

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO  
USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Bakeneko**

**Nicole Dominique Villota Herrera**

**Animación Digital**

Trabajo de integración curricular presentado como  
requisito para la obtención del título de Licenciado  
en Animación Digital

Quito, 20 de mayo de 2021

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**  
**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Bakeneko**

**Nicole Dominique Villota Herrera**

**Nombre del profesor, Título académico**

**José David Larrea Luna, M.A.**

Quito, 20 de mayo de 2021

## **DERECHOS DE AUTOR**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Nicole Dominique Villota Herrera

Código: 00141132

Cédula de identidad: 1718743386

Lugar y fecha: Quito, 20 de mayo de 2021

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **RESUMEN**

El libro de Producción de Bakeneko cuenta todo el proceso creativo que hubo detrás de este corto animado en 2D. El cual cuenta la historia de Jay, un cocinero que está a punto de darse por vencido y cerrar su puesto de comida. En ese proceso recibirá la ayuda de un ser sobrenatural que le hará recobrar su pasión por la cocina.

Palabras clave: restaurante, gato, cocina, sobrenatural, comida japonesa

## **ABSTRACT**

Bakeneko's Production book tells the entire creative process behind this 2D animated short. Which tells the story of Jay, a cook who is about to give up and close his food stand. In this process he will receive the help of a supernatural being who will make him regain his passion for cooking.

Keywords: restaurant: cat, kitchen, supernatural, Japanese food

## TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	5
Abstract .....	6
Tabla de contenido.....	7
Índice de Figuras .....	9
Introducción.....	14
Ficha técnica .....	15
Preproducción.....	16
Idea Inicial.....	17
Investigación.....	18
Emplatado.....	18
Referencias Visuales.....	20
Personajes.....	20
Fondos.....	21
Guión.....	22
Character Packs.....	24
Storyboard.....	33
Fondos.....	39
Animatic.....	45
Producción.....	46
Cambios en la historia.....	47
Proceso de Producción.....	48
Pencil Test.....	48
Clean Up.....	49
Sombras.....	49
Color.....	50
Dificultades de Producción.....	51
Líneas Vectoriales.....	51
Cromática de los fondos sobrenaturales.....	52
Cambios de la Historia.....	53

Post Producción.....	54
Proceso de postproducción.....	55
Fondos.....	55
Animación.....	56
Efectos Especiales.....	57
Sonorización del corto.....	58
Dificultades de post producción.....	59
Frame Rate.....	59
Conclusiones.....	60
Referencias.....	61



## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig 1. Banner inicial bakeneko.....	17
Fig 2. Plato gourmet 1 .....	18
Fig 4. Plato gourmet 2 .....	18
Fig 5.Plato gourmet 3 .....	19
Fig 6.Plato gourmet 4.....	19
Fig 7. Taki protagonista de la película Your Name.....	20
Fig 8. Seres sobrenaturales del video musical Devorador de Vidas.....	20
Fig 9. Fondo anime del artista Moribuden.....	21
Fig 10. Fondo anime del cuarto de Mitsuha en la película Your Name.....	21
Fig 11. Guión parte 1.....	22
Fig 12. Guión parte 2.....	23
Fig 13. Jay.....	24
Fig 14. Construcción de Jay.....	24
Fig 15. Turn Around de Jay .....	25
Fig 16. Poses de Jay .....	25
Fig 17. Expresiones de Jay .....	26
Fig 18. Variaciones de color de Jay.....	26
Fig 19. Escala de grises de las variaciones de color de Jay.....	26
Fig 20. Ser sobrenatural Ver. humana.....	27
Fig 21. Construcción del Ser sobrenatural Ver. humana.....	27
Fig 22. Turn Around del Ser sobrenatural Ver. humana.....	28
Fig 23. Poses del Ser sobrenatural Ver. humana.....	28
Fig 24. Expresiones del Ser sobrenatural Ver. humana.....	28
Fig 25. Ser sobrenatural .....	29

Fig 26. Construcción del Ser sobrenatural.....	29
Fig 27. Turn Around del Ser sobrenatural.....	30
Fig 28. Poses del Ser sobrenatural.....	30
Fig 29. Expresiones del Ser sobrenatural.....	31
Fig 30. Escala de grises y variaciones de color del Ser sobrenatural.....	32
Fig 31. Concepto de gatos de la película Haru en el reino de los gatos (2002).....	32
Fig 32. Comparación de tamaños Jay y Ser sobrenatural.....	32
Fig 33. Comparación de siluetas Jay y Ser sobrenatural.....	32
Fig 34. Storyboard pág. 1 .....	33
Fig 35. Storyboard pág. 2.....	33
Fig 36. Storyboard pág. 3.....	34
Fig 37. Storyboard pág. 4.....	34
Fig 38. Storyboard pág. 5.....	35
Fig 39. Storyboard pág. 6.....	35
Fig 40. Storyboard pág. 7.....	36
Fig 41. Storyboard pág. 8.....	36
Fig 42. Storyboard pág. 9.....	37
Fig 43. Storyboard pág. 10.....	37
Fig 44. Storyboard pág. 11.....	38
Fig 45. Storyboard pág. 12.....	38
Fig 46. Chiyoda, Tokio en Google Maps.....	39
Fig 47. Taitō, Tokio en Google Maps.....	39
Fig 48. Fondo exterior de día.....	39
Fig 49. Fondo puestito de comida.....	40
Fig 50. Fondo exterior noche restaurante sobrenatural.....	40
Fig 51. Fondo calendario cuarto.....	41

Fig 52. Fondo cuarto.....	41
Fig 53. Concepto de un restaurante con estética japonesa 1.....	41
Fig 54. Fondo restaurante (puerta).....	41
Fig 55. Fondo restaurante 1.....	42
Fig 56. Fondo restaurante 2.....	42
Fig 57. Fondo restaurante sobrenatural 1 (paneo).....	43
Fig 58. Fondo restaurante sobrenatural 2 (mesa).....	43
Fig 59. Primeros conceptos del plato de comida sobrenatural.....	44
Fig 60. Plato de comida sobrenatural.....	44
Fig 61. Plato de comida triste.....	44
Fig 62. Plato de comida sobrenatural de jay 1.....	44
Fig 63. Plato de comida sobrenatural de jay 2.....	44
Fig 64. Plato de comida sobrenatural de jay 3.....	44
Fig 65. Animatic 1.....	45
Fig 66. Animatic 2.....	45
Fig 67. Nuevo animatic escena de la nueva historia 1.....	47
Fig 68. Nuevo animatic escena de la nueva historia 2.....	47
Fig 69. Comparación del diseño antiguo del personaje vs el nuevo.....	47
Fig 70. Secuencia pencil test.....	48
Fig 71. Ejemplo clean up de 1 frame.....	49
Fig 72. Paleta de colores mundo humano.....	50
Fig 73. Paleta de colores transición entre mundos.....	50
Fig 74. Paleta de colores mundo sobrenatural.....	50
Fig 75. Vista normal vs vista vectorial de un dibujo con error de cierre.....	51
Fig 76. Corrección de un error de línea no cerrada visto en la figura anterior.....	51
Fig 77. Colores sobrenaturales primer intento.....	52

Fig 78. Colores sobrenaturales varios intentos.....	52
Fig 79. Ejemplo de la mezcla del personaje con los tonos saturados del fondo.....	52
Fig 80. Desaturación del fondo final comparación.....	53
Fig 81. Comparación de la misma escena con la historia inicial vs la historia final.....	53
Fig 82. Plato sin post producción.....	55
Fig 83. Plato con post producción.....	55
Fig 84. Escena sin post producción.....	56
Fig 85. Escena con post producción.....	56
Fig 86. Comparación de 1 frame sin efectos y con efectos.....	57
Fig 87. Ejemplo de máscara. ....	57
Fig 88. Waveform de la composición final sonora.....	58
Fig 89. Ejemplo del desfase entre una secuencia de 30 frames por segundo y una de 24 Frames por segundo.....	59
Fig 90. Pantalla para el cambio de frame rate de una secuencia de imágenes.....	59

# Bakeneko



CORTO ANIMADO 2D



---

NICOLE VILLOTA



BAKE  
NEKO

# INTRODUCCIÓN

Bakeneko se trata de la historia de una persona que tiene un sueño pero se ha olvidado de sus motivaciones. Cuando las cosas se ponen difíciles y no salen como lo planeo decide abandonar todo, pero la vida no se trata solo del éxito. Se trata del camino que debemos tomar para llegar a nuestras metas.

En la vida a veces debemos caer para poder levantarnos, así que no debemos olvidar nuestros sueños.

Bakeneko sigue la historia de Jay que es un chico que está a punto de rendirse en su sueño de ser chef, el día que estaba por vender su puesto un gato místico le llevará a un restaurante muy particular y le intentará hacer recordar que es lo más importante para él.





BAKE  
NEKO

# FICHA TÉCNICA

## **TIPO DE PRODUCTO**

Corto animado

## **NOMBRE DEL CORTOMETRAJE**

Bakeneko

## **DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN**

Nicole Villota

## **TECNICA**

Animación Digital 2D

## **DURACIÓN**

4:35 minutos

## **FORMATO**

MP4, Full HD (1920X1080)

## **FECHA DE PRODUCCIÓN**

2020 - 2021

## **STORYLINE**

Jay es un chico que está a punto de rendirse en su sueño de ser chef, pero junto a un gato vivirá una experiencia sobrenatural al seguir un curioso olor que lo guiara a un restaurante muy particular.





# PREPRODUCCIÓN





BAKE  
NEKO

## IDEA INICIAL

La idea inicial de este corto era contarle al espectador como las pequeñas cosas pueden hacer que tu vida sea increíble y alegre. Como por ejemplo el disfrutar de un atardecer o de cocinar por las mañanas la comida que más te gusta. Se quiso demostrar que no por caer en la monotonía, seguir una rutina o tener obligaciones no se puede disfrutar de la vida, sino que la vida se debe disfrutar día a día.

Con este mensaje en mente se inició la producción de Bakeneko. Sin embargo, se vio que la historia y la temática no tenían un vínculo fuerte. El desarrollo de la relación entre los dos personajes principales era débil llevando así a un segundo acto confuso y una historia incomprensible sin un final.

## NUEVA IDEA

Para corregir esto se implementó una nueva idea que personalmente me afectó en la creación de este corto. Esa idea fue: las ganas de perseguir un sueño, de no rendirse, de luchar durante todo el camino hasta triunfar. De esta nueva idea nació el corto renovado de Bakeneko.

El nuevo corto seguiría la historia de un joven con un sueño, una motivación y una lucha para llegar a sus metas. Unido a esta idea estará un gato que lo acompañará y ayudará en este difícil camino.



FIG. 1 BANNER INICIAL BAKENEKO

## TARGET

El corto tiene por objetivo a una audiencia de jóvenes de 18-23 años que se identifican con la idea de hacer lo que más les gusta en la vida y perseguir un sueño aunque sea difícil.





BAKE  
NEKO

# INVESTIGACIÓN

La comida dentro del corto juega un papel importante ya que al inicio de la historia se demuestra que el personaje se ha rendido como chef. Más adelante el personaje come un plato sobrenatural y diferente. Esto provoca que el personaje empiece a crear comida diferente, más vívida y colorida, demostrando sus ganas de mejorar y seguir su sueño. Finalmente en el Flashback vemos que en el pasado el personaje cocinaba solo porque le hacía feliz y le encantaba. Por esta razón es menester investigar sobre el impacto visual de la comida para representar adecuadamente el cambio del protagonista.

## EMPLATADO

El emplatado en la comida es un elemento de gran importancia que ayuda al comensal a identificar todos los elementos que existen en el plato. Además impulsa el atractivo visual del mismo haciéndolo más impactante y apetecible. Dentro de la gastronomía vanguardista existen ciertos parámetros que favorecen visualmente a la comida y llevan a la creación de un plato atractivo. Estos parámetros son:



FIG. 2 PLATO GOURMET 1

### EQUILIBRIO

Para que un plato tenga un buen equilibrio debe haber una variedad de alimentos, texturas, colores, formas, salsas y especias.

### UNIDAD

Los elementos dispersos en un plato dificulta la visión del mismo, sin embargo la unidad facilita la visión del plato en su totalidad.

### PUNTO FOCAL

Cuando se piensa en el punto focal se debe entender hacia dónde queremos llevar la vista del comensal principalmente. La guarnición? La proteína?



FIG. 3 PLATO GOURMET 2





BAKE  
NEKO

# INVESTIGACIÓN



FIG. 4 PLATO GOURMET 3

## ALTURA

La altura es una categoría adicional del emplatado y puede ayudar a mejorar la apariencia del plato si se aprovecha los relieves.



FIG. 5 PLATO GOURMET 4

## FLUJO

Un plato que tiene flujo es aquel que aprovecha los factores del emplatado mencionados anteriormente para dar movimiento al mismo. El flujo le da una dirección al plato.

# CONCLUSIÓN

Estos parámetros del emplatado sirven como guía para los chefs, pero pueden ser alterados a gusto personal de cada uno. Sin embargo, es importante recordar que estos ayudan a mejorar la estética visual de cada plato y hacerlos sentir más apetecibles.



FIG. 6 ARROZ CON POLLO





BAKE  
NEKO

# REFERENCIAS VISUALES

El corto está inspirado en la estética visual de la animación japonesa, conocida como Anime. El diseño de los personajes y de los fondos se inspira en este medio visual que se inclina a tener fondos detallados y con personajes sencillos

## PERSONAJES

El corto se acerca a la estética Anime donde los personajes tienen una línea fina definida por colores planos y con pocas sombras

## PROTAGONISTA

Para el protagonista se usó rasgos genéricos de un personaje de anime como: cabello sencillo pero con peinado elaborado, ojos grandes, un cuerpo jovial y con la cabeza más grande que la de las proporciones del cuerpo humano.



FIG. 7 TAKI PROTAGONISTA DE LA PELÍCULA YOUR NAME

## SER SOBRENATURAL

El ser sobrenatural está inspirado en el realismo mágico del folklore japonés llevado a la estética anime donde se humanizan a los seres de este folklore con líneas finas y expresiones faciales marcadas..



FIG. 8 SERES SOBRENATURALES DEL VIDEO MUSICAL DEVORADOR DE VIDAS





BAKE  
NEKO

# REFERENCIAS VISUALES

## FONDOS

Los fondos del corto se basan en la técnica del Anime donde se crean fondos detallados para cada plano en el que aparece el personaje. Estos fondos tienen iluminaciones y texturas realistas que destacan cada detalle dentro del mismo fondo.



FIG. 9 FONDO ANIME DEL ARTISTA MORIBUDEN



FIG. 10 FONDO ANIME DEL CUARTO DE MITSUHA EN LA PELÍCULA YOUR NAME





BAKE  
NEKO

# GUIÓN

Este es el guión de la historia inicial del corto. Esta fue una de las bases que serviría para la reestructuración de la historia del corto en una etapa futura. Este guión tiene por objetivo mostrar la idea inicial del corto que seguía la historia de Jay un oficinista que vivía una vida monótona. Para generar el guión se usó el programa Celtx.

EXT. CALLE CERCA DEL APARTAMENTO DE JAY - AMANECER

Plano general de la calle donde podemos ver la casa de Jay.

INT. CUARTO DE JAY - AMANECER

JAY(26) se levanta con parsimonia de la cama, saca la ropa del clóset y se dirige al baño marcando con una X el día en su calendario.

EXT. CALLE CERCA DEL APARTAMENTO DE JAY - AMANECER

Jay camina lentamente hacia el trabajo por una calle vacía.

EXT. CALLE CERCA DEL APARTAMENTO DE JAY - OCASO

De regreso a su casa Jay se sienta en un puesto ambulante de comida y pide un plato.

El calendario y el plato que le sirven a Jay se repiten en un loop donde se muestra el paso del tiempo.

CORTE A

EXT. CALLE CERCA DEL APARTAMENTO DE JAY - OCASO

Jay va caminando hacia su usual puesto de comida, pero el puesto esta cerrado!.

JAY

(confundido)

Es..Esta cerrado?! Y ahora qu...

Un olor interrumpe el monólogo de Jay, él sigue el olor por la calle y da la vuelta a la esquina donde se encuentra el origen del olor, un restaurante!.

JAY

Esto siempre estuvo aquí?

Jay entra al restaurante.

INT. RESTAURANTE MÍSTICO - DE NOCHE

Se ve el restaurante vacío, Jay se sienta en la barra, un plato de comida lo está esperando, una nota se encuentra a lado del plato que dice "es tuyo disfrútalo!". Jay (confundido) busca a la persona que le sirvió el plato, pero no hay nadie.



BAKE  
NEKO

# GUIÓN

2.

JAY

Hola?...Hay alguien aquí?

Nadie responde. Jay (Curioso) prueba el plato y una sensación electrizante lo recorre, él cierra los ojos. Cuando los abre el restaurante está lleno de seres sobrenaturales.

Jay (impactado) se cae de la silla, pero un ser sobrenatural lo ayuda a pararse.

El ser sobrenatural lo invita a jugar dardos, Jay se niega.

El ser sobrenatural lo invita comer, Jay (dudoso) se niega.

El ser sobrenatural lo invita a cantar, Jay accede y canta con timidez.

Se ve a Jay y al ser sobrenatural en un concurso de comida, Jay esta menos tímido y mas feliz.

Jay (feliz) está en un partido de póquer. Se ve un momento de tensión en el partido de póquer, todos muestran sus manos, Jay sonríe y pone sus cartas en la mesa, había ganado! Jay (eufórico) alza las manos indicando su victoria.

FUNDIDO A NEGRO

INT. CUARTO DE JAY - AMANECER

Jay(triste) se despierta en su cama, cree que todo fue un sueño, pero al mirar alrededor de su cuarto encuentra a varios seres sobrenaturales en el suelo, incluido su compañero de la noche, además hay una montaña de un dinero extraño en el suelo, finalmente Jay se ríe.





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS



FIG. 13 JAY

## JAY

Jay es un chico apagado, que se ha rendido, que quiere dejarlo todo y huir de la vida misma. Pero muy dentro de él es solamente un chico con un sueño, el de hacer felices a las personas con su comida.

## CONSTRUCCIÓN

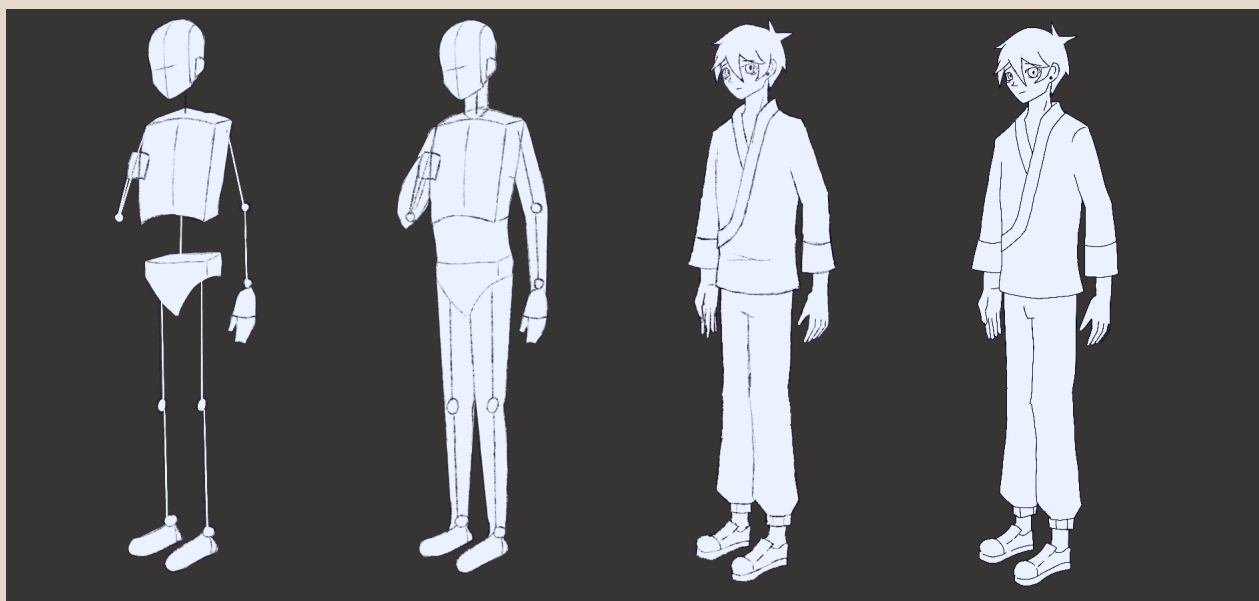


FIG. 14 CONSTRUCCIÓN DE JAY

El diseño de Jay cambió mucho de su concepto inicial ya que este era demasiado genérico. La parte de arriba de su atuendo está inspirado en el de los chefs japoneses tradicionales. Además usa unos pantalones de calentador cómodos y zapatos de calle inspirados en los diseños populares de Converse y Vans. Este atuendo está diseñado pensando en la comodidad del personaje, que es algo que debe tener para cocinar tranquilamente. El rostro del personaje debía dar una expresión triste y cansada de la vida por lo que se le agregó unas ojeras.







BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## TURN AROUND

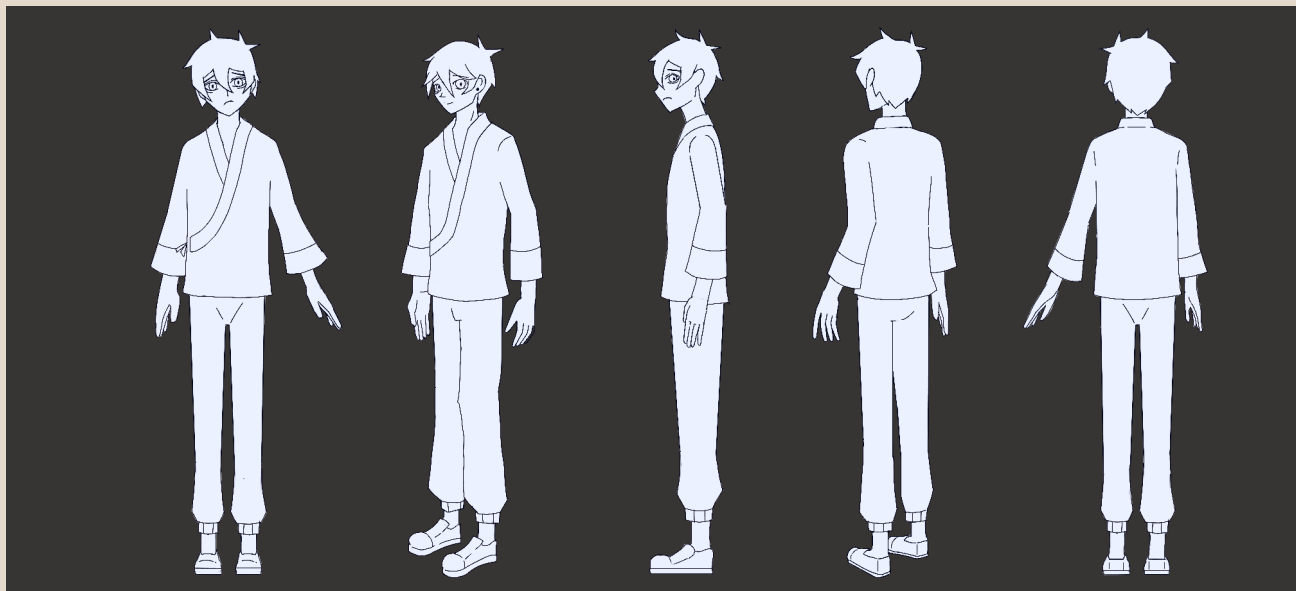


FIG. 15 TURN AROUND DE JAY

## POSES



FIG. 16 POSES DE JAY

Las poses y expresiones de Jay demuestran la tristeza y el cansancio del personaje y cómo este reacciona cuando se encuentra en situaciones que salen de su zona de confort.





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## EXPRESIONES



FIG. 17 EXPRESIONES DE JAY

## COLOR + GRISES



FIG. 18 VARIACIONES DE COLOR DE JAY



FIG. 19 ESCALA DE GRISES DE LAS VARIACIONES DE COLOR DE JAY





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## SER SOBRENATURAL VERSION MUNDO REAL

Esta es la forma que el ser sobrenatural adopta cuando se encuentra en el mundo normal. Su anatomía es la de un gato común pero su rostro se construyó de forma que se asimilara a su versión del mundo sobrenatural. Para el personaje se intentó mantener la cotidianidad de un gato normal en sus movimientos y cuerpo, pero en su rostro se expresaría su sobrenaturalidad y personalidad.

FIG. 20 SER  
SOBRENATURAL VER.  
HUMANA



## CONSTRUCCIÓN



FIG. 21 CONSTRUCCIÓN DEL SER SOBRENATURAL VER. HUMANA





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## TURN AROUND

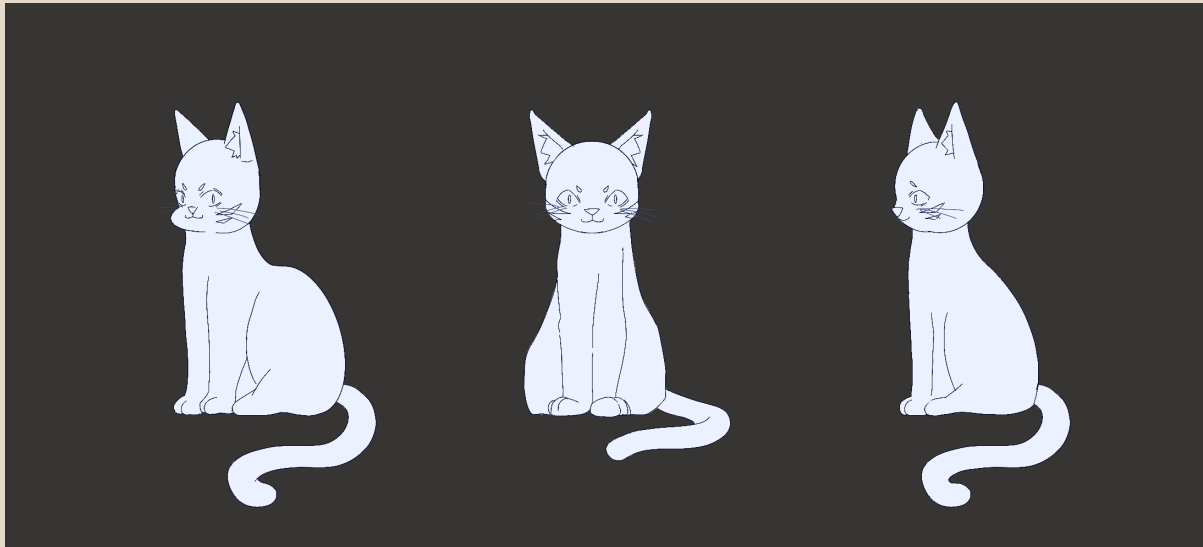


FIG. 22 TURN AROUND DEL SER SOBRENATURAL VER. HUMANA

## POSES

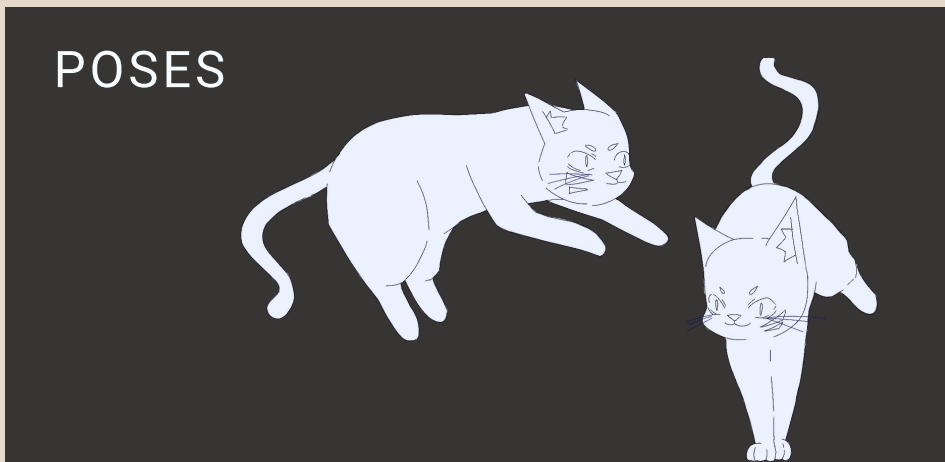


FIG. 23 POSES DEL SER SOBRENATURAL VER. HUMANA

## EXPRESIONES



FIG. 24 EXPRESIONES DEL SER SOBRENATURAL VER. HUMANA





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## SER SOBRENATURAL



FIG. 25 SER  
SOBRENATURAL

El ser sobrenatural es un personaje muy alegre y divertido. Disfruta de la vida y de los pequeños momentos. Él es el chef del restaurante sobrenatural. Le encanta cocinar y divertirse con sus amigos.

En el aspecto físico el personaje es una mezcla de un gato semi humano con detalles marinos como la cabeza de pescado que lleva. En la cola tiene una cuchilla que le ayuda a picar los alimentos para cocinar y lleva unos palillos de arete.

## CONSTRUCCIÓN



FIG. 26 CONSTRUCCIÓN DEL SER SOBRENATURAL

El ser sobrenatural está inspirado en el folklore japonés en la leyenda del Bakeneko. Esta leyenda habla de como los gatos son considerados Yōkai (monstruos y espíritus) en la mitología japonesa. El Bakeneko tiene características humanas y se lo conoce como el "gato cambiado". Por esta razón el ser sobrenatural es un gato humanizado. Para mejorar el diseño se le agrego características marinas que van ligadas al mundo sobrenatural marino donde vive y a su cocina marina como chef.





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## TURN AROUND

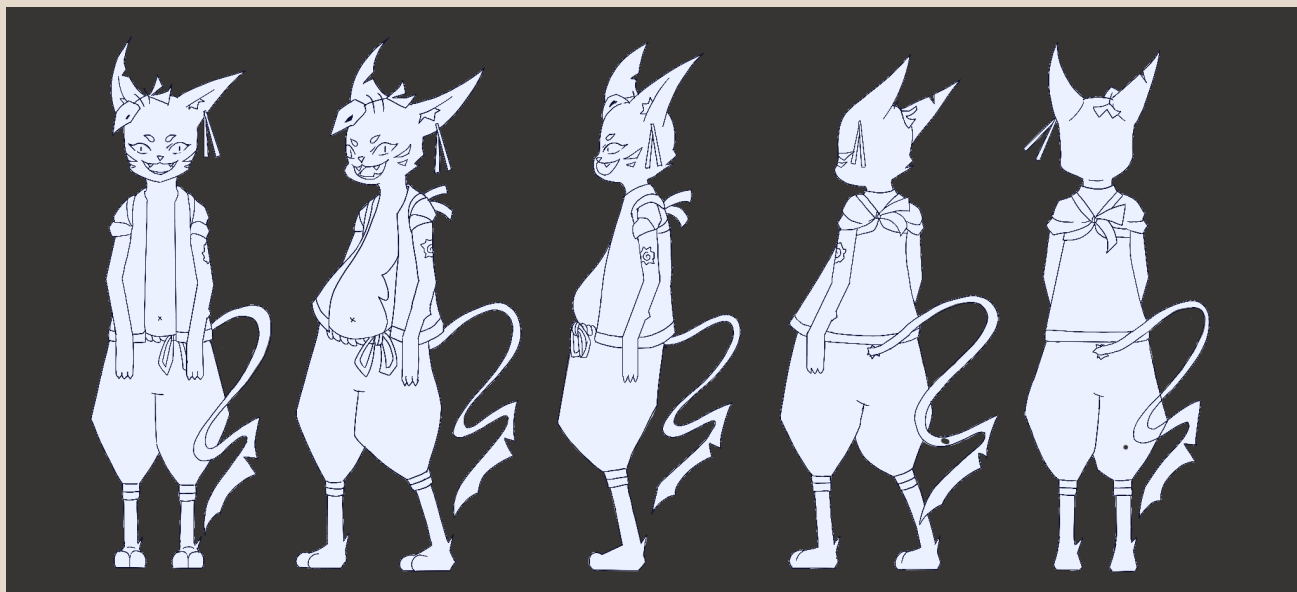


FIG. 27 TURN AROUND DEL SER SOBRENATURAL

## POSES



FIG. 28 POSES DEL SER SOBRENATURAL

Las poses y expresiones del ser sobrenatural demuestran su alegría hacia la vida y capacidad de disfrutar y vivir cada momento al máximo.





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## EXPRESIONES

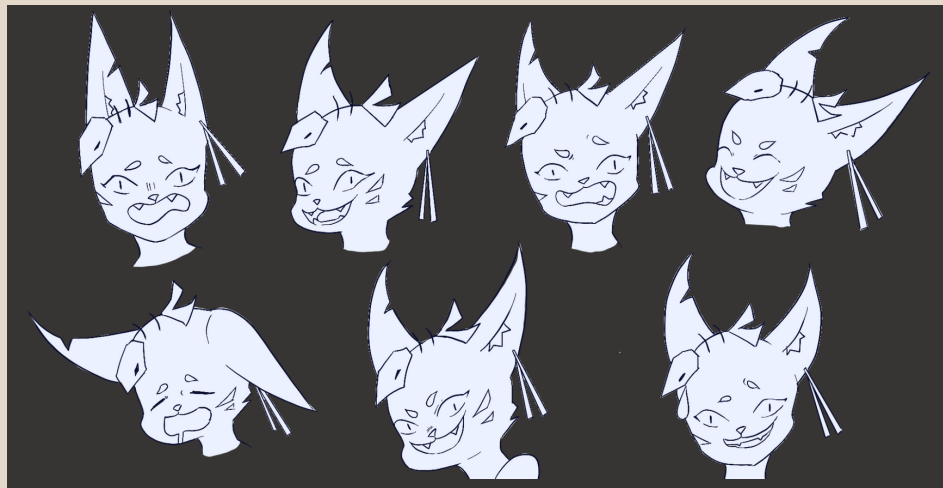


FIG. 29 EXPRESIONES DEL SER SOBRENATURAL

## COLOR + GRISES



FIG. 30 ESCALA DE GRISES Y VARIACIONES DE COLOR DEL SER SOBRENATURAL





BAKE  
NEKO

# CHARACTER PACKS

## SITEMA DE PIERNAS PARA EL SER SOBRENATURAL

Para diseñar el sistema de piernas del ser sobrenatural se tomó de inspiración los diseños de los gatos de la película Haru en el reino de los gatos (2002) de Studio Ghibli, entre otros referentes de gatos en animes y películas como Amor de gata (2020) y Space Dandy (2014).

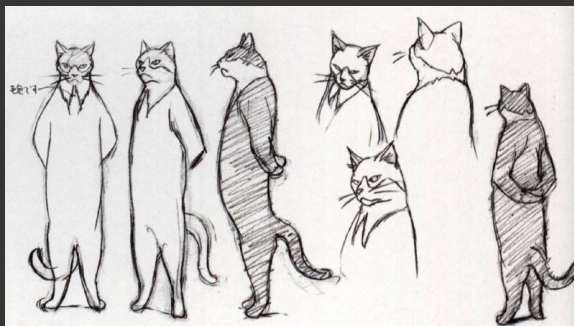
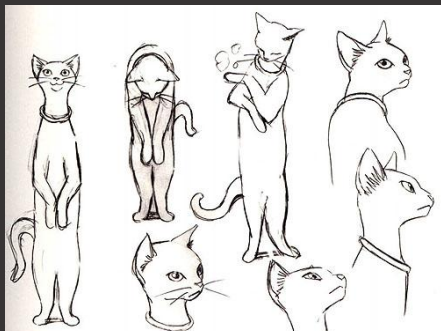


FIG. 31 CONCEPTO DE GATOS DE LA PELÍCULA HARU EN EL REINO DE LOS GATOS (2002)

## COMPARACIÓN DE TAMAÑOS

## SILUETAS

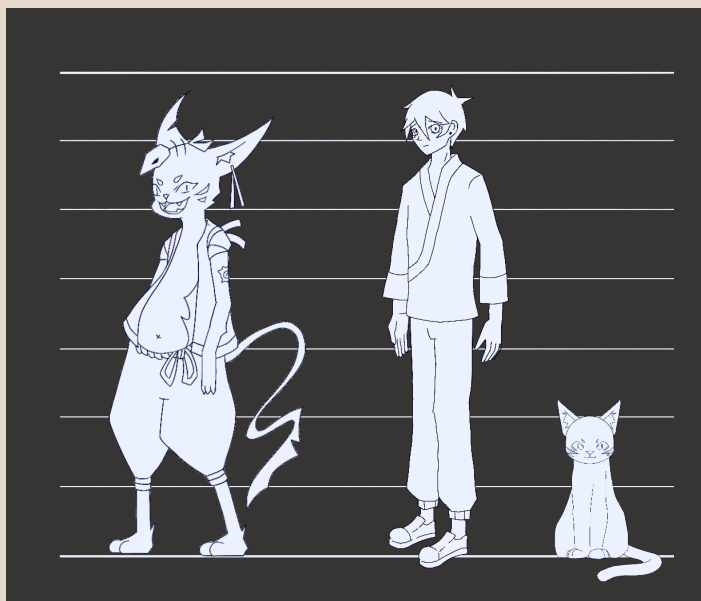


FIG. 32 COMPARACIÓN DE TAMAÑOS JAY Y SER SOBRENATURAL

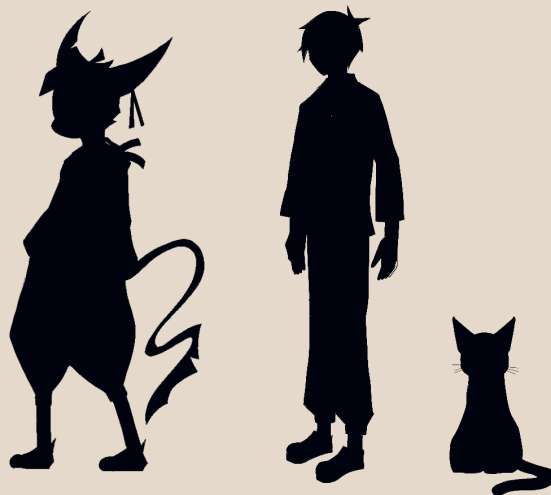


FIG. 33 COMPARACIÓN DE SILUETAS JAY Y SER SOBRENATURAL







BAKE  
NEKO

# STORYBOARD

**COCOCI. USPO** Animación Digital  
CO. FED. DE COMERCIO Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción		Duración		Hoja 1	
Escena: 1	Plano: 1	Escena: 2	Plano: 1	Escena: 2	Plano: 2
			Descripción		
Descripción	Zoom in hacia la habitación de jay		Descripción		
Escena: 2	Plano: 3	Escena: 2	Plano: 4	Escena: 2	Plano: 5
			Descripción		
Descripción	Jay se levanta camina a su armario saca la ropa y va hacia el baño		Descripción		
Descripción		Jay antes de entrar al baño se detiene y tacha un día del calendario		Descripción	

FIG. 34 STORYBOARD PÁG. 1

**COCOCI. USPO** Animación Digital  
CO. FED. DE COMERCIO Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Producción		Duración		Hoja 2	
Escena: 3	Plano: 1	Escena: 3	Plano: 2	Escena: 3	Plano: 3
			Descripción		
Descripción	Tilt hacia arriba, se hace de noche en el cielo.		Descripción		
Escena:	Plano:		Descripción		
Descripción	Tilt hacia abajo se ve la misma escena pero esta vez es de noche. Jay camina de regreso.		Descripción		

FIG. 35 STORYBOARD PÁG. 2





BAKE  
NEKO

# STORYBOARD

		<b>Animación Digital</b>		<b>Producción</b>	<b>Duración</b>	<b>Hoja 3</b>
Escena: 4	Plano: 1	Escena: 5	Plano: 1	Escena: 5	Plano: 2	
Descripción Jay se dirige al puesto, antes de sentarse en el puesto la escena se corta		Descripción Jay pide un plato de comida		Descripción Una mano le sirve el plato con comida		
Escena: 5	Plano: 3	Escena: 5	Plano: 4	Escena: 2	Plano: 6	
Descripción		Descripción La mano de Jay inserta los palillos en la comida		Descripción Jay va caminando al baño y tacha otro día del calendario		

FIG. 36 STORYBOARD PÁG. 3

		<b>Animación Digital</b>		<b>Producción</b>	<b>Duración</b>	<b>Hoja 4</b>
Escena: 5	Plano: 5	Escena: 2	Plano: 7	Escena: 5	Plano: 6	
Descripción		Descripción		Descripción		
Escena: 2	Plano: 8	Escena: 1	Plano: 7	Escena: 4	Plano: 2	
Descripción		Descripción		Descripción Jay va caminando a su usual puesto de comida		

FIG. 37 STORYBOARD PÁG. 4





BAKE  
NEKO

# STORYBOARD





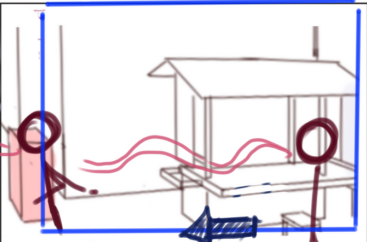

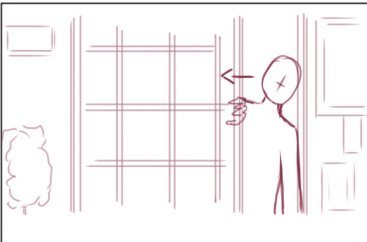
		<b>Animación Digital</b>		<b>Producción</b>	<b>Duración</b>	<b>Hoja 5</b>
Escena: 4	Plano: 2	Escena: 4	Plano: 3	Escena: 4	Plano: 4	
						
Descripción Jay está confundido		Descripción Jay: es...está cerrado? Y ahora qu...		Descripción Jay que estaba mirando al frente gira su cabeza a la derecha atraído por un olor		
Escena: 4	Plano: 5	Escena: 3	Plano: 4	Escena: 6	Plano: 7	
						
Descripción La cámara sigue los pasos de jay hacia la izquierda		Descripción Jay camina hasta el local de donde sale el olor y se para unos segundos. Jay: esto siempre estubo aquí? Jay esta punto de abrir la puerta		Descripción		

FIG. 38 STORYBOARD PÁG. 5




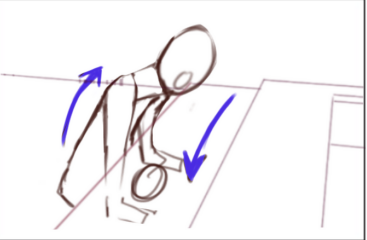
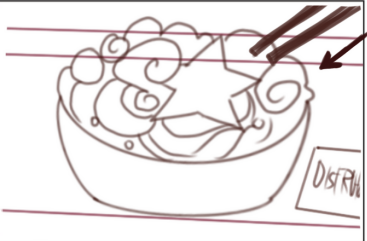
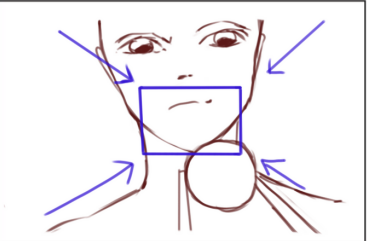

		<b>Animación Digital</b>		<b>Producción</b>	<b>Duración</b>	<b>Hoja 6</b>
Escena: 6	Plano: 2	Escena: 6	Plano: 3	Escena: 6	Plano: 4	
						
Descripción Jay va caminando hasta la barra y se sienta.		Descripción		Descripción Jay se levanta y dice Jay: Hola?.. Hay alguien aquí? Al no escuchar respuesta se sienta y examina el plato		
Escena: 6	Plano: 5	Escena: 6	Plano: 6	Escena: 6	Plano: 7	
						
Descripción Los palillos se acercan al plato		Descripción Zoom in a la boca de Jay mientras come el alimento.		Descripción		

FIG. 39 STORYBOARD PÁG. 6





BAKE  
NEKO

# STORYBOARD

		Producción	Duración	Hoja 7	
Escena: 6	Plano: 8	Escena: 6	Plano: 9	Escena: 6	Plano: 10
Descripción	Descripción <i>Zoom out desde los ojos de Jay.</i>	Descripción	Descripción <i>Jay se asusta.</i>	Descripción <i>Jay cierra los ojos y dice para el mismo. Jay: ...estoy soñando</i>	Descripción <i>La pantalla se vuelve negra. Jay abre los ojos, el negro de la pantalla se disipa.</i>
Escena: 6	Plano: 11	Escena: 6	Plano: 12	Escena: 6	Plano: 13
Descripción	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción

FIG. 40 STORYBOARD PÁG. 7

		Producción	Duración	Hoja 8	
Escena: 6	Plano: 14	Escena: 6	Plano: 15	Escena: 6	Plano: 16
Descripción	Descripción <i>El ser sobrenatural lo invita a jugar dardos pero jay se niega</i>	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción
Escena: 6	Plano: 17	Escena: 6	Plano: 18	Escena: 6	Plano: 19
Descripción	Descripción <i>El ser sobrenatural invita a jay a cantar el se niega girando su cabeza de izquierda a a derecha.</i>	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción <i>El ser sobrenatural se levanta de su puesto y abraza a jay forzándolo amistosamente a cantar.</i>

FIG. 41 STORYBOARD PÁG. 8





BAKE  
NEKO

# STORYBOARD

		Producción	Duración	Hoja 9
Escena: 6	Plano: 20	Escena: 6	Plano: 21	Escena: 6
Descripción		Descripción		Descripción
		<p>Paneo desde la parte superior de la comida hacia la inferior seguido de un zoom out hacia toda la escena.</p>		
Escena: 6	Plano: 23	Escena: 6	Plano: 24	Escena: 6
Descripción		Descripción		Descripción

FIG. 42 STORYBOARD PÁG. 9

		Producción	Duración	Hoja 10
Escena: 6	Plano: 26	Escena: 6	Plano: 27	Escena: 6
Descripción		Descripción		Descripción
Escena: 6	Plano: 29	Escena: 6	Plano: 30	Escena: 6
Descripción		Descripción		Descripción

FIG. 43 STORYBOARD PÁG. 10





BAKE  
NEKO

# STORYBOARD


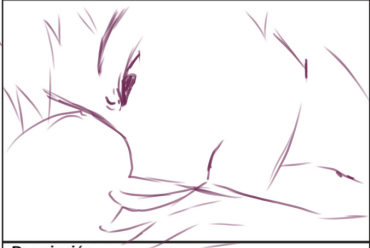
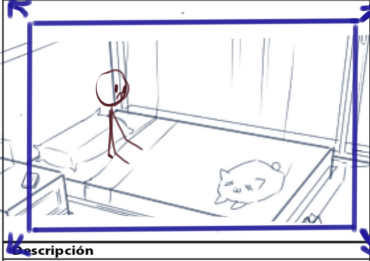




 <b>Animación Digital</b>		Producción	Duración	Hoja 11	
Escena: 2	Plano: 9	Escena: 2	Plano: 10	Escena: 2	Plano: 11
					
Descripción	Descripción <i>Zoom out a cuarto</i>	Descripción <i>Close up a los personajes sobrenaturales</i>			
Escena: 2	Plano: 12	Escena: 2	Plano: 13	Escena: 2	Plano: 14
					
Descripción	Descripción	Descripción			

FIG. 44 STORYBOARD PÁG. 11

 <b>Animación Digital</b>		Producción	Duración	Hoja 12	
Escena: 2	Plano: 15	Escena: 2	Plano: 16	Escena: 2	Plano: 17
					
Descripción	Descripción	Descripción			
Escena: 2	Plano: 18				
					
Descripción					

Este storyboard es la segunda base que sirvió en la reestructuración de la historia del corto en el futuro. Este storyboard impulsa la idea inicial de Jay como un oficinista en una vida monótona.

FIG. 45 STORYBOARD PÁG. 12





BAKE  
NEKO

# FONDOS

## CALLE



FIG. 46 CHIYODA, TOKIO EN GOOGLE MAPS.

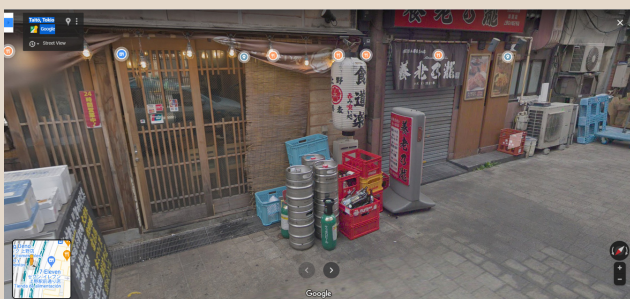


FIG. 47 TAITŌ, TOKIO EN GOOGLE MAPS.

La creación de fondos estuvo inspirada en la temática japonesa. Una calle comercial de japon como las que se pueden encontrar en las regiones de Chiyoda o Taitō en Tokyo fueron referentes para crear la casa del protagonista y sus alrededores.

El objetivo de los fondos que muestran la calle del protagonista es demostrar la cotidianidad de su vida en un sitio normal. Para estos fondos se decidió usar una iluminación triste con tonos fríos, para dar un ambiente lúgubre.



FIG. 48 FONDO EXTERIOR DE DÍA





BAKE  
NEKO

# FONDOS

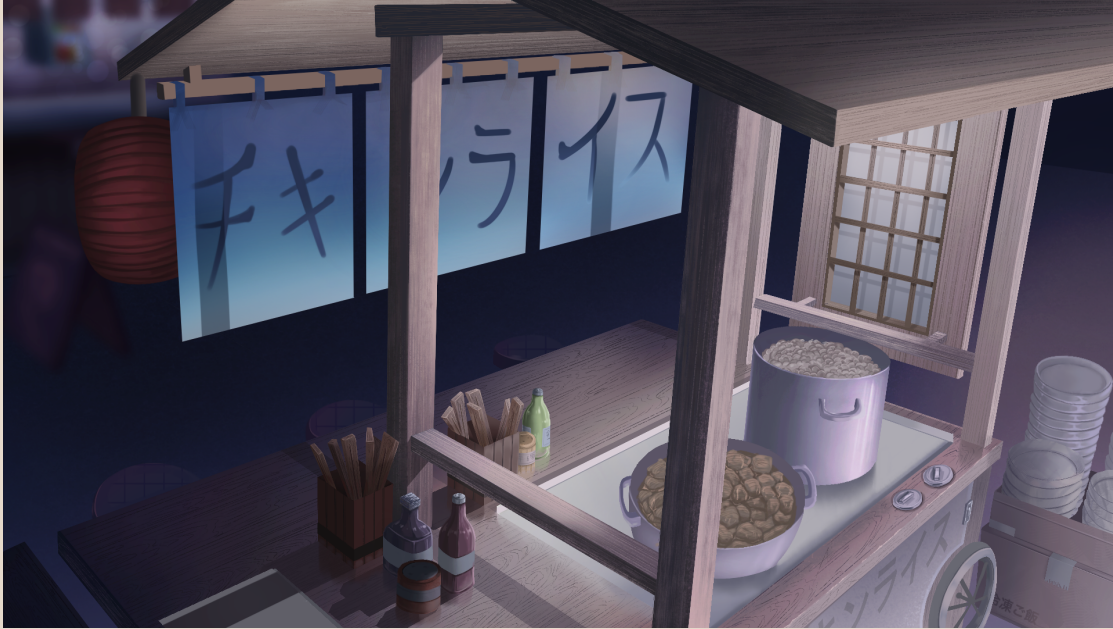


FIG. 49 FONDO PUESTITO DE COMIDA

En el fondo de la calle en la noche donde se aprecia el restaurante se decidió usar tonos cálidos para el mismo. Esto representa la oportunidad de cambio para el protagonista.



FIG. 50 FONDO EXTERIOR NOCHE RESTAURANTE SOBRENATURAL







BAKE  
NEKO

# FONDOS

## CUARTO

El cuarto está basado en un cuarto japonés con pisos de madera y una cama de cajón. Se usa una iluminación con tonos fríos para demostrar la tristeza y la rendición del personaje.

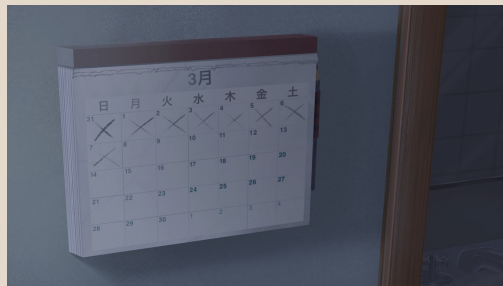


FIG. 51 FONDO CALENDARIO CUARTO



FIG. 52 FONDO CUARTO

## RESTAURANTE

Para la creación del restaurante se tomó de inspiración restaurantes comerciales con estética japonesa. Estos sitios se caracterizan por sus diseños rectos y angulares. El elemento que más predomina es la madera.



FIG. 53 CONCEPTO DE UN RESTAURANTE  
CON ESTÉTICA JAPONESA 1



FIG. 54 FONDO RESTAURANTE  
(PUERTA)





BAKE  
NEKO

# FONDOS



FIG. 55 FONDO RESTAURANTE 1

Para estos fondos se usó tonos tierra cálidos para representar el proceso de cambio en la vida del protagonista.



FIG. 56 FONDO RESTAURANTE 2





BAKE  
NEKO

# FONDOS

## RESTAURANTE SOBRENATURAL

Para estos fondos se usaron colores agua que contrastan completamente con los tonos terrosos del restaurante normal. La combinación de colores que se alejan del realismo y suben en saturación demuestra el cambio a un mundo sobrenatural y el cambio para el protagonista.



FIG. 57 FONDO RESTAURANTE SOBRENATURAL 1 (PANEJO)



FIG. 58 FONDO RESTAURANTE SOBRENATURAL 2 (MESA)





BAKE  
NEKO

# FONDOS

## COMIDA

El plato de comida sobrenatural está inspirado en el plato típico japonés conocido como Ramen. Este se compone del caldo, los fideos y las guarniciones. Esto inspiró la composición base del plato sobrenatural. Como se puede ver en la Fig. 54 se compone de fideos, caldo y guarniciones sobrenaturales.

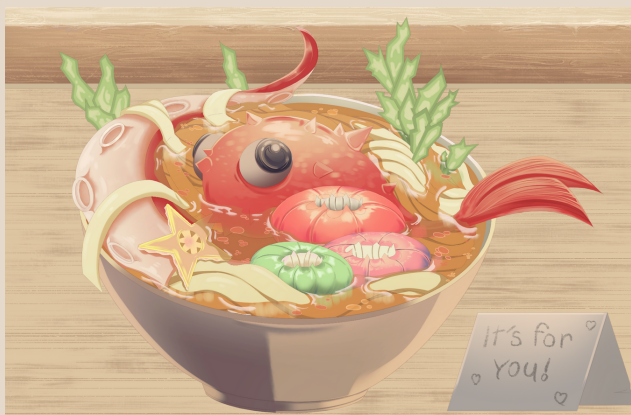


FIG. 60 PLATO DE COMIDA SOBRENATURAL



FIG. 59 PRIMEROS CONCEPTOS DEL PLATO DE COMIDA SOBRENATURAL

Para la cromática del plato sobrenatural se busco darle colores vivos y apetitosos sin perder la esencia exótica del plato.

Durante todo el corto los platos de comida se van desarrollando acorde al sentimiento de cada escena y lo que se desea expresar.

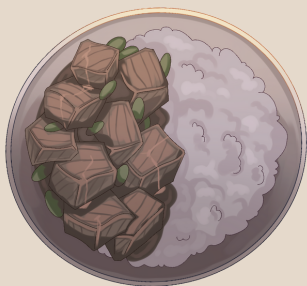


FIG. 61 PLATO DE COMIDA TRISTE



FIG. 62 PLATO DE COMIDA SOBRENATURAL DE JAY 1



FIG. 63 PLATO DE COMIDA SOBRENATURAL DE JAY 2



FIG. 64 PLATO DE COMIDA SOBRENATURAL DE JAY 3





BAKE  
NEKO

# ANIMATIC

El animatic se creó en el programa Procreate donde se definió los tiempos para comenzar el rough de la animación final. Asimismo se añadieron animaciones sencillas para mostrar el movimiento que tendrán en el corto final. Finalmente se pintó a los personajes con colores grises para evitar que se perdieran en los fondos y se pudiese entender con claridad la historia.

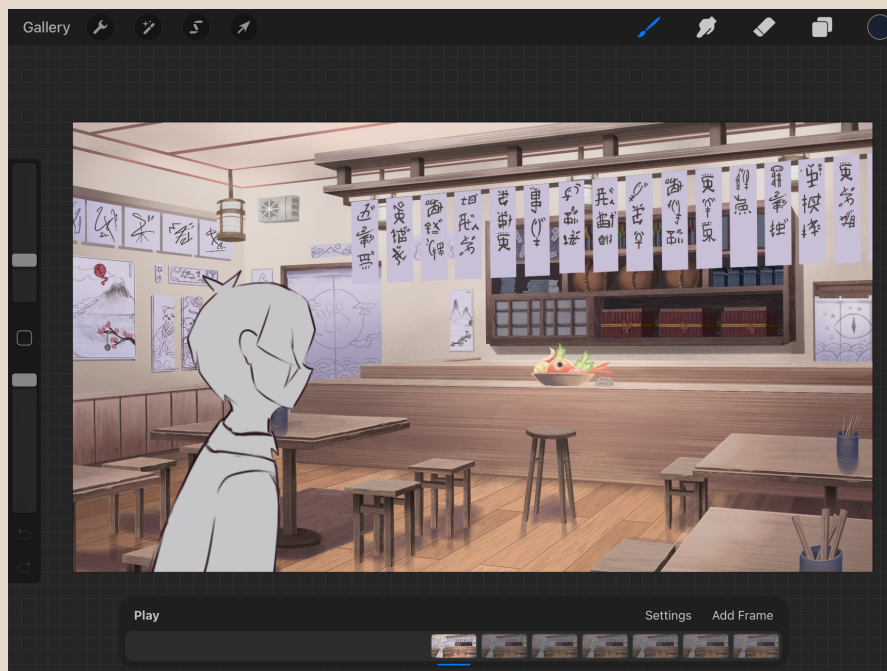


FIG. 65 ANIMATIC 1

El animatic al igual que el storyboard tuvo cambios de su versión inicial que ayudaron a mejorar la narrativa del corto que fallaba en mostrar la conexión entre el Ser sobrenatural y el protagonista.



FIG. 66 ANIMATIC 2





# PRODUCCIÓN



BAKE  
NEKO

# CAMBIOS EN LA HISTORIA

Una dificultad que presentó la creación del corto animado fue la historia que tenía problemas de estructura y fluidez en el segundo acto. Por lo que se decidió cambiar la idea inicial de la vida monótona del protagonista por la de un chef fracasado. Para ello se rehusó todo el avance en fondos y diseño de personajes que se realizó en la etapa de pre-producción. Sin embargo se tuvieron que hacer cambios para adaptar el avance de la pre-producción a la nueva historia

## CAMBIOS

- Para el protagonista se hicieron cambios en la vestimenta para estar más acorde a su nueva profesión de chef.
- Se hizo una versión del gato para el mundo humano
- Se hizo el animatic final teniendo en mente la nueva historia



FIG. 67 NUEVO ANIMATIC ESCENA DE LA  
NUEVA HISTORIA 1

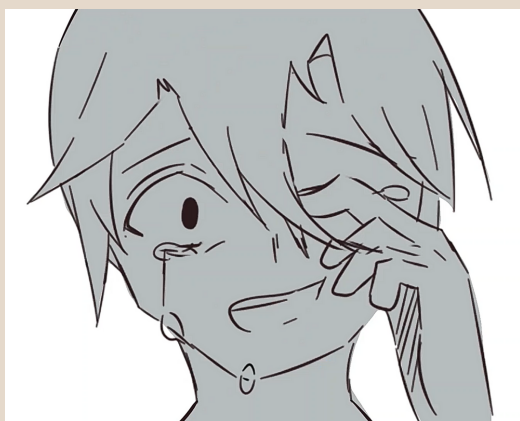


FIG. 68 NUEVO ANIMATIC ESCENA  
DE LA NUEVA HISTORIA 2



FIG. 69 COMPARACIÓN DEL DISEÑO ANTIGUO DEL PERSONAJE VS  
EL NUEVO





BAKE  
NEKO

# PROCESO DE PRODUCCIÓN

Una vez definido el animatic se empieza el proceso de animación. Antes de comenzar a dibujar se grabaron referencias de la vida real de todas las escenas animadas. Estas referencias permitirían entender el acting y el movimiento de cada escena. Para así darle una personalidad única a cada personaje. De esta manera, se inició el proceso de animación para el que se usó el programa Toon Boom Harmony.

## PENCIL TEST

El pencil Test de Bakeneko consiste en un draft de cada animación del corto. Esta parte es vital para el corto ya que define la actuación y la personalidad de cada personaje. Se hizo el pencil test de la forma más limpia posible para hacer el movimiento sumamente comprensible, por lo que no hubo la necesidad de generar un Tied Down. Toda la animación del pencil test se realizó solamente en Keys y Breaks y se planificó los Inbetweens que serían agregados en la parte de clean up.

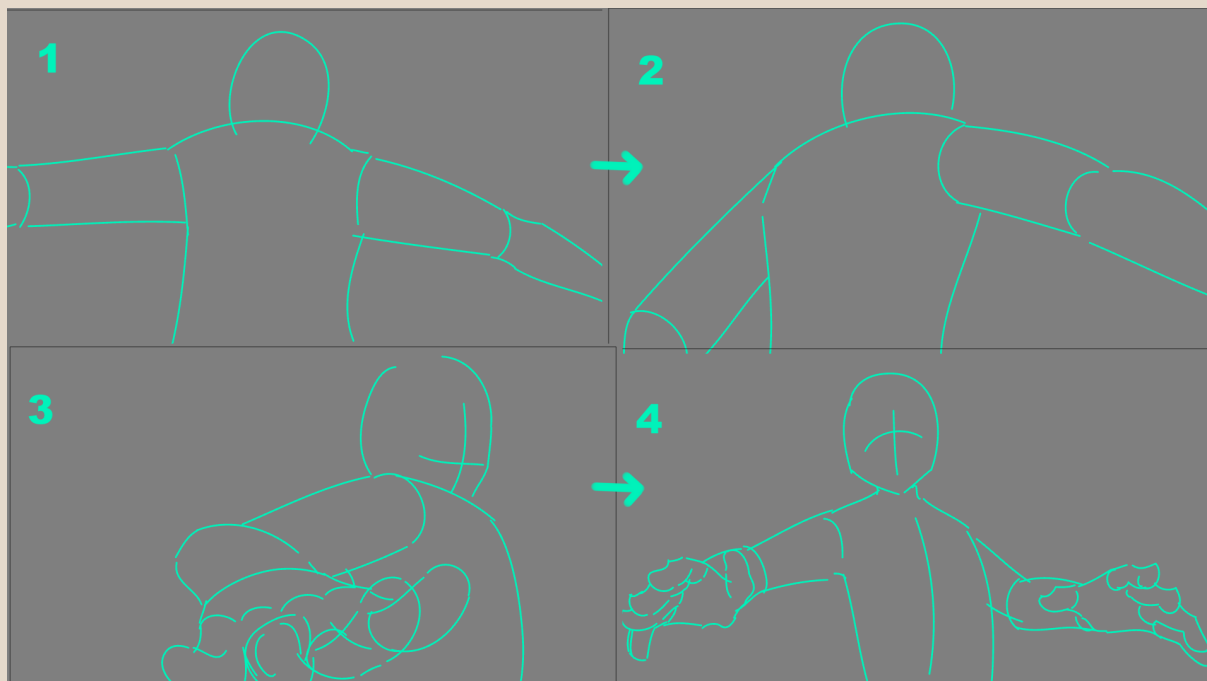


FIG. 70 SECUENCIA PENCIL TEST







BAKE  
NEKO

# PROCESO DE PRODUCCIÓN

## CLEAN UP

Una vez se encuentre definido el pencil test y se esté agusto con el acting de cada personaje en cada animación, se empieza el proceso de Clean up. La etapa Clean up consiste en limpiar y pulir cada dibujo, ya que este será el dibujo final que se muestre en el corto. Para ello se usó una línea fina de grosor 1 para asemejar el estilo anime. Y finalmente se agregaron los In-Betweens planificados previamente en la etapa de pencil test.

Una particularidad del programa Toon Boom Harmony es que funciona con vectores por lo que se debía verificar de que cada dibujo estuviera cerrado correctamente para evitar problemas en la etapa de color. Para ello se usó la herramienta del cutter, evitando cruces entre líneas y el puntero blanco para cerrar cualquier hoyo.

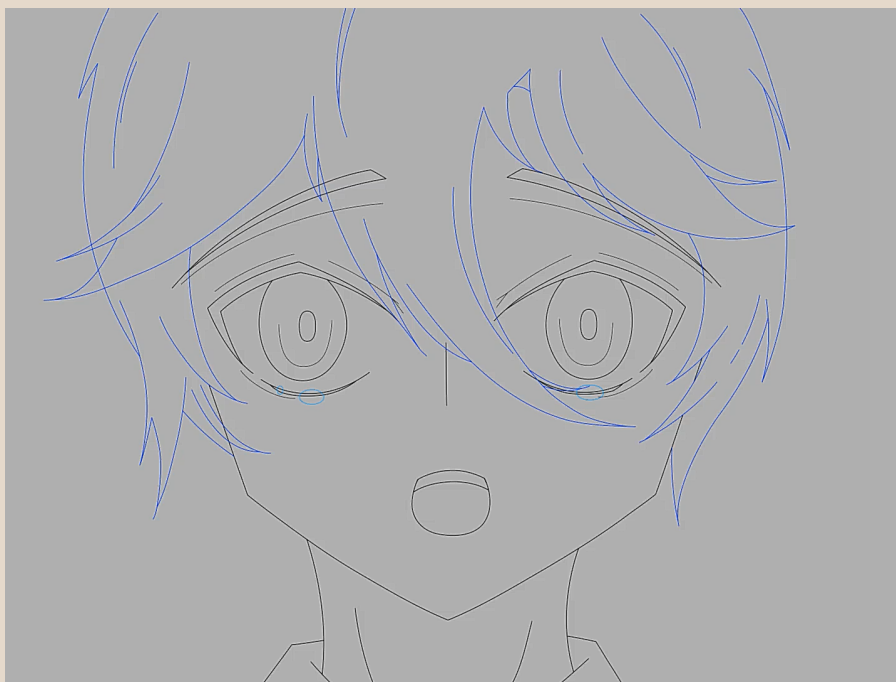


FIG.71 EJEMPLO CLEAN UP DE 1 FRAME

## SOMBRAS

Para las sombras se usó la herramienta proveída por el programa Toon Boom Harmony de la línea vectorial invisible. Con esta línea invisible se dibujaron frame por frame las sombras del personaje.





BAKE  
NEKO

# PROCESO DE PRODUCCIÓN

## COLOR

En esta etapa se pintó frame por frame los colores base y las sombras de cada personaje con una paleta de colores preestablecida.

Se definió 3 paletas de color para el protagonista Jay, la primera se puede observar cuando Jay se encuentra en el mundo humano, la segunda comprende el apartado del viaje entre mundos y la tercera que se muestra cuando Jay se encuentra en el mundo sobrenatural. Esta tercera paleta es una variación más saturada de la primera paleta de colores. Se escogió saturar los colores para así demostrar el paso entre mundos.



FIG. 72 PALETA DE COLORES  
MUNDO HUMANO

FIG. 73 PALETA DE COLORES  
TRANSICIÓN ENTRE MUNDOS



FIG. 74 PALETA DE COLORES  
MUNDO SOBRENATURAL





BAKE  
NEKO

# DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

## LÍNEAS VECTORIALES

Cómo se mencionó antes, el programa en el que se trabajó la animación (Toon Boom Harmony) trabaja con líneas vectoriales. Lo cual generó varios problemas al momento de pintar la animación. Esto se debe a que, en el proceso de Clean up, no se consiguió cerrar totalmente todas las líneas vectoriales. Por lo que, muchas veces en la etapa de color, se tenía que revisar que cada línea estuviera cerrada correctamente, ya que el programa no colorizaba ningún dibujo que no estuviera cerrado correctamente con vectores.

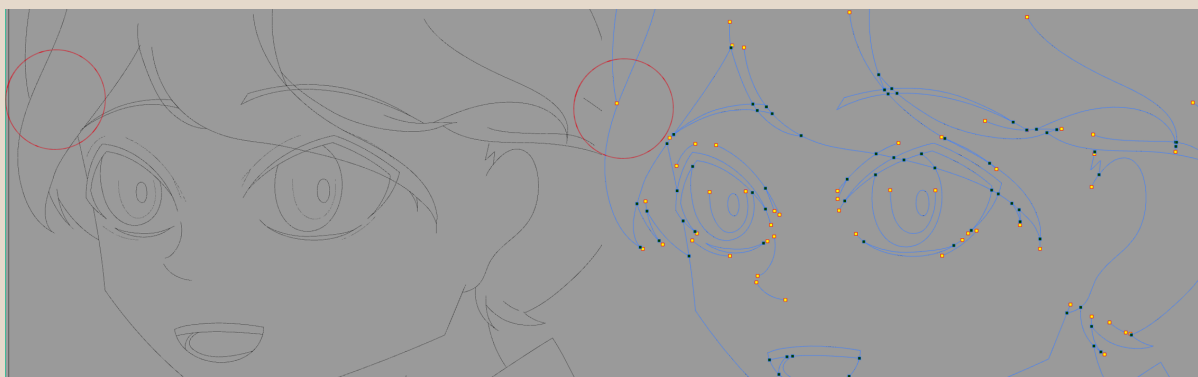


FIG. 75 VISTA NORMAL VS VISTA VECTORIAL DE UN DIBUJO  
CON ERROR DE CIERRE

Incluso al usar la herramienta del cúter para cerrar las líneas, había veces en las que la línea se deformaba, por lo que había que revisar vector por vector el error para así lograr un acabado limpio y pulido. Además, muchas veces el programa generaba líneas invisibles que podían intervenir con los dibujos, evitando así un pintado limpio.

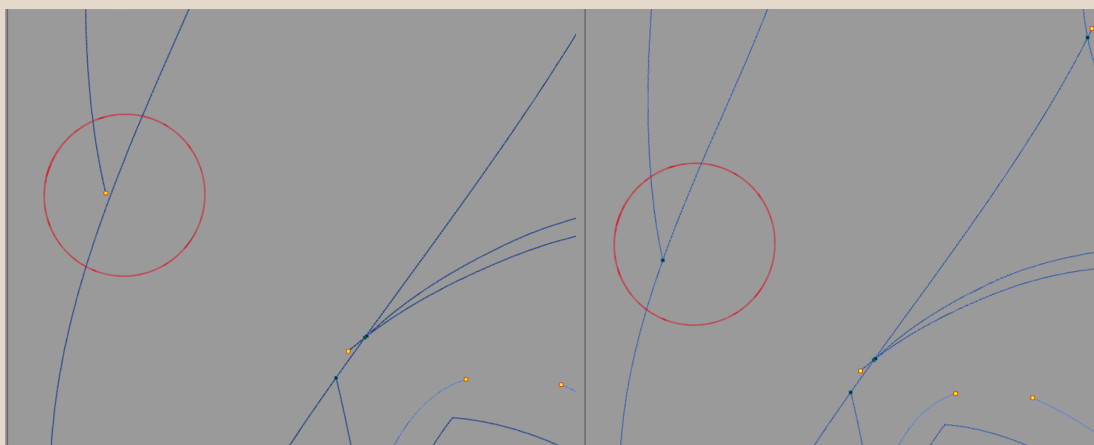


FIG. 76 CORRECCIÓN DE UN ERROR DE LÍNEA NO CERRADA  
VISTO EN LA FIGURA ANTERIOR





BAKE  
NEKO

# DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

## CHROMATICA DE LOS FONDOS SOBRENATURALES

Definir la cromática de los fondos sobrenaturales fue un gran reto, ya que se debía encontrar colores que se sintieran misteriosos y fuera del mundo humano pero que además dieran un ambiente cálido y acogedor para el restaurante.

El primer intento consistió en usar tonos verdes y aqua marinos que tuvieran un brillo bastante alto. Sin embargo, estos tonos eran demasiado brillantes y lastimaban la vista.



FIG. 77 COLORES SOBRENATURALES  
PRIMER INTENTO

A partir de este intento se probaron varias paletas sin mucho éxito.



FIG. 78 COLORES SOBRENATURALES VARIOS INTENTOS

Finalmente, después de muchas pruebas se tomó lo mejor de cada intento y se logró hacer una mezcla de colores agradable.

Sin embargo, al unir los fondos con los colores de la animación, se notó que los fondos eran demasiado saturados, lo cual evitaba que la animación destaque, por lo que se tuvo que desaturar a esa paleta de fondos.



FIG. 79 EJEMPLO DE LA MEZCLA DEL  
PERSONAJE CON LOS TONOS SATURADOS DEL  
FONDO





BAKE  
NEKO

## DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

Para desaturar esos fondos, se usó la ley de profundidad de campo, desaturando con mayor intensidad las zonas más lejanas del fondo. Así, finalmente, se logró concretar los fondos sobrenaturales.



FIG. 80 DESATURACIÓN DEL FONDO FINAL COMPARACIÓN

## CAMBIOS DE LA HISTORIA

Cómo se mencionó antes, la historia tuvo un problema de fluidez causado por la falta de estructura del segundo acto y el final. Esto retrasó de gran manera la producción del corto, ya que se tomó 3 semanas para generar una nueva historia, rehusando todo lo hecho en la preproducción. Se agregaron escenas, se cambiaron animaciones, movimientos e ideas. Además se agregaron nuevos fondos que aumentaron el trabajo que se debió haber hecho en la pre-producción. Todo esto provocó constantes cambios en la velocidad de cada escena, lo cual retrasó la producción y, a su vez, retrasó a las personas encargadas de la música y la sonorización, debido a que el cambio en la velocidad de las escenas les impedía sonorizar.



Historia inicial



Historia final

FIG. 81 COMPARACIÓN DE LA MISMA ESCENA CON LA HISTORIA INICIAL VS LA HISTORIA FINAL





# POSTPRODUCCIÓN



BAKE  
NEKO

# PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

El proceso de posproducción de bakeneko se divide en tres etapas: la primera fue la posproducción de los fondos, seguido de la producción de cada animación por separado y por último la adición de efectos de extra.

## FONDOS

Para lograr mayor contraste en los fondos y adecuar la sensación de cada escena a cada animación y sentimiento que se deseaba transmitir, se usaba generalmente estos efectos:

**RG Colorista:** Para definir el tono de la escena, mejorar contrastes y corregir tonos oscuros, medios y luces.

**RG uni. Knoll light factory Ez:** Herramienta que permitió agregar flares a ciertas escenas

**RG uni. Overlight:** Efecto que agregaba una luz de ambiente a las escenas de día.



FIG.82 PLATO SIN POST PRODUCCIÓN



FIG. 83 PLATO CON POST PRODUCCIÓN





BAKE  
NEKO

# PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

## ANIMACIÓN

Para unir la animación a los fondos y que toda la composición se sienta como un conjunto, se usaron varios efectos que mejoraron los tonos de cada animación y ayudaron a transmitir el sentimiento general de cada escena. Estos efectos son:



FIG. 84 ESCENA SIN POST PRODUCCIÓN

**RG uni.Gradient ramp:** Donde se usa una gradiente de colores con efecto de capa multiply para unir los colores planos de la animación con las iluminaciones realistas de los fondos.

**Brightness and contrast:** Después de aplicar el gradient ramp se usaba brightness and contrast para recuperar los valores de tonos medios que la capa de multiply perdía.



FIG. 85 ESCENA CON POST PRODUCCIÓN

**RG uni.Glow:** Con la cual se agrega el glow para hacer destacar el personaje de los fondos

**Oml. smoother y blur:** En algunos casos se se aplicaba el efecto de Smoother y Blur de Oml para suavizar las líneas de la animación y mezclar tonos este es un efecto que se aplica comúnmente en los animes

El mundo sobrenatural necesitó un poco más de post-producción que el mundo humano, ya que se le agregaron efectos extra a las animaciones para dar el toque más sobrenatural y saturado que requería esa animación para diferenciar ambos planos.







BAKE  
NEKO

# PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

Los efectos que ayudaron a diferenciar ambos planos son:

**RG uni.Gradient ramp en Soft Light:** Este gradiente se usaba generalmente encima de la gradiente de multiply (mencionada anteriormente) y ayudaba a saturar más los colores, logrando así ese efecto sobrenatural.

**Edge blend, Light wrap y Reverse light wrap:** Estos efectos suavizaron los bordes de la animación y le dieron un glow natural.



FIG. 86 COMPARACIÓN DE 1 FRAME SIN EFECTOS Y CON EFECTOS

## EFECTOS ESPECIALES

Estos son los efectos extra que se le agregaron al corto:

**Máscaras:** Algunas animaciones se cruzaban con los fondos, por lo que se usó máscaras para encerrar esas animaciones y evitar el cruce con los fondos

**RG Particular:** Usando el particular se modificaron unas partículas para generar el efecto de humo que se usaría en los platos y en la olla. Además, se generó con este programa el efecto de fuego que se puso debajo de la olla.

**Transiciones:** Se usaron transiciones, tales como fade to black, para suavizar el paso entre escenas que presentaban un cambio demasiado brusco, las cuales afectaba el ritmo del corto.



FIG. 87 EJEMPLO DE MÁSCARA





BAKE  
NEKO

# PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

## SONORIZACIÓN DEL CORTO

El sonido del corto se dividió en tres partes

### Doblaje

El doblaje consistió en la voz del personaje principal, Jay; la voz del gato en las escenas sobrenaturales y los efectos de sonido como el tragar comida, el sonreír, el reír, etc. Todo esto fue hecho con la voz de Rodrigo Báez.

### Efectos sonoros

Esta parte consistió en los sonidos de ambiente y los efectos sonoros de cada acción. Como por ejemplo, los pasos, el hervir de la olla, el cortar del cuchillo, etc. De esto estuvo encargado Jack Nasuti

### Musicalización

En la musicalización se realizó una composición para la introducción, otra para el inicio del corto, otra para el momento en que el protagonista se pone a cocinar y, finalmente, una para el final de la historia. Esto fue encargado a Martín Echeverría Maggio.

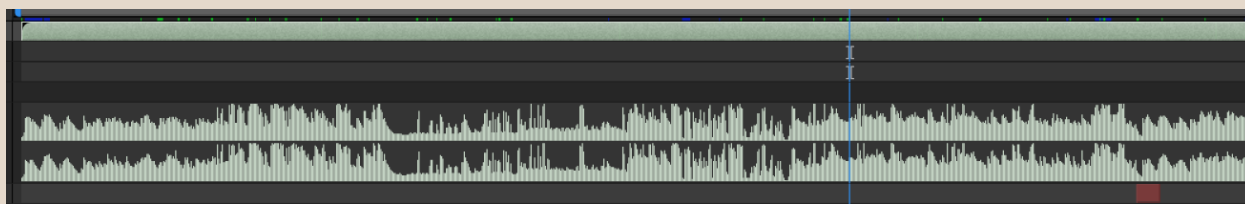


FIG. 88 WAVEFORM DE LA COMPOSICIÓN FINAL SONORA

### Integración de sonidos

Finalmente se ecualizó los efectos sonoros el doblaje y la musicalización para generar una composición que se escuchara ideal con todos estos sonidos





BAKE  
NEKO

# DIFICULTADES DE POST PRODUCCIÓN

## FRAME RATE

En general la postproducción no tuvo casi nada de dificultades, la única que se pudo encontrar fue debido a la exportación de las animaciones y el Frame rate. Ya que; para importar las animaciones al After Effects desde el programa Toon Boom Harmony, se exportaba una secuencia de imágenes en formato png. Sin embargo, al importar la secuencia en el programa se descuadraban las animaciones, por ejemplo: el humo en relación a la animación del personaje; una duraba más que otra, cuando en el programa en el que se crearon ambas animaciones duraban el mismo tiempo.



FIG. 89 EJEMPLO DEL DESFASE ENTRE UNA SECUENCIA DE 30 FRAMES POR SEGUNDO Y UNA DE 24 FRAMES POR SEGUNDO

Al inicio se empezó la postproducción con este error. Pero finalmente se descubrió que a pesar de que el frame rate del Toon Boom Harmony y de la composición de After effects estuvieran en 24 frames por segundo, la secuencia de imágenes siempre se importaba en 30 frames por segundo, por lo que siempre se debía cambiar manualmente e individualmente por animación los 30 frames por segundo a 24 para evitar cualquier desfase en las animaciones.

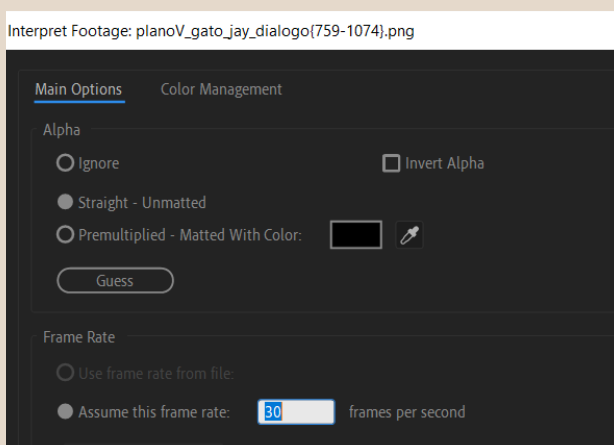


FIG. 90 PANTALLA PARA EL CAMBIO DE FRAME RATE DE UNA SECUENCIA DE IMAGENES



BAKE  
NEKO

# CONCLUSIONES

En conclusión Bakeneko es un proyecto donde hubo un gran aprendizaje. A pesar de las dificultades y el inesperado giro de dirección en la historia se logró llevar a cabo una historia comprensible y transmitir un mensaje lleno de sentimientos. Por lo que de esta experiencia podemos llevarnos como con perseverancia se puede aprender de los errores que nos permitirán mejorar en el futuro.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(2018, 6 junio). *Consejos para la presentación de platos y emplatado gourmet*. 1000

recetas para triunfar.

<https://www.milrecetasparatriunfar.com/consejos-presentacion-platos-emplatado-gourmet/>