

## Resumen.

Esta tesis doctoral ahonda en el proceso de producción de cortometrajes CGI (*computer generated imagery* / Imagen generada por computadora u ordenador), conocidos popularmente como 3D, con el objetivo de crear una guía que permita estandarizar los procesos de producción que intervienen en este tipo de obras, en las fases de: desarrollo, preproducción, producción y postproducción.

El diseño de producción puede determinar la diferencia entre el éxito o fracaso de un film de animación, cumpliendo los parámetros de calidad establecidos y la planificación prevista. Sin embargo, apenas existen estudios teóricos que aborden en profundidad este tema en el caso de la animación 3D, o en su caso, se hace de forma muy generalista y desde un punto de vista de producción, que no profundiza en el trabajo realizado por los artistas o técnicos especialistas que intervienen en el proceso (*workflow*). Para ello hemos desarrollado una investigación empírica, basada en la observación y la experiencia, que utiliza el método experimental para desarrollar una producción propia, con el objetivo de generar un manual de procedimientos que permita diseñar y estandarizar los procesos de producción que intervienen en los cortometrajes 3D, desde un enfoque técnico-artístico. La finalidad de este manual es que sirva de guía, favorezca la formación y aporte fuentes de información paralelas en cada una de las etapas de producción. La investigación está dirigida a la capacitación e implementación en proyectos de profesionales noveles, jóvenes en formación e incluso estudios profesionales con experiencia, que no estén familiarizados en la realización de producciones propias.

Entre las fuentes de información aportadas, el estudio incluye entrevistas inéditas a profesionales en activo dentro de la industria de la animación, como la realizada a la directora de producción Belli Ramírez que fue publicada en el nº 6 de la revista especializada en animación *Con A de Animación*<sup>1</sup> (Meneu Oset J. , 2016). Los profesionales entrevistados aportan su experiencia sobre aquellos procesos en los que destacan como especialistas de reconocido prestigio. Se adjunta además un

---

<sup>1</sup> *Con A de animación* es una revista de investigación anual editada por el Grupo Animación UPV. Dirigida por la Dra. D.<sup>a</sup> María Lorenzo Hernández, profesora titular del Departamento de Dibujo de la Universitat Politècnica de València.

glosario específico de los términos utilizados en la industria de la animación, generalmente anglicismos aceptados como vocabulario técnico, con el que trabajan todos los estudios a nivel internacional. Así mismo, la tesis incluye materiales de la producción del cortometraje *Ivet y Michuco* (Meneu, 2020) para ilustrar algunos de los procesos específicos que se debe desarrollar al generar un proyecto 3D, como es el caso de estudio de esta tesis doctoral. El Anexo II incluye el guion completo, el *storyboard* y el desarrollo gráfico o *concept art* para el diseño artístico del cortometraje.

Como resultado de la investigación, esta tesis doctoral aporta una guía audiovisual, disponible en línea ([www.ivetymichuco.com](http://www.ivetymichuco.com)), que establece un organigrama de los flujos de trabajo de todas las fases de producción de una película 3D. Los gráficos que en ella aparecen explican, de manera concisa y clara, los pasos y procesos que debe seguir un artista/especialista que pretenda llevar a buen término una obra similar a la que se expone en esta investigación. La guía incluye además tres aspectos importantes que requiere cualquier producción de animación: la organización de archivos, la planificación de tiempos de producción y el presupuesto.

Palabras Clave.

Animación, CGI, 3D, Cortometraje, Producción, Planificación, Procesos, Guía, Cine.