

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Libro de producción:
La Vida según Nico

Diego Fernando Vargas Caluña

Karla Chiriboga, Lic., Directora de Trabajo de Titulación

**Trabajo de Titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Animación Digital**

Quito, agosto de 2015

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Libro de producción:
La Vida según Nico

Diego Fernando Vargas Caluña

Karla Chiriboga, Lic.,
Directora de Trabajo de
Titulación

Hugo Burgos, Ph.D.,
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes
Contemporáneas

Quito, agosto de 2015

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma:

Nombre: Vargas Caluña Diego Fernando

C. I.: 1803543014

Fecha: Quito, agosto de 2015

Resumen

Este proyecto muestra un corto en forma de animación digital con el título “La vida según Nico”, en la que narra la historia de un día desastroso pero al mismo tiempo cómico de su vida .

Para realizar este trabajo se siguió un proceso muy detallado que constará de un inicio, un conflicto y un final, en base a la idea y agregando otras secundarias se forma la historia en una sinópsis, luego mediante un guión se planifican los lugares, movimientos, audio y diálogos.

Se desarrolló el concept art , el siguiente paso es el diseño de los personajes, una vez concluidos estos dos procesos llegamos al storyboard, se realiza los fondos a limpio o layout.

Para inmediatamente dar vida a los personajes mediante la animación , finalmente al ensamblar estos procesos nos da como resultado el producto final que es el corto animado .

La idea de este corto nace en esos días trágico o de mala suerte que tiene un niño generalmente en los lugares mas frecuentados pero que al final lo toma como sucesos cómicos y con la esperanza de que el siguiente día será mejor.

Abstract

This project shows a short form of digital animation with the title "Life as Nico", which tells the story of a disastrous day but at the same time comic life. To make this work a very detailed process consisting of a beginning, a conflict and an end is followed, based on the idea and adding other secondary history forms on a synopsis, then by a hyphen places, movements are planned, audio and dialogues. The concept art developed, the next step is designing the characters, once concluded these two processes arrived at the storyboard, funds to clean or layout is performed. To immediately bring to life through animation characters, finally to join these processes it gives results in the final product that is the animated short. The idea of this short born in those tragic and unlucky days for a child usually the most frequented places but eventually takes it as comedy events and hoping that tomorrow will be better.

Tabla de Contenido

Introducción.....	9
1. PreProduccion.....	9
1.1. Investigación.....	9
1.2. Metodología.....	10
1.2.1. Idea.....	11
1.2.2. Sinópsis.....	12
1.2.3. Guión.....	13
1.2.4. Concept art.....	14
1.2.5. Diseño de personajes.....	20
1.2.5.1. Nico.....	21
1.2.5.2. Desconocido.....	24
1.2.6. Storyboard.....	25
1.2.7. Animatic.....	31
2. Produccion.....	32
2.1. Metodología.....	32
2.1.1. Bgs y Layouts.....	32
2.1.2. Animación	34
2.1.2.1. Pencil Test.....	34
2.1.2.2. Clean up.....	35
2.1.2.3. Intermedios.....	36
2.1.2.4. Edición.....	37

3. Conclusion.....38

Bibliografia.....40

Anexo 1 Guión.....42

Introducción

La animación es el arte en donde una persona le da movimiento a un objeto inanimado es decir que le inyecta vida.

La animación es una ilusión óptica que se remonta sus inicios en la prehistoria ,para luego tomar fuerza hasta llegar a ramificarse en distintas clases como, la animación clásica, la 3D, el stop motion entre otras técnicas.

Para este trabajo de animación se va a utilizar la técnica clásica, en la que se anima por medio de dibujos planos.

“La vida según Nico” es una historia real de la vida diaria, la misma que es contada por un personaje fácil de comprenderlo y además de una forma divertida, transformándole en una comedia que atrapa a todo tipo de espectadores, dejando un mensaje de realismo en las cosas simples que le sucede a una persona.

Nico es un niño común y corriente que cuenta lo que ocurre en uno de esos días desastrosos que a cualquiera lo puede pasar con la diferencia que lo hace de forma jocosa.

1. Preproducción

Esta es la fase mas importante de la producción, comprende desde que nace la idea hasta el inicio de la animación, cuidando detalladamente todos los procesos a seguir como: lugares, movimientos, personajes, sonidos, diálogos y otros.

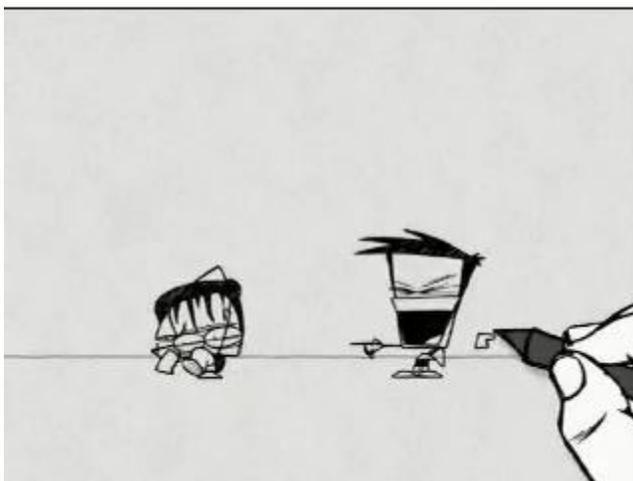
1.1 Investigación

Para tener conocimiento de lo que trata este proyecto, se explicara los distintos conceptos de los elementos que conforman el producto audio visual: idea, animación, sonido y voz.

Según Richards(1994) “La animación es un proceso utilizado por los animadores, fotografiando una serie de figuras generalmente dibujadas , con cambios mínimos de posición para generar una impresión de movimiento, se lo considera como una ilusión óptica”(p. 30).

La vida según Nico en una animación clásica que se realizó por medio de dibujos bidimensionales, se aplicó para obtener un buen resultado Doodle que son garabatos muy utilizados en la actualidad para dar forma cualquier dibujo.

Se utilizo como referencia los cortos animados Simon’s Cat, Doodlez y Birdbox



Doodlez



Simon’s Cat

1.2 Metodología

Para realizar un proyecto de animación digital debe utilizarse una metodología ordenada y sistemática mediante la cual lo conduzca a la culminación exitosa del mismo.

La planificación es muy elemental para que las ideas se conviertan en grandes historias y estas en un excelente material audio visual .

Los pasos a seguir durante el proceso deberán ser detallados de forma meticulosa y clara, ya que si se presentan problemas deberán ser solucionados inmediatamente y así obtener un producto final óptimo.

1.2.1 Idea

El origen de un proyecto animado nace con una idea la misma que debe constar de un inicio, un conflicto y un final ,sujetándose a estos principios se construye la oración para que la idea se solidifique

En el caso del corto animado en proceso se resume en una oración que es la siguiente:

“Un chico que tiene el peor día de su vida cotidiana y al final acepta las cosas como son.”

Para que esta idea funcione y tenga sentido se tiene que responder las siguientes preguntas el ¿qué?, ¿dónde? ¿por qué? Y la motivación entre otras . En el corto sigue este paso respondiendo estas preguntas.

¿Qué? Lo que quiere el chico es tener un día tranquilo.

¿Cuándo? Esta historia sucede en la actualidad o sea en esta época.

¿Dónde? Se desenvuelve en un pequeño barrio donde se ubica la casa, un parque y el puente peatonal.

¿Por qué? Porque no sabia lo que el destino o la mala suerte lo sorprendería ese día.

Motivación: Su motivo es cuando él quiere tener un día feliz pero le falla todo.

Al final se obtiene una idea sólida a la cual se puede agregar otras ideas secundarias y formar una historia.

1.2.2 Sinópsis

Una vez que la idea esta planteada se realizará el gran trabajo de ir dándole cuerpo a la historia contando detalle a detalle los complementos de esta y cumpliendo con los tres principios básicos que son: el inicio es en donde se narra detalladamente la tranquilidad de la vida cotidiana del protagonista hasta el que llega al conflicto que no es otra cosa que la transformación al máximo nivel o el desarrollo de la trama o aventura junto con sus más alta expectativa del cumplimiento o no del objetivo y para llegar a esto tendrá que superar todos los obstáculos y dificultades con decisión y esfuerzo por último el desenlace que es el espacio donde el personaje cumple con su objetivo y da por terminada la historia.

Sinópsis de “La vida según Nico”:

Esta es la historia de Nico donde narra un día normal en su vida ,desde el momento que se despierta y procede a levantarse de su cama para luego dirigirse a la calle en donde recibe sorpresivamente un periodicaso en su cuerpo, siguiendo su camino al cruzar el puente peatonal sufre una caída y al mismo tiempo es rematado con la basura sobre su persona. Sin embargo esto no termina, sino que al llegar al parque es golpeado por una pelota pateada por un niño al mismo que se dirige para reclamarlo sobre la acción pero la pelota rebota en la pared y regresa con fuerza e impacta por segunda vez en el rostro de Nico. Al finalizar la narración de su historia se da cuenta que lo hizo a una persona desconocida el mismo que lo escuchó con

atención, lo que le enseñó que no todo es problema en la vida y que los malos momentos no duran para siempre.

1.2.3 El guión

Una vez realizada la sinópsis la misma que nos detalla los lugares y los personajes surge nuevas preguntas sin respuestas como por ejemplo, ¿En qué lugar están? ¿Cómo deben actuar los personajes? ¿Cómo se debe lograr para que la historia sea comprensible?, y qué proceso se siguió para realizar el guión.

El guión es la fase a limpio de la sinópsis. En esta etapa se concreta los lugares, el tiempo y también del detalle de lo que se van a expresar los personajes.

En primer término se divide la historia en escenas en las mismas que se cuenta en forma detallada, el lugar donde se realiza las acciones de los personajes, el tiempo en el que transcurrirá la historia esto puede ser durante el día o la noche y la adaptación del sonido en el espacio de actuación .

La escena es la unión de un espacio y un tiempo predeterminado el mismo que al finalizar se produce un cambio de escena.

Un detalle importante es la utilización del voice off que es la técnica de producción donde una voz que no es del enunciatario.

Los lugares que se estableció para el desarrollo de la historia que conformará el corto en proceso , son el dormitorio, puente peatonal, el parque, y la casa en donde vive.

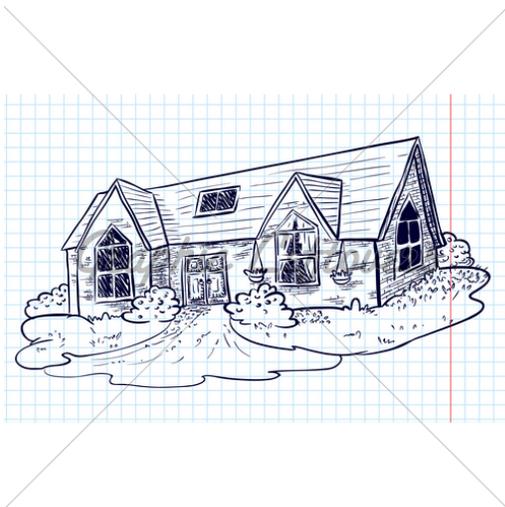
Posteriormente se estableció que la trama sería desarrollada en tiempo presente y durante el día .

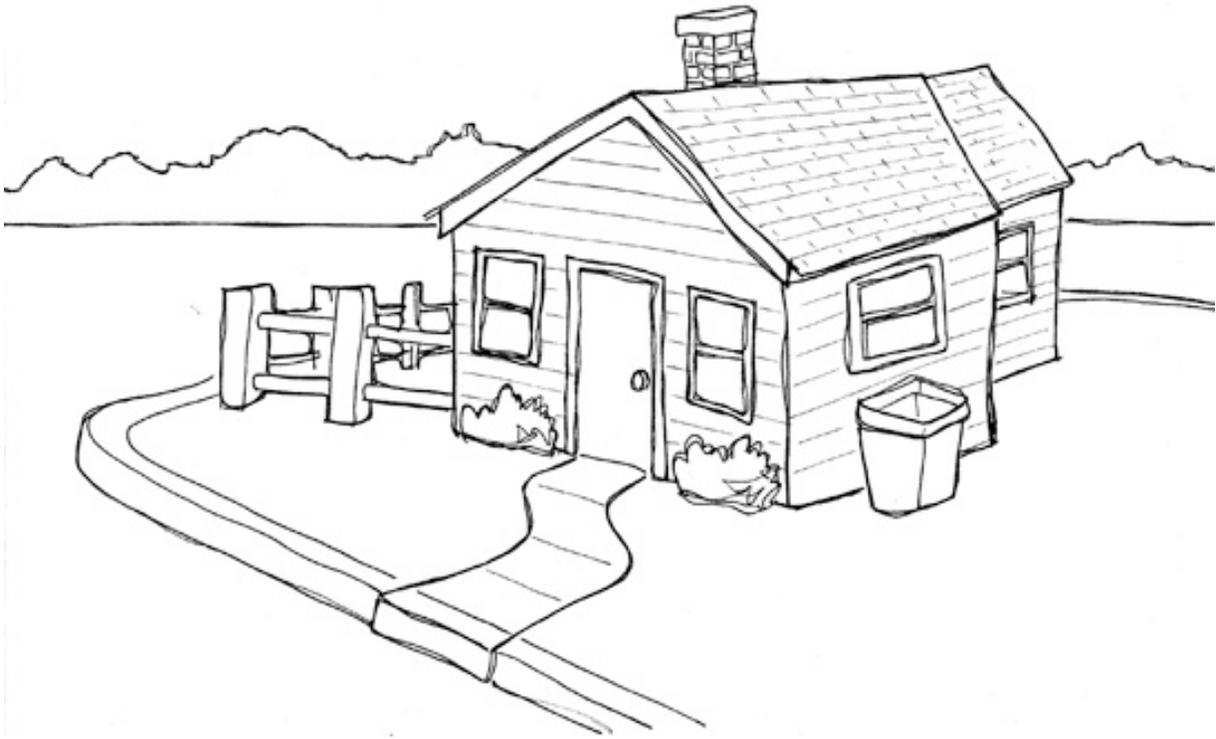
Una vez establecidas todas las partes se procede a pasar la historia escena por escena conformando un total de 13 en las que esta detallado en forma minuciosa los lugares, el tiempo, los diálogos de los personajes y la explicación del narrador.

De esta forma se obtiene un guión muy bien planificado y organizado que permite a la producción armar un buen producto audio visual. (Ver guion en anexo 1)

1.2.4 El Concept Art.

A partir de la idea y utilizando referencias reales se visualiza, los fondos y demás objetos, para este caso tenemos el puente peatonal, el parque, el camión, la casa, y la banca que intervienen en cada una de las escenas de la historia para luego plasmarlas en dibujos, y son susceptibles de cambios dependiendo la fluidez de ideas y el funcionamiento.





Referencias de casas de donde se tomó la de Nico





Puente peatonale de referencia para realizar el del corto



Camiones para basura que sirvieron de referencia para el del corto

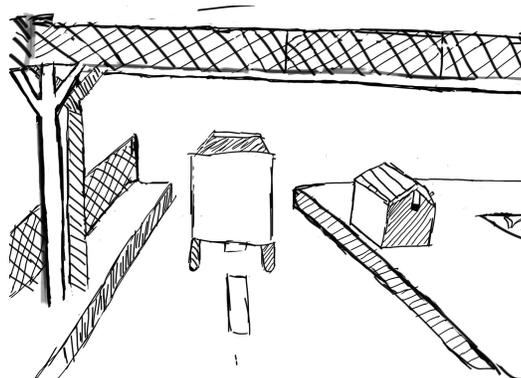


Referencias de parques para el corto animado

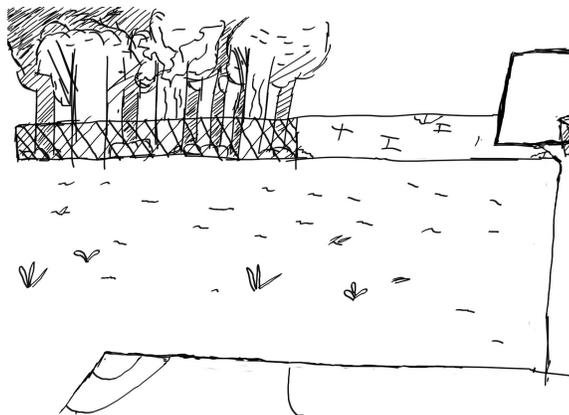




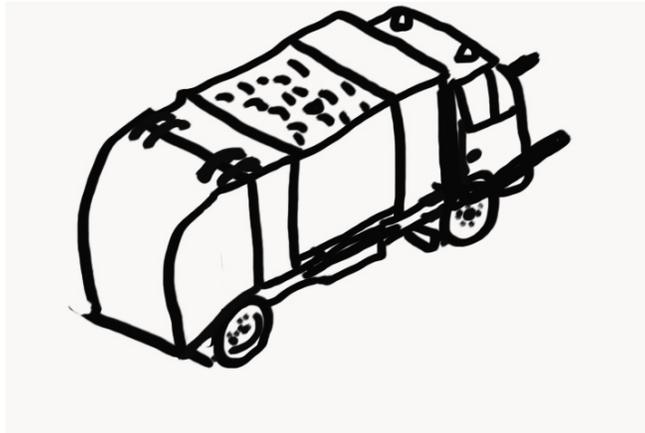
Banca referencial para realizar la del corto animado



Concept art de la visualización del puente peatonal donde Nico sufre la caída



Concept art de la visualización del parque en donde lo golpean con la pelota



Concept art de la visualización del camión donde se cae Nico



Concept art de la visualización de la casa donde vivirá Nico



Concept art de la visualización de la banca donde se sentaran Nico y el desconocido



Concept art de la visualización del Dormitorio de Nico donde comienza la historia

1.2.5 Diseño de personajes

Para que la historia se haga realidad se debe crear actores los mismos que deberán ejecutar las acciones establecidas en el guión, ¿cómo se obtienen estos actores? ¿Cómo deberían verse? ¿Qué personalidad tienen? ¿Cumple con los requerimientos de la historia para que se vuelva realidad?.

Se dará respuesta a todas estas interrogantes mediante el proceso de diseño de personajes el mismo que está encargado de crearlos no solamente en forma imaginaria sino darle vida tanto física y emocionalmente. En el aspecto físico se le proporciona todas las características elementales para su funcionamiento a través de un model sheet, luego se trabaja en sus poses que lo destacan y como debe verse cuando tenga que actuar. En la parte emocional se le proporcionará una personalidad que identifique al personaje de acuerdo a lo establecido en el guión así estará listo para el siguiente paso.

En este corto solamente actuaran dos personajes el protagonista que es Nico y el Desconocido que solo aparece al final .

1.2.5.1 Nico

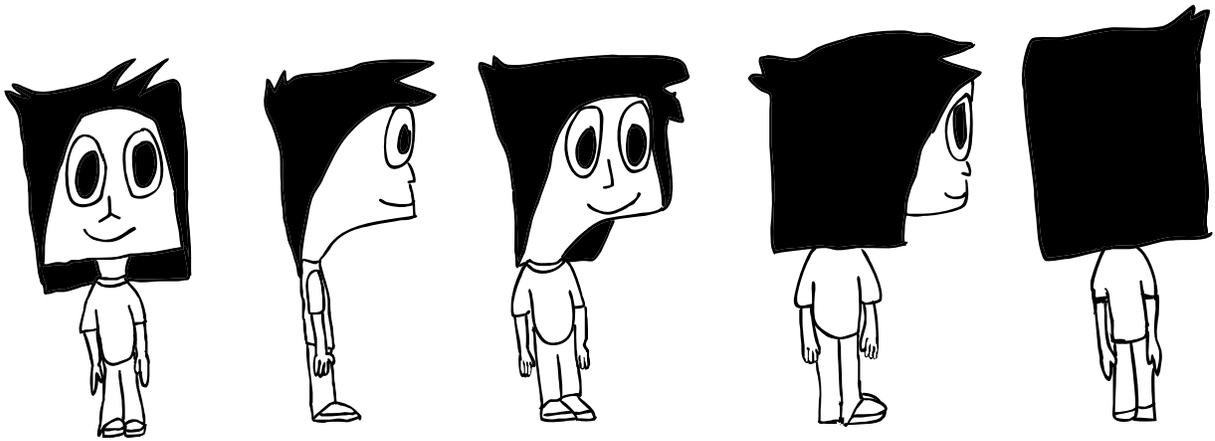
El protagonista y personaje principal de esta producción es Nico. ¿ Cómo es física y emocionalmente?. ¿Qué historia de vida tiene para demostrar esa actitud en su actuación?

Nico nació en una ciudad pequeña parecida a Ambato su infancia transcurrió en esta pequeña localidad aparentemente de forma normal. Sus padres son unas personas con actitudes que de pronto el muchacho no lo puede comprender y el los califica de extraños el padre que se esmera por proporcionarlo todo lo que necesita y la madre siempre atenta a lo que le sucede en su vida diaria, dándole energía positiva para que siga adelante, su hermano mayor que como es costumbre no se comprenden y se produce inconvenientes entre ellos pero superado los mismos logran comunicarse y vivir en paz.

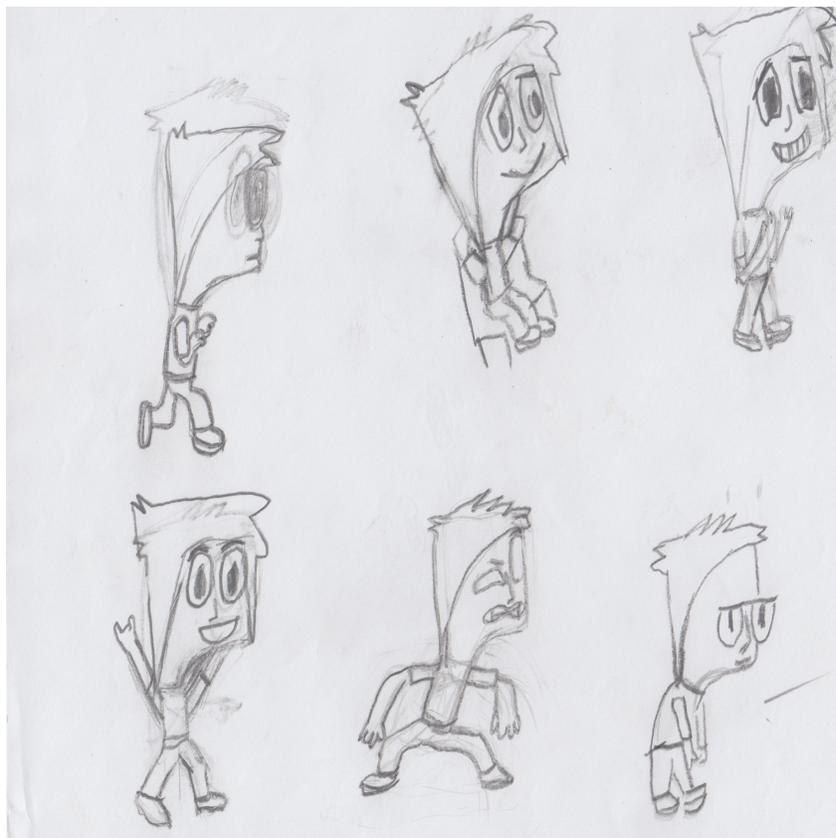
Los aspectos físicos son: pequeño, tiene cabellera negra y despeinado, su cabeza es cuadrada, ojos grandes, cejas muy pobladas y una nariz triangular.

En el aspecto emocional es tranquilo, aunque a veces se exaspera por pequeñas situaciones, luego se controla y vuelve la felicidad.

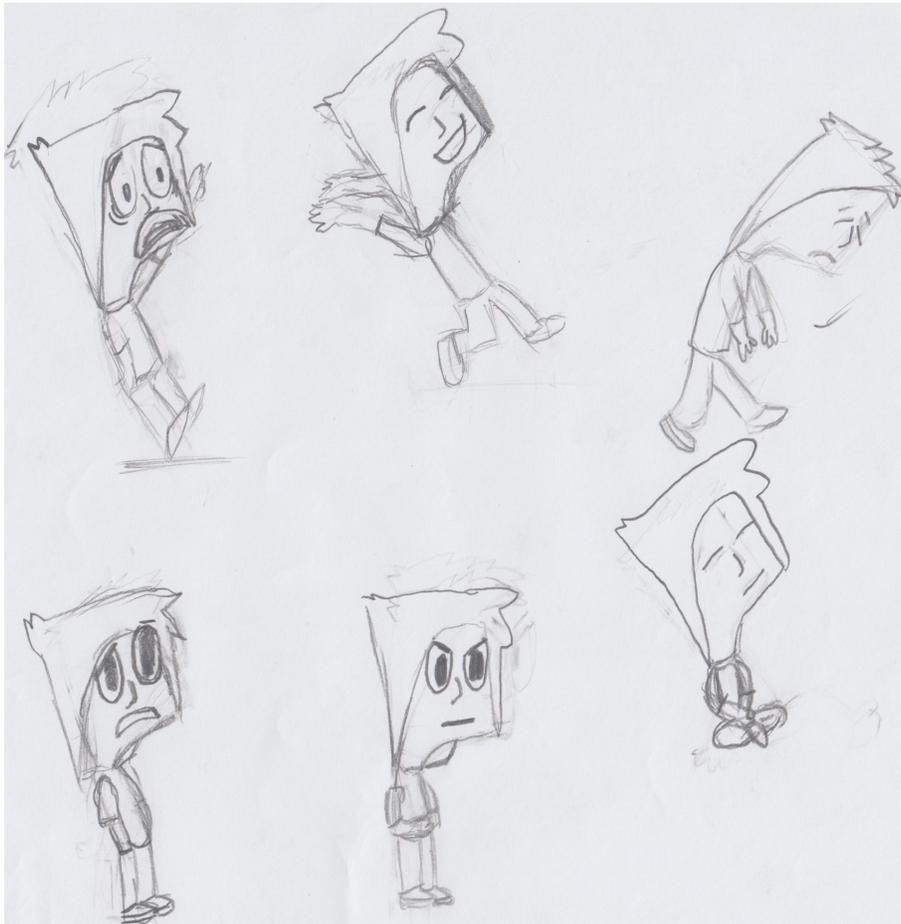
Al final Nico ya tiene las características elementales como una forma física y una personalidad agradable para ser llevada a la vida en la historia del corto que siempre quiso animar su autor .



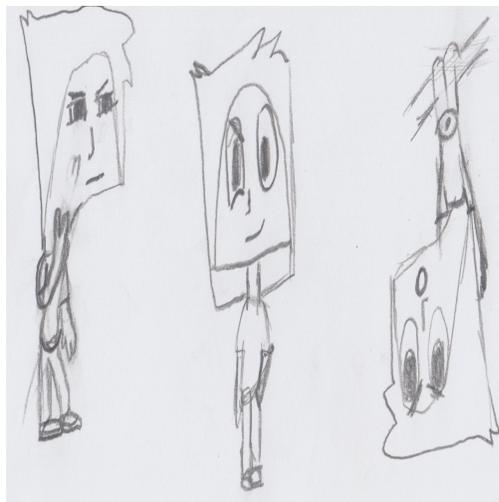
Model sheet Nico



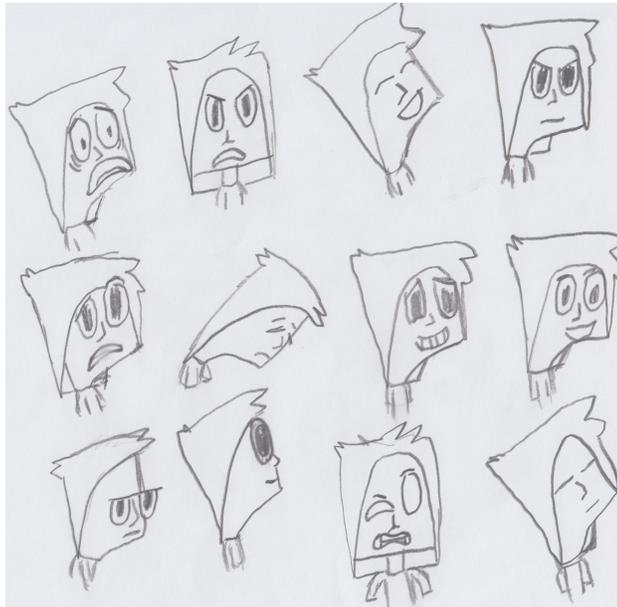
Posiciones físicas de Nico



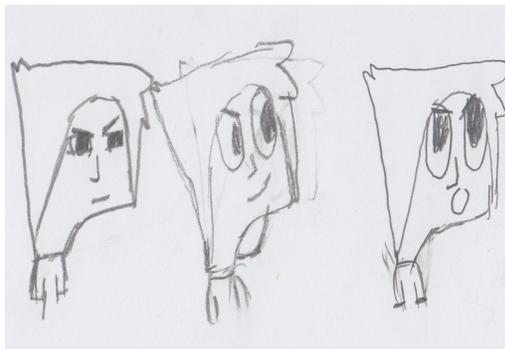
Posiciones físicas de Nico 2



Posiciones físicas de Nico 3



Posiciones emocionales de Nico

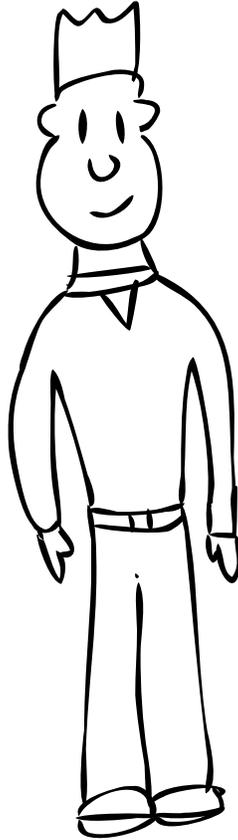


Posiciones emocionales de Nico 2

1.2.5.2 Desconocido

El desconocido es un personaje secundario de la historia ya que este aparece en la escena final y no necesita de una personalidad solo el aspecto físico, por lo que resultó de lo mas sencillo su creación.

Es alto, viste pantalones, zapatos normales, cabeza ovalada, un torso fuerte y pelo de cepillo.



Model sheet del Desconocido

1.2.6 Storyboard

Storyboard es la etapa en donde se puede planificar y organizar de forma visual a través de los primeros borradores y mirar el avance que tiene el corto.

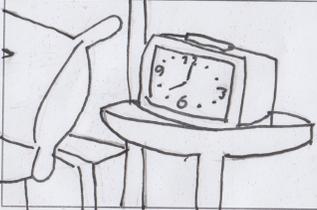
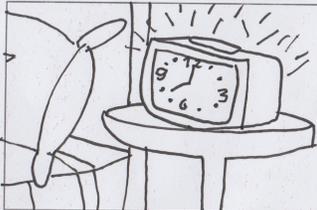
Esta etapa se caracteriza por sus tres partes a seguir estas son: la pre visualización de las escenas en donde miramos los fondos para saber en que perspectiva ubicar la

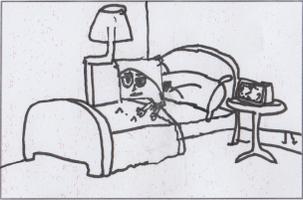
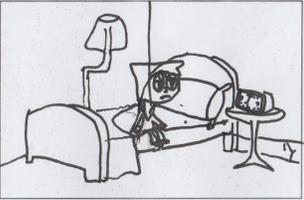
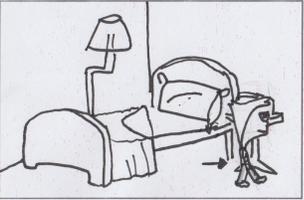
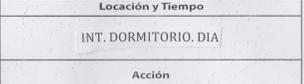
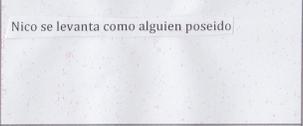
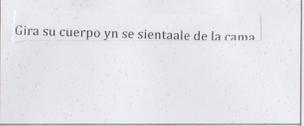
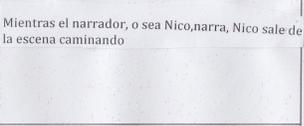
cámara. La acción es la descripción de lo que va a suceder en la escena y luego se define el sonido que se va a aplicarse en cada escena es muy importante que se calcule los tiempos de duración de cada escena ,

Todo lo que se expresó en el guión es transformado a imágenes con todos y cada uno de los detalles .

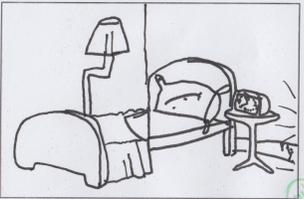
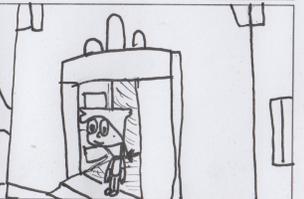
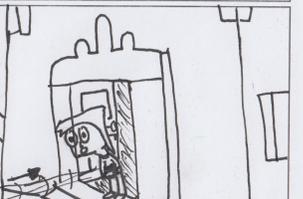
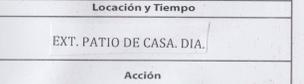
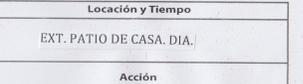
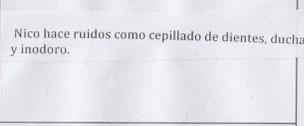
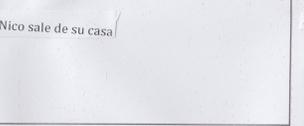
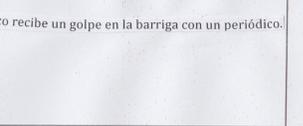
También se utiliza las poses de Nico junto con sus emociones y la forma como debía actuar de acuerdo a la historia. Al final se agrega los diálogos del narrador y de los personajes .Con todo esto listo se da el siguiente paso de la animación que es la producción.

Storyboard de La Vida Según Nico

			Animación Digital			Producción <i>Diego Ventgas</i>		Duración		Hoja	
Escena: 1 Plano: 1 Campo:			Escena: 1 Plano: 2 Campo:			Escena: 1 Plano: 3 Campo:					
											
Locación y Tiempo INT. DORMITORIO. DIA			Locación y Tiempo INT. DORMITORIO. DIA			Locación y Tiempo INT. DORMITORIO. DIA					
Acción La escena aparece vaneciéndose en el dormitorio con una vista solo del despertador.			Acción El despertador suena			Acción Nico lo golpea fuerte y se calla.					
Sonido			Sonido Sonido: despertador			Sonido					

COCOCI USPO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
Producción: <u>Diego Vargas</u>								
Escena: 2	Plano: 1	Campo:	Escena: 2	Plano: 2	Campo:	Escena: 2	Plano: 3	Campo:
								
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
INT. DORMITORIO. DIA			INT. DORMITORIO. DIA			INT. DORMITORIO. DIA		
Acción			Acción			Acción		
Nico se levanta como alguien poseído			Gira su cuerpo y n se sientaale de la cama			Mientras el narrador, o sea Nico,narra, Nico sale de la escena caminando		
Sonido			Sonido			Sonido		
NARRADOR (V.O) Así comenzó mi día. Levantandome.						Y..... no quiero hablar todo lo que hice en la casa		

Página 2

COCOCI USPO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
Producción: <u>Diego Vargas</u>								
Escena: 2	Plano: 4	Campo:	Escena: 3	Plano: 1	Campo:	Escena: 3	Plano: 2	Campo:
								
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
INT. DORMITORIO. DIA			EXT. PATIO DE CASA. DIA.			EXT. PATIO DE CASA. DIA.		
Acción			Acción			Acción		
Nico hace ruidos como cepillado de dientes, ducha y inodoro.			Nico sale de su casa			Nico recibe un golpe en la barriga con un periódico.		
Sonido			Sonido			Sonido		
ya que es aburrido, monótono y.....En fin adelantemos un poco mas			Sali de mi casa			NARRADOR (V.O) y lo primero que recibí es un golpe al estilo judini		

Página 3

COCOCI USPO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS Animación Digital

Producción *Diego Vargas* Duración _____ Hoja _____

Escena: 3	Plano: 3	Campo:	Escena: 4	Plano: 1	Campo:	Escena: 4	Plano: 2	Campo:
Locación y Tiempo EXT. PATIO DE CASA. DÍA.	Locación y Tiempo EXT. PUENTE PEATONAL. DÍA.	Locación y Tiempo EXT. PUENTE PEATONAL. DÍA.						
Acción El chico se cae adolorido.	Acción Plano Perfil. La cámara muestra al puente peatonal de perspectiva y Nico entra en escena caminando en el puente peatonal	Acción Nico cae del puente por medio de un hoyo que el ha creado al pisar una parte del puente.						
Sonido	Sonido NARRADOR (V.O) Luego cruzo la calle por el puente hasta que--	Sonido						

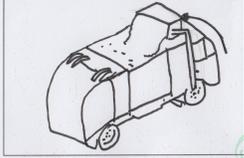
Página 4

COCOCI USPO COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS Animación Digital

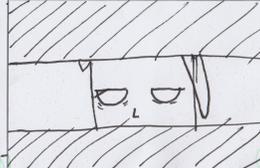
Producción *Diego Vargas* Duración _____ Hoja _____

Escena: 5	Plano: 1	Campo:	Escena: 5	Plano: 2	Campo:	Escena: 5	Plano: 3	Campo:
Locación y Tiempo EXT. CAMION DE BASURA. DÍA.	Locación y Tiempo EXT. CAMION DE BASURA. DÍA.	Locación y Tiempo EXT. CAMION DE BASURA. DÍA.						
Acción La cámara muestra una pila de basura	Acción Nico saca su cabeza desde el suelo, mientras el narrador narra lo siguiente	Acción La cámara se aleja y muestra el camion de basura y Nico se siente aliviado						
Sonido	Sonido NARRADOR (V.O) Por suerte el camión de basura estaba en un buen momento y me senti aliviado.	Sonido Solo hasta que-- NARRADOR (V.O)						

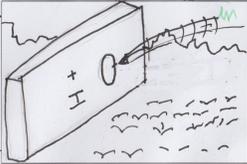
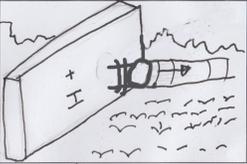
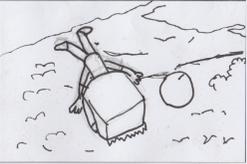
Página 5

COCOCI. IBERCA COLLEGIUM DE ORGANIZACIÓN Y ARTES DIGITALES			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
						Diego Vargas		
Escena: 5	Plano: 4	Campo:	Escena: 6	Plano: 1	Campo:	Escena: 6	Plano: 2	Campo:
								
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
EXT. CAMION DE BASURA. DIA.			EXT. PARQUE. DIA.			EXT. PARQUE. DIA.		
Acción			Acción			Acción		
El camion de basura le hecha basura encima a Nico			Plano Entero. Se muestra el parque en forma de perspectiva y Nico entra en la escena.			Una pelota entra a la escena y le golpea la cabeza		
Sonido			Sonido			Sonido		
(Enojado) NICO Quien hecho un televisooooor?			NARRADOR (V.O) Pensando que esto no podía empeorar. Hasta que--					

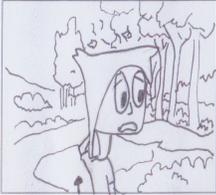
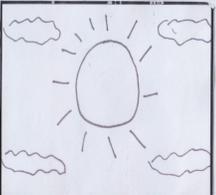
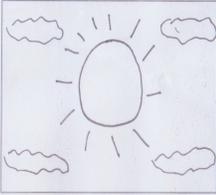
Página 6

COCOCI. IBERCA COLLEGIUM DE ORGANIZACIÓN Y ARTES DIGITALES			Animación Digital			Producción	Duración	Hoja
						Diego Vargas		
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
								
Locación y Tiempo			Locación y Tiempo			Locación y Tiempo		
EXT. PARQUE. DIA.			EXT. PARQUE. DIA.			EXT. PARQUE. DIA.		
Acción			Acción			Acción		
Se levanta y mira la direccion en donde la pelota fue lanzada con mirada furtiva			Nico esta a punto de estallar!			Nico lanza la pelota con una patada fuerte y la pelota sale de la escena como bala.		
Sonido			Sonido			Sonido		
			NARRADOR (V.O) Fue la cosa que me hizo hacer kaboom					

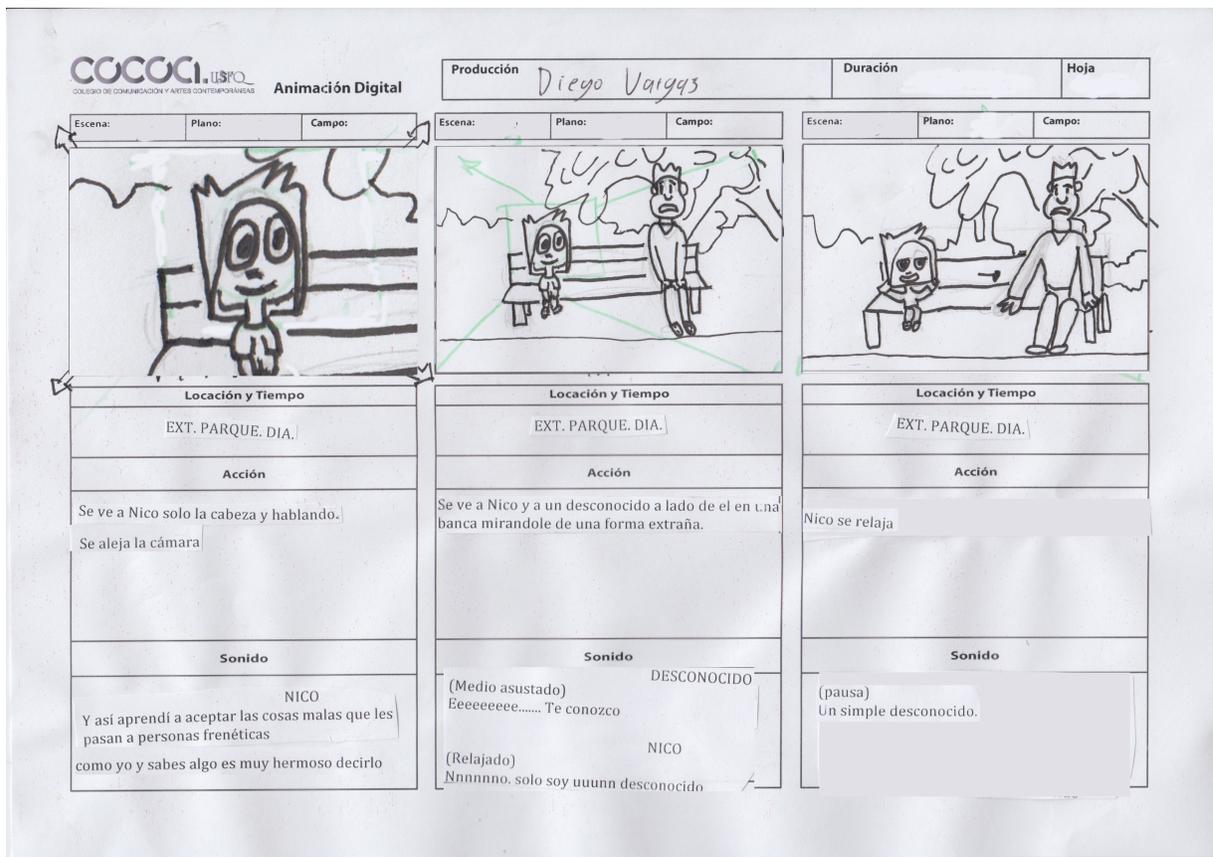
Página 7

COCOCI. USPO ANIMACIÓN DIGITAL			Producción <i>Diego Vargas</i>	Duración	Hoja
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
					
Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.			Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.		
Acción			Acción		
La cámara muestra de lado el parque y una pared. La pelota entra a la escena como una bala y golpea contra una pared			La pelota rebota de la misma manera de como entra.		
Sonido			Sonido		
NARRADOR (V.O.) Pero lo que no sabia es que la pelota estaba hecha en Australia.			Aunque las ADIDAS fueron creadas en Alemania pero ya sabes como termino.		
Escena:	Plano:	Campo:	Escena:	Plano:	Campo:
					
Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.			Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.		
Acción			Acción		
Nico se lo ve caido en el piso del parque.					
Sonido			Sonido		

Página 8

COCOCI. USPO ANIMACIÓN DIGITAL			Producción <i>Diego Vargas</i>	Duración	Hoja <i>9/10</i>
Escena: <i>12</i>	Plano: <i>1</i>	Campo:	Escena: <i>12</i>	Plano: <i>2</i>	Campo:
					
Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.			Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.		
Acción			Acción		
Nico se levanta			Se muestra el sol y las nubes		
Sonido			Sonido		
			NARRADOR (V.O.) Pero sabes algo aunque tengas unos de estos días muy melancólicos		
Escena: <i>12</i>	Plano: <i>3</i>	Campo:			
					
Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.			Locación y Tiempo EXT. PARQUE. DIA.		
Acción			Acción		
			siempre tienes un mañana que ser mejor.		
Sonido			Sonido		

Página 9



Página 10

1.2.7 Animatic

Es una sub etapa del proceso de pre producción y para esto se realizó un video con el storyboard para pre visualizar de cómo se verá la animación con los tiempos dados y las escenas ya dibujadas en especial su duración en el corto. Y si en caso están con errores corregirlas. Además se hace una prueba del audio original y comprobar que este funcionando correctamente.



Demostración de una parte del animatic

2. Producción

Es la puesta en práctica de todas las ideas planteadas en la pre producción, se analiza hasta el mínimo detalle, para poder corregir cualquier error encontrado y dejarlo listo para ser editado.

2.1 Metodología

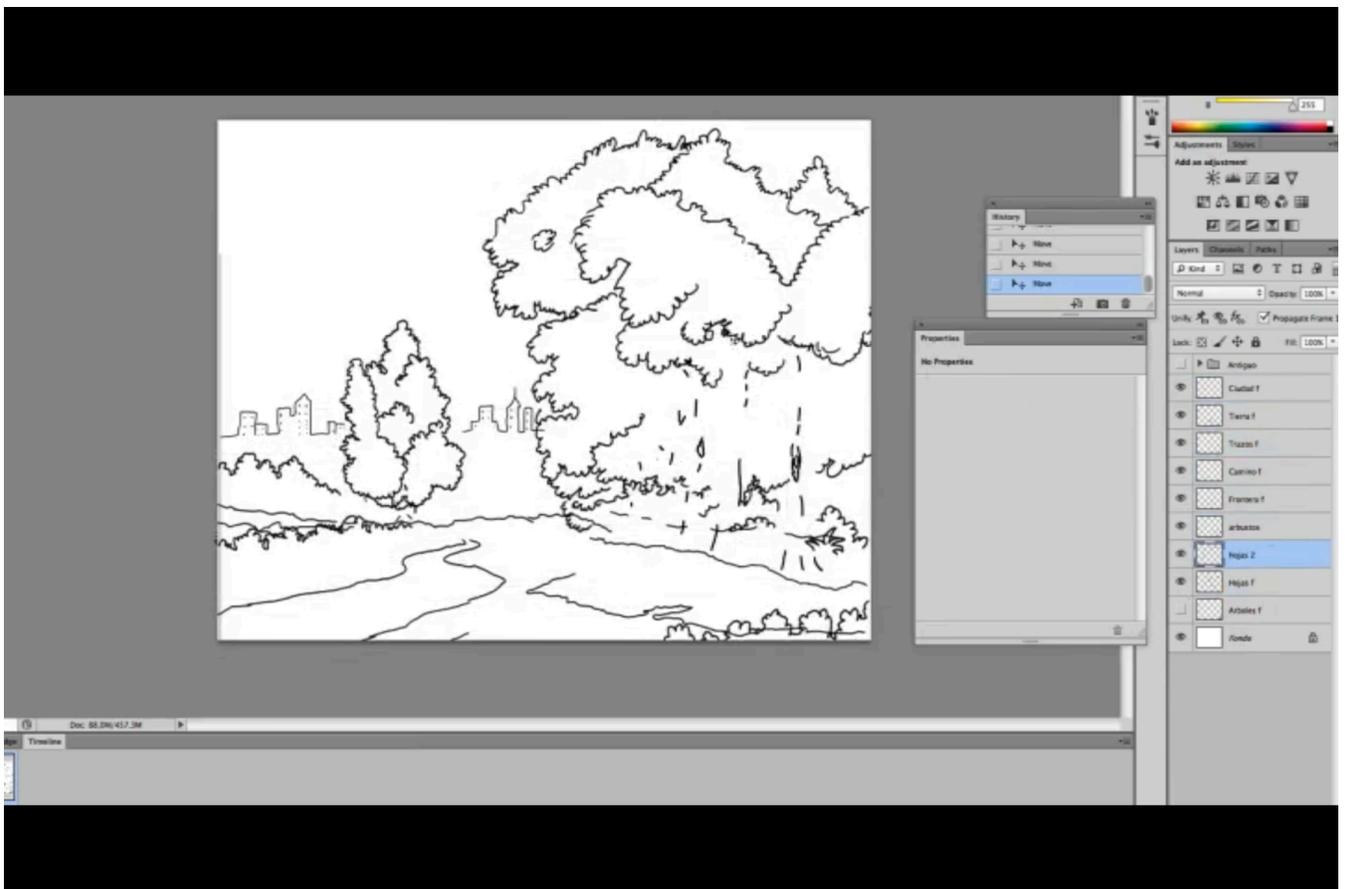
Para cumplir con esta etapa se debe seguir los siguientes pasos: Layout, y Animación y dentro de esta tenemos: pencil test, clean up, intermedios y edición.

2.1.1 Layout y Fondos

En esta fase es en donde se realiza o se concreta todos los fondos y los sonidos definitivos que se probaron en la fase anterior. Para lograr que la animación sea perfecta y que los simples fondos bocetados que se crearon durante el proceso de Concept art se conviertan en perfectos y definitivos. Esta la fase de layouts que es una de las mas importantes y dificultosa durante el proceso de producción.

Aquí se realizan capas para saber cuántos objetos se van a animar en el corto, se incorporan las poses con las que van a actuar los personajes, especialmente el principal que es Nico y comprobar que si concuerda con los fondos oficiales, y se verifica el punto exacto donde debe ubicarse el personaje principal en relación al fondo definitivo. Para eso se tuvo que utilizar programas de diseño como fueron el Adobe Illustrator y el Photoshop que fue el programa que mas se utilizó para crear los layouts.

En este corto se realizaron en total, nueve fondos que son: el dormitorio, la casa, el puente peatonal, el carro de basura, y el parque visto de 5 ángulos o maneras.



Proceso de construcción del Layout en Photoshop

En este proceso se realizó un video con todas las escenas en layout para observar el resultado de la animación con los fondos reales y con los tiempos establecidos. En un principio se dio varios problemas con los fondos por ser muy complejos, sin embargo se fue puliendo cada detalle hasta obtener un producto aceptable.

2.1.2 Animación

Después de obtener todos los componentes necesarios para armar un corto, se viene el paso más importante y arriesgado de la producción esto es la animación la misma que esta encargada de dar vida a los seres inanimados que componen la historia en fondos definitivos. En ese proceso se utilizó un programa de computadora que se encarga de animarlos de una manera fácil que es el Toon Boom Studio.

Esta fase se divide en tres pasos :

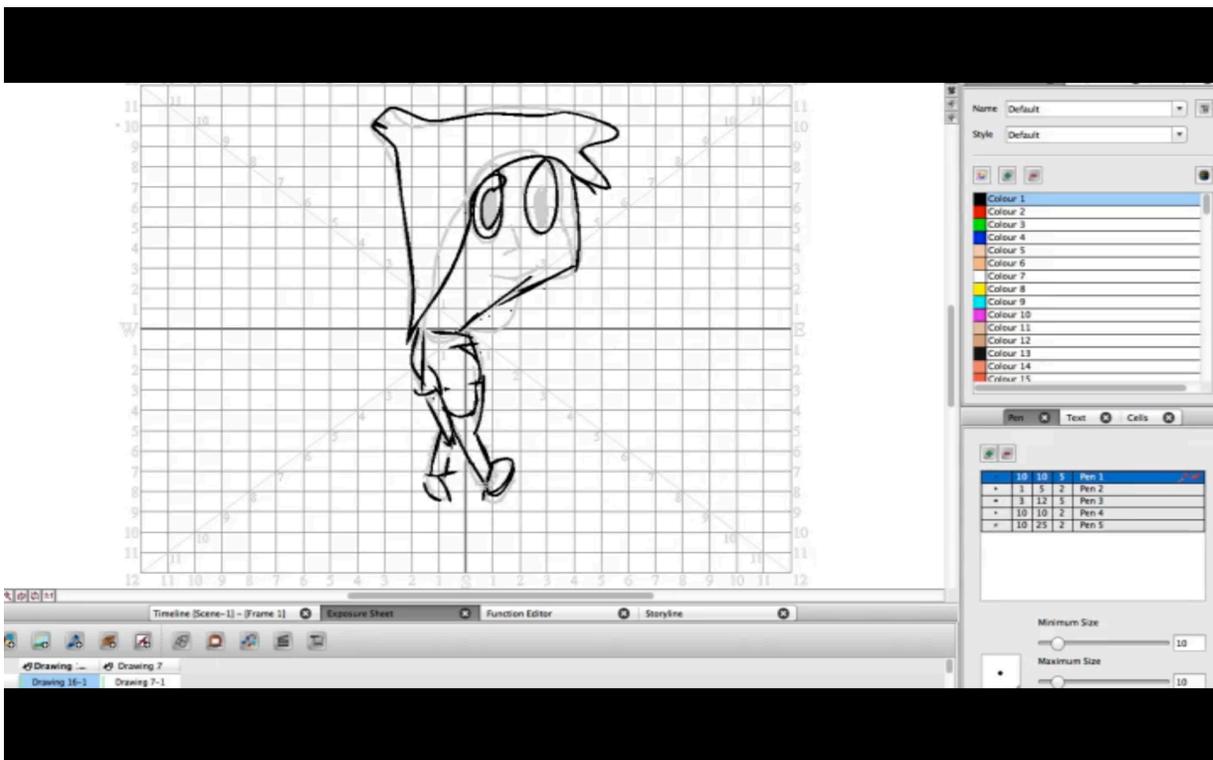
2.1.2.1 Pencil test

Para que la animación sea la correcta y los movimientos concuerden con la historia existe el proceso llamado pencil test que es un borrador de los movimientos de todos los objetos inertes .

Para comprobar que los movimientos funcionen se debe aplicar una prueba con keys y breaks, los keys son el inicio y el fin del movimiento y los breaks son el punto medio. También se hace el lipsyng que es el proceso de darle movimiento a la boca y a los labios en los personajes para que hablen en sincronización con las voces

gravadas previamente . Una vez hecho todo el pencil test se hace un video, que es una pre visualización de la animación con todo que se ha trabajado.

En este corto se tornó problemático el pencil test ya que algunos movimientos resultaron difíciles realizarlos en forma realista. Luego de mucha investigación en videos de personas se logró captar hasta los mínimos detalles y se aplicó al borrador logrando que este sea excelente.



Pencil test en el programa Toon Boom Studio

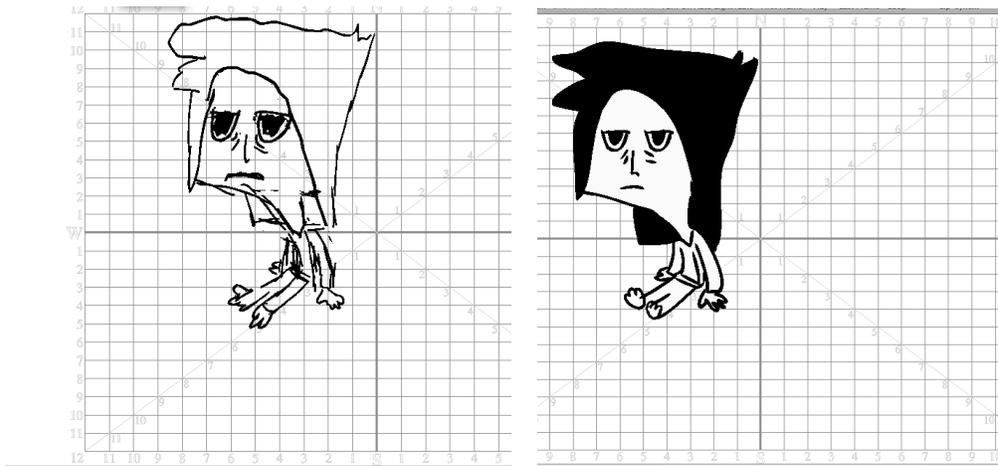
2.1.2.2 Clean Up

Ya se tiene preparado un borrador de lo que será la animación. Se realiza el clean up que es un método utilizado para estos casos en la animación

Mientras se realiza la limpieza se puede hacer cambios o aumentar detalles a los dibujos de los personajes para mejorar su apariencia si fuera necesario. También el lypsying se encarga de la limpieza de la boca de los personajes .

Luego de este proceso se realizó un nuevo video para pulir los posibles errores y dejar en perfectas condiciones.

Al realizar el dibujo del personaje principal de este corto resultó difícil porque se tenía que mantener el pulso para que las líneas no salgan onduladas y poder cumplir las características establecidas en el model sheet.



Pencil test

Clean up

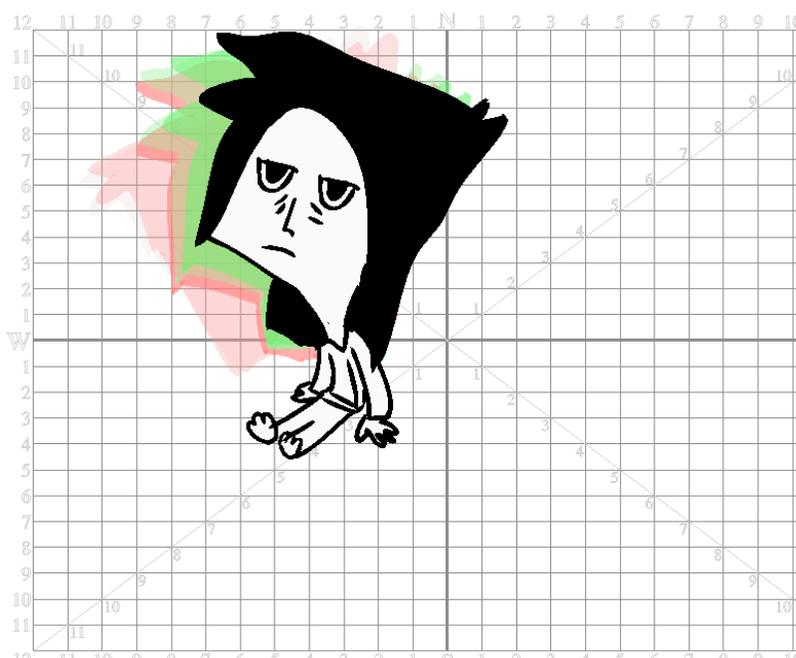
2.1.2.3 Intermedios

Al llegar a esta etapa la animación se observa nítida y limpia sin embargo los movimientos son muy bruscos y rápidos difíciles de ser captados por el ojo humano.

Para solucionar este problema se aplica la fase de intermedios la misma que permite insertar mas dibujos entre la acción inicial y final, mediante esto lograr que los movimientos sean mas fluidos y con suavidad .

Como última prueba se realiza un nuevo video y se observa que esté perfecto para ya ir al último paso de producción.

Este proceso en la aplicación al corto resultó ser el más sencillo porque solamente se rellenó con intermedios la animación para que se torne mas natural los movimientos.

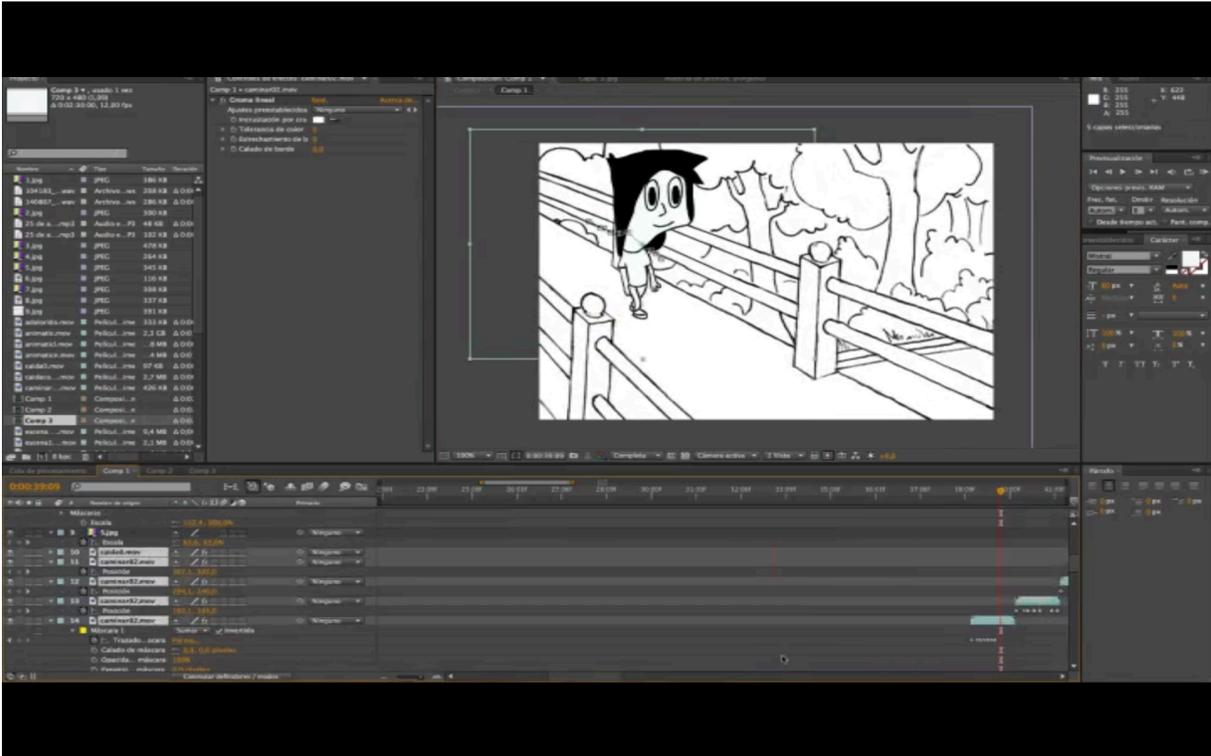


intermedios en colores rojo y verde

2.1.2.4 Edición

Una vez recopilado todos los elementos que conforman el corto animado como son: los fondos, la animación la música y los sonidos, se ensambla todo, este proceso se lo llama Edición siendo el punto culminante de la producción del producto audio visual. Se utilizó otra herramienta multimedia que se encarga del armado del video final que es el After Effects. Se debe cuidar que estos estén sincronizados en todos los aspectos.

Finalmente una vez resuelto hasta el mínimo error se obtendrá un satisfactorio corto animado.



Edición en el programa de After Effects

3. Conclusión

La idea central de “La vida según Nico” es como transcurre un día lleno de sorpresa accidentales para el niño.

Después de un escoger el tema para realizar el trabajo de producción se a realizado investigaciones para descubrir de que elementos esta formada este tipo de proyecto.

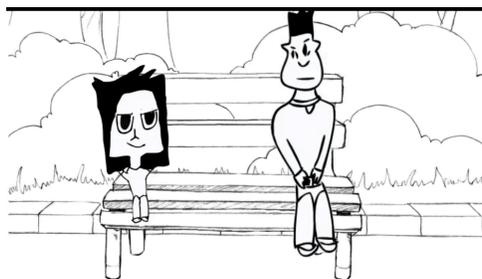
Al tener conocimiento de estos elementos entonces comienza la tarea de especificar cada uno de ellos y ponerlos en práctica en el desarrollo en si del corto animado.

Con la ayuda de la tecnología moderna y aplicando técnicas y conocimientos se logra reunir todos los elementos indispensables para armar de forma eficiente el producto audio visual.

Nico demuestra un estado emocional retraído y cansado desde el momento que se levanta, como lo puede ver claramente el espectador y hacerlo un seguimiento de todas las acciones que son casualmente desastrosas en cada una de las escenas provocando a un estado de ira y prepotencia como el accidente del puente, el golpe del periódico, la caída de la basura y el impacto de la pelota en su cara.

Sin embargo en las últimas escenas cambia drásticamente su estado de ánimo y actitud por que mira una luz en el camino, demostrando que el siguiente día probablemente será mejor. Al final se ve sentado en una banca con una persona no conocida que lo mira extraño porque piensa que esta loco, esto lo asusta mucho tomando la decisión de retirarse.

En conclusión al término de esta gran trabajo se demuestra que al aplicar todos los conocimientos adquiridos durante la carrea universitaria se logra un producto en excelencia digno de ser presentado al público y al mismo tiempo demostrarme que con dedicación todo se puede y que los problemas que me encuentre en el camino de la vida se los resuelva para seguir adelante en busca del bienestar personal.



Fin

Bibliografía

Williams, Richards; *The animators survival kit*. Estados Unidos: Animation Magazine, 1994

Wells, Paul; *Fundamentos de la animación*: Barcelona. Parragon Ediciones, 2007

Breaking news. *Favelas de Brasil iluminan los doodles[imagen]*: 2014

AZ Dibujos para colorear. Fotos blanco y negro[imágenes]: 2012

Educima. *Dibujos para colorear dormitorios*. 2015<http://www.educima.com/dibujo-para-colorear-dormitorio-i25998.html>

Diario la Hora. *Puentes peatonales pueden ser un peligro[imágenes]* : 2011

[http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101157418/-](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101157418/-1/Puentes_peatonales_pueden_ser_un_peligro_.html#.VPYf20vTq0c)

[1/Puentes_peatonales_pueden_ser_un_peligro_.html#.VPYf20vTq0c](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101157418/-1/Puentes_peatonales_pueden_ser_un_peligro_.html#.VPYf20vTq0c)

Dreamstime. *Carros de basura[imágenes]*: 2015<http://es.dreamstime.com/imagen-de-archivo-carro-de-basura-image14888721>

Clipartlogo. *Ilustracion detallada de un camión de basura[Imagen]*: 2010

[http://es.clipartlogo.com/premium/detail/detailed-illustration-of-](http://es.clipartlogo.com/premium/detail/detailed-illustration-of-a_93048754.html)

[a_93048754.html](http://es.clipartlogo.com/premium/detail/detailed-illustration-of-a_93048754.html)

Imagui. *Parque dibujos[imagen]*: 2012 [http://www.imagui.com/a/parque-dibujo-](http://www.imagui.com/a/parque-dibujo-TzEa7Xnn8)

[TzEa7Xnn8](http://www.imagui.com/a/parque-dibujo-TzEa7Xnn8)

Todfield, Simon. *Simons cat[Video]*.2014.1 minute

<https://www.youtube.com/user/simonscat>

Scott, Sean. *Doodlez[video]*.Montreal: Black cellar production.2008. 2 minutos

<https://www.youtube.com/channel/UCaGHKDMN3y3NEdfkOK5vibw>

Bird box. Bird box shorts[video]. Bird box studio. 2013.

<https://www.youtube.com/user/Birdboxstudio>

Anexo 1

Guión

INT. DORMITORIO. DIA

Plano General.La escena aparece avanzandose en el dormitorio de Nico con una vista lateral de la cama. Y el mismo Nico esta en ella. El despertador suena y Nico lo golpea fuerte y se calla. Nico se levanta como alguien poseido y sale de la cama

NARRADOR (V.O)

Así comenzó mi día. Levantandome.
Estirandome. Y..... no
quiero hablar todo lo que hice en
la casa ya que es aburrido,
monótono y.....En fin
adelantemos un poco mas

Mientras el narrador, o sea Nico,narra, Nico sale de la escena caminando y hace ruidos como cepillado de dientes, ducha y inodoro.

EXT. PATIO DE CASA. DIA.

Plano entero.La cámara muestra de lado la casa incluyendo el patio delantero

NARRADOR (V.O)

Salí de mi casa y lo primero que
recibí es un golpe al estilo
Judini

Mientras el narrador narra, Nico sale de su casa y recibe un golpe en la barriga con un periódico. El chico se levanta y sigue caminando.

EXT. PUENTE PEATONAL. DIA.

Plano Perfil.La cámara muestra al puente peatonal lateralmente y Nico entra en escena caminando en el puente peatonal

NARRADOR (V.O)

Luego cruzo la calle por el
puente hasta que--

Nico cae del puente por medio de un hoyo que el ha creado al pisar una parte del puente.

(CONTINUED)

CONTINUED: (2) 2

EXT. CAMION DE BASURA. DIA

Plano Picado. La cámara muestra una pila de basura y Nico saca su cabeza desde el suelo y mira hacia abajo, mientras el narrador narra lo siguiente

NARRADOR (V.O)

Por suerte el camión de basura estaba en un buen momento y me senti aliviado.

La cámara se aleja y muestra el camion de basura y Nico se siente aliviado

NARRADOR (V.O)

Solo hasta que--

El camion de basura le hecha basura encima a Nico

NICO

(Enojado)

Quien hecho un televisooooor?

EXT. PARQUE. DIA.

Plano Entero. Se muestra el parque en forma de perspectiva y Nico entra en la escena, sucio y se limpia mientras el narrador narra lo siguiente.

NARRADOR (V.O)

Pensando que esto no poda empeorar. Hasta que--

Una pelota entra a la escena y le golpea la cabeza a Nico y se cae. Se levanta y mira la direccion en donde la pelota fue lanzada con mirada furtiva

EXT. PARQUE. DIA.

Plano Subjetivo. La cámara muestra un punto de fuga en donde el punto de vista esta una silueta de un niño que alza las manos para que le devuelvan la pelota

EXT. PARQUE. DIA.

Plano Entero. La cámara muestra otra vez el punto en donde estaba Nico pero esta vez esta a punto de estallar

NARRADOR (V.O)

Fue la cosa que me me hizo hacer

kaboom

(CONTINUED)

CONTINUED: (2) 3

Nico explota en forma de chimpancé y lanza la pelota con una patada fuerte y la pelota sale de la escena como bala.

EXT. PARQUE. DIA.

Plano General. La cámara muestra de lado el parque y una pared. La pelota entra a la escena como una bala y golpea contra una pared

NARRADOR (V.O)

Pero lo que no sabia es que la pelota estaba hecha en Australia. Aunque las ADIDAS fueron creadas en Alemania pero ya sabes como termino.

La pelota rebota de la misma manera de como entro mientras el narrador narra

EXT. PARQUE. DIA.

Plano Entero. La cámara muestra muestra otra vez la escena en donde estaba Nico. Nico comienza a caminar en la otra dirección y la pelota entra en la escena, golpeando a Nico en la parte de atrás de la cabeza cayendose en el concreto de la cancha de basquetbol. Nico se levanta y mira al horizonte, sonriendo un poco, mientras el narrador narra lo siguiente.

NARRADOR (V.O)

Pero sabes algo aunque tengas unos de estos dias muy melancólicos, siempre tienes un mañana que ser mejor.

EXT. PARQUE. DIA.

Plano Medio Corto. Se ve a Nico sentado en una banca. La cámara muestra a Nico de perceptiva de cuerpo completo.

NICO

Y así aprendí a aceptar las cosas malas que les pasan a personas frenéticas como yo.

Se aleja la cámara y se ve a un desconocido a lado de el mirándole de una forma extraña.

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)4

DESCONOCIDO

(Medio asustado)

Eeeeeeeee..... Te conozco

NICO

(Relajado)

Nnnnnno. solo soy uuunn

desconocido

(pausa)

Un simple desconocido.