













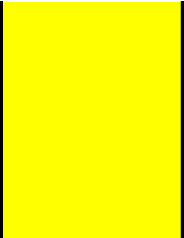

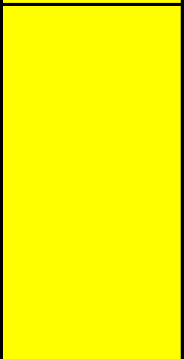

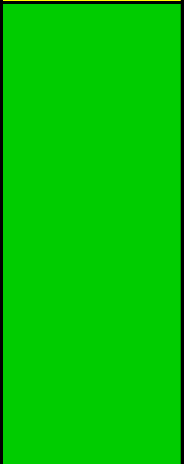





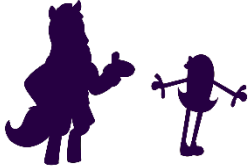


Planos	Imagen	Dificultad	Camara	Efectos	Acción	Guión
1			Estática	NO	Mostrar el título del video	Hola y bienvenidos a “De concepto a Representación, una presentación donde veremos las ideas detrás del tráiler de la serie animada “Konsuelo”
2			Estática	NO	Mostrar como las emociones de Konsuelo funcionan	<p>Este es Konsuelo, nuestro personaje principal, una niña de once años que al nacer, tuvo todas sus emociones afuera de su cuerpo.</p> <p>Por lo cual, cuando ella siente algo, sus emociones se manifiestan físicamente como un personaje.</p>
3			Estática	NO	Mostrar imágenes para sugerir la edad de la ideal audiencia	Esta serie surgió con la idea de enseñar a niños de entre 7 a 12 como lidiar con sus emociones a través de una serie amistosa en apariencia.




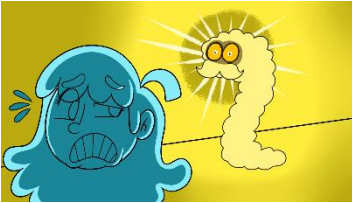

4		Green	Estática	NO	<p>Mostrando ejemplos de Kick Buttowski y Steven Universe. Se explica el uso de los colores que se buscan para el estilo de arte</p>	<p>Para ello, se necesitaron referencias para lograr esta apariencia, siendo Kick Buttowski y Steven Universe los elegidos.</p> <p>Debido a sus amistosos colores crema, eran fáciles de absorber para menores al contrario de colores más oscuros que colores negativos.</p>
5		Yellow	Estática	NO	Mostrar las versiones iniciales de Konsuelo	El personaje principal de Konsuelo tuvo estos colores, con el inicial diseño de un personaje de aspecto deprimente, un reflejo de cómo su condición le afecta personalmente.
6		Yellow	Estática	NO	Mostrar una interpretación negativa de Konsuelo y una positiva	Pero después de más análisis, se llegó a la conclusión de que un diseño como este no es un ejemplo que los menores quieren como ejemplo, sino uno alegre y entretenido.
		Green				




7			Estática	NO	Mostrar el diseño final elegido para Konsuelo	<p>Después de varios diseños, nos quedamos con este, un diseño más alegre con colores crema, un enfoque sobre un personaje más tímido que deprimido</p> <p>estéticamente pero con detalles como sus botitas de monstruo que reflejan un personaje inusual y divertido. Un diseño aceptado por todos en el proyecto.</p>
8			Estática	NO	Mostrando un ejemplo de la serie Wander Over Yonder que colores no usar en la serie	<p>Con este personaje principal, se necesitaba que los otros personajes siguieran su ejemplo de colores, para apoyar el tono de la serie,</p> <p>no colores más fuertes y intensos reflejados en series de acción como "Wander over Yonder"</p>
9			Estática	NO	Mostrar una generalización de que el personaje de furia necesita	<p>Empezamos con la emociones de Konsuelo, siendo Furia el primero, esta emoción tenía que ser muy intimidante y agresivo.</p>

10			Estática	NO	Mostrar versiones de aspectos para el personaje de furia	<p>Por el cual el color rojo reflejaba muy bien esto.</p> <p>En apariencia, primero teníamos un gorila enorme, una buena representación pero fuimos en otras direcciones con el diseño, llegando a un aspecto de conejo un animal inocente como Konsuelo, dándole una conexión.</p>
11			Estática	NO	Mostrar la conclusion del diseño del personaje de furia	<p>Adaptando a las cualidades anteriores, hicimos a la emoción, un personaje grande, poderoso, adorable en aspecto al darle un disfraz de conejo. La furia, de una pequeña niña.</p>
12			Estática	NO	Mostrar porque el primer diseño del personaje de Ego tenia que cambiar	<p>Luego vimos la emoción del Ego de Konsuelo. Que empezó con la idea de una leona amarilla muy avariciosa, con la idea de solo estar interesada en tener cosas para ella misma.</p> <p>Eso sí, no lo utilizamos, una niña de la edad de Konsuelo está más interesada en APRARIENCIA y ATENCION a su persona.</p>
						


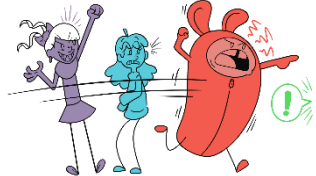


13			Estática	NO	Mostrar una de las ideas para el diseño de Ego	Con eso pensamos en otra forma que darle, primero una oveja muy quisquillosa en su pelaje, pero más que eso, no conectaba mucho a Konsuelo.
14			Estática	NO	Mostrar la decisión de apariencia para Ego pero cambio del color amarillo	Finalmente llegamos a la idea de un gato, un animal popularmente conocido por ser MUY egoísta e interesado en su apariencia. Nos gustó, pero mantener el color amarillo, no, este un color feliz y positivo.
15			Estática	NO	Mostrar detalles de diseño que concluyen el diseño final del personaje de Ego	<p>Por ello decidimos conectarlo con el color de Konsuelo pero con un tono oscuro. Para reflejar una emoción generalmente negativa.</p> <p>También agregado un sweater como el de Konsuelo pero más rosado para acentuar su personalidad femenina e interés en apariencia.</p>
						



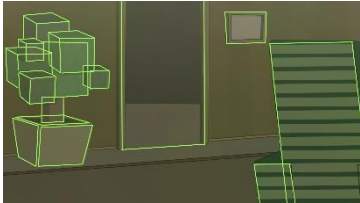

16			Estática	NO	Mostrar la primera idea del diseño del personaje de amor	Otra emoción, el amor de Konsuelo resulto ser el más complicado en desarrollar. Primero teníamos un oso de felpa morado fornido.
17			Estática	NO	Mostrar el proceso que llevo a dos ideas para el diseño del personaje de amor	<p>La idea de un amor caballeroso y sensual. Analizándolo, No servía mucho, no mucha conexión a Konsuelo además de ser un juguete infantil.</p> <p>Con ello surgieron dos idea nuevas, uno, un semental, reflejando un amor APASIONADO e INTENSO.</p>
18			Estática	NO	Mostrar como la conclusion del diseño final de amor es infantil y fantasioso	<p>El otro, una ranita chillona en un tutu. Elegimos el segundo, por su conexión a Konsuelo en el sentido de que es el amor de una menor,</p> <p>siendo una imagen inmadura de que es estar enamorada, una fantasía en un cuento de hadas, este reflejado en el cuento (la princesa y el sapo) donde un personaje feo será hermoso después de un beso.</p>
						


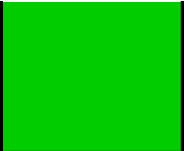

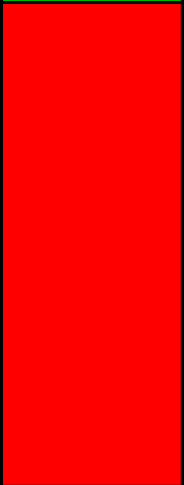

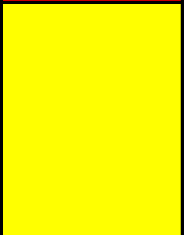

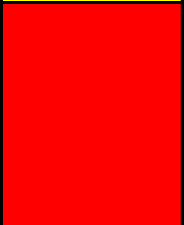
19			Estática	NO	Mostrar el diseño del personaje de la incomodidad de Konsuelo	Todas la emociones fueron diseñadas similarmente, la incomodidad de Konsuelo siendo un gusano asqueroso que su presencia en incomoda.
20			Estática	NO	Mostrar el diseño del personaje del miedo de Konsuelo	Su miedo una pequeña criaturita con varias extremidades para poder mover a Konsuelo lejos de cosas que le causarían miedo.
21			Estática	NO	Mostrar el diseño del personaje de la felicidad de Konsuelo	La felicidad siendo un perezoso de un positivo color verde crema con brazos súper largos para poder abrazar a Konsuelo y representar cuando Konsuelo está contenta con algo y relajada.
22			Estática	NO	Mostrar el diseño del personaje del aburrimiento y culpa de Konsuelo	Su aburrimiento siendo un juguete impaciente y su culpa criticándola con su intensa mirada para recordarle a Konsuelo lo que ella hizo mal.
						

23			Estática	NO	Mostrar la conclusion de los diseños para las emociones de Konsuelo	Entonces con todo el desarrollo y planeación de las emociones, estas son las principales con sus diseños finales.
24			Estática	NO	Introducir el diseño del siguiente personaje con la explicacion de como los capitulos de la serie de Konsuelo funcionarian	Con las emociones realizadas, avanzamos a un personaje muy particular de desarrollar. En la serie de Konsuelo, cada capítulo comienza con una visita al psicólogo, en el cual Konsuelo reflexiona sobre experiencias siendo estas lo capítulos.
25			Estática	NO	Mostrar el enfoque del personaje del Psicologo siendo no distrayente	El psicólogo era extraño de desarrollar, ya que la intención era que solo escuchara a Konsuelo y que él no fuera el punto de atención, sino Konsuelo.



26		Yellow	Estática	NO	Mostrar como el diseño del psicologo es serio y calculador	Lo que hicimos fue esconderle el rostro, solo mostrando su torso en todo momento, con un diseño oscuro y serio pero nunca siendo intimidante, por el cual colores cafés opacos sobresalen en su diseño.
27		Red	Estática	NO	Mostrar el proposito para el personaje de Bianca	Otro personaje importante, es la mejor amiga de Konsuelo. Un personaje que diseñamos para ser un detonante de Konsuelo.
28		Red	Estática	NO	Mostrar el desarrollo del diseño de Bianca	Una niña mimada de una familia millonaria, con ropa fina, joyas, buen peinado, que adora provocar problemas al contrario de su perfecta vida, siendo Konsuelo una buena fuente de problemas esperando ocurrir.
29		Red	Estática	NO	transicion que lleva a los fondos siendo similares a los	Al igual que los personajes, sus alrededores tenían que ser diseñados según sus conceptos a representar.
		Green				

30		Green	Estática	NO	Mostrar el diseño de los fondos en el colegio de Konsuelo	<p>Dos locaciones fueron hechas, Uno era el colegio de Konsuelo, el cual refleja un lugar para niños, con colores alegres, amistosos en el cual sobresalen los colores rosas, celestes y generalmente los tonos cremas vistos en los personajes.</p>
31		Red	Estática	NO	Mostrar el diseño artístico redondo de la serie	<p>Los objetos presentes son circulares en general, mostrando un lugar menos agresivo con menos puntas y cuadrados.</p>
32		Yellow	Estática	NO	Mostrar el diseño cuadrado de la oficina del psicologo	<p>La otra locación siendo la oficina del psicólogo, un lugar que refleja a su dueño. Colores cafés opacos, mostrando un lugar serio pero no tenebroso, un lugar libre de juegos. Al igual que el psicólogo, toda figura dentro de la oficina es cuadrangular, mostrando un lugar analítico y calculador.</p>
33		Green	Estática	NO	Mostrar el simbolismo de los sofás del psicologo	<p>Pero en la oficina, hay dos sofás, uno del psicólogo que lo refleja a él y su personalidad y el sofá para Konsuelo que es rosado y redondo.</p>

						Mostrando en contraste como Konsuelo es en diferencia al Psicólogo, una soñadora escuchando a un realista.
34			Estática	NO	Mostrar la conclusion del diseño desarrollado para el trailer	En conclusión se logró un estilo de arte perfecto para representar lo conceptos de la serie. Un aspecto infantil, mostrar la extraña vida de Konsuelo, una serie para menores con el propósito de entretenerlos con las aventuras de Konsuelo y enseñarles a través de un método visual como interactuar con las emociones de uno mismo.
35			Estática	de to bla	transicion al trailer de Konsuelo	Aquí está el resultado para la serie, el Trailer de "Konsuelo"
36			Estática	NO	Mostrar Trailer de Konsuelo	(Mostrar Trailer del trailer de Konsuelo)