

LITTLE FLAMES

Informe

Trailers Promocional



Índice



03

Introducción



04

Competencia y Aprendizaje Esperado
/ Técnica audiovisual utilizada



05

Sinopsis del tráiler / Integración
sonora



06

Técnicas de composición y edición aplicadas



07

Justificación de decisiones creativas



08

Conclusión

Introducción



El presente informe documenta el desarrollo del tráiler promocional del videojuego "Little Flames", elaborado en el marco de la etapa de preproducción, desde el rol de audiovisualista. El objetivo de esta pieza es comunicar de manera clara, atractiva y coherente la identidad del proyecto, integrando su historia, mundo, personajes, atmósfera y experiencia de juego, a partir de los insumos generados durante la fase de preproducción (guion e ilustraciones conceptuales).

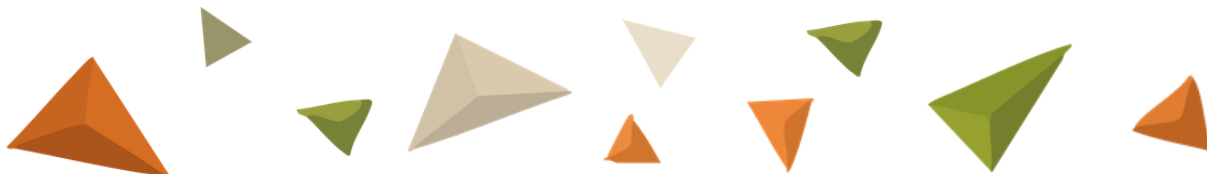
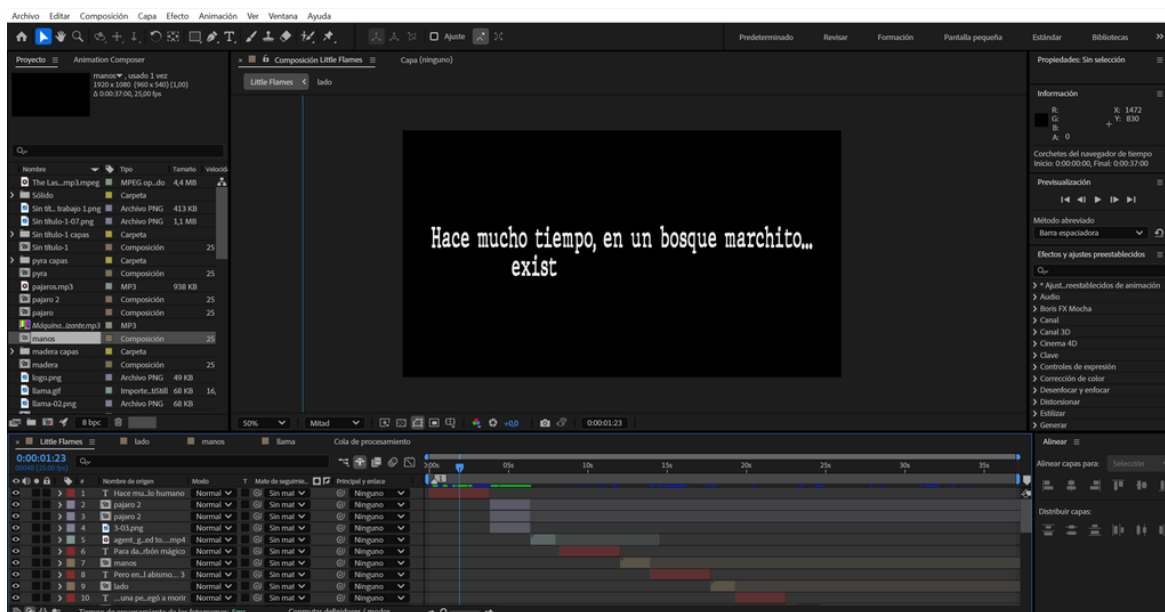


Competencia y Aprendizaje Esperado

Este producto responde a la competencia de diseñar la preproducción de un videojuego 3D, integrando ideación, planificación y desarrollo de propuestas visuales y narrativas. A través de esta actividad se buscó aplicar criterios de planificación audiovisual, guion, composición visual, ritmo de edición e integración sonora, justificando las decisiones comunicativas y técnicas tomadas para transformar la propuesta conceptual del videojuego en un producto promocional efectivo.

Técnica audiovisual utilizada

El tráiler fue desarrollado mediante montaje de imágenes conceptuales animadas (motion graphics), a partir de ilustraciones en estilo low poly, trabajadas y animadas digitalmente en Adobe After Effects.

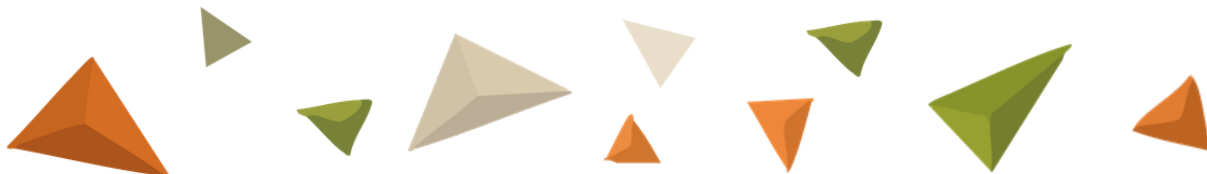


Sinopsis del tráiler

El tráiler presenta a Pyra, un muñeco de madera creado por brujas mediante un motor de carbón mágico, tras la destrucción de un pueblo humano. Entre miles de prototipos defectuosos, una pequeña llama en su interior se niega a apagarse, dándole vida. La pieza cierra con el dilema central de la historia: escapar del abismo y descubrir su propósito puede significar la extinción de su propia especie.

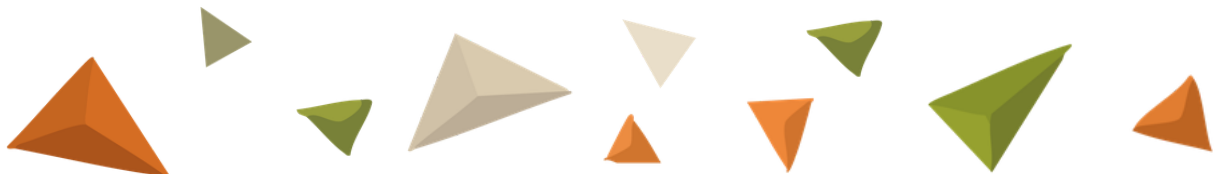
Integración sonora

- Música de piano melancólica, con progresión hacia cuerdas graves para intensificar la tensión dramática.
- Efectos de sonido: máquina de escribir, crujido de incendio y crepitar de llama.



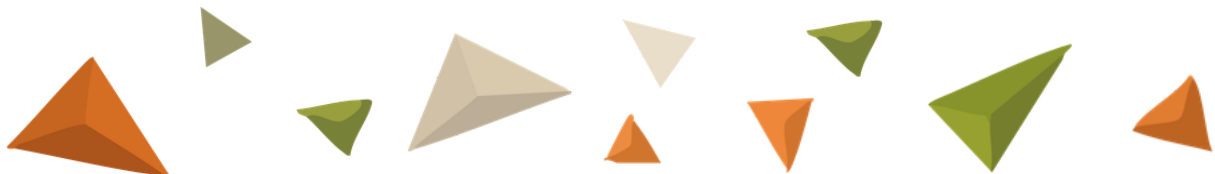
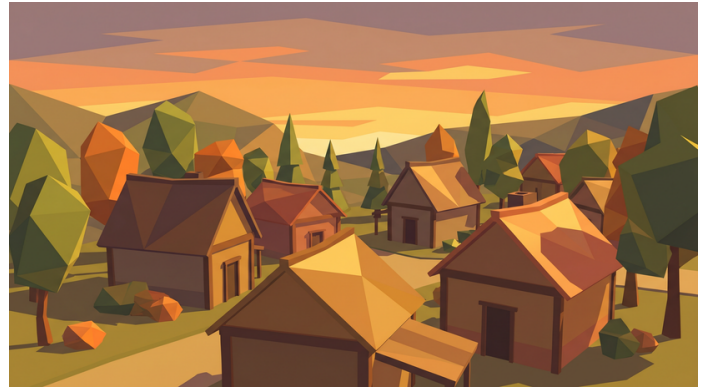
Técnicas de composición y edición aplicadas

- Animación de texto tipo máquina de escribir, sincronizada con SFX, para la narración en pantalla.
- Fundidos cruzados (cross-fade) entre ilustraciones, marcando las transiciones narrativas.
- Separación de capas (2.5D), simulando el desprendimiento y caída vertical del personaje respecto al fondo.
- Fundido a negro progresivo, como recurso de transición entre escenas.
- Revelación por contraste lumínico, pasando de negro absoluto a iluminación repentina para resaltar momentos clave de la narrativa.
- Viñeteado animado mediante máscara elíptica invertida con feather, cerrando el encuadre desde los bordes hacia el centro, simbolizando el debilitamiento de la llama del personaje.
- Tipografía facetada con textura, iluminada a contraluz, utilizada en la pantalla de título final.



Justificación de decisiones creativas

Las técnicas seleccionadas buscan transmitir la evolución emocional del personaje de la destrucción a la creación de vida, y finalmente al conflicto moral utilizando principalmente recursos visuales (luz, sombra, movimiento de máscara) por sobre el diálogo, coherente con el tono de suspense y misterio que define la identidad del proyecto.



Conclusión



El tráiler logra sintetizar en menos de un minuto la propuesta narrativa y estética del videojuego "Little Flames", aplicando de forma coherente los criterios de planificación audiovisual definidos en la etapa de preproducción, y evidenciando un dominio técnico de herramientas de animación y composición digital.

