetivo es joven, utilizaremos principalmente redes sociales como canal de promoción.

El tráiler se publicará en Instagram en formato reel, en TikTok como video y también estará disponible en YouTube.

Además del tráiler, se compartirán teasers y fotografías de los personajes junto con descripciones de sus personalidades. Para atraer a un público interesado en el modelado y el arte digital, también se mostrará el proceso de creación de la cinemática.

El arte y los modelados se publicarán en ArtStation, permitiendo que artistas visuales puedan apreciar el trabajo y sientan curiosidad por el proyecto al que pertenecen tanto los diseños como las piezas artísticas.

PLAN FINANCIERO

Productos ▾	Costo/hora ▾	Costo dia ▾	#	Costo mes ▾	Costo total (3 meses) ▾	
Elena	10	80		2480	7.440,00 €	
Kevin	10	80		2480	7.440,00 €	
Lucía	10	80		2480	7.440,00 €	
Maya	0	0		285	855,00 €	
After effects	0	0		36	108,00 €	
Premiere	0	0		33	99,00 €	
Blender	0	0		0	0,00 €	
Indesing	0	0		36	108,00 €	
Procreate	0	0		10	10,00 €	
					23.500,00 €	TOTAL

ARTE

Personaje principal



Nombre: Rufián Gómez.

Apodo: Rufi *El Torpe*.

Edad: 32 años.

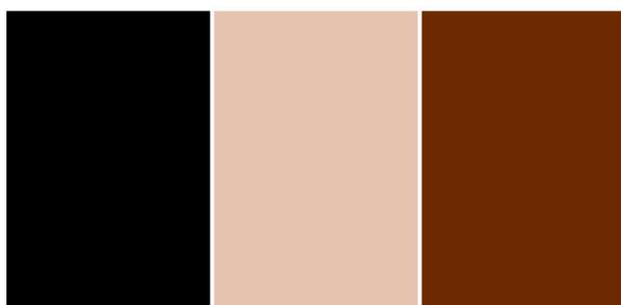
Profesión: robar.

Desde su adolescencia, a Rufi “El Torpe” nunca se le ha dado nada bien. Ha llevado una vida como pandillero, pasando de una banda a otra sin encontrar su lugar. Durante una misión, Rufián cometió un error que sabotó toda la operación: varios miembros resultaron heridos y otros fueron arrestados por la policía. Desde entonces, fue apodado Rufi “El Torpe” y expulsado del grupo. Los rumores sobre su torpeza se extendieron rápidamente, y ninguna otra banda quiso aceptarlo; en caso de hacerlo, lo echaban a los pocos días. Fue entonces cuando decidió emprender su carrera como ladrón solitario.

Robar la tienda de conveniencia es su tercer intento como ladrón solitario.

En su primer trabajo como delincuente independiente, Rufi “El Torpe” terminó con una mordida en el trasero por parte de un perro, tras colarse en una casa sin comprobar si estaba habitada ni si había mascotas.

En su segundo intento, decidió robar en una tienda de ropa. Entró al probador con varias prendas y escondió algunas debajo de la sudadera que llevaba puesta. Sin embargo, al salir, los arcos antihurto comenzaron a pitar. Nervioso, Rufi lanzó las prendas por los aires para intentar distraer a los guardias que lo perseguían, pero al mirar hacia atrás mientras huía, no vio una fuente que tenía justo delante y cayó de lleno en ella.



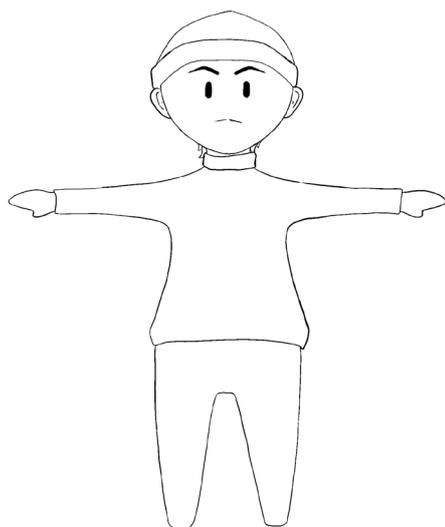
#000000
RGB 0, 0, 0

#E7C7B3
RGB 231, 199, 179

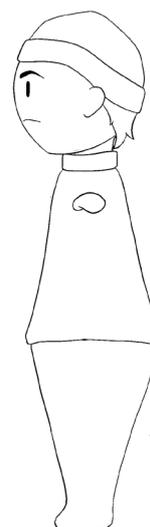
#6F2F0A
RGB 111, 47, 10

Los colores utilizados para Rufián Gómez son: el negro, el marrón y un color melocotón. El negro se ha utilizado como color principal por el hecho de que es un delincuente y tiene que robar, para pasar desapercibido en la oscuridad. El color melocotón, al igual que los otros personajes, se utiliza para la piel. El color marrón es el color que se utiliza para el pelo, un color discreto y nada llamativo para que no le reconozcan por su color de pelo.

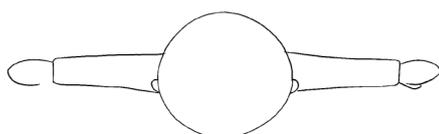
FRONT



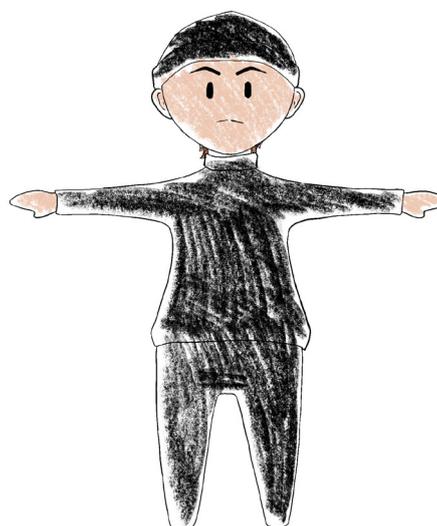
SIDE



TOP



BOCETO



Personaje secundario:



Nombre: Karen Nothanks.

Apodo: Señorita NoDisponible.

Edad: 20 años.

Profesión: estudiar en la universidad y trabajar en una tienda de conveniencia.

Historia: es una estudiante universitaria de intercambio que tiene que estar trabajando en una tienda de conveniencia por castigo. A Karen le gusta mucho salir de fiesta y gastar su dinero en alcohol y restaurante. Sus padres, no contentos con su actitud, deciden no pagarle nada más que la universidad y el piso donde se está quedando, mientras que los gastos que ella tenga, como la comida, salir de fiesta y demás, tiene que costárselo ella.

Al ser una extranjera y estudiante, no le sirve cualquier trabajo, ya que tiene que compaginar su vida

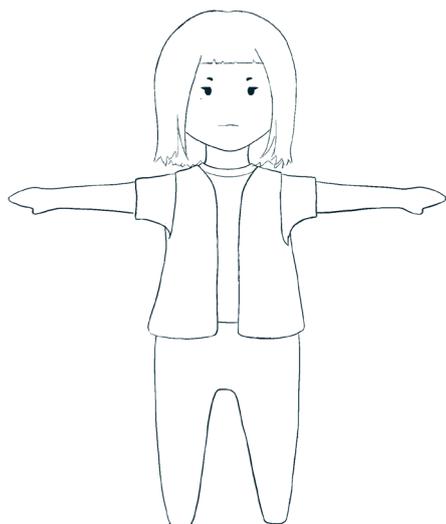
social, los estudios y el trabajo. Un día, mientras iba caminando por las calles de España, vio que en una tienda no muy lejos de donde vivía, estaban buscando a alguien a media jornada para trabajar, así que se presentó y, por suerte, la cogieron. Como es una chica de alto nivel económico y estudiante, la idea de trabajar en un sitio tan aburrido no es que la apasione, y por eso, se pasa la mayor parte del tiempo con el móvil, hasta cuando hay clientes. Solo deseaba que llegase el verano para poder volver a su rutina donde podía beber hasta desmayarse y bailar hasta que le doliesen los pies.

Los clientes del barrio empezaron a llamarla “Señorita NoDisponible” porque siempre que serían pagar decía que estaba ocupada o sin estar disponible y que se cobrarán ellos mismos.



Los colores utilizados para Karen Nothanks son el verde, el negro, el gris y el melocotón. Los colores para la ropa están inspirados en una tienda de conveniencia coreana, sus uniformes de trabajo suelen ser verdes con los pantalones negros. Se puso la camiseta de color gris para que conjuntase con los demás colores. El color melocotón se utiliza para la piel y el negro para el pelo.

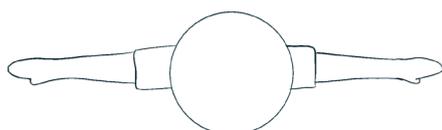
FRONT



SIDE



TOP



BOCETO



Personaje secundario:



Nombre: Paco Nublau.

Apodo: El Disociado.

Edad: 28 años.

Profesión: dependiente en una tienda de música.

Historia: Paco Nublau es una joven que no aspira mucho en la vida, vive de la música y los instrumentos musicales. Siempre vive en su mundo, donde recrea escenarios donde es famoso y todo el mundo le vitorrea por su música.

La tienda en donde trabaja casi está en bancarrota desde que él llegó al puesto. El dueño, que es su tío, contrató a un personal más cuando a su sobrino le toca trabajar, ya que su torpeza y su ausentismo en la realidad le estaba perjudicando por ahuyentar a los clientes.

El tío de Paco Nublau quería echarle de la tienda, pero a consecuencia del trato que había hecho con sus padres, no podía hacerlo.

Paco había pasado toda su vida queriendo ser una estrella del pop, solo mandaba sus trabajos a discográficas que rechazaban sin miramientos su trabajo. No le contrataban en ningún lado, siempre se distraía, no hacía caso a los clientes, daba mal las órdenes, colocaba mal las cosas... Había intentado todo tipo de trabajos pero siempre le despedían al mes (si es que llegaba al mes). Por eso su madre habló con su hermano para que le contratara y así hiciera algo con su vida mientras seguía intentando componer. Su hermano, sin poder negarse, aceptó, pero ahora se arrepiente mucho de esa decisión y solo espera a que consiga un nuevo trabajo o acepten sus composiciones en alguna discográfica para poder librarse de él y conseguir que las ventas sean las de antes o mejores.



Los colores utilizados para Paco Nublau son un marrón claro, un rojo anaranjado, otro marrón mas oscuro tirando a gris, el negro y el color melocotón.

Se utiliza el color rojo anaranjado para la sudadera y el marrón oscuro para el pantalón, dándole color y vida al personaje, ya que es uno de los personajes que más alegría tiene. Su pelo es un rubio oscuro, los cascos negros y la piel, al igual que los demás personajes, de color melocotón.

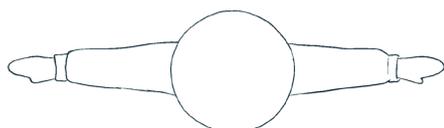
FRONT



SIDE



TOP



BOCETO



Personaje secundario:



Nombre: Pepe Porras.

Apodo: El Justiciero.

Edad: 37 años.

Profesión: policía.

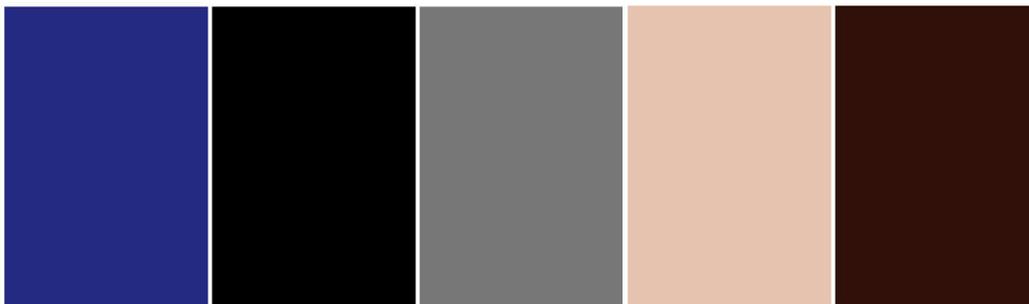
Historia: Pepe Porras siempre ha sabido que quería dedicarse a la policía. Desde muy pequeño le encantaban las películas de los superhéroes donde hacían todo lo que podían para salvar a las personas que se encontraban en apuros.

Siempre les pedía a sus padres que les comprasen los cómics y las películas de superhéroes. Les pidió que le apuntaran en clases de artes marciales para aprender pelear y tocar un poco de todo.

Siempre ha visto el lado positivo de las cosas y defendía a los débiles. En el colegio y en el instituto nadie

se atrevía a meterse con él ni con ningún otro niño, sabían que si lo hacían, él les daría su merecido.

Todos en el departamento de policía le aprecian. Hace su trabajo con ganas y siempre trae muy buen ambiente al trabajo. Lo único que puede hacer que odie a alguien, son las falta de respeto hacia otras personas y los delitos. No le gustan nada los delincuentes.



#2A2E85

RGB 42, 46, 133

#000000

RGB 0, 0, 0

#7C7C7C

RGB 124, 124, 124

#E7C7B3

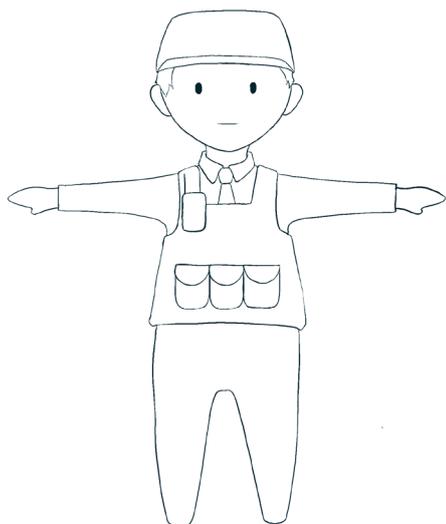
RGB 231, 199, 179

#32170D

RGB 50, 23, 13

Los colores utilizados para Pepe Patrulla son el azul, el negro, el gris, el marrón y el color melocotón. Se han utilizado esos colores para semejar los de la policía. El color marrón se ha puesto para el pelo y el melocotón para la piel.

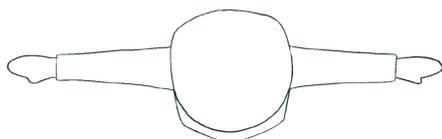
FRONT



SIDE



TOP

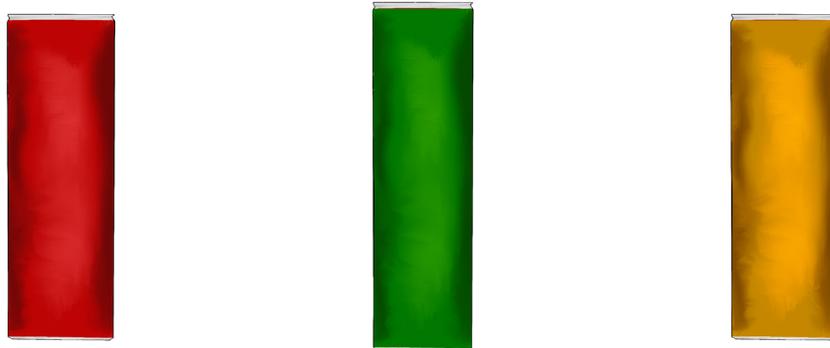


BOCETO



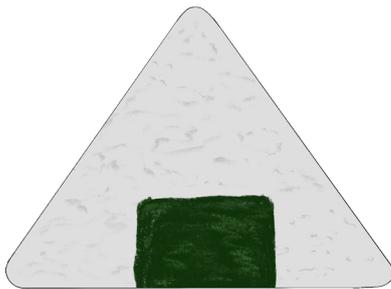
Objetos

LATAS DE REFRESCO



Se han hecho tres latas de refresco: una de coca cola, una de fanta de naranja y otra de nestea. Son refrescos que se pueden encontrar en cualquier tienda de conveniencia en España.

ONIGUIRI



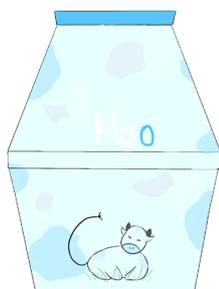
Es un onigiri que puedes encontrar en cualquier tienda de conveniencia de origen asiático.

CAJA REGISTRADORA



Una caja registradora donde se guarda el dinero de los clientes y se hace el cambio.

LECHE



Es un tipo de leche coreana que puedes encontrar en supermercados asiáticos.

LECHE DE FRESA



Es un tipo de leche coreana que puedes encontrar en supermercados asiáticos.

BOTELLA



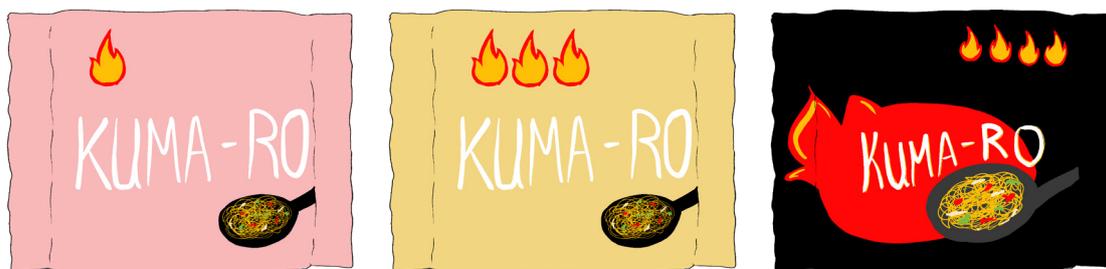
Botellas de alcohol, llamado Makkoli. Se puede encontrar en supermercados asiáticos.

BOTELLA



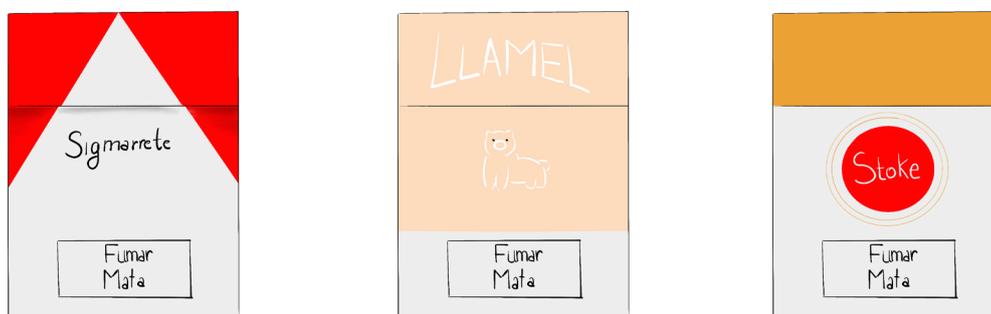
Botellas de alcohol, llamado Makkoli. Se puede encontrar en supermercados asiáticos.

RAMEN



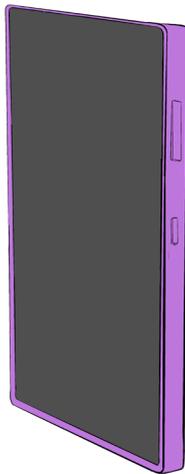
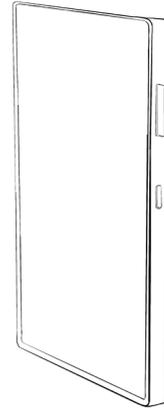
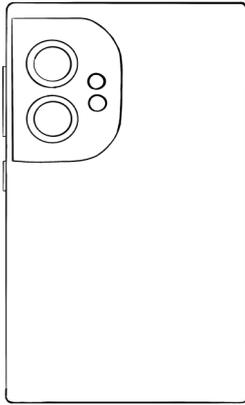
Tres tipos de ramen diferente: uno que pica poco, otro de picor mediano y otro de picor extremo. Son marcas blancas que copían de los ramen originales de Corea.

TABACO



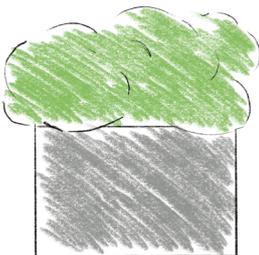
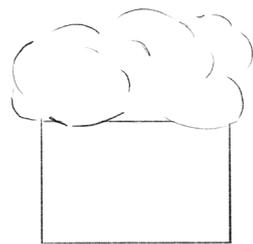
Cajas de tabaco de diferentes marcas. Se venden en la tienda, pero solo para mayores de dieciocho años.

MÓVIL



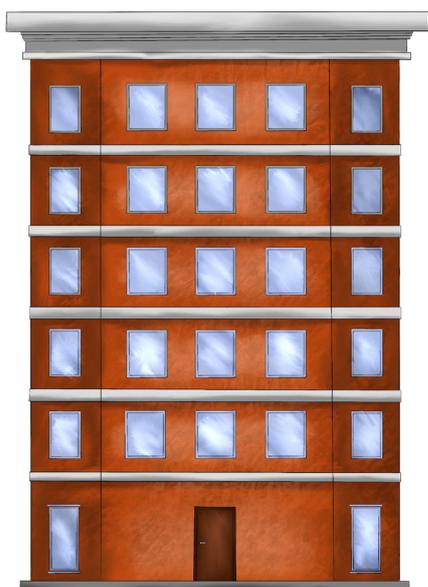
Este es el móvil que utiliza la dependiente, Karen No-thanks, para llamar a la policía. También es con lo que está todo el rato ignorando tanto a Rufi El Torpe, el ladrón y Paco Nublau, el cliente.

MACETA

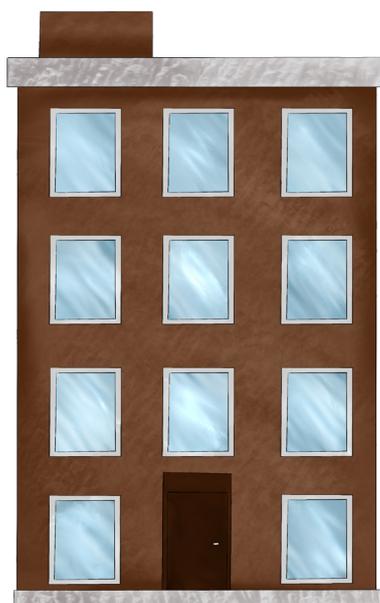


Es el boceto de las macetas donde se esconde Rufi El Torpe y decora la calle donde se desarrolla parte de la historia.

EDIFICIO 1



EDIFICIO 2



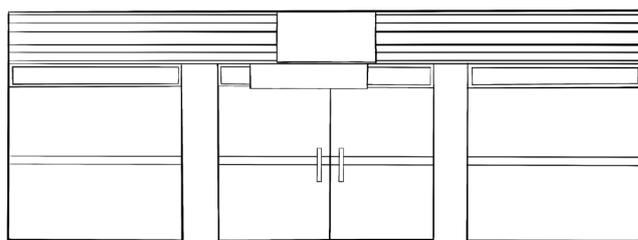
Son los edificios que se encontraran al rededor de la animación para dar efecto de ciudad.

TIENDA

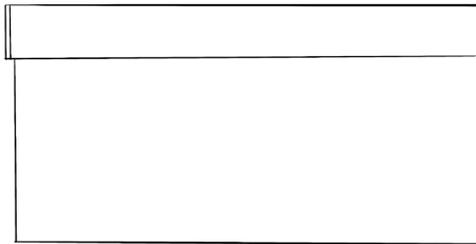


Es el lugar principal donde se desarrolla toda la historia.

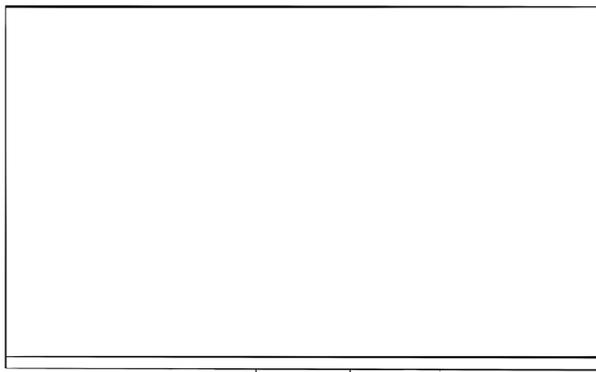
FRONT



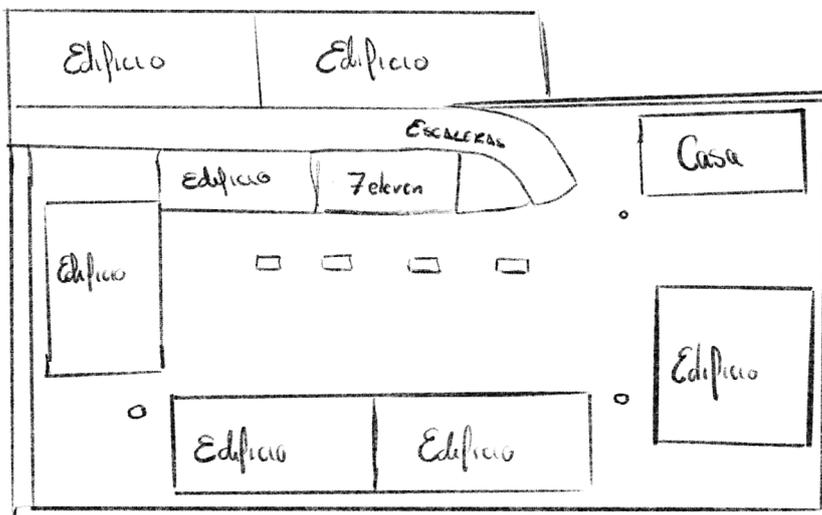
SIDE



TOP



PLANO

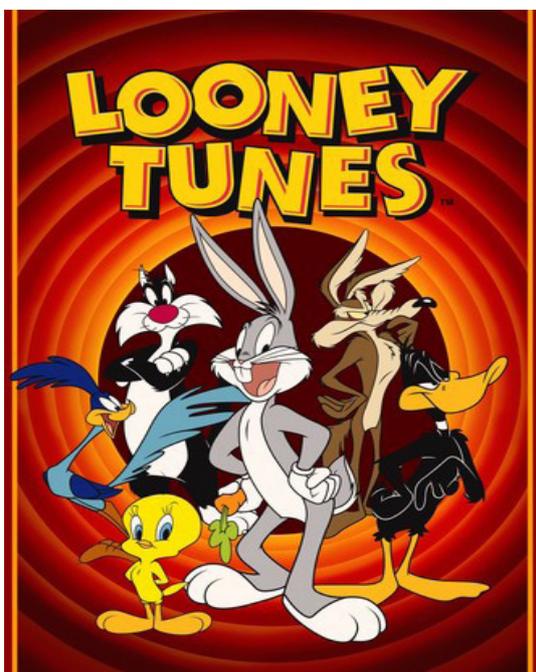


Este es un pequeño plano donde se puede apreciar como va a estar distribuida toda la animación. Cada cosa está nombrada con su nombre, salvo los círculos, que son las farolas, los rectángulos, que son las macetas y las líneas que forman un rectángulo enorme, rodeando los edificios y la tienda, que eso es un muro.

Nuestro arte y modelados están inspirados en el videojuego Human Fall Flat. Se quería transmitir un entorno sencillo, sin mucha complicación ni detallismo, como pasa en el juego Human Fall Flat, pero nosotros lo adaptamos a nuestra versión, haciendo los personajes más cuadrados y humanizados. Al contrario que en el juego, que los personajes son mucho más redondeados y carecen mucho de texturas, sus movimientos son mucho más torpes y lo único que tiene de humanizado es que parecen que están borrachos. Van dando tumbos por todos lados y los agarres son como muy pesados, ya que esa es la estética del videojuego.

En cambio, en "The worst thief" los personajes son mucho más humanizados, dándole un toque humorístico para que complemente con la animación. No se ha enfocado tanto en las texturas, se ha priorizado los movimientos y la historia, de ahí, que también tenga un parecido a Human Fall flat. Las texturas de ese videojuego son más simples y sin tanta carga de detalles.

También se ha inspirado en los personajes clásicos de los cines mudos y cartoon, como Charlie Chaplin o los Looney Tunes, donde el humor viene del cuerpo y los sonidos y no del diálogo.



EQUIPO

El equipo está dividido en tres personas, se han dividido las tareas según es lo que mejor se le da a cada uno, pero también tocando algo de lo demás para ayudarse unos a otros.

Modeladores: Kevin y Elena

Riggueadores: Kevin y Elena.

Animadores: Kevin y Elena.

Texturizador: Elena.

Concept art: Lucía.

Documentos: Lucía.

Posproducción: Elena y Lucía.

Renderizado: Kevin y Lucía.

Iluminación y cámaras: Elena.

CONCLUSIONES

En este cortometraje 3D se representa cómo ha sido la experiencia de crearlo desde cero. Todas las etapas se han abordado con una visión técnica y creativa.

A lo largo del proceso se han aplicado todos los conocimientos que se han aprendido a lo largo de los dos años tanto en animación, modelado, iluminación y composición, utilizando softwares especializados, permitiendo alcanzar un resultado coherente y expresivo. El desarrollo del arte, el guion técnico y el storyboard es lo que ha ayudado a que sea un cortometraje ligero y divertido.

En este proyecto no solo se fortalecieron las habilidades técnicas, sino también la comunicación en equipo, la planificación y la toma de decisiones en su entorno de producción digital. Como resultado, el cortometraje no solo representa el aprendizaje de estos dos años, sino que también el cómo hemos podido desarrollar un cortometraje para contar una historia.

BIBLIOGRAFÍA

Arias, L. M. (2023, 11 junio). Diferencias entre logline, story line, sinopsis y tagline. Creamundi. <https://creamundi.es/diferencias-entre-logline-story-line-sinopsis-y-tagline/>

Vivir del cine [Cinemarketers]. (2021, 5 diciembre). COMO CREAR LA BIBLIA DE TU CORTOMETRAJE o PELÍCULA [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-2MeWQ6N4uqI>