

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Vacaciones sin Aviso

Producto Artístico

Luis Alfredo Espejo Estupiñan

Animación Digital

Trabajo de titulación de pregrado presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 18 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Vacaciones sin Aviso

Luis Alfredo Espejo Estupiñan

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas R, M.D.A.

Firma del profesor:

Quito, 18 de mayo de 2018

© 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.

Firma del estudiante: _____

Nombre: Luis Alfredo Espejo Estupiñan

Código de estudiante: 00115985

C. I.: 1804636056

Lugar, Fecha Quito, 18 de mayo de 2018

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en primer lugar a Dios, en segundo lugar, a mis padres por permitirme estudiar en esta universidad y estar siempre apoyándome, en tercer lugar, a mis amigos por estar trabajando siempre junto a mí y por último a mis profesores que me han instruido por este camino.

RESUMEN

El presente trabajo muestra el proceso que se realizó para crear el corto animado Vacaciones sin Aviso. Este trabajo presenta una faceta de los artistas llevado al extremo, combinando con comedia e imaginarios que crean una sátira a este oficio. Se mostrará cómo fue evolucionando la idea inicial hasta el producto final, a través de la fase de preproducción, producción y postproducción.

Palabras clave: Artista, 2D, animación, frustración, trabajo.

ABSTRACT

The present work shows the process that was followed to create the animated short *Vacaciones sin Aviso*. This work presents a facet of the artista taken to the extreme, combining with comedy and imaginaries that create a satire of this occupation. It will show how the initial idea evolving up to the final product, through the pre-production, production and post-production phases.

Key words: Artist, 2D, animation, frustration, job.

TABLA DE CONTENIDO

1. Resumen	5
2. Abstract	6
3. Introducción.....	10
4. Ficha Técnica	11
5. Pre Producción	12
Idea inicial.....	12
Proceso de investigación.....	12
Referencia técnica.....	13
Referencia conceptual.....	15
Target.....	16
Medios de exposición.....	16
Desarrollo del guión.....	17
Personajes.....	19
Concept art.....	32
Backgrounds.....	33
Guión visual.....	36
Animatic.....	41
Cronograma.....	42
6. Producción	43
Proceso de producción.....	43
Dificultades de producción.....	46
Correcciones.....	47
7. Post Producción	48
8. Conclusiones	52
9. Referencias bibliográficas.....	53

Tabla de Ilustraciones

<i>Figura 1</i> Character pack Flint	2
<i>Figura 2</i> Diseño Flint	2
<i>Figura 3</i> Character pack Padre de Flint	2
<i>Figura 4</i> Character pack alcalde	2
<i>Figura 5</i> Referencia Fondo Los Simpson	2
<i>Figura 6</i> Referencia Fondo 2	2
<i>Figura 7</i> Referencia Fondo 3	2
<i>Figura 8</i> Referencia conceptual Ozzy y Drix	2
<i>Figura 9</i> Festival de animación Uruguay	2
<i>Figura 10</i> Festival de animación España	2
<i>Figura 11</i> Guion pag 1	2
<i>Figura 12</i> Guion pag 2	2
<i>Figura 13</i> Jeff	2
<i>Figura 14</i> Construcción de personaje Jeff	2
<i>Figura 15</i> Turn Around Jeff	2
<i>Figura 16</i> Estudio de movimiento Jeff	2
<i>Figura 17</i> Expresiones Jeff	2
<i>Figura 18</i> Final Jeff	2
<i>Figura 19</i> Marvin	2
<i>Figura 20</i> Construcción de personaje Marvin	2
<i>Figura 21</i> Turn Around Marvin	2
<i>Figura 22</i> Estudio de movimiento Marvin	2
<i>Figura 23</i> Expresiones Marvin	2
<i>Figura 24</i> Final Marvin	2
<i>Figura 25</i> Mr. Dent	2
<i>Figura 26</i> Concept Art	2
<i>Figura 27</i> Background estudio Boceto	2
<i>Figura 28</i> Background estudio final	2
<i>Figura 29</i> Piso bolas de papel boceto	2
<i>Figura 30</i> Piso bolas de papel Final	2
<i>Figura 31</i> Estudio creativo boceto	2
<i>Figura 32</i> Estudio Creativo Final	2
<i>Figura 33</i> Storyboard pag. 1	2
<i>Figura 34</i> Storyboard pag. 2	2
<i>Figura 35</i> Story board pag. 3	2
<i>Figura 36</i> Storyboard pag 4	2
<i>Figura 37</i> Storyboard pag.5	2

<i>Figura 38 Animatic escena 4</i>	2
<i>Figura 39 Animatic escena 5</i>	2
<i>Figura 40 Animatic escena 7</i>	2
<i>Figura 41 Animatic escena 9</i>	2
<i>Figura 42 Animatic escena 13</i>	2
<i>Figura 43 Animatic escena 22</i>	2
<i>Figura 44 Animatic escena 28</i>	2
<i>Figura 45 Cronograma</i>	2
<i>Figura 46 Primera escena en Draft</i>	2
<i>Figura 47 Primera escena en Clean Up</i>	2
<i>Figura 48 Primera escena a Color</i>	2
<i>Figura 49 Varias escenas en su render final</i>	2
<i>Figura 50 Primera escena del animatic</i>	2
<i>Figura 51 Primera escena en el producto final</i>	2
<i>Figura 52 Escena de animatic eliminada y cambiada en producción</i>	2
<i>Figura 53 Escena eliminada en producción y cambiada por otra acción</i>	2
<i>Figura 54 Desarrollo temprano de Jeff</i>	2
<i>Figura 55 Desarrollo final de Jeff</i>	2
<i>Figura 56 Grabación de efectos de sonido</i>	2
<i>Figura 57 Grabación de diálogos y pulido de sonido</i>	2
<i>Figura 58 Exportación de audio y video a Premier para el borrador del producto final</i>	2
<i>Figura 59 Modificaciones y cortes en el audio para que coincida con el video</i>	2
<i>Figura 60 Creación de la introducción y textos dentro del corto</i>	2
<i>Figura 61 Curva de color para destacar más al personaje principal</i>	2
<i>Figura 62 Uso de la pluma para enmascarar y crear iluminación</i>	2
<i>Figura 63 Manejo de las opacidades para crear un efecto de Fade</i>	2

INTRODUCCIÓN

Este producto fue creado con la intención de mostrar que los artistas también pueden llegar a frustrarse al no saber qué crear y quedarse en blanco, sin embargo, todo esto llevado al extremo de manera satírica.

Jeff un joven artista reconocido por la creatividad y originalidad en sus obras. Se encuentra de repente en una situación de impotencia al no poder crear nada nuevo, lo que le obliga tras varios días sin resultado aceptar un nuevo trabajo como oficinista.

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto: Corto Animado.

Nombre de producto: Vacaciones sin aviso.

Dirección de Animación: Luis Alfredo Espejo.

Storyline: Una desesperada situación de un joven al creer que su creatividad se ha esfumado.

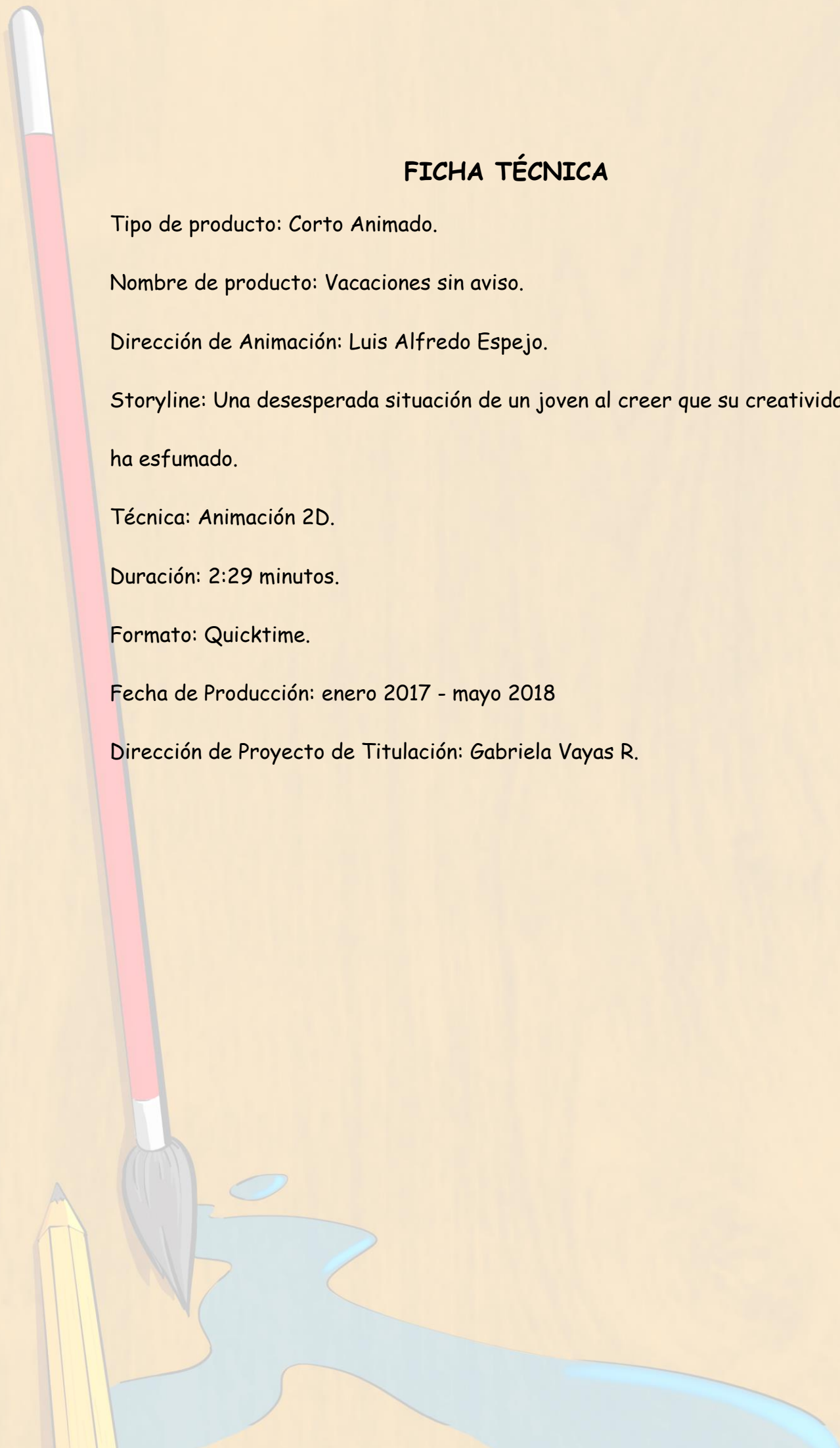
Técnica: Animación 2D.

Duración: 2:29 minutos.

Formato: Quicktime.

Fecha de Producción: enero 2017 - mayo 2018

Dirección de Proyecto de Titulación: Gabriela Vayas R.



PREPRODUCCIÓN

Idea inicial

Expresar la frustración que puede llegar a sentir un artista al quedarse sin ideas para trabajar.

Proceso de investigación

¿Qué es la animación clásica?

La técnica más antigua y conocida es la animación clásica. Esta es la secuencia continua de dibujos con el fin de dar movimiento y vida a cierto dibujo y este sea creíble ante los ojos. Ya sea en papel o por computadora, la animación tiene como fin generar un mundo aparte de este, en el cual los personajes cobran vida. (Papeldecestas, 2016)

Proceso dentro de la animación clásica

En la animación 2D o Clásica el proceso de producción se basa en el dibujo de frame por frame. En el cual mediante dibujos continuos se termina creando una acción y finalmente una animación. Es aquí donde se crean los 12 principios de la animación, los cuales se encargan de crear una animación fluida, caricaturesca y gustosa a la mirada del receptor.

¿Qué es la creatividad?

La creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano. Esto es así porque le permite, justamente, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existe en el mundo. La idea de creatividad proviene justamente de la idea previa de "crear", por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad.

Por otro lado, la creatividad es un proceso interno y debido a ello una de las facultades indispensables en la producción artística es la inspiración e innovación. Aquí entra la destreza del artista en función del conocimiento del proceso mecánico o la praxis.

"La persona creativa tiene ideas novedosas y presenta respuestas a problemas de un modo poco común" (Edwards, 2012)

REFERENCIA TÉCNICA

Película: Lluvia de hamburguesas.

La referencia técnica tanto en diseño como línea dentro de la animación está basada en los personajes de esta película.



Figura 1 Character pack (Flint, s.f.)



Figura 2 Diseño Flint

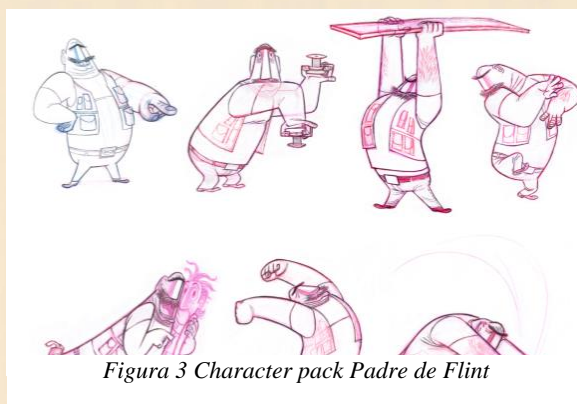


Figura 3 Character pack Padre de Flint

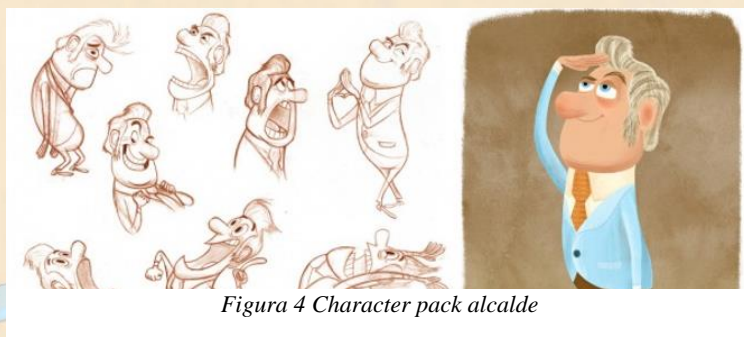


Figura 4 Character pack alcalde

Con respecto a los entornos se escogió tener una similitud a los de la serie "Los Simpson". Por su característica línea negra que bordea a todas las estructuras, y también por su cercanía a la realidad.



Figura 5 Referencia Fondo Los (Simpson, s.f.)



Figura 6 Referencia Fondo 2



Figura 7 Referencia Fondo 3

REFERENCIA CONCEPTUAL

Como referencia conceptual se escogió "Ozzy and Drix". En primer lugar, por el mismo hecho de tener personajes que viven dentro de una persona y tener una vida cotidiana normal. Y segundo porque ellos tienen cierta influencia sobre la persona.



Figura 8 Referencia conceptual Ozzy y (Drix, s.f.)

Target

El corto va dirigido a jóvenes entre los 15 y 25 años, especialmente a los artistas que se han identificado con este problema.

Medios de exposición



Festival Internacional de Animación (Uruguay)
 -Categoría abierta
 -Próximo festival se realizará aproximadamente en septiembre 2018.



Festival Internacional de Animación (España)
 -Categoría abierta
 -El festival se realizará en enero de 2018.

Desarrollo de guión.

GUIÓN

1.- Interior/ Casa/ Día

Día soleado. Se ve un cuadro en una pared, varios cuadros pequeños arrimados a una pared en el piso. Se ve una escultura de mármol en la esquina del cuarto. En el cuarto está parado Jeff (22) pintando un cuadro

2.- Interior/ Cabeza de Jeff/ Día

Se encuentra Marvin (22) pintando el mismo cuadro que Jeff. Está balanceándose. Cierra los ojos y agacha la cabeza. El pincel se resbala del lienzo. Marvin cae al piso agotado. El pincel en el piso se encuentra chorreando tinta.

3.- Interior/ Casa/ Día

El pincel tirado en el suelo está chorreando tinta. El cuadro tiene una mancha de pincel. El rostro de Jeff cambia.

Jeff (Desconcertado)

Huh?!

4.- Interior/ Casa/ Día

Piso lleno de bolas de papel arrugado. Una bola de papel arrugada entra en escena, cae al piso y rueda. Jeff sigue trabajando frustrado. Se ve una mesa llena de facturas vencidas. Jeff está arrimado sobre su brazo mientras garabatea. Suspira y deja caer la cabeza sobre la mesa. Jeff golpea la mesa varias veces con la mano.

¿Por qué?

¿Por qué no sé qué dibujar?

¿A dónde se fue mi imaginación!

Jeff furioso se levanta rápidamente de la mesa.

Jeff (Enojado)

Figura 11 Guion pag 1

¡Se acabó! ¡Buscaré algo más que hacer!

Jeff se quita el mandil. Se ve un papel arrugado, se escucha pasos. Se abre la puerta, se apaga la luz y la puerta se cierra duro.

3.- Interior/ Empresa/ Tarde

Sr. Dent (55) se encuentra sentado frente a Jeff.
Se ve la mano pasando un contrato.

Sr. Dent
Firme Aquí, Tranquilo.

Jeff traga saliva, mientras una gota de sudor cae sobre su mejilla.

Sr. Dent
En esta empresa no necesita creatividad.

Vista Cenital. Jeff acerca el bolígrafo lentamente al contrato. Hay un acercamiento de cámara hacia la cabeza de Jeff.

4.- Interior/ Cerebro/ Tarde

Se observa un cuarto pequeño oscuro. Luz entra y se ve la silueta de Marvin. Marvin con una maleta en mano inhala profundamente.

Criatura
¡Aaaaah! (Relajación) ¡Qué vacaciones! Ya necesitaba darme un respiro.

Marvin deja caer la maleta al suelo. Marvin se sorprende. La pantalla del cuarto muestra la mano de Jeff firmando el contrato. Marvin Grita.

Marvin
Ahhhhh!!

Personajes

Jeff

Edad: 22

Altura: 1,73 m

Cumpleaños: junio 27

Jeff es un joven talentoso que desde muy temprana edad demostró ser un gran artista, ganando varios premios en su juventud, y volviéndose famoso en la ciudad gracias a sus obras.

Jeff es un chico muy relajado, sin embargo, se la pasa dibujando, esculpiendo o pintando durante horas sin darse un descanso.



Figura 13 Jeff

Proceso de construcción

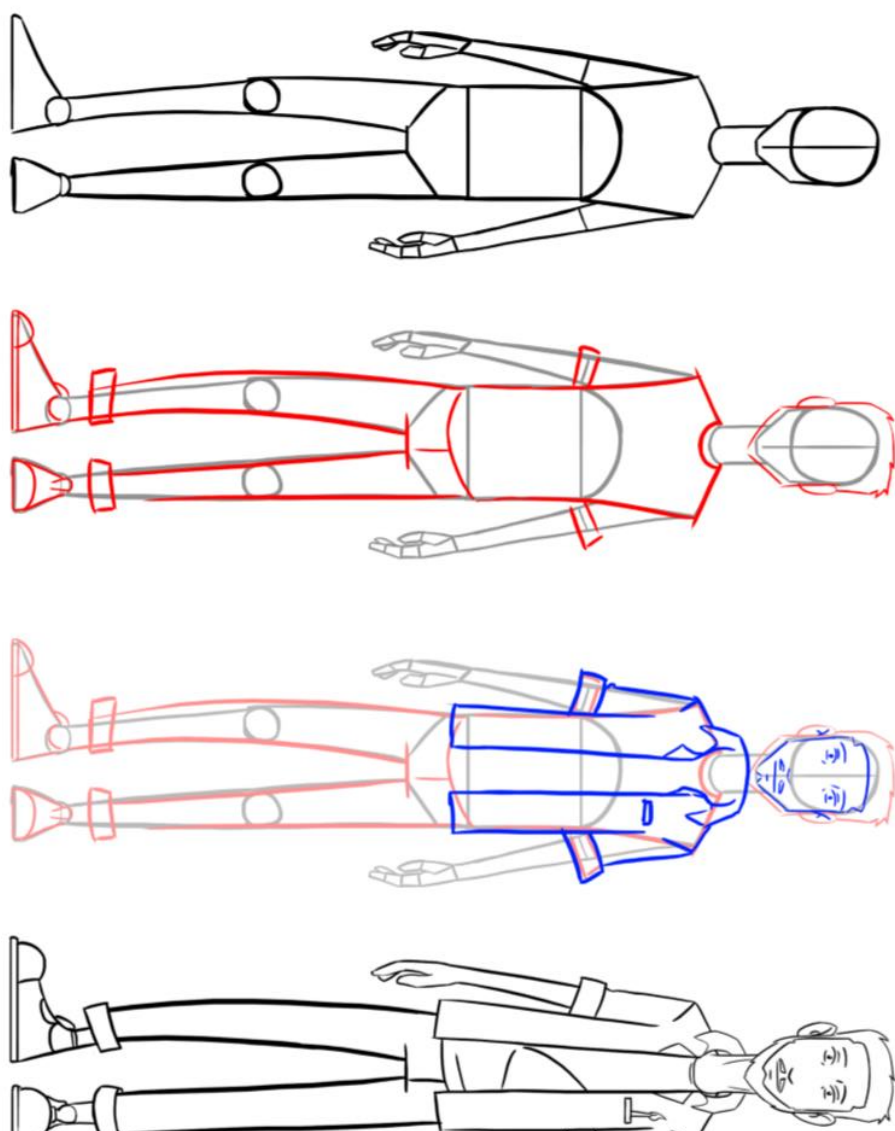


Figura 14 Construcción de personaje Jeff

Turn Around

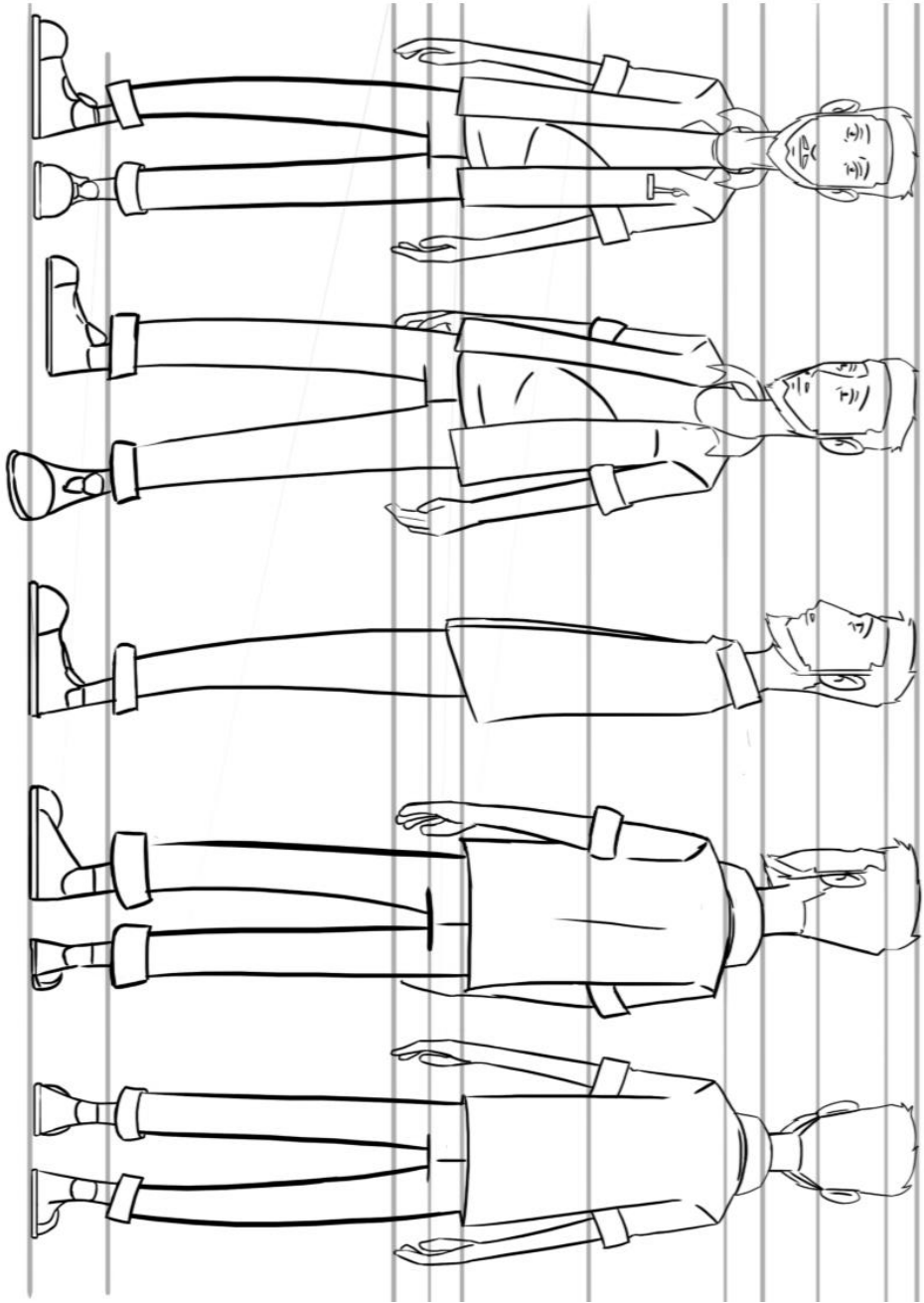
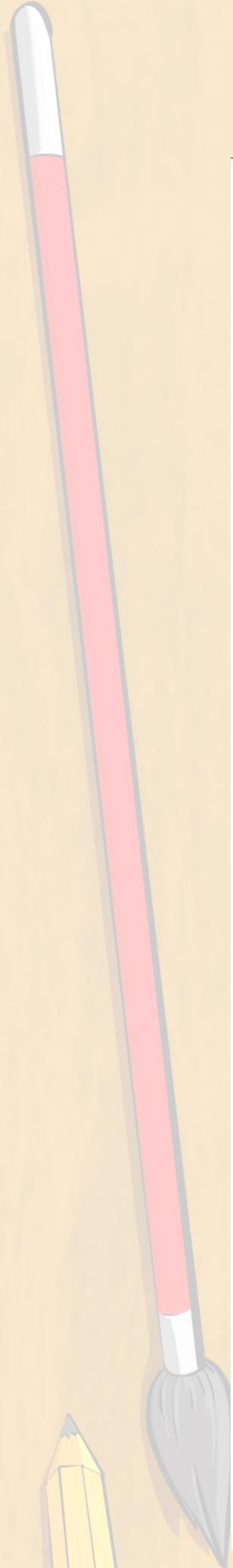


Figura 15 Turn Around Jeff



Estudio del movimiento

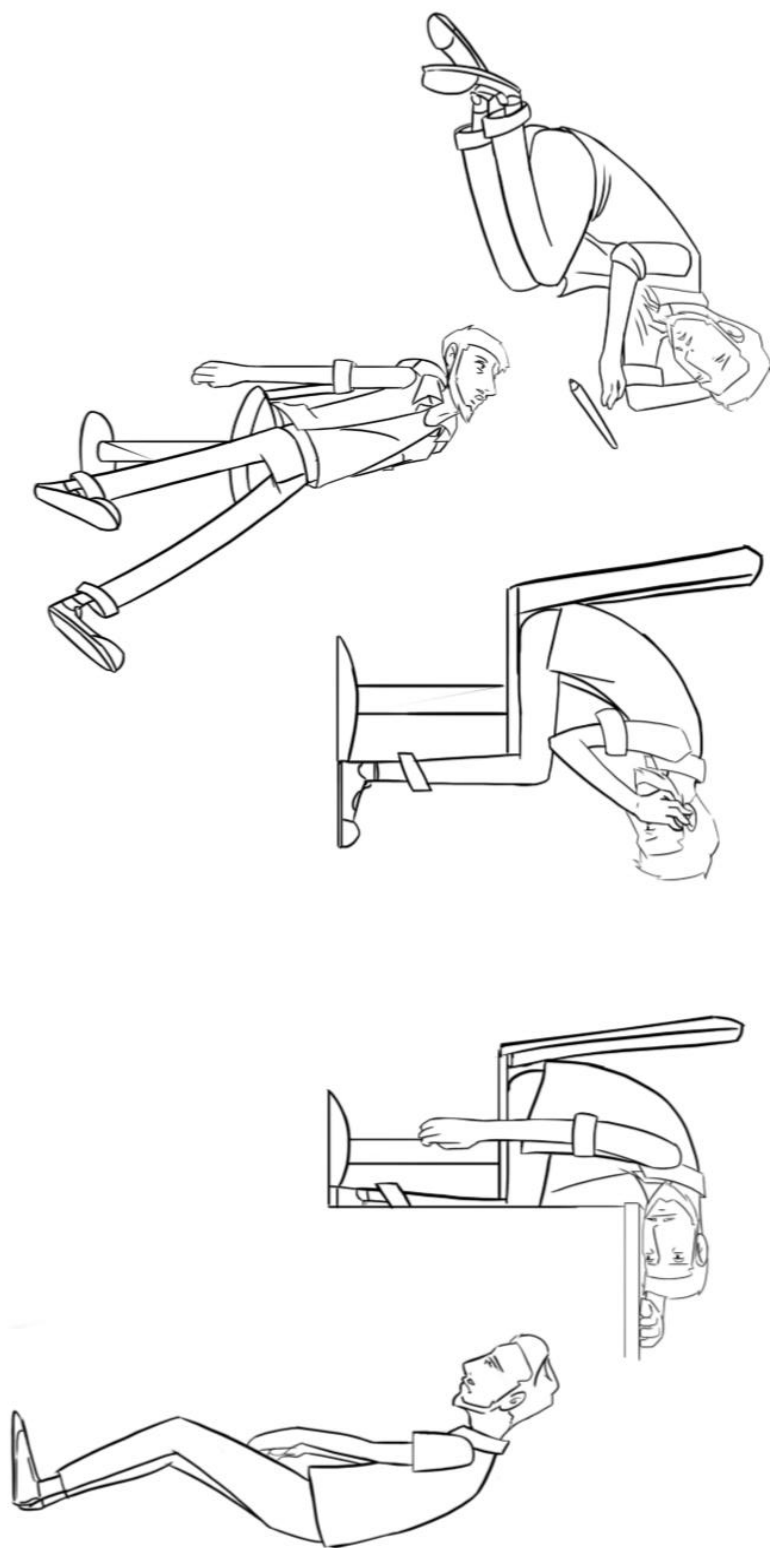


Figura 16 Estudio de movimiento Jeff

Expresiones

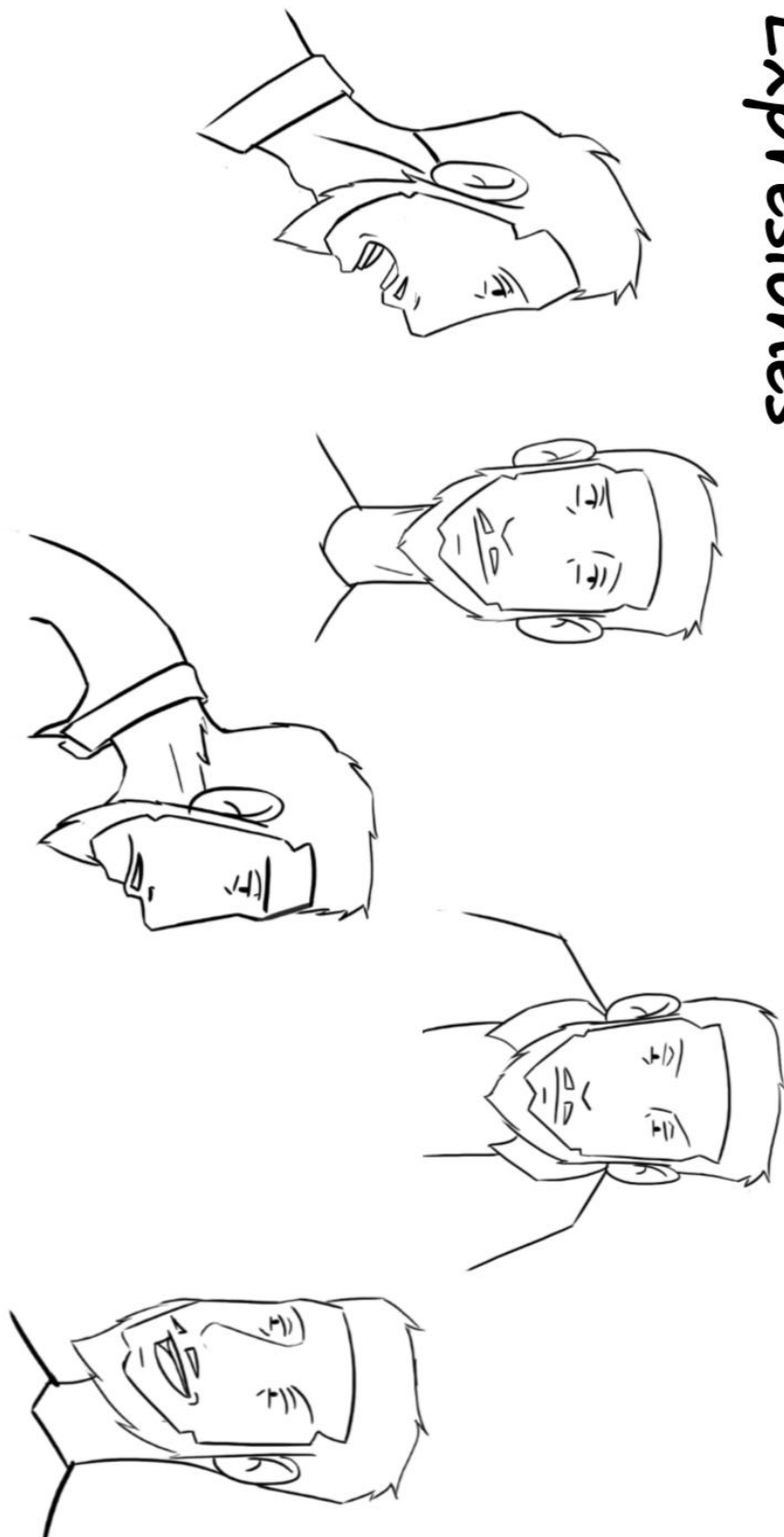


Figura 17 Expresiones Jeff

Color

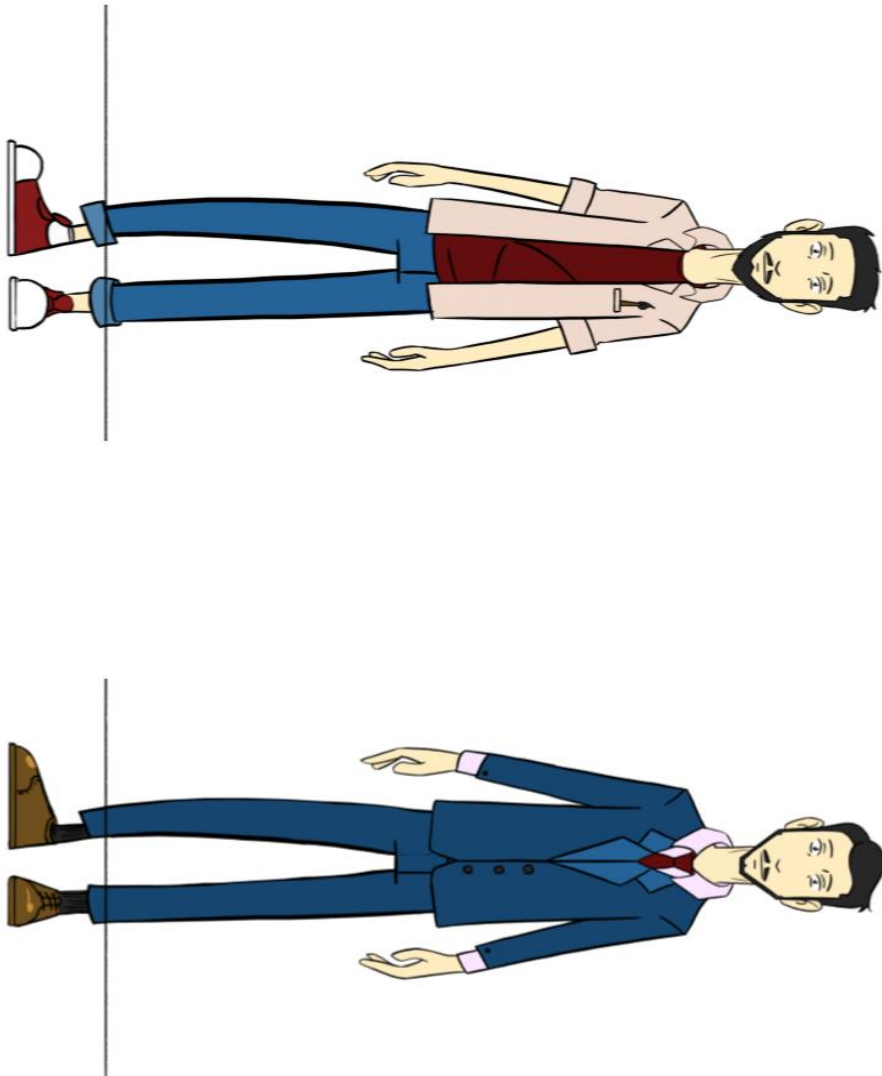


Figura 18 Final Jeff

Marvin (El Creativo)

Edad: 22

Altura: 1,65 mm

Cumpleaños: junio 27

Marvin es la creatividad que vive dentro de Jeff.

Es un ser responsable y muy dedicado a su trabajo.

Ya desde muy temprana edad ayudando a Jeff en sus proyectos, incluso llegando a trabajar día y noche sin parar por cumplir con las expectativas de él.



Figura 19 Marvin

Proceso de construcción

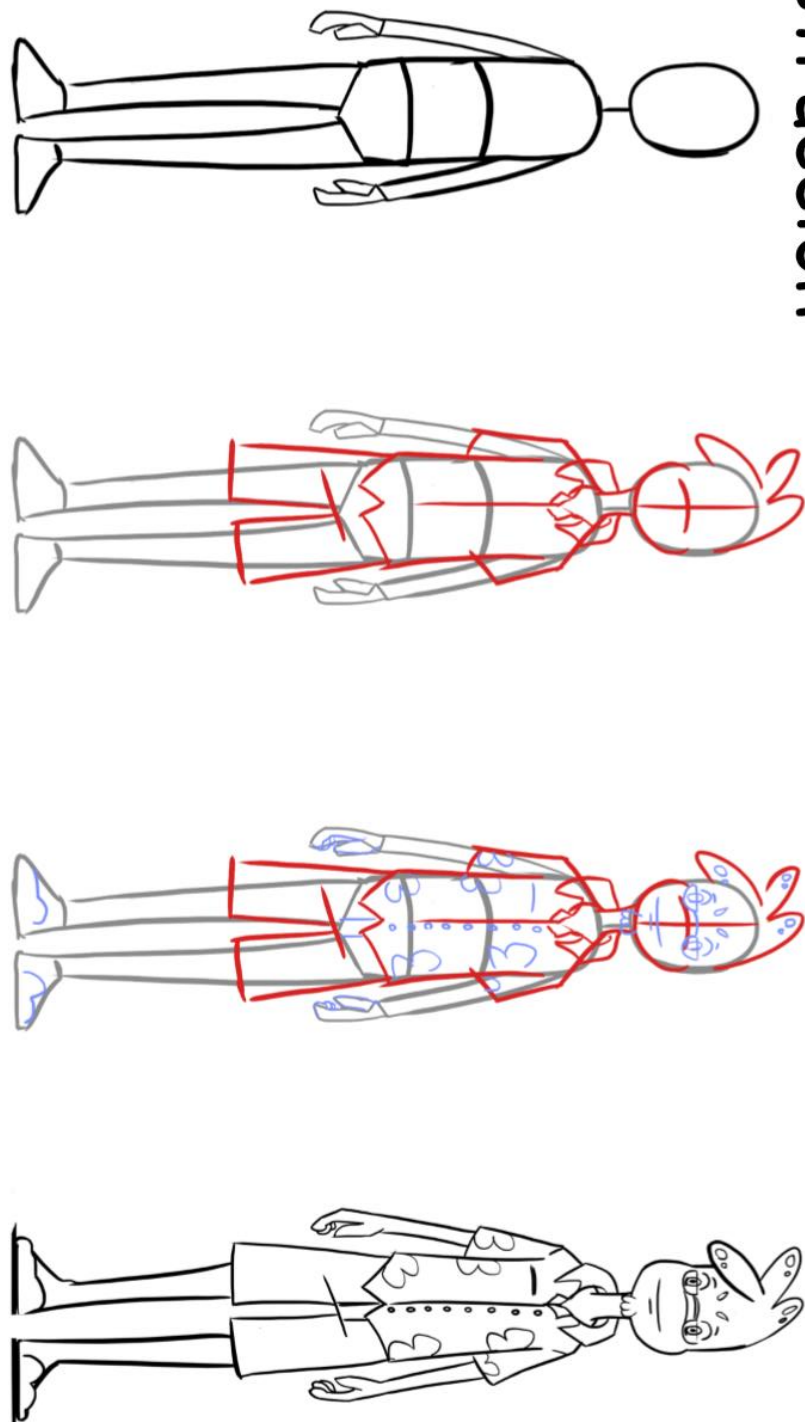


Figura 20 Construcción de personaje Marvin

Turn Around

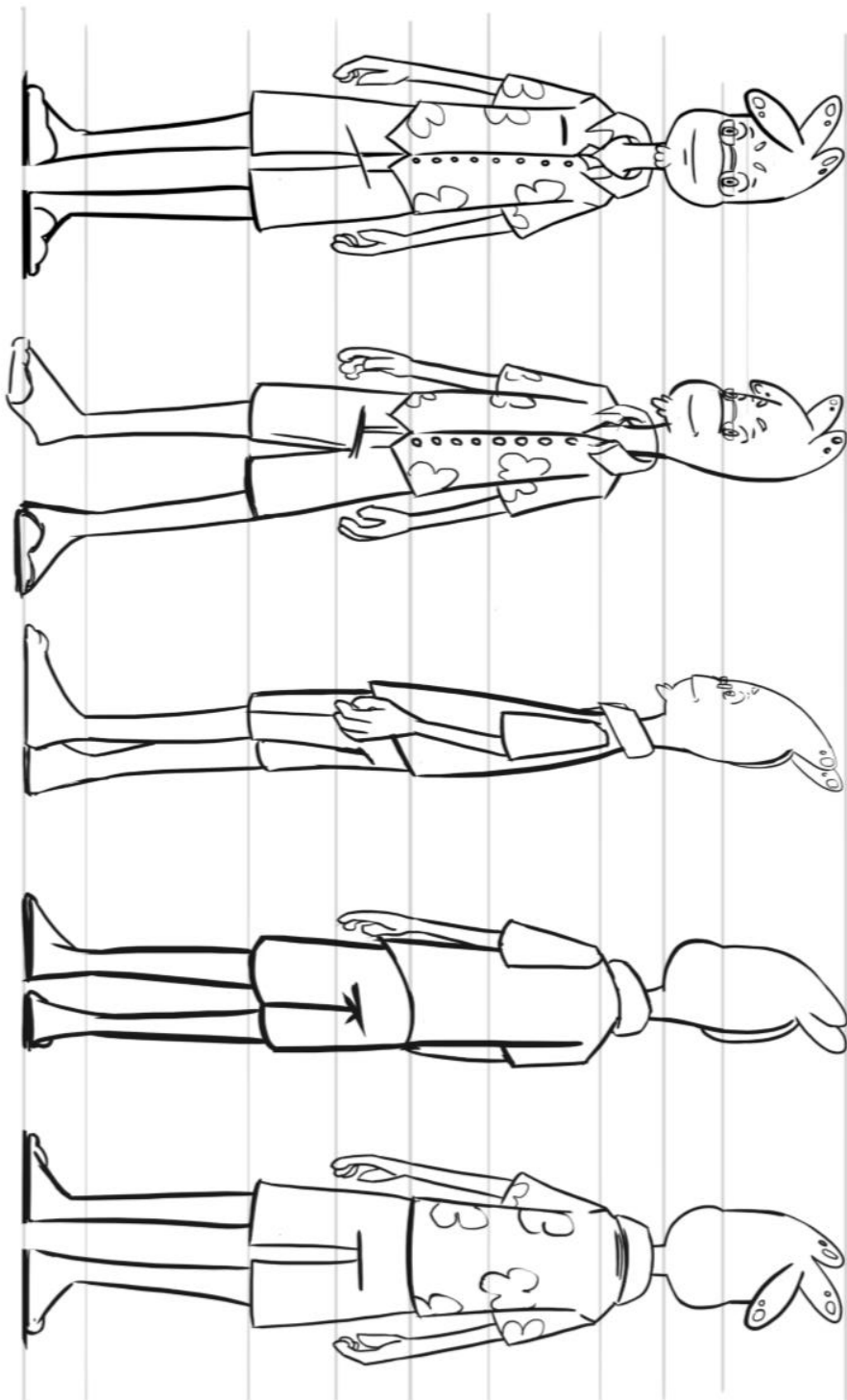


Figura 21 Turn Around Marvin

Estudio del movimiento

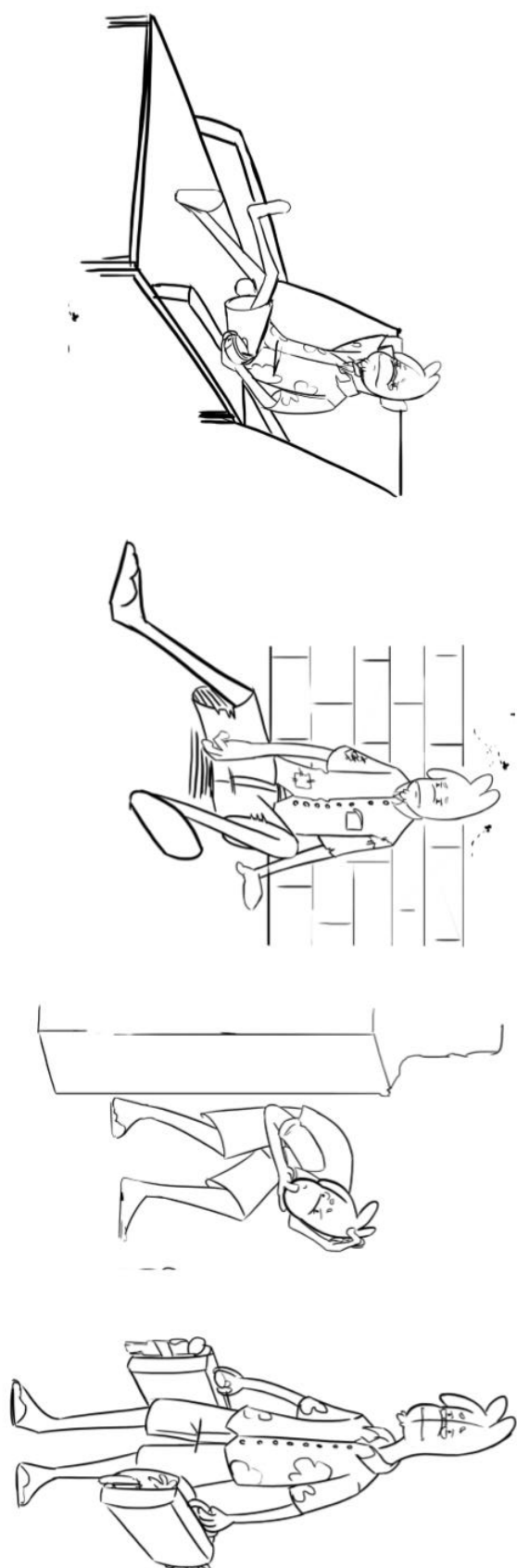


Figura 22 Estudio de movimiento Marvin

Expresiones

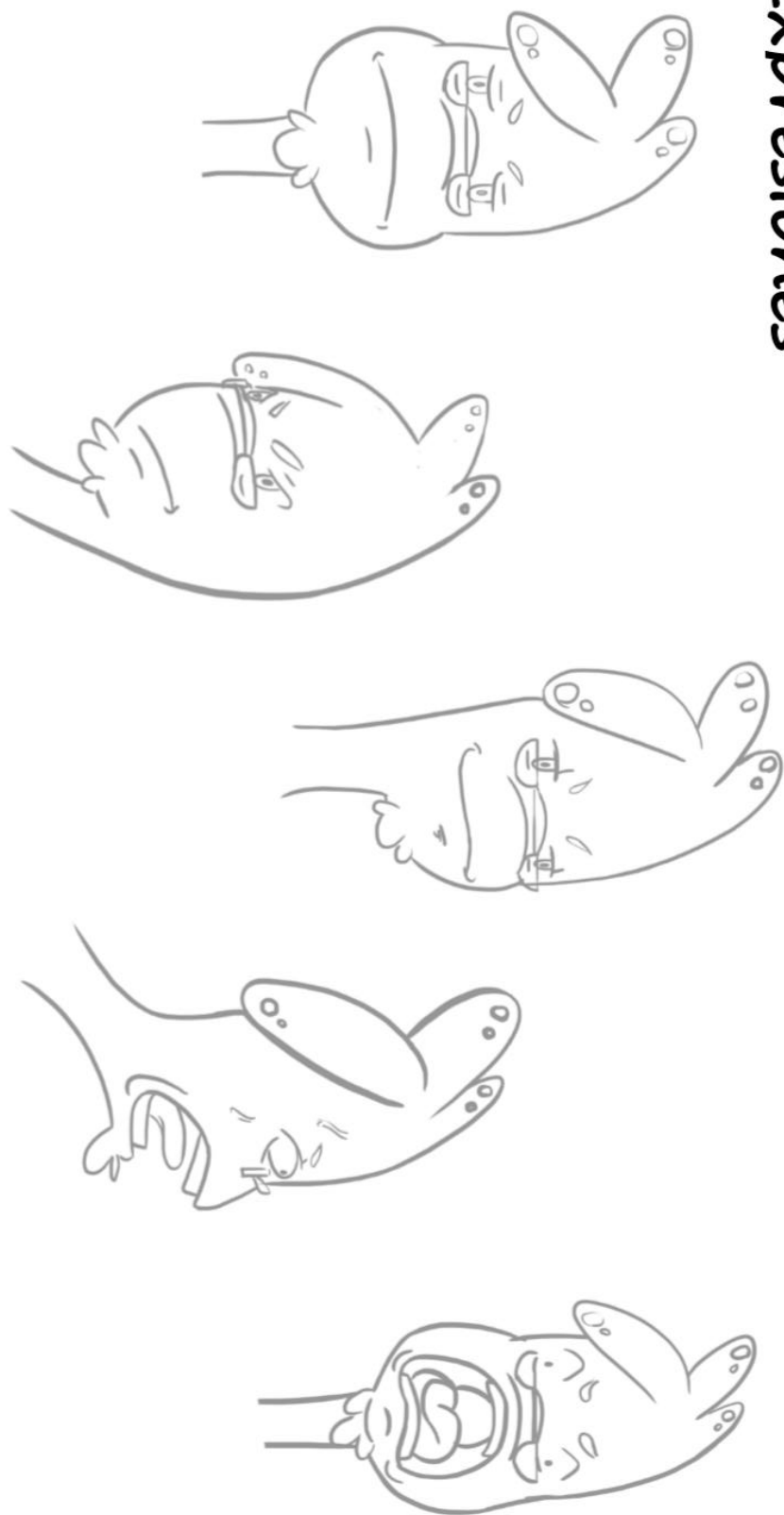


Figura 23 Expresiones Marvin

Color

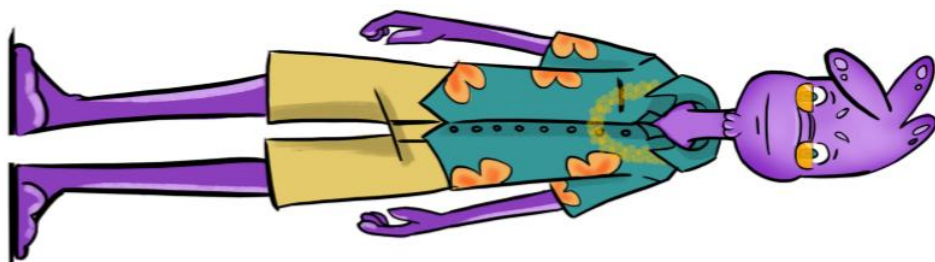
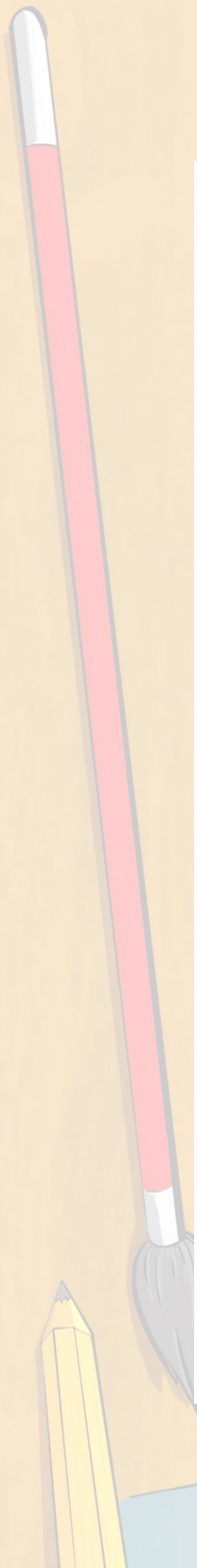


Figura 24 Final Marvin



Mr. Dent

Edad: 48

Altura: 1,78 m

Dueño de la empresa donde Jeff consigue trabajo tras creer haber perdido su creatividad.

Mr. Dent es un señor con gran carácter, le gusta el perfeccionismo y no admite errores dentro de su empresa.



Figura 25 Mr. Dent

Concept Art

El diseño del concept art sirve para generar la atmosfera de los escenarios antes de su arte final.



Figura 26 Concept Art

Backgrounds

Los Backgrounds fueron trabajados en su totalidad dentro de Adobe Photoshop. A continuación, se muestra el proceso de bocetaje hasta su arte final.



Figura 27 Background estudio Boceto



Figura 28 Background estudio final

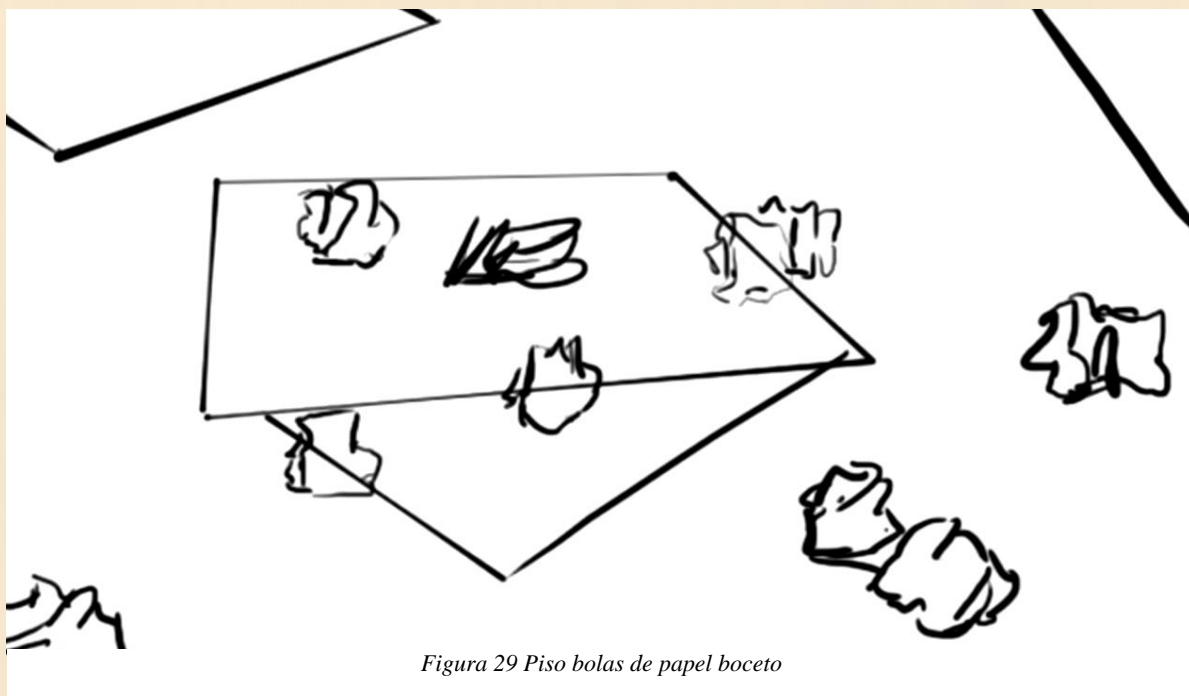


Figura 29 Piso bolas de papel boceto

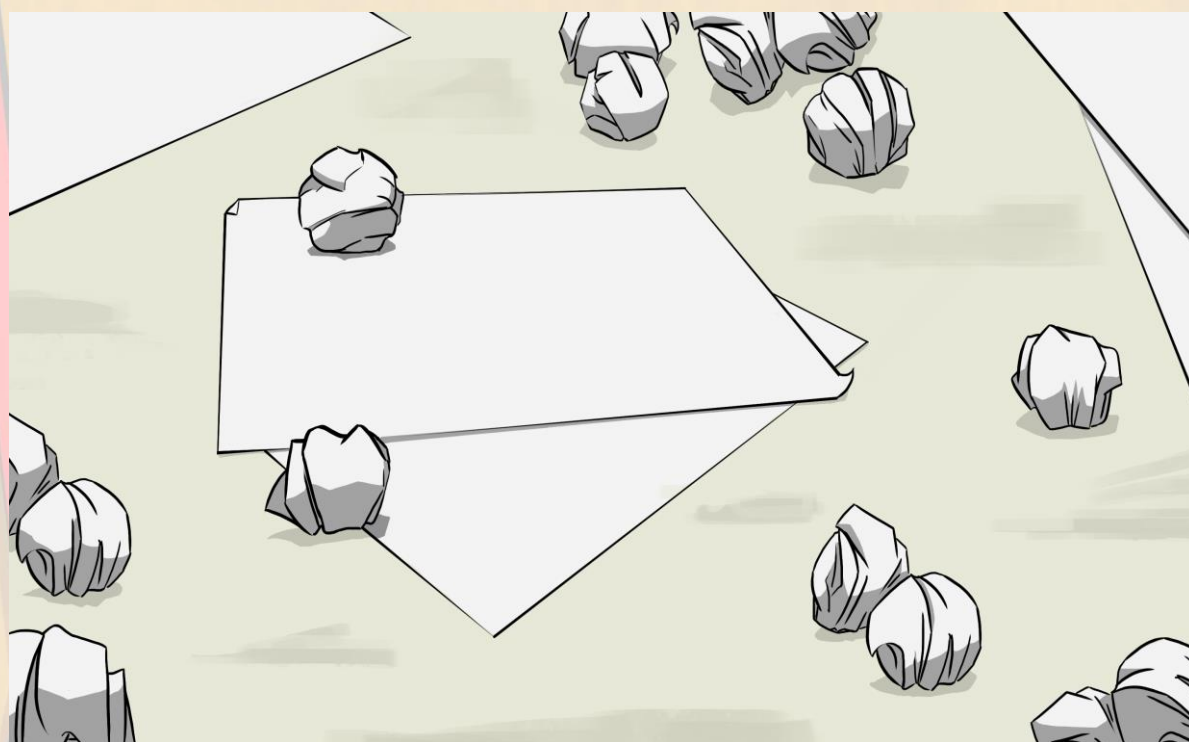


Figura 30 Piso bolas de papel Final



Figura 31 Estudio creativo boceto

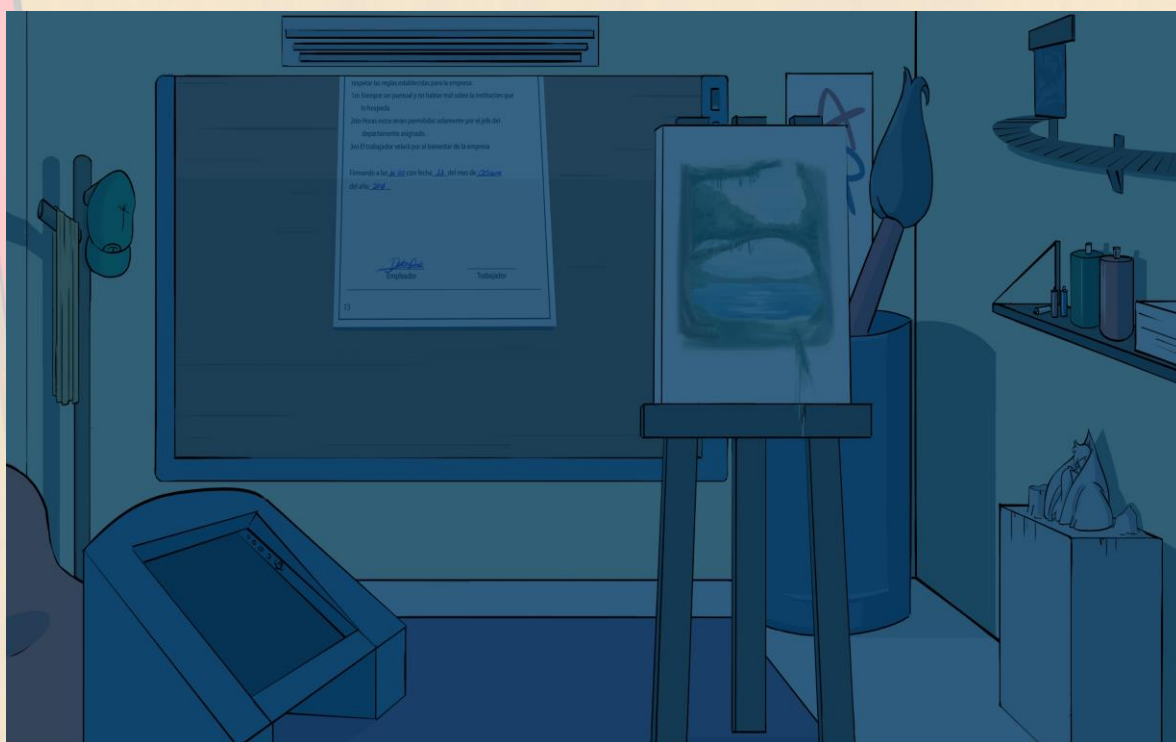


Figura 32 Estudio Creativo Final

Guión Visual

Por medio de esta etapa se logra visualizar en borrador el corto animado

Story Board




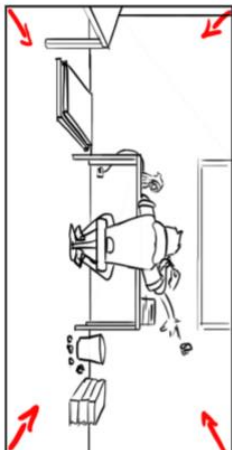


Animación Digital COCA-USFQ				PRODUCCION Vacaciones sin aviso				Luis Espejo				HOJA 1		
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PG		1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>										
 <p>ACCION/SONIDO</p> <p>Se observa un estudio de arte, en la esquina una escultura a medios terminar y en una pared varias fotos de Jeff con premios.</p>														
PG		1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	PM		1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
 <p>ACCION/SONIDO</p> <p>Panuco de las fotos donde Jeff aparece con premios.</p>														
PG		1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	PP									
 <p>ACCION/SONIDO</p> <p>Una bola de papel sale volando por los aires.</p>														
PG		1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	PS		1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
 <p>ACCION/SONIDO</p> <p>Jeff de espaldas dibujando freneticamente.</p>														
 <p>ACCION/SONIDO</p> <p>Se ve a Jeff dibujando desesperado y con una sonrisa sinica</p>														
 <p>ACCION/SONIDO</p> <p>Jeff lanza bolas de papel constantemente.</p>														

Figura 33 Storyboard pag. 1

Animación Digital

COCA-USFQ

PRODUCCION

vacaciones sin avisar

luis Espejo

HOJA

2

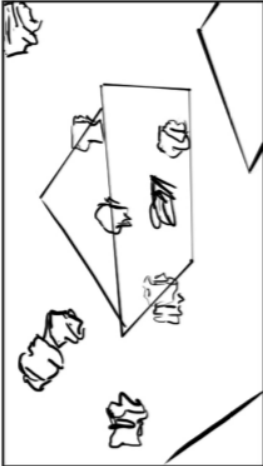
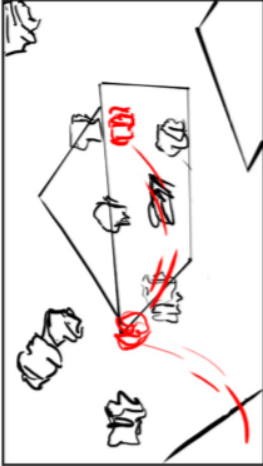

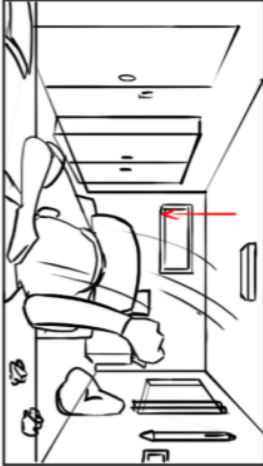


<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>PLANO</th> <th>TIEMPO</th> <th>ESCENA</th> <th>BG</th> <th>CAMPO</th> </tr> <tr> <td>PG</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PG		2				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>PLANO</th> <th>TIEMPO</th> <th>ESCENA</th> <th>BG</th> <th>CAMPO</th> </tr> <tr> <td>PH</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PH		2			
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																			
PG		2																					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																			
PH		2																					
ACCION/SONIDO		ACCION/SONIDO																					
Varias bolas de papel y hojas boceadas llenan el piso del estudio		Una bola de papel cae al suelo																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>PLANO</th> <th>TIEMPO</th> <th>ESCENA</th> <th>BG</th> <th>CAMPO</th> </tr> <tr> <td>AP</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	AP		2				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>PLANO</th> <th>TIEMPO</th> <th>ESCENA</th> <th>BG</th> <th>CAMPO</th> </tr> <tr> <td>PH</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PH		2			
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																			
AP		2																					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																			
PH		2																					
ACCION/SONIDO		ACCION/SONIDO																					
Jeff se detiene de repente		Deja caer su cabeza contra la mesa SFX: Colpe contra pensa																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>PLANO</th> <th>TIEMPO</th> <th>ESCENA</th> <th>BG</th> <th>CAMPO</th> </tr> <tr> <td>AP</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	AP		2				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>PLANO</th> <th>TIEMPO</th> <th>ESCENA</th> <th>BG</th> <th>CAMPO</th> </tr> <tr> <td>PM</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PM		2			
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																			
AP		2																					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																			
PM		2																					
ACCION/SONIDO		ACCION/SONIDO																					
Jeff ojeroso y cansado se mantiene dibujando		Por que no se que dibujar donde esta mi imaginación?																					

Figura 34 Storyboard pag. 2



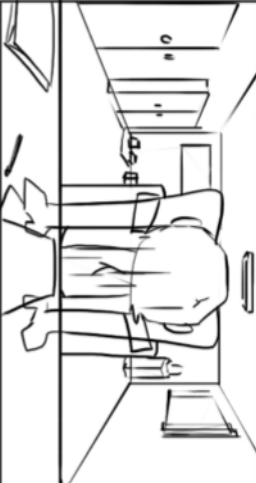





Animación Digital COCO-A-USFO				PRODUCCION Vacaciones sin curso	Luis Espejo	HOLA
PLANO PP	TIEMPO	ESCENA 2	BG <input checked="" type="checkbox"/>	CAMPO <input checked="" type="checkbox"/>		
ACCION/SONIDO						
Jeff se levanta rapidamente						
PLANO PM	TIEMPO	ESCENA 2	BG <input type="checkbox"/>	CAMPO <input type="checkbox"/>		
ACCION/SONIDO						
Jeff se muestra con rostro enfurecido						
PLANO PG	TIEMPO	ESCENA 2	BG <input checked="" type="checkbox"/>	CAMPO <input checked="" type="checkbox"/>		
ACCION/SONIDO						
Se saca el mandil						
PLANO PG	TIEMPO	ESCENA 2	BG <input checked="" type="checkbox"/>	CAMPO <input checked="" type="checkbox"/>		
ACCION/SONIDO						
Jeff apaga las luces del cuarto y sale						
PLANO PG	TIEMPO	ESCENA 2	BG <input checked="" type="checkbox"/>	CAMPO <input checked="" type="checkbox"/>		
ACCION/SONIDO						
Sale del cuarto dando un puertazo SFX: Golpetazo de puerta						
PLANO PG	TIEMPO	ESCENA 2	BG <input checked="" type="checkbox"/>	CAMPO <input checked="" type="checkbox"/>		
ACCION/SONIDO						
Jeff apaga las luces del cuarto y sale						

Figura 35 Story board pag. 3

Animación Digital

COCOA-USFQ

PRODUCCION

Vocacion sin aviso

HOJA

Luis Espejo

4







<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">PLANO</td> <td style="width: 15%;">TIEMPO</td> <td style="width: 15%;">ESCENA</td> <td style="width: 15%;">BG</td> <td style="width: 15%;">CAMPO</td> </tr> <tr> <td>PH</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>  <p style="text-align: center;">ACCION/SONIDO</p> <p>Jeff se encuentra delante del jefe de una empresa</p>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PH		3		<input checked="" type="checkbox"/>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">PLANO</td> <td style="width: 15%;">TIEMPO</td> <td style="width: 15%;">ESCENA</td> <td style="width: 15%;">BG</td> <td style="width: 15%;">CAMPO</td> </tr> <tr> <td>PD</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>  <p style="text-align: center;">ACCION/SONIDO</p> <p>El jefe le entrega un contrato a Jeff</p>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PD		3			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">PLANO</td> <td style="width: 15%;">TIEMPO</td> <td style="width: 15%;">ESCENA</td> <td style="width: 15%;">BG</td> <td style="width: 15%;">CAMPO</td> </tr> <tr> <td>PLc</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>  <p style="text-align: center;">ACCION/SONIDO</p> <p>Jeff arrastra el documento a si lado y se prepara mentalmente para firmarlo</p>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PLc		3		
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																												
PH		3		<input checked="" type="checkbox"/>																												
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																												
PD		3																														
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																												
PLc		3																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">PLANO</td> <td style="width: 15%;">TIEMPO</td> <td style="width: 15%;">ESCENA</td> <td style="width: 15%;">BG</td> <td style="width: 15%;">CAMPO</td> </tr> <tr> <td>PP</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>  <p style="text-align: center;">ACCION/SONIDO</p> <p>Se observa a Jeff dudoso de firmar el documento</p>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	PP					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">PLANO</td> <td style="width: 15%;">TIEMPO</td> <td style="width: 15%;">ESCENA</td> <td style="width: 15%;">BG</td> <td style="width: 15%;">CAMPO</td> </tr> <tr> <td>AP</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>  <p style="text-align: center;">ACCION/SONIDO</p> <p>Jeff empieza a firmar el documento. Aceleramiento veloz al interior de su cabeza</p>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	AP		3		<input checked="" type="checkbox"/>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">PLANO</td> <td style="width: 15%;">TIEMPO</td> <td style="width: 15%;">ESCENA</td> <td style="width: 15%;">BG</td> <td style="width: 15%;">CAMPO</td> </tr> <tr> <td>P6</td> <td></td> <td>4</td> <td></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>  <p style="text-align: center;">ACCION/SONIDO</p> <p>Se observa un cuarto oscuro</p>	PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	P6		4		<input checked="" type="checkbox"/>
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																												
PP																																
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																												
AP		3		<input checked="" type="checkbox"/>																												
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO																												
P6		4		<input checked="" type="checkbox"/>																												

Figura 36 Storyboard pag 4


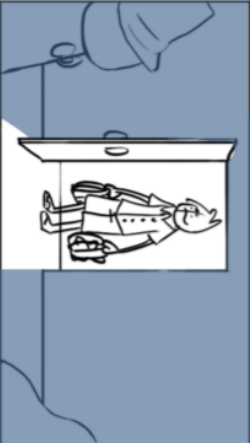




Animación Digital		PRODUCCION		HOJA	
COCO-USFO		Acciones sin aviso		Luis Espejo	
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
pe		4	/		
					
ACCION/SONIDO					
Se abre la puerta dejando entrar luz y se ve una sombra					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
pe		4	/		
					
ACCION/SONIDO					
Una criatura humanoide se asoma					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
po		4	/		
					
ACCION/SONIDO					
Observa como Jeff esta firmando un contrato de trabajo					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
pp		4	/		
					
ACCION/SONIDO					
Grita de manera desesperada SFX: Grito					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
pp		4	/		
					
ACCION/SONIDO					
Deja caer de repente las maletas SFX: Maleta golpeando piso					
PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO	
pn		4	/		
					
ACCION/SONIDO					
Con rostro horrorizado estira su cuello hacia delante					

Figura 37 Storyboard pag.5

Animatic

El animatic se basó en los planos del storyboard y sirvió para poder establecer los tiempos de duración de cada escena y acción.



Figura 38 Animatic escena 4



Figura 39 Animatic escena 5

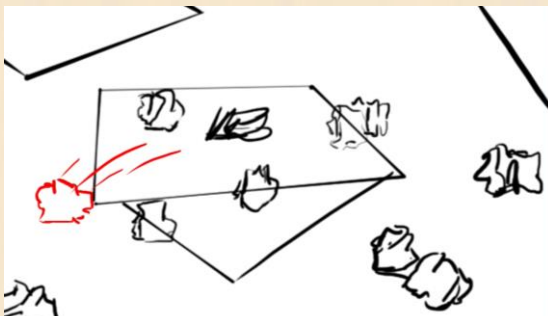
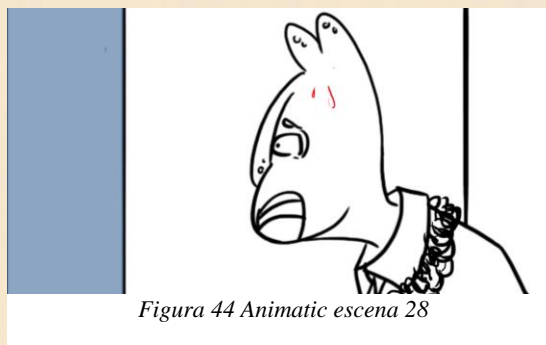
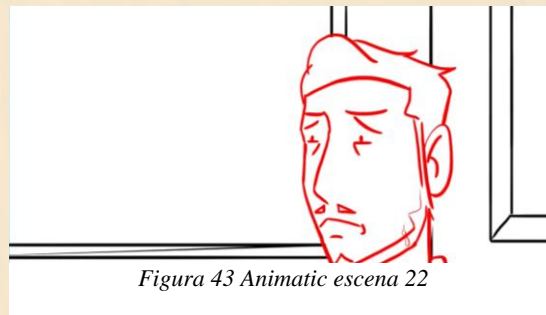
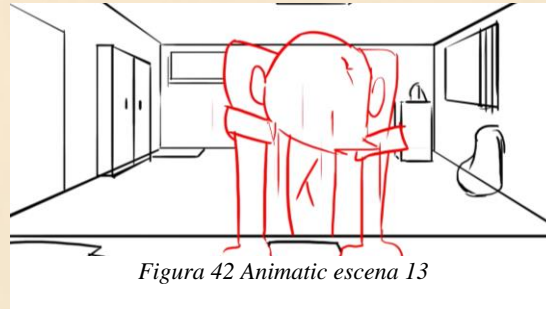


Figura 40 Animatic escena 7



Figura 41 Animatic escena 9



Cronograma de producción

Luis Espejo	
Cronograma para Tesis	
Fecha de Entrega	Contenido
04 de Enero	8 escenas a color, 15 escenas en clean up (varias escenas por mejorar aun), y 2 en draft
18 de Enero	16 escenas a Color, Clean up de 24 escenas y una escena aun en draft
01 de Febrero	24 Escenas en color y una escena en clean up
15 de Febrero	Toda la Animación a Color
01 de Marzo	Correccion de la Animacion si hace falta
15 de Marzo	Corrección y mejora de fondos
29 de Marzo	Posproducción
12 de Abril	Sonido
26 de Abril	Sonido
03 de Mayo	Correcciones finales
16 de Mayo	Entrega

Figura 45 Cronograma

PRODUCCIÓN

Proceso de Producción

En esta etapa se realiza el pencil test, clean up, y el coloreado de animación dentro del programa Toon Boom Harmony 14.

A continuación, se detalla este proceso en un frame de la primera escena del cortometraje.

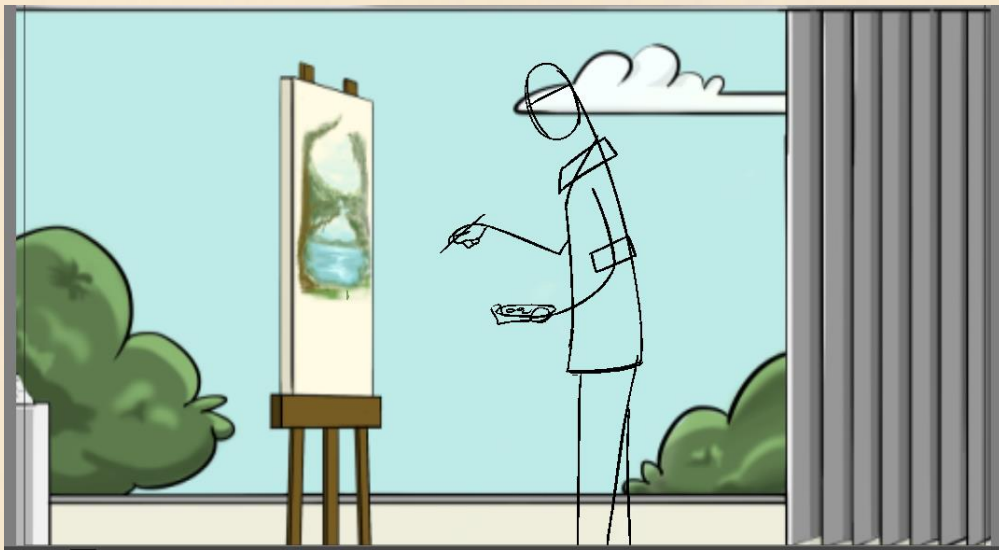


Figura 46 Primera escena en Draft



Figura 47 Primera escena en Clean Up



Figura 48 Primera escena a Color

Jeff fué modificado varias veces en la primera escena dentro del proceso de clean up debido a varios errores, en los cuales primero se volvió a dibujar la cabeza de Jeff para que así esta coincida con la apariencia de las demás escenas.

En segundo lugar, una vez la cabeza de Jeff fue rehecha se modificó las proporciones de esta para que así se viera de manera equilibrada con respecto a su cuerpo. Por último, se volvió a dibujar la posición de las manos corrigiendo así la postura para que se vea más fluido.



Figura 49 Varias escenas en su render final

Dificultades de producción

Durante esta etapa se realizan los cambios necesarios para llegar al producto final.

Corrección:

Cambios a varias escenas del animatic, sobre todo en la introducción del corto.

La introducción del corto es modificada en su totalidad cambiando así la idea inicial donde se observaba el estudio y después se realizaba un paneo de fotos y premios de Jeff. En el producto final se aprecia en un inicio un cuadro en una pared mientras la cámara realiza un paneo hacia otras pinturas en el suelo, acabando así con la vista en una escultura.

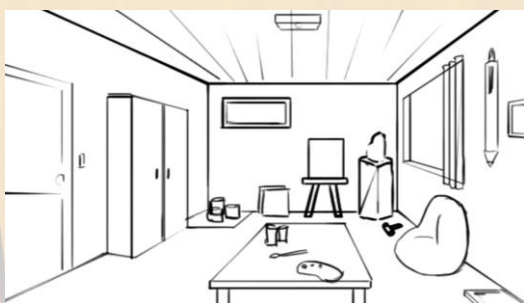


Figura 52 Primera escena del animatic

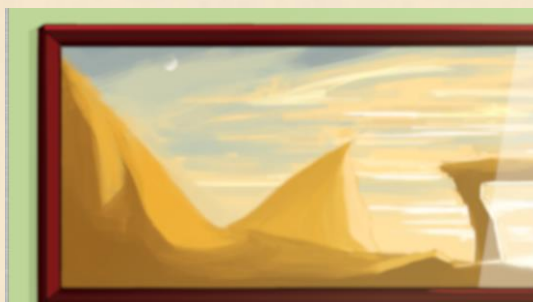


Figura 50 Primera escena en el producto final



Figura 51 Escena de animatic eliminada y cambiada en producción



Figura 53 Escena eliminada en producción y cambiada por otra acción



Correcciones

También se realizaron cambios en el personaje principal Jeff.

En la fase de desarrollo temprano del personaje se llegó a crear los personajes que se puede ver en la Figura 54, Sin embargo, estos conceptos fueron cancelados debido al gran parecido con el personaje principal de Lluvia de Hamburguesas Flint.

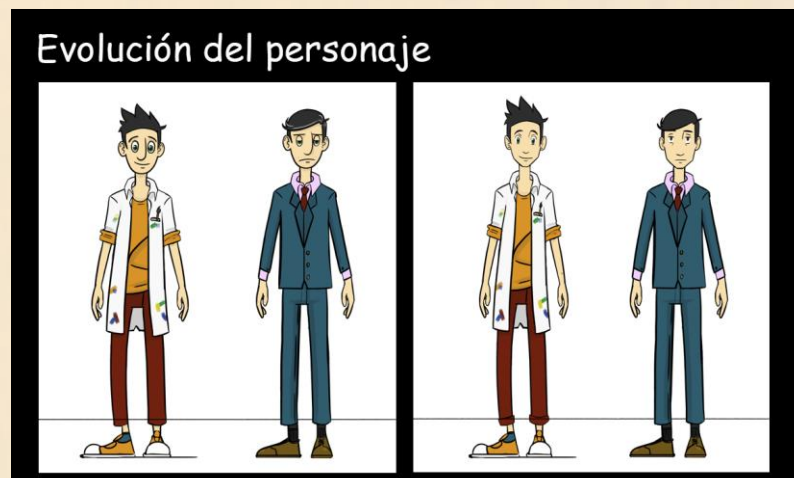


Figura 54 Desarrollo temprano de Jeff

Tras un largo proceso de cambios físicos como de proporción se logró obtener el boceto y producto final de Jeff.

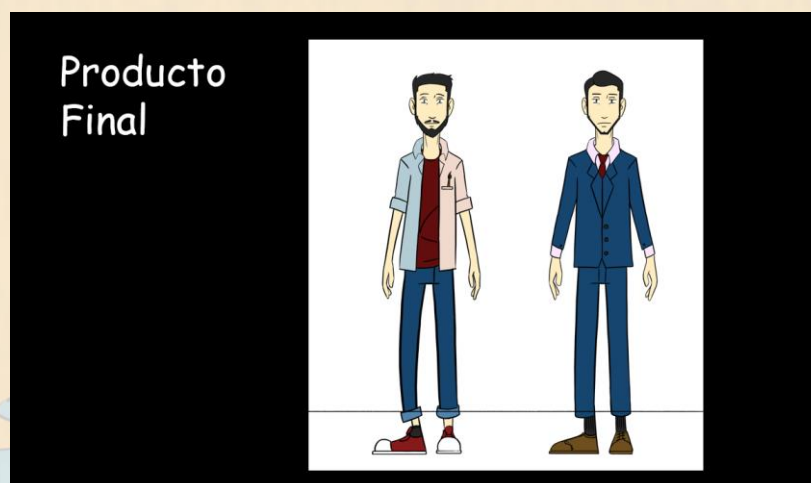


Figura 55 Desarrollo final de Jeff

POSTPRODUCCIÓN

Para el proceso de postproducción se utilizó programas como Audition, Premiere y After Effects, para así realizar los respectivos efectos de sonido como visuales.

En Adobe Audition se realizó todos los efectos de sonido que no se encontraban en librerías gratuitas en internet.

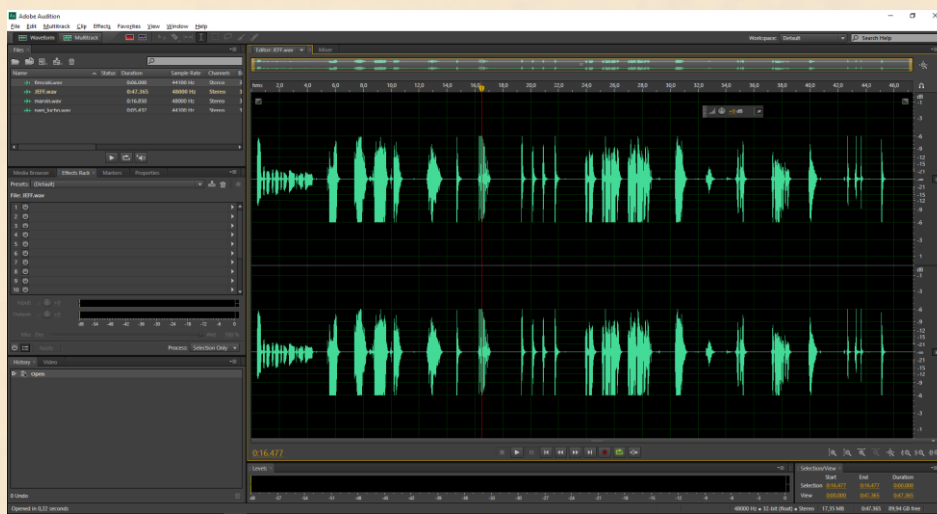


Figura 56 Grabación de efectos de sonido

De igual manera en este programa se grabó los diálogos de los personajes principales del cortometraje. Después de este proceso se le metió efectos como Amplify y Noise reduction para pulir y mejorar la calidad del audio.

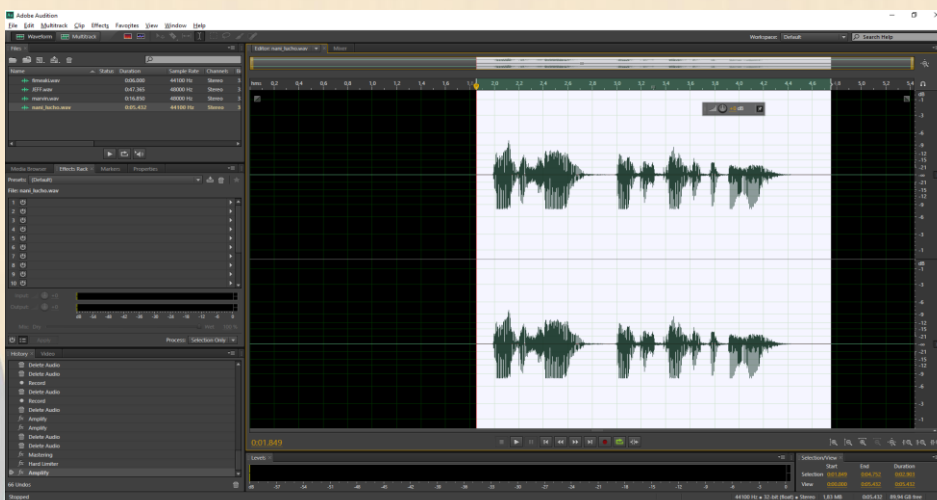


Figura 57 Grabación de diálogos y pulido de sonido

Luego de tener los audios y efectos especiales listos se procedió a mandar estos archivos a Adobe Premiere donde se hizo coincidir los audios con las animaciones renderizadas.

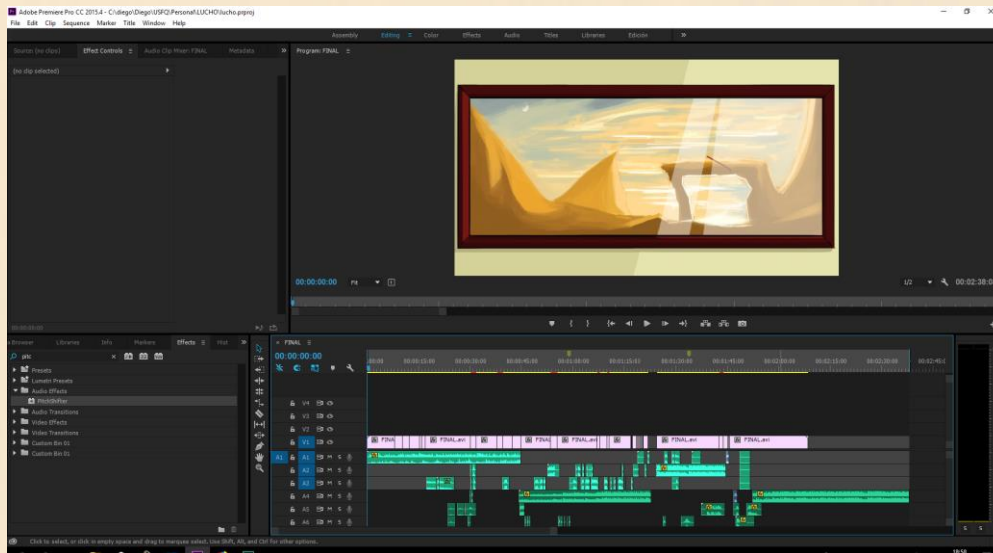


Figura 58 Exportación de audio y video a Premier para el borrador del producto final

Mediante acciones simples de cortar y pegar, se realizaban modificaciones a los audios para así hacerlos coincidir con las escenas y no tener problema alguno al realizar el render final del audio y llevarlo a Adobe After Effects donde se realizó las últimas modificaciones del producto final.

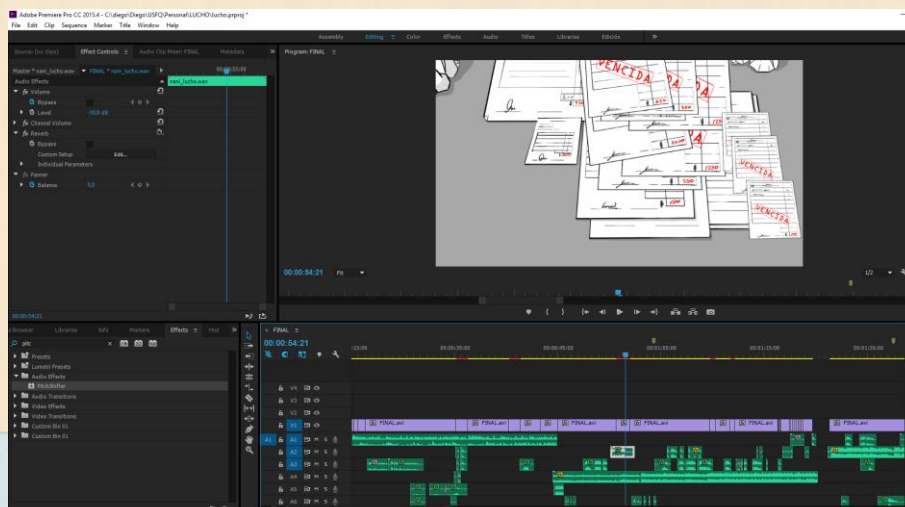


Figura 59 Modificaciones y cortes en el audio para que coincida con el video

Una vez obtenido el audio final modificado para solamente montar encima de la animación se prosiguió a After Effects, donde se creó los títulos, créditos, paneos de escenas y efectos visuales como opacidades, entre otros.

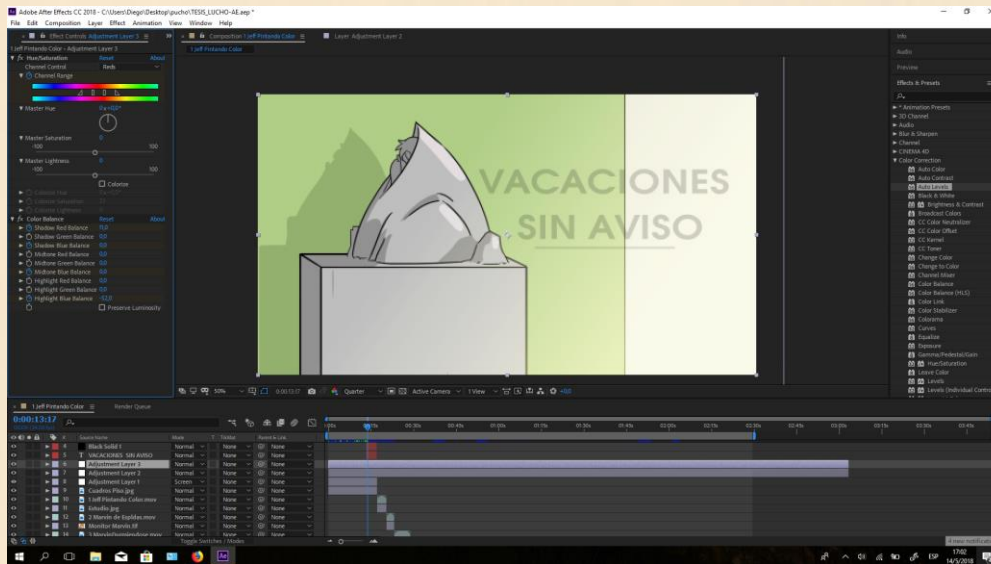


Figura 60 Creación de la introducción y textos dentro del corto

Se utilizó un efecto de curvas de color sobre el personaje para que este sobresalga del background sutilmente.



Figura 61 Curva de color para destacar más al personaje principal

Se creó una capa sólida de color blanco, luego con la herramienta pluma se enmascaró la parte de la iluminación de la escena y se fue calcando frame por frame para dar un efecto mínimo de iluminación.

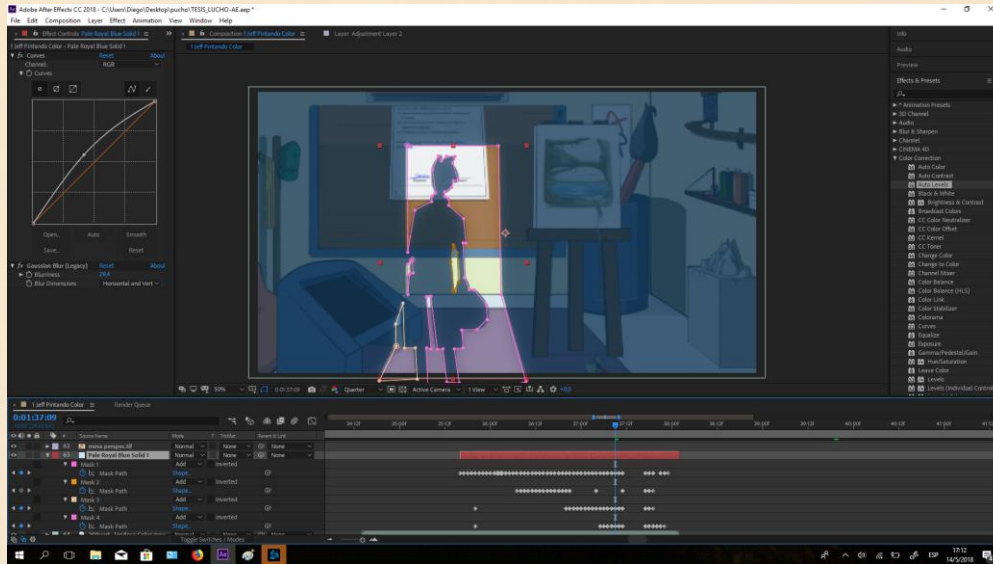


Figura 62 Uso de la pluma para enmascarar y crear iluminación

Editando la opacidad de las imágenes y de los textos se logró realizar un efecto de fade que ayudó a la transición de los créditos finales.

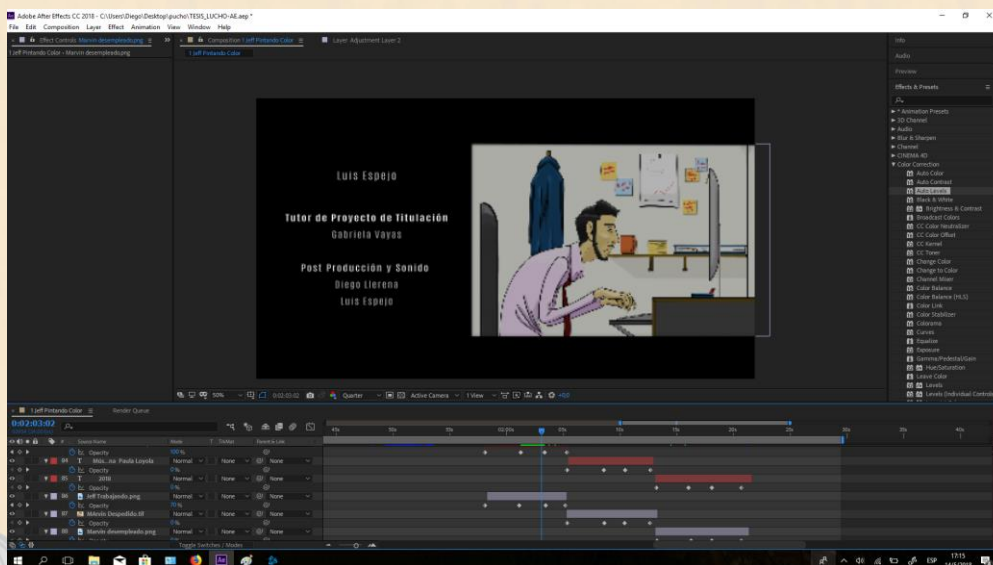


Figura 63 Manejo de las opacidades para crear un efecto de Fade

Conclusiones

La creatividad es un proceso importante para todo artista, este permite crear grandes y maravillosas cosas junto a la imaginación, sin embargo, existe momentos donde la creatividad para un artista es nula y esto puede conllevar a la frustración.

Tener la mente en blanco es un proceso que todo artista ha sufrido, por otro lado, descansar la mente y realizar otras actividades ayudan a motivar la creatividad interior de las personas minimizando la frustración que se crea ante tal impotencia.

Mantener tanto las proporciones como las características físicas de los personajes fue sumamente difícil, requiriendo así la mayor atención en el trabajo junto al character pack de los correspondientes personajes. Otro de los problemas comunes que se experimentó dentro de la creación del corto fue el hacer y rehacer de escenas para que la animación quede de la mejor manera, Concluyendo así que el proceso de producción de un corto es sumamente largo y duro ya que se necesita horas bien distribuidas para realizar las tareas que se propone dentro de un cronograma y por último hay que tener el conocimiento de que estos programas de animación son realmente caros y difíciles de conseguir.

REFERENCIAS

animación. (s.f.). *FIA*. Obtenido de Festival internacional de animación Uruguay:

<http://www.fiauy.com/>

animación. (s.f.). *Mundos digitales*. Obtenido de Festival Internacional de

animacion España: <https://www.mundosdigitales.org/2017/es/festival.html>

Drix. (s.f.). *Tvtropes*. Obtenido de Western animation/Ozzy y Drix:

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/OzzyAndDrix>

Edwards, M. (2012). *Tendencias 21*. Obtenido de Que es la creatividad?:

https://www.tendencias21.net/innovacion/Que-es-la-creatividad_a37.html

Flint. (s.f.). *Pinterest*. Obtenido de Lluvia de Hamburguesas:

<https://www.pinterest.es/paveztroncoso/lluvia-de-hamburguesas/>

Papeldecestas, S. (2016). *Papel de Cestas*. Obtenido de

<https://papeldecestawordpress.wordpress.com/2016/02/15/todo-sobre-la-animacion-clasica/>

Simpson. (s.f.). *Simpsonizados*. Obtenido de <https://www.simpsonizados.org/>