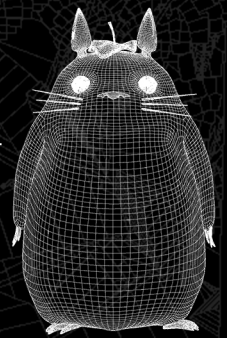


proyecto
FOTOTORO
por Fernando de Valenzuela



proyecto
FOTOTORO

ÍNDICE



Intro

Realización

Fotografía

Caracterización

Sesión de foto

Fondo CG

Personaje CG

Composición

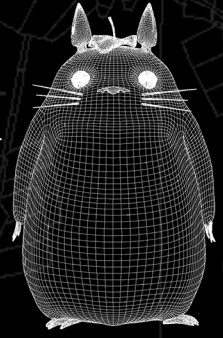
Resultado final

Futuro

Autor

proyecto
FOTOTORO

INTRO



Fototoro es un proyecto realizado por Fernando de Valenzuela como proyecto fin de grado del Grado Multimedia del área de Creatividad y estética.

Este proyecto pretende ser el inicio de una serie de obras que identifiquen al autor.

FERNANDO de Valenzuela
photography

Se trata de de la realización de obras fotográficas mezcladas con gráficos realizados por ordenador, basada en el imaginario creado por Hayao Miyazaki y su estudio Ghibli.



スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI

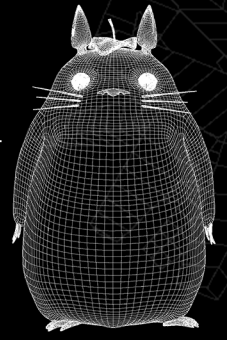
Se han realizado obras basándose en sus películas, pero o fotográficas o digitales, pero no mezclando ambas técnicas.

Para iniciar la serie y ver su viabilidad se escogió para esta primera obra la película más representativa del estudio Ghibli, "Totoro".

Consultor: Francesc Morera Vidal
Profesor: Roser Beneito Montagut e Irma Vilà Òdena

proyecto
FOTOTORO

REALIZACIÓN



Tras escoger la imagen o escena a realizar, se elige qué va a ser fotografiado y qué será gráficos realizados por ordenador.

En este caso se decide que la niña sea fotografiada y el fondo y el personaje fantástico sean en CG.

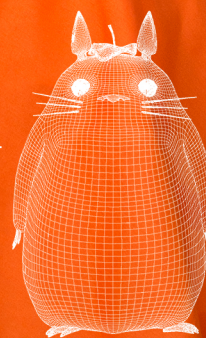
Se escoge el tiro de cámara para saber qué se va a crear y que no. Lo que no se ve no se crea y se ahorra tiempo en la producción.

Con el tiro de cámara escogido ya podemos empezar a preparar la fotografía y la imagen por ordenador.



proyecto
FOTOTORO

FOTOGRAFÍA



Lo primero es escoger una modelo. Para ello se buscó una niña de entre 10 y 11 años entre las alumnas del Conservatorio Profesional de Danza de Lugo.

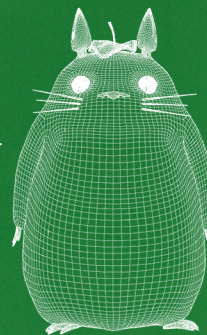


Finalmente la elegida fue Alba Vázquez Gómez, una niña de pelo oscuro, te blanca y ojos grandes, lo cual permitía acercarse a la estética de los personajes de Ghibli. Además se trata de una niña con desparpajo y con cualidades para la actuación.



Con la niña escogida ya se puede escoger el vestuario.



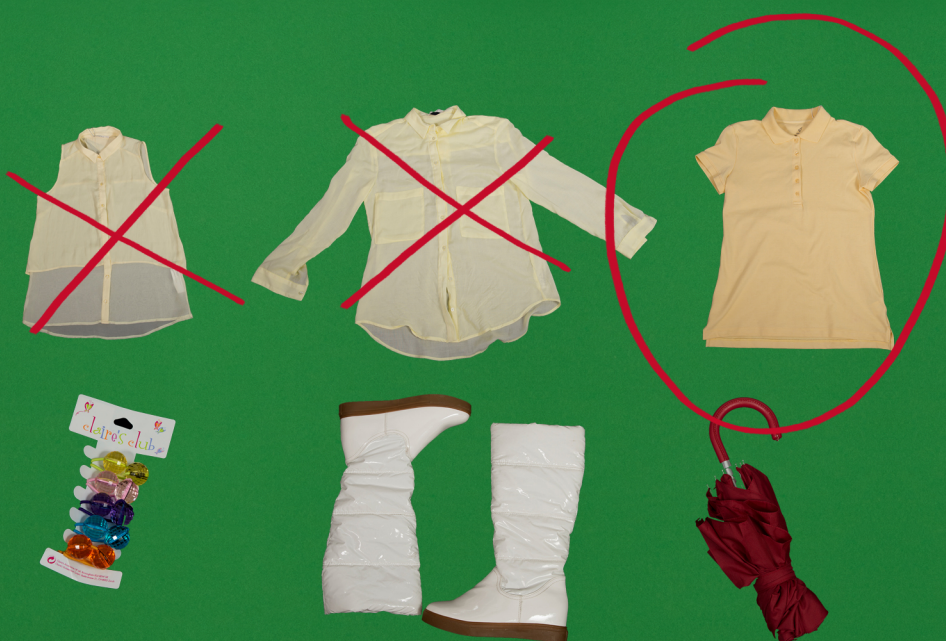


CARACTERIZACIÓN



Se acudió a una modista para realizar el vestido.

Los demás complementos se buscaron en grandes almacenes.



Con todo seleccionado se fijó una fecha con los padres de la modelo y con la maquilladora para realizar la sesión. Se buscó un maquillaje poco llamativo pero que resaltase los ojos grandes de la modelo. El peinado, dos coletas como en la imagen de referencia, pero de niña un poco mayor.





Como el fondo está realizado artificialmente se utilizó un fondo verde, el cual debido a su diferencia con el tono de piel de los seres humanos, permite sacarlo fácilmente en postproducción.

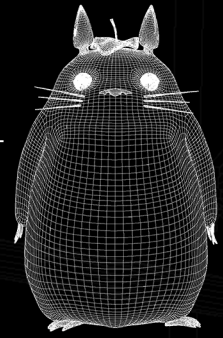
La iluminación se procuró homogénea como en la imagen de referencia, sin apenas sombras o muy suaves.

Para lograrlo se pusieron dos luces a 45 grados a ambos lados de la modelo y otras dos igualmente situadas pero para iluminar el fondo verde.



La sesión duró una mañana en la que la niña se iba soltando y cogiendo confianza hasta que se logró la imagen que se buscaba.



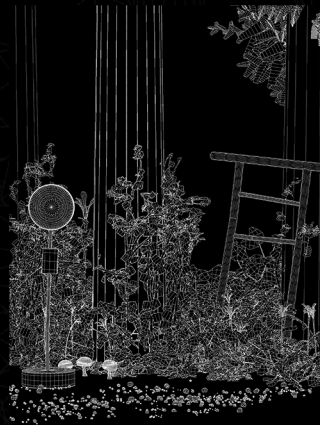


FONDO CG



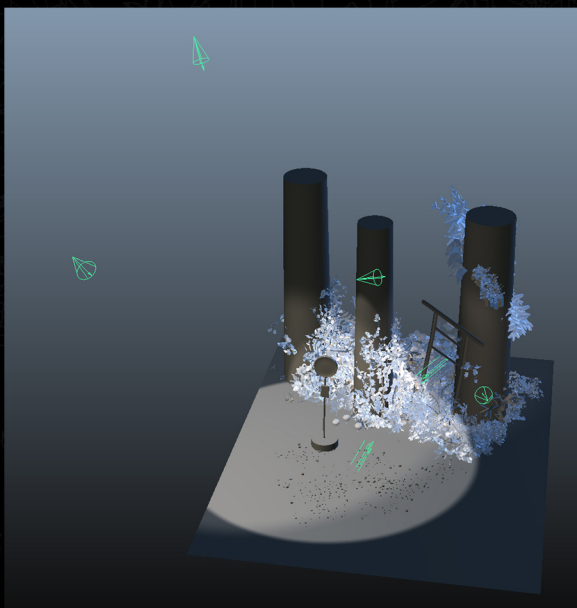
Para la creación de la imagen 3D, se parte de una imagen de referencia. A partir de ésta, se crea por un lado el fondo y por otro el personaje.

Primero se modelan las piezas, creando el volumen de las mismas.

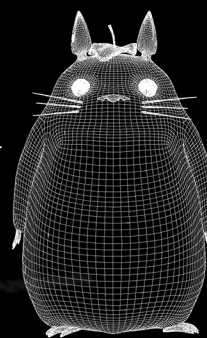


Una vez las tenemos realizadas, se mapean (se preparan para ser texturizadas).

Lo siguiente es crear el material que va a ser cada pieza (si va a tener brillos, a ser transparente, etc...) y luego las texturizamos (damos color).



Con la pieza ya con color la iluminamos. Le damos una luz cálida para simular la luz de una farola y luego le damos un luz de relleno fría, como si se tratase de los reflejos de la luna en las superficies del fondo.

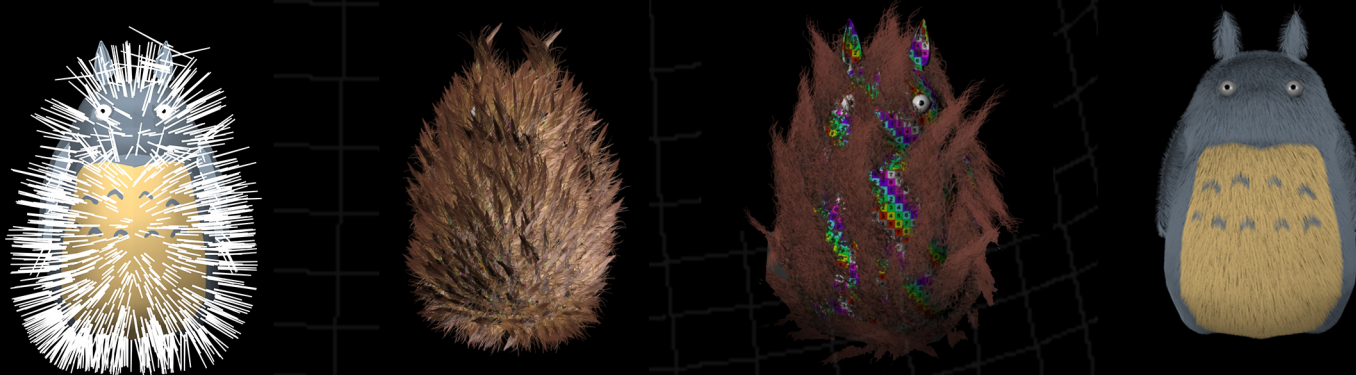


PERSONAJE CG

El personaje fantástico se realiza de la misma forma, con los mismos pasos.
La iluminación se hace partiendo de la del fondo, pero se va modificando, pues los pelos actúan de forma diferente.



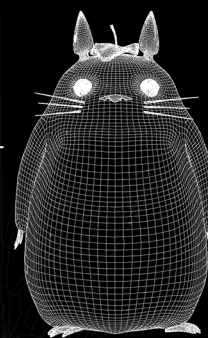
Al ser un personaje con pelo, hay que añadirle esa creación de pelo.
El pelo ralentiza el trabajo pues este personaje tiene medio millón de pelos que hay que peinar, decir qué tamaño tiene, hacia dónde van, si son rizados y si es así cuánto, de qué color son, etc...



Para ver los resultados lleva mucho tiempo pues necesitas previsualizar constantemente cómo se ven para hacer cambios. A su vez, si tienen otros objetos en contacto necesitas ver cómo quedan (como en el caso de la hoja).



proyecto
FOTOTORO

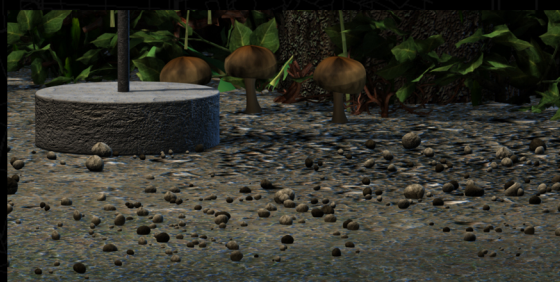


COMPOSICIÓN

Una vez con todas las partes, hay que juntarlas.
Esto lo realizamos en Adobe Photoshop (la fotografía sin fondo, el personaje ficticio y el fondo CG).



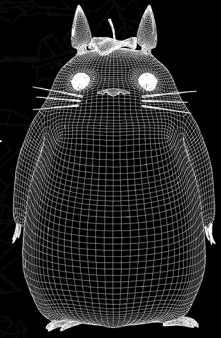
Con estos bien situados creamos la integración. Para ello hay que ajustar los colores del fondo, el personaje y la fotografía. Además creamos capas nuevas, como la lluvia, los charcos y sus salpicaduras, las gotas en la hoja de Totoro o la zona oscura de los árboles.



Además creamos sombras bajo los personajes para fusionar con el fondo, y en los propios personajes para integrarlos entre ellos, añadiendo sombras que emite uno sobre otro, según la luz principal de la escena.



proyecto
FOTOTORO



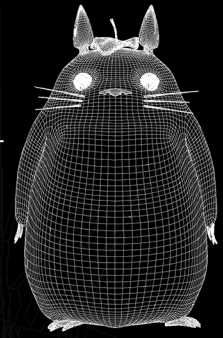
RESULTADO FINAL

Con todo ya integrado ya tenemos nuestra imagen definitiva en alta resolución, lista para llevar a laboratorio.



proyecto
FOTOTORO

FUTURO



Esta es la primera obra de una serie de mínimo seis obras de basadas en los estudios Ghibli dirigidos por Hayao Miyazaki.

Las siguientes películas sobre las que se seguiría el proyecto serían (nombre de la versión en español) :



La princesa Mononoke



El viaje de Chihiro



Niki la aprendiz de bruja



Nausicaa del valle del viento



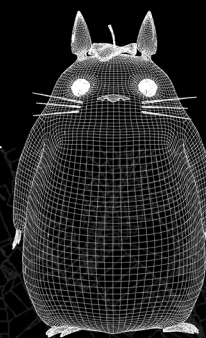
El castillo en el cielo



Porco Rosso



proyecto
FOTOTORO



EL AUTOR

Fernando de Valenzuela ha hecho circular su formación y profesión siempre en torno a la imagen. Estudió fotografía artística en la escuela de arte Mestre Mateo y el Máster en Creación y Comunicación Digital en la Universidad de A Coruña, por el que obtiene la calificación más alta de su promoción y una mención especial por su proyecto final Warhol; obra por la que es nominado en varios certámenes entre los que se encuentra los Premios del Audiovisual Gallego, siendo nominado en las categorías de mejor cortometraje de animación y mejor obra interactiva.

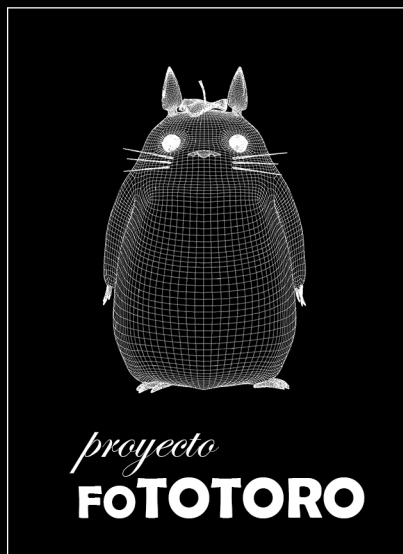


Como todo creador visual, el aprendizaje ha sido continuo, en cursos de grandes profesionales como Jeremy Birn (Iluminador en Pixar) o Rebeca Saray (fotógrafa), además de academias de vídeo, diseño gráfico y 3D. Al ver que por fin había una formación universitaria que tocaban disciplinas que le interesaban y que se podía compatibilizar con el trabajo, se embarca a estudiar el Grado Multimedia de la Universitat Oberta de Catalunya.



Ha trabajado en televisión como cámara y montador, así como artista 3D en series y en cine de animación, habiendo formado parte de 3 largometrajes, uno de ellos ganador de un Goya a la mejor película de animación "El sueño de una noche de San Juan". Tras varios años trabajando en la misma productora decide establecerse por su cuenta para poder no tener un trabajo tan especializado y así desarrollar proyectos en varias disciplinas, centrándose de nuevo en la fotografía.

Es proyecto pretende aunar todos los conocimientos adquiridos en su trayectoria académica y profesional para crear un estilo propio y distinguible del de otros artistas.



© 2014

Fernando de Valenzuela