

TFG

ANIMACIÓN EDUCATIVA.

Presentado por Natalia Soler Castillo

Tutor: María Lorenzo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Mi trabajo consiste en la creación de un capítulo de una serie de animación dirigida a un público infantil. Esta animación enseña a los niños una receta de cocina fácil y divertida para poder hacerla en familia. La participación de padres e hijos en una misma tarea ayudará a unirlos desde pequeños y a ser cada vez más responsables sin necesidad de obligarles.

Palabras clave: Animación, infantil, receta, divertido, familia.

A mis padres por su comprensión y sus ánimos. También, a María Lorenzo por tutorizarme fantásticamente y estar atenta a todo. A mi compañero Desi Garrido por la canción pegadiza. A los profesores que han hecho de mí una persona mejor.

3. ÍNDICE

1. Resumen.....	2
2. Agradecimientos.....	3
3. Índice.....	4-5
4. Introducción.....	6
5. Objetivos.....	7-8
6. Metodología.....	8
7. El proyecto:	
7.1. Referentes:	
7.1.1. United Productions of America (UPA).....	9
7.1.2. Craig McCracken.....	9
7.1.3. Genndy Tartakovsky.....	10
7.1.4. Scott Wills.....	11
7.1.5. Danny Antonucci.....	11
7.1.6. Zinkia Entertainment.....	12
7.1.7. Motion Pictures, S.A.....	12
7.2. La idea:	
7.2.1. Atención del público infantil.....	13-14
7.2.2. Educación para una nutrición equilibrada en niños.....	14
7.2.2.1. ¿De dónde viene esta iniciativa?.....	14
7.3. Lemon y Kate (15-20):	
7.3.1. Target de la serie.....	15
7.3.2. Personajes:	
7.3.2.1. Lemon.....	15
7.3.2.1.1. Diseños.....	16-19
7.3.2.2. Kate.....	20

7.3.3. Proceso de realización del capítulo.....	21-33
7.3.3.1. Primera idea.....	21-22
7.3.3.2. Preproducción (22-32):	
7.3.3.2.1. Fondos y <i>Props</i>	22-28
7.3.3.2.2. Guión y <i>Storyboard</i>	29-31
7.3.3.2.3. <i>Acting</i> , <i>lip sync</i> y voz.....	31-32
7.3.3.3. Producción de la animación (32-33)	
7.3.3.3.1. Animación tradicional y digital del corto..	32-33
7.4. Vídeos y colaboración con las familias.....	34
7.5. <i>Crowdfunding</i>	35
7.6. <i>Merchandising</i>	35
8. Conclusiones.....	36
9. Bibliografía.....	37
9.1. Referencias de fuentes electrónicas.....	38
10. Índice de imágenes.....	39
11. Anexos.....	40

4. INTRODUCCIÓN

Al tener que plantearme una idea para el Trabajo Final de Grado, pensé en que debía ser algo que me gustaba y que podía disfrutar haciendo. Busqué opciones que quizás no tuviesen que ver con algo artístico pero que de alguna forma me inspirasen. Me di cuenta de que disfrutaba con muchas cosas, pero que al tratarlas como una obligación y no como un placer, se iba reduciendo el número de posibilidades. Finalmente, escogí dos cosas que siempre me han gustado: la cocina y la animación.

Así pues, de esto trata. Decidí hacer un capítulo de una serie de animación en el que se enseña una receta. Para ello necesitaba un personaje, de modo que me inventé uno. El *target* al que estaría dirigido sería infantil. Teniendo esto en cuenta, debía hacer algo atractivo para los niños.

Recordé entonces la mítica cita de Pablo Picasso: “desde niño pintaba como Rafael, pero me llevó toda una vida aprender a dibujar como un niño”.

Aquí hallé la primera limitación. Para empezar, busqué las series de dibujos que veía de pequeña y descubrí por qué me gustaban después de muchos años. Las comparé con las series de televisión actuales, y, si dejaba a un lado la nostalgia, no vi tanta diferencia. Quizá vi falta de madurez según en qué series, de guiones elaborados, pero a todos los niños les gusta lo mismo. El color, el movimiento y el sonido es lo que les hace volar.

Seguidamente, tenía que plasmar todo aquello que me influyó a algo práctico y único, algo mío. No fue fácil al principio, pues todo era aburrido para los ojos de un niño, incluso para mí. Finalmente, con el trabajo ya realizado, debía comprobar si para los demás era algo adecuado.

5. OBJETIVOS

El primer objetivo que me propuse fue el de pensar como un niño sin serlo. Tenía que volver a mi infancia, ver fragmentos de capítulos de series de dibujos, efectos en la animación, transiciones, métodos pedagógicos, etc.

Aquí es donde aprendí varios puntos que debía seguir. El primero, es el color. Que una imagen tenga colores saturados ya es un punto fuerte, pero si encima están en movimiento, lo es más. Al niño le gustan los colores, no sabe por qué, pero se fija en ellos, le atraen. Por eso los personajes de dibujos animados tienen colores llamativos, los juguetes, los tebeos... Cualquier cosa. Dado que quería un personaje alegre y enérgico, el personaje debía tener colores fuertes, totalmente opuestos entre sí. La carta de colores debía ser con colores primarios y escueta.

Ahora viene el movimiento. No hablo de marear al niño, sino un movimiento que él pueda entender con su edad sin aburrirse y dejarlo de lado. El personaje debía moverse, pero tenía también que parar y hablarle al niño, que es quien lo escucha. Aquí rompemos totalmente el “cuarto muro”, dado que es una receta de cocina, tiene el fin de instruir a quienes la ven.

Entramos pues en el tema de la interacción con el espectador, el niño. Para que un niño quiera realizar una tarea, antes debe entenderla y recordarla fácilmente. Para ello, no sólo el personaje se para a hablarle, sino que las imágenes y las indicaciones que éstas llevan deben ser claras. Por otra parte, el personaje debe necesitar de algún modo al niño, de forma que le realiza preguntas para que éste conteste.

Tampoco ha de ser un trabajo complicado de realizar, pues dejará de interesarle al ver que está fuera de sus posibilidades. El objetivo de este capítulo es que el niño vea el vídeo y sienta la necesidad de hacerlo, y con ello practicarlo con su familia y sentirse orgulloso del resultado. Además, esta receta hace que pueda mancharse las manos, cosa que disfrutan mucho haciendo.

También en el capítulo debía estar presente el inglés. En los ingredientes debían aparecer cómo se llamaban en este idioma para que se fuesen familiarizando en su día a día con este vocabulario.

La receta no debía ser nada peligrosa. En ningún momento de ella se necesitan aparatos de cocina, tan sólo utensilios comunes, fáciles de encontrar. Al ver que no requiere gran cosa, se animará a hacerla. También debía ser algo que les gustase en general a todos los niños, como es el helado. El hecho de que se reutilizase esta receta también me atraía. Es ideal tanto en el día a

día como en fiestas de cumpleaños. Es una receta fácil y rápida.

Finalmente, nos queda hablar del sonido. Sin una melodía alegre el niño se aburre enseguida, y lo mismo pasa si se repite constantemente. Debían haber también momentos de descanso y atención.

6. METODOLOGÍA

Partiendo de que quería hacer una animación, busqué información acerca de la animación tradicional a la digital, revisando artistas que eran claves para mí. Como decía Guillermo García Carsí:

“Haceros a la idea de que hay que trabajar como salvajes, para ello es muy importante la vocación. Y que no solo tengan influencias del mundo de la animación.”¹

Dado que dentro de esta animación educativa, escogí la rama de la nutrición, también tuve que investigar acerca de este apartado. En la actualidad vemos que los medios han encontrado la “gallina de los huevos de oro” en el tema de la cocina, y no piensan apartarse de ella hasta exprimir su jugo con espacios televisivos de todo tipo. Algunos programas de televisión que mostraré me han servido de inspiración.

Por último, utilicé métodos aprendidos en animación en la Universitat Politècnica de València que más adelante explicaré.

1 ÁLVAREZ SARRAT, SARA; VIDAL ORTEGA, MIGUEL. Un café con Guillermo García Carsí (El Señor Studio). En: *Con A de animación - No 3 Animación al rescate* (Valencia). Universitat Politècnica de València: 2013-02, 3. ISSN: 2173-6049. [Consulta: 31-6-2014] Disponible en: <<http://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27461/1435-3963-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>



7. EL PROYECTO

Como ya he dicho, el proyecto es un capítulo de animación digital que tiene el propósito de enseñar mediante dibujos una receta sencilla para un público infantil. A continuación os mostraré los referentes que he tenido para realizarlo.

7.1. REFERENTES

7.1.1. *United Productions of America (UPA)*

En primer lugar, tengo como referente este estudio de animación estadounidense fundado en 1941.

Para mi capítulo quería un estilo retro-moderno que últimamente tanto vemos en las series de animación. Este estilo, como ya se encargaron de pulir los animadores de este estudio, está alejado de la imitación de la realidad.

Me ha influido tanto en el color, la textura, como en el dibujo. El dibujo es semigeométrico, relleno de un color cálido que a veces se desprende de su contorno. La textura ensalza esta calidez, aunque la imagen esté compuesta por una gama de tonos fría.

7.1.2. *Craig McCracken*

Este productor, guionista, director y animador estadounidense fue el creador de *The Powerpuff Girls* (Las Supernenas aquí), de *Foster's Home for Imaginary Friends* (Foster, La Casa de los Amigos Imaginarios), y de *Wander Over Yonder* (Galaxia Wander). Fue contratado por Cartoon Network y desde entonces dio su salto a la fama.

El estilo de este artista es bien parecido al del estudio de la UPA, pero como si lo hubiésemos rejuvenecido y adecuado a los niños de la actualidad. Los contornos de los personajes son gruesos y redondeados, cerrando siempre un color potente que lo acentúa más de esta forma.

Las Supernenas fue una serie importante en mi vida, al igual que la mayoría de series de animación que emitía la Cartoon Network. Ahora, prácticamente todas las series de animación estadounidenses tienen rasgos similares a ésta.



1. UPA: *Gerald McBoing Boing*, 1951.
2. Craig McCracken: *The Powerpuff Girls*, 1998.

7.1.3. Genndy Tartakovsky



Genndy Tartakovsky es un animador ruso. Realizó las series animadas; *Dexter's Laboratory* (*El Laboratorio de Dexter*), *The Powerpuff Girls* (junto con Craig McCracken), *Samurai Jack*, *Star Wars: Clone Wars* (*Star Wars: Guerras Clon*) y *Sym-Bionic Titan* (*Titán Sim-Biónico*).

El laboratorio de Dexter fue otra serie que vi de pequeña y que me encantaba su estilo. Los colores de los personajes son pocos y sin volumen, pero caracterizan al personaje por su forma de ser.

Un ejemplo de ello es DeeDee, la hermana de Dexter, que va del mismo rosa tanto en el vestido como en las zapatillas. El laboratorio de Dexter está cubierto por el mismo color en diferentes tonalidades, resaltando los personajes y llevándolos a un primer plano, tal y como hacía la UPA. Además, la geometría también está muy presente hasta en sus personajes, y en los fondos la simetría está rota.

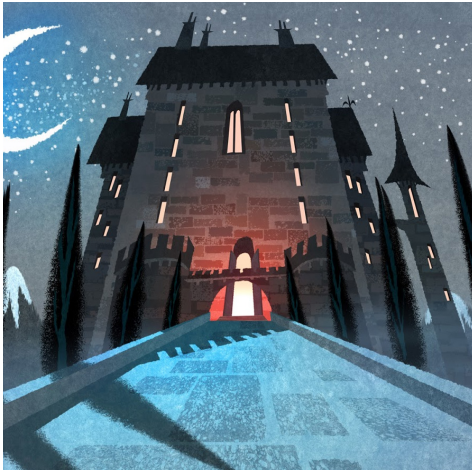


Sin embargo, con *Samurai Jack* su estilo cambió. Los contornos que antes realizaba tan negros y gruesos desaparecieron para dar paso a contornos de colores parecidos a los que tenían en el relleno. Esta nueva forma de pintar aporta más volumen, por simple que parezca. La geometría aquí es aún más dura, más evidente. Si tenemos en cuenta el tema de la serie, que es la venganza de Jack, el protagonista, es algo que le va bastante para enfatizar este aspecto. Ahora vemos rabia, agresión y venganza, que no sólo se demuestra con las figuras, sino con las atmósferas que crea. En *Samurai Jack* los paisajes son muy intensos, acompañando al monstruo como si fuesen todo uno.

En mi trabajo intenté aportar esta calidez propia de estos artistas mediante el color, la forma y la textura.

3. Genndy Tartakovsky: *Dexter's Laboratory*, 1996.

4. Genndy Tartakovsky: *Samurai Jack*, 2001.



5. Scott Wills: *Samurai Jack* (Fondo Serie), 2001.
6. Scott Wills: *Samurai Jack* (Cómic), 2013.
7. Danny Antonucci: *Ed, Edd n Eddy*, 1999.

7.1.4. Scott Wills

Es curioso como los artistas que me gustan están relacionados entre sí. Scott Wills fue el que realizó las portadas de la versión en cómic de *Samurai Jack* y también los de la serie de animación.

Este artista se caracteriza por la realización de fondos, que, por desgracia, pasan a ser un segundo plano y sinceramente me parecen una maravilla. En mi proyecto yo he puesto texturas que parten de escaneados a muy buena calidad de papeles, cartones, etc. Este artista realiza los fondos a mano, y para las texturas, cuenta con esponjas y acrílicos. El resultado es espectacular. Además de *Samurai Jack* también realizó fondos para *The Ren & Stimpy Show*, serie que veía de pequeña en Nickelodeon.

7.1.5. Danny Antonucci

Este dibujante y animador canadiense es el creador y director de la serie *Ed, Edd n Eddy*, habiendo trabajado anteriormente en *The Flintstone Comedy Show* con el gran animador Tex Avery.

Este hombre me sirve de inspiración en el uso del color en el fondo, resaltando partes que le interesan aunque el resto esté cubierto por una sóla mancha de color. También en él vemos el contorno negro que tanto me gusta, pero en vez de ser como con los anteriores artistas, aquí es una línea temblorosa que también vibra al verla en movimiento en la animación. Es un estilo algo más "gamberro" y suelto.



7.1.6. Zinkia Entertainment

Zinkia Entertainment es la productora de animación creadora de *Pocoyó* y demás series. Esta serie de animación española fue creada por David Cantolla, Colman López, Luis Gallego y Guillermo García Carsí, siendo este último colaborador con el Máster de Animación de la Facultad de Bellas Artes de Valencia.

Pocoyó es un niño que protagoniza esta serie, al igual que mi personaje en el capítulo que he hecho. Esta animación 3D está dedicada a un público infantil, pero aún menor. Al principio mi idea era hacer una voz en *off* como ocurre en *Pocoyó*, pero finalmente decidí que fuese el mismo personaje quien hablase. *Pocoyó* ayuda a los niños a aprender un poco de todo en general, para que sean conscientes de lo que tienen a su alrededor.



7.1.7. Motion Pictures, S.A.

Y por último, Motion Pictures, S.A. es la empresa que produce *Telmo y Tula*, en coproducción con Disney. *Telmo y Tula* es una serie online de capítulos de siete minutos de duración en los que los hermanos cocinan recetas para los niños de 4 a 8 años.

8. Zinkia Entertainment: *Pocoyó*, 2005.

9. Motion Pictures, S.A.: *Telmo y Tula*, 2011?.

Esta serie me sirve totalmente de referente por cómo está guiada a este público, con un toque de humor y precauciones a tener en cuenta a la hora de cocinar. Realizan tanto recetas de cocina como manualidades, lo que se convierte en el referente directo de mi trabajo. Todos sus capítulos están online, y pueden verse tanto en su página oficial como en Youtube.

7.2. LA IDEA

Antes de realizar el trabajo que he hecho, tenía en mente algo más o menos distinto. En principio no iba a ser un capítulo de animación digital 2D, sino en 3D, habiendo aplicado todos mis conocimientos aprendidos este curso. Seguí pensando así hasta este año, pues viendo que las asignaturas que podía aprovechar sobre esta técnica estaban en el segundo semestre, decidí hacerlo en el modo ya sabía. Por otra parte, quería introducir en la animación una pantalla fragmentada en dos en algunas ocasiones. La principal y más grande tendría la animación 3D del personaje. La otra mitad sería la versión real, en la que saldría yo haciendo lo mismo. Esto lo descarté debido a que sería bastante confuso ver las dos animaciones, y además así tenía más tiempo para otras tareas.

Y hasta aquí, el primer capítulo. Sin embargo, cuando pensé en el proyecto en su momento, imaginé la serie al completo. El título de la serie es “Lemon y Kate”, y a Lemon le conocemos en este capítulo, pero a Kate, la madre, no. Ella saldría después.

Tenía pensado realizar esta serie mediante *crowdfunding* y con la ayuda de un equipo. Para cada capítulo, se haría una receta que cogería de una web de cocina que previamente me hubiese dado el visto bueno. Por otra parte, las familias que vieses los capítulos y quisiesen participar, podrían mandar vídeos en los que saldrían sus hijos realizando estas recetas.

Ahora, dada la situación actual, todo esto queda demasiado lejos. Sin embargo me guardo la idea para un futuro.

7.2.1. Atención del público infantil

Esta cuestión es la más difícil si tenemos en cuenta dónde nos metemos. El niño de ahora prácticamente lo ha visto todo, y esta posibilidad aumenta más con los recién llegados. La tecnología avanza y ya de pequeños son acostumbrados a este tipo de aparatos. En el cine, la música y las demás artes también, aunque siempre podemos subir un escalón más, investigando y haciendo cada cosa, más nuestra. Sin embargo, aunque todo lo pinte difícil, es cierto que un niño no deja de ser un niño, y siempre le gustarán las mismas cosas. Es con esto en lo que me basaré.

Por ejemplo, es más probable que un niño se quede mirando una imagen llena de colores a una en escala de grises o que prefiera los dibujos a un documental. De este modo utilizaré colores, formas, música (si pudiese, pondría

canciones) y ritmos totalmente adaptados a ellos, ya que serán mis espectadores. Es por esto que el personaje será ágil y parlanchín, realizando gestos exagerados o contando alguna anécdota graciosa mientras está preparando alguna comida.

7.2.2. Educación para una nutrición equilibrada en niños

A partir de aquí empezaré a explicar en qué me he basado para realizar el proyecto, cómo surgió la idea y qué ejemplos hay en la actualidad para esta cuestión.

7.2.2.1. ¿De dónde viene esta iniciativa?

Esta idea parte de la preocupación actual en cuanto a la salud de los niños por problemas de obesidad infantil, falta de ejercicio, sedentarismo, etc. Ahora que vivimos en una época de fuertes excesos, también se ha incrementado el número de productos naturales y ecológicos. Por otro lado, también está el exceso de medicamentos para cualquier problema como caída del pelo (para éste, han surgido marcas como *Inneov*, la moda del champú de caballo para frenar la caída del cabello...), las vitaminas en forma de gominolas, productos para saciar el apetito y un sinfín de soluciones por problemas tan básicos como el estrés, la falta de descanso y la mala alimentación.

Programas como *MasterChef* (TVE 1, la versión española), *Pesadilla en la cocina* (La Sexta, la versión española), *Mi madre cocina mejor que la tuya* (Cuatro), *Deja sitio para el postre* (Cuatro), *Un país para comérselo* (TVE 1), etc, son algunos de los programas que se han hecho recientemente aprovechando este boom y que llenan nuestros hogares.

El Estirón, la campaña de responsabilidad corporativa de Atresmedia para promover hábitos de vida saludables entre los más pequeños, ha entregado hoy los galardones de la segunda edición de los Premios Coles Activos, que buscan reconocer aquellos centros que promuevan entre sus alumnos ideas para crecer sanos a través de iniciativas y proyectos cargados de originalidad y diversión.²

Y así seguimos y espero que continúe por mucho tiempo. Todo sea por la salud de los pequeños.

2 FUNDACIÓN ATRESMEDIA. El Estirón entrega los premios de la segunda edición de Coles Activos, con Roberto Leal. En: *Atresplayer*, 11-06-2014. [consulta: 1-7-2014]. Disponible en: < <http://www.atresplayer.com/television/especial/coles-activos/> >

7.3. LEMON & KATE

A partir de ahora pasaré a hablar del proyecto que he realizado y el proceso que éste ha llevado.

Lemon y Kate sería el título de la serie, y es un juego de palabras de *lemon* (limón en inglés) más *cake* (pastel). Quería que el título sonase a un dulce, de modo que me inventé estos dos nombres a partir de ahí. Vamos a verlo más detenidamente.

El tiempo del capítulo en este caso es de casi tres minutos, el cual es bastante corto debido a que es una receta sencilla de realizar hasta para un niño.

7.3.1. Target de la serie

El capítulo sería para un público infantil, lo suficientemente consciente para entender lo que escuchan pero sin abandonar la infancia. Así pues, lo ideal sería un público de entre 5 a 9 años más o menos, pues a partir de ahí ya les deja de interesar este tipo de animación pedagógica.

7.3.2. Personajes

7.3.2.1. Lemon

Lemon es un niño alegre de seis años (casi siete) al que le encanta divertirse cocinando. Esta vocación le surge gracias a que su madre, Kate, le ha enseñado algunas cosas sobre el mundo de la repostería. La primera vez que probó a hacer una receta le salió incomedible, pero se animó a repetirla para que los demás le diesen el visto bueno. Ahora, entiende sobre todo tipo de platos, no sólo de postres. Le gusta que le traten como si fuese una persona mayor. Sin embargo, saca a relucir su edad cuando se enfada por cosas sin importancia.

A continuación iré enseñando el proceso del diseño del personaje.



10. Izquierda: Lemon, diseño anterior.



11. Derecha: Estilos de cabello y personalidad.

7.3.2.1.1. Diseños

Lemon empezó siendo un niño de unos diez años, el cual aparentaba ser muy pillito y travieso. Debido a que quería enfocarlo al público que dije anteriormente, de unos 5 a 9 años, tuve que cambiar su aspecto para que fuese más o menos como el niño que lo estaba viendo. De esta forma, habría más conexión.

En la imagen que muestro arriba a la izquierda vemos cómo era al principio. Rubio, larguirucho y con aspecto de ser bastante hiperactivo. Habría bastante el cuerpo y los brazos para que diese esta sensación de libertad y alegría.

En la imagen de arriba a la derecha sólo quería probar diferentes peinados. A partir del tercero fui divirtiéndome practicando personalidades que fuesen con el diseño del cabello. Los que me gustaron fueron los dos con los que empecé, pero finalmente me decanté por el primero. El segundo es un estilo que me encanta, pero muy difícil de animar dado que cada mechón debería tener un ritmo diferente. El estilo de peinado del que escogí no es porque pareciese un gnomo, sino que quería que se asemejase al pegote que hacen las boquillas de las mangas pasteleras. Sin embargo, al no explicar esto, todo el mundo lo asocia a este ser fantástico, y eso les gusta.



12. Izquierda: Lemon, prueba de color y primeros diseños.

13. Derecha: Último diseño del personaje.

A la izquierda he puesto una imagen del proceso del diseño del personaje. También quise colorearlo para ver cómo podía ser finalmente la carta de colores. Mi idea para el pelo era hacerlo de un tono blanquecino-plateado y que la punta estuviese tostada, pero no me gustaba nada el resultado. Me decidí por hacerlo de color naranja con la punta amarilla, y los colores de la camiseta y de los pantalones más llamativos.

En la imagen de arriba está el resultado de cómo quedaría finalmente el personaje. Ahora, aunque esté más o menos con el mismo tamaño que en el primer diseño en cuanto al cuerpo, se nota que es más joven. Es un estilo mucho más alegre, más infantil.

Esta rotación la hice tanto para el proyecto como para la asignatura de Modelado de Personajes y Escenarios para Videojuegos, por lo que me fue muy útil. Ahora veremos cómo sería el personaje si lo hiciésemos tridimensional. Lo explicaré por encima dado que no es el tema del TFG, pero sí quiero que se vea el proceso.



Izquierda: Estructura personaje.



Medio: Modelado Dynamesh.



Derecha: Retocando.

El personaje lo quise realizar en ZBrush y después hacer el *rigging* (poner los huesos para poder moverlo) en 3DMax. En la primera imagen hice la estructura con ZSpheres, uniéndolas unas con otras hasta que tuve todo el cuerpo. Esto es fundamental para luego ponerle una piel y así nos ahorramos el trabajo de ir estirando la malla y creando miles y miles de polígonos.

Sin embargo, es algo que no podemos evitar. Con Dynamesh, en la segunda imagen, nos da la posibilidad de hacerlo sin que se rompa la malla y así formar el personaje a nuestro antojo. Aquí se ve cómo empecé a ir modelando cada parte del cuerpo.

En la tercera imagen el proceso ya está bastante avanzado. En algunas zonas, como por ejemplo en las zapatillas, tuve que insertar figuras predeterminadas del programa para poder seguir sin tener que estirar la malla poligonal. En los cordones inserté cilindros y fui deformando hasta crear esos nudos. Es muy importante en un personaje 3D que la malla esté bien construida, de modo que le hice varias veces una retopología con ZRemesher.



17. Izquierda: Textura del personaje desplegada.

18. Derecha: Personaje en 3DMax con un Biped dentro.



Después, una vez ya estaba la malla completamente bien y formado el personaje, tuve que subdividir los polígonos para poder exportarlo con la poligonización baja (de esta forma podremos luego pintarlo y sacar la textura).

Una vez hecho eso, lo pinté con las herramientas que había en el programa y lo exporté al 3DMax. Se exportó perfectamente, no necesitaba añadir la textura que habíamos sacado (imagen de la izquierda). Le puse un Biped dentro, que es un esqueleto que tiene el programa, y le hice el pesado de los huesos. Finalmente pude ponerle todas las poses que quisiese.

Como dije cuando expliqué la idea del proyecto, quise realizar este capítulo en 3D, y me imagino que habría quedado una cosa así el personaje. Sin embargo debido al poco tiempo que disponía, lo descarté. Ahora me alegro de haberlo hecho, pues, ya que es dirigido a niños muy pequeños, es mejor hacerlo más alegre y que aparezcan todo tipo de colores y animaciones.



19. Kate, la madre de Lemon.

7.3.2.2. Kate

Kate, una mujer de unos treinta y pocos años, es la madre de Lemon. Es extrovertida, inmadura, y habla por los codos. Pero esto cambia cuando decide ponerse las gafas que lleva colgando, pues se transforma en una persona totalmente diferente. Lleva adelante el horno-cafetería que tiene con el nombre de su hijo y el de ella, y, por raro que parezca, es muy atenta a sus clientes. Debido al poco tiempo que tiene al llegar a casa enseñó a Lemon a valerse por sí mismo entre los fogones, y ahora éste le prepara sus platos preferidos.

En cuanto a su atuendo, siempre lleva camisas extravagantes que van a juego con su personalidad. En el cabello lleva un recogido con forma de calabaza, que a veces adquiere vida propia y piensa por ella.

Aunque este personaje no salga en el capítulo por ahorrarme trabajo, sería necesario para hacerle compañía a Lemon y crear así una historia. Además, ayudaría a que los niños apreciaran la importancia que tiene el vínculo madre-hijo. La unión familiar que tendrían Lemon con Kate el niño la querría en su hogar.

20. Presentación antigua de la receta.

**7.3.3. Proceso de realización del capítulo**

7.3.3.1. Primera idea

En la imagen de arriba está la explicación de cómo sería anteriormente el capítulo: en ella, vemos que presenta la receta arrastrando hacia él una foto, que es el resultado final de la receta. Ahí nos diría qué plato es y de qué página web lo ha sacado. A continuación, se pondría a hacerla. A diferencia del capítulo que he hecho, aquí vemos que la va haciendo pero que al mismo tiempo se van viendo las fotos del proceso. Estas fotos las habría hecho yo de la receta que hubiese hecho, no de la página web. Por lo tanto, si hubiese seguido este método, tendría que haber hecho la receta, hacer fotos de ella, y después la animación.

Esta forma de hacerlo tenía varios puntos en contra: uno de ellos, es que perdería la gracia de la animación. De nada serviría el trabajo realizado en el personaje, pues la mayoría de personas mirarían las fotos directamente. Al fin y al cabo, son más reales y más precisas. Por otro lado, la mezcla de imágenes puede que fuese confusa. No es lo mismo un encuadre entero a un dibujo o a una foto que mezclar ambas cosas. Y por último, más trabajo, cosa que no podía permitirme si quería acabarlo a tiempo. Luego pensé que además era aburrido. ¿Cómo explicaría bien los ingredientes que saliesen si estaba siempre el mismo plano del personaje? Tuve que pensarlo todo de nuevo.

Finalmente, pensé que lo mejor sería que Lemon hablase pocas veces para no estar mucho tiempo con el *lip sync*. Los ingredientes tendrían vida propia y se moverían solos. De esta forma, los planos serían mucho más sencillos, centrados en cada ingrediente sin que tuviese que salir el personaje.

7.3.3.2. Preproducción

La preproducción es fundamental a la hora de hacer una animación. De esta forma, podemos probar entre; varios estilos para el dibujo, guiones, storyboard, fichas de personajes, etc, antes de aventurarnos y dejar que todo nos salga mal.

Para esta animación empecé haciendo primero el diseño del personaje como ya he mostrado, dado que aproveché la asignatura de *Producción de Animación 1* para llevarlo a cabo. Más adelante hice fondos para ver dónde se desarrollaba el personaje. A continuación, viene la historia, por lo que tuve que pensar en el guión y con él, un *storyboard*. Gracias a esto, es muy fácil hacer luego la animática, en donde ves la animación de forma resumida con planos más o menos animados.

7.3.3.2.1. Fondos y *Props*

Y ahora ha llegado el momento de los fondos y *props*. Como va a estar todo el rato cocinando debía pensar sólo en la cocina. El estilo de los dibujos quería que fuese muy infantil, y empecé a poner colores. Más tarde me di cuenta que era preferible destacar el personaje y que el fondo quedase atrás, con una carta de colores más o menos simple (lo que me recordó a los referentes que he puesto anteriormente).

En cuanto a los *props* realmente no hice mucho porque di enseguida con el estilo que quería.

El primer fondo que se verá en la siguiente página es una sección de la calle donde vive el protagonista y su madre. No he podido poner toda la imagen debido a que es en horizontal, de modo que he tenido que cortarla. La animación empieza con un travelling hasta llegar a la casa que se verá, donde se lee el cartel que hay en ella y sube hacia la ventana que hay abierta. Ahí hay un fundido en negro.

Os dejaré ahora las imágenes en grande para que se vean mejor.



21. Casa de Lemon y Kate.

Todas las imágenes de los fondos los he realizado con Adobe Photoshop. Las texturas que hay son pinceles que me he ido descargando de diferentes sitios.

Aunque la animación esté hecha con colores planos, quería que el fondo de la calle tuviese una iluminación “natural” y que se notase bastante, por lo que el punto máximo de luz está muy contrastado con la sombra. El cielo, al igual que las casas, cambia su tonalidad dependiendo de si se acerca o no al Sol imaginario.

22. Primera prueba de cocina



Esta cocina también me gustó bastante cuando la hice. No obstante la descarté ya que hay mucho color y demasiados objetos en medio para que contrastase el personaje. Esta vez, utilicé texturas de pinceles y de *patterns* descargados.

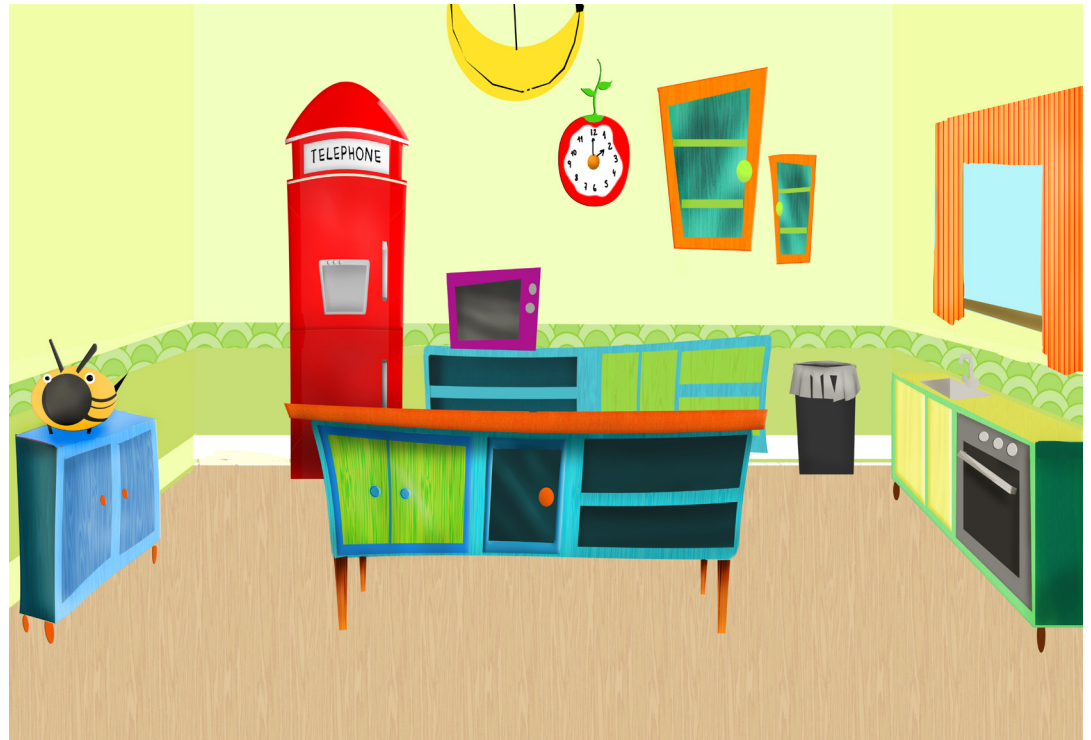
El reloj que aparece lo repetí en varios fondos, pero finalmente no es éste el que usé. Quería que fuese un reloj hembra.

23. Segunda prueba de cocina



En esta otra imagen vemos más props. La televisión de avispa saldrá en la animación más o menos parecida a como está. Me interesaba que hubiese un suelo de cuadrados con una perspectiva rota. Sin embargo, tanto el suelo como el resto de los objetos y muebles tampoco los utilicé por su excesivo colorido.

24. Tercera prueba de cocina



Este diseño es mucho más espacioso y limpio. Aquí simplifiqué más los colores, pero aún no era suficiente. Quise en esta ocasión probar a darle algo de volumen a los muebles, para ver cómo quedaría un falso 3D. Tampoco me conquistó la idea.

En la siguiente imagen enseñaré la imagen final que escogí y cómo la modifiqué para que tuviese ese estilo retro-moderno del que hablaba al principio de la memoria.

25. Imagen sacada del capítulo.



Y éste es el fondo y el aspecto final de Lemon. Hice uno mucho más cargado que éste, pero me gustaba la parte de la encimera y la salvé. A partir de ahí empecé a mirar series de dibujos y a fijarme en sus fondos. Fondos como los de *Johnny Test* me fueron de gran ayuda, pues tienen justo el estilo que buscaba.

Los dibujos los realicé directamente con el lazo poligonal del Adobe Photoshop y el dibujo de Lemon lo repasé con un contorno en negro bastante grueso. De esta forma se pasa al primer plano y no se junta con lo que tiene detrás. Me di cuenta de que no era necesario poner objetos en este plano, ya que luego saldrían por separado en las demás escenas.

En la siguiente imagen hay unas cuantas neveras que realicé. Me encantaba la cabina de teléfono, pero al final utilicé una diferente a todas ellas.



26. Props: estilos de neveras.

7.3.3.2.2. Guión y *Storyboard*

Ahora os pondré el guión técnico del capítulo y más adelante el *storyboard* para que se vea de una forma general todo lo que he hecho en la preproducción.

01.- COCINA DE LEMON/INTERIOR/DÍA

LEMON aparece detrás de la encimera en plano americano, removiendo una comida en un bol. Se la lleva a la boca, la mastica y lo aprueba con la cabeza. Deja el bol en la encimera y se asusta al ver al espectador.

- ¡Hola, amigos! Me llamo Lemon y tengo siete años - se detiene, primer plano de Lemon- en realidad aún no, ¡pero casi! -vuelve al plano americano- Os voy a enseñar algo que sé, ¡mirad mi súper tele! - se gira apuntando con el dedo hacia la izquierda-.

Plano detalle de la televisión en la que muestra una imagen que tiene helados. Voz en off.

- Mmm... Cómo me gustaría comerme un helado de esos. ¡Ah, espera, que sé hacerlo! ¡Lo haremos juntos! ¿Os atrevéis...?

Pantalla con el título de la receta “Frío, frío ¡como el helado!”. A continuación, salen las siluetas de los ingredientes cada una por un lado, hasta acabar todos juntos en un plano detalle con un haz de luz. Voz en off de Lemon.

- ¡Aquí tengo los ingredientes! Vamos a decirlos juntos; cinco yogures griegooooos - sale en la pantalla la palabra “Yogurt”-, cinco cucharadas de cacao en polvo -sale la palabra “Cocoa”-, 140 gramos de azúcar -sale “Sugar”- y... ¡200 gramos de brownie, bien! -sale “Brownie”-.

Plano detalle de un recipiente y los ingredientes al lado.

- Cogemos un recipiente como éste con el permiso de mamá, ¡y mezclamos los yogures con el cacao y el azúcar!

Plano detalle de cada ingrediente volcando su producto en el bol con una animación distinta.

Plano detalle del brownie. Voz en off.

- Ahora, cogemos el brownie y lo troceamos mucho, mucho con las manos.

Salen líneas discontinuas encima del brownie y se va partiendo.

Plano detalle del bol, del molde de helados y de las pajitas. Voz en off.

- ¡El resultado sería éste! Por último, tenemos que meterlo en un molde de helados y después pinchar con las pajitas que lleve -la cucharilla que hay clavada en la pasta vuelca sola el producto. Al acabar, las pajitas son dos mexicanos que bailan una canción típica mexicana hasta que acaba y se meten dentro de los moldes.

Plano detalle de la nevera.

- ¿Sabéis cuál es el sitio más frío de la casa...? ¿La nevera... -aparece un botón en la pantalla de un color con la palabra "nevera"- el balcón... -aparece otro con "balcón", o la tostadora? -aparece la palabra "tostadora" en el tercer y último botón. Hay una pausa y una mano como si fuese un cursor se dirige al primer botón, pulsándolo finalmente. Se escucha la celebración de unos niños- ¡Muy bien, la nevera! ¡Lo metemos ahí!

Plano americano de Lemon tras la encimera.

- Ahora hay que esperar - se agacha y se levanta sujetando una pelota- ¡Pero mientras podemos jugar!

Plano detalle del reloj pasando el tiempo rápidamente. Se detiene y canta una melodía cuando está listo.

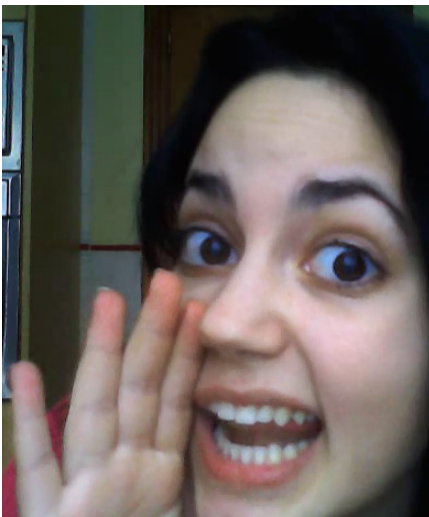
Plano detalle de los helados sobre un plato, ya sacados. Voz en off.

- Los sacamos y... ¡Ya está, a merendar! -sale la mano de Lemon por un extremo y se lleva un helado con él-

Plano americano de Lemon detrás de la encimera.

- ¡Os espero mañana, amigos! ¡Adiós! -se despide con la mano-

Créditos.



27. Imágenes de *acting* y *lip sync*.

El storyboard ha ido cambiando conforme he ido animando, pues me di cuenta de que algunas cosas fallaban, no se entendían o no tenían gracia para un niño. Además, faltan escenas que he ido añadiendo, por ejemplo la de los mexicanos. Las cosas que he metido a mi parecer han sido a mejor, ya que la práctica de los programas ha hecho que vaya metiendo escenas más atractivas. Un ejemplo de ello es la escena en la que se ve la nevera. En ella, tan sólo era la pregunta: “¿Sabéis cuál es el sitio más frío de la casa?” había una pausa y decía la respuesta. Ahora, es como un juego que recuerda mucho a las preguntas que se hacen en *Dora, la Exploradora*. Doy tres opciones: la primera es la correcta, que es la nevera. La segunda, el balcón. Y la tercera, una tostadora, como punto gracioso. La celebración de los niños al escuchar la respuesta da un toque de alegría, pues es dirigido todo a ellos y, aunque sea una grabación, te imaginas que el niño ha estado pensando en la respuesta realmente. A mí, que soy quien lo ha hecho, me emociona ya sólo el imaginarlo.

7.3.3.2.3. Acting, lip sync y voz

Antes de realizar la animación me dispuse a hacer varias pruebas de lo que quería hacer. Puse una cámara enfrente de mí y practiqué cosas que me parecían bien. Ahora, el resultado se ve en el capítulo, haciendo exactamente lo mismo que hice en su momento cuando me grabé. Es algo importante ya que aunque seamos capaces de imaginar gestos corporales es mejor observar del natural, o en este caso, de una grabación.

En la primera imagen de la izquierda representa cuando está Lemon con el bol mezclando la comida. Coge esa cuchara de madera y se la lleva a la boca. Mastica y se queda mirando a los lados pensando mientras lo saborea. En momentos como éste es cuando te das cuenta de la razón que tienen los profesores cuando dicen que los animadores somos mitad actores.

Abajo está una imagen de mí de cuando Lemon se acerca a decir “en realidad aún no, ¡pero casi!”. Necesitaba ayuda para saber encajar más o menos el sonido con la forma de la boca, de modo que me grabé. Más tarde, como tenía que hablar más, decidí mirar imágenes de vocales y consonantes de dibujos como los de Richard Williams. Aquí aprendí la diferencia de consonantes que por ejemplo tienen la lengua hacia arriba o hacia abajo, y eso es algo que no nos damos cuenta al hablar.

Por último, queda hablar de la voz. Yo tengo una voz bastante añiñada, pero no llega a ser tanto como para usarla directamente sin pasar por ningún filtro. Al principio tuve problemas con la grabación, ya que no disponía de ninguna grabadora profesional, tan sólo del móvil. Éste captaba todos los

sonidos del exterior y sonaban incluso más que mi propia voz cuando reproducía las grabaciones. Intenté eliminar ruido con el programa Audacity o con el Adobe Premiere, pero quedaba igualmente mal. Finalmente, tuve la suerte de grabarme en buena calidad y ahora están de esta forma en el capítulo. Para lograr que se asemeje a un niño sólo se necesita acortar el tiempo de la grabación y esto lo hará automáticamente más agudo. Como Lemon es un niño de seis años, y a esa edad los chicos no han desarrollado todavía sus cuerdas vocales (esto es a partir de la adolescencia), queda bien.

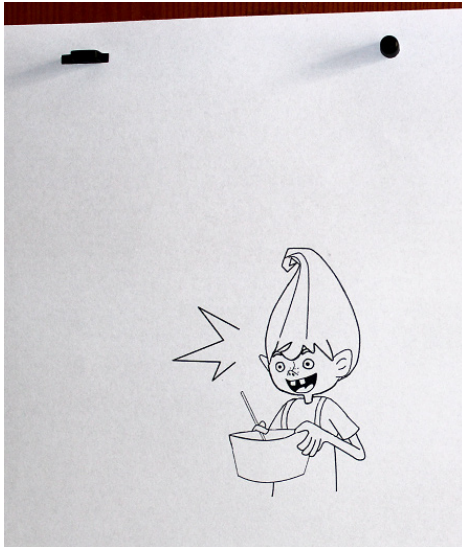
7.3.3.3. Producción de la animación

7.3.3.3.1. Animación tradicional y animación digital del corto

Formamos parte de una generación que ha crecido junto con las nuevas tecnologías, y que siente admiración por los efectos visuales y el fotorrealismo. El estudiante debería aprender y desarrollar las habilidades visuales, pero quitando importancia al mero dominio técnico y quedándonos con lo esencial: observar con atención. Hagamos que nuestros gestos sean elocuentes, dibujemos el cuerpo y veamos cómo funciona la anatomía articular. Apaguemos el ordenador y salgamos fuera para inspirarnos.³

Pues sí, para empezar hay que aprender por el lápiz y el papel, y yo soy la primera en tener que aplicarme a ello. Durante estos dos últimos años los profesores de animación nos han estado recomendando constantemente los libros de Preston Blair y de Richard Williams entre otros, y ninguno de los dos son moco de pavo. Primero hay que entrenar la mano con la animación tradicional. Cuando una mano inexperta como la mía está durante muchas horas seguidas haciendo el mismo personaje, acaba desdibujándolo completamente. Esto sucedió cuando empecé a animar a Lemon, que comparé el primer dibujo con el último y no era ni su primo lejano. Al final opté por animar directamente en digital, y... Craso error. No hay cosa peor si no estás acostumbrado.

3 NAVARRO, ADRIANA. A los jóvenes animadores. I edición del Máster en Animación UPV: una experiencia compartida. En: *Con A de Animación*. Universitat Politècnica de València. Ediciones UPV, 2012, nº 2. [3-7-2014]. Disponible en: <<http://conadeanimacion.blogs.upv.es/?s=animaci%C3%B3n+tradicional>>



Para la animación fui haciendo entre clave y clave intermedios para que quedase más suelto. Con la regleta pegada con celo en la pared iba fotografiando los folios y luego veía la animación en el ordenador con el Adobe Premiere. Y así sucesivamente con todas las animaciones.

Sin embargo, el problema se hallaba a la hora de colorear. Si hubiese conocido a tiempo el programa Toon Boom (que lo dimos al final en clase de Producción de Animación 2), supongo que me habría quedado una animación totalmente fluida y hubiese acabado muchísimo antes. Al escanear los dibujos, los abres en el programa y éste te los vectoriza sólo en un santiamén. Además te permite crearte una carta de colores para cada personaje y formar tantas capas como necesites. Las imágenes te las guarda en png y las convierte en transparentes para que puedas superponer unos dibujos a otros. Es un programa ideal para animar, hecho exclusivamente para ello. No obstante, las versiones que hay de él por internet no son tan buenas con nosotros, dado que al exportar los dibujos los hace sí o sí con marca de agua. Debido a esto, tuve que hacerlo en Adobe Photoshop. Al tener que convertir las imágenes a un formato HD (1920x1080 píxeles), tuve que colocar el personaje con baja opacidad uno sobre otro e ir coloreando uno a uno. Una tortura, vaya.



28. Imagen de arriba: Animación tradicional.

29. Imagen de abajo: Resultado en digital.

Lo bueno de la animación digital es que es más limpia y rápida, aunque sea de peor calidad. Me ha venido muy bien para realizar efectos, como los que salen al presentar los ingredientes. Para ello es muy importante tener todas las capas del Photoshop cada una con un nombre, pues sino es muy lioso. Para dibujar directamente con la tableta, realmente es igual de pesado porque es *frame a frame*, pero si he de escoger alguna y voy sobrada de tiempo, me quedo sin duda con la animación a mano de toda la vida.

7.4. VÍDEOS Y COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS

(...) El éxito puede venir de dos formas, gracias a un golpe de suerte o gracias al duro trabajo, lo principal que hay que tener en cuenta para conseguir el éxito en esta vida, ya sea para crear una serie de animación o incluso para montar una panadería, consiste en tener iniciativa y constancia, el ingenio es otro factor importante, y si tanteas un poco el terreno donde te vas a meter haciendo un estudio de mercado, mucho mejor.⁴

Como dije anteriormente, en este capítulo he hecho únicamente al niño enseñando la receta. No obstante, una vez terminado y si quiero seguir con el proyecto más adelante, añadiría una web exclusivamente dedicada a esta animación en la que además de verse los capítulos (los habría subido a Youtube, por ejemplo), las familias podrían mandar sus vídeos caseros cocinando tanto sus hijos como padres e hijos juntos. Esto se mostraría en cada capítulo, de modo que incitaría a los espectadores a hacerlo.

Realmente los niños son un público difícil. Con lo que les gusta se identifican pero rechazan lo que no les interesa de inmediato. Quizá series como *Los Teletubbies* parecerán una tontería para los adultos y, de hecho, fue muy rechazada en Reino Unido al presentar la idea, aunque más tarde se demostró que los niños estaban encantados con ella. La clave de su éxito estaba en que la repetición de palabras tipo “oh-oh...” y “¡otra vez!” les hizo gracia a los niños y se animaron a seguir viéndolo.

Sin embargo, tanta popularidad puede jugaros también una mala pasada por tonterías. Un pastor evangelista que salía en televisión criticó el bolso del personaje Tinky Winky, diciendo que podría originar confusiones de género. Esta acusación fue de boca en boca hasta llegar a nuestros oídos, pero realmente no tiene ninguna importancia. A los niños les encanta coger objetos, y uno de ellos puede ser perfectamente un bolso de mujer. A ellos no les importan estas cosas de los adultos.

De esta forma, animo a los padres a sentarse tardes enteras junto a sus hijos para ver dibujos animados. El niño agradecerá la compañía y verá que tiene un amigo más.

4 SAM. Entrevista a Impose Studio / Frikibot. En: *Animaholic*. 2-6-2010. [Consulta: 2-7-2014] Disponible en: <<http://animaholic.blogspot.com.es/2010/02/entrevista-impose-studio-frikibot.html#links>>



BIENVENIDO A LA TIENDA OFICIAL DE POCOYO

30. Ejemplo de *Merchandising* de Pocoyó.

7.5. CROWDFUNDING

En el pre-proyecto que realicé el curso pasado en la asignatura de Metodología de Proyectos, puse esto acerca de este tipo de financiación colectiva:

“Para llegar al público optaría por el crowdfunding sin duda. Primero reuniría a un equipo que quisiese colaborar conmigo en el proyecto y diría una cantidad con la que podría empezar, ya habiendo hecho capítulos en los que muestre todo lo que he dicho. Como recompensa les daría capítulos o *merchandising* (siempre comenzando desde abajo, por ejemplo un número determinado de recetas, imágenes impresas, etc).”

Hasta que llegaron las nuevas leyes del gobierno. El crowdfunding está limitado a tres mil euros por proyecto, y a seis mil al año por plataforma de financiación. Se ve que ahora el que quiera financiar su proyecto, lo tiene muy difícil si no posee ya de entrada dinero. Las empresas que quieran entrar en esto, estarán rigurosamente controladas, y, según ellos, es para evitar el fraude y supone una forma de control administrativa.

Quizás nunca fuese a financiar este proyecto, soy una estudiante que aún le falta mucho por aprender, pero... Quién sabe. Desde luego no lo ponen fácil para los jóvenes emprendedores. Espero que esto cambie.

7.6. MERCHANDISING

El *merchandising* ayudaría mucho en este proyecto. Zinkia lo ha experimentado bastante con Bandai y también con otras empresas a nivel internacional, preocupándose siempre del diseño de los personajes y así siendo responsable del éxito de Pocoyó. Porque lo principal en el merchandising es: primero, atraer al cliente. Pocoyó ya es conocido internacionalmente y ha vendido muchos productos gracias a la fama que tiene, pero también es porque estos compradores son padres de hijos que lo siguen o, incluso, que simplemente les gusta el producto, sin saber a qué pertenece. Por otra parte, le tiene que interesar al cliente. Además, debe despertar un deseo de comprarlo. Por ejemplo en el caso de Pocoyó, este deseo se logra gracias a los departamentos de Diseño y Marcas y Desarrollo de Negocio de Zinkia. Por último, accionar la compra.

En el caso de Lemon y Kate podría haber *merchandising* de utensilios de cocina para niños con el logo de la serie, delantales, libros de recetas, etc. Se daría a conocer la serie y además aportaría beneficio con las ventas.

8. CONCLUSIONES

A partir de ahora voy a ir revisando cada objetivo que puse anteriormente y ver objetivamente si lo he cumplido o no.

El primero de todos fue pensar como un niño, ver si podía lograr una animación atractiva para mí misma. Yo creo que sí lo he conseguido. He enseñado el proyecto a diferentes personas y se han animado a enseñárselo a los más pequeños de sus respectivas familias.

En cuanto al movimiento, estoy más o menos contenta con lo que he hecho. Lo bueno que le veo es que en el capítulo siempre hay algo que se está viendo en acción, y esto era totalmente diferente al principio (hacía escenas en las que no ocurría nada). Aunque sea el plano de la tele y estemos escuchando con una voz en *off* lo que dice Lemon, la tele se mueve. Las transiciones me gustan y, aunque sea una animación básica, a un niño no le importa y sigue mirando. Sin embargo, si vemos la calidad de la animación, puede mejorar bastante. Si hubiese hecho toda la animación a mano dibujada y coloreada estaría mucho mejor. El otro objetivo que trata sobre la interacción con el niño (y que éste entienda qué sucede) aún no he podido ver si funciona o no, pero espero hacerlo pronto.

Por otra parte, cumple la expectativa de ser una receta fácil de realizar e idónea para fiestas familiares.

Por último, el sonido he intentado que fuese lo más acertado posible. Gracias a un compañero de clase y a mi tutora he podido hacer algo con una calidad decente, teniendo en cuenta que es la primera vez que afronto algo así yo sola.

Así que, en resumidas cuentas, estoy contenta. Es cierto que, como digo, puede estar mucho mejor animado, pero he hecho todo lo que estaba en mi mano para hacerlo. El nivel de esfuerzo que he puesto en este proyecto ha sido mayor que cualquier cosa que he hecho en la carrera.

Me gustaría ante todo que esto me sea de ayuda tanto para mí como para los demás en un futuro, y poder alegrar de diferentes formas a la gente con lo que hago.

9. BIBLIOGRAFÍA

- [1] ÁLVAREZ SARRAT, S.; VIDAL ORTEGA, M. Un café con Guillermo García Carsí (El Señor Studio). En: Con A de animación - No 3 Animación al rescate (Valencia). Universitat Politècnica de València: 2013-02, 3. ISSN: 2173-6049. [Consulta: 31-6-2014] Disponible en: <<http://riUNET.upv.es/bitstream/handle/10251/27461/1435-3963-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>
- [2] BLAIR, P. *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*, 1999. Taschen Benedikt.
- [3] FUNDACIÓN ATRESMEDIA. El Estirón entrega los premios de la segunda edición de Coles Activos, con Roberto Leal. En: Atresplayer, 11-06-2014. [consulta: 1-7-2014]. Disponible en: <<http://www.atresplayer.com/television/especial/coles-activos/>>
- [4] NAVARRO, A. A los jóvenes animadores. I edición del Máster en Animación UPV: una experiencia compartida. En: Con A de Animación. Universitat Politècnica de València. Ediciones UPV, 2012, nº 2. [3-7-2014]. Disponible en: <<http://conadeanimacion.blogs.upv.es/?s=animaci%C3%B3n+tradicional>>
- [5] POVEDA COSCOLLÁ, M. La expresión corporal en los cortometrajes de animación de creación: los sentimientos en el personaje mudo. Dirigida por Carmen Lloret Ferrándiz. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo, 2009, [Biblioteca Central].
- [6] S. Entrevista a Impose Studio / Frikibot. En: Animaholic. 2-6-2010. [Consulta: 2-7-2014] Disponible en: <<http://animaholic.blogspot.com.es/2010/02/entrevista-impose-studio-frikibot.html#links>>

9.1. REFERENCIAS DE FUENTES ELECTRÓNICAS

- [7] Artículo de blog: <http://animaholic.blogspot.com.es/2009/01/la-animacion-segun-preston-blair.html>
- [8] Artículo de blog: <http://belleza-ideal.blogspot.com.es/2010/07/inneov-masa-capilar.html>
- [9] Artículo enciclopédico: http://es.wikipedia.org/wiki/Zinkia_Entertainment
- [10] Artículo de blog: <http://www.pequerecetas.com/receta/recetas-cocina-para-ninos/>
- [11] Entrada de web: <http://www.motionkids-tv.com/nuestras-series-videos-juegos-actividades/telmo-y-tula-pequenos-cocineros-y-manualidades/>
- [12] Vídeo en web: <http://www.youtube.com/watch?v=PH0E46d9mOw>
- [13] Web oficial: <http://www.zinkia.com/>
- [14] Web oficial, juegos: http://www.pocoyo.com/manualidades/medidor-de-altura_es
- [11] Web oficial, merchandising: <http://www.pocoyofficialstore.com/>
- [13] Web oficial, programa: <http://www.antena3.com/elestiron/>
- [16] Web oficial: <http://www.motionpic.com/>

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. UPA: Gerald McBoing Boing, 1951.	9
2. Craig McCracken: The Powerpuff Girls, 1998.....	9
3. Genndy Tartakovsky: Dexter’s Laboratory, 1996.....	10
4. Genndy Tartakovsky: Samurai Jack, 2001.....	10
5. Scott Wills: Samurai Jack (Fondo Serie), 2001.....	11
6. Scott Wills: Samurai Jack (Cómico), 2013.....	11
7. Danny Antonucci: Ed, Edd n Eddy, 1999.....	11
8. Zinkia Entertainment: Pocoyó, 2005.....	12
9. Motion Pictures, S.A.: Telmo y Tula, 2011?.....	12
10. Izquierda: Lemon, diseño anterior.....	16
11. Derecha: Estilos de cabello y personalidad.....	16
12. Izquierda: Lemon, prueba de color y primeros diseños.	17
13. Derecha: Último diseño del personaje.....	17
14. Izquierda: Estructura personaje.....	18
15. Medio: Modelado Dynamesh.....	18
16. Derecha: Retocando.....	18
17. Izquierda: Textura del personaje desplegada.....	19
18. Derecha: Personaje en 3DMax con un Biped dentro.....	19
19. Kate, la madre de Lemon.....	20
20. Presentación antigua de la receta.....	21
21. Casa de Lemon y Kate.....	23
22. Primera prueba de cocina.....	24
23. Segunda prueba de cocina.....	25
24. Tercera prueba de cocina.....	26
25. Imagen sacada del capítulo.....	27
26. Props: estilos de neveras.....	28
27. Imágenes de acting y lip sync.....	31
28. Imagen de arriba: Animación tradicional.....	33
29. Imagen de abajo: Resultado en digital..	33
30. Ejemplo de Merchandising de Pocoyó.....	35

10. ANEXOS

Aquí dejo los enlaces del *storyboard* y del vídeo:

Storyboard:

<https://www.dropbox.com/s/ca4z4kbw786dtzk/story2.png>

<https://www.dropbox.com/s/3xhg1c4g4wpyuyt/story3.png>

<https://www.dropbox.com/s/l5cas6kezcoxplh/story4.png>

<https://www.dropbox.com/s/t2yyhb6h26cd0t3/story5.jpg>

<https://www.dropbox.com/s/a2ajlqoyxkg77i8/story6.jpg>

Vídeo:

https://vimeo.com/99858391?utm_source=email&utm_medium=clip-trans-code_complete-finished-20120100&utm_campaign=7701&email_id=Y2xpcF90cmFuc2NvZGVkfGFkMWY2NGVhYmI5M2FmNGJhYzFhY2Y0ODYzYmFkYzY5NzEyfDE4OTIzNzEyfDE0MDQ0MTMwMzR8NzcwMQ%3D%3D

Contraseña: **TFG de Natalia**