

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

De Panka

Alejandro José Espejo Arízaga
Animación Digital

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

Quito, 21 de diciembre de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

De Panka

Alejandro José Espejo Arízaga

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas, M.A Digital Arts.

Quito, 21 de diciembre 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: Alejandro José Espejo Arízaga

Código: 00201712

Cédula de identidad: 1104472715

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

En el presente trabajo se describen las diferentes etapas que constituyen el proceso de producción del cortometraje de animación experimental 2D “De Panka”. En el cual se muestra la historia de un barquito, hecho con una envoltura de caramelo, que vive un viaje que lo lleva por muchos peligros que atentan contra su integridad física. Se mostrará el proceso desde que nace esta idea, el desarrollo de la misma y el producto final, que será este cortometraje.

Palabras clave:

Cortometraje, Animación 2D, Experimental, Barquito, Viaje, Envoltura, Caramelo, Peligros.

ABSTRACT

The following work describes the different stages that constitute the production process of the 2D experimental animation short film “ De Panka ”. In which it is shown the story of a little boat, made with a candy wrapper, who lives a journey that takes him through many dangers that threaten his physical integrity. It will show the process since this idea was born, its development and the final product, which will be this short film.

Keywords:

Short film, 2D Animation, Experimental, Boat, Travel, Wrapping, Candy, Hazards.

TABLA DE CONTENIDO

Derechos de Autor.....	3
Aclaración para publico.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Tabla de contenidos.....	7
Índice de figuras.....	9
Introducción.....	11
Ficha Tecnica.....	12
Pre-Producción.....	13
Idea Inicial.....	14
Referencias Conceptuales.....	15
Referencias Visuales.....	17
Diseño de Personajes.....	19
Storyboard.....	22
Animatic.....	31
Producción.....	33
Animación.....	35
Clean Up.....	36
Color.....	38
Correcciones.....	40
Post-Producción.....	42
Composición y Edición.....	43
Sonido y Música.....	44

Dificultades.....	45
Conclusiones.....	46
Referencias Bibliograficas.....	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estudio de construcción del personaje.....	16
Figura 2 Variaciones del personaje.....	16
Figura 3 Cat City (corto).....	17
Figura 4 Cat City (corto).....	18
Figura 5 Barquito.....	19
Figura 6 Turn Around Barquito.....	19
Figura 7 Ratón.....	20
Figura 8 Pez.....	20
Figura 9 Mosca.....	21
Figura 10 Storyboard pag 1.....	23
Figura 11 Storyboard pag 2.....	24
Figura 12 Storyboard pag 3.....	25
Figura 13 Storyboard pag 4.....	26
Figura 14 Storyboard pag 5.....	27
Figura 15 Storyboard pag 6.....	28
Figura 16 Storyboard pag 7.....	29
Figura 17 Storyboard pag 8.....	30
Figura 18 Secuencia de planos en el Animatic.....	32
Figura 19 Pencil test de agua y barco.....	34
Figura 20 Pencil test de agua y barco.....	35
Figura 21 Dentro de la alcantarilla.....	35
Figura 22 clean up captura 1.....	36

Figura 23 clean up captura 2.....	37
Figura 24 clean up captura 3.....	38
Figura 25 color captura 1.....	39
Figura 26 color captura 2.....	39
Figura 27 color captura 3.....	40
Figura 28 color captura 4.....	40

INTRODUCCIÓN

Este cortometraje nace de una preocupación personal por la basura y la contaminación de nuestra fuente vital, el agua. El producto es un corto de animación 2D experimental, que nos dejará una moraleja sobre dónde queda nuestra basura y tomemos conciencia y responsabilidad sobre cómo llevamos nuestro consumo y el manejo de nuestros desperdicios. Una envoltura de caramelo es armada como un barquito de papel, la cual es lanzada en una canaleta para tomar vida e iniciar un viaje en el agua, que la llevará hasta el mar, por una odisea de situaciones, peligros y personajes secundarios que la harán tener un camino complicado hasta su destino final. Su historia evidencia un problema medio ambiental y nos deja el cuestionamiento de ¿Dónde termina nuestra basura más insignificante?

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto: Corto animado

nombre: De Panka

Dirección: Alejandro Espejo

Técnica: Animación 2D

Duración: 3:40

Formato: MP4, Full HD (1920x1080)

Fecha de Producción: 2020-2021

STORYLINE

Una envoltura armada como barquito, sobrevivirá aventuras que lo llevarán a crear conciencia medioambiental.

PRE-PRODUCCIÓN

IDEA INICIAL

'De Panka' es un proyecto que nace de una preocupación personal que he tenido desde niño, y que hasta ahora que soy más grande sigue cuestionando cada día. ¿Dónde termina nuestra basura? y con especial énfasis en las basuras más pequeñas, que siempre consumimos y desechamos como si no importaran, aquellas que son tan pequeñas que pareciese que no tendrían ningún efecto en el mundo si las tiramos al suelo o las colocaremos en un lugar de reciclaje, basuras tales como, tapas de botella, colillas de cigarrillos, envolturas de caramelo, un largo etc. Y justamente hablando de la última, las envolturas de caramelos son las que más me preocupaban de niño, pues yo comía mucho dulce y me carcomía la cabeza pensar en donde terminan estas basuras y cuál es el impacto ambiental que estos tendrán.

REFERENCIAS CONCEPTUALES

La idea de un barquito de papel como un personaje principal, nació de las miles de veces en las que de niño yo hacía muchos barquitos de papel para jugar y un día hace año y medio el hermanito de un gran amigo que estaba visitando mi pidió que le haga un barquito de papel mientras esperaba a su hermano que bajara, así que se lo hice y él jugaba con él en un lavavajillas, me apareció algo lindo en ese momento, pero de ahí nació el que se generará la idea en mi cabeza, pasado de ahí ya solo tuve que pensar en cómo podía hacer a un barquito de papel más único, pero me di cuenta que no había necesidad de hacerlo único, pues todos podemos hacer barquitos y hacerlo lucir igual al de todos le daba más fuerza a el personaje, que puede ser una basura como cualquier otra que todos producimos. Así que realice el diseño de personaje inicial y el turn around del mismo.

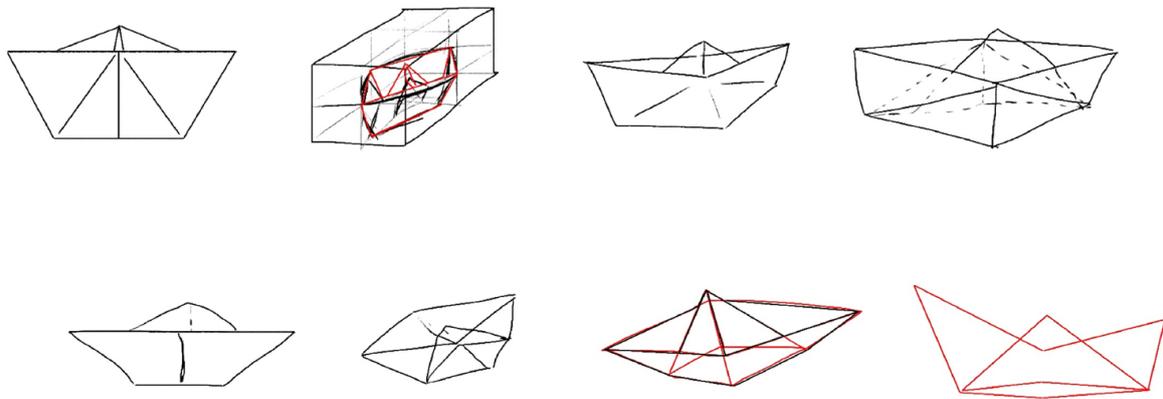


Figura 1 Estudio de construcción del personaje.

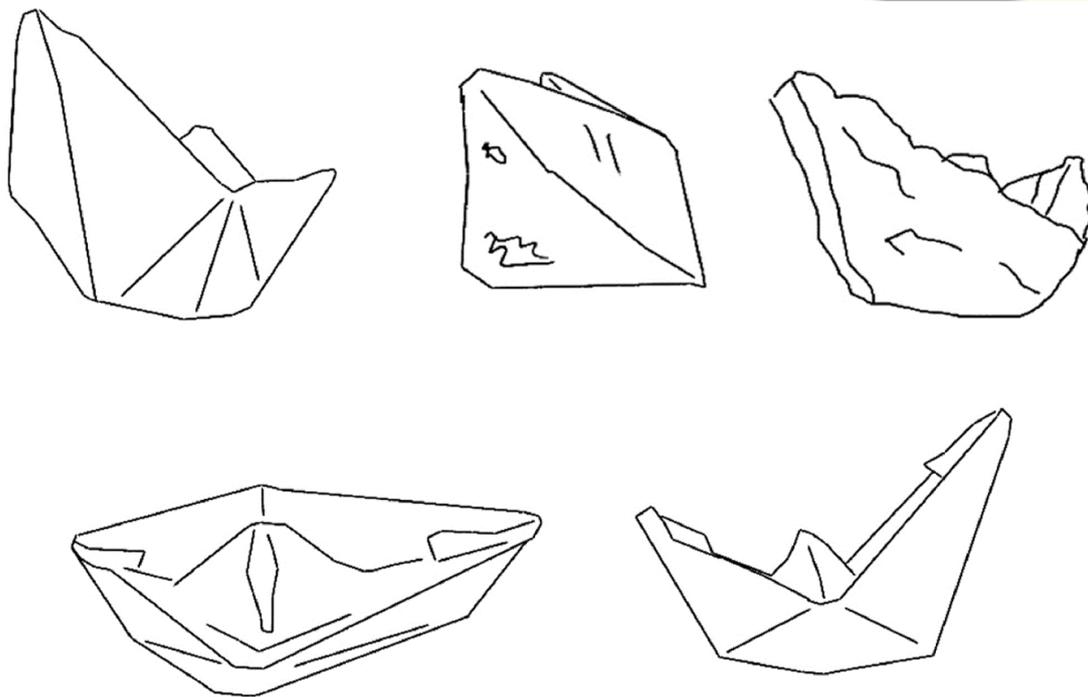


Figura 2 Variaciones del personaje.

REFERENCIAS VISUALES

Mis referencias visuales son estrictamente inspiradas bajo el concepto de los cortometrajes y videos de Vewn (Victoria Vincet) una animadora freelance que realiza múltiples cortometrajes para su canal de YouTube y Vimeo, su trabajo inspiró y fue referencia visual para el color, la perspectiva usada en los shoots y también la complejidad del Storytelling que tienen sus productos.



Figura 3 Cat City (corto)

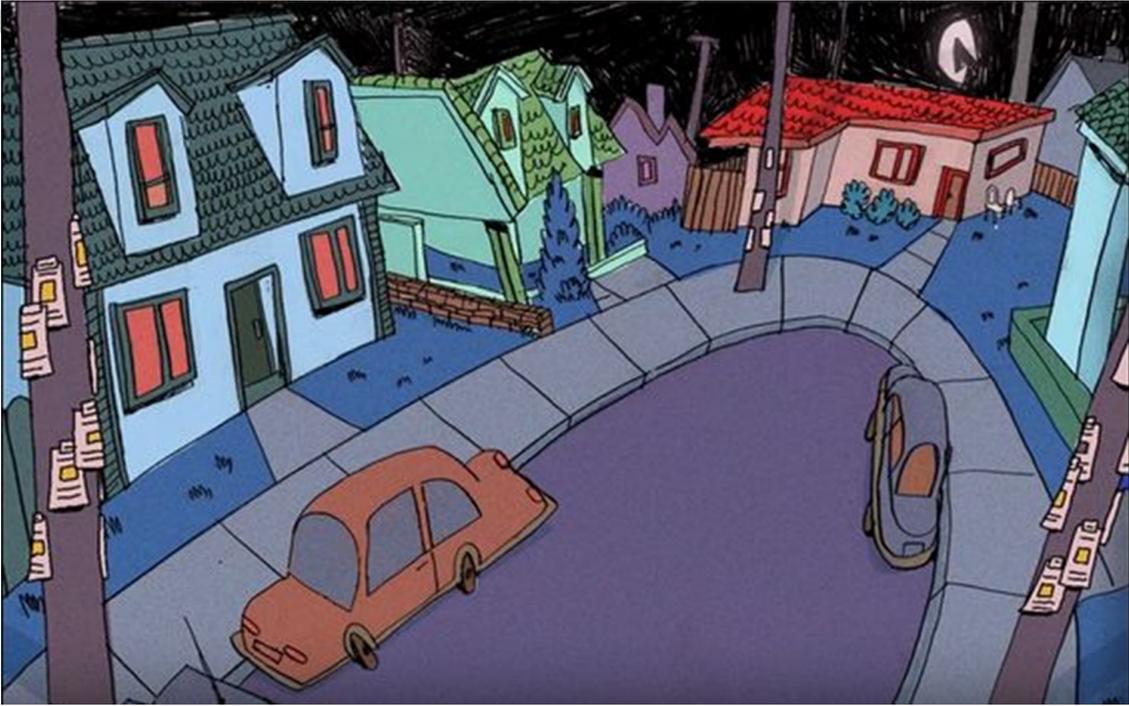


Figura 4 Cat City (corto)

DISEÑO DEL PERSONAJE

El barquito es creado por las manos de un niño, de la envoltura de un caramelo y luego es lanzado al agua de una canaleta, que le da vida, pero también contamina el agua en la que cae, al ser este una basura.

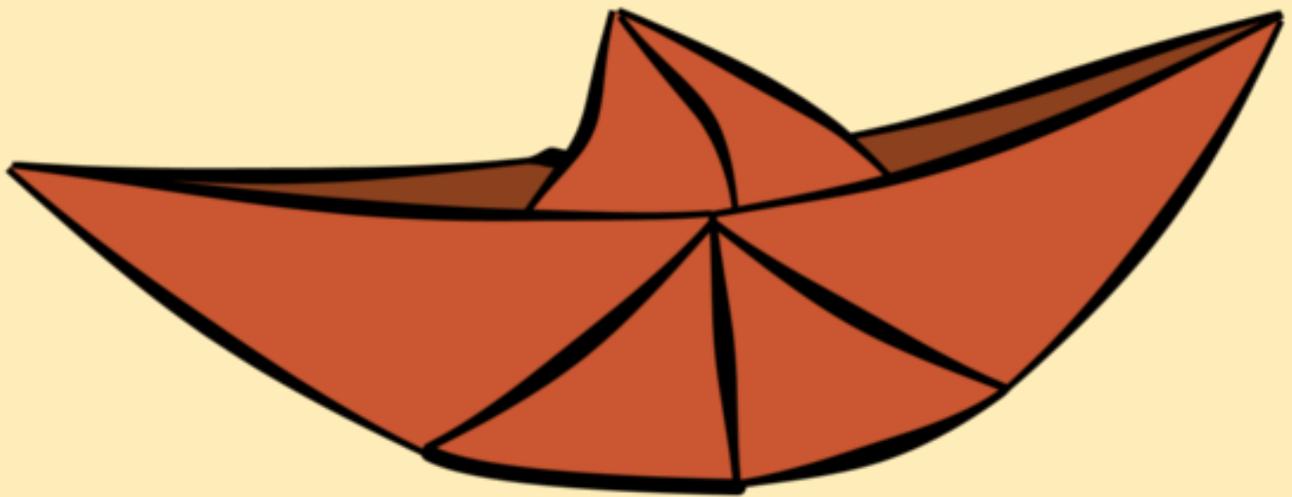


Figura 5 Barquito

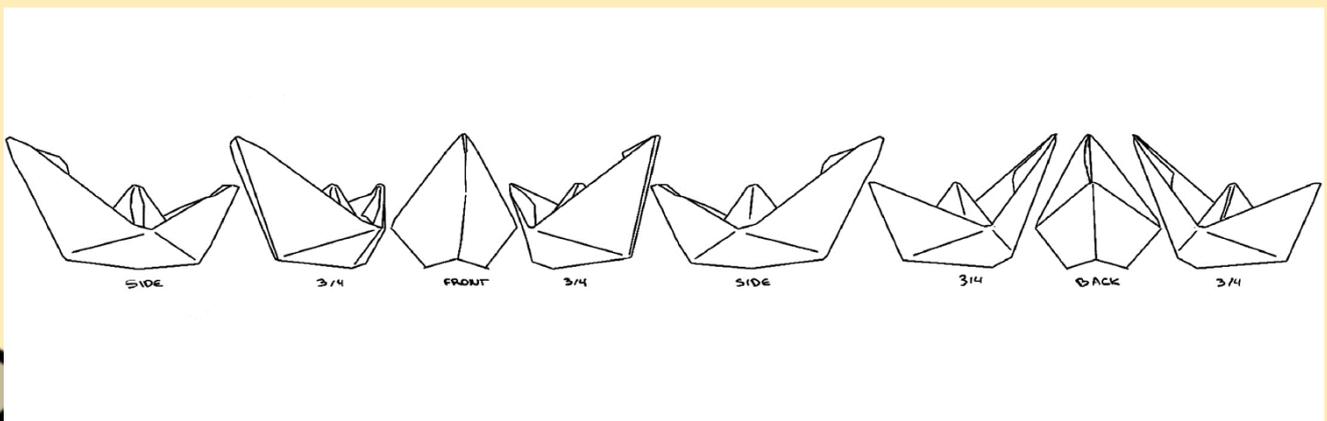


Figura 6 Turn Around Barquito

Entre los peligros que se encuentran el barquito durante su viaje están los personajes secundarios: un ratón, unas plantas, unas moscas y un gran pez.



Figura 7 Ratón

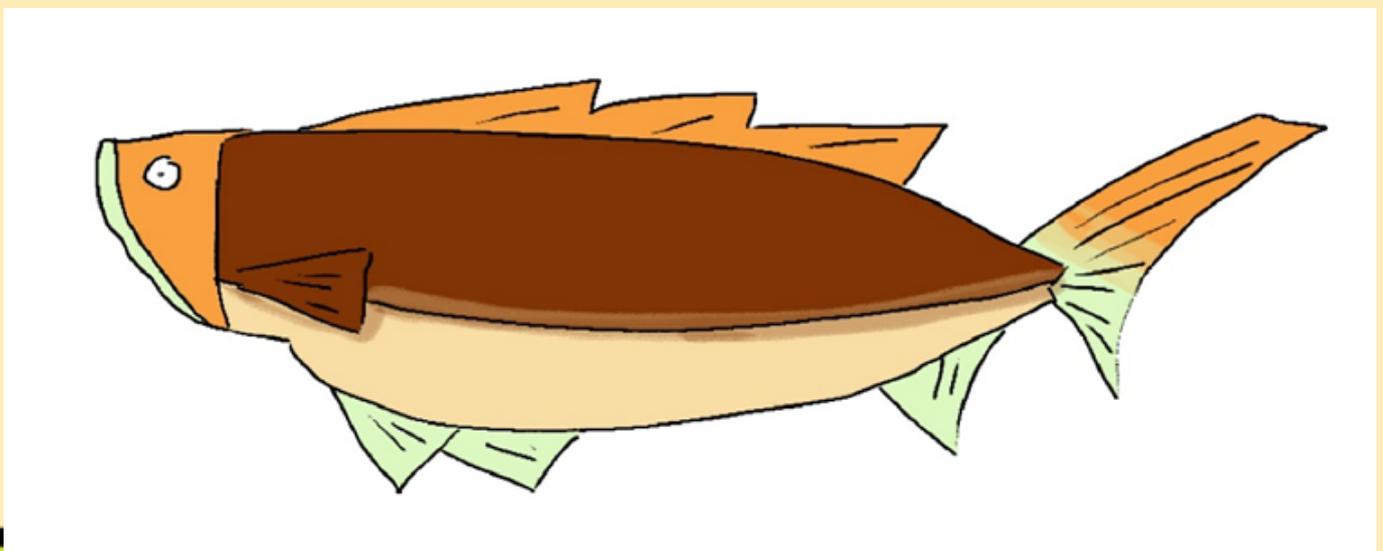


Figura 8 Pez

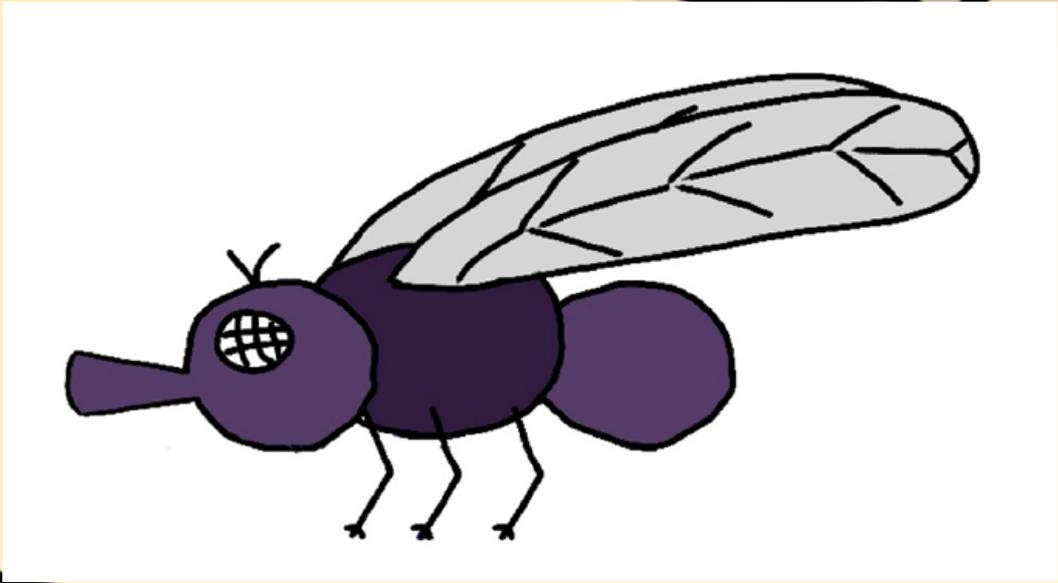


Figura 9 Mosca

STORYBOARD

El storyboard fue un proceso que se basó en el guion, en las ideas iniciales del proyecto y también de la investigación realizada. Para este proceso se debe realizar pequeños dibujos de la secuencia de lo que va a verse posteriormente en el Animatic, haciendo que este sea continuo y que tenga una buena continuidad y en el caso de mi corto fluya, puesto que este tenía agua en todo el cortometraje.

ina 0

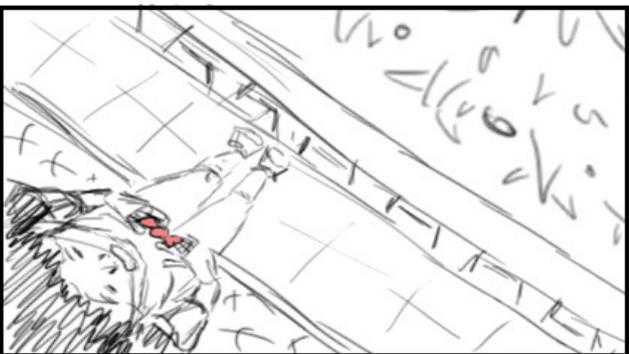
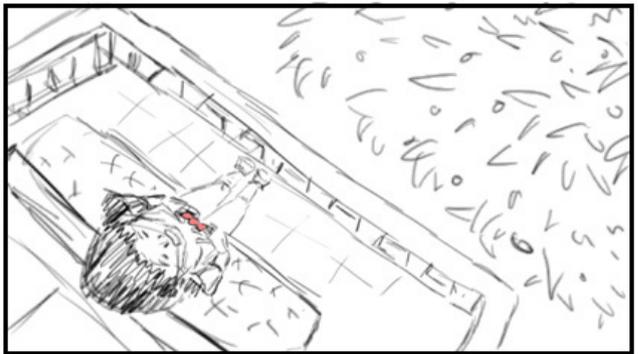
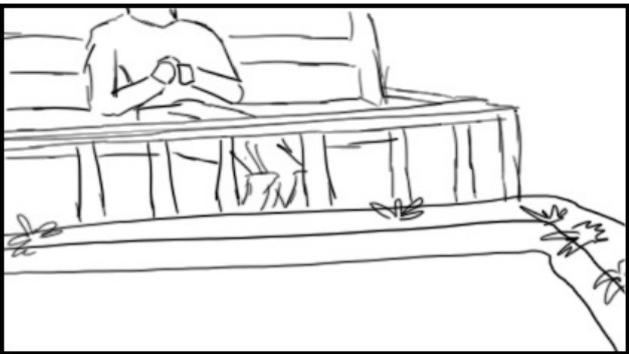


Figura 10 Storyboard pag 1

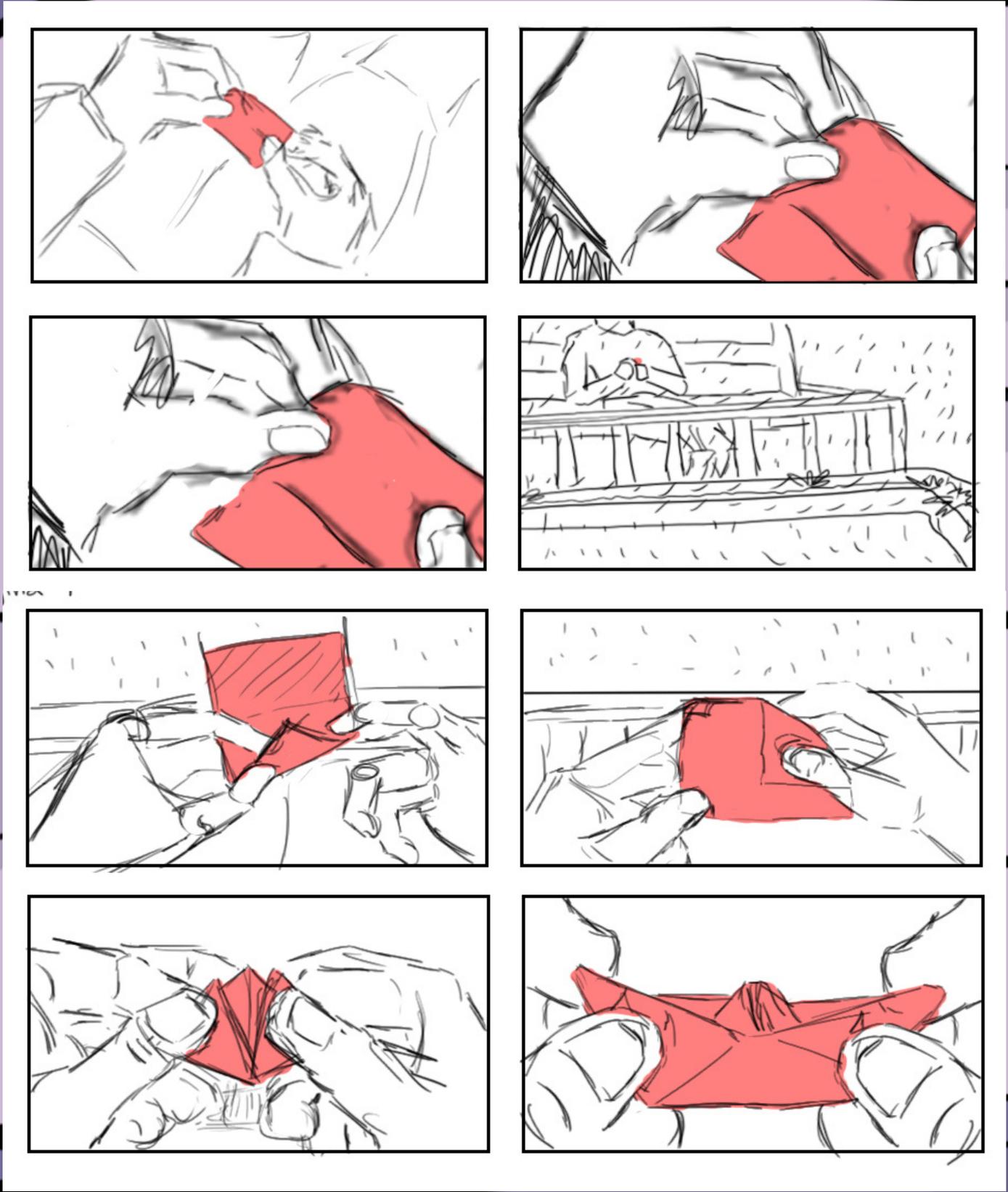


Figura 11 Storyboard pag 2

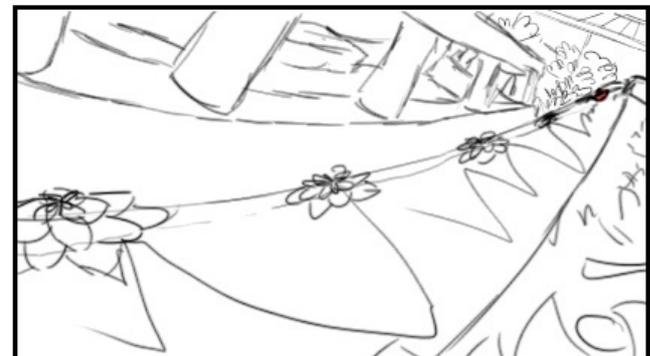
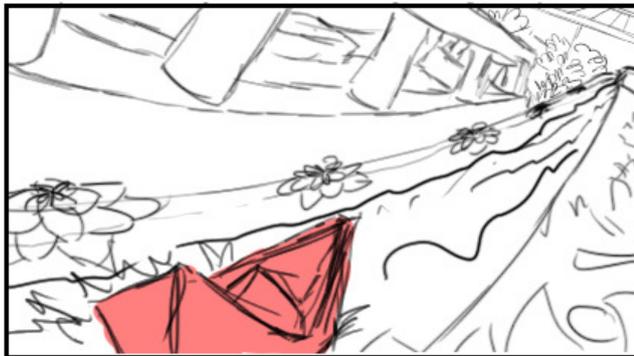
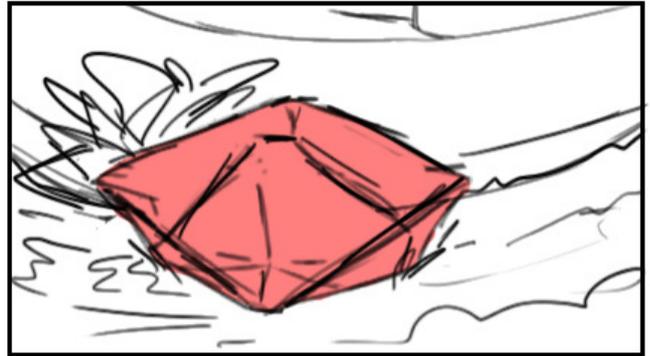
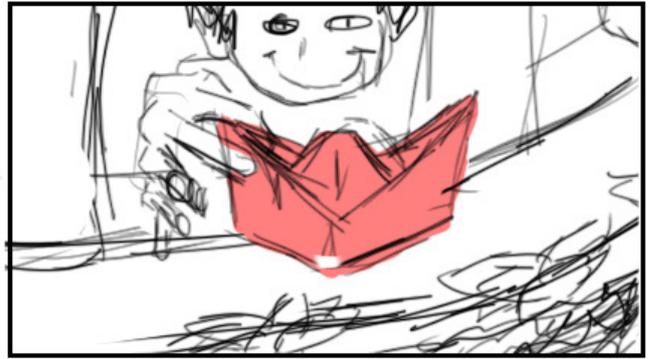
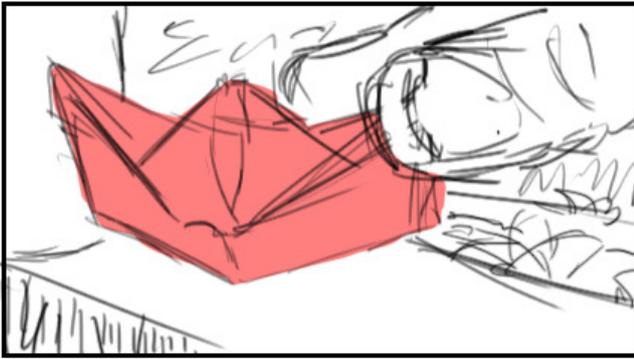


Figura 12 Storyboard pag 3

ina 2

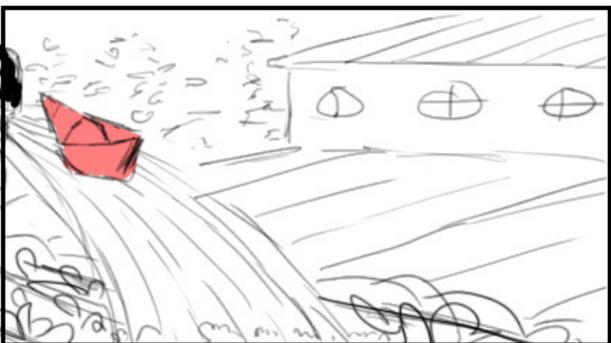
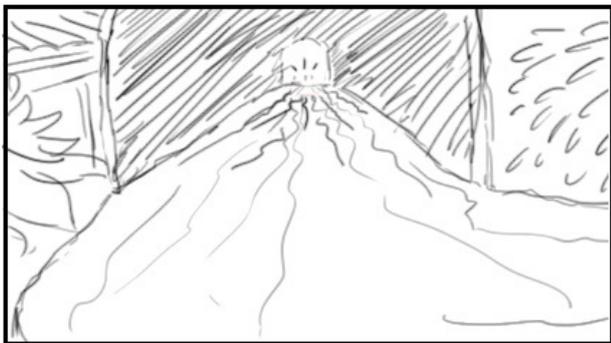
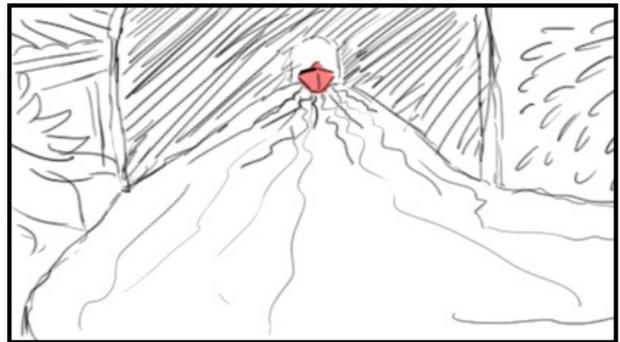
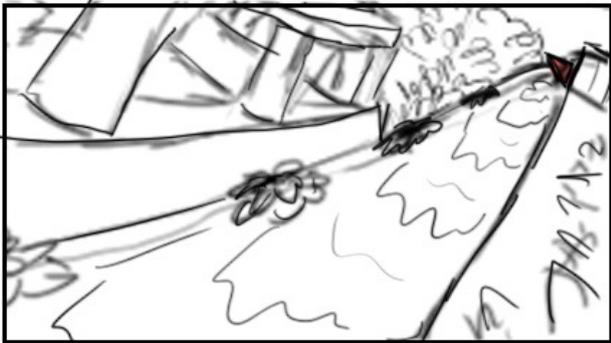
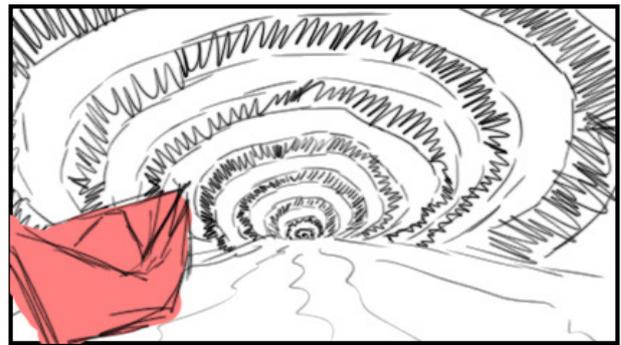
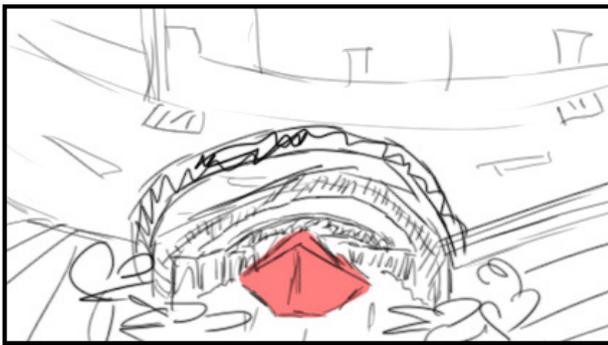
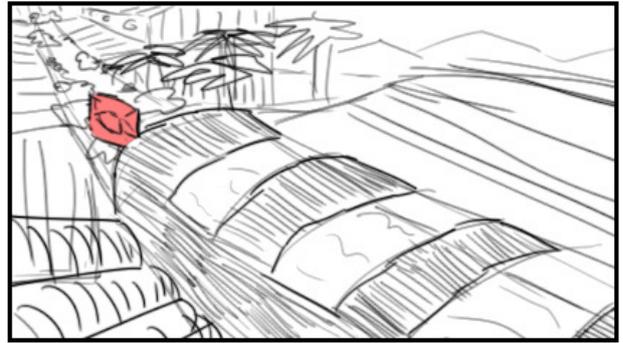
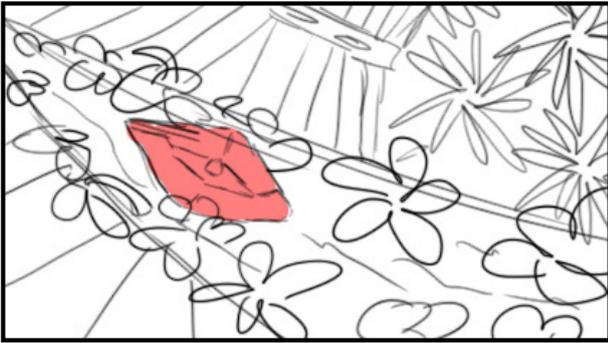


Figura 13 Storyboard pag 4



giro 3

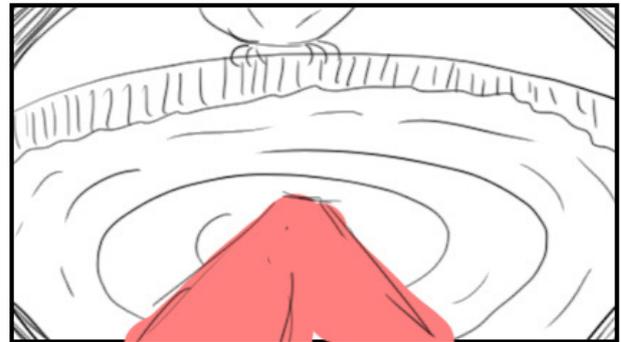
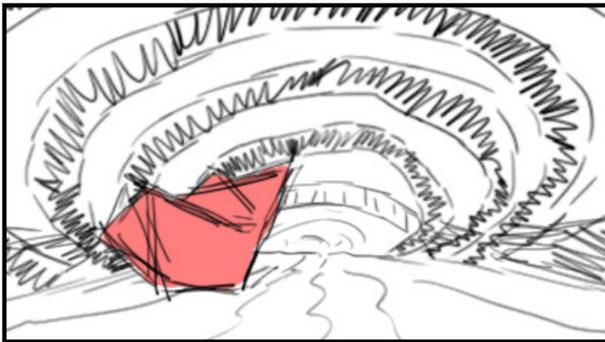


Figura 14 Storyboard pag 5

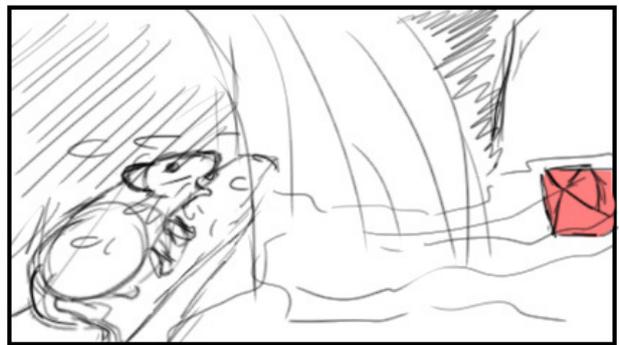
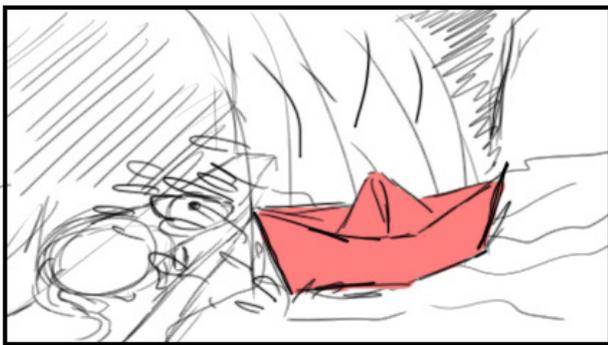
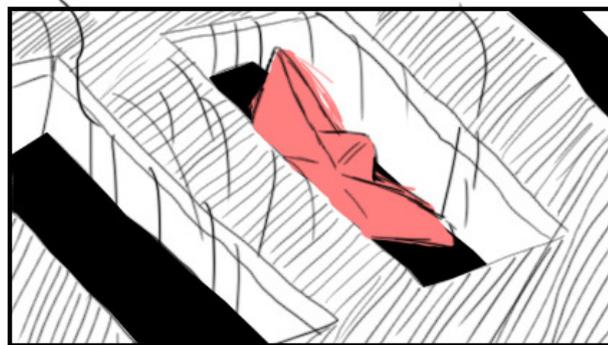
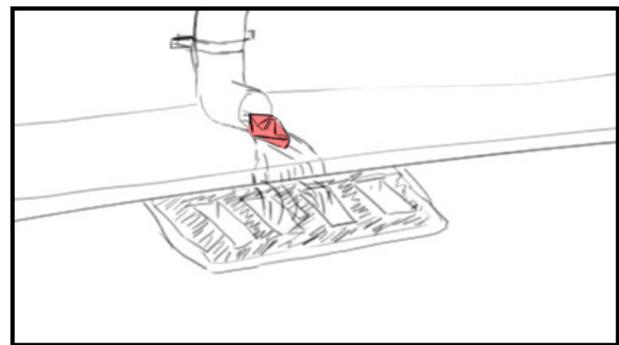
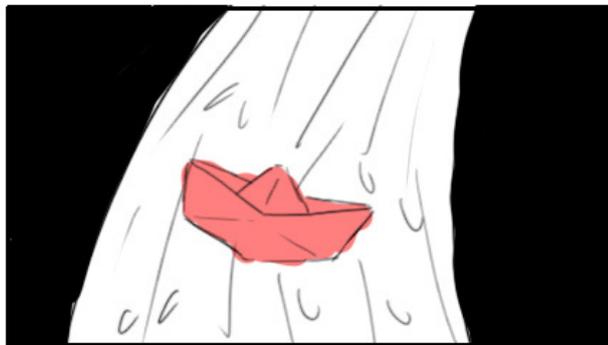
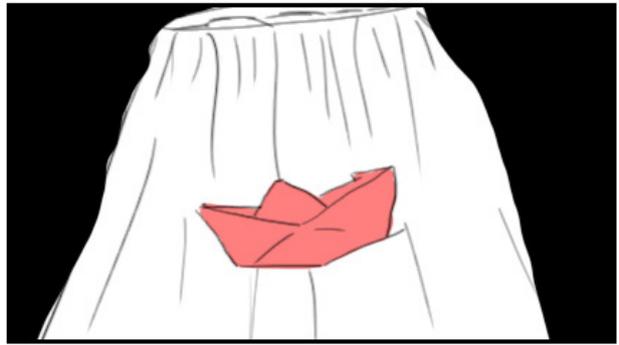


Figura 15 Storyboard pag 6

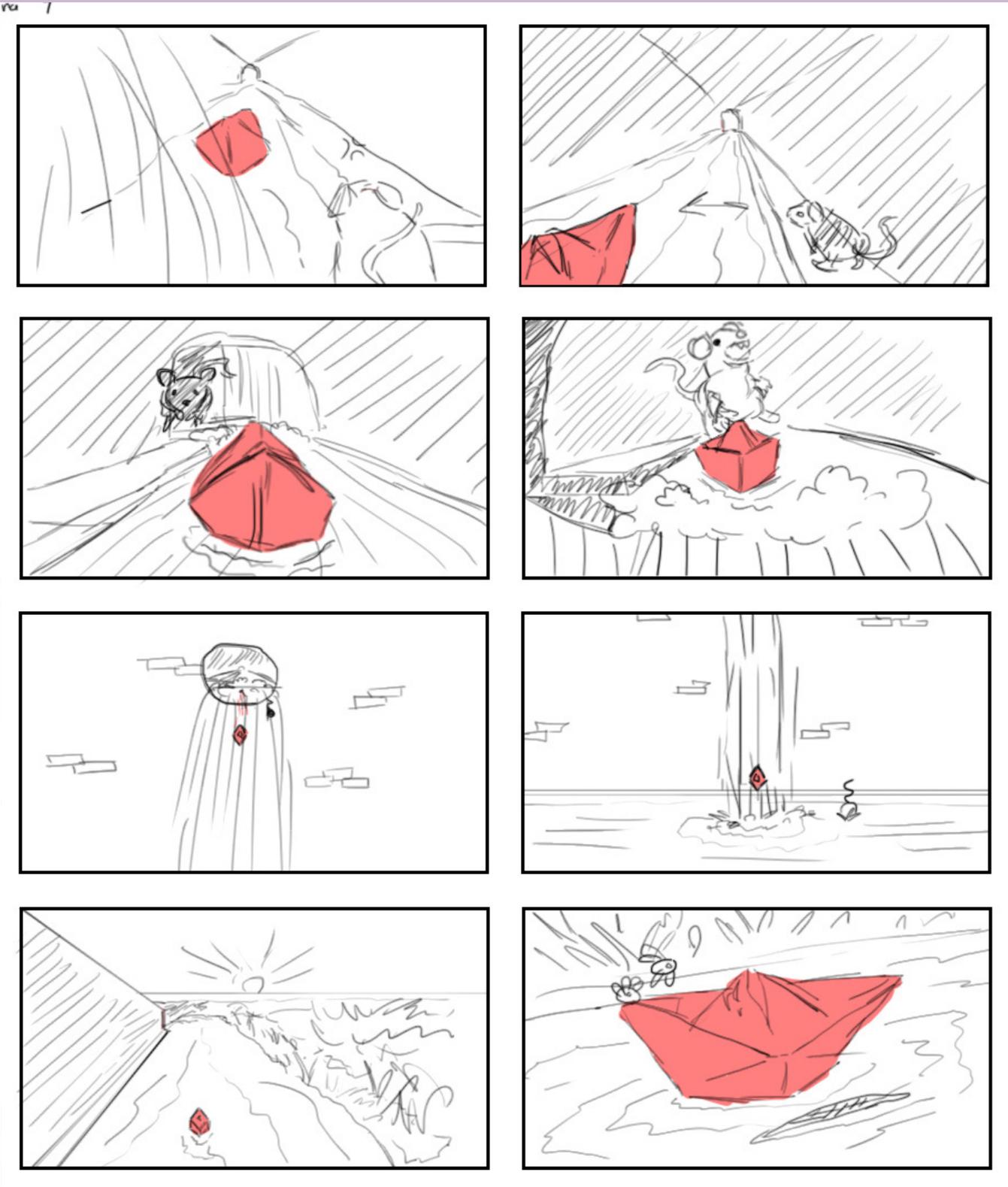


Figura 16 Storyboard pag 7



Figura 17 Storyboard pag 8

ANIMATIC

El Animatic es el siguiente paso en la preproducción, este sirve para planificar la animación, el timing y transiciones que funcionen bien. En mi caso tuve que realizarlo muchas veces para encontrar el timing perfecto. Lo que se hace es crear los shoots en capas diferentes en adobe Photoshop y posterior a ello hay que pasarlo a adobe after effects para animarlo de la forma correcta y con los tiempos indicados para que esto se vea bien.

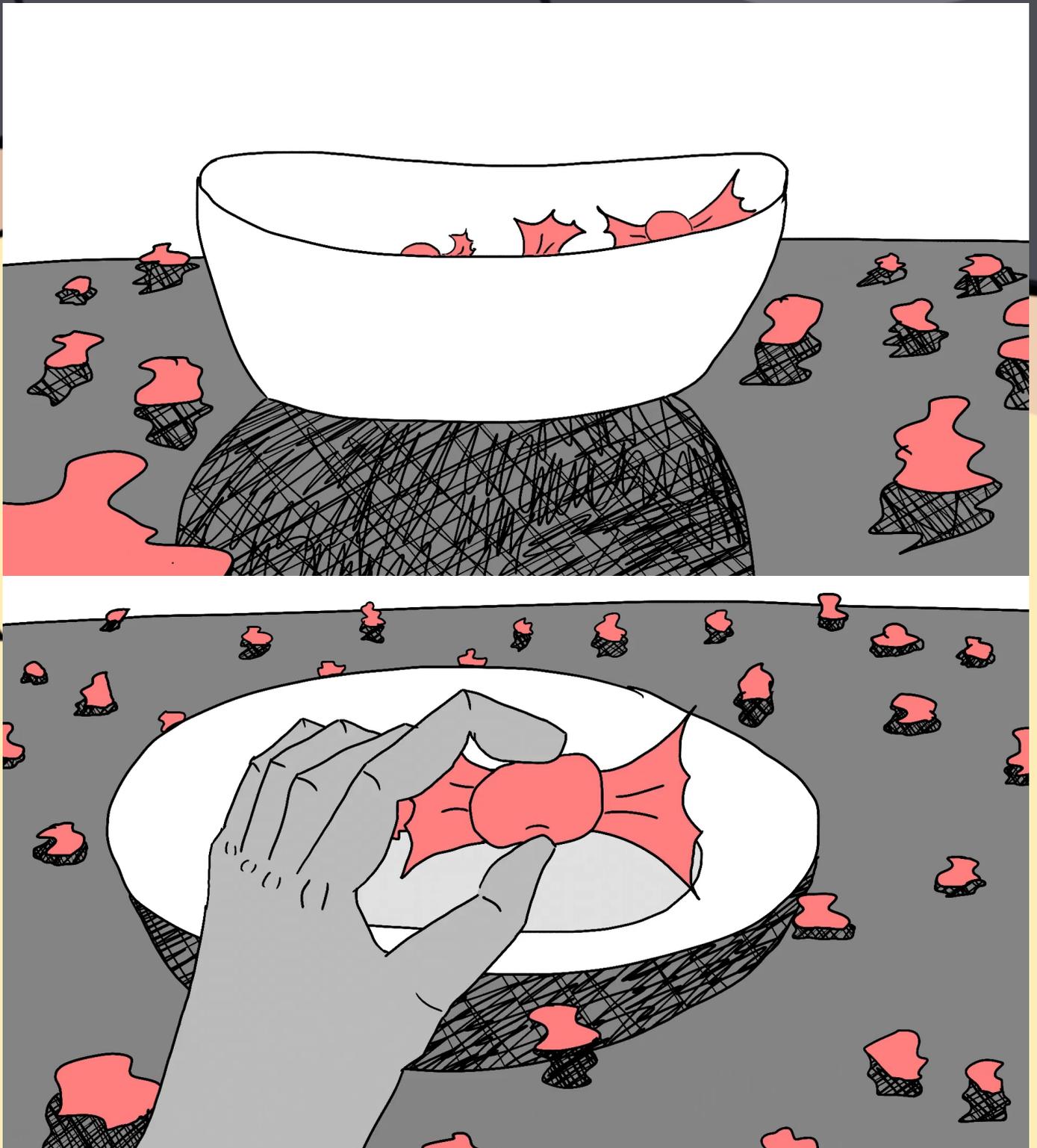
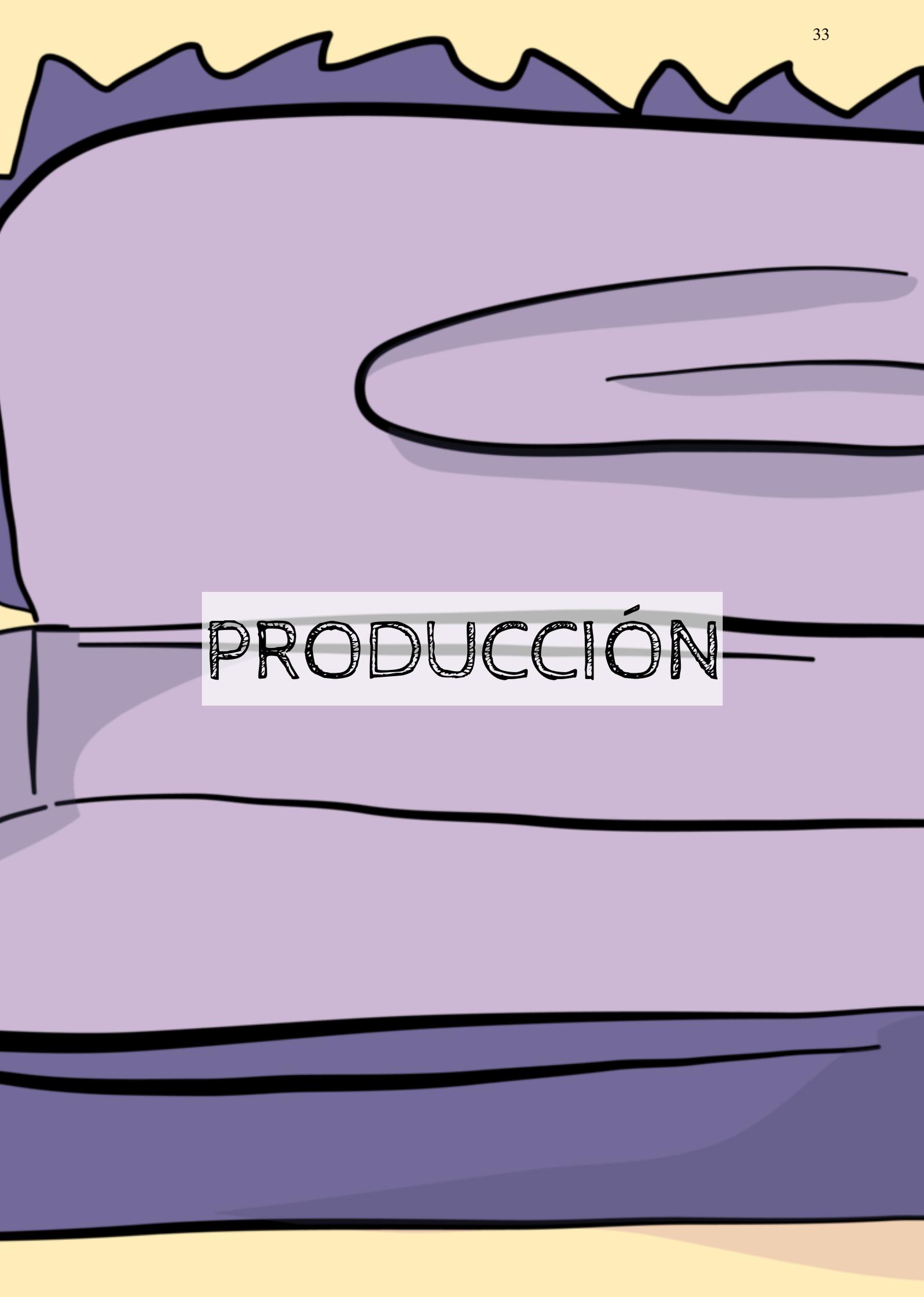


Figura 18 Secuencia de planos en el animatic



PRODUCCIÓN

ANIMACIÓN

Con la secuencia ya determinada del Animatic, pasamos al siguiente paso generar un pencil test, para tener los shoots listos, con todos sus inbetweens, key drawing y extras, en esta sección ya se dibujaron los efectos de agua, los efectos visuales que iban armados y los fondos animados. Estos dibujos suelen tener calidad de ser bocetos y dibujos rápidos, puesto que se mejorarán en la siguiente etapa.

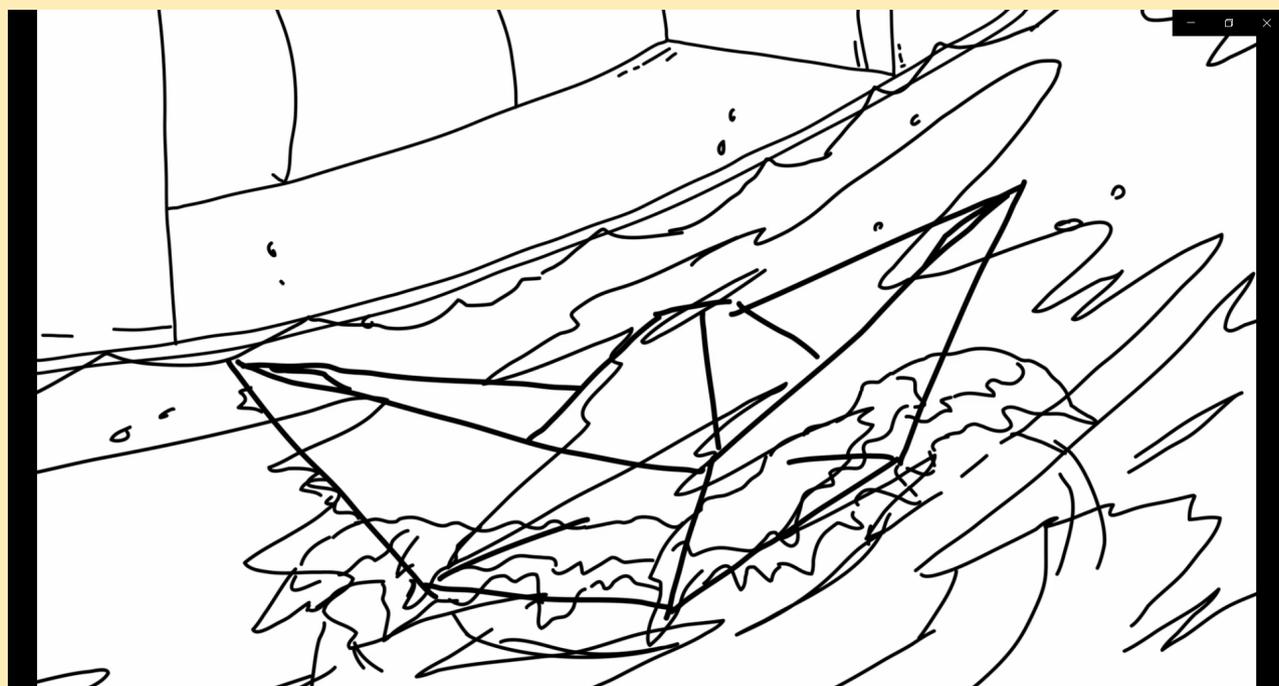


Figura 19 Pencil test de agua y barco

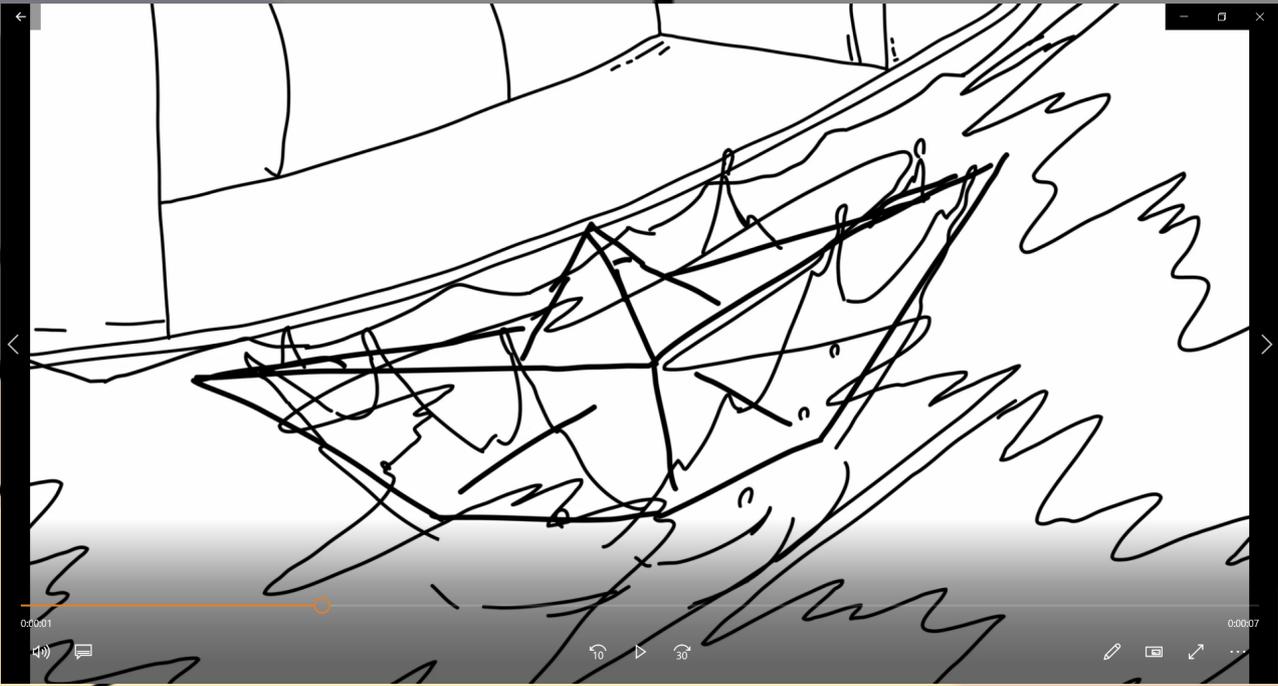


Figura 20 Pencil test de agua y barco



Figura 21 Dentro de la alcantarilla

CLEAN UP

Una vez hechos los keys e inbetweens se pasa a la etapa de limpiar la línea, esta etapa es la más cuidadosa de todas, tenemos que hacer que la línea sea continua, concisa y perfecto, según los parámetros que nosotros le pongamos, en mi caso al línea tenía que ser un poco temblorosa y para ello se tenía que repasar de 5 a 7 veces la línea en los frames, por lo que para hacer el clean up de una línea de bg tenía que hacer un loop de 5 a 7 frames para que se sienta bien.

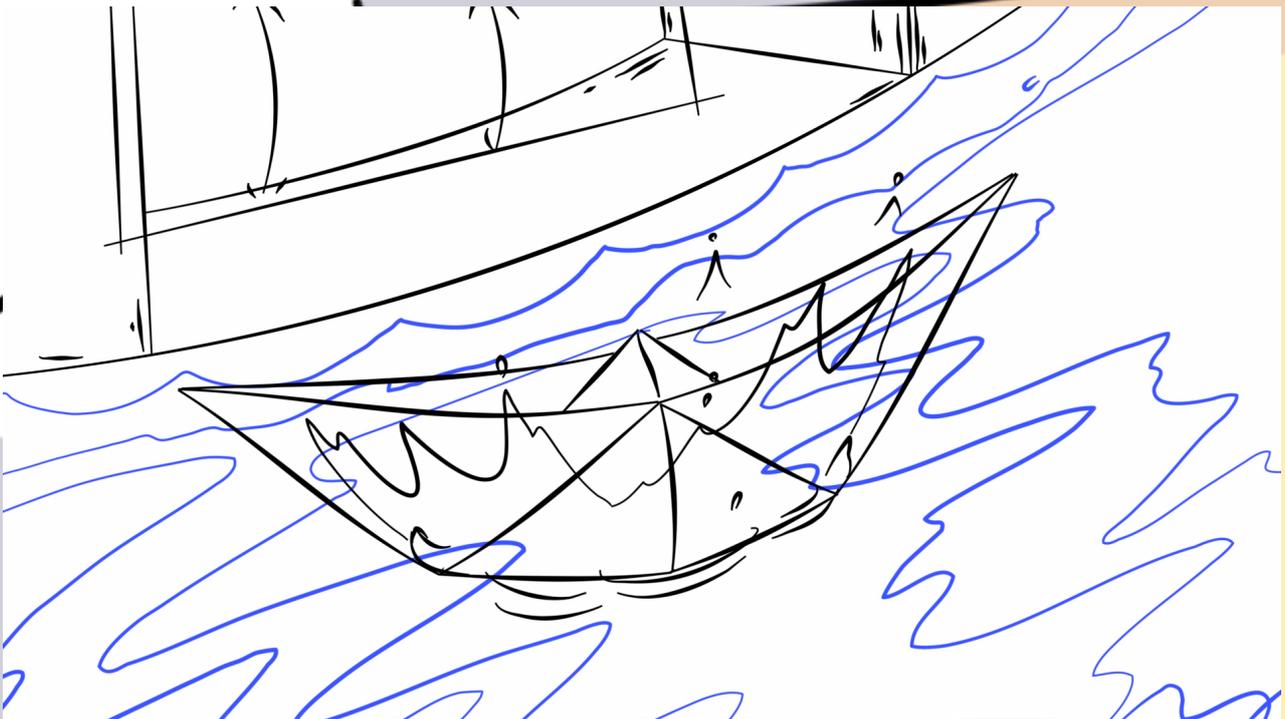


Figura 22 clean up captura 1

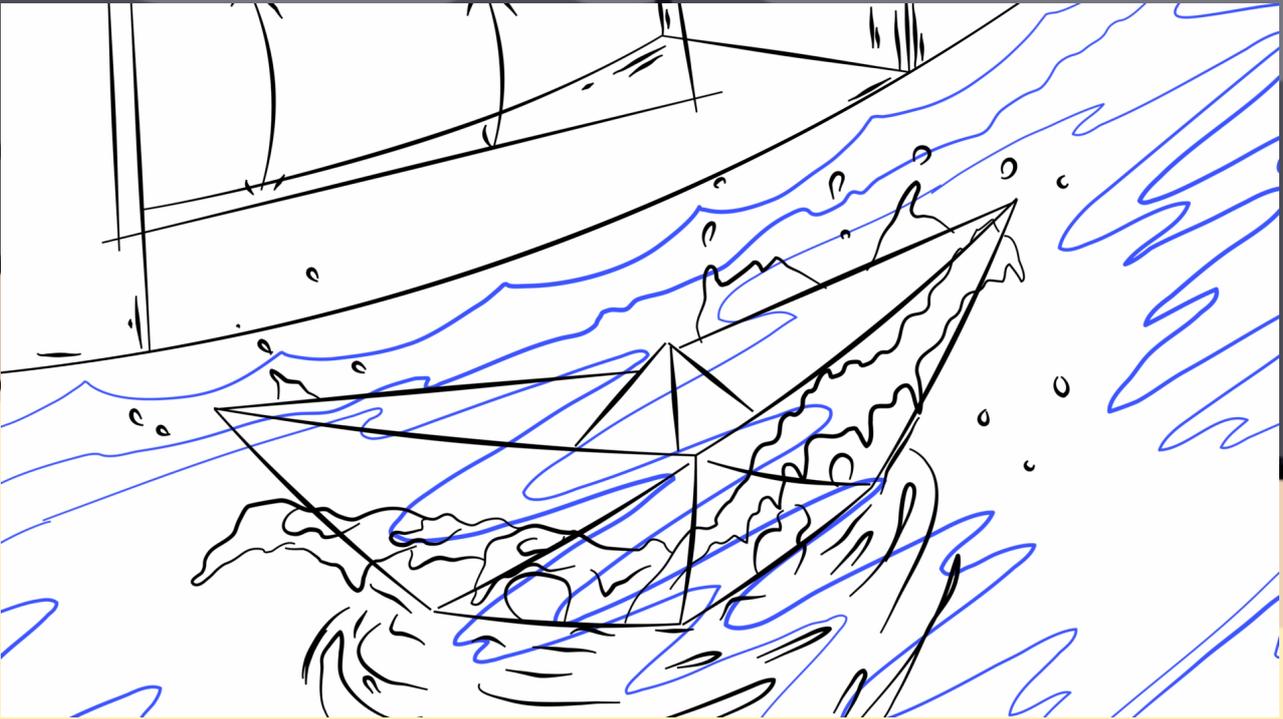


Figura 23 clean up captura 2

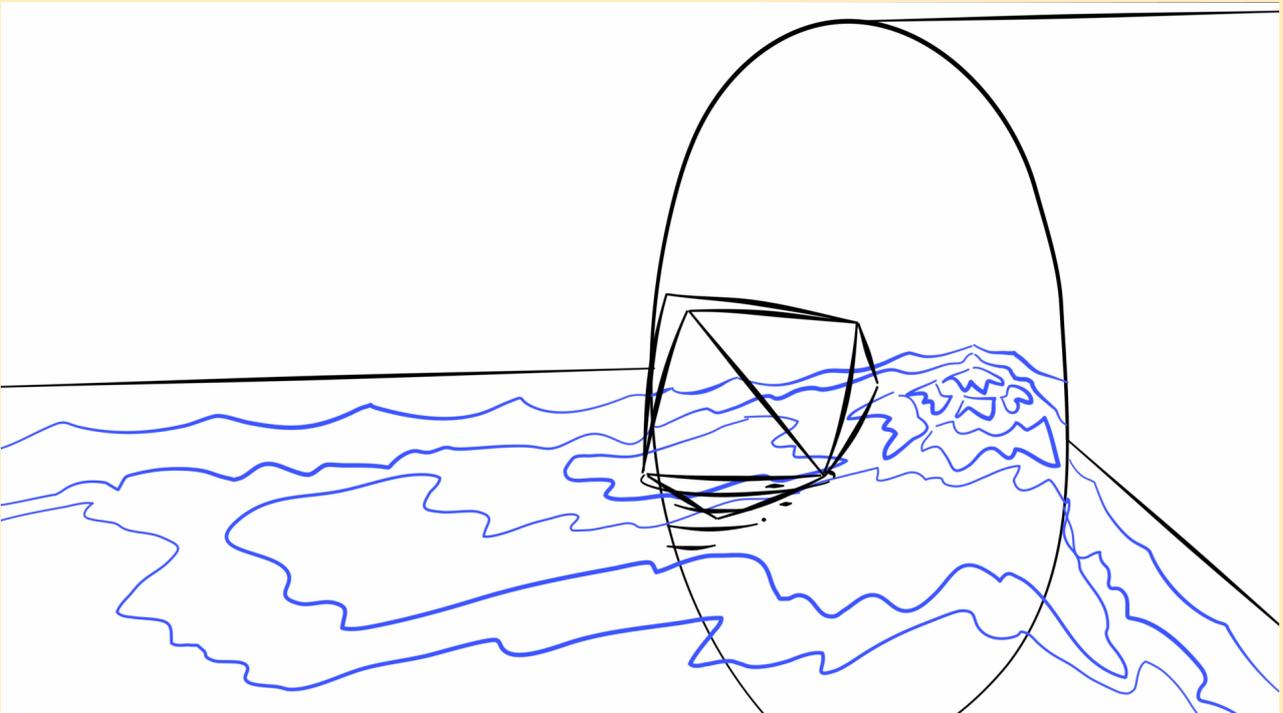


Figura 24 clean up captura 3



COLOR

Este proceso en el caso de mi producto fue el que más esfuerzo necesito, puesto que las mil capas que había por archivo hacían el trabajo mucho más complicado, teniendo que separar bien y en muchos casos volviendo a ordenarlas todas puesto que eran muchas capas de agua, el barco, los efectos, el bg, las partes animadas del bg, y aparte de ello añadir capas de sombra, transiciones de color y transparencias en ciertos casos. Lo que se hizo para este proceso primero fue definir las paletas de colores y luego ya solo empezar a pintar en Toon Boom Harmony.

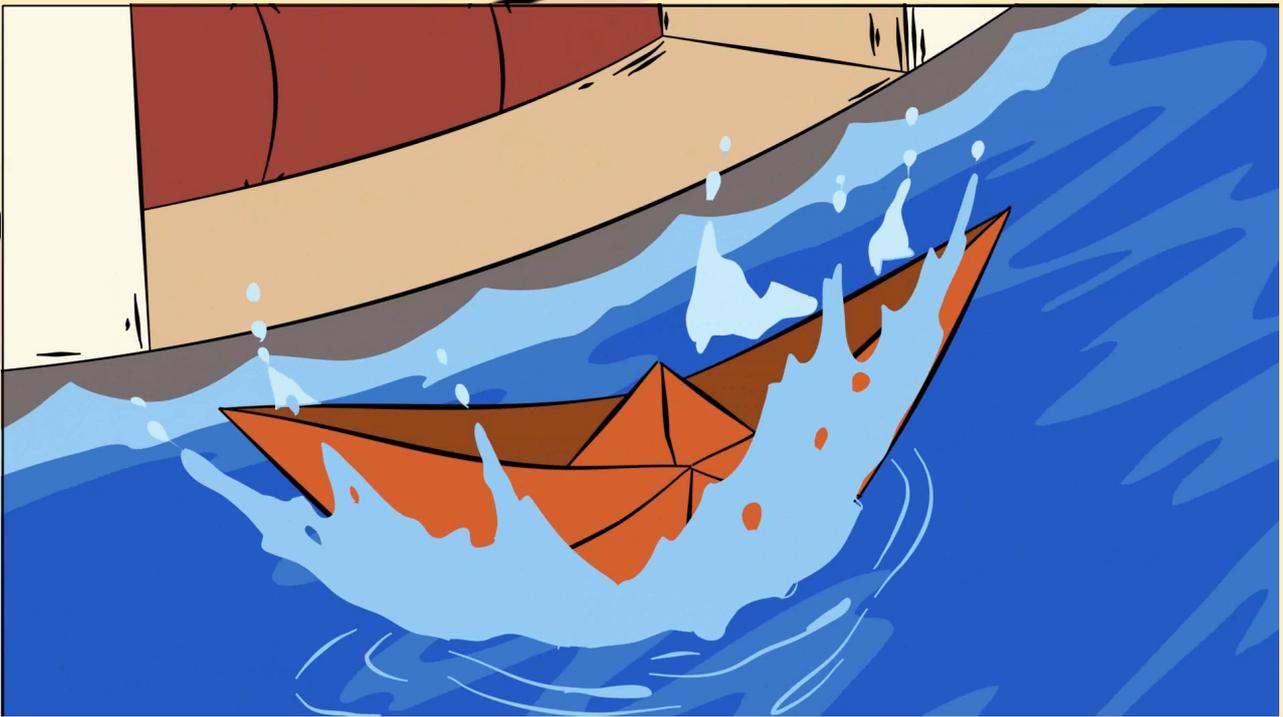


Figura 25 color captura 1

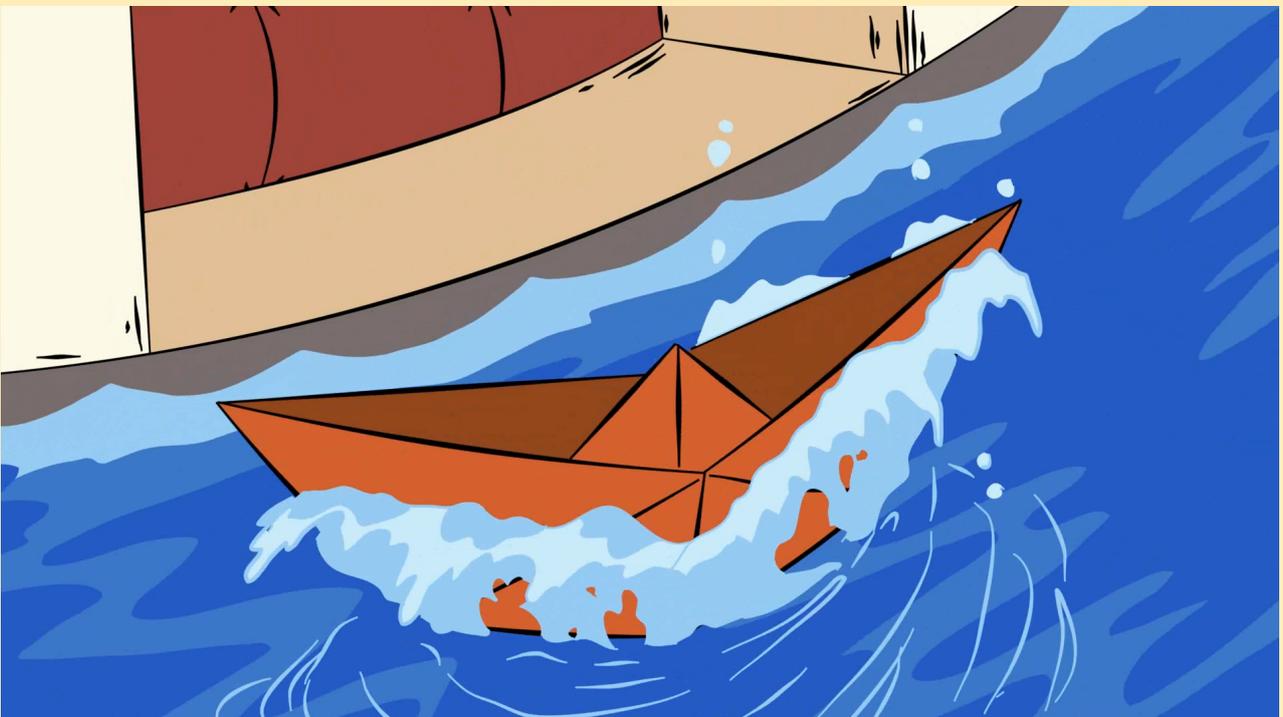


Figura 26 color captura 2

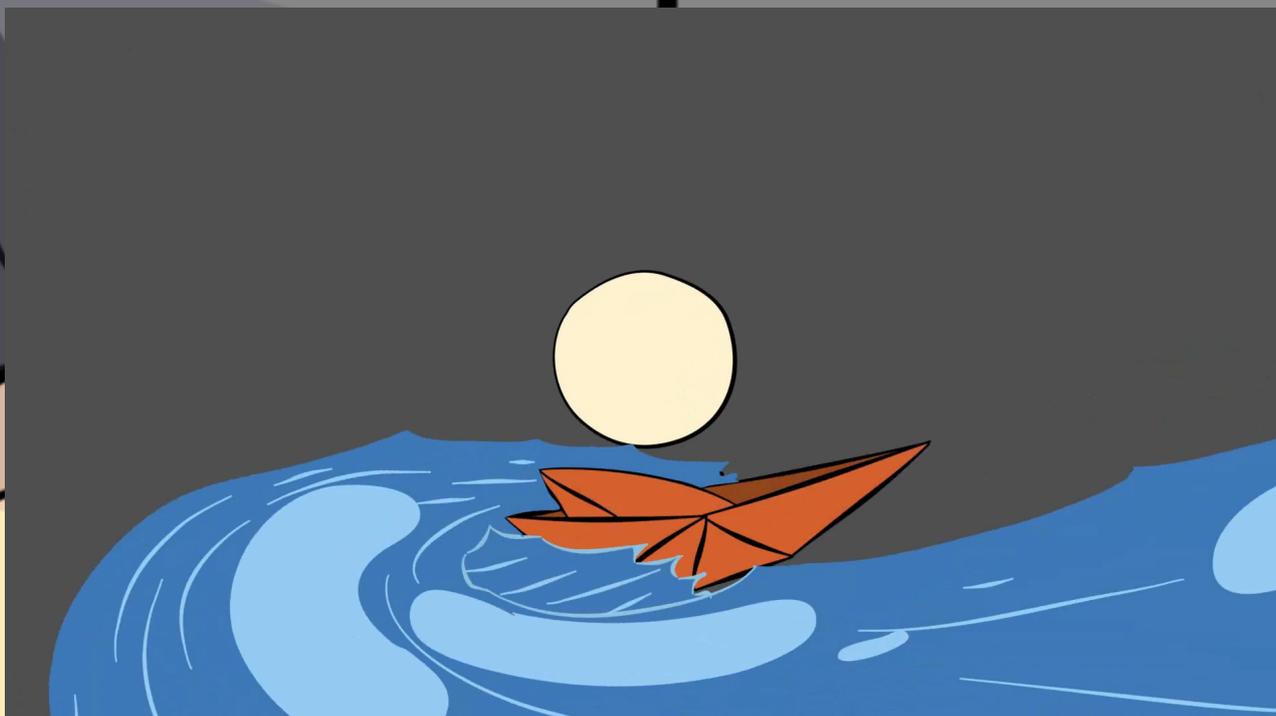


Figura 27 color captura 3

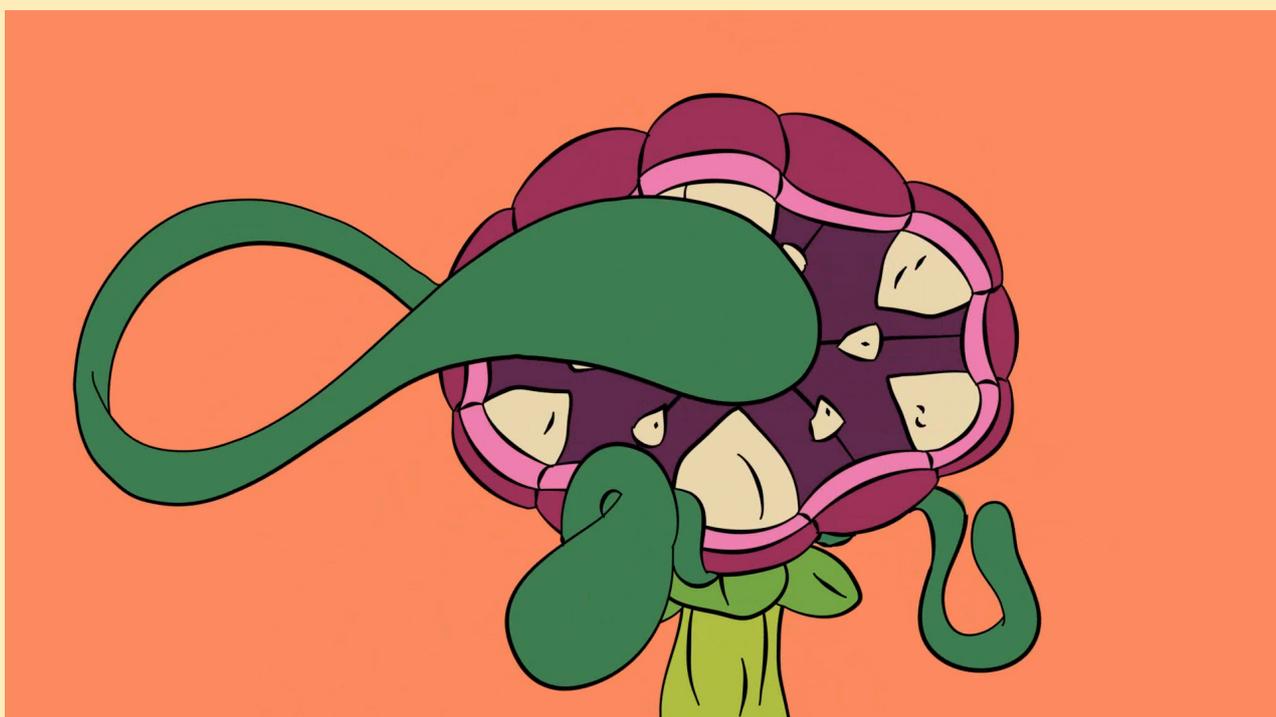


Figura 28 color captura 4



CORRECCIONES

En este proceso ya solo quedaban realizar correcciones de color, transiciones que nos entendían bien y era solo cuestión de añadirle un nodo de color-override en el harmony y ya cosas que eran muy pequeñas pero que al terminárselas harían del producto algo mucho más consistente y mejor. Una parte importante pues como ya mencioné fue la continuidad de las escenas por lo que las transiciones tenían que estar hechas a la perfección.



POST-PRODUCCIÓN

COMPOSICION Y EDICIÓN

De los últimos pasos fue hacer composición y edición de todo el material y los renders del harmony y es esto fue que puse darme cuenta de algunos errores de timing que corregir en el adobe after-effects para ahorrar tiempo, también tuve que añadir algunos textos, incluidos los créditos y intro, todo esto lo hice en after, aunque fue la parte más sencilla también fue la que más tardó en hacerse render pues esta parte siempre termina siendo en donde descansó el render en mayor calidad de sonido y video, aquí también tuve que colocar el sonido.

SONIDO Y MUSICA

Para el sonido y la musicalización del corto, tuve que pedir ayuda de unos viejos amigos productores musicales, los cuales hicieron un increíble trabajo dándole al corto ese último toque que lo dejó realmente increíble, haciéndolo que las transiciones se sintieran mucho más, puesto que el corto al ser un corto experimental el sonido fue muy importante en ello, el sonido tuvo que pasar por varias correcciones y ediciones una y otra vez hasta que quedó el producto último y perfecto.

DIFICULTADES

En esta parte tuve que aprender mucho sobre el programa harmony puesto que no tenía tanto el conocimiento para lograr hacer efectos especiales con el color y también la parte de la animación, y con ayuda de muchos tutoriales preguntar un montón por todo lado logré aprender lo suficiente para que los efectos visuales queden bien.

CONCLUSIONES

De Panka terminado siendo un proyecto muy satisfactorio, en todo aspecto. Un producto del cual pude aprender y fortalecer mis habilidades y reducir mis debilidades, estoy feliz de decir que este corto salió a la luz a pesar de las circunstancias, la pandemia mundial, el distanciamiento social y de la familia, las personas que se fueron y las que llegaron a este mundo para hacerme compañía, solo me queda decir que seguiré trabajando para crear más y mejores productos que me hagan feliz y me llenen el espíritu, Gracias a todos quienes hicieron posible esto.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Vincent, V. (2017). *Cat City* [Archivo de Vídeo].
https://www.youtube.com/watch?v=NWeyUpqnKuk&ab_channel=vewn

Vincent, V. (2021). *Bobo the Monkey* [Archivo de Vídeo].
https://www.youtube.com/watch?v=v_gZGJXqxSo&ab_channel=vewn

Vincent, V. (2017). *Gemelas en el Paraiso* [Archivo de Vídeo].
https://www.youtube.com/watch?v=IDYxLj3bYds&ab_channel=vewn