

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS QUE EXPLIQUE LAS
PROFECÍAS DE DANIEL DIRIGIDO, A PERSONAS
INTERESADAS EN ESTUDIOS BÍBLICOS

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital
Tridimensional

Profesor Guía

Ing. Diego Alberto Latorre Villafuerte

Autor

Miguel Angel Jaramillo Vallejo

Año

2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, Motion graphics que explique las profecías de Daniel dirigido, a personas interesadas en estudios bíblicos, a través de reuniones periódicas con el estudiante Miguel Angel Jaramillo Vallejo, en el trimestre 2018-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ingeniero en Diseño Gráfico y Comunicación
CI. 1711434421

DECLARACIÓN DE LOS PROFESORES CORRECTORES

"Declaramos haber revisado este trabajo, Motion graphics que explique las profecías de Daniel, dirigido a personas interesadas en estudios bíblicos, del estudiante Miguel Angel Jaramillo Vallejo, en el trimestre 2018-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Ricardo Enrique Moreno Andrade

Licenciado en Ilustración y Animación
Digital

CI. 1714353388

Harold Ricardo Palacios Cárdenas

Técnico en Diseño Gráfico y
Comunicación Visual

CI. 1710679885

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Miguel Angel Jaramillo Vallejo

CI. 1723856470

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por permitirme testificar de su amor por todos los medios.

A mi esposa, por su amor y apoyo incondicional en cada etapa de mi vida.

A mis padres, por su ejemplo de dedicación y esfuerzo.

—Gracias

DEDICATORIA

A todos los animadores digitales que siguiendo esta pasión han demostrado esfuerzo y dedicación por transmitir por este medio mejores ideas.

RESUMEN

El siguiente trabajo pone en consideración el uso recursos audiovisuales modernos para la presentación de la profecía bíblica de Daniel capítulo 2. Luego de la investigación de los recursos existentes que explican los temas proféticos se pudo concluir el valor informativo que aporta el uso de motion graphics en la presentación de estos temas.

ABSTRACT

This project considers the use of modern audiovisual resources for the presentation of the biblical prophecy of Daniel chapter 2. After the investigation of the existing resources that explain the prophetic themes, it is possible to conclude the informative value provided by the use of motion. graphics the presentation of these topics.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	2
1.1 Planteamiento del Problema	2
1.2. Formulación del Problema.....	3
1.3. Preguntas Directrices.....	3
1.4. Objetivos	4
1.4.1. Objetivo General	4
1.4.2. Objetivos Específicos.....	4
1.5 Justificación.....	4
CAPÍTULO II	6
1.6 Alcance.....	5
2.1. Antecedentes	6
2.2. Fundamentación Teórica	8
2.2.1 La profecía de Daniel, capítulo 2 y su relevancia.	8
2.2.2 CONCEPTO Y PRODUCCIÓN.....	16
2.2.2.1 Requerimientos en la elaboración de motion graphics.....	16
2.2.2.2 Contando historias, la mejor manera de transmitir un mensaje. ..	17
2.2.2.3 Técnicas y procesos necesarios para realizar un motion graphics	17
2.2.2.4 Dando vida al diseño aplicando los principios de animación.....	19
2.2.3 Evaluación de la efectividad comunicacional de un motion graphics.....	20
2.3. Definición de términos técnicos.....	21
2.4. Fundamentación Legal	22
CAPÍTULO III	23
3.1 Diseño de la Investigación.....	23
3.2. Grupo Objetivo.....	23
3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	23

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados.....	24
3.5. Caracterización de la Propuesta	24
3.5.1 Sinopsis.....	24
3.5.2 Presentación del producto.	24
3.5.3 Idea Original.....	24
3.5.4 Referencias de estilo gráfico.....	25
3.5.5 Paleta de colores.	25
3.5.6 Tipografía.....	26
CAPÍTULO IV	27
4.1. Recursos	27
4.1.1. Recursos Humanos.....	27
4.1.2. Recursos Técnicos.....	27
4.1.3. Recursos Materiales	28
4.1.4. Recursos Económicos	28
4.2. Presupuesto de Gastos.....	29
4.3. Costo total de Producción.....	32
4.4. Cronograma	33
CAPÍTULO V	34
5.1. Pre-producción	34
5.1.1 Sinopsis.....	34
5.1.2 Historia	34
5.1.3 Guion literario.....	34
5.1.4 Guion técnico	34
5.1.5 Personajes principales	35
5.1.6 Personajes secundarios.....	36
5.1.8 Guía de estilo	37
5.1.9 Storyboard.....	37
5.1.10 Animatic	38
5.2. Producción.....	38

5.2.1. Grabación VOZ OFF	38
5.2.2. Gráfica.....	39
5.2.3. Rigging	39
5.2.4. Modelado 3D.....	41
5.3. Post-producción	45
5.3.1 Composición	45
5.3.2 Edición	47
5.3.3 Musicalización.....	47
CAPÍTULO VI	48
6.1 Conclusiones.....	48
6.2. Recomendaciones.....	48
REFERENCIAS	49
ANEXOS	51

INTRODUCCIÓN

La intriga por conocer y descifrar el futuro ha estado presente a largo de la historia de la humanidad; astrólogos, adivinos, encantadores y pronosticadores han intentado predecir los acontecimientos. La Biblia demuestra que solo Dios conoce y revela el futuro. La experiencia de Nabucodonosor así lo confirma.

Teniendo esto como base, con este proyecto se pretendió dar a conocer la historia, con su pasado, presente y futuro, tal como Dios le revelo al profeta Daniel en el año 603 a.C, mediante un Motion Graphics que describa la profecía registrada en el libro de Daniel, capítulo 2, por medio de técnicas, procesos y recursos audiovisuales, para exponerla a los interesados en esos temas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

A través de los tiempos la humanidad ha estado desconcertada sobre lo que depara el futuro y nunca han faltado profecías que pretenden revelar lo desconocido. Según la biblia, solamente Dios conoce el futuro y puede decir lo que va a suceder, tal como le reveló al profeta Daniel, como se muestra el capítulo 2 del libro que lleva ese nombre.

Los estudiantes de la biblia e interesados en los temas proféticos desean conocer de manera clara las interpretaciones de las escrituras con base en acontecimientos verídicos de la historia, ya que existen muchas personas interesadas en conocer el futuro, pero sus métodos y creencias, según los principios de interpretación profética, tienen una base errada, al igual que su presentación. Bajo la motivación de comprender los temas proféticos de la biblia, a lo largo de la historia y a medida que aumentaban los métodos didácticos y de pedagogía, se han usado recursos como diagramas proféticos, ilustraciones, maquetas y representaciones gráficas que en su tiempo fueron atractivos.

Actualmente existen recursos audiovisuales que permiten explicar conceptos de manera ágil y clara. No tomarlos en cuenta, sería ignorar los avances tecnológicos y los acontecimientos reales de la historia.

1.2. Formulación del Problema

En la actualidad, el consumo audiovisual aumenta día a día, con esto surge la necesidad de adaptar los conceptos en un medio ágil y claro. Por otra parte, según estudiosos de la biblia, la historia es la mejor herramienta para interpretar la profecía de Daniel.

¿Puede un motion graphics ilustrar los acontecimientos de la historia y reflejar el cumplimiento de la profecía de manera paralela y transmitirlo claramente?

Al mostrar la historia y la profecía mediante una animación, es posible que el contenido sea transmitido de manera fluida, mediante el uso de un texto claro, una imagen llamativa y una voz en off que guíe el desarrollo del tema.

1.3. Preguntas Directrices

- ¿En qué consiste la profecía de Daniel, capítulo 2, y cuál es su relevancia?
- ¿Qué se requiere saber para realizar un motion graphics?
- ¿Cuál es la mejor manera de transmitir un mensaje a través de un motion graphics?
- ¿Cuáles son las técnicas y procesos necesarios para realizar un motion graphics?
- ¿Cómo evaluar la efectividad comunicacional de un motion graphics?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Producir un motion graphics que describa la profecía de Daniel, capítulo 2, mediante el uso de técnicas, procesos y recursos audiovisuales, para exponerla a los interesados en esos temas.

1.4.2. Objetivos Específicos.

1. Recopilar información sobre el cumplimiento de la profecía de Daniel, capítulo 2, en los hechos históricos de la humanidad. Así como de técnicas y procesos para la elaboración un motion graphics.
2. Desarrollar la pre-producción del proyecto mediante el tratamiento de la idea, estilo gráfico, diseño de fondos, bocetos, story board y guionización.
3. Producir la animación mediante herramientas digitales; aplicando los principios animación y grabación de voz off del guión.
4. Realizar los procesos de renderización, musicalización y compositing.
5. Evaluar la comprensión del mensaje transmitido mediante un test al final de la exposición del video.

1.5 Justificación.

Existen muchas personas interesadas en conocer el futuro y también existen teorías y profecías falsas, referente a lo que va a acontecer. Bajo la creencia cristiana, religión con mayor número de creyentes en el mundo, 31,4% para el 2017, solamente Dios conoce el futuro y puede decir lo que va a suceder. Diferentes acontecimientos históricos que se han cumplido fueron predichos por el profeta Daniel, tal como Dios se le reveló; esto lo muestra la Biblia en el capítulo 2 del libro que lleva ese nombre: Daniel. Las interpretaciones de la

misma se han visto, en varios casos, confusas por temor a lo que la profecía pueda revelar.

Por ende, un motion graphics puede transmitir de manera simple y clara la revelación de la profecía, mostrando su cumplimiento y veracidad. Y sus efectos colaterales podrán evidenciarse en una mayor comprensión de los temas proféticos del mismo libro.

1.6 Alcance.

El motion graphics será de carácter explicativo, tendrá una duración aproximada de 2 minutos, en un formato de video de 1280 x 720 pixeles. El mismo será elaborado con las herramientas digitales como After Effects, Premiere Pro, Illustrator y Audition. Está dirigido a personas de 20 a 35 años de edad. El video será utilizado como apoyo en reuniones donde se necesite explicar la profecía de Daniel, capítulo 2.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

La producción multimedia con fines informativos ha ido adquiriendo nuevas formas a lo largo del tiempo. Con el propósito de alcanzar a la mayor variedad de públicos esta ha ido adoptando nuevos estilos. A la par de esto, el interés por lo desconocido ha sido el motor de crecimiento de la humanidad. La incertidumbre sobre el futuro ha hecho que a lo largo del tiempo aparezcan profetas que intenten prevenir lo que está por suceder. En este contexto se pretende mostrar de manera interactiva las enseñanzas de la profecía de Daniel, capítulo 2.

En las últimas décadas, se ha venido usando diagramas, infografías, folletos e incluso ilustraciones que muestran y explican estos temas proféticos. Todos estos recursos han sido físicos, lo más cercano a la era digital ha sido el uso de estos mismos diagramas colocados en presentaciones tipo PowerPoint, este hecho está muy lejos de lo que en la actualidad se puede lograr. Existen antecedentes del uso de motion graphics para ilustrar los temas proféticos.

La productora estadounidense AMAZING FACTS en el año 2013, desarrolló un documental explicando las profecías del libro de Apocalipsis. En él se usa la técnica de motion graphics aplicada a ilustraciones 2D, separándolas del fondo y dándoles profundidad.

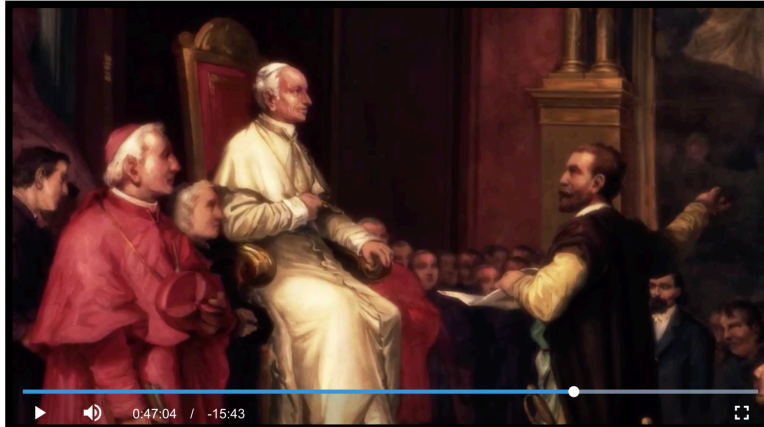


Figura 1. Fotograma tomado de *The bride, the beast and babylon*. Tomado de (Amazingfacts. 2018)

La Iglesia Adventista del Séptimo Día para ocho países de Sudamérica, conocida eclesiásticamente como División Sudamericana (DSA), publicó en febrero del 2017 una serie de videos, siendo un total 10 episodios, que mostraban las profecías y el cumplimiento de las mismas según la Biblia, bajo el marco de la campaña “Reavivamiento y reforma”.



Figura 2. Fotograma de *El fin del tiempo de gracia*. Tomado de (Iglesia Adventista del 7mo Día. 2018)

En el año 2005, un animador llamado Dan Stevers crea su productora de videos cristo céntricos donde, de manera creativa muestra el evangelio mediante

animaciones. Mostrando diferentes enfoques de los principios cristianos, incluyendo profecías que abarcan la mayoría de las religiones protestantes.



Figura 3. Fotograma tomado de Son of man. Tomado de (Dan Stevers. 2018)

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1 La profecía de Daniel, capítulo 2 y su relevancia.

El libro profético de Daniel, presenta la sensibilidad de los problemas humanos y dirige a los que buscan el verdadero significado de la historia mundial y los eventos actuales.

El motion graphics presentará cuidadosamente asuntos particulares de interpretación profética que ayudan a aclarar el capítulo 2 de Daniel y los acontecimientos históricos, actuales y futuros. Recordando que esta profecía no solo anticipa el futuro, sino también revela a Dios, el conocedor de todo.

El libro de Daniel comienza con la historia de un muchacho judío el cual, con la bendición de Dios y bajo su dirección, llegó a ocupar un alto cargo dentro del Gobierno en el Imperio Babilónico.

En el año 603 a. C, en el segundo año del reinado de Nabucodonosor rey de Babilonia, tuvo un sueño que perturbo su espíritu. En aquellos tiempos los babilonios consideraban que los sueños eran revelaciones de sus deidades, olvidarlo representaba el desagrado de sus Dioses.

Al no lograr seguir durmiendo y preocupado por la fuerza del sueño llamó a los sabios del reino. Cuando estos llegaron a la presencia del rey, le pidieron que les contase el sueño. Pero, para su sorpresa, el monarca no recordaba el sueño. Los sabios estaban en una situación delicada, porque si inventaban un sueño el rey podría recordar y darse cuenta que lo estaban engañando.

Para empeorar la situación, el rey declaró que todos morirían si no lograban interpretarlo. Entonces los sabios tuvieron que reconocer que: “No hay hombre sobre la tierra que pueda declarar el asunto del rey...” (Daniel 2:10)

En aquel tiempo, Daniel y sus amigos ya eran parte de la corte babilónica, y por esto su final sería el mismo, ya que el decreto de muerte englobaba a “todos los sabios”.

Daniel era un joven dependiente de Dios y confiaba en la oración. Dio a conocer la situación a sus amigos y juntos buscaron a Dios, pidiendo misericordia y salvación. El Cielo recompensó la fe de estos jóvenes hebreos. “Entonces el misterio le fue revelado a Daniel en una visión de noche”. (Daniel 2: 19).



Figura 4. Representación de la imagen que soñó Nabucodonosor. Tomado de (Mawell, 1981)

Daniel reveló el sueño al rey, quien quedó admirado con sus palabras. Cada detalle expuesto, traía a su memoria las imágenes del sueño. El rey había visto una gran e imponente estatua, la cual estaba dividida en diferentes materiales.

- • Cabeza de oro: Babilonia
- • Pecho y brazos de plata: Medo Persia
- • Ventre y caderas de bronce: Grecia
- • Piernas de hierro: Roma
- • Pies de hierro y barro: Europa
- • Piedra: Cristo

BABILONIA (605 a.C – 539 a.C)

Según (Doukhan, 2000) la historia es la mejor herramienta al interpretar la profecía Bíblica de Daniel, la cual claramente revela que Nabucodonosor, representante del imperio Babilónico, era la cabeza de oro de la estatua. Babilonia dominó el mundo en los años 605 a.C. hasta el año 539 a.C. El oro era un simbolismo muy apropiado para Babilonia.

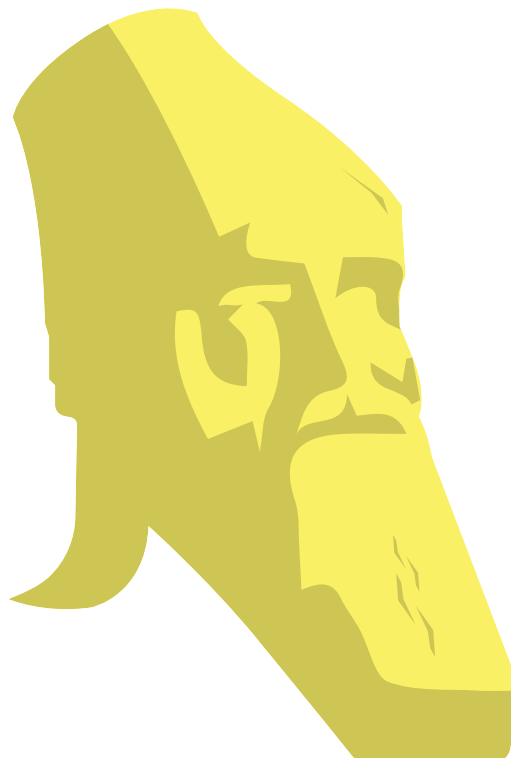


Figura 5. Representación de la cabeza de oro.

MEDO – PERSIA (539 a.C. – 331 a.C.)

Ciro repatrió los pueblos desplazados y restauró los templos y santuarios en toda Mesopotamia y en otros lugares de la región. El Imperio Medo-Persia dominó el mundo entre los años 539 a.C., hasta 331 a.C., y en la estatua está representado por el pecho y brazos de plata.



Figura 6. Representación del pecho y brazos de plata.

GRECIA (331 a.C. – 168 a.C.)

El tercer Imperio, después de Medo-Persia, fue Grecia de Alejandro el Grande (331 a.C., al 168 a.C.). Este imperio está representado en la estatua por el vientre y muslos de bronce.

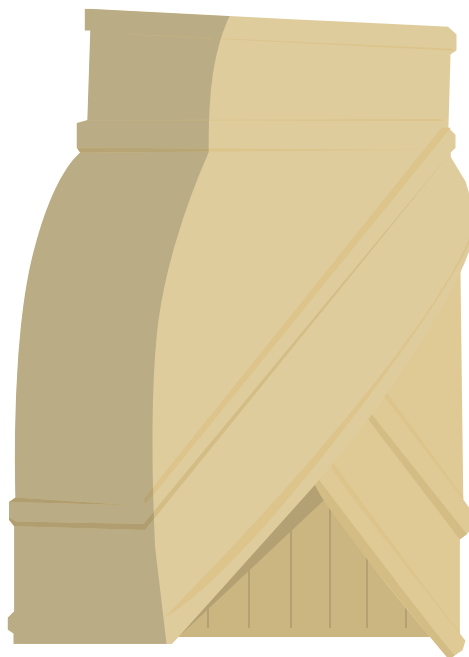


Figura 7. Representación de muslos de bronce.

ROMA (168 a.C. – 476 d.C.)

El cuarto imperio mundial, representado en la estatua por las piernas de hierro y los pies de hierro y barro, fue la Roma de los Césares (168 a.C., al 476 d.C.). Jesús nació y murió bajo la jurisdicción de Roma.

Diez tribus finalmente provocaron la caída del imperio romano occidental en el 476 d.C., siendo Rómulo Augusto, su último emperador. Como consecuencia del desarrollo de las tribus bárbaras, tenemos hoy las naciones europeas.



Figura 8. Representación de piernas de hierro.



Figura 9. Representación de los pies de hierro mezclado con barro. Tomado de (Pfandl, 2004)

Los pies de la estatua eran una mezcla de hierro y barro. Dándonos a entender que este sería un reino dividido.

En su sueño Nabucodonosor, también vio una gran piedra cortada sin auxilio de manos que golpeó los pies de la estatua y la desmenuzó por completo. En un instante la piedra se transformó en una gran montaña que tomó toda la Tierra.

Daniel dijo que “en los días de estos reyes”, de los actuales países europeos, “el Dios del cielo levantará un reino que no será jamás destruido” (Daniel 2: 44).



Figura 10. Representación de la piedra golpeando la estatua que soñó Nabucodonosor. Tomado de (Pfandl, 2004)

Como lo comenta (Mawell, 1981) este reino, en el sueño, es representado por una PIEDRA, que fue cortada sin auxilio de manos, y destruyó toda la estatua. La piedra representa a Cristo (Isaías 28:16; 1 Corintios 10:4; Lucas 20:17,18), y este acontecimiento se cumplirá en su gloriosa venida, cuando dará fin a los reinos terrenales y establecerá su reino eterno, que jamás tendrá fin (Mateo 24:30; Juan 14:1- 3; Apocalipsis 1:7).

Martín Lutero, el gran reformador del Siglo XVI, también creía que Roma estaba representada en la estatua por las piernas, los pies y dedos. Que Roma fue dividida en las modernas naciones europeas, y que la piedra representa el reino de Cristo, el cual será establecido en su Segunda Venida.

2.2.2 CONCEPTO Y PRODUCCIÓN

2.2.2.1 Requerimientos en la elaboración de motion graphics

Un motion graphics, el cual se puede definir como “animación de gráficos en movimiento”, es una propuesta versátil y atractiva al momento de presentar soluciones creativas en la exposición de conceptos. Es por eso que su uso particular está dirigido a presentar datos, historias, teorías e ideas.

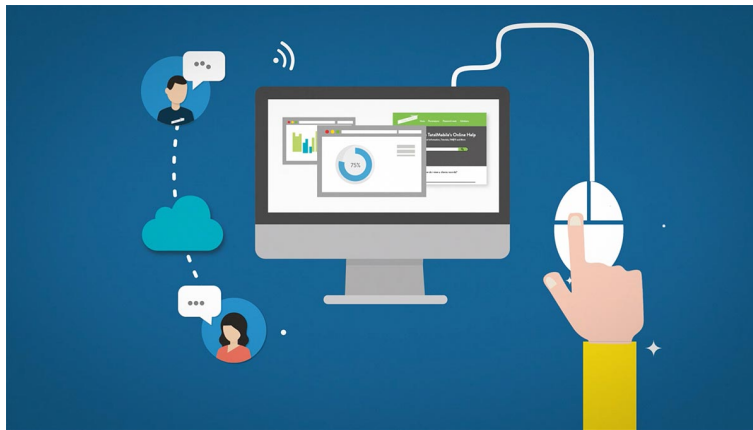


Figura 11. Ejemplo de diseño de motion graphics. Tomado de (doublejumpstudios, 2018)

Es un género en constante adaptación, fusionándose con otras disciplinas con el fin de ser versátil y funcional.

Cabe recalcar que en la elaboración de una animación coherente se requieren varios profesionales, hardware, software y procesos, todos interrelacionados.

Los softwares necesarios en la elaboración de motion graphics son

- Adobe After Effects.
- Adobe Illustrator.
- Adobe Photoshop.
- Adobe Animate (Flash).

Otros programas que también pueden ser usados en el proceso de animación son: Cinema 4D, Maya y 3D Max.

En el proceso de animación, es importante que el diseñador comprenda y aplique los principios de composición ya que al igual que un director de orquesta, debe saber los límites de cada instrumento, aunque no sepa tocarlos. Así el artista determinará como actúa cada pieza dentro de la composición gráfica.

2.2.2.2 Contando historias, la mejor manera de transmitir un mensaje.

En un motion graphics, a más de incluir imágenes, animaciones, secuencias y sonido, es necesario una historia para contar a través de ella el mensaje que se quiere transmitir. Por tal razón, el elemento más importante será una buena historia para contar.

Otro factor a tener en cuenta es la interacción de los elementos de la animación. Imágenes atractivas en formas, colores y diseño ayudan a que una idea pueda ser reforzada.

Mediante textos en a manera de preguntas se motiva a la audiencia a tomar parte de la historia.

Aplicar la creatividad para presentar el mensaje de distintas formas, hará que la animación de distinga del resto en cuanto a estilo y forma. (Mas Digital, 2017)

2.2.2.3 Técnicas y procesos necesarios para realizar un motion graphics

El proceso de realización para un motion graphics es el siguiente:

Todo parte de una idea en la búsqueda de la solución a la necesidad de transmitir un mensaje. Definir los objetivos, la lección (moraleja) y el tono del proyecto ayudaran a darle forma.

El guion condensa el proceso anterior para diseñar la estructura de la historia.



Figura 12. Ejemplo de StoryBoard. Tomado de (Abacajan, 2018)

Se elabora el Storyboard para, de manera gráfica, visualizar el contenido del guion. Es importante tomar en cuenta los principios de composición y encuadre en cada escena y los tiempos de duración de cada una. (Wells, 2007)

Se elabora un animatic para comprobar los tiempos de animación.

Mediante un software de diseño como Adobe Illustrator o Adobe Photoshop se crean las distintas piezas que compondrán el motion graphics para luego montarlas en Adobe After Effects y proceder con la animación.

Terminada la fase de animación se procede a la musicalización y renderización. Para ello se usan programas como Adobe Audition y Adobe Premiere.

2.2.2.4 Dando vida al diseño aplicando los principios de animación.

Ya sea un dibujo a mano o uno elaborado mediante un complejo software, “si no posee una animación fluida y coherente, es solo una ilustración muerta” (Zahumenszky, 2018)

Es por eso que en los comienzos de la animación, los experimentados animadores de Disney, Ollie Johnston y Frank Thomas recopilan 12 principios básicos para la elaboración de una animación que de la sensación de estar viva.

Entre los principios de animación se destacan:

Estirar y encoger

La exageración y deformación de objetos da la ilusión de que fueran flexibles con el fin de obtener un efecto cómico. El estiramiento proporciona también una sensación de rapidez. (Zahumenszky, 2018)

Anticipación

Este principio prepara al espectador para anunciar lo que está por suceder. La técnica se compone de tres partes:

- Anticipación
- Acción
- Reacción

Puesta en escena

La aplicación de este principio permite comunicar las intenciones y el ambiente de la escena para definir la naturaleza de la acción. Existen varias técnicas de puesta en escena. (Zahumenszky, 2018)

2.2.3 Evaluación de la efectividad comunicacional de un motion graphics.

El cuestionario es una de las herramientas de investigación y recopilación de datos. Existen varias clasificaciones, las cuales dependen del tipo de pregunta a realizar, su función o su contenido:

- *Por el tipo de pregunta:*
 - *Abiertas:* cuyas preguntas no tienen una respuesta simple, como la dicotomía básica si/no, dando la pauta al cuestionado de exponer su respuesta con una argumentación o, cuando menos, una explicación o justificación de su respuesta.
 - *Cerradas:* cuyas preguntas solicitan una respuesta breve, generalmente limitada a una afirmación o negación, o a la selección de la respuesta correcta de un conjunto de posibilidades.
- *Por su función:*
 - *Amortiguadores:* referente a temas controversiales o difíciles de tratar.
 - *De control:* para verificar la veracidad de las respuestas del cuestionado. Se caracterizan por realizar la misma pregunta pre planteada de diferente manera.
 - *De filtro:* generalmente usados para selección de candidatos de entre los encuestados.
 - *De batería:* concebidos para evaluar conocimientos sobre un tema específico.
- *Por su contenido:*
 - *Intención:* identifica las proyecciones de comportamiento del encuestado.
 - *Información:* pretende recabar datos sobre el encuestado, ya sea conocimiento, datos personales, etc.

- *Opinión*: establece parámetros para recopilar el punto de vista del cuestionado sobre el tópico del cuestionario
- *Acción*: evalúa el proceder de cuestionado ante determinadas circunstancias.

Para fines prácticos usaremos un cuestionario como herramienta para evaluar si el mensaje fue transmitido correctamente.

2.3. Definición de términos técnicos

Animatic: Representación del Storyboard a través de un video. Carece de movimientos y animación elaborada. Sirve para demostrar los tiempos de animación y movimientos a ser utilizados en un producto audiovisual.

Compositing: Vocablo inglés alusivo a la “composición”, o construcción de piezas audiovisuales a partir de recursos de naturaleza variada, para generar productos de contenido mixto.

Musicalización: Proceso en el cual se aplican los efectos sonoros y música que acompañaran al producto audiovisual.

Renderización: Proviene del inglés *render*. Término informático usado para referirse a la fase de generar una imagen partiendo de un modelo 2D o 3D.

Storyboard: Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia a manera de guía para entender una historia.

2.4. Fundamentación Legal

El presente proyecto toma como amparo los siguientes artículos:

- *“Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a el acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitaten la inclusión de personas con discapacidad.” (Constitución del Ecuador, art. 16 lit. 1, pg. 13-14).*
- *“El derecho a practicar, conservar, cambiar, profesar en público o en privado, su religión o sus creencias, y a difundirlas individual o colectivamente, con las restricciones que impone el respeto a los derechos.” (Constitución del Ecuador, art. 66 lit. 8, pg. 48).*
- *“Toda persona tiene derecho a profesar una religión, a conservarla o a cambiarla, a exteriorizarla a través de la libre manifestación individual o colectiva, pública o privada, lo que incluye el culto, la difusión e información religiosa, la formación, educación, misión y enseñanzas religiosas, la reunión y asociación con fines religiosos y otras libertades que guarden relación con aquellas.” (Ley orgánica de igualdad y libertad religiosa, art. 8).*

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

La presente investigación será realizada a través del método histórico - lógico, con el fin descubrir como la profecía se ha ido cumpliendo a lo largo de la historia y resaltar su relevancia para el mundo actual.

Una vez obtenida la información necesaria se procederá con la misma para desarrollar el guion del motion graphics.

3.2. Grupo Objetivo

El grupo objetivo está compuesto por estudiantes de la Biblia de todo nivel socio-económico interesados en conocer/estudiar/entender las profecías escritas en el libro bíblico de Daniel y resaltar su importancia; cuyas edades van desde los 20 a los 35 años de edad. Éstos, además de tener una guía de estudio, utilizarán este recurso audio-visual para consolidar el conocimiento adquirido en la guía.

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

A través de la técnica de observación se recopilarán informaciones, técnicas y herramientas de otros videos animados relacionados la explicación de temas proféticos. Analizando mediante fichas, en las cuales se establecerán las tipografías, estilos, colores, manejo de líneas y narrativa.

Se usará la técnica de recopilación documental para reunir información sobre la profecía. Se investigará el año en que fue escrita y el cumplimiento que esta ha tenido a lo largo de la historia.

Como último recurso se usará la entrevista a un Teólogo, profesor de biblia, para encontrar el método didáctico más adecuado para la presentación del tema.

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

Al finalizar la recolección de toda la información, se realizará un resumen del tema estudiado con el fin de sintetizar la información.

Por otra parte se utilizaran mapas conceptuales para organizar información relacionada a la estructura de la profecía.

3.5. Caracterización de la Propuesta

3.5.1 Sinopsis.

El libro bíblico de Daniel contiene un mensaje importante para nuestro tiempo. Ejemplo de ello es la profecía relatada en el capítulo 2 del mismo. En ella vemos una radiografía exacta del desarrollo de la historia universal. Demostrando que al término de la misma Dios “es quien pone y quita reyes”.

3.5.2 Presentación del producto.

Motion graphics explicativo de 120 segundos mostrando la profecía relatada en Daniel capítulo 2 mediante animaciones de texto y gráficos mostrando al espectador el cumplimiento histórico del libro de Daniel y su importancia para nuestro tiempo.

3.5.3 Idea Original.

Mostrar de manera dinámica y clara, de inicio a fin: desde de qué se trata el sueño de Nabucodonosor, pasando por su cumplimiento a lo largo de la historia y advirtiendo el cumplimiento de la parte final de la profecía.

3.5.4 Referencias de estilo gráfico.

Como referencias de estilo se ha escogido motion graphics con diseños minimalistas donde se mezclan el texto y la imagen para llevar el contenido preciso al espectador.



Figura 13. Fotograma de “El fin del tiempo de gracia”. Tomado de (*Iglesia Adventista del 7mo. Día. 2018*)

3.5.5 Paleta de colores.

Los colores van a ser usados por contraste, para resaltar la imagen/texto del fondo.



Figura 14. Paleta de color para el proyecto

3.5.6 Tipografía.

Se usará una tipografía limpia, clara y fácil de reconocer. Tendrá variaciones de grosor y tamaño, así como la intercalación de palabras en altas y bajas para resaltar conceptos o frases.



Figura 15. Ejemplo de tipografía

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos

4.1.1. Recursos Humanos

Para la elaboración del presente proyecto se requiere de un profesional con destreza en diseño, ilustración de fondos y animación digital, además del conocimiento de herramientas digitales como After Effects, Moho, Premiere, Illustrator y Photoshop. Debe tener conocimiento de los principios de animación y saber aplicarlos de manera adecuada.

4.1.2. Recursos Técnicos

Para la realización del siguiente proyecto, se requieren de los siguientes recursos tecnológicos.

HARDWARE:

- Una computadora con procesador Intel Core i7 de séptima generación a 2.8 GHZ, con 16 GB de memoria RAM y tarjeta gráfica de 2GB de memoria .
- Disco duro externo de 1TB con 7200 rpms.
- Una tableta Wacom Intuos.
- Un scanner formato A4

SOFTWARE:

- Adobe After Effects CC 2018
- Adobe Premiere CC 2018
- Adobe Illustrator CC 2018
- Adobe Photoshop CC 2018

- Moho (Anime Studio) Pro 12

4.1.3. Recursos Materiales

En la realización de este proyecto, se requieren los siguientes materiales.

- Lápices HB, 2B y 2H.
- Borrador de goma
- Regla
- Bocetero
- 1 Resma de papel bond, formato A4

4.1.4. Recursos Económicos

El presente proyecto será autofinanciado y gestionado de manera completa por el autor.

4.2. Presupuesto de Gastos

Tabla 1

Presupuesto de Gastos

COSTOS OPERATIVOS

Luz	\$ 15,00
Agua	\$ 10,00
Internet	\$ 40,00
Arriendo	\$ 300,00
Telefono	\$ 40,00
Transporte	\$ 50,00
Seguro (IESS)	\$ 80,00
Alimentación	USD 240,00
total / mes	<u>USD 775,00</u>

costo por SEMANA	USD 193,75
costo por DIA	USD 38,75
costo por HORA	USD 4,84

USO DE MAQUINA

Mac Book Pro 15" 2017	\$ 2.500,00
Tableta Wacom	\$ 120,00
Depreciación (12 meses)	\$ 393,00
Software (Creative Cloud)	\$ 725,00
total	<hr/> USD 3.738,00

costo por MES	USD 311.50
costo por SEMANA	USD 77,88
costo por DIA	USD 15,58
costo por HORA	USD 1,95

VALOR INTELECTUAL

Tecnología en

Animación Digital

Tridimensional \$ 550,00

total USD 550,00

costo por SEMANA	USD 137,50
costo por DIA	USD 27,50
costo por HORA	USD 3,44

COSTO (tiempo y maquina)	\$ 6,79
VALOR INTELECTUAL	\$ 3,44

costo por HORA USD 10,23

costo por SEMANA USD 409,20

USD
costo por MES 1.636,80

4.3. Costo total de Producción

Tabla 2

Costo total de Producción

TIEMPO DE REALIZACIÓN	5 meses
costo por HORA (480 horas)	\$ 10,23
<hr/>	
total	\$ 4.910,40
Voz OFF	\$ 50,00
Realización Motion Graphics	USD 4.910,40
<hr/>	
TOTAL	USD 4.910,40

CAPÍTULO V

Desarrollo del producto Audiovisual

5.1. Pre-producción

5.1.1 Sinopsis

Motion graphics mostrando la profecía relatada en Daniel capítulo 2 mediante animaciones de texto y gráficos mostrando al espectador el cumplimiento histórico del libro de Daniel y su importancia para nuestro tiempo.

5.1.2 Historia

A través de los tiempos la humanidad ha estado desconcertada sobre lo que depara el futuro y nunca han faltado profecías que pretenden revelar lo desconocido. Solamente Dios conoce el futuro y puede decir lo que va a suceder, tal como le reveló al profeta Daniel, como lo muestra la Biblia en el capítulo 2 del libro que lleva ese nombre. En este video animado se explicará, paso a paso la interpretación histórica y bíblica de la profecía.

5.1.3 Guion literario

Se desarrolla el guion literario, mostrando en qué consiste la profecía de Daniel capítulo dos y concluyendo que, según la biblia, Dios está al control de la historia (ver anexo 1)

5.1.4 Guion técnico

Se desarrolla el guion técnico del motion graphics a partir de los desarrollado en el guion literario, definiendo los metrajes respectivos tanto para cada escena.

5.1.5 Personajes principales

- Estatua:

Figura grande e imponente la cual estaba dividida en varios materiales. Cada parte de la estatua representa un metal y un reino que se levantaría en la historia.

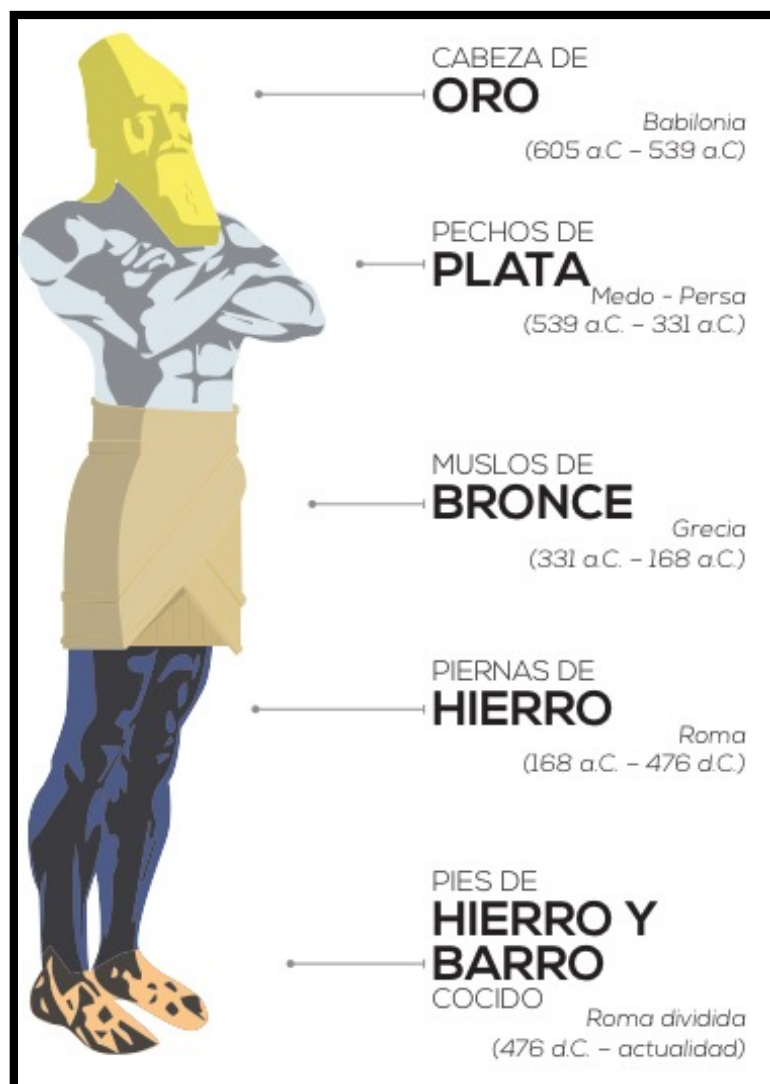


Figura 16. Estatua que soñó Nabucodonosor y su explicación.

5.1.6 Personajes secundarios

- Nabucodonosor:
Rey de Babilonia. Con personalidad altiva y orgullosa. Conquistó a la nación judía en el año 605 ac. Llevándose consigo a los cautivos de Judea, entre ellos a Daniel.



Figura 17. Ilustración vectorial de Nabucodonosor

- Daniel:
Príncipe judío, cautivo por Nabucodonosor. Llego a ser gobernador por su fidelidad a su Dios. Con el don de visiones e interpretación de sueños.



Figura 18. Ilustración vectorial de Daniel

5.1.8 Guía de estilo

Se propone usar gráficos y textos claros, mostrando los conceptos importantes de manera dinámica y fluida. Con un contenido fácil de entender, llamativo y atrayente.

5.1.9 Storyboard

En el proceso de preproducción se elabora un storyboard a partir de los guiones técnicos y literarios, con el objetivo de servir de guía para entender la historia y pre visualizar la animación. (ver anexo 2).

Para su realización se utilizó el programa Storyboarder lo cual ayudó en el planteamiento de las ideas y bocetos.



Figura 19. Interfaz del software storyboarder

5.1.10 Animatic

Luego de la conceptualización de las escenas en el storyboard, se elabora un animatic con el timing adecuado para pre visualizar contenido (ver anexo 3)

El programa mencionado anteriormente tiene una función muy potente para elaborar animatic a partir del storyboard creado en él.

5.2. Producción

5.2.1. Grabación VOZ OFF

Una de las partes medulares del Motion Graphics es el sonido, ya que este confirma lo que la animación destaca. Por ello, se tomaron 5 muestras de voz entre masculinas y femeninas para evaluar cuál será la más adecuada para transmitir el mensaje con claridad. De todas ellas la voz en este video será de Francisco Herrera, locutor de radio de gran trayectoria con una voz cálida y amigable.



Figura 20. Grabación Voz Off con Francisco Herrea (der.), en la cabina de estudios de la radio Nuevo Tiempo Ecuador

5.2.2. Gráfica

En el proceso de producción se elaboraron los assets, personajes y gráficas que serán requeridos en cada escena siguiendo los criterios expuestos en la propuesta gráfica.

En las representaciones de elementos que evocan a la historia, se utilizó una técnica de simplificación de detalles y a partir de allí generar los vectores de dibujo.

En este proceso de utilizaron los programas Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

5.2.3. Rigging

Ya vectorizadas las gráficas, los personajes principales tuvieron un proceso de rigging para su posterior animación, el programa que se utilizó fue Anime Studio. En este software cada pieza que conforma el personaje se separa en diferentes

capas, clasificándolos por articulaciones. El programa proporciona una herramienta llamada “Hueso”, la cual permite crear un esqueleto para la animación del personaje.

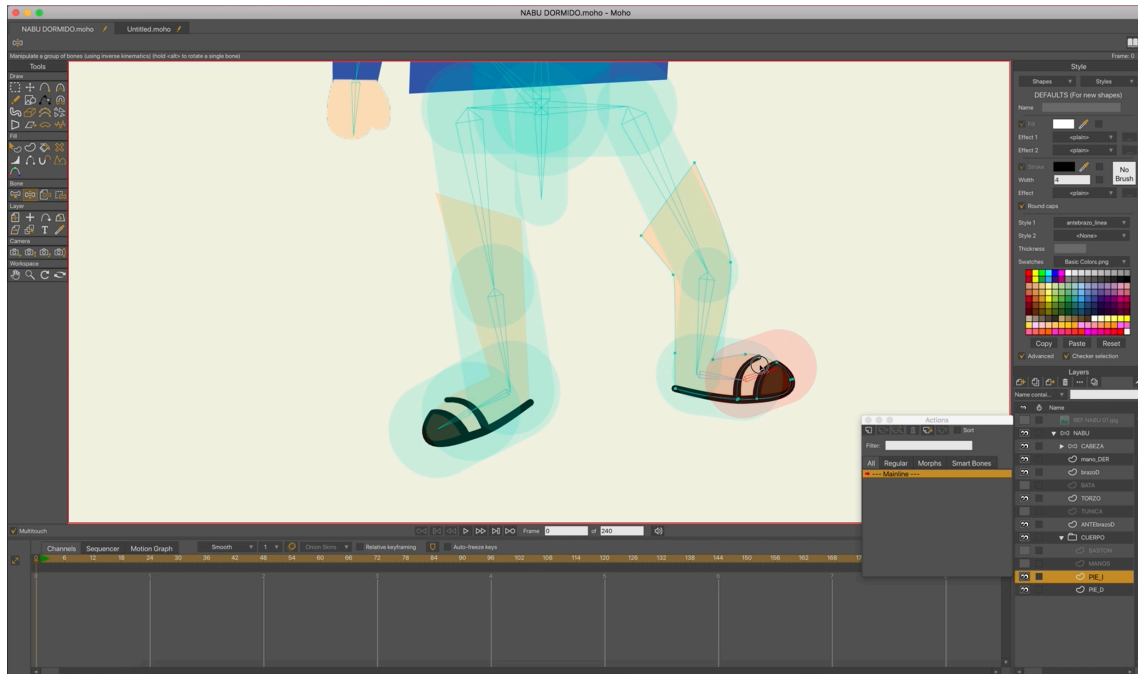


Figura 21. Aplicación de huesos para las articulaciones de un personaje (rigging)

Además de los huesos del esqueleto, también se utilizaron huesos tipo dial, los cuales permiten almacenar un grupo de fotogramas claves de una animación, como por ejemplo el giro de la cabeza, y después controlarla mediante la manipulación de este dial; este recurso se utilizó para el parpadeo de los ojos, el movimiento de la boca, expresiones del rostro, el giro del cuerpo y cabeza.



Figura 22. Manipulación del Hueso tipo dial en el software AnimeStudio

5.2.4. Modelado 3D

En la representación del sueño de Nabucodonosor, se tomó como recurso un cambio de estilo para, de cierta forma, separar la representación literal del sueño y la explicación.

Se modeló la estatua en el programa Mudbox, tomando como base la malla de cuerpo humano. Luego se lo exportó a Maya para la composición de escena y aplicación de materiales.

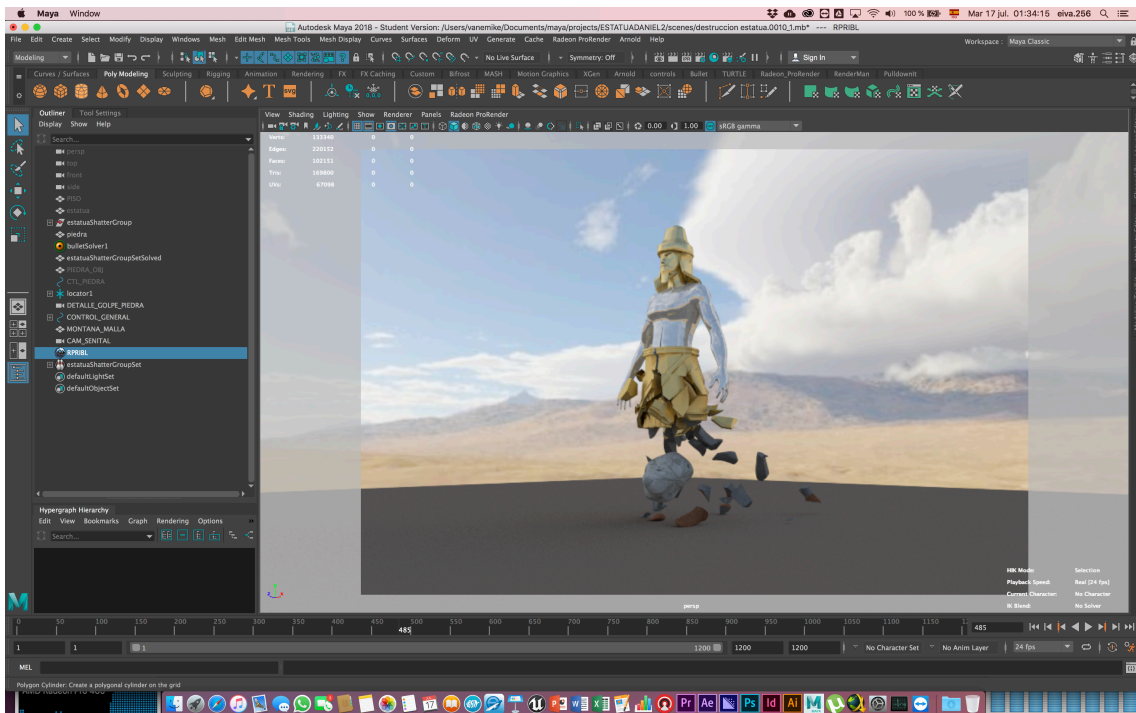


Figura 23. Efecto Pull It aplicando las dinámicas de Bullet en Maya

Uno de los desafíos fue lograr el efecto de destrucción de la estatua por el golpe en sus pies proporcionado por la piedra. Maya posee un efecto Shatter que fractura las mallas de modelado creando objetos más pequeños, lo cual es bastante útil para simular destrucción de objetos junto con otro complemento llamado Bullet, que simula la colisión de objetos dentro del entorno de Maya. El inconveniente que encontramos fue que el efecto Shatter solo se logra aplicar si la malla no posee ningún nodo de atributo, incluido los materiales. En vista de ello, se consiguió un plugin llamado Pull It que logra el mismo efecto, pero sin la limitación de Shatter. Por otro lado, este plugin es de pago y en su versión de prueba solo permite subdividir una malla hasta en 64 fracturas.

Conseguido los movimientos de cámara y el efecto de destrucción se procedió a aplicar materiales a los objetos. Para ello se probaron los motores Arnold y Raedon Pro Render. Arnold, por la calidad de su render, y Raedon pro render, por su rapidez ya que usa la GPU para renderizar.

Una tercera alternativa fue utilizar el motor de render de UnrealEngine por ser más rápido.

Finalmente se optó por Unreal. Luego de tener la escena modelada, se compiló para la importación a su entorno de trabajo. Este programa específicamente es para el diseño de videojuegos en 3D, pero se aprovechó su rapidez y calidez de render.



Figura 24. Interfaz Unreal Engine

Para el efecto de destrucción, colisiones de objetos y generación de eventos se crearon códigos de programación para controlar estos parámetros.

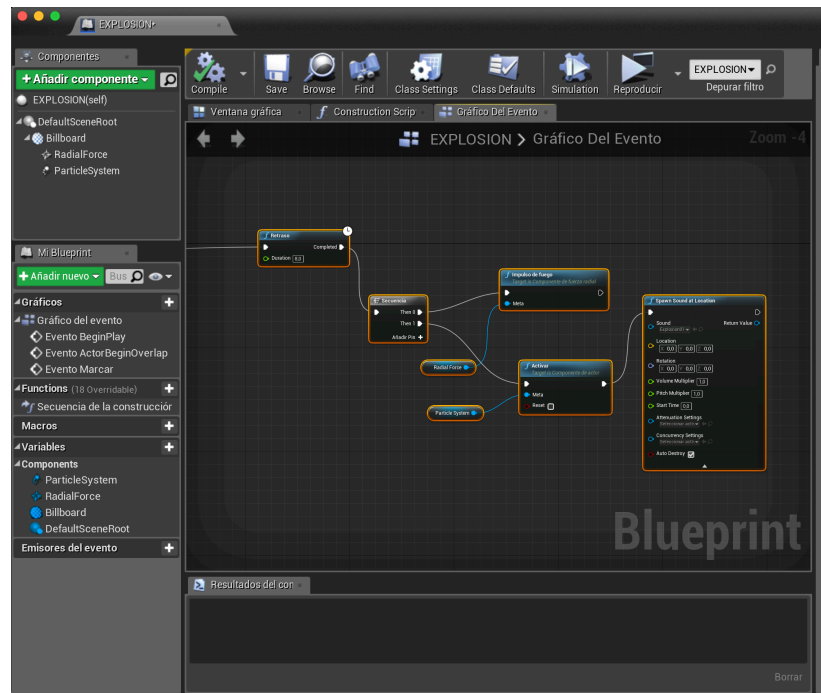


Figura 25. Configuración para evento de destrucción de la estatua

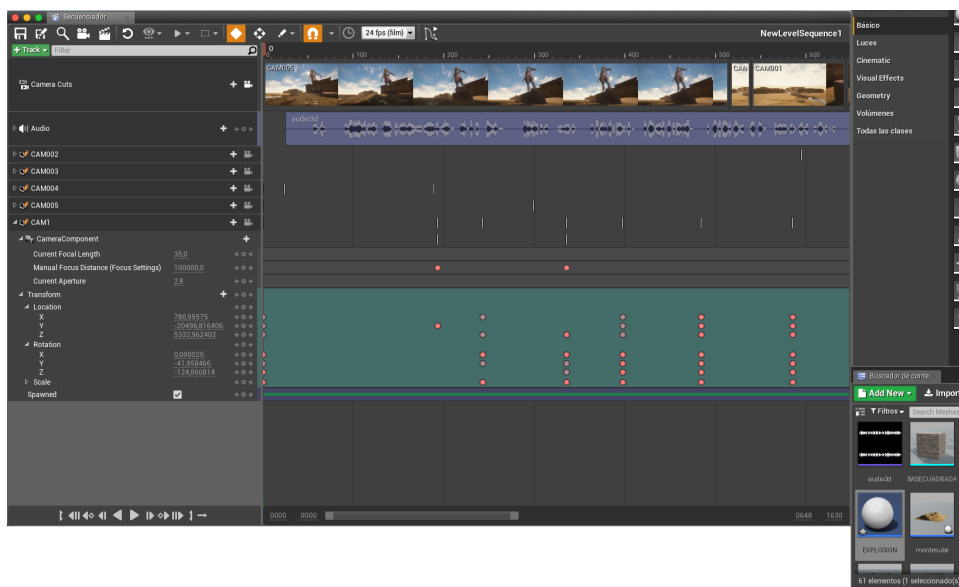


Figura 26. Configuración de escena para la exportación de secuencia de cámaras en Unreal Engine

5.3. Post-producción

5.3.1 Composición

Luego de realizar el rigging de los personajes principales se procedió a montar la voz off en la línea de tiempo e iniciar la animación. Toda la animación se compone de quince (15) escenas, las cuales fueron compuestas de manera modular para su montaje posterior. El programa que se utilizó para la composición y animación 2D fue After Effects, salvo los personajes principales, los cuales fueron animados en AnimeStudio.

El video consta de dos estilos. En primer lugar, toma los recursos del Motion Graphics como líneas, formas, figuras, textos animados y diseño; y por otra parte tiene una representación 3D del sueño de Nabucodonosor.

Con los bocetos de Storyboard se procedió a realizar la composición de las escenas en After Effects. Los assets y graficas diseñadas en Illustrator se importaron en la librería del proyecto manteniendo la propiedad de composición, para así conservar la resolución vectorial. Se separaron carpetas para imágenes, composiciones, sonidos y videos para tener organizado el espacio de trabajo.

En cada escena se procuró aplicar algunos de los 12 principios de animación para así lograr un contenido dinámico y vivo.

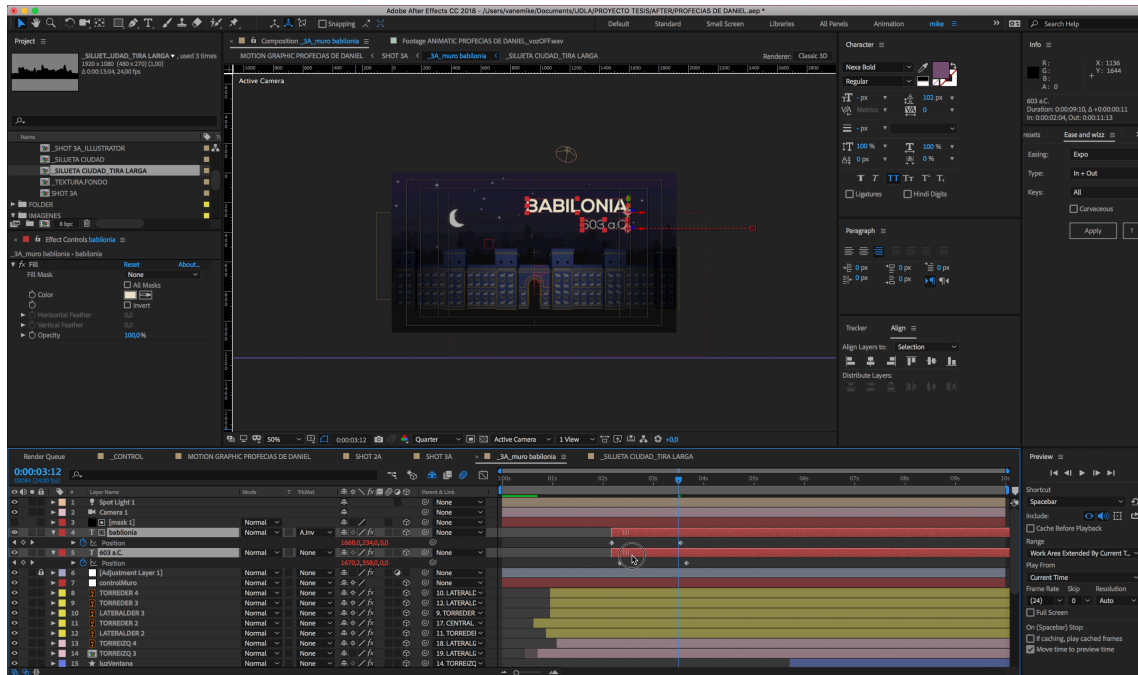


Figura 27. Composición de escena en After Effects

Para la animación de texto se utilizó un plugin, llamado EVT3. y para la animación de efectos de rebote y elasticidad se usó un scrip de Ease and wizz. En las escenas que se requerían simulación de partículas y elementos 3D se usaron los pluginnes “Particular” de Trapcode y “Element 3D” de VideoCopilot.

La animación de After Efectts se realiza mediante el uso de keyframes aplicados a las propiedades de rotación y traslación. Cada escena se arma en una composición la cual puede albergar varias sub-composiciones a su vez.

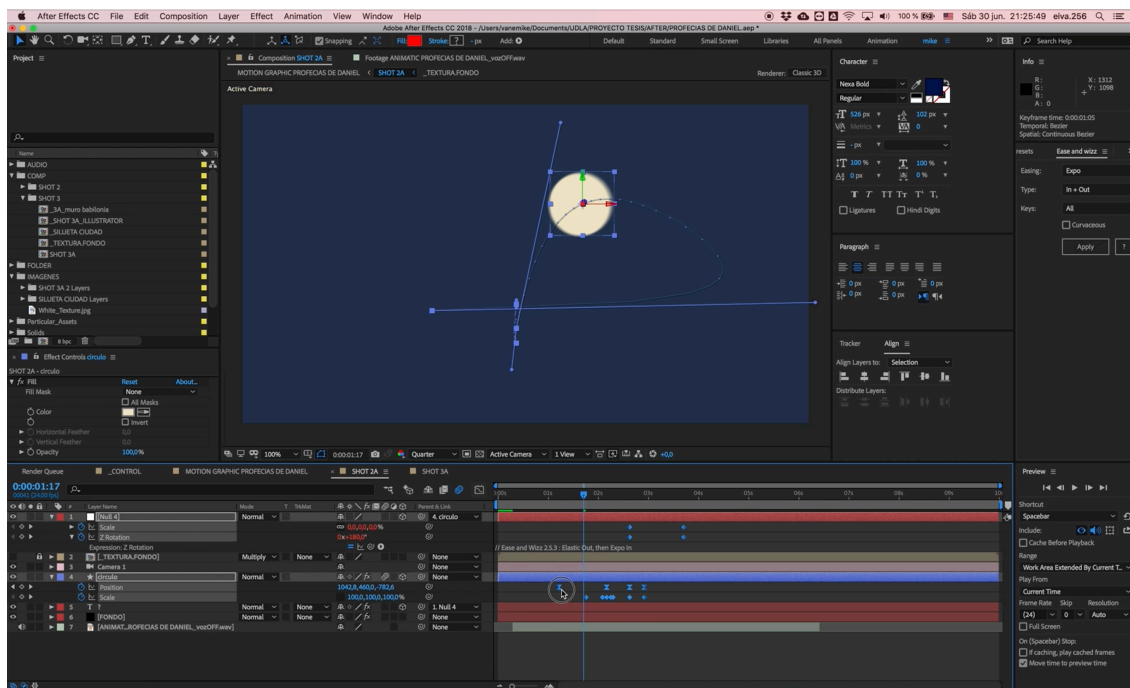


Figura 28. Animación mediante keyframes en After Effects

5.3.2 Edición

Terminada ya la composición de las escenas, fueron renderizadas en secuencia de imágenes PNG con el canal alfa activado, ya que la animación fue guiada por la voz off en After Effects y debido a la composición por módulos. Prácticamente cada escena ya esta definida, solo queda montar la banda sonora y unos efectos de sonido. Para ello se utilizó el programa Adobe Premiere Pro.

5.3.3 Musicalización

Recalcando lo mencionado anteriormente, el sonido es una de las partes medulares del Motion Graphic. Para ello se escogió un loop de música de la librería virtual <https://es.melodyloops.com>. Un sitio que ofrece música para cualquier uso y de manera legal sin regalías tanto para necesidades profesionales como personales. El tema escogido se llama “dreaming-landscape”.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- El Motion Graphic como recurso para transmitir conceptos complejos de manera simple requiere un proceso de investigación y desglose del contenido, para así poder presentarlo simple y claramente.
- El buen conocimiento de los programas de edición, animación, modelado 3D y render hace que el flujo de trabajo sea más rápido. Así mismo, el saber aplicar las herramientas necesarias para lograr un efecto o escena hará que el proceso sea aun más veloz
- El uso de las tarjetas graficas para la renderización de escenas 3D es considerablemente más veloz que la renderización por CPU. Por lo tanto, aun cuando Arnold tenga un buen acabado fotorealista en su render se debe considerar si el Hardware disponible para la producción agilizará el proceso.

6.2. Recomendaciones

- En el cronograma de actividades es muy importante poder calcular los tiempos de render para la entrega a tiempo del material.
- Es recomendable poder tener a disposición un buen equipo para poder realizar la composición de escenas y render en After Effects.
- Es recomendable estar dispuesto a investigar y aprender nuevas alternativas para realizar cualquier animación, modelado, render, etc.

REFERENCIAS

- Abacajan, M. R. (17 de 1 de 2018). *markrhugraphics*. Recuperado de markrhugraphics:
<http://markrhugraphics.blogspot.com/2014/03/storyboard.html>
- Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito, Ecuador: Quipus.
- De Oliveira, A. C., Branco, M. F., Ross, L. L., & de Andrade, M. M. (2014). Una estatua imponente. *Biblia Fácil: Daniel*, 9-12.
- Doublejumpstudios. (14 de 1 de 2018). *doublejumpstudios*. Recuperado de doublejumpstudios: www.doublejumpstudios.com
- Doukhan, J. B. (2000). *Secretos de Daniel*. Hagerstown, Maryland, E.U.A: APIA.
- E. R., L. d., & M. K. (2009). *Pontes de esperança*. São Paulo, Brasil: UNASPRESS.
- Mas Digital. (25 de 1 de 2017). *¿Cómo el animation motion graphics va a crear impacto en tu target?* Recuperado el 18 de 3 de 2018, de [masdigital.net](https://www.masdigital.net/nuestro-blog/como-animation-motion-graphics-crear-impacto-en-target):
<https://www.masdigital.net/nuestro-blog/como-animation-motion-graphics-crear-impacto-en-target>
- Mawell, C. M. (1981). *God Cares, The Message of Daniel* (Vol. 1). Boise, Idaho, E.U.A: Pacific Press Publishing Association.
- Pfandl, G. (2004). *Daniel*. Buenos Aires, Argentina: Asociación Casa Editora Sudamericana.
- Rivera, A. (13 de 13 de 2016). *4 programas para hacer motion graphics*. Recuperado el 18 de 3 de 2018, de [paredro.com](http://www.paredro.com):
<https://www.paredro.com/4-programas-hacer-motion-graphics/>

- Tarazona, C. N. (2014). *Motion Graphics infográficos en temáticas sociales*. Gandia, España.
- The Corporate Agency. (24 de 3 de 2017). *Pasos para crear un proyecto de Motion Graphic a la altura de tu empresa*. Recuperado el 18 de 3 de 2018, de tcagency.es: <http://tcagency.es/motion-graphics-pasos/>
- Valdivieso, C. A. (2015). Enseñar con Motion Graphics. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 76.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona, España: Parramón.
- White, E. G. (2007). *The Grate Controversy*. Florida: APIA.
- Zahumenszky, C. (15 de 1 de 2018). *gizmodo*. Recuperado de [gizmodo: es.gizmodo.com](http://es.gizmodo.com)

ANEXOS

ANEXO 1

Guión Literario

GUION PROFECIAS DE DANIEL

Autor: Miguel Jaramillo

Email: jvma.jaramillo@udlanet.ec

Voz en off:

¿Alguna vez pensó que interesante sería si pudiésemos prever el futuro?

¿Conocer los hechos antes que sucedan?

Podríamos evitar un accidente, una pelea, un divorcio y tantas otras cosas...

En ocasiones sería interesante conocer el futuro, pero por otro lado, podría ser extremadamente desagradable...

¿le gustaría saber el día y la hora de la pérdida de un amigo muy querido, un familiar o incluso, saber el día de su propia muerte?

Definitivamente, conocer el futuro no sería tan bueno como podríamos pensar.

Descubriremos como Dios reveló, a través de un sueño, el futuro de la humanidad.

De acuerdo con estudiosos, el segundo año del reinado de Nabucodonosor fue el año 603 a.C. La Biblia nos dice que el rey quedó profundamente perturbado con un sueño al punto que no pudo seguir durmiendo.

El hecho de olvidar lo que había soñado representaba el desagrado de las deidades que la persona adoraba.

Cuando los sabios llegaron a la presencia del rey, le pidieron que les contase el sueño. Pero para su sorpresa, el rey no recordaba el sueño. Los sabios estaban en una situación delicada, porque si inventaban un sueño el rey podría recordar y darse cuenta que lo estaban engañando.

Y para empeorar la situación, el rey declaró que todos morirían si no lograban interpretarlo.

Entonces los sabios tuvieron que reconocer que: "No hay hombre sobre la tierra que pueda declarar el asunto del rey..".

En aquel tiempo, Daniel y sus amigos ya eran parte de la corte babilónica, y por esto su final sería el mismo. Porque el decreto de muerte englobaba a "todos los sabios".

Daniel era un joven dependiente de Dios y confiaba en la oración. Dio a conocer la situación a sus amigos y juntos buscaron a Dios, pidiendo misericordia y salvación. El Cielo recompensó la fe de estos jóvenes hebreos. "Entonces el misterio le fue revelado a Daniel en una visión de noche". (Daniel 2: 19).

El rey vio en sueños una gran e imponente estatua, la cual estaba dividida en diferentes materiales. El rey quedó admirado con las palabras de Daniel. Cada detalle expuesto, traía a su memoria las imágenes del sueño.

En su sueño Nabucodonosor vio una gran piedra cortada sin auxilio de manos que golpeó los pies de la estatua y la desmenuzó por completo. En un instante la piedra se transformó en una gran montaña que tomó toda la Tierra.

- Cabeza de oro: Babilonia
- Pecho y brazos de plata: Medo Persia

- Vientre y caderas de bronce: Grecia
- Piernas de hierro: Roma
- Pies de hierro y barro: Europa
- Piedra: Cristo

Se escribe: BABILONIA (605 a.C - 539 a.C)

La historia es nuestra mejor herramienta al interpretar la profecía Bíblica de Daniel, la cual nos dice claramente que Nabucodonosor, representante del imperio Babilónico, era la cabeza de oro de la estatua. Babilonia dominó el mundo en los años 605 a.C. hasta el año 539 a.C. El oro era un simbolismo muy apropiado para Babilonia.

Se escribe: MEDO - PERSIA (539 a.C. - 331 a.C.)

Ciro repatrió los pueblos desplazados y restauró los templos y santuarios en toda Mesopotamia y en otros lugares de la región. El Imperio Medo-Persia dominó el mundo entre los años 539 a.C., hasta 331 a.C., y en la estatua está representado por el pecho y brazos de plata.

Se escribe: GRECIA (331 a.C. - 168 a.C.)

El tercer Imperio, después de Medo-Persia, fue Grecia de Alejandro el Grande (331 a.C., al 168 a.C.). Este imperio está representado en la estatua por el vientre y muslos de bronce.

Se escribe: ROMA (168 a.C. - 476 d.C.)

El cuarto imperio mundial, representado en la estatua por las piernas de hierro y los pies de hierro y barro, fue la Roma de los Césares (168 a.C., al 476 d.C.). Jesús nació y murió bajo la jurisdicción de Roma.

Diez tribus finalmente provocaron la caída del imperio romano occidental en el 476 d.C., siendo Rómulo Augusto, su último emperador. Como consecuencia del desarrollo de las tribus bárbaras, tenemos hoy las naciones europeas.

Los pies de la estatua eran una mezcla de hierro y barro. Dádonos a entender que este sería un reino dividido. Llegamos entonces a los días de las naciones modernas de Europa, las cuales nunca más lograrán unificarse.

Daniel dijo que "en los días de estos reyes", de los actuales países europeos, "el Dios del cielo levantará un reino que no será jamás destruido" (Daniel 2: 44).

Este reino, en el sueño, es representado por una PIEDRA, que fue cortada sin auxilio de manos, y destruyó toda la estatua. Esta piedra representa a Cristo (Isaías 28:16; 1 Corintios 10:4; Lucas 20:17,18), y este acontecimiento se cumplirá en su gloriosa venida, cuando dará fin a los reinos terrenales y establecerá su reino eterno, que jamás tendrá fin (Mateo 24:30; Juan 14:1- 3; Apocalipsis 1:7).

Martín Lutero, el gran reformador del Siglo XVI, también creía que Roma estaba representada en la estatua por las piernas, los pies y dedos. Que Roma fue dividida en las modernas naciones europeas, y que la piedra representa el reino de Cristo, el cual será establecido en su segunda venida.

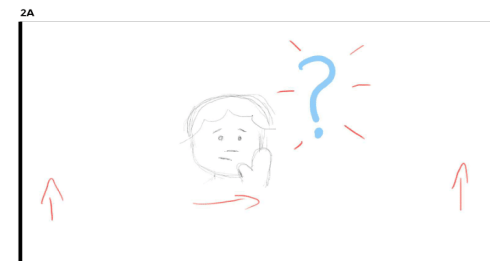
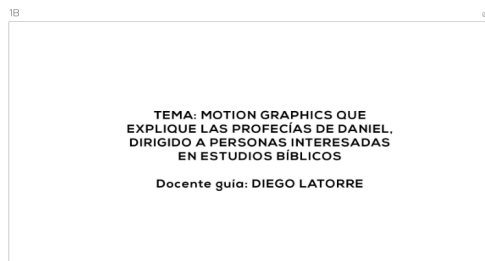
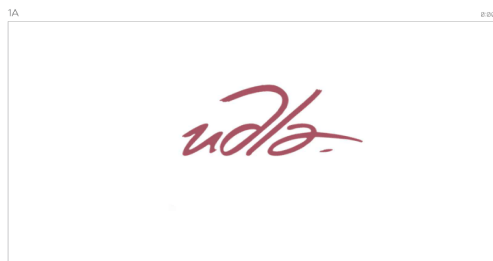
ANEXO 2

Storyboard

STORYBOARD DANIEL V01

Boards: 52 | Shots: 15 | Duration: 3:35 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018

Page: 1 / 9



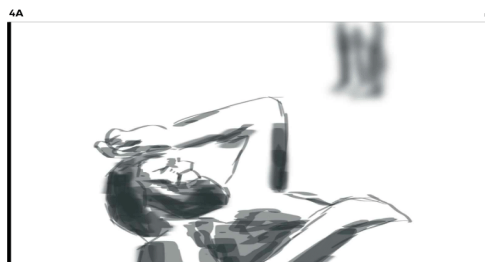
TITULO DE PROYECTO

sucedan?

el fondo entra en cuadro desde abajo hacia arriba. se desliza desde la izquierda un rostro con expresión de intriga. aparece un signo de interrogacion en scale in.



De acuerdo con estudiosos, en el segundo año del reinado de Nabucodonosor, Los objetos entran de diferentes partes de la pantalla. se escribe BABILONIA año 603 a.C.



el rey quedó profundamente perturbado por un sueño. Se muestra a nabucodonosor perturbado sobre su cama.

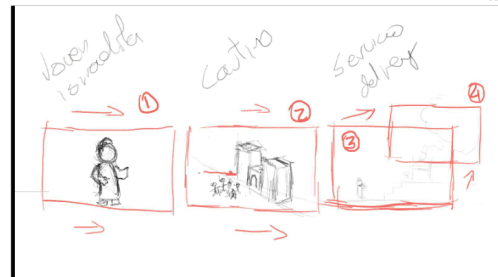


y lo más preocupante para él, era que lo había olvidado. se despierta angustiado y tratando de recordar el sueño.

STORYBOARD DANIEL V01

Board: 52 | Shots: 6 | Duration: 3:55 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018

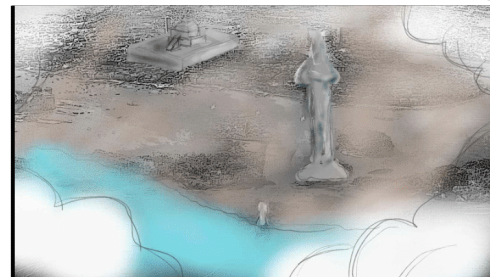
5A 0:21



En aquel tiempo, Daniel era un joven israelita, cautivo en babilonia y al servicio del rey. Dios recompensó la fe de este hebreo mostrándole "lo que habría de suceder en los últimos días de la humanidad".

Se muestra a daniel caminando mostrando el paso de esclavo > participante de la corte del rey > revelar el sueño al rey.

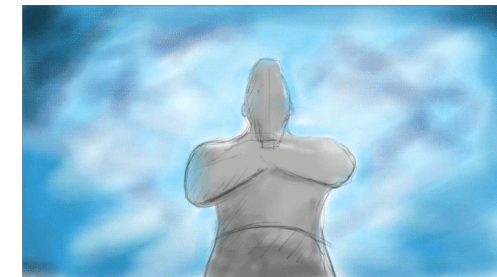
6A 0:31



En el sueño, el rey veía delante de él una estatua enorme

se disipan unas nuves en efecto PARALAX revalando una vista aerea de babilonia y una estatua imponente. zoom in

6B 0:37



de tamaño impresionante y de aspecto horrible.

Se continua con el movimiento de camara anterior y se muestra un cotra picado de la estatua.

6C 0:39



La cabeza de la estatua era de oro puro

(continua movimiento de camara) la camara se eleva y muestra la cabeza de oro.

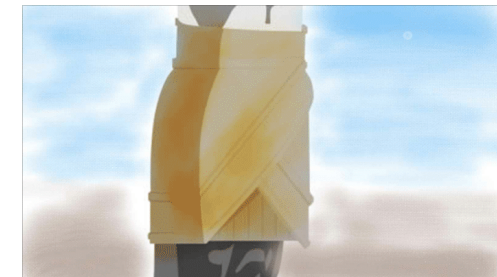
6D 0:42



el pecho y los brazos eran de plata,

(continua movimiento de camara) la camara deciendo mostrando los brazos y pechos de la estatua.

6E 0:45



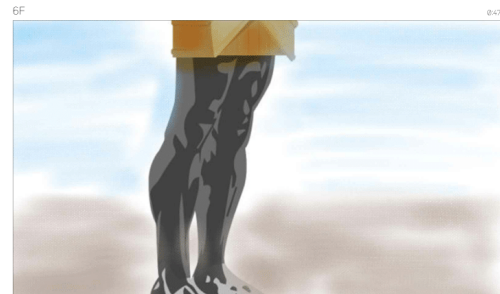
el vientre y los muslos eran de bronce

(continua movimiento de camara) se muestra el vientre

STORYBOARD DANIEL V01

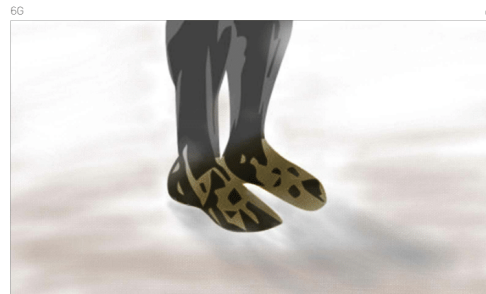
Boards: 52 | Shots: 6 | Duration: 3:55 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018

Page: 3 / 9



las piernas eran de hierro,

(continua movimiento de camara) se muestra las piernas



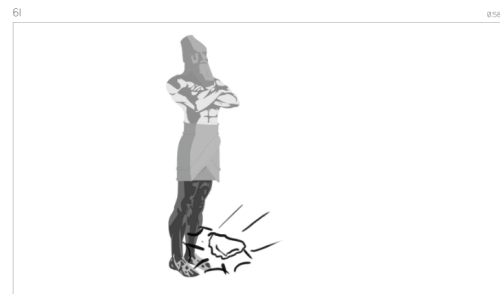
y los pies eran una mezcla de hierro y barro cocido.

(continua movimiento de camara) se muestran los pies



Mientras el rey contemplaba la estatua, una roca que no fue cortada por la mano del hombre

un terremoto hace que una roca se desprenda de una montaña, la roca es de forma irregular y tosca, la roca muestra un brillo particular.



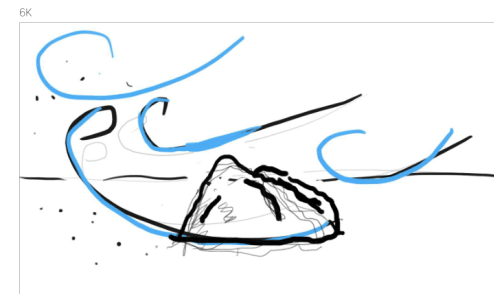
golpeó los pies de la imagen, destruyéndola por completo.

se muestra como la roca golpea los pies de la imagen, destruyendola en pedazos pequeños.



golpeó los pies de la imagen, destruyéndola por completo.

se muestra como la roca golpea los pies de la imagen, destruyendola en pedazos pequeños.



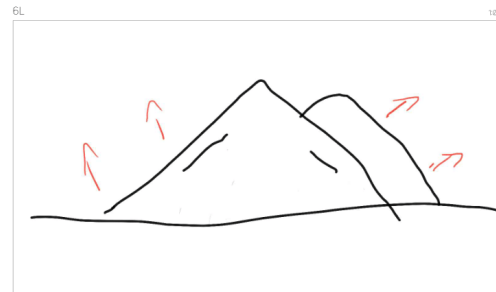
El viento dispersó los escombros que quedaron

un viento dispersa los escombros y se ve levantar polvo.

STORYBOARD DANIEL V01

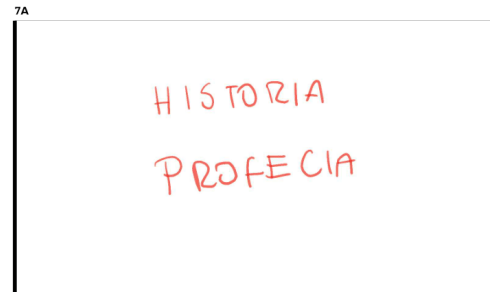
Boards: 52 | Shots: 65 | Duration: 3:55 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018

Page: 4 / 9



6L 187
y la roca que derrumbó la estatua se convirtió en una gran montaña que cubrió toda la tierra.

la roca comienza a crecer hasta transformarse en un gran monte que llega a cubrir toda la tierra.



7A 182
La historia universal será nuestra mejor herramienta para comprobar e interpretar esta profecía.

aparecen letras animadas de diferentes partes de la pantalla



8A 116
El oro es el símbolo más apropiado para referirse a Babilonia.
aparece la cabeza de oro en SCALE IN y se escribe BABILONIA



8B 124
En sus registros, Herodoto describe el resplandor de sus templos dorados, que demuestran la ostentación y lujo de este imperio.



9A 130
El Imperio Medo-Persia dominó el mundo desde el 539 hasta 331 a.C.

Se muestra los brazos y pechos de plata. Se escribe MEDO-PERSIA 536AC -331 AC.



9B 134
A pesar de su gran expansión

Se dibuja un mapa el territorio conquistado por babilonia. En otro color se dibuja la expansión del imperio medo-persa.

STORYBOARD DANIEL V01

Board: 52 | Shots: 15 | Duration: 3:55 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018



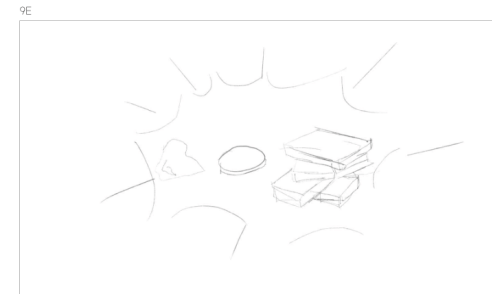
este reino era culturalmente inferior a su predecesor.

Se muestra una muralla con SIMBOLOS babilonios. ZOOM IN.



A tal punto que la historia relata como ellos adoptaron ciertos aspectos de la civilización babilónica a su cultura.

La muralla cae hacia adelante revelando una muralla con SIMBOLOS medo-persas. esta muralla es mas baja que la anterior. Los SIMBOLOS de la muralla de babilonia se mezclan con la de medo-persia.



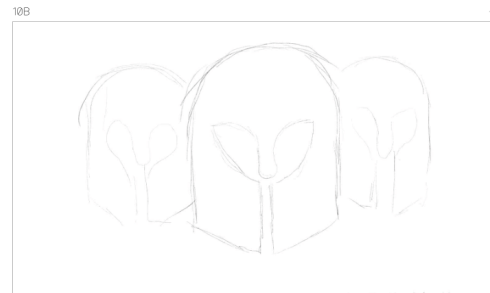
La plata en este imperio era parte fundamental en su sistema tributario.

Objetos y monedas de plata brillan. ZOOM OUT. Se revela un SIMBOLO medo-persa.



El tercer Imperio, fue Grecia de Alejandro el Grande, el cual fue conocido por sus grandes conquistas.

Se escribe: GRECIA 331 a.C. - 168 a.C. aparecen los mustos de bronce de la estatua a modo infografía.



El uso del bronce en la fabricación de armaduras para el ejercito griego, los hizo conocidos como "los hombres de bronce",

Se muestran armaduras de bronce que van llenando la pantalla, desde abajo hacia arriba. Finalmente aparecen tres cascos de bronce. Se escribe HOMBRES DE BRONCE.

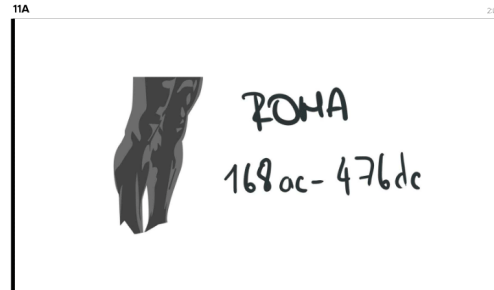


un calificativo preciso para este reino, pues simboliza su poder marcial de conquista.

Se escribe PODER DE CONQUISTA

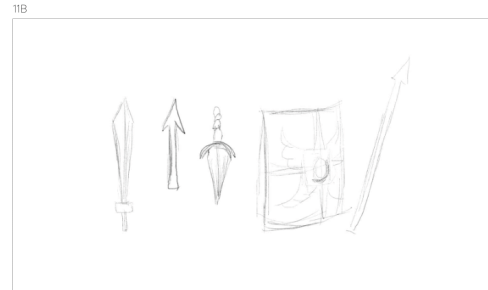
STORYBOARD DANIEL V01

Boards: 52 | Shots: 15 | Duration: 3:55 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018



El cuarto imperio mundial, fue la Roma de los Césares. Después de la era de bronce, la profecía predijo un periodo de hierro.

SE ESCRIBE: PIERNAS DE HIERRO:
ROMA (168 A.C. - 476 D.C.)
Aparecen las piernas de hierro de la estatua.



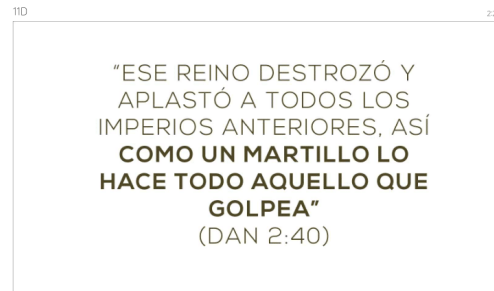
Al considerar la realidad histórica, el ejército romano se blindó con espadas, escudos, armaduras y lanzas de este metal.

Se muestran armas, espadas, lanzas, putas, escudos de hierro.



Lo cual le brindó FUERZA.

Se escribe HIERRO=FUERZA



Con su ejército y su mano de hierro "Ese reino destruyó y aplastó a todos los imperios anteriores, así como un martillo lo hace todo aquello que golpea" (Dan 2:40)

Se escribe con letras animadas "ESE REINO DESTROZÓ Y APLASTÓ A TODOS LOS IMPERIOS ANTERIORES, ASÍ COMO UN MARTILLO LO HACE TODO AQUELLO QUE GOLPEA" (DAN 2:40)



Con su ejército y su mano de hierro "Ese reino destruyó y aplastó a todos los imperios anteriores, así como un martillo lo hace todo aquello que golpea" (Dan 2:40)

Se escribe con letras animadas "ESE REINO DESTROZÓ Y APLASTÓ A TODOS LOS IMPERIOS ANTERIORES, ASÍ COMO UN MARTILLO LO HACE TODO AQUELLO QUE GOLPEA" (DAN 2:40)



Jesús nació y murió bajo la jurisdicción de este imperio...

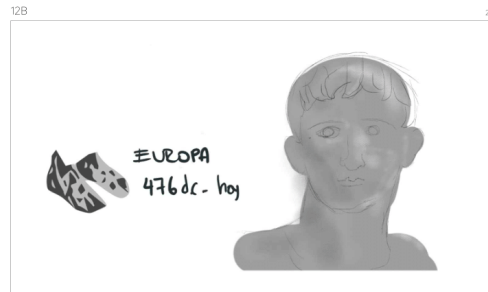
Se dibuja una línea de tiempo mostrando el cambio AC - DC. Se resaltan el año 4dC. y 31dC. Se ve el circo romano en el fondo.

STORYBOARD DANIEL V01

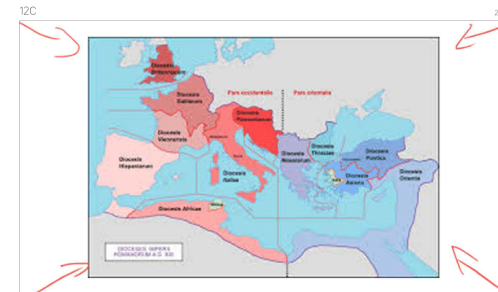
Boards: 52 | Shots: 15 | Duration: 3:55 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018



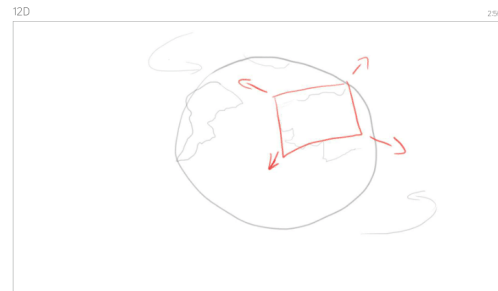
Diez tribus finalmente provocaron la caída del imperio romano occidental, se escribe EUROPA PIES DE HIERRO Y BARRO. 476dc-HOY. Aparecen los pies de hierro y barro de la estatua.



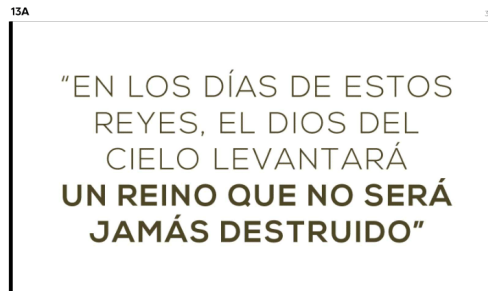
siendo Rómulo Augusto, su último emperador. Como consecuencia del desarrollo de las tribus bárbaras. se muestra con movimiento animado una REPRESENTACIÓN del rostro de ROMULO AUGUSTO.



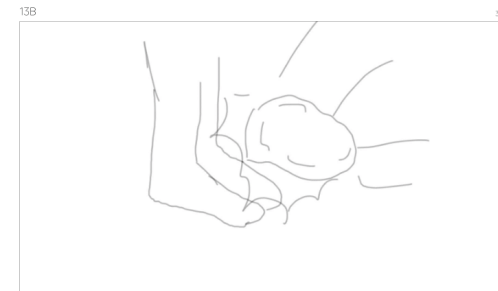
Así es como los pies de hierro mezclado con barro simbolizan la fragmentación del imperio anterior separándolas en naciones fuertes y débiles. Se muestra la división del imperio romano y el surgimiento de las naciones europeas. ZOOM OUT...



Llegamos entonces a los días de las naciones modernas de Europa, las cuales nunca más lograrían unificarse, incluso hasta el día de hoy. ZOOM OUT desde el mapa hasta tener una vista del mundo girando levemente. Líneas animadas representan como Europa se "exporta" al resto del mundo. El fondo muestra un barrido de símbolos desde el siglo IV hasta el siglo XXI.



Daniel dijo que "en los días de estos reyes, el Dios del cielo levantará un reino que no será jamás destruido". *Se escribe con letras animadas "EN LOS DÍAS DE ESTOS REYES, EL DIOS DEL CIELO LEVANTARÁ UN REINO QUE NO SERÁ JAMÁS DESTRUIDO"

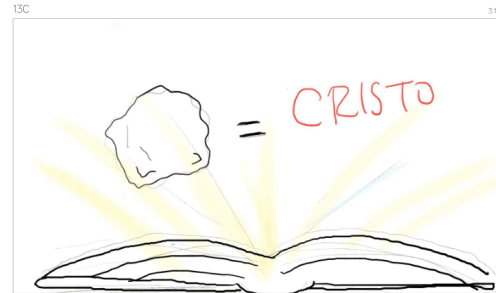


el mismo que en el sueño, es representado por una piedra, que fue cortada sin ayuda de la mano de hombre para destruir toda la estatua. Se ve en FLASHBACK un detalle de la roca en los pies de la imagen.

STORYBOARD DANIEL V01

Boards: 52 | Shots: 15 | Duration: 3:55 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: JULY 17, 2018

Page: 8 / 9



Esta piedra representa a Cristo como la roca de los siglos.

aparece una REPRESENTACION de la roca. se escribe = CRISTO al lado derecho de ella. En la base del cuadro aparece una biblia abierta con rayos de luz saliendo de sus paginas.



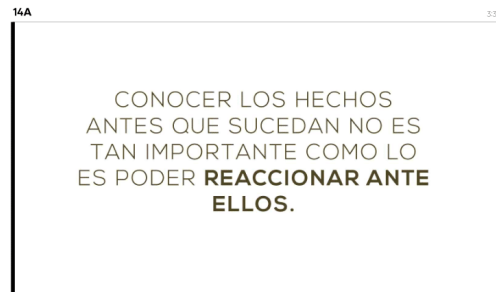
En contraste con los metales que representaron los reinos humanos, la piedra, al encontrarse en estado puro, se evidencia como un reino establecido por Dios.

Se escribe de manera animada REINO ESTABLECIDO POR DIOS. Sale de cuadro en TILT UP.



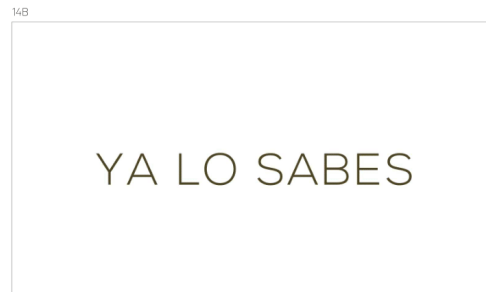
Este acontecimiento se cumplirá en su gloriosa venida, cuando dará fin a los reinos terrenales y establecerá su reino eterno, que jamás tendrá fin.

(continua el TILT UP) y se muestra una representación animada de la segunda venida de Cristo.



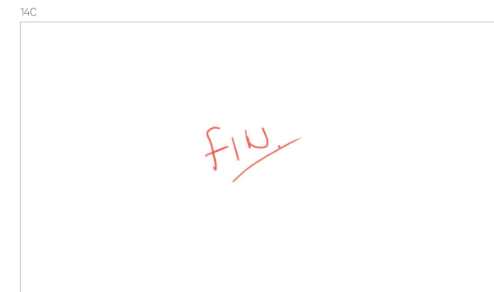
Conocer los hechos antes que sucedan no es tan importante como lo es poder reaccionar ante ellos.

**Se escribe de manera animada CONOCER LOS HECHOS ANTES QUE SUCEDAN NO ES TAN IMPORTANTE COMO LO ES PODER REACCIONAR ANTE ELLOS.*



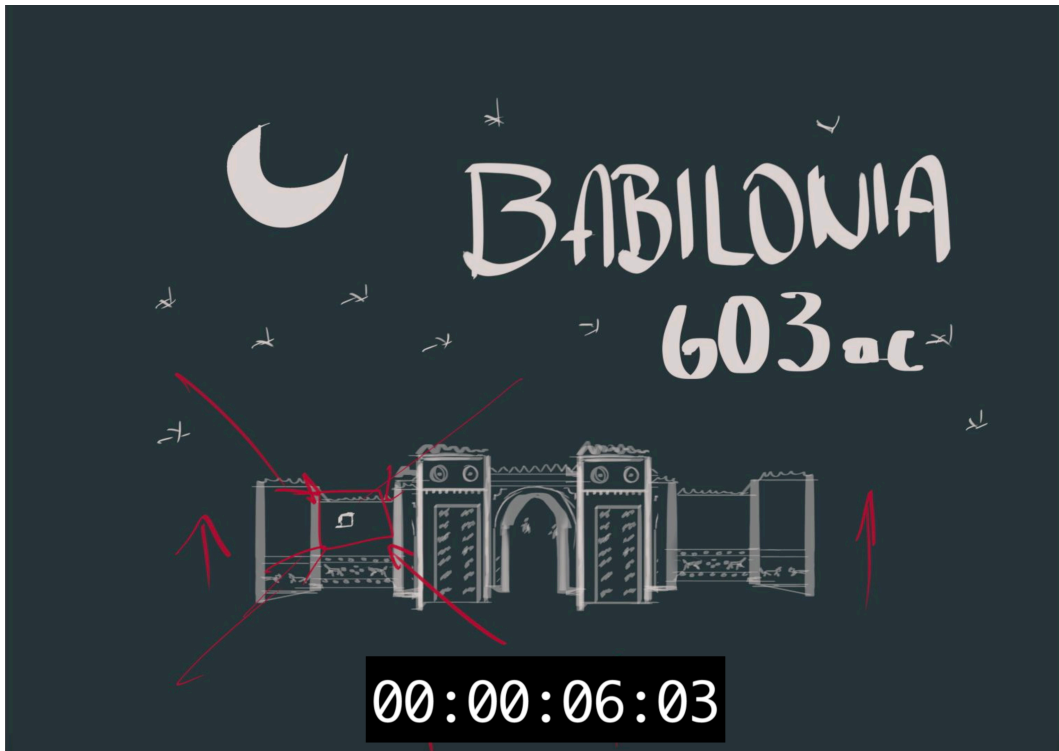
Ahora ya lo sabes.

Se escribe de manera animada YA LO SABES.



FIN

ANEXO 3
ANIMATICS



El animatic puede ser visto en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/sh/nh8y2qhey3vqztb/AABYJBTLDRyEnVUVMDIYjAITa?dl=0>

