



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Cortometraje de Animación 2D: Cocinando con la yaya

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Calero Naranjo, Estrella

Tutor/a: Vidal Ortega, Miguel

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

El presente trabajo consiste en la pre-producción y producción de un corto de animación de una receta de cocina tradicional valenciana. Todo el proceso de cocinado está narrado por mi abuela quien es la protagonista del cortometraje. El proyecto ha sido realizado mediante la técnica de animación 2D digital y también incluye una parte de producción sonora. Con todo esto, el objetivo principal es transmitir el valor de las tradiciones y favorecer a que la memoria de los más mayores no se pierda con el paso del tiempo. También es indiscutible la parte de implicación personal por lo que el proyecto me sirve para homenajear a mi abuela.

Palabras clave: Receta, Tradición, Abuela, Animación, Cortometraje

ABSTRACT

This work consists of the pre-production and production of a short animation of a traditional Valencian cooking recipe. The entire cooking process is narrated by my grandmother who is the protagonist of the short film. The project has been carried out using the 2D digital animation technique and includes a sound production part. With all this, the main objective is to transmit the value of traditions and to ensure that the memory of the elderly is not lost over time. The personal involvement is also indisputable, which is why the project serves me as a tribute to my grandmother.

Keywords: Recipe, Tradition, Grandmother, animation, Short film

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante: Estrella Calero Naranjo en el grado en Diseño y Tecnologías Creativas, promoción 2018/2022. Siendo este grado parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. El proyecto es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:



Fecha: 21/06/2022

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar gracias a todas las personas que me han animado tomar este camino incluyendo profesores, amigos y desconocidos. Gracias a toda mi familia por apoyarme y dejarme hacer lo que me gusta. A mi padre por apoyarme siempre aunque a veces no sepa como. A mi madre, gracias por estar siempre ahí y hacer que sea tan fácil echarme de menos.

Gracias a todas las personas que han formado parte de esta etapa. Desde mis amigas de siempre a todas las personas que he ido conociendo por el camino. Gracias a Alba por entender mi humor y soportarme (remolacha). Sin la peña guapa, las chochis esto no hubiera sido lo mismo y espero que el destino os vuelva a poner en mi camino. Si no es así estoy segura de que nos veremos en Benidorm.

Especialmente gracias a mi abuela, que por razones obvias sin ella esto no tendría sentido. Gracias por dejarme aprender de ti. Gracias por intentar entender a lo que me quiero dedicar aunque no te guste que me tenga que ir lejos. T'estime, t'estimo, t'estim.

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA**
 - 2.1. OBJETIVOS GENERALES**
 - 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**
 - 2.2. METODOLOGÍA**
- 3. DESARROLLO**
 - 3.1. BRIEFING/IDEA**
 - 3.2. REFERENTES**
 - 3.2.1. Cartoon Saloon*
 - 3.2.2. Paco Roca*
 - 3.2.3. Ratatouille*
 - 3.2.4. La comida en el Studio Ghibli*
 - 3.2.5. Redes sociales*
 - 3.3 .PREPRODUCCIÓN**
 - 3.3.2 Sonido**
 - 3.3.2.1. Guión y grabación
 - 3.3.2.2. Música
 - 3.3.3. Paleta de colores*
 - 3.3.4. Diseño de personaje*
 - 3.3.5. Tipografía*
 - 3.3.6. Storyboard*
 - 3.3.7. Animática*
 - 3.4. PRODUCCIÓN**
 - 3.4.1. Layout*
 - 3.4.2. Rough blocking*
 - 3.4.3. Rough Animation*
 - 3.4.4 Cleanup*
 - 3.4.5. Texto*
 - 3.5. POSTPRODUCCIÓN**
 - 3.6 PRESUPUESTO**
- 4. CONCLUSIONES**
- 5. REFERENCIAS**
- 6. ÍNDICE DE IMÁGENES**
- 7. ANEXOS**

1. INTRODUCCIÓN



Fig. 1. Fotografía de mi abuela



Fig. 2. Fotografía de la familia elaborando los pastissos



Fig. 3. Fotografía de pastissos

Pocas cosas hay mejores que un buen plato de comida caliente de tu abuela. Ese sentimiento de volver a casa y que no haya pasado el tiempo no tiene precio. Esta sensación quiero transmitir con este TFG. Eso y mi tremenda y desmesurada admiración por mi abuela y todas esas mujeres de generaciones pasadas que han conseguido que lleguemos hasta donde estamos. Hay pocos momentos más felices que los que paso con mi familia y uno de ellos es cuando todos quedamos en Navidad para hacer los “*pastissos de boniato*”¹. Mi abuela me ha enseñado a amar la cocina y como cada vez soy más consciente del paso del tiempo y sus consecuencias he querido dejar reflejada su forma de hacer las cosas. El tiempo es limitado y aunque es imposible pasar todo el tiempo que querríamos con nuestros seres queridos yo siempre intento disfrutar todo el tiempo que queda con mi abuela. Es imposible para el tiempo, pero lo que sí puedo hacer es guardar, mantener y recopilar las tradiciones y costumbres de la gente que dentro de unos años dejará de estar. Por todos estos motivos decidí hacer de esto mi TFG, uniendo la animación, que es a lo que me quiero dedicar, con algo que me gusta como es la cocina y pasar tiempo con mi familia.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general de este trabajo es realizar un proyecto de animación 2D, con un resultado profesional y sabiendo organizar todas las fases para poder llevar a cabo la preproducción, producción y postproducción.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Uno de los objetivos específicos es poner en práctica y a prueba los conocimientos de animación y otros campos adquiridos en la carrera.
- Mantener la memoria de los más mayores, conservando así las tradiciones y en este caso recetas para que no se pierdan con el paso del tiempo.
- Aprender a utilizar un software profesional utilizado en la industria de la animación como es Toon Boom Harmony², aprender a utilizar las herramientas y familiarizarse con la interfaz para poder realizar futuros proyectos.
- Finalmente uno de los objetivos más importantes y complicados para mí es llevar una organización que me permita tener clara todas las fases del proyecto y llevar un flujo de trabajo adecuado.

1 Dulce típico de la comunidad valenciana que consiste en una empanadilla hecha con una masa que contiene anís y rellena con dulce de boniato.

2 Software de animación digital utilizado en todo el mundo y desarrollado por la empresa canadiense Toon Boom Animation.

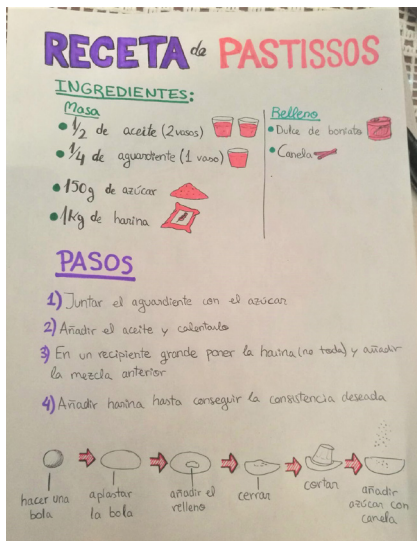


Fig. 4. Fotografía de la hoja de instrucciones de la receta de los *pastissos*.

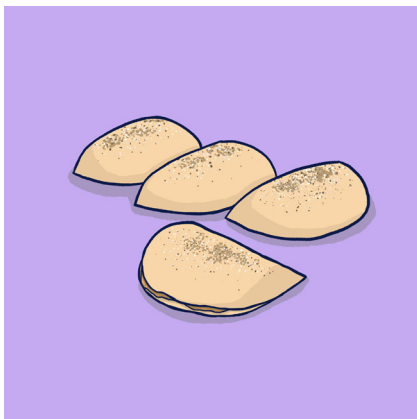


Fig. 5. Ilustración de los *pastissos*.

2.3 METODOLOGÍA

Para empezar teníamos claro que debía tener la receta de mi abuela por escrito. Hace unos años ya realicé una hoja con instrucciones y dibujos para realizar los *pastissos* así que se la pedimos a mi abuela y la tomamos como punto de partida.

Teníamos claro que la voz que debía narrar la receta era la de mi abuela pero de lo que no estábamos seguros era del idioma. Finalmente se realizó con el audio en valenciano porque es el idioma con el que la voz le salía más natural.

Establecimos un calendario y unos objetivos como punto de partida y para esto fueron de gran ayuda las asignaturas de Metodología del TFG y Producción de Animación. En esta segunda asignatura se realizaron los primeros *styleframes*³, que ayudaron a tener más claro por donde llevar el estilo visual del cortometraje. El estudio de otros casos influyó bastante en la realización de esta obra, teniendo en cuenta la estructura y organización en la producción de un material de este tipo.

La fase de la preproducción empezó en febrero con la creación del *storyboard*⁴ y la animática. A partir de los elementos anteriores se realizó el *layout*⁵ y después de esto, se fueron añadiendo intercalaciones para hacer el *rough blocking*⁶. Finalmente se aumentaron las intercalaciones hasta llegar a la fase de animación propiamente dicha. Al principio se utilizó la aplicación de *Procreate*⁷ para los diseños y el storyboard pero a partir de la animática se trasladó el trabajo a *Toon Boom Harmony* para que tuviera el mismo formato con el que se iba a acabar el proyecto. El proceso más largo y costoso fue la propia producción por el tiempo que requiere una producción de animación.

El elemento principal de este proyecto es la animación, y concretamente las manos ocupan la mayor parte del tiempo en la pantalla. Para conseguir una animación más fluida, teniendo en cuenta el timing fueron de gran ayuda las referencias. Los vídeos e imágenes sirvieron de gran apoyo para imitar los movimientos.

3 Imagen que se realiza de forma previa a un proyecto para ayudar a hacerse una idea de como puede ser el estilo visual final.

4 Conjunto de viñetas a modo de secuencia que acompaña a un guión y sirve para previsualizar una escena de un producto audiovisual.

5 Etapa dentro del proceso de animación en la cual se determinan la posición y acciones de los elementos de una escena.

6 Fase de animación temprana donde se dibujan las poses principales de una acción.

7 Aplicación de dibujo digital desarrollada en 2011 para iOS .

3. DESARROLLO

3.1. BRIEFING/IDEA

Mientras se iba aproximando el inicio del curso se plantearon varias opciones para llevar a cabo el presente trabajo. Desde un inicio tenía claro que deseaba abordar varios ámbitos de la animación y poner en práctica lo aprendido. Se plantearon una serie de ideas de proyectos animados que podían realizarse. Entre todas las ideas planteadas se eligieron dos y se escribieron las virtudes o defectos que podrían tener los proyectos. Una de las ideas era realizar una pieza animada que ayudara a promocionar y visibilizar la asociación *Conciencia Clean Waters*. Esta organización está compuesta por gente joven de varias localidades de la comarca de la *Marina Baixa*⁸ que se dedican a recoger plástico y basura que se acumula en entornos naturales como montañas o en el propio mar. Surgió en Benidorm en enero de 2021 y en tan solo un año ha conseguido retirar 12.304kg de residuos de espacios naturales gracias a la colaboración de voluntarios y patrocinadores. Esta opción planteaba una motivación principal, que es la preocupación por el medio ambiente, pero no acabó siendo elegida frente a la siguiente opción por los motivos que se exponen en el siguiente párrafo.

La segunda opción y la que se llevó finalmente a cabo es un cortometraje animado de una receta de mi abuela narrada por ella misma. Desde un principio se vio la dificultad de realizar un proyecto de estas características al ser una sola persona, pero esta auto consciencia llevó a tomar decisiones que podrían facilitar el futuro trabajo. Entre estas decisiones una de las más importantes y la primera que se tuvo que tomar fue la elección del plato que se llevaría a cabo. Las tres recetas que tenía en mente eran pimientos rellenos de arroz, “*coca farcida*”⁹ y “*pastissos de boniato*”. Estas tres recetas son de las más comunes que realiza mi abuela y la elección fue dura. Después de todas las consideraciones se decidió realizar la última receta nombrada, los *pastissos*. Los factores que decantaron la balanza hacia este postre típico valenciano fueron dos principalmente. En primer lugar es una receta relativamente sencilla donde no hay muchos ingredientes que se vayan a mezclar y por lo tanto dificultar la animación. En segundo lugar los *pastissos* son un plato indispensable en mi familia. Este dulce se realiza especialmente en Navidad, y todos los años se junta la familia para prepararlos antes de las fiestas. Debido a la situación sanitaria que produjo el covid, no pudimos realizarlos el último año y esto puso en valor la importancia de la tradición y los rituales familiares.



Fig. 6. Fotografía de los voluntarios de la asociación *Conciencia Clean Waters*

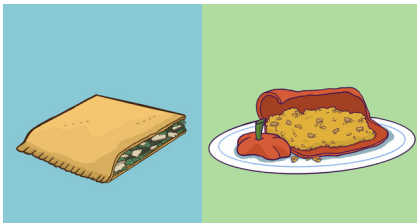


Fig. 7. Ilustraciones de la “*coca farcida*” y pimiento relleno de arroz

⁸ Comarca de la provincia de Alicante, en la Comunidad Valenciana formada por localidades como Benidorm, Altea o Villajoyosa.

⁹ Receta típica valenciana que consta de una masa de harina y aceite rellena de pisto, verduras o pescado.

3.2. REFERENTES

A la hora de empezar el proyecto tenía claro que se necesitaba un estilo visual bastante sencillo, que lograra transmitir la calidad de la cocina de una abuela. Para conseguir esto se consultaron varios referentes, entre ellos se destacan los siguientes:



Fig. 8. Fotograma de *La Canción del mar*

3.2.1. Cartoon Saloon

Este estudio irlandés fue fundado en 1999 por *Tomm Moore*¹⁰, *Nora Twomey*¹¹ y *Paul Young*¹². Empezó realizando publicidad, más tarde produjeron cortometrajes hasta llegar en 2009 a estrenar su primera película “*El secreto del libro de Kells*”. A partir de ahí ha realizado 3 películas más y ha conseguido 5 nominaciones a los Oscar.

Este estudio irlandés es uno de los mayores referentes ya que es uno de los estudios más importantes que siguen dedicándose a la animación 2D. Su estilo visual combina a la perfección las texturas y sensación que da la animación tradicional pero adaptándolo a las nuevas tecnologías y digitalizando la animación. Como afirma *Rosa Ballester*¹³ (2018) este estudio se caracteriza por tener personajes muy estilizados exceptuando “*El pan de la guerra*” donde apuesta por un estilo un poco más realista debido a la temática más trágica y bélica.

Su estilo es muy característico y aunque a rasgos generales en el cortometraje no se sigue hay elementos importantes que se han querido adaptar. Las siluetas y formas simples llevan a crear personajes con mucha personalidad. Se prestó especial atención en la abuela de la película “*La canción del mar*” (2014), por cercanía a la edad de la protagonista. Las arrugas que utilizan quedan muy bien estéticamente porque armonizan con otros rasgos de la cara y forman parte de esta incorporándose de una forma que envejece el rostro pero de forma estilizada.

Otro aspecto destacable que se ha valorado de este estudio es la temática mitológica y folklórica de sus largometrajes, que si bien no representan la totalidad de sus trabajos, es un aspecto característico y diferencial del estudio. Como defiende *Rachel Irene Hargrave*¹⁴ (2021), *Cartoon Saloon* ayuda a mantener viva la música, historia, arte y tradición irlandesa mediante películas de animación que rompen con la hegemonía de grandes estudios como Disney con un estilo visual único. Esto hace que tenga una conexión con mi trabajo porque al fin y al cabo lo que pretendo es conservar una receta de mi abuela, que representa la tradición de la cocina valenciana.

10 Animador irlandés cofundador de *Cartoon Saloon*.

11 Animadora, directora, guionista, productora y actriz de doblaje irlandesa .

12 Productor, ilustrador y dibujante irlandés.

13 Directora de arte y artista conceptual en *Cartoon Saloon*.

14 Autora de la tesis “*Cartoon Saloon as Mythopoeic: Reimagining Irish Mythology through Animation*” para el Instituto Politécnico y Universidad Estatal de Virginia (Virginia Tech) en Estados Unidos.

Fig. 9. Fotograma de *Arrugas*

3.2.2. Paco Roca

Este dibujante español es un gran referente tanto por su forma de contar las cosas como por el estilo de dibujo .

Este artista valenciano ha sido un referente para este proyecto por su estilo de dibujo y el color. El trabajo de Paco Roca se centra en los cómics, lleva realizándolos desde el 2001 y ha obtenido varios reconocimientos nacionales e internacionales, como el *Inkopt Award*¹⁵, premio *Gráfica*¹⁶ y premio Eisner¹⁷, como se explica en su bibliografía (s.f). Una de sus obras más reconocidas es “*Arrugas*” (2007), la cual cuenta con una adaptación en el campo audiovisual (Ignacio Ferreras¹⁸, 2011).

El uso del color en los cómics de Paco Roca ha servido de referencia a la hora de elegir la paleta para el corto. Sus viñetas utilizan el color para situar de forma temporal al lector y también lo utiliza como vehículo para las emociones.

3.2.3. Ratatouille

Al pensar en cocina y cine es casi imposible no pensar en “*Ratatouille*” (2007). Esta película del estudio californiano de *Pixar* es un referente claro por la temática. Este film nos cuenta la historia de una rata a la que le apasiona la cocina y que sueña con ser chef. Tras una serie de acontecimientos el protagonista llega a una cocina profesional de París, donde conoce a un humano y se ayudan mutuamente para conseguir su sueño.

Su forma de relatar y mostrar la cocina consigue que te llegue a interesar algo que a lo mejor anteriormente te daba igual. La pasión con la que habla el protagonista hacen que la cocina se vea como algo fascinante.

Fig. 10. Fotograma de *Ratatouille*

3.2.4. La comida en el Studio Ghibli

Uno de los elementos más recordados de las películas de animación japonesas son los platos de comida humeantes por los que tanto te apetece atravesar la pantalla y sentarte junto al protagonista a comer un plato caliente de ramen. Esta sensación es la que se quiere transmitir con este proyecto.

El *Studio Ghibli*¹⁹ es considerado por la crítica como uno de los mejores estudios de animación del mundo. Fue fundado en 1985 por Hayao Miyazaki²⁰, Isao Takahata²¹ y Toshio Suzuki²². Entre los títulos más destacados se encuentran “*Mi vecino Totoro*” (1998), “*La Princesa Mononoke*” (1997), y la ganadora

Fig. 11. Fotograma de *Ponyo en el Acatilado*.

15 Premio otorgado anualmente desde 1974 a profesionales de la animación, comic y otras áreas de la cultura popular por Comic-Con International.

16 Galardones que premian la cultura en España desde 2009.

17 Premio de la industria del comic estadounidense en honor a Will Eisner desde 1988.

18 Director de cine argentino.

19 Estudio japonés de animación fundado en 1985.

20 Director, animador, ilustrador, empresario, mangaka y productor japonés.

21 Director, productor y guionista japonés.

22 Productor de películas de anime japonés.



Fig. 12. Fotograma de *Los cuentos de Terramar*.

ra de un Oscar a la mejor película de animación “*El Viaje de Chihiro*” (2001).

Hayao Miyazaki, principal director de este estudio, prepara los platos que van a aparecer en las películas, así lo confirmó la propia cuenta de twitter del estudio en 2021.

Son muy reconocibles las escenas donde aparece comida en las películas del *Studio Ghibli*. A menudo utilizan un cambio de estilo gráfico respecto al resto de personajes para diferenciar la comida del resto de elementos. Animando la comida sin utilizar línea de contorno le otorgan un estilo un poco más realista y resulta más apetecible. Esto ocurre en la película de “*Los Cuentos de Terramar*” (Goro Miyazaki²³, 2007) donde en una escena se está preparando y sirviendo una sopa y esta no tiene línea de contorno. Otra ocasión donde deciden no utilizar la línea es en “*Ponyo en el acantilado*” (Hayao Miyazaki, 2008). En esta ocasión es una cucharada de miel la que no tiene contorno y hace que se asemeje más a la miel. De esta forma y teniendo esto en cuenta a la hora de animar sustancias que sean líquidas y viscosas en este cortometraje no se utilizó la línea en la comida para lograr la misma sensación que consigue este estudio japonés.

3.2.5. Redes sociales

Las redes sociales y la comida pueden parecer dos cosas que no tienen nada en común pero en realidad van muy de la mano. Una de las formas más recurrentes si no la mejor forma de acercar la cocina y las recetas a la gente joven es a través de los vídeos cortos que pueden ofrecer plataformas como Instagram o *TikTok*²⁴.

Como dice Soares Vieira (2017) en su estudio “las recetas deben llamar la atención del público a través de los colores, de las texturas, de la presentación del plato”. Afirma a través de su investigación que en las recetas que se publican en cuentas famosas de Instagram interesa mucho más la imagen que el texto. Teniendo esto en cuenta, se podría afirmar que la animación es una buena forma de divulgación de recetas por ser muy visual, puesto que el análisis de los intereses de la gente en redes como Instagram supone entender al público más joven.

3.3. PREPRODUCCIÓN

La preproducción comenzó en diciembre ya que en Navidad es cuando se suelen realizar estos dulces típicos de la Comunidad Valenciana. El día que se reúne toda la familia para cocinar se grabaron todos los videos de referencia y se convirtió en el principal punto de partida para empezar el TFG. A partir de entonces comenzamos a trabajar en la idea, de manera tal que empezamos a sistematizar cada una de las etapas que encierra este proceso en la producción de una obra de animación.

23 Director de cine, guionista y arquitecto japonés hijo de Hayao Miyazaki.

24 Red social de origen chino surgida en 2016 donde se comparten videos cortos.



Fig. 13. Fotografía del proceso de hacer los *pastissos* en familia.

En diciembre se grabaron todos los videos de referencia que más adelante sirvieron para estudiar los movimientos y realizarlos de una forma cercana a la realidad. Se grabó todo el proceso de hacer los *pastissos*, desde cómo hacer la masa hasta el horneado. Todo este metraje fue de gran utilidad, especialmente para ver la textura de los ingredientes y las mezclas y en particular para tener de referencia las poses principales de las manos.

3.3.2. SONIDO

3.3.2.1. Guión y grabación

Desde un principio tomamos la decisión de que mi abuela sería la encargada de ponerle voz al corto. Más tarde optamos por no hacer un guión previo a la grabación para que la voz fuera más natural.

El audio está grabado en dos partes: por un lado, está la parte donde se dicen los ingredientes y luego se explica el procedimiento. En un principio se planteó la duda de si era necesaria alguna introducción o estaba bien empezar directamente con la receta sin dar rodeos. Finalmente se decidió pasar directamente a la receta debido a que cualquier forma de alargar el metraje del corto sería poner en un aprieto la posibilidad de finalizar el trabajo. De esta forma se situó a mi abuela delante del micrófono y con la receta delante relató los pasos a seguir para elaborar los “*pastissos*”. Otro de los dilemas que existía era realizar la narración en castellano o valenciano. Tras grabar en las dos lenguas quedó claro que en valenciano quedaba más natural porque es como se suele expresar ella. Con todo esto quedaba elegir cuál de todas las grabaciones realizadas se utilizarían para el corto. Escuchando varias veces todas las tomas elegimos los fragmentos que mejor estaban de cada una y montamos lo que sería el audio final.

Para la parte de creación de sonido se usaron provisionalmente audios de internet para empezar la animación sin que esto fuera un obstáculo. Más tarde se grabaron los sonidos que se usarían finalmente. Los efectos de sonido que se graban especialmente para estar sincronizados con las imágenes que van a acompañar se denominan *foley*²⁵ y esto es lo que se realizó para algunos momentos. Uno de estos sonidos fue para el momento en el que se escriben los ingredientes. Para simular el sonido de escritura se utilizó un rotulador seco sobre una hoja de papel. Con el programa *Adobe Audition* y gracias a la asignatura de *Soundtrack* se aplicaron varios efectos para mejorar las pistas grabadas. Por un lado se cambió ligeramente el tono para hacerlo más agudo y también se utilizó un efecto para eliminar el ruido.

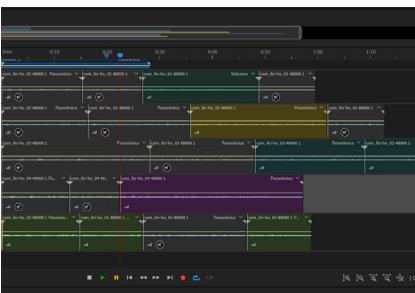


Fig. 14. Captura del proceso de elección de las partes.

25 Efectos de sonido que se graban “doblando” un producto audiovisual con objetos que no tienen por qué ser los que se ven en la pantalla.



Fig. 15. Captura del video de Youtube de la versión de guitarra de *Amor Eterno*.

3.3.2.2. Música

Uno de los elementos más importantes de una obra audiovisual es la banda sonora, por esto fue difícil elegir una canción que acompañara la receta. Primero se probaron canciones que suelen ponerse en videos de recetas sin copyright pero carecían de personalidad y no transmitían el sentimiento de familiaridad, calidez y tradición que se requería. Tras buscar versiones instrumentales de canciones se eligió la versión de guitarra española de “*Amor Eterno*” de Juan Gabriel²⁶. La letra de esta canción habla del amor hacia una persona que has perdido. Más que la tristeza y el duelo, esta canción expresa mucho cariño y amor no romántico por alguien y esta es una gran parte del mensaje del cortometraje. La versión con guitarra española encaja bastante con lo familiar porque es el instrumento más recurrente en las reuniones familiares. Esta versión la hemos conseguido de un video de YouTube y está interpretada por Jorge Luis Vázquez. Nos intentamos poner en contacto con los autores por varios medios, entre ellos Facebook, Instagram o el propio canal de Youtube. Finalmente contestaron y mediante mensajes de facebook otorgaron el permiso para utilizar esta versión de la canción y se establecieron los créditos que deberíamos poner en el final del corto.

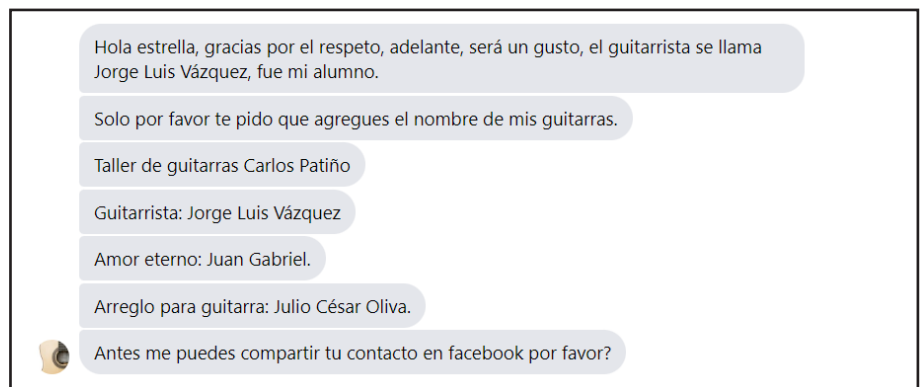


Fig. 16. Captura de la conversación con *Guitarras Patiño*.

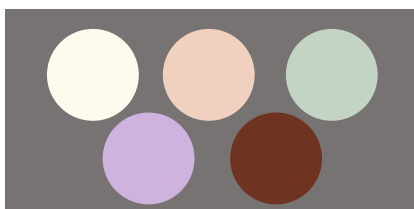


Fig. 17. Paleta de los colores principales.

3.3.3. PALETA DE COLORES

La paleta de colores es predominantemente cálida ya que esta sensación es la que se quiere transmitir. Predominan los marrones y ocres. Los colores fríos se encuentran en objetos como la ropa o los utensilios de cocina. También destaca el azul de los ojos. En general los colores cuentan con poca saturación para reforzar esa calidez y sentimiento de tranquilidad y familiaridad.

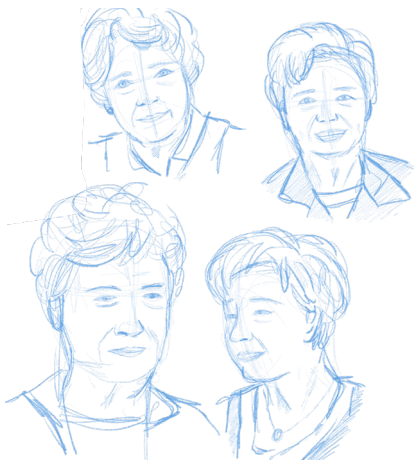


Fig. 18. Bocetos de mi abuela.



Fig. 19. Bocetos del personaje principal.

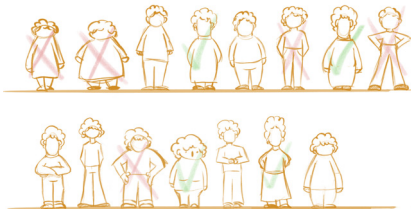


Fig. 20. Estudio de posibles formas del personaje.

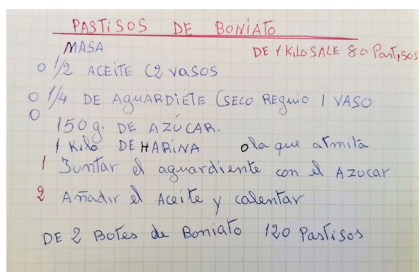


Fig. 21. Fotografía de la receta original.

3.3.4. DISEÑO DE PERSONAJE

Este cortometraje solo cuenta con un personaje, cosa que favoreció la posibilidad de finalizar el corto. Empezamos dibujando a la protagonista, realizando bocetos y a partir de ahí se fue bajando el grado de iconicidad.

Los elementos necesarios y característicos para representar a mi abuela son: el pelo corto y rubio, los ojos azules, la ropa y las arrugas de la cara. El personaje no intenta parecerse de forma realista, es más bien una simplificación de mi abuela. Esta simplificación se puede ver perfectamente en los ojos, que son dos óvalos. Otro elemento simplificado son las manos, que se decidió hacerlas con cuatro dedos como se suele hacer en algunas series o películas animadas para facilitar la animación. Para la vestimenta se utilizó la que llevaba en los videos de referencia utilizados para la animación.

Tras explorar varias formas que podía tener el personaje se optó por una figura rechoncha, con tobillos anchos y de una proporción de persona de baja estatura. Todo esto sumado a la redondez de las formas hace que parezca un personaje amable y familiar.

Debido a la estructura del corto y los tipos de planos, que se centran exclusivamente en la elaboración del plato y en sus manos, el personaje no requiere un gran desarrollo. Por este motivo no se considera necesario todo el estudio del personaje que se realizaría normalmente para establecer las pautas (estructura, *lipsync*²⁷, hoja de giro²⁸...) que requeriría un proyecto de animación más grande.

3.3.5. TIPOGRAFÍA

La caligrafía de las abuelas, mujeres que por su situación social no pudieron asistir a la escuela, es un elemento muy característico que refleja lo que han pasado y es algo que no se dejó de lado. Su forma de escribir es muy peculiar, y es un elemento común que incluso atraviesa fronteras. Una forma de describirla sería como lo hace la novelista italiana Simonetta Agnello Hornby²⁹ en “*Unas gotas de aceite*” (2011) donde encuentra un libro de recetas de su abuela y define su caligrafía como “una mezcla de letras angulosas y vocales que revolotean, pero regular y armoniosa.”

Para utilizar una caligrafía parecida a la suya, se realizaron fotografías de textos escritos por ella, en su mayoría recetas. Acto seguido se estudió la forma que tenía de escribir cada letra y se estableció una especie de patrón, un abecedario donde poder ver cómo escribir cada letra para imitar su caligrafía. De este modo se realizó un abecedario donde cada letra tiene una o dos formas de escribirla alternando mayúscula y minúscula.

27 Hoja de modelos de dibujos de bocas en diferentes posiciones que sirven para la sincronización de movimientos vocales.

28 Conjunto de dibujos de un mismo personaje desde varios ángulos que sirve para tener claro el volumen de las formas.

29 Abogada y novelista italiana residente en Reino Unido autora de varios *best sellers*.



Fig. 22. Página del Storyboard.

2

3.3.6. STORYBOARD

El *storyboard* sirve para tener una visión global del cortometraje y realizar el encuadre de los planos. Este paso lo realicé en la asignatura de Producción de Animación.

En un principio constaba de 12 planos incluyendo los créditos pero más tarde el número se redujo.

3.3.7 ANIMÁTICA

La animática es el siguiente paso al *storyboard*, sirve para tener una idea de la duración de cada plano, saber cuándo irán los sonidos y hacerse una idea general del *timing*³⁰ del proyecto final. En un principio empezamos a hacer la animática en *Adobe Animate*³¹ pero más tarde cambiamos a *Toon Boom Harmony* porque iba a ser el software elegido para hacer el proyecto final, además nos resultó más fácil hacer movimientos de cámara con este programa.

Tras la visualización de la animática y con los comentarios de los profesores, ya que esta fase se realizó en la asignatura de Producción de Animación, se cambiaron varios aspectos de cara al resultado final. En primer lugar decidimos que después de que los ingredientes aparecieran en pantalla no iba a salir mi abuela hablando, simplemente aparecería de hombros para abajo preparando la receta. Esto fue así para que la aparición final de mi abuela tuviera más importancia junto al resultado de la receta. También se cambiaron el orden de algunas acciones y se eliminaron movimientos de cámara como un zoom que consideramos innecesario. La corrección de todos estos elementos fue muy importante para el resultado final y dejamos el proyecto más pulido para los siguientes pasos.

3.4. PRODUCCIÓN

Empieza en marzo con el *Layout* en la clase de Producción de animación. Uno de los principales retos de este TFG ha sido aprender a utilizar *Toon Boom Harmony*, programa muy extendido entre la industria de la animación. Utilizar este software me retrasó en algunos momentos como a la hora de realizar la animática pero sirvió para familiarizarse con las herramientas y procesos del programa. Además hubo dos proyectos que realicé en paralelo

30 Principio de la animación que indica la duración de cada acción.

31 Programa de Adobe que permite la creación y manipulación de gráficos vectoriales.

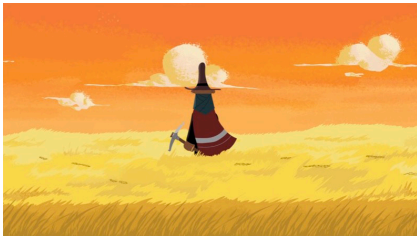


Fig. 23. Fotograma de Chimborazo.

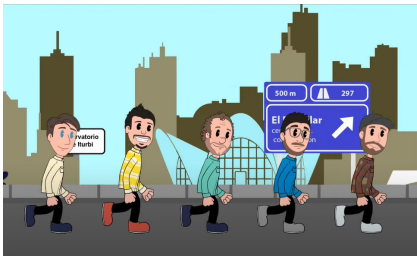


Fig. 24. Fotograma del videoclip de Melomans.

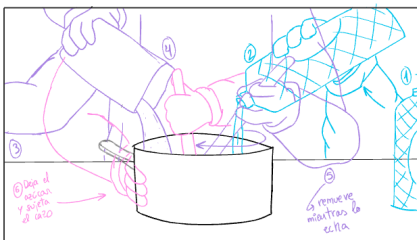


Fig. 25. Layout.

y me ayudaron a superar las adversidades.

En primer lugar, tuvimos la oportunidad de participar en diciembre de 2021 en un taller de coloreado para el corto “Chimborazo” (2022) realizado por los alumnos del master de animación de la UPV. En este taller coloreamos dos planos, tuvimos la oportunidad de ver cómo se puede organizar un proyecto de animación grande en el que participan muchas personas, y nos ayudó a la hora de realizar la planificación de mi corto a más pequeña escala. Por otro lado, esto nos puso en contacto por primera vez con el programa de *Toon Boom Harmony* y nos familiarizamos con la navegación, el sistema de capas y la organización de las paletas de colores.

En segundo lugar, antes de empezar con la producción de este proyecto realizamos un encargo que consistió en una animación de 20 segundos para un videoclip del grupo valenciano a capella Melomans³². Para este proyecto se realizó un ciclo de caminado con un fondo que pasaba a modo de panorámica, y para realizar esto fueron útiles algunos tutoriales donde aprendimos a utilizar los *pegs*³³. El resultado es una animación simple pero se aprendió bastante del proceso. (<https://www.youtube.com/watch?v=UGGW59S3mdw>)

Gracias a estas dos experiencias no empezamos de cero con el programa y a la hora de animar el proyecto ya contábamos con algunos conocimientos previos.

3.4.1 LAYOUT

En esta primera fase de la producción se desglosan los planos de la animación para facilitar la división de trabajo más adelante. De cada plano se realizan dibujos de las poses claves, además de indicaciones y flechas. Este proceso sirve para que la persona que vaya a animar el plano tenga claro los movimientos y todo lo que pasa en la escena.

Para este proyecto, al ser realizado por solamente una persona no cumple la función de ayudar a que los animadores entiendan lo que quiere decir el encargado de hacer el *layout*. Sin embargo, sirvió para tener una vista más amplia de todo el proyecto y poder tener una imagen general para detectar posibles fallos. Una de las cosas que se cambió fue el número de planos que se redujo respecto a los que había en el *storyboard*.

3.4.2 ROUGH BLOCKING

Una vez terminado el *layout* en *Toon Boom Harmony*, se pasó a hacer el *rough blocking* y para esto se dividió el archivo que se había creado con todas las capas de *layout*. Esta fase consiste en dibujar todas las poses claves para que quede bien definido el movimiento con el *timing* definitivo. Un error que se cometió en este punto del trabajo fue trabajar en esta fase con todos los

32 Grupo vocal y teatral creado en 2010 por 4 jóvenes valencianos.

33 Nudo que se suma a la capa de dibujo para poder moverlo libremente sin que se modifique la capa original.

planos en un mismo proyecto de *Toon Boom Harmony*. Esto resulta un inconveniente porque a medida que va avanzando el proyecto va pesando más, y va aumentando el número de capas. Una buena forma de organizarlo es tener un proyecto de *Toon Boom Harmony* por cada plano y otro proyecto de cualquier editor de video donde se van actualizando los planos exportados. Por esta razón, y tras el consejo de los profesores de Producción de Animación se dividieron los planos en diferentes proyectos. A pesar de ser algo laborioso era necesario y mejoró el flujo de trabajo de las siguientes fases.

Gracias al *feedback* de los profesores de Producción de animación se cambiaron varias cosas antes de empezar a animar. Se redujo el número de planos, combinándolos para que hubiera menos cortes, y por lo tanto más continuidad para que fuera más fluida. Los planos donde se echa el aceite en un cazo, se calienta y luego se vierte en una olla para mezclarlos se unieron en uno "E2_P3-4". Esto se decidió porque el primero acababa de forma similar a cómo empezaba el segundo, con un plano detalle del recipiente. Para solucionar esto se propuso un movimiento de cámara que supondría un reto que se superó gracias a la animación 3D. El segundo caso fue el "E2_P5-6" donde se decidió unir los dos planos para dar más continuidad porque en ambos casos el personaje está manipulando la masa. También se decidió eliminar el último plano, que consistía en un primer plano de un pastís por considerarlo innecesario.

Nombre del plano	Acción	Duración	Software
E1_P1	"Receta de pastissos" (Título)	0" - 3"	Toon Boom Harmony
E1_P2	Se escriben los ingredientes.	3" - 24"	Adobde After Effects
E2_P1	Pone azúcar y anís en un cazo, lo remueve con una cuchara.	24" - 35"	Toon Boom Harmony
E2_P2	Pone un vaso de aceite a la mezcla, coge el cazo y lo pone en el fuego.	35" - 41"	Toon Boom Harmony
E2_P3-4	Se calienta el aceite, se añade a la harina y con la batidora se mezcla.	41" - 51"	Toon Boom Harmony + Blender (para rotoscopia)
E2_P5-6	Coge la masa, hace la forma y rellena los pastissos.	51" - 1' 07"	Toon Boom Harmony
E2_P7	Deja el pastís en la bandeja, le pone azúcar.	1' 07" - 1' 11"	Toon Boom Harmony
E2_P8	Mete la bandeja en el horno.	1' 11" - 1' 14"	Toon Boom Harmony
E2_P9	El personaje enseña el resultado final	1' 14" - 1' 18"	Toon Boom Harmony

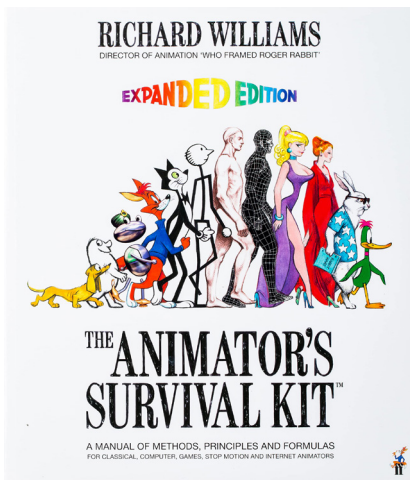


Fig. 26. Portada de *The Animator's Survival Kit*



Fig. 27. Fotograma de *Looney Tunes Cartoons*.

3.4.3. ROUGH ANIMATION

El principal contenido e interés del trabajo es la animación en sí. Uno de los objetivos es mejorar la técnica de animación y esto se pretendía conseguir mediante las clases de Producción de Animación y algunos libros que han servido de ayuda para consultas puntuales como *The Animator's Survival Kit* (2001) y *Disney Animation: The Illusion of Life* (1981). El uso y la comprensión de los gráficos de animación han sido cruciales para el desarrollo del corto. Para los efectos especiales como pueden ser las burbujas o los líquidos se consultó principalmente *Elemental Magic The Art of Special Effects Animation* de Joseph Gilland³⁴ (2009).

En esta fase del proyecto se empieza a animar propiamente dicho. Partiendo de la fase anterior se empieza a intercalar para hacer la animación fluida. Casi la totalidad de los planos se realizaron en *Toon Boom Harmony*.

En casi todas las secuencias aparecen manos por lo que fueron de gran ayuda los videos de referencia grabados en Navidad. A pesar de tener bastantes ejemplos, para algunas acciones no había buenas referencias por el ángulo de la cámara así que utilizamos la cámara interior del portátil a modo de espejo para copiar las posiciones de las manos. Por una parte las referencias de imagen real son muy útiles pero por la otra fue difícil hacer que funcionen con un dedo menos. Al hacer las manos de un estilo menos realista y con 4 dedos se necesitó consultar algunas series o personajes clásicos para tener una batería de manos que usar de referencia. Para tener más ejemplos dibujamos las manos de cortometrajes de la serie *Looney Tunes Cartoons* (2020). Pausando los episodios y copiando las manos conseguimos una buena cantidad de referencias. Esto sirvió tanto para practicar el dibujo de las manos como para tenerlas de referencia.



Fig. 28. Fotograma de uno de los videos de referencia.

En el plano E2_P3-4 hay un movimiento de cámara en el que se sigue al cazo con el aceite hasta que se vierte el contenido en otra olla. Para realizar esta acción y que el movimiento resultase creíble se recurrió a usar la animación 3D como apoyo. Con el programa de *Blender*³⁵, el cual fue introducido

³⁴ Animador, director y supervisor de efectos especiales que ha trabajado en estudios como *Walt Disney Feature Animation*.

³⁵ Programa gratuito informático dedicado a modelado 3D, iluminación animación y

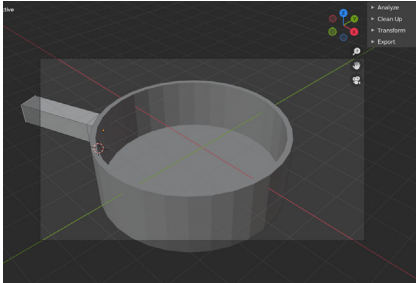


Fig. 29. Captura del proceso de modelado 3D en Blender.

en la carrera en la asignatura de Volumen, se modelaron los dos recipientes y se animó la cámara. Como resultado tenemos un video de referencia que con la técnica de rotoscopia se calcó, consiguiendo así un movimiento fluido.

Otro plano del que consideramos importante hablar es el E2_P8, por los cambios que ha sufrido desde su planificación en la animática y el layout. A la hora de animar el plano, la perspectiva no ayudaba a facilitar el trabajo por lo que se grabó un video de referencia y se cambió la perspectiva para favorecer la animación. De este modo se volvió a dibujar el horno, siguiendo esta vez una perspectiva cónica, y usando un punto de vista menos picado.

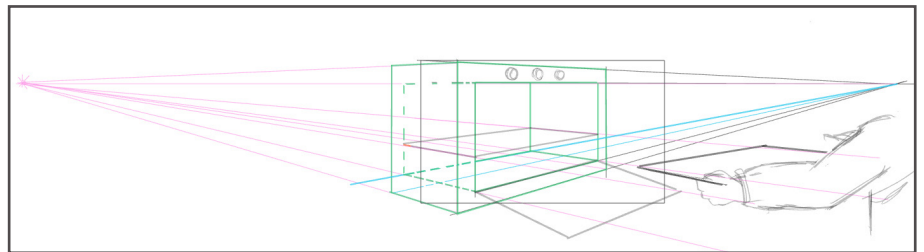


Fig. 30. Boceto del horno con perspectiva cónica.

3.4.4. CLEANUP

Para esta fase del proyecto se tuvieron que tomar varias decisiones importantes. Por una parte había que elegir con qué herramienta realizar el *cleanup*³⁶. En *Toon Boom Harmony* hay dos herramientas principales para esto: la pluma y el lápiz. La primera es más orgánica pero nos decantamos por el lápiz porque acepta más cambios a posteriori, como el grosor de la línea o la textura.

En general se realizó animación *frame by frame*³⁷ pero para algunos elementos se utilizaron *pegs*. Se recurrió a esto porque ciertos elementos como la botella o el paquete de azúcar se desplazan pero no rotan ni cambian de perspectiva.

La organización fue crucial para esta fase, ya que debe existir una cohesión y unidad entre todos los planos. Uno de los aspectos a tener en cuenta es el uso de las paletas de colores. En un principio creamos una paleta para cada plano, ya que tienen elementos distintos pero nos dimos cuenta de que esto era un error ya que se debían mantener los colores de los elementos que se repiten en varias escenas. De este modo creamos una paleta general para los colores que se usaron para el personaje principal y otros elementos que se repiten a lo largo de varios planos. A continuación fuimos creando otras para ciertos elementos que aparecen de manera más puntual.



Fig. 31. Fotograma del cleanup del plano E2_P1.

texturizado entre otras cosas.

36 Fase de la animación que consiste en limpiar los trazos del animador para darle el acabado final.

37 Tipo de animación donde cada fotograma contiene un dibujo independiente y no se usa la interpolación.

3.4.5. TEXTO

Para los dos primeros planos que forman la primera escena (E1_01 y E1_02) utilizamos un método distinto para animar. En el caso del primero, para que el texto vibrara, lo que se hizo fue en *Toon Boom Harmony* crear una animación para el texto “receta de pastissos”. Para crear un efecto en el que el texto tiemble se utilizó la técnica de escribir a mano el texto varias veces una encima de la otra para que vibrara.

Para el segundo plano se usó *After Effects*. Primero se hizo una pantalla con los ingredientes escritos a mano y con un efecto del programa llamado Trazo, se simuló la escritura. Para realizar este efecto se repasó todo el texto con la herramienta de la pluma, siguiendo la dirección que se quisiera para que simulara que se está escribiendo. Una vez repasado todo el texto se prosiguió a sincronizarlo con el audio. Para esto se importó el audio de los ingredientes y escuchándolo se marcó en qué fotograma queríamos que se terminara de escribir cada frase. De esta manera con la ayuda del editor de gráficos se añadieron fotogramas claves después de que se nombre cada ingrediente para añadir así una pequeña pausa y sincronizarlo con el audio.

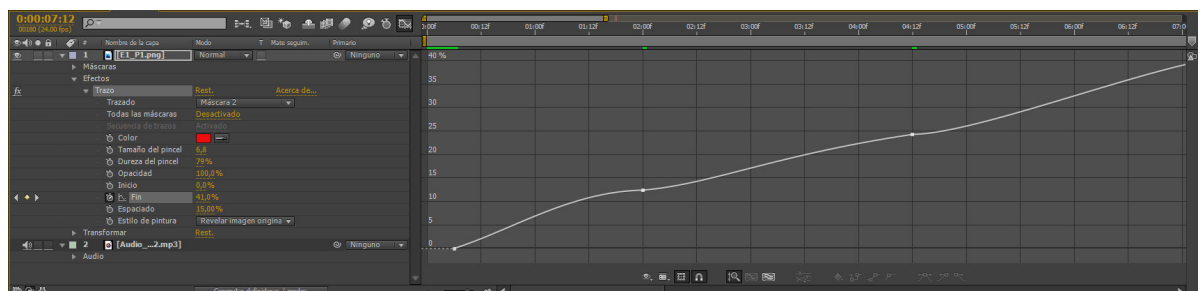


Fig. 32. Gráfico con la velocidad de escritura del texto en After Effects.

3.5. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción constó principalmente de juntar todos los planos, unificarlos y acabar de montar el sonido para sincronizarlo al completo.

Esta fase no tiene mucha relevancia porque al ser una producción tan pequeña y estar realizada por solamente una persona el tiempo ha sido el justo para finalizar el corto sin añadir una gran postproducción. En primer lugar se ajustaron todos los sonidos para que estuvieran sincronizados a la perfección con el montaje final. Finalmente, se aplicó un efecto en el propio programa en el que se unieron todos los planos, Adobe Premiere Pro. Este efecto se utilizó para aportarle más calidez y unificar los colores.

3.6. PRESUPUESTO

Al ser un trabajo personal y ser una estudiante, este presupuesto es ficticio pero se realiza teniendo en cuenta diversos factores. En primer lugar que fuera una animadora que trabaja por cuenta propia y en segundo lugar siendo un encargo de una empresa más bien pequeña.

Fase	Horas	Precio/h	Total
Preproducción	40	25	1.000
Producción	118	25	2.875
Postproducción	15	25	450
			4.325 €

Gastos equipamiento	540
Licencia Adobe	19,66
Toon Boom Harmony	68,5
Cuota de autónomos	279
Procreate	10,99
Total	918,15 €

El coste total aproximado sería 5.243€

4. CONCLUSIONES

Consideramos que este proceso de creación de un cortometraje ha supuesto un aprendizaje indiscutible. Ponernos ante un proyecto de animación de esta duración nos ha servido para aprender de todos los procesos de animación. Hemos conseguido finalizar el corto y esto ya implica haber cumplido el objetivo principal. Hemos aplicado los conocimientos y técnicas adquiridos a lo largo de toda la carrera. Un ejemplo es saber utilizar color como herramienta para transmitir lo que queramos, que aprendimos en Fundamentos del color. Las asignaturas de dibujo, ilustración o diseño han servido para mejorar las técnicas de dibujo y saber decir mucho con pocos elementos. Algunas técnicas de la animación 2d más tradicional como el uso de gráficos de animación para el timing han sido cruciales y un gran aprendizaje.

El desconocimiento de muchas de las herramientas que ofrece un programa tan completo como es Toon Boom Harmony es un factor que ha frenado el desarrollo del cortometraje. Enfrentarme a un programa con el que había tenido poco contacto ha sido un reto pero he ido aprendiendo sobre la marcha y consultando a profesores, compañeros de clase y por supuesto algunos tutoriales de Youtube. A pesar de estos factores, considero que el resultado es satisfactorio y he manejado las herramientas de forma solvente.

Al ser un proyecto de un carácter tan personal pensamos que la influencia de otras personas podría alterar el resultado final. Sin embargo nuestra opinión sobre este asunto cambió un poco al pasar por la asignatura de Producción de Animación donde nos dimos cuenta de que partiendo de una animática hecha por nosotros, podríamos haber delegado la animación y el cleanup en otras personas para acelerar el proceso. Es innegable que trabajar

en equipo hubiera acelerado todos los procesos y posiblemente mejorado el resultado final. Tener más tiempo nos habría dado la oportunidad de mejorar el acabado con el uso de sombras o texturas y que hubiera contado con un acabado más profesional. Por otra parte consideramos que al ser un proyecto con una temática tan personal, nadie hubiera podido ponerle tanto cariño y empeño.

Hemos puesto en valor la importancia de una buena organización ya que ante contratiempos es lo que puede salvarte y hacer que no se pierda mucho tiempo. Consideramos que la organización ha sido correcta porque de no haberlo sido no se hubiera podido finalizar el corto. Sin embargo, no ha sido perfecta y en algunos casos el no haber nombrado bien un archivo o no saber cómo organizar los elementos de una escena nos ha retrasado. Por otra parte, todos estos errores han sido enmendados a tiempo y han servido para no volver a cometerlos.

Finalmente consideramos que es necesario destacar que lo más importante de este proyecto ha sido experimentar todas las fases de una producción de animación. Fases aprendidas en el grado con asignaturas que van desde Principios básicos de la animación en primero, pasando por Preproducción, Proyectos y Producción de animación. Todo esto ha servido para conocerse a una mismo saber qué nos gusta más y qué menos, y obtener una imagen general de lo que puede suponer una producción profesional o un futuro laboral dentro de la industria de la animación.

Resultado final <https://youtu.be/XMQeqAxS4t8>

5. REFERENCIAS

Alava, D., Campelo, J., & Ventura, M. A. (2020, December). El aceite de oliva.«MONDONGO» DE HUEVO. In Ideas (Vol. 6, No. 6).

Angel Povedano, Daniel Barrachina, Felix Loche, Justina Piñero, Keila Cepeda, Tatiana Santiago. (2022). Chimborazo.

Browngardt, P. (2020). Looney Tunes Cartoons. Warner Bros. Animation.

Cabo, R. B. (2018). La apuesta independiente de la animación europea, a través de El pan de la guerra. Con A de animación, (8), 112-118.

Ferreras, I. (2011). Arrugas [Película] . Perro Verde Films.

Hargrave, R. I. (2021). Cartoon Saloon as Mythopoeic: Reimagining Irish Mythology through Animation (Doctoral dissertation, Virginia Tech).

Moore, T. (2014). Song of the Sea. Cartoon Saloon.

Paco Roca. (s/f). Paco Roca. Recuperado el 23 de mayo de 2022, de <https://www.pacoroca.com/bibliografia>

Roca, P. (2007). Arrugas. Delcourt, Editons.

Soares Vieira, I. (2017). Comunicación y gastronomía en Instagram: el boom de las recetas sanas.

Studio Ghibli. [@JP_GHIBLI]. (2021, 2 de abril) . [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/JP_GHIBLI/status/1377965187202879493?s=20&t=Pr5_SUF-TjwXbvewLfQvuxg

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). Disney animation: The illusion of life. TBS The Book Service.

Williams, R. (2012). The animator's survival kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Faber and Faber.

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Fotografía de mi abuela.

Fig. 2. Fotografía de la familia elaborando los pastissos.

Fig. 3. Fotografía de pastissos.

Fig. 4. Fotografía de la hoja de instrucciones de la receta de los pastissos.

Fig. 5. Ilustración de los pastissos.

Fig. 6. Fotografía de los voluntarios de la asociación Conciencia Clean Waters

Fig. 7. Ilustraciones de la "coca farcida" y pimiento relleno de arroz

Fig. 8. Fotograma de La Canción del mar.

Fig. 9. Fotograma de Arrugas.

Fig. 10. Fotograma de Ratatouille.

Fig. 11. Fotograma de Ponyo en el Acantilado.

Fig. 12. Fotograma de Los cuentos de Terramar.

Fig. 13. Fotografía del proceso de hacer los pastissos en familia.

Fig. 14. Captura del proceso de elección de las partes del audio.

Fig. 15. Captura del video de Youtube de la versión de guitarra de Amor Eterno.

Fig. 16. Captura de la conversación con Guitarras Patiño.

Fig. 17. Paleta de los colores principales.

Fig. 18. Bocetos de mi abuela.

Fig. 19. Estudio de posibles formas con anotaciones.

- Fig. 19. Bocetos del personaje principal.
- Fig. 20. Estudio de posibles formas del personaje.
- Fig. 21. Fotografía de la receta original.
- Fig. 22. Página del Storyboard.
- Fig. 23. Fotograma de Chimborazo.
- Fig. 24. Fotograma del videoclip de Melomans.
- Fig. 25. Layout.
- Fig. 26. Portada de The Animator's Survival Kit
- Fig. 27. Fotograma de Looney Tunes Cartoons.
- Fig. 28. Fotograma de uno de los videos de referencia.
- Fig. 29. Captura del proceso de modelado 3D en Blender.
- Fig. 30. Boceto del horno con perspectiva cónica.
- Fig. 31. Fotograma del cleanup del plano E2_P1.
- Fig. 32. Gráfico con la velocidad de escritura del texto en After Effects.

7. ANEXOS

A continuación se presentan los anexos que constan de el storyboard del proyecto, moodboard, styleframes, bocetos del personaje, el layout y enlaces a videos con fases previas al acabado final.

Enlace al video final

<https://youtu.be/XMQeqAxS4t8>

Enlace a la primera animática (Adobe Animate)

<https://youtu.be/SJrRN9ByhOQ>

Enlace a la segunda animática (Toon Boom Harmony)

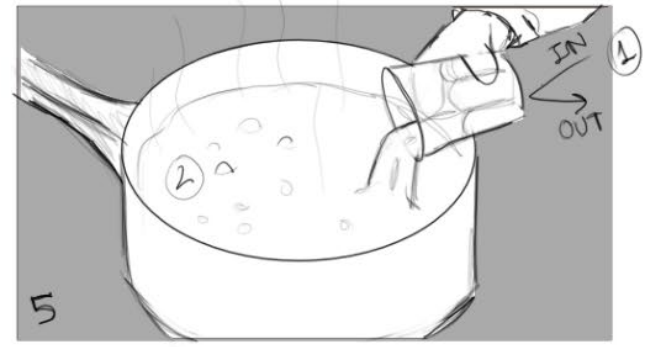
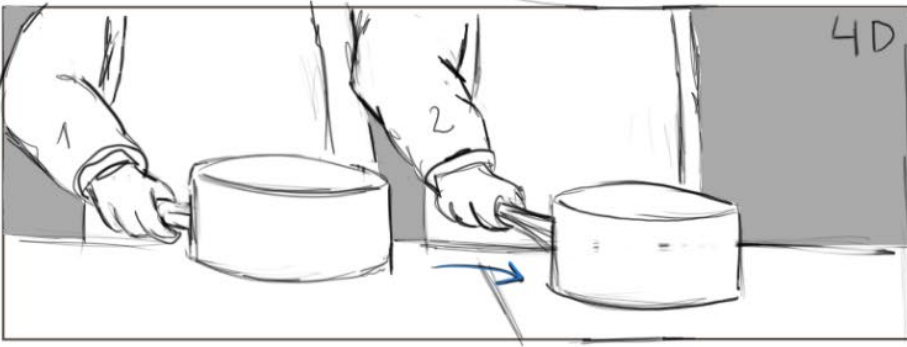
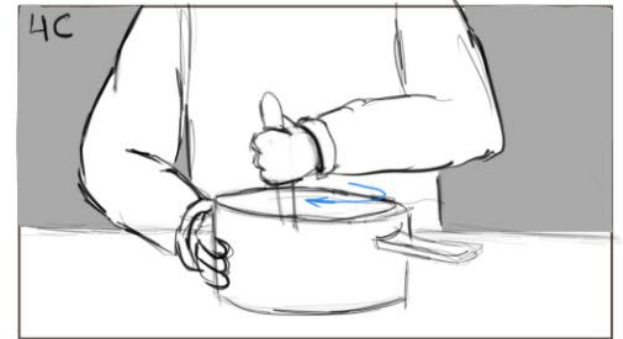
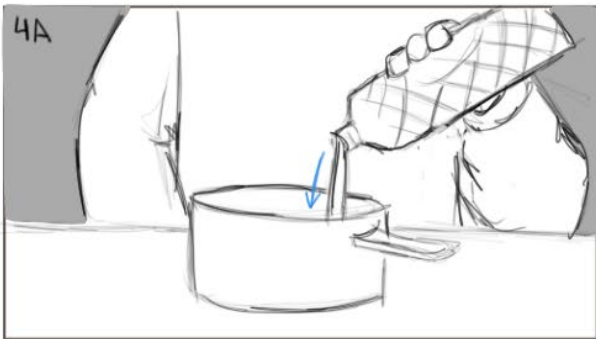
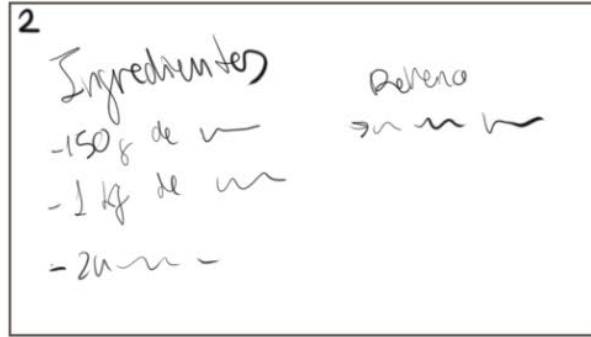
<https://youtu.be/wptGa7A2NTE>

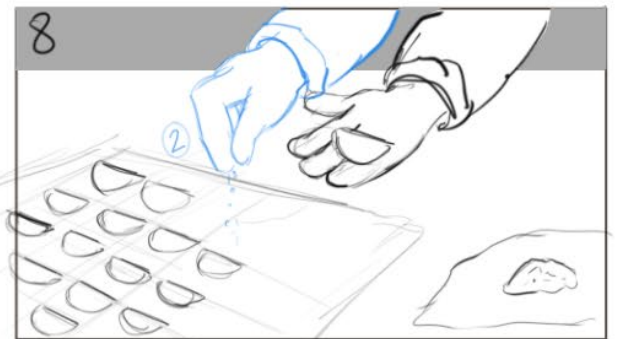
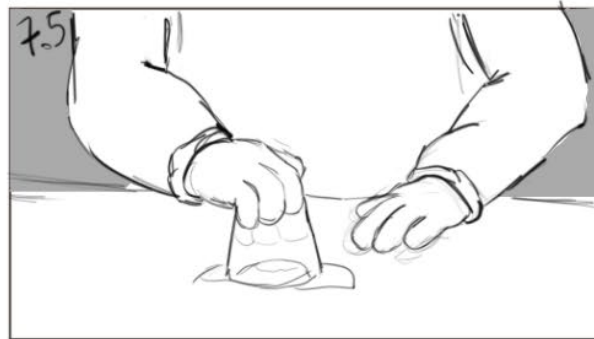
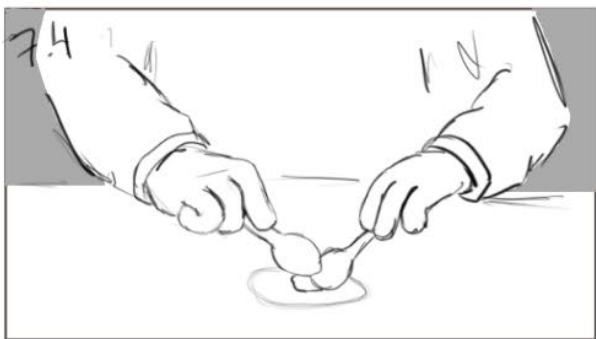
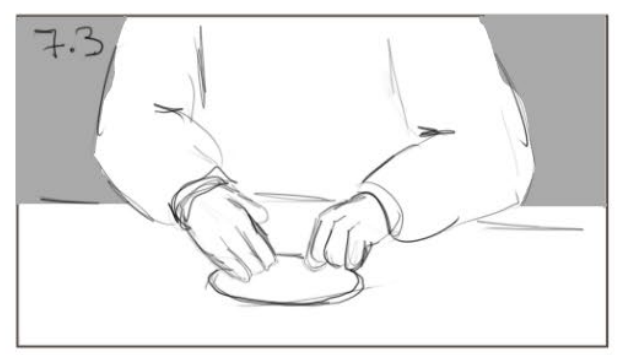
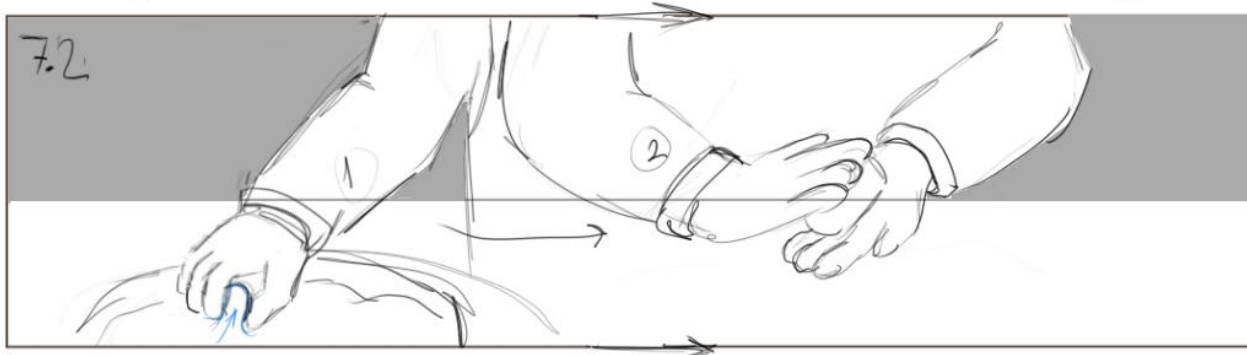
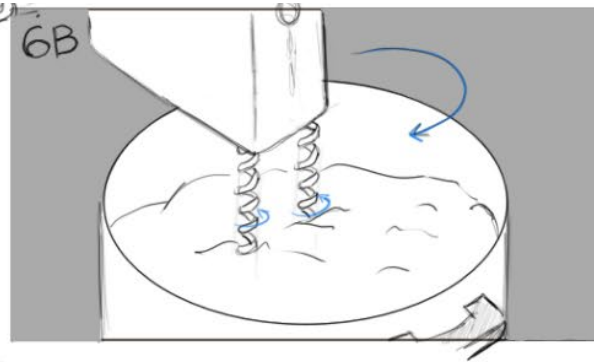
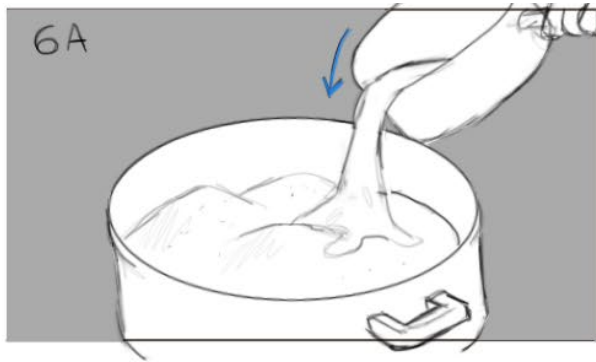
Enlace al video de referencia realizado en blender (E2_P3-4)

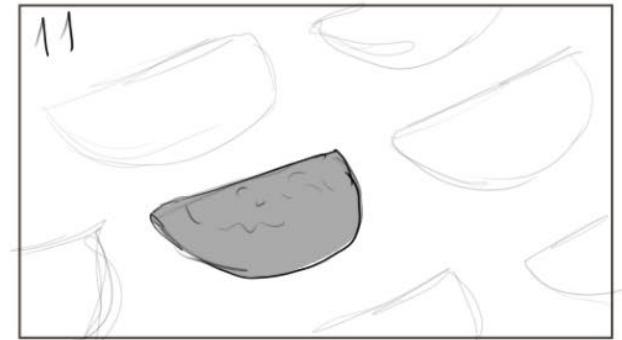
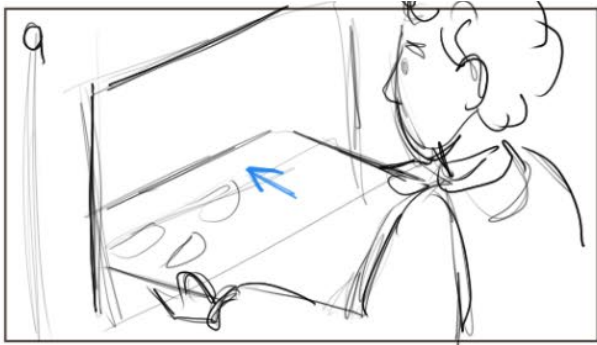
<https://youtu.be/1v3FZAWeM0>

Storyboard

Estrella Calero







Moodboard

PROPS

Sensación si
No el estilo

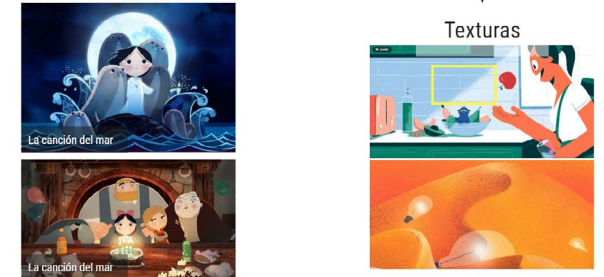


PLANOS



ESTILO

Texturas



miro

Simplicidad
del comic



PERSONAJES

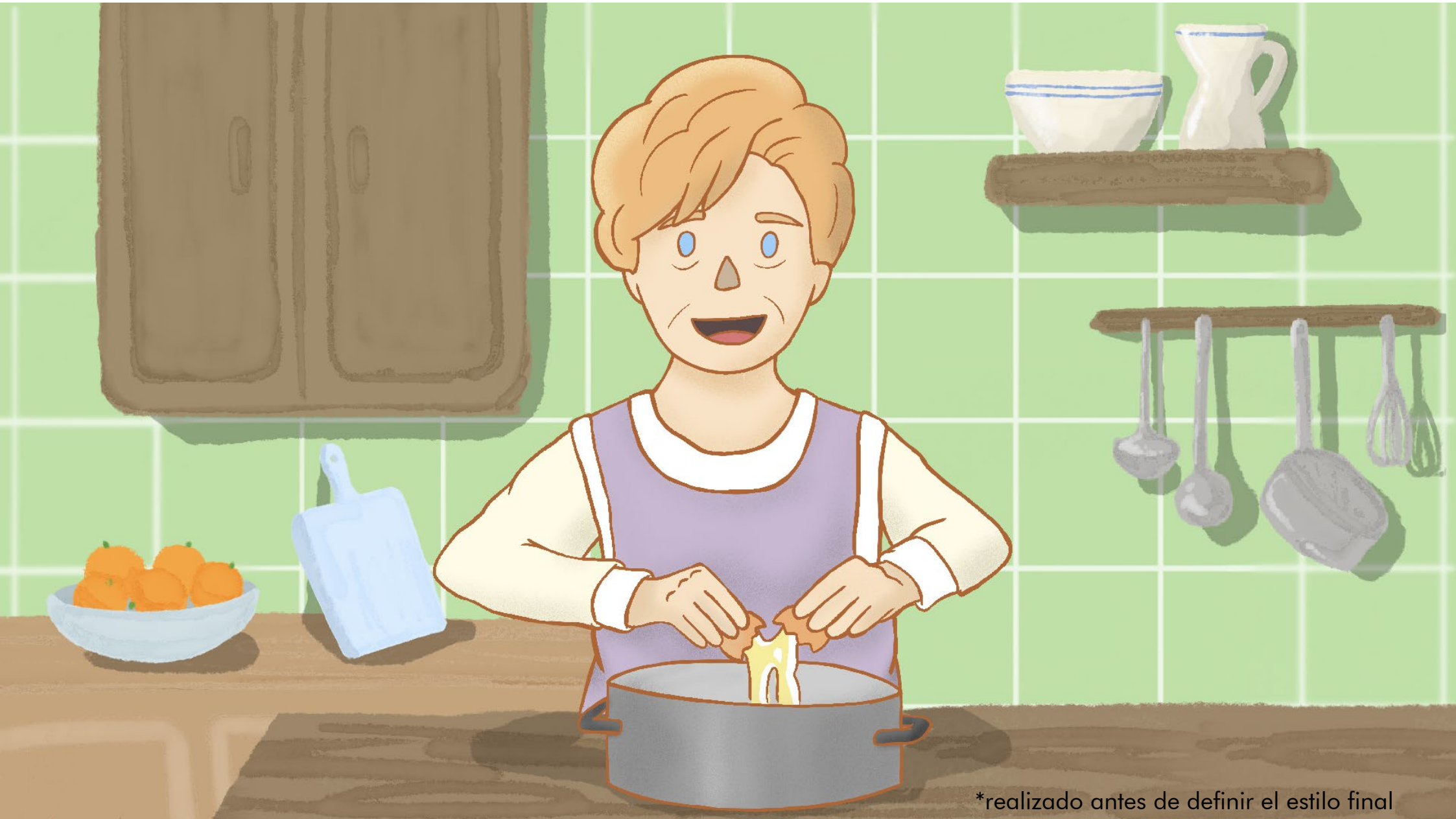


Relación abuela-n

Diseño/ estilo interesante

m

Styleframe n°1



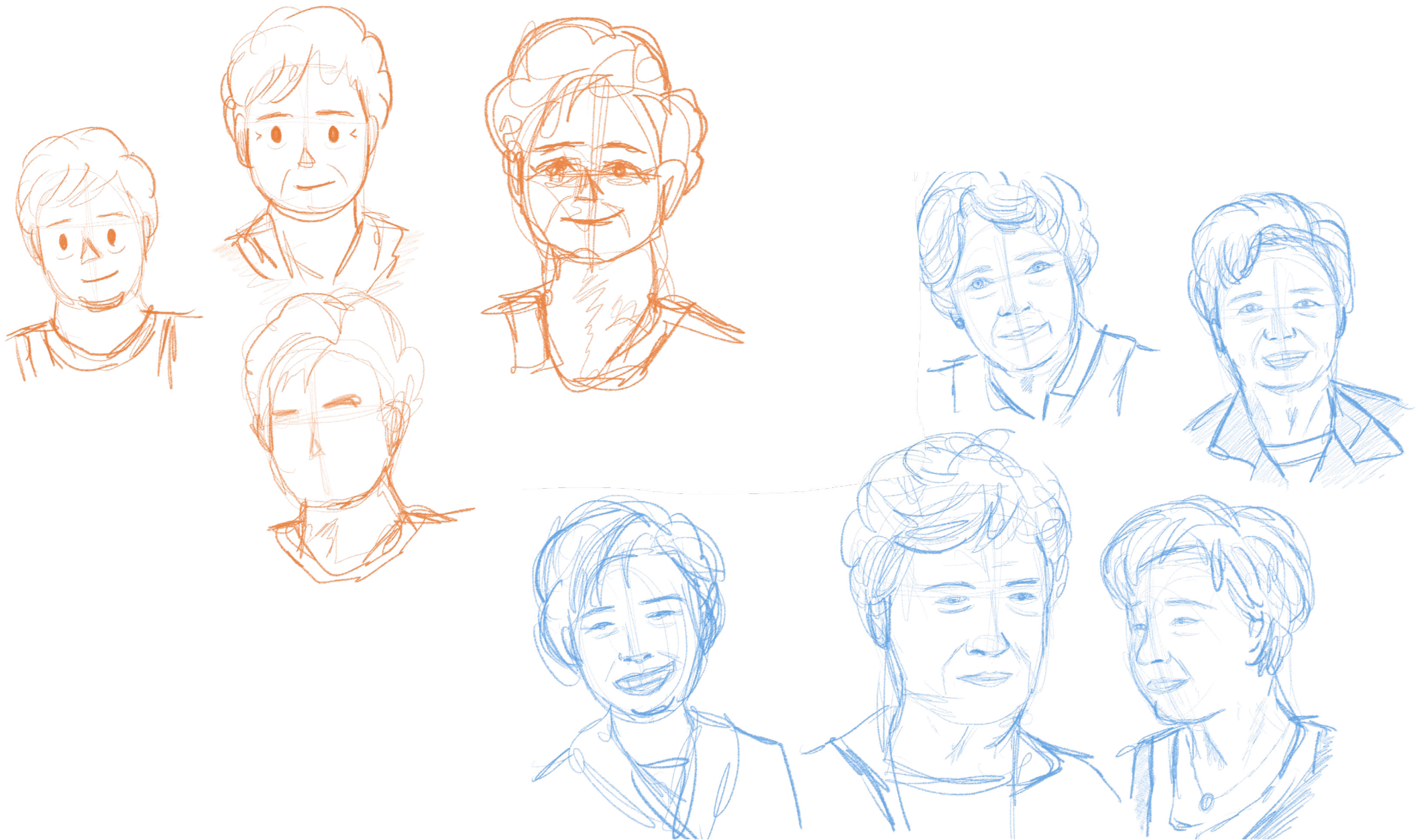
*realizado antes de definir el estilo final

Styleframe n°2

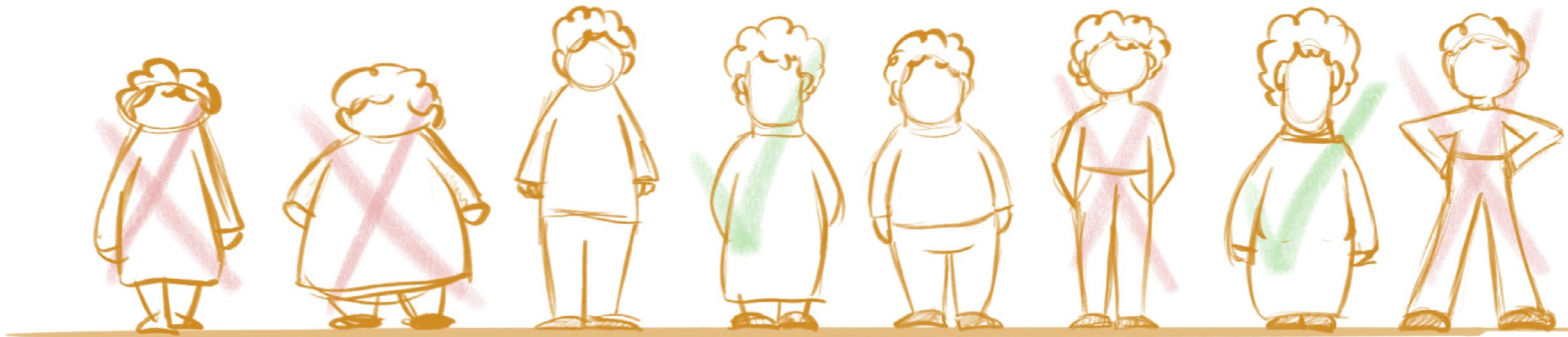


*realizado antes de definir el estilo final

Bocetos



Bocetos



Layout

Estrella Calero - Preproducción de Animación

E1_P1

RECEPta DE
pastisos

vibra el texto

E1_P2

IngredIEnts:

2 gotS d'OLI



1 got d'AguardIEnte

150g de SUCRE

1 Kg de FARINA

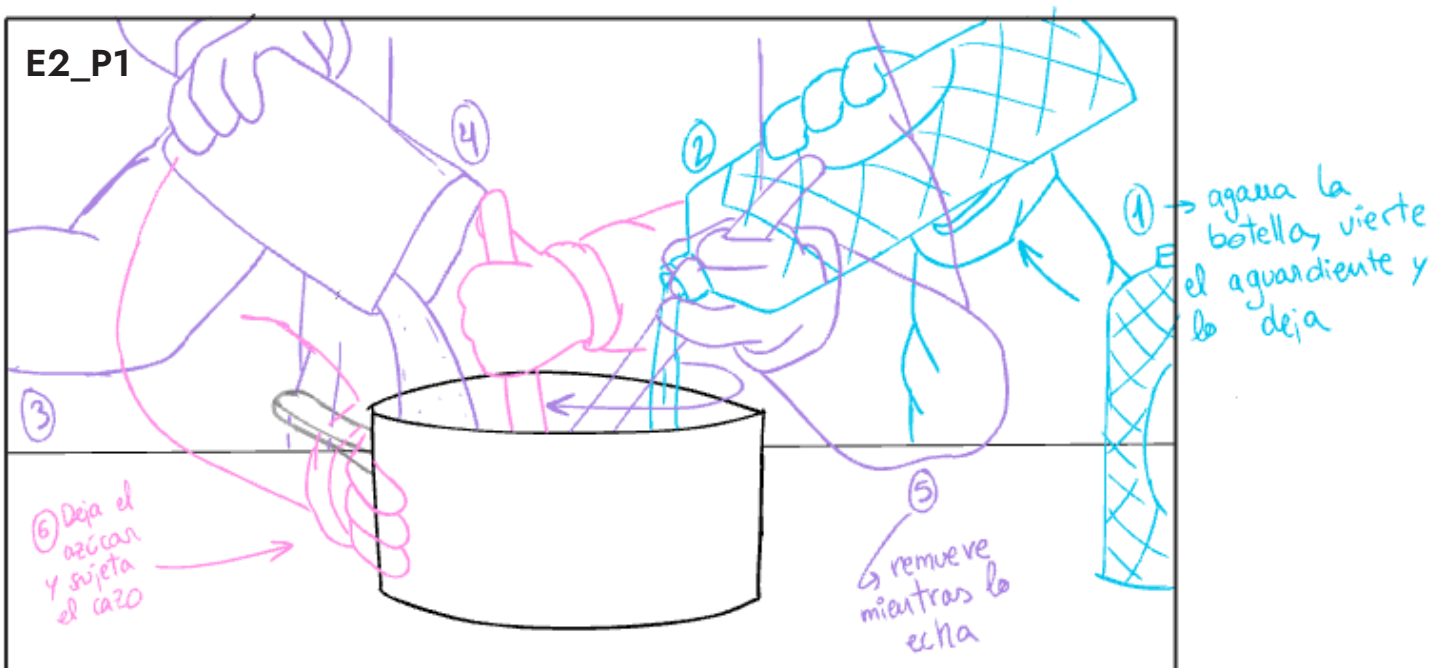
REllENO

• dolç de MONIATO

• CANELLA

→ Se va escribiendo el texto...

E2_P1



"En después es posa l'oli a calentar"

