

TFG

ANIMACIÓN 2D CURRICULUM VITAE ANIMADO

Presentado por Consuelo Cantos Belmonte
Tutor: Sara Álvarez Sarrat

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Curriculum Vitae Animado es un Trabajo Final de Grado de animación. En el que personaje principal, Mini-Konsu (abreviado Mimi-K en el proyecto), se convierte en el alter ego de la autora, para presentar su propia trayectoria curricular. Mini-K interactúa con una Voz en Off y su propia sombra, que se adapta a lo que Mini-K necesite. El cortometraje (2:43 minutos) ha sido realizado principalmente con animación 2D, aunque también integra algo de animación 3D. En el proceso de producción se han utilizado herramientas digitales específicas para el coloreado y vectorización digital del proyecto, y la edición posterior del audio.

Se trata de una animación donde se muestran las habilidades de la animadora para animar y su carrera profesional a lo largo de su vida hasta la fecha, incluyendo datos personales de la animadora tales como los idiomas y los programas que maneja.

El Trabajo Fin de Grado consta de tres partes: la memoria, un pequeño libro o 'portfolio' con todo lo que ha hecho la animadora hasta la fecha y la animación.

Este trabajo, no solo está dirigido como Proyecto Final del Grado de Bellas Artes, si no que su objetivo principal es la difusión y la búsqueda de trabajo en empresas relacionadas con la animación, además de darse a conocer en el mundo laboral.

Palabras clave: Animación 2D, Animador, 'Curriculum Vitae Animado'

Keywords: 2D Animation, Animator, 'Curriculum Vitae Anime'

AGRADECIMIENTOS

He de dar las gracias a todo aquellos que me han apoyado y me han facilitado las herramientas posibles para la realización de esta primera promoción del Trabajo Final de Grado. También agradecer a la Universidad Politécnica de Valencia todas las facilidades que me han proporcionado para terminar mi animación.

Agradecer también la ayuda y la tutela que me ha ofrecido Sara Álvarez Sarrat que, a pesar de las dificultades, me ha guiado y ha estado pendiente de mi trabajo desde el primer día, corrigiendo mi TFG y dándome consejos para mejorar algunos de los aspectos para que terminara bien mi proyecto. Por supuesto, agradecerle su apoyo, no solo como tutora, si no también como profesora quién me enseñó los mejores pasos para una buena pre-producción.

No olvidar a Miguel Vidal Ortega, quién me ha enseñado los aspectos más importantes para una animación y me ha ayudado en la organización de las animaciones del trabajo durante su asignatura.

Dedico este trabajo a todos los que me han apoyado; a mis amigas y compañeras de piso Cristina, Ainhoa y Silvia, que me dieron ánimos en esos momentos más costosos y difíciles del trabajo. A mis amigos Juanma, Irene y Patricia, que me ayudaron con el guión y me dieron ideas cuando me encontraba en 'un callejón sin salida'.

Y a mi familia; mis padres, mis tíos, mis primos, mi abuela y mi hermana. Gracias a ellos, hoy estoy aquí, escribiendo la memoria de mi Trabajo Final de Grado. Sin olvidar a mis abuelos que ya no se encuentran aquí; a pesar de todo, estoy segura de que me habrían apoyado desde el fondo de su corazón.

Y en especial, a mi abuelo Manolo que, aunque desgraciadamente ya no se encuentra entre nosotros, fue con el que compartí la mayor parte de mi vida como artista. Se que todos estarían muy orgullosos de verme ahora.

Por eso, solo puedo deciros una cosa a todos: GRACIAS.

ÍNDICE

Resumen y palabras clave.....	2
Agradecimientos.....	3
1. Introducción.....	5
2. Objetivos.....	6
3. Distintos ejemplos de Curriculums creativos.....	7
4. Fuentes/Referentes.....	8
5. Metodología.....	15
6. Cuerpo de la memoria:	
6.1 Preproducción.....	16
6.1.1 Diseño del personaje principal.....	18
6.1.2 Personajes secundarios.....	21
6.1.3 Guión del trabajo.....	23
6.1.4 Story-Board.....	26
6.1.5 Layout.....	28
6.2 Producción.....	30
6.3 Postproducción.....	33
6.3.1 Ficha técnica <i>Curriculum Vitae Animado</i>	34
7. Conclusión.....	35
8. Bibliografía y anexos.....	37

1. INTRODUCCIÓN

Curriculum Vitae Animado se trata de un proyecto de Trabajo Final de Grado que ha sido realizado principalmente en animación 2D, aunque también constan en él técnicas digitales como el uso de la animación 3D para la animación de banderas, coloreado y vectorización digital del proyecto y el audio, producido y post-producido digitalmente.

El personaje principal, Mini-Konsu (abreviado Mini-K en el proyecto, cuyo nombre proviene del nombre original de la animadora 'Consuelo'), se encarga de presentar al animador (o animadora en este caso) que la ha creado. En un fondo más bien simple, Mini-K interactúa con una Voz en Off y su propia sombra, que se adapta a lo que Mini-K necesite.

A pesar de que el proyecto esté completo y terminado, al tratarse de un 'curriculum' se puede ir modificando constantemente, añadiendo más datos y animaciones.

En ese primer trabajo o 'curriculum' se han trabajado los aspectos más esenciales e importantes de la animación y, además, de las distintas parte que forman un curriculum vitae básico.

2. OBJETIVOS

Objetivos generales:

- Metodología; seguir el proceso de trabajo de una empresa de animación (pre-producción, producción y post-producción), aunque el trabajo sea un proyecto en solitario.
- Trabajar por objetivos y cumplir de los planteamientos marcados al principio, durante y al finalizar el proyecto.
- Aprender a organizar el trabajo y, dentro del mismo, aprender de primera mano cómo animar y llevar a cabo el trabajo; comprendiendo la presión del trabajo y su dificultad.
- Finalizar el trabajo y cumplir con las fechas de entrega, simulando un entorno de trabajo profesional.

Objetivos específicos:

- Crear y desarrollar de un personaje propio; darle vida a un personaje y caracterizarlo para que sea 'único' y fácil de reconocer.
- Estudiar el color para los personajes y su entorno.
- Realizar una búsqueda exhaustiva de los mejores planos para que el corto y la animación se entiendan.
- Estudiar el 'timing' y 'acting' de la animación; buscando la velocidad de los movimientos del personaje y la actuación que conlleva cada acción.
- Realizar una pre-producción; examinando todos los aspectos de estudio antes de llevar a cabo el proyecto final en sí como los bocetos del personaje, el Layout de las escenas y el desarrollo de la animación en 'sucio'
- Desarrollar la producción del trabajo; frames y animaciones con el timing correspondiente a los planos que hemos elegido para la animación.
- Finalizar la Post-producción del proyecto; conseguir un resultado final limpio, conciso y con los objetivos que nos hemos planteado a lo largo de todo el proyecto.
- Finalizar una animación con varios planos y con un tiempo determinado.
- Exponer el curriculum de la animadora y mostrar las dotes de la misma para la animación.
- 'Saber venderse' al público; hablar y exponer el trabajo a un grupo de personas para que se apruebe.
- Organizar un trabajo dentro de un límite de tiempo para entregarlo; dividiendo el tiempo y cumpliendo las fechas asignadas por el tutor para terminar el trabajo en el tiempo escogido para su defensa y exposición.
- Cumplir los objetivos anteriores con el resultado final del trabajo.

3. DISTINTOS EJEMPLOS DE CURRICULUM

Como ya he dicho, a lo largo de los años, a la gente siempre le ha gustado destacar en todo lo que ha hecho, ser los primeros en todo y, si ese no es el caso, que la gente nos recuerde por lo que hicimos y por lo que somos capaces de hacer. Como siempre se ha dicho *‘una imagen vale más que mil palabras’*.

Es por eso por lo que a la gente que busca trabajo, busca contar su trayectoria profesional de la mejor manera posible, y que alguien se fije en su trabajo, que su curriculum sea impactante, único y novedoso; que cause una buena impresión sobre los profesionales a los que se les muestra, que el propio curriculum muestre las dotes de su realizador, ya sea un diseñador gráfico, un ilustrador o una animadora, como es mi caso.

No existe una guía que se pueda seguir para realizar un curriculum vitae. Si que existen unos datos importantes que cada curriculum debe incluir pero, es por esa falta de guía que han existido todo tipo de ellos, desde el más básico hasta algunos curriculums extravagantes.



Luke Hinshull: *Curriculum vitae in a box*

Vincent Paris: *Curriculum vitae*
Curriculum vitae diseñados para
páginas web

4. FUENTES/REFERENTES

Los referentes que he utilizado en mi proyecto son empresas o series relacionadas con el tipo de animación con el que he estado trabajando en el Trabajo Fin de Grado. También he estado investigando un poco acerca de los Curriculum Vitae de la gente; todos aquellos curriculums que son más específicos a la hora de relatar la trayectoria profesional del autor.

Ankama:

Ankama, empresa de origen francés; empezó como una empresa enfocada a los videojuegos MMORPG¹ en 2001. Su primer videojuego *Dofus*, ambientado en una *medieval fantasy* cuya BETA fue lanzada en 2003, es un juego on-line de gráficos realizados en flash, cuyos diseños de personajes ya tenían un carácter propio y un estilo de dibujo propio. Los dibujos de diseño de *Dofus* ya habían llamado la atención desde el principio, pero no fue hasta el tercer juego online que desarrollaron, que me fijé seriamente en esta empresa.

Tras el éxito de su primer videojuego, la empresa Ankama lanzó en 2005 un comic book con el mismo nombre y personajes que su juego on-line, *Dofus*. Con un dibujo completamente distinto al de los diseños del MMORPG *Dofus*, este cómic ha tenido una buena recepción en Francia y, actualmente, en España, aunque personalmente no me gustó mucho el nuevo estilo que Ankama había escogido para los dibujos de los cómics. Ese mismo año, desarrollaron también otro juego, el *Dofus Arena*, un juego estratégico con los personajes de *Dofus*.

No es hasta 2006, que la empresa empieza el desarrollo del juego que me sirvió de referente en el trabajo, *Wakfu*, un juego MMORPG que comparte el mismo universo que *Dofus* y ambientando 1000 años después. Aunque se ve la evolución en el diseño de personajes entre *Dofus* y *Wakfu*, los personajes son de las mismas clases y tienen elementos en común, sin embargo, y a pesar de la evolución, la esencia y la caracterización de los personajes no se ha perdido.

¹. MMPORG - videojuegos de rol multijugador excepcionales en línea.



Xavier Houssin: portada del comic

Shak Shaka

Imagen de los personajes del
juego MMORPG *Dofus*



Y por fin en 2008, tras la gran acogida de *Wakfu* en la web, Ankama comenzó a desarrollar su primera 'série animée', *Wakfu*, con personajes de ambos juegos y mezcla el estilo Steampunk con el dibujo japonés. La animación que se utiliza en esta serie es el 2D, pero principalmente se trata de una animación Flash, con toques animados del cómic y la animación japonesa actual.

Aunque originalmente Ankama iba a ser únicamente una empresa dirigida a los juegos, ahora mismo se encarga también de producir animaciones, cómics, libros... Se ha convertido en una empresa que abarca prácticamente todo, con muy buenos resultados en cada campo al que se ha dedicado.

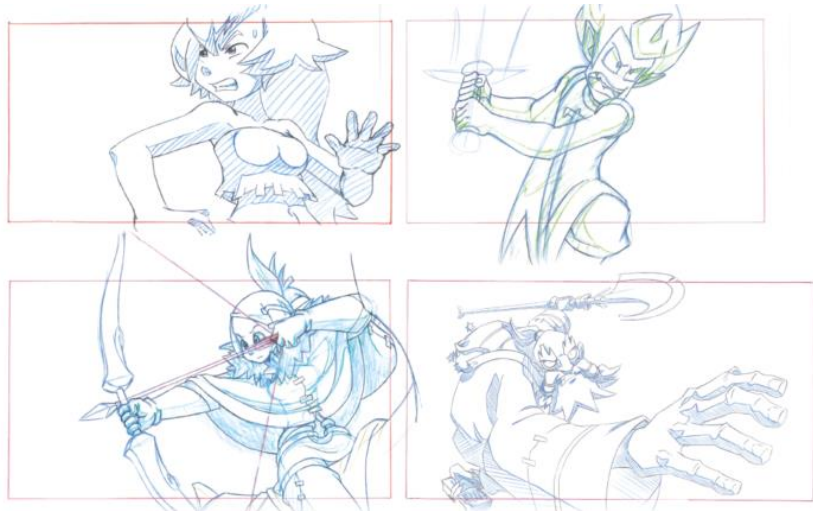
Es esta serie animada y los diseños de los videojuegos los que me han servido de referentes para el Trabajo Final de Grado. Xavier Houssin o 'Xa', diseñador de los personajes, tiende a dibujar a los mismos con grandes piernas y un gran eje de movimiento en cada uno de los diseños. También tiende a dibujar a sus personajes con muchas curvas y poses algo exageradas, para darle equilibrio al dibujo y un gran impacto a primera vista. Utiliza una paleta de color muy amplia, con colores opuestos que se equilibran entre sí y con una riqueza única y fresca en sus pinceladas digitales.

El uso complejo de los colores captó mi atención desde un primer momento, pero no fue lo que me sirvió como referencia para el trabajo. Es ese eje de movimiento que utiliza 'Xa' en sus diseños el que quise transmitir en mi personaje principal y el que me ha ayudado con el dibujo y la animación de todo del proyecto.

Junto a la serie animada, Ankama ha sacado unos mini-capítulos a lo largo de la serie (han aparecido dentro del mismo capítulo o aparte, mediante difusión on-line) dónde un personaje interactuaba o mostraba sus habilidades sobre un fondo de un solo color. He aquí mi referencia en cuanto a la ambientación de mi Trabajo de Fin de Grado se refiere.



Xavier Houssin: imagen para el art-book *Dofus 2.0*
Layout del capítulo 02 de la serie animada *Wakfu*, extraída del libro *Making of Wakfu nº1*



Además, en 2012, salieron a la venta unos libros (*'Making of Wakfu'*, con 10 tomos hasta la fecha) que recopilan los bocetos, los diseños, la preparación... toda la pre-producción en general con algunas Screenshots² finales de la serie.

Estos libros han sido la mayor referencia que he tenido de esta empresa, pues explica y muestra cada una de las etapas de pre-producción de los capítulos y los diseños de los personajes de forma clara, concisa y limpia.

Me han ayudado mucho para la elaboración de unos Layouts³ limpios, una organización de la animación previa, y un gran estudio del dibujo y de la animación.

Enlace a página: <http://www.ankama.com/fr>

². Screenshots – *captura de pantalla digital*.

³. Layout – *división de planos dónde se realiza un estudio previo de la animación*.

Bleedman



Vinson Ngo, más conocido como 'Bleedman', es un artista web, que ganó una gran fama entre los artistas de internet por su web cómic *Grim Tales from Down Below*. Bleedman, basándose en personajes de series tales como *Grim Tales of Billy and Mandy*, *Danny Phantom* o películas como *Nightmare Before Christmas*, ha creado una historia distinta con un estilo de dibujo propio, basado en el dibujo japonés. En la historia, aparecen también personajes propios, que se han mezclado con los personajes ya conocidos.

Su primer trabajo conocido en internet fue un Doujinshi⁴ de las conocidas *Powerpuff Girls* en 2004, con la participación de personajes de otras series como Dexter de *Dexter's Laboratory*, el perro Agallas de *Agallas, el perro cobarde* o el profesor Jack, de *Samurai Jack*, entre otros. En esta historia, se ve la gran evolución del dibujo y coloreado del trabajo de Bleedman hasta la fecha, un cambio casi radical, pero con su estilo definido y de fácil reconocimiento.



Bleedman está trabajando ahora, después de más de diez años desde que compartió con los internautas su primer trabajo en Snafu-Comics, en cuatro web cómics distintos; *The Powerpuff Girls*, *Grim Tales from Down Below*, *Sugar Bits* y en colaboración con William J. Gregory (Skull-boy666) en *Skull Boy*.

Encontré el trabajo de Bleedman en *Grim Tales* muy interesante. Igual que en Ankama, mi vista se posó en el uso de los colores con respecto a los fondos y los personajes. Un color muy simple y homogéneo, dónde Bleedman utiliza el degradado y el color mediante planos de forma conjunta. Sin embargo, poco a poco, lo que más me influyó para este trabajo fue la simplicidad de los personajes y el eje de movimiento que utiliza Bleedman para dar expresión a los personajes.

Bleedman: *Minnie Sword*, sketch del personaje

Bleedman: *Chi, the new girl*, sketch final del personaje páginas web

Enlace a página: <http://bleedman.deviantart.com/>
<http://www.snafu-comics.com/>

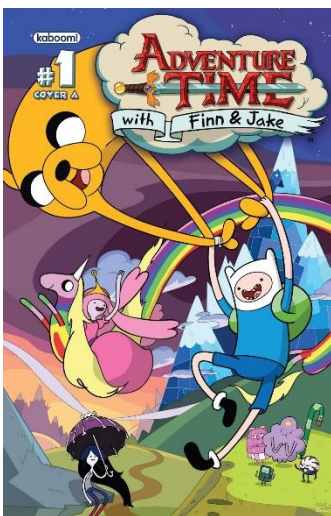
⁴. Doujinshi – historia creada por fans con personajes de series ya creados, pero con historias nuevas.

Hora de Aventuras

Hora de Aventuras (cuyo nombre original en inglés es *Adventure Time with Finn and Jake*) es una serie animada creada por Pendleton Ward y Mike Holmes, que tras la presentación de un corto en 2008, tuvo éxito en la cadena Americana *Cartoon Network* y ésta, lo convirtió en serie oficial para la misma cadena en 2010. Esta serie ha tenido su auge durante estos cuatro años, tanto, que la serie se ha convertido también en cómic recientemente y podemos ver camisetas y todo tipo de Merchandising en cualquier tienda.

De personajes simples, humanizados y de colores planos, la historia cuenta las aventuras de Finn, el último humano en el 'Mundo de OOO', y su fiel amigo Jake, un perro elástico y de goma y con el que Finn se ha criado desde que tiene memoria.

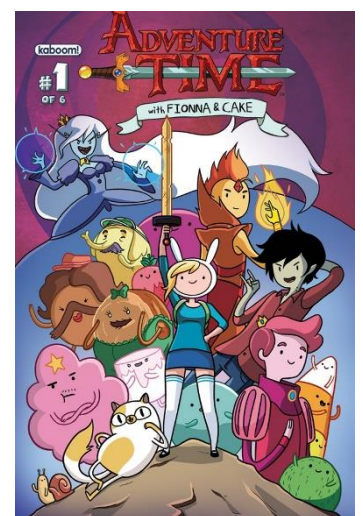
En este caso, mi referencia de esta serie es por la simplicidad de los personajes y el movimiento tan fluido que tiene. Al principio, mi personaje era muy complicado para la animación y, viendo la serie conseguí reducir el personaje para que se animara mejor. En cuanto a los colores, a pesar de que los colores que me llamaban más eran del estilo de Bleedman y de *Wakfu*, no pegaba con mi estilo de personaje con se estilo de color en las pruebas, por lo que tomé de referencia también los colores simples y planos de *Hora de Aventuras*.



Shelli Paroline y Braden Lamb: portada del comic *Adventure Time with Finn y Jake* n°1



Imagen extraída de la serie animada *Adventure Time with Finn y Jake*



Shelli Paroline y Braden Lamb: portada del cómic *Adventure Time with Fionna y Cake* n°1

Pocoyó

Mi cuarto y último referente. *Pocoyó* es una serie española, creada por David Cantolla, Colman López, Luis Gallego y Guillermo García Carsi. La serie, realizada en 3D con un fondo en blanco, cuenta las aventuras de un infante, Pocoyó, que interactúa con una Voz en Off y que, poco a poco, al ser un personaje pequeño y muy curioso, va aprendiendo cosas nuevas con sus amigos y demás personajes.

Lo acompañan sus amigos Pato (un pato amarillo), Elly (un elefante rosa), Pajaroto (un pequeño pájaro azul y algo gordo) y su mascota Lula (su perro). Se tratan pequeños capítulos de 7 minutos cada uno que ha tenido mucha recepción en España y transmitido en países como Reino Unido, Canadá, Japón, Nueva Zelanda y Australia, de carácter infantil y dirigido a un público en edad preescolar.

Mi trabajo, al ser realizado en animación 2D, no me sirvieron de referencia los movimientos y el modelado de los personajes en un principio, sin embargo, el 'timing' de los personajes y algo de 'acting' no pasaron desapercibidos.

Lo cierto es que, al igual que en los cortos o las introducciones de Ankama, lo que me sirvió como referencia para mi Trabajo Fin de Grado fue la interacción de los personajes sobre un fondo, más bien simple y de un solo tono (en este caso blanco), y la Voz en Off con la que interactúan Pocoyó y sus amigos. Fue de ahí, de donde surgió mi idea de que fuera un personaje ajeno y sin rostro, el que hablara y ayudara al personaje principal a exponer el Curriculum y los datos del animador, además de la ayuda de un fondo simple y prácticamente en blanco para que el centro de atención sea el propio personaje principal y los elementos con los que interactúa y la ayudan.

Guillermo García Carsi: diseño final de Pocoyó
Imagen extraída de la serie animada *Pocoyó*, Pocoyó y sus amigos



Ana Gómez

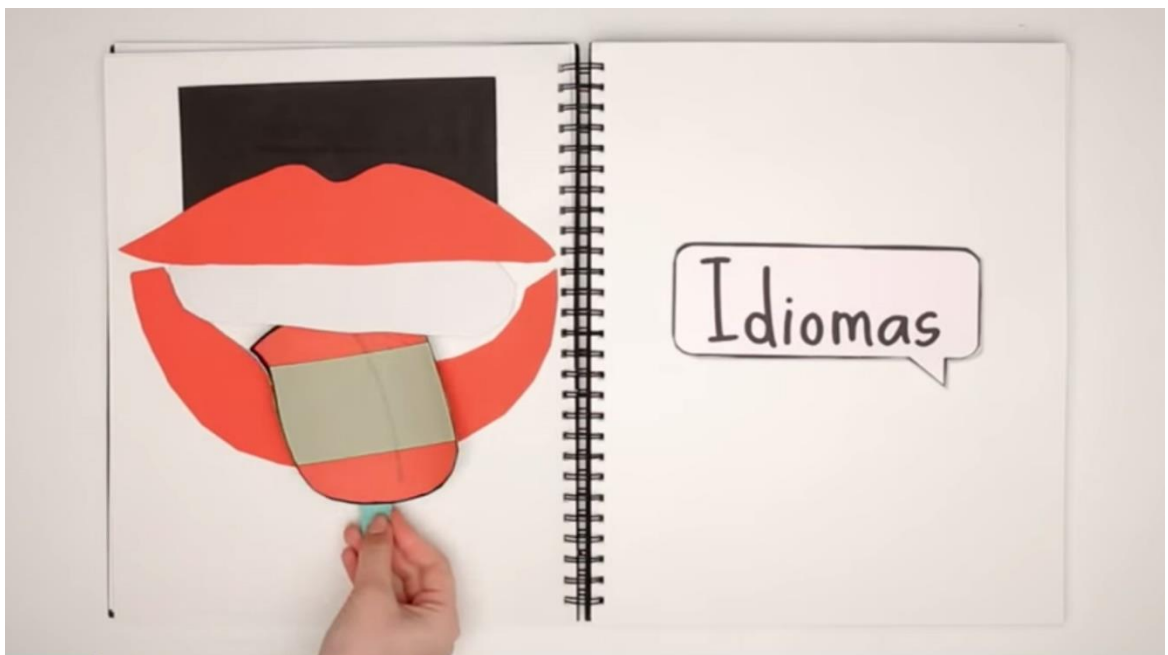
Ana Gómez es una de las personas de las cuales he elegido como referente, debido a su curriculum creativo.

Esta profesora realizó un curriculum vitae mediante stop-motion, de forma divertida y amena. Mediante el paso de los folios de un libro o cuaderno de anillas y el movimiento de sus manos fotograma a fotograma, esta profesora expone su curriculum con difusión en internet a base de rótulos, recortables y palabras.

Su creatividad me inspiró para realizar un curriculum único, un curriculum que nadie haya visto nunca; me ayudó para buscar una idea final con la que dar un toque creativo a mi propio curriculum.

Enlace a su curriculum: <https://www.youtube.com/watch?v=fabDpTOFKns>

Imagen del
videocurriculum
de Ana Gómez



5. METODOLOGÍA

-Búsqueda de la idea previa, descartando todos aquellos proyectos que no cumplan los objetivos que el Trabajo Fin de Grado pide para comprobar la calidad del estudiante con respecto a su especialidad en el Grado de Bellas Artes.

-Elaboración de la idea finalmente escogida, siguiendo los pasos propios del trabajo. En este caso, una animación sigue tres pasos importantes: pre-producción, producción y post-producción.

-Pre-producción del trabajo, con bocetos, sketches de los personajes y el estudio propio de todo el trabajo, antes de llevarlo a cabo. Incluye también los 'layout', el estudio de color y la carta final del personaje. Así comprobamos que todas las escenas encajan entre sí y nos dan una coherencia del trabajo.

-Producción y elaboración del proyecto, realizando la animación con los estudios realizados anteriormente en la pre-producción. Se realiza todo el proyecto a lápiz, para después realizar el 'lineart'⁵ y dejar el trabajo listo para colorearlo y terminarlo.

-Post-producción, dándole un buen acabado al trabajo y dejándolo listo para la distribución y propagación del mismo. Aquí se lleva acabo el montaje de las escenas, añadiéndole el audio y rectificando aquellos mínimos fallos que tiene el trabajo. Así mismo, se deja por terminado un pequeño portfolio para complimentar la información de la autora.

⁵. Lineart – dibujos de la animación solamente a línea, de forma clara y limpia.

6. CUERPO DE LA MEMORIA

6.1. PRE-PRODUCCIÓN

**¿De dónde proviene la idea?*

Para acceder al mundo laboral es necesario hacer un Currículum Vitae con los datos e información relevante de la persona que busca trabajo. Sin embargo, y al fin de al cabo, todos los curriculums acaban siendo iguales. Ahora, con la ayuda que nos proporciona Internet, es más fácil promocionarse y darse a conocer, sobre todo a nosotros: los artistas.

La idea de este TFG proviene de la unión de esos dos criterios: arte y mundo laboral. Pero para llevar a cabo esa unión, primero hay que hacerse una pregunta: ¿qué significa para una persona como yo el arte?

Hay gente que opina que el arte es una forma de expresión, una forma de sentirse libre, el mundo de la imaginación... Para mí, el arte no consiste en simplemente pintar un cuadro; no. Para mí, el arte es saber hablar con algo más que palabras; con dibujos, imágenes y, ¿por qué no?, con gestos. Por tanto, para mí el arte no es solo pintar o dibujar; arte es también el teatro, el cine, la música...

¿Y que tiene todo esto que ver con mi proyecto? Sencillo. Para mí, la mejor forma de expresarme es mediante la voz animada y el dibujo; el cómic, las ilustraciones y la animación.

Entonces pensé: y un animador, ¿cómo muestra su curriculum? La mayoría de los artistas recurrimos a la realización de un 'portfolio'. Se trata de un curriculum de carácter visual dónde mostramos nuestros trabajos hasta el momento. Y con esa idea, comencé a pensar en como darme a conocer en el mundo de la animación profesional.

**¿Por qué un Currículum Animado?*

Al principio, la idea original era la creación de un cómic, cuyo tema principal era la crítica a los pecados capitales, con algo de acción y supervivencia entre otros, temas que están en auge de todos en estos días (con libros como la Saga de *Los Juegos del Hambre* o *Divergente*).

Sin embargo, la idea no resultó factible; sabía qué era lo que quería contar, pero no sabía cómo hacerlo; tenía un principio y un final, pero me faltaba el resto por pulir. Por ello y por falta de tiempo (un trabajo demasiado ambicioso y largo para el poco tiempo que tenía), aparqué el trabajo, el cual se ha convertido en un 'posible proyecto de futuro'.

Decidí entonces enfocar más el TFG a un futuro no muy lejano. ¿Qué querría hacer con mi vida después de terminar la carrera? ¿Volvería a casa a no hacer nada, o buscaría trabajo relacionado con lo que había aprendido durante mis estudios universitarios? Y, como si de un rayo se tratase, mi infancia pasó ante mis ojos. Me veía de pequeña, disfrutando de las películas de Disney y otras animaciones que veía. Estaba claro, quiero ser animadora para que la gente disfrute de los dibujos, tanto como yo disfruto con ellos.

Por esa razón, quise hacer una 'mini-serie' (de unos 10 capítulos, para empezar) con capítulos de 5 minutos en honor a todas las aventuras y maravillosos momentos que han pasado en mis últimos 4 años de carrera con mis compañeras de piso y mis amigos, que no podían faltar. Plasmar en pequeñas animaciones todo lo 'inusual' y divertido que habíamos pasado, para que no quedara en el olvido y estuviera siempre en nuestros recuerdos.

Sin embargo, el tiempo apremiaba, y necesitaba algo que verdaderamente me caracterizara como artista. Algo que, al verlo digan: 'Mira, eso es de Consuelo', y de nadie más. Algo que llevara mi sello distintivo. Algo único e innovador, pero simple y fresco a la vez. Sólo hay una cosa que me distinga de los demás animadores; mi propio 'yo' personalizado en dibujo. Ese personaje que era 'yo', debía aparecer en mi TFG.

Y, como soy una persona muy olvidadiza, decidí plasmar en papel todo lo relevante que he hecho en esta vida. Quizá, no sean cosas muy significativas en cuanto al mundo laboral se refiere, pero son cosas que, con el paso del tiempo, acabo por olvidar.

En conclusión: quería hacer algo con mi propio 'yo' en dibujo, que dijera algo de mí como persona, artista y/o animadora y que todo ello me sirviera para un futuro no muy lejano y no se perdiera con el paso del tiempo. Al final, llegué a la conclusión de hacer un Currículum Vitae Animado, que me sirviera en mi carrera y trayectoria laboral, que me diera a conocer en el mundo de la animación y mostrara mis aptitudes ante el papel y poder así, seguir animando si bien encontrando trabajo en alguna empresa de animación o realizando mis animaciones personales.

6.1.1. Diseño del personaje principal

Mini-K, es el personaje principal del curriculum animado. Su nombre completo es 'Mini-Konsu, nombre que proviene del verdadero nombre de la animadora, 'Consuelo'. Se trata de un personaje simple, caracterizado por el color rojo y las rayas negras de su chaqueta. El estilo de dibujo está influenciado por el conocido estilo japonés 'Manga' o 'Anime'.

Mini-K lleva un pelo algo extravagante, largo por delante y corto por detrás, y los bajos de sus pantalones vaqueros nos indican que también es un personaje algo pasota y bajita.

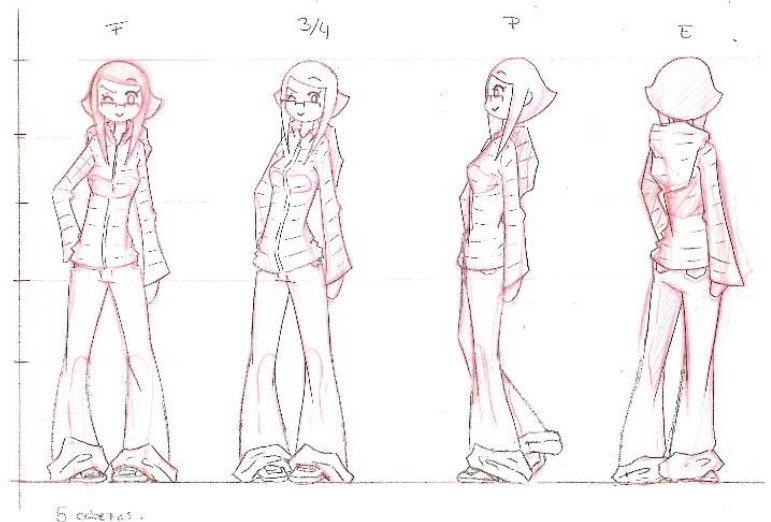
Es un poco olvidadiza y torpe, además de que le gusta mucho hacer el 'payaso'. Se cree divertida, aunque lo que es realmente divertido son las situaciones que la acompañan y las que la ponen en un compromiso.

A pesar de ser muy olvidadiza y algo torpe, pone mucho empeño en todo lo que hace, sobre todo si es para un público en general y su familia. No tiene miedo de hacer el ridículo, al contrario, le ayuda a perder el miedo escénico que, aunque no se vea e intente disimularlo, está escondido en ella.

Además, este personaje me permite mostrar mis conocimientos en el mundo del doblaje, otra de las competencias que muestro en mi Curriculum Vitae.



Primeros diseños de Mini-K



Diseño final a línea de Mini-K

**Evolución a lo largo de los años*

La idea de un personaje propio me surgió con 11 años. Por ese entonces, ya me gustaban la animación y los cómics, y el tener un personaje propio siempre fue mi idea; un personaje que habla por mí en mis dibujos y representara lo que yo quería representar. Que viviera las situaciones que mi mente me permite imaginar y las aventuras que yo no puedo realizar.

El personaje de Mini-K (ha tenido varios nombres, Konsu, Sunko...) ha ido evolucionando desde que puedo recordar, adaptándose a las situaciones y épocas que yo iba viviendo.

Este personaje me ha acompañado a lo largo de mi vida; he crecido con ella igual que ella ha crecido conmigo y se ha ido adaptando a mi estilo de dibujo y a mi propia evolución. Sin embargo, para este trabajo, he intentado simplificarlo todo lo posible para que fuera más sencillo de animar y se ajustara a lo que tenía en mente para el resultado final del Trabajo Fin de Grado. Aun simplificándolo todo lo posible, el personaje no ha dejado de tener la esencia que siempre le ha caracterizado. El color rojo siempre ha sido una de sus características, y en este trabajo, ese color no podía faltar.



Primeros diseños de Mini-K (Konsu), 2004



Diseño de Mini-K (Konsu), 2006



Back in home, dibujo de Mini-K (Konsu), 2013



Diseño final de Mini-K, 2014

**Pruebas a color*

Las pruebas de color estaban prácticamente claras en mi mente y, como ya llevaba mucho tiempo trabajando con mi personaje, no fue muy difícil decidirme. Mi personaje siempre ha vestido de rojo, negro y blanco pero, a pesar de todo, quería probar algo nuevo con Mini-K. Al ser un personaje activo y muy vivaz, los colores que más combinaban con su personalidad eran el rojo y el verde. Pero, al tener el pelo oscuro, el verde no cuadraba tanto con ella como me hubiera gustado, por lo que solo quedaba el rojo, el color de siempre.

La combinación de rojo y negro era impactante y caracterizaban a mi personaje como a mí me gustaba. Las rayas de la chaqueta fueron un complemento que utilicé en un dibujo anterior y, al ver el resultado y la caracterización, no podía hacer una animación de mi personaje sin ellas.

En cuanto a la piel, usé el mismo tono que utilizo siempre en todos mis dibujos, un tono algo oscuro, pero muy sutil. Lo más difícil fue la elección de color de los pantalones, pero como ya dije antes, el anterior coloreado de otro dibujo, me aclaró las dudas; un tono azul cian claro, que se asemeja al vaquero original, fue la elección final para ellos. En cuanto a los bajos, simplemente usé el mismo color que en los pantalones, pero con más luz. Y para finalizar con las zapatillas, si el personaje empieza con negro (en el pelo), terminaría también con el mismo color; cierro y empiezo el personaje con negro.



Pruebas de color del personaje principal Mini-K, 2014



Diseño final del color del personaje Mini-K con sombras, 2014

6.1.2. *Diseño de los personajes secundarios*

Voz en Off, es un personaje sin rostro. Como bien indica su nombre, es una voz que interactúa con el personaje de Mini-K, y que la ayuda con su explicación y detalles relacionados con el animador. En este caso, se trata de la voz del propio animador.

Sombra, es el personaje secundario. Se trata de una sombra que ayuda a Mini-K con su explicación del Curriculum de la animadora. Es un personaje indefinido, que adopta la forma que más se adecua a la situación. Cuando no toma ningún tipo de forma, se adapta a la silueta de Mini-K y hace lo mismo que ella, es decir, se convierte en su propia sombra.

**Pruebas de color*

Sombra, al tratarse de la sombra propia de Mini-K, el único color que me valía era un tono oscuro, casi negro. Sin embargo, las pruebas que me interesaban eran las de la opacidad.

Al final utilicé un color gris oscuro con una opacidad el 50%, no el color negro, puesto que quedaba demasiado oscuro y llamaba demasiado la atención. Si ponía un color más oscuro y/o menos opaco, el contraste con el fondo y el personaje sería muy marcado, y lo que más debería destacar era Mini-K, no Sombra.

Diseño final de sombra con una opacidad de 50%, 2014



Ocurría exactamente lo mismo con respecto al fondo; necesitaba un color que hiciera destacar al personaje y no destacara más que Mini-K. Utilicé un degradado de varios colores y, al final, el que mejor se ajustaba a lo que yo buscaba, era un tono esmeralda azulado que, con forme se fuera acercando al borde inferior de la pantalla, se fuera volviendo más blanco y transparente.

Al igual que con Sombra, el fondo necesitaba una opacidad para que los elementos que utilizara el personaje durante la animación funcionaran y se vieran bien, no que solo se viera bien y destacara lo que debía, el personaje principal. Finalmente, utilicé un fondo con una opacidad del 60% que hiciera resaltar los elementos de la mejor manera posible.

Diseño final de sombra con fondo al 60% de opacidad, 2014



6.1.3. Guión

SECUENCIA 01

PRESENTACIÓN

INT/DÍA

Títulos en negro sobre fondo blanco. Los títulos se desvanecen, y dejan paso a un fondo en blanco.

En la esquina inferior izquierda, se asoma una cabeza, que mira hacia todos los lados, buscando algo.

OFF: ¿Hola? ¡Hola! ¡Ah! Tú debes de ser Mini-K. Muy bien, ponte en tu sitio por favor, y comencemos.

La cabeza, tras asustarse y saltar, desaparece igual que apareció. La pantalla se vuelve a quedar en blanco. Sin embargo, escuchamos pasos rápidos y sonidos de folios que poco a poco se van acercando. Aparece entonces una figura completa. Como aparece corriendo, tiene que frenar bruscamente. Tras el frenado, se desliza un poco y acaba en el centro del fondo blanco. Solo vemos la figura y su sombra.

Hace su aparición completa Mini-K, nuestro personaje principal, que se excusa poniéndose completamente recta, y se lleva la mano derecha a la frente haciendo un saludo militar. En su mano izquierda, agarra fuerte unos papeles. Vemos como respira fuertemente y con rapidez.

OFF: Lo primero que debes hacer es tranquilizarte y bajar ese brazo. (Mini-K se coloca en una posición normal, con ambos brazos bajos) Bien, comencemos con la presentación.

Se escuchan sonidos de papeles, a la vez que Mini-K saca su 'chuleta' y mira los papeles.

OFF: Me llamo Consuelo Cantos Belmonte (Aparece una foto de carné en el fondo blanco, a la izquierda de la figura y el nombre completo a la derecha. Mini-K no deja de leer mientras escucha a Voz en OFF), tengo 22 años (aparece la fecha de nacimiento bajo el nombre), y este es mi curriculum.

La figura salta y agarra algo en la parte superior de la pantalla. La figura cae, llevándose consigo una pantalla de proyección, con el mapa de España en él. La figura se aparta a la izquierda y de su sombra, saca una batuta.

OFF: A pesar de estar viviendo en Valencia durante mis estudios universitarios (señala Valencia en el mapa. Aparecen los años de residencia bajo el nombre de la ciudad), nací y crecí en Albacete (Mini-K señala Albacete en el mapa. Aparecen los años bajo el nombre de la ciudad)

SECUENCIA 02	CAMINO PROFESIONAL	INT/DÍA
---------------------	---------------------------	----------------

Vamos a un PM de la figura.

OFF: Esto... Mini-K, ¿Qué has puesto aquí? Estos datos no les interesan a nadie (Mini-K se gira hacia la cámara) Pasaremos a la trayectoria profesional, ¿te parece? (El mapa desaparece y, Mini-K se gira hacia el público. Saca los papeles y empieza a afirmar con la cabeza).

Aparece la imagen de Mini-K recogiendo el título en manos de un hombre sin rostro.

OFF: En 2014, conseguí el Título de Grado en BBAA de la UPV; especializada en animación.

Cambia la imagen de Mini-K en un estudio de grabación.

OFF En 2013, asistí a un Curso de Doblaje y Locución impartido por la escuela AC_Estudis.

Volvemos a un Plano Medio de Mini-K, quién saca a relucir con orgullo una brillante sonrisa. Las palabras 'Un curriculum interesante, ¿verdad?' aparecen junto a Mini-K.

SECUENCIA 03	IDIOMAS	INT/DÍA
---------------------	----------------	----------------

OFF: Un momento, un momento... Aquí tienes un apartado sin rellenar. ¿Qué ha pasado con las Lenguas?

Mini-K saca la lengua hacia la cámara y la señala con ambas manos.

OFF: No, mujer. Esas lenguas no... Idiomas, idiomas.

Mini-K adopta una pose solemne y Sombra saca una bandera, a la vez que toma la forma de una roca, donde Mini-K apoya el pie y levanta la bandera. Suena una música de Banda sonora conocida.

OFF: Vale, vale, vale... Sabemos que entiendo y hablo Español perfectamente. Para algo es mi lengua materna. (La imagen desaparece con un 'plaf' y deja a Mini-K, con el pie apoyado en la caja negra y la bandera. Mini-K deja caer la bandera que se une a su sombra) Pero, ¿Qué me dices del resto?

Vamos a un PD de Mini-K donde vemos que está algo nerviosa ante la pregunta.

OFF: Ya sabes... Inglés, francés, japonés, sueco, alemán, belga, turco, griego, chino, coreano, italiano, ruso... (Empiezan a aparecer muchas banderas del lado derecho de la pantalla)

Cuantas más banderas aparecen, más nerviosa se pone Mini-K. Las banderas empiezan a aplastarla. Con mucho esfuerzo, Mini-K consigue empujar las banderas y sacarlas fuera de la pantalla.

Mini-K: ¡Eh! ¿¡Pero qué haces?! ¡Casi me aplastan!

OFF: Eso no te hubiera pasado si hubieras rellenado lo que debías. Veamos... Un B2 en inglés, un básico de francés y entiendes palabras sueltas en japonés. (Aparecen las banderas con el nivel a su lado, mientras Mini-K se cruza de brazos, enfurruñada y empieza a balbucear) Algo es algo...

SECUENCIA 04

PROGRAMAS

INT/DÍA

OFF: En fin. Solo nos queda saber acerca de las aptitudes tecnológicas. Este campo lo has rellenado sin problemas, ¿eh? Adobe Photoshop, Stop-Motion Pro, Adobe Indesign, Toom Boon y 3D Studio Max bastante bien (aparecen los iconos de cada programa y un Nivel bueno en cada uno de ellos), y destacas por manejar Adobe Premiere y Paint Tool Sai (aparecen los iconos y un Nivel Alto en cada uno). Vaya, parece que aprendes rápido a usar cualquier programa...

Volvemos a PG de Mini-K

OFF: Pues bien, eso es todo por ahora. Ya hablaremos de lo que sacamos en conclusión de todo esto Mini-K... Hasta la próxima (Mini-K saluda conforme se va apagando la imagen igual que su sombra quién saca una mano y saluda a cámara)

En negro, aparecen los créditos con los programas usados y la información obtenida, la música usada, los agradecimientos y por último, los iconos de la Universidad.

6.1.4. Story-board

Este 'Story' o guión gráfico debe realizarse antes de la animación, para que sirva de guía al animador, director o escritor del proyecto. Se trata de una de las partes más importantes dentro de la pre-producción de un proyecto que corresponde a la industria fílmica.

Tras la realización del guión, y sabiendo más o menos que planos quería utilizar, comencé a dibujar y a realizar bocetos para ver si los planos que había escogido combinaban entre sí. Después cambiar algunos planos que no terminaban de encajar con la gran mayoría, llegó la hora de empezar con el 'Story'.

El Story-board, lo realicé directamente en el ordenador, utilizando el programa Paint Tool SAI, tras las pruebas previas. Decidí dividir el Trabajo Final de Grado en 12 escenas, que concordaban siempre con los distintos cambios de plano (a excepción de dos secuencias que eran demasiado largas para tratarse de una sola escena). De esta forma, el desarrollo final del trabajo sería más sencillo a la hora de poder organizarme y de animar.

Page No. 02 Scene 01 Production Cantel Inc Story Artist CCB



Tos disculpate, el personaje se relaja un poco y la voz en Off le pide que comience.
*OFF:



El personaje en tanto recubren mira su "chuleta" y empieza a presentarse. Aparece una foto de DNI con la información que Nini-K le da.
N-K:

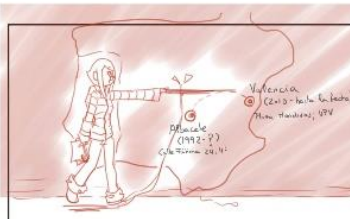


Nini-K estira el brazo y, de fuera de la pantalla, saca una cuerdecita.

Página nº2 del Story-board, escenas 03 y principio de la escena 04, 2014



Nini-K tira de la cuerda y aparece una pantalla de proyección. A su vez, su sombra comienza a moverse y a tomar forma de bichita.



Sobre la pantalla, aparece un mapa de España. Nini-K coge la bichita-sombra y comienza a hablarle, señala en el mapa las localizaciones.
N-K:



Tos la tiene presentacion, en plano medio muestra a Nini-K, que examina alucin lo que le ve en Off lo dice. A su vez, el mapa desaparece, la pantalla sigue y la sombra va a por la bichita.
*OFF:

6.1.5. Layout

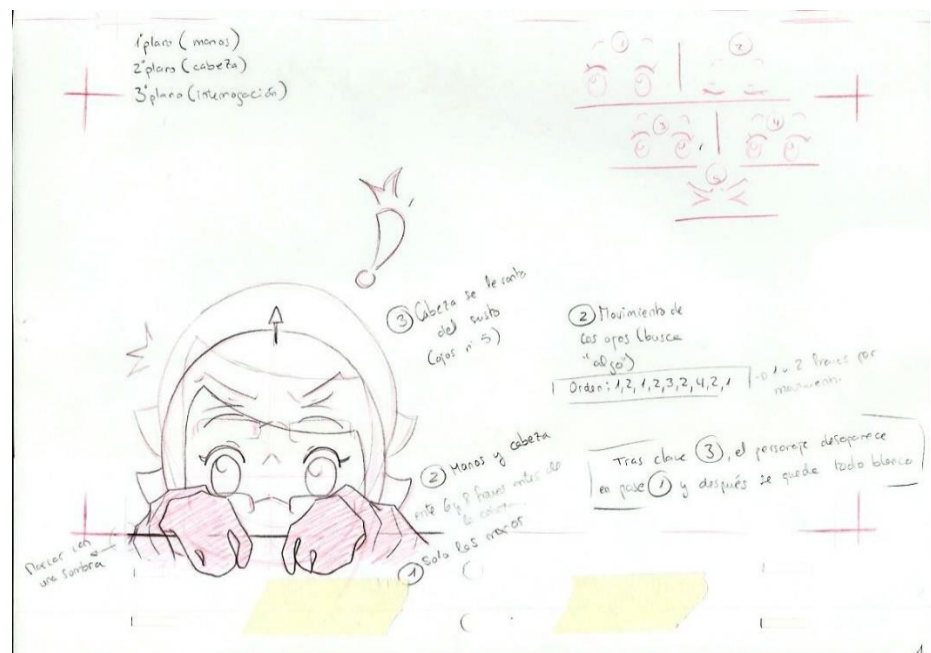
El siguiente paso en la pre-producción para realizar la animación es el 'Layout'. El 'Layout' es la división de planos de un trabajo animado que se va a realizar. En esta etapa, también hay que separar las capas que se van a animar y el estudio previo de la luz sobre los objetos y los personajes. En cada división de planos, se debe realizar un estudio previo de la animación o acción que el personaje o personajes vayan a realizar.

En este caso, el Layout queda dividido en 12 escenas, todas ellas corresponden al cambio de plano en la animación, exceptuando dos escenas demasiado largas para realizarlas, no solo en un único Layout, si no también en la animación posterior.

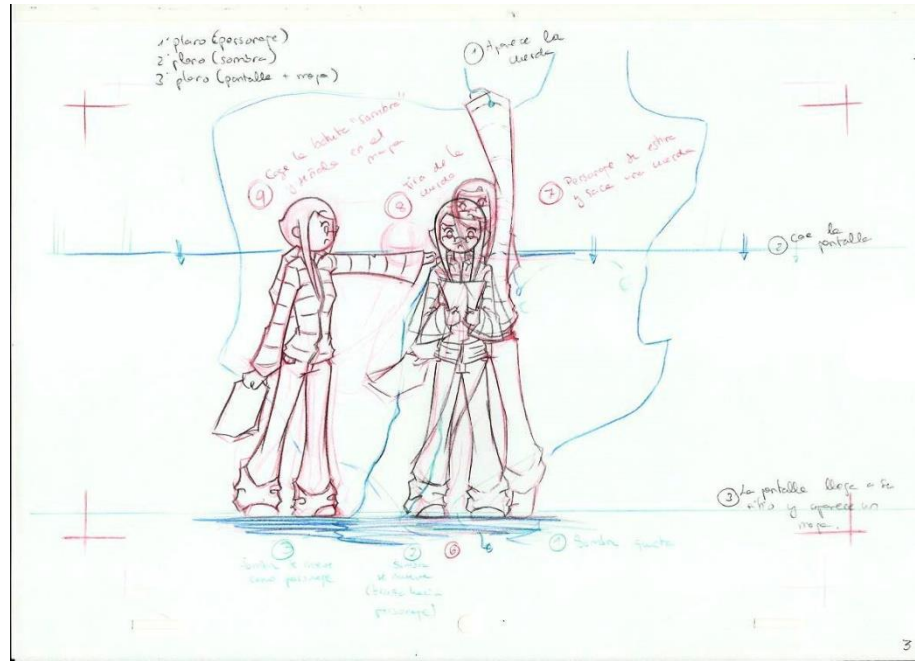
A pesar de ser los primeros Layout que he realizado en mi carrera, he de decir que ha sido una gran fuente de información y estudio para mi Trabajo Final de Grado. Debido a que hay una luz global, ésta no aparece en los Layout que he realizado, sin embargo, estos Layout me han servido para el estudio del movimiento del personaje y si funciona realmente o no.

No solo se puede dibujar en estos Layout, también se pueden realizar apuntes que aclaren la situación. Los apuntes que he realizado en ellos, me han aclarado mejor las acciones y lo que ocurre en cada escena, y no solo a mí, si no también a todo aquel que los ha visto y que no sabía que era lo que estaba haciendo para el Trabajo Final de Grado.

Página nº 1 de la escena 1 del Layout, 2014



Página nº 3 de la escena 3 del
Layout, 2014



La animática es un complemento para el Layout, pues gracias al montaje de ésta (con el audio incluido), podemos saber cuándo dura cada plano y lo que puede durar el corto en general. Normalmente, la animática se realiza con los dibujos que se han realizado en el Layout, para una mayor exactitud en su duración. Otros la realizan con los dibujos del Story Board, como es mi caso.

6.2. PRODUCCIÓN

Gracias a los conocimientos adquiridos durante el curso 2013-2014 y el tiempo empleado en las asignaturas relacionadas con la animación 2D, conseguí terminar el Trabajo Final de Grado en el tiempo acordado y de manera que esperaba quizá, mucho mejor de lo que me podía imaginar.

Una vez realizado todo el estudio y la pre-producción del trabajo, llega el momento de animar. La animación que he realizado se trata de una 'semi-animación', es decir, se trata de una animación que, en vez de estar realizada a 25 frames o fotogramas (un solo dibujo equivale a un fotograma o frame) está realizada a 12 frames.

Para comenzar a realizar la animación, empecé con una de las escenas más sencillas, la primera. Desglosé el Layout y busqué las poses clave de la acción del personaje para, después, buscar la fluidez del movimiento en la acción y el correspondiente 'timing' del mismo.

Todos los dibujos de la animación eran simples bocetos para ver si el personaje se movía como debía; con el eje de movimiento en el personaje y los elementos clave del mismo, como la cabeza o el pelo. Éstos son los movimientos secundarios que acompañan la acción principal.

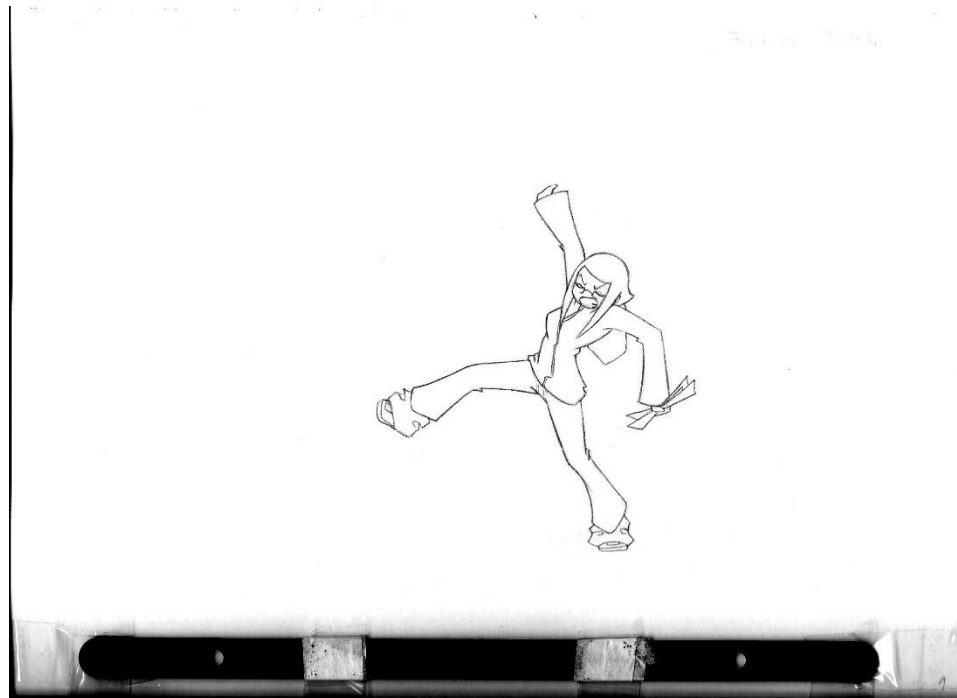


Imagen del boceto (testing) de la escena 2, 2014

Una vez realizado el 'testing'⁷ de la escena y ver que el movimiento resultó fluido, llegó la hora de pasar a limpio la escena y ver el resultado de la misma con solo el 'lineart', más conocido como 'la prueba a línea'. Viendo que el resultado era satisfactorio en la primera escena con la prueba a lápiz, seguí animando el resto de escenas.

En las demás escenas, realicé los mismos pasos; primero fue la búsqueda de las poses clave y después, el 'timing' del movimiento, no solo del personaje principal, si no que dejé preparado el 'timing' de Sombra también para hacer la animación directamente en el ordenador.

Imagen del boceto (lineart) de la escena 2, 2014



⁷. Testing – fotografiar los dibujos y montarlos para probar la animación

A pesar de seguir las pautas adecuadas, tuve algunos problemas con alguna de las escenas, como la segunda escena dónde el personaje aparece corriendo y, más tarde, la escena dónde el personaje habla. En el primer caso, el problema fue con las poses clave, sin embargo en la segunda, fue por el 'lip-sync' o la sincronización de labios para que el personaje dijera lo que yo quería.

Tras tener la animación de cada escena tal y como debería y quería, pasé a limpiar todas las escenas y las escaneé para hacer un primer corte de la animación y ver el resultado conjunto solo a línea.

Este primer corte resultó mejor de lo que me esperaba. El simple hecho de ver como mi personaje propio se movía, fue muy gratificante, pero el trabajo estaba sin terminar y hasta que no lo terminara, el Trabajo Fin de Grado no estaría listo.

Llegó el momento de colorear el corto. Gracias al programa Toon Boom, la línea de cada dibujo quedó fina, concisa y limpia. Además, el programa facilitaba unas herramientas para el color base del dibujo de lo más útiles. Tardé menos de lo esperado en tener el color base de la animación muy poco, pero aún me quedaban las sombras y las líneas de la chaqueta del personaje, un detalle que no podía faltar.

Mediante el programa Adobe Photoshop CS6, hice las sombras y las líneas de la chaqueta, además de que dejé por terminado el movimiento y las acciones antes organizadas de la sombra de personaje. Solo quedaba el montaje completo de la animación.

Imagen del boceto (color) de la escena 2, 2014



6.3. POST-PRODUCCIÓN

Una vez realizado el coloreado final y con todos los frames hechos, utilicé el Toon Boom para la duración de los fotogramas siguiendo el X-sheet⁸ o Exposure Sheet (es una tabla en la se organizan los fotogramas y da instrucciones a los animadores) y después, el montaje final y los retoques finales del trabajo los realicé en Adobe Premiere CS6.

Añadiendo la música y todos los sonidos de ambiente en el trabajo, el resultado final ha sido *Curriculum Vitae Animado*; mi proyecto terminado. Mi Trabajo Final de Grado.



Imagen final del cortometraje *Curriculum Vitae Animado* de la escena 2, 2014

6.3.1. Ficha técnica

Título: *Curriculum Vitae Animado*

Síntesis: Mini-K es un personaje que se encarga de presentar, interactuando con una voz en OFF y su sombra, al animador/a que le ha creado. Este trabajo le sirve al animador/a como curriculum vitae.

Técnica utilizada: animación tradicional (2D), coloreado digital y animación 3D (bandera)

Software:

- Toon Boom Animate Pro 2
- Adobe Photoshop CS6
- 3DS Max
- Paint Tool SAI
- Adobe Premiere CS6

Año de producción: 2014

Duración: 2:43 minutos.

Imagen promocional de la ficha técnica del cortometraje *Curriculum Vitae Animado*, 2014



⁸. X-sheet – o *Exposure Sheet*; tabla en la se organizan los fotogramas y se da instrucciones a los animadores.

7. CONCLUSIÓN

En este Trabajo Final de Grado quería demostrar, no solo a todo aquellos que han visto mi trabajo si no a mí misma, hasta dónde estaba dispuesta a llegar, que estaba dispuesta a arriesgar y cuales eran mis límites ante mis propios objetivos. Con toda sinceridad, al principio no estaba segura de poder lograr mis objetivos principales: un trabajo con el que aprender de mi propia mano como trabaja un animador, era el de conseguir terminar la animación a tiempo.

Gracias a la dedicación, el esfuerzo y la dedicación, además de la ayuda que me han aportado los profesores y mis compañeros, he conseguido con gran orgullo y mucha satisfacción, lo que me había propuesto conseguir desde el principio.

Si que es cierto que ha resultado ser un proyecto muy ambicioso para el poco tiempo que he tenido para desarrollarlo, entre las asignaturas que tenía que aprobar mientras llevaba a cabo el trabajo, pero he resultado ha sido mucho mejor de lo que esperaba en un principio.

Este trabajo ha sido mi primera animación propiamente dicha; mi primera animación desde el desarrollo del guión, la creación de los personajes y el resto del trabajo hasta dar por finalizado el proyecto, y no animaciones de prueba para una asignatura.

La mayor parte del tiempo lo he dedicado a la animación, ya que la pre-producción, a pesar de ser más extensa que el resto de etapas en el proyecto, tenía las ideas bastante claras y en poco tiempo conseguí pasarlas a papel. Sobre todo, el diseño de los personajes y su caracterización, puesto que siempre he estado vinculada al personaje principal desde... casi ya ni me acuerdo.

Sin embargo, la animación resultó más complicada y dificultosa de llevar a cabo. Hasta que no conseguí comprender todas las etapas, pasos y 'trucos' de los animadores, no conseguí una buena animación, tal y como yo me la imaginaba y quería. Pero gracias a la tutela de mis profesores y todos los recursos facilitados por la Universidad Politécnica de Valencia, conseguí un resultado inmejorable para ser mi primera animación propia y de carácter 'profesional'. Obviamente, todo se puede mejorar pero, para ser lo primero que hago como artista en el mundo de la animación, considero que este trabajo está finalizado, con todos los objetivos cumplidos e, incluso, muchos más de los que he puesto en este trabajo, tanto profesional como personalmente.

Como con todos los trabajos, este también ha tenido una notable evolución, pues no iba a ser así desde el principio. Al principio, en el primer guión, Mini-K estaba destinada a hablar mucho más pero, después del trabajo que me llevó realizar el 'lip-sync' de una simple frase, no podía imaginarme que Mini-K hablara durante todo el proyecto. Mi profesor Miguel Vidal me recomendó que el personaje no hablara tanto, si no que gesticulara, pues a primera vista no quedaría tan bien como yo creía. Mi tutora, Sara Álvarez, estaba de acuerdo con él y junto a ella, retoqué el guión y lo dejé tal y como está. Es gracias a ellos dos, que mi trabajo ha quedado bien unido y comprensible. Ahora, me alegro de no haber hecho lo que quería en un principio.

Tuve que eliminar algunas escenas por su larga duración y porque no concordaban con el resto del trabajo. Igual que el trabajo y el personaje principal de Mini-K, la animación también ha tenido una notable mejoría, desde la primera escena que animé hasta la última, dentro del propio trabajo. Eso sí es cierto, ahora que veo todo el trabajo que he realizado, no cambiaría nada de él. Quizá, dentro de algún tiempo, añadiría algo más para extender mi curriculum vitae, pero en conjunto no cambiaría nada ni sustituiría ningún elemento.

Éste, es el primer trabajo de mi carrera profesional y no será el único. Gracias a este trabajo, estoy más convencida de realizar cortos de carácter animado.

El único objetivo que me queda por cumplir con este trabajo y que es más personal que profesional, es que todo aquel que lo vea disfrute de su animación, del personaje y del resto del proyecto como yo he disfrutado haciéndolo, aprendiendo con él y enseñándolo.

En cuanto a mi futuro, no se que es lo que me espera. Lo único que busco con este trabajo es conseguir un trabajo relacionado con mi especialidad, y no dejaré de trabajar para conseguirlo. Y respecto al trabajo, distribuiré el Curriculum Vitae Animado por algunas empresas junto al portfolio para buscar trabajo. Me hubiera gustado ponerlo en internet para que su distribución fuera on-line, pero no me parece muy correcto subir a la web unos datos personales como estos para que la gente lo vea. Prefiero enviar por correo el trabajo en un CD junto al portfolio para asegurarme de que solo lo ve la gente que yo quiero que lo vea.

8. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

STANCHFIELD, Walt, *Gesture drawing for animation*, enlace web:

<http://www.floobynooby.com/pdfs/gesturedrawingforanimation.pdf>

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit*, Estados Unidos, Editorial Faber and Faber, 2001

ANKAMA, *Making of Wakfu 1*, Roubaix (Francia), Editorial Ankama Editions, 2010

ANKAMA, *Making of Wakfu 2*, Roubaix (Francia), Editorial Ankama Editions, 2010

ANKAMA, *Making of Wakfu 3*, Roubaix (Francia), Editorial Ankama Editions, 2010

ANKAMA, *Making of Wakfu 1*, Roubaix (Francia), Editorial Ankama Editions, 2010

WEBSTER, Chris, *Técnicas de animación*, Madrid, Anaya Multimedia, 2005

ANKAMA, *Dofus 2.0 Artbook*, Roubaix (Francia), Editorial Ankama Editions, 2010

Enlaces web:

100 Curriculums Creativos: <http://www.creadictos.com/100-creativos-disenos-hojas-vida/>

Web Oficial Ankama: <http://www.ankama.com/fr>

Snafu-comics: <http://www.snafu-comics.com/>

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=fabDpTOFKns>

Portfolio impreso de la animadora.