



La Bahía del Fin

Uso de la Inteligencia Artificial

Sí, se utilizó Inteligencia Artificial Generativa “Dirigida y supervisada” mediante la generación de Prompt profesionales bien detallados con nuestra plataforma www.utubeando.com de creación propia. Las diferentes herramientas digitales se usaron únicamente como herramientas de soporte dentro de un flujo de trabajo creativo ético, estructurado y dirigido por Dwight Alvarez.

- **Concepción Visual y Estilo "BrokenToon":** El director estableció el concepto visual inicial y la colorimetría base mediante Adobe Photoshop, logrando un equilibrio deliberado entre la línea clásica de animación 2D, la profundidad espacial 3D y un acabado personalizado y pictórico con textura. Una vez que el modelo de IA aprendió esta base estética, generó los demás animaciones de clips manteniendo una estricta continuidad estilística. Dada la ambientación de la historia en la bahía y el contraste emocional entre la inocencia infantil y la dura realidad ambiental, el director bautizó esta técnica híbrida como «**BrokenToon**».
- **Edición y Postproducción:** El montaje narrativo, la estructura de secuencias, la corrección de color cinemática y la exportación del máster 4K fueron conceptualizados, editados y finalizados al 100% humano por el director.
- **Producción Musical y Sonido:** La banda sonora se concibió extrayendo los 30 *stems* independientes (pistas por separado) de herramientas de generación avanzadas de audio. Cada canal fue importado a un DAW profesional para ser editado, arreglado y procesado individualmente con efectos de mezcla, diseño sonoro y masterización cinemática por el director para obtener la sonoridad exacta deseada.
- **Efecto de Folei:** Para recrear el sonido de las pisadas en la arena fue realizado con 2 técnicas artesanales manuales, la primera a través del frote de la palma de la mano en un cartón y la segunda con pequeñas bolsas de arena y una vez mezcladas se logró el sonido deseado.



The Bay of the End

Use of Artificial Intelligence

Yes, “Directed and supervised” Generative Artificial Intelligence was used by generating detailed, professional prompts with our proprietary platform, www.utubeando.com. The various digital tools were used solely as support tools within an ethical, structured, and creative workflow directed by Dwight Alvarez.

- **Visual Concept and “BrokenToon” Style:** The director established the initial visual concept and base color scheme using Adobe Photoshop, achieving a deliberate balance between classic 2D animation lines, 3D spatial depth, and a custom, painterly, textured finish. Once the AI model learned this aesthetic foundation, it generated the remaining clip animations while maintaining strict stylistic continuity. Given the story's bay setting and the emotional contrast between childhood innocence and harsh environmental reality, the director named this hybrid technique “BrokenToon.”
- **Editing and Post-Production:** The narrative editing, sequence structure, cinematic color correction, and 4K master export were all conceptualized, edited, and finalized entirely by the director.
- **Music Production and Sound:** The soundtrack was created by extracting individual 30 stems (separate tracks) using advanced audio generation tools. Each channel was imported into a professional DAW to be individually edited, arranged, and processed with mixing effects, sound design, and cinematic mastering by the director to achieve the exact sound desired.
- **Footsteps in the Sand:** To recreate the sound of footsteps in the sand, two manual techniques were used: the first by rubbing the palm of the hand on cardboard, and the second with small bags of sand. Once mixed, the desired sound was achieved.