



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE VIDEOS ANIMADOS
PARA EL CONOCIMIENTO DE
LEYENDAS ECUATORIANAS
EN NIÑOS DE LA CIUDAD DE CUENCA**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**

DISEÑADOR GRÁFICO

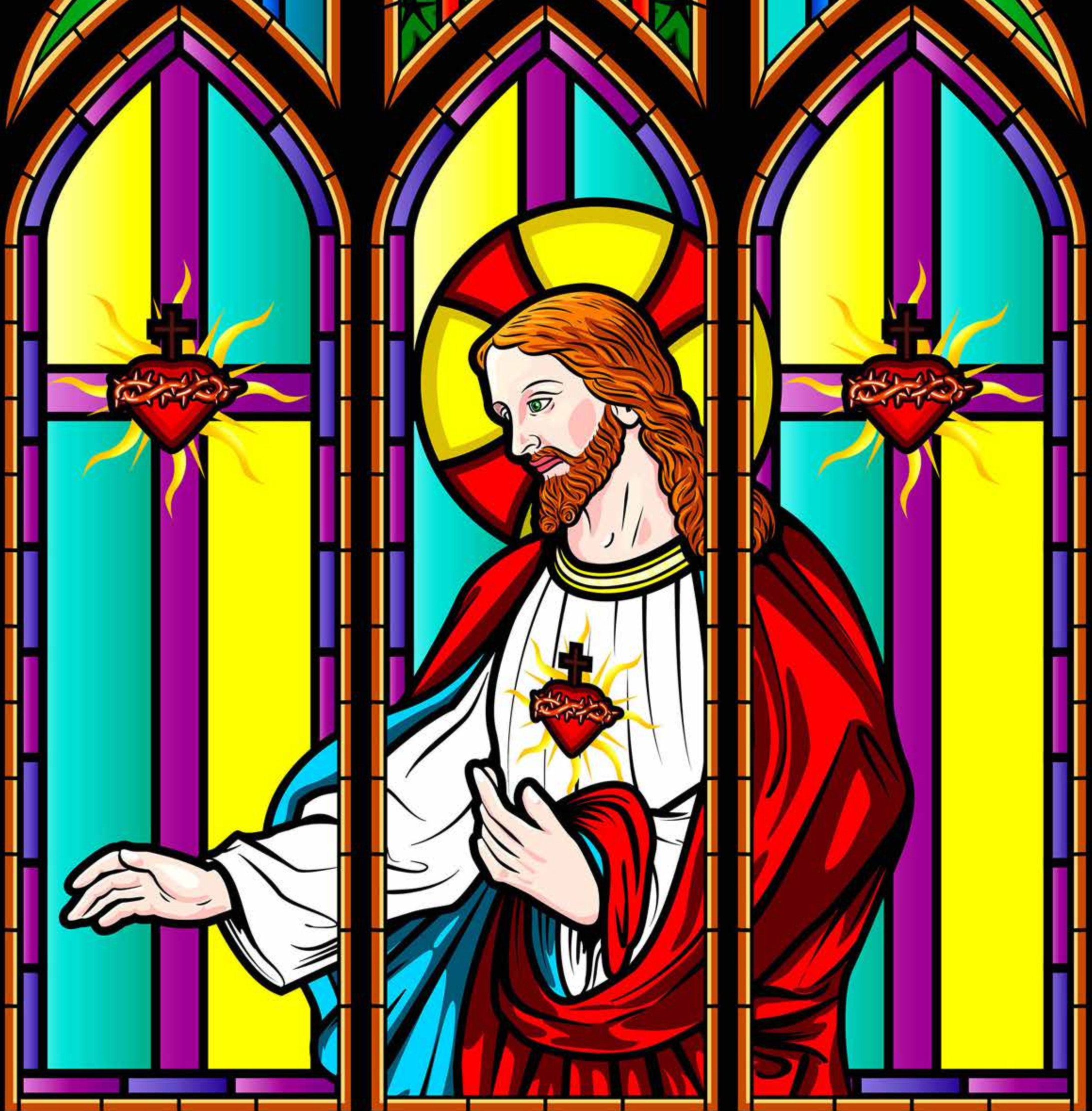
**AUTOR: CRISTIAN GUZMÁN B
TUTOR: DIS. JUAN CARLOS LAZO**

CUENCA - ECUADOR 2015



D I S E Ñ O
FACULTAD

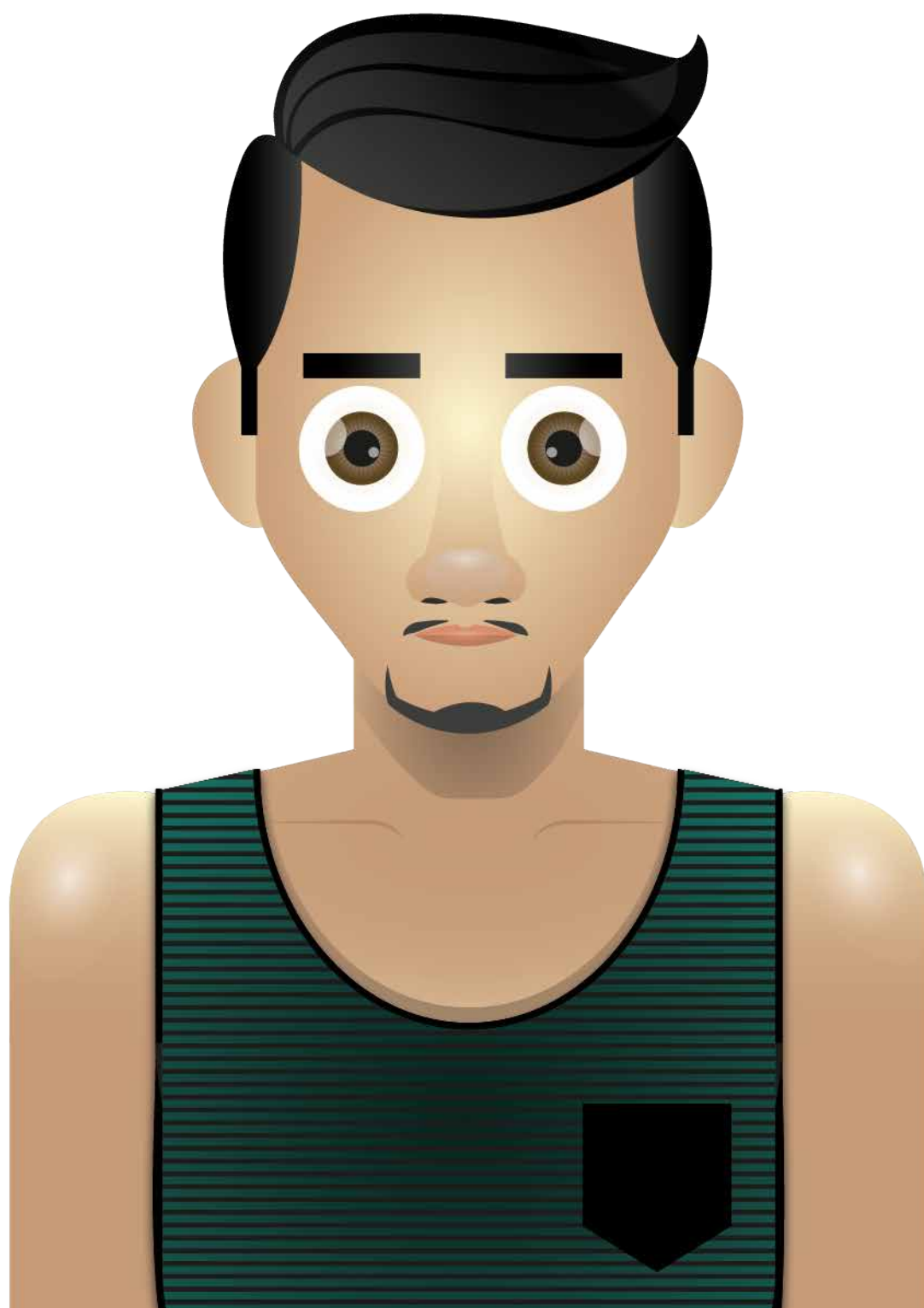






Dedicatoria

Dedicado a mi hermano Javier Guzmán por el apoyo total en mi vida académica.
Dedicado a mi madre por todos los consejos, habladas y por levantarme cuando pensaba dejarlo todo, muchas gracias mami Lola.
Dedicado a papi Ángel, a mis hermanos que nunca dejaron de creer en mi.
Gracias a **Dios** por mantenerme vivo en la lucha para conseguir lo que más me apasiona.



Agradecimientos

Cristian Moe agradece a:

Santa / Franz / Criss / Verito / Paola Aguilar / Diego Larriva / Juan Lazo / Esteban Torres /
Fundación GAMMA / Caja Gráfica / Alex Alvear / Mami Lola / Papi Ángel / Javier / Maribel /
Pablo / Faby / Eduardo / Marcos / mamita Luisa / amig@s.
Jéssicos, frituris, isaabeel, princess, cucharita, ya muuuucho (katty), Virgy's Car, Sueco.

ÍNDICE

A CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN 18

A	MARCO TEÓRICO	20
A1	Cultura	20
A2	Cultura Intangible	20
A2-1	Leyendas	21
A3	Cultura e Identidad	22
A4	Diseño y Cultura	22
A4-1	El símbolo en la cultura de la imagen	23
A4-2	Lo tangible e intangible en la práctica del diseño	24
A5	Ilustración	25
A6	Bocetaje	26
A7	Diseño de personajes	27
A8	Ilustración Digital	28
A8-1	Vectorial	30
A8-2	Mapa de Bits	31
A9	Animación	32
A10	Dibujos Animados	32
A10-1	Grabación de voz	33
A11	Técnicas	34
A11-1	Animación Vectorial 2D	34
A11-2	Rotoscopía	35
A11-3	Stop Motion	36
A11-4	Animación 3D	37
A12	Guión	39
A13	Storyboard	39
A13-1	Movimientos de cámara	40

B INVESTIGACIÓN DE CAMPO 44

B1	Entrevistas	44
B1-1	Contenido Educativo	44
B1-2	Animación	44
B1-3	Producción de videos	45

C	HOMÓLOGOS	46
C1	Po Poc	46
C2	Cantuña la leyenda animada	47
C3	La leyenda de la Llorona	48
D	CONCLUSIONES	50
D1	Marco Teórico	50
D2	Investigación de Campo	50
D3	Análisis de Homólogos	51

E CAPÍTULO 2: PLANIFICACIÓN52

E1	Target o Usuario	54
E1-1	Persona Design	55
E2	Partidas de diseño	56
E3	Plan de negocios	59

F CAPÍTULO 3: DISEÑO60

F1	10 ideas	62
F2	Elección de idea final	65
F3	Storyboard “el chuzalongo”	66
F4	Storyboard “caballito azul”	68
F5	Sistematización y bocetación de personajes	70
F6	Condicionantes	72
F7	Constantes	73
F8	Variables	74
F9	Marca madre	75
F10	El chuzalongo	79
F10-1	Personajes	79
F10-2	Escenarios	85
F11	Animación	96
F11-1	Constantes	96
F11-2	Variables	96
F12	Caballito azul	98
F12-1	Personajes	98
F12-2	Escenarios	106
F13	créditos	112

F14	VALIDACIÓN	104
F15	CONCLUSIONES	117
F16	RECOMENDACIONES	119
F17	BIBLIOGRAFÍA	121

ÍNDICE DE IMÁGENES

Todas estas imágenes pertenecen a sus respectivos autores

http://goo.gl/jB04YR	01
https://goo.gl/mFZN0J	02
http://goo.gl/pii0eU	03
https://goo.gl/DLd9o6	04
https://goo.gl/garY8g	05
https://goo.gl/bEbPHx	06
https://goo.gl/fQigPu	07
https://goo.gl/Po6yMK	08
https://goo.gl/HDCMWL	09
https://goo.gl/wq3XKj	10
http://goo.gl/JFXfyu	11
http://goo.gl/t9jjcm	12
http://goo.gl/3lXL8z	13
http://goo.gl/RXDtc3	14
https://goo.gl/JRoHJo	15
http://goo.gl/rtzVMb	16
http://goo.gl/Ya6Qlc	17
https://goo.gl/YL5CfN	18
http://goo.gl/BrTS07	19
http://goo.gl/du1i9d	20
http://goo.gl/hlboZI	21
http://goo.gl/8DlSxf	22
http://goo.gl/JXVR4g	23
https://goo.gl/bvQcna	24
http://goo.gl/fhai6m	25
https://goo.gl/pYNhQV	26
https://goo.gl/bvQcna	27
https://goo.gl/6KRnZW	28
https://goo.gl/vVApHP	29
https://goo.gl/Puuges	30
https://goo.gl/UlCQET	31
https://goo.gl/dxA1mn	32
https://goo.gl/3Akukb	33
https://goo.gl/ljDotB	34
https://goo.gl/hjx8je	35
https://goo.gl/LFq2ku	36

**DISEÑO DE VIDEOS
ANIMADOS PARA EL
CONOCIMIENTO DE
LEYENDAS
ECUATORIANAS
EN NIÑOS DE LA
CIUDAD DE CUENCA**

RESUMEN

Debido al bombardeo mediático proveniente de otros países, la tradición oral en el Ecuador se ha estado perdiendo en los últimos años, y con ella las leyendas locales que los adultos transmitían a los niños de generación en generación. Esta pérdida de comunicación está provocando en las nuevas generaciones el desconocimiento de las tradiciones que definen nuestra identidad cultural e intangible.

Este proyecto busca recuperar estas leyendas, y el sentido de pertenencia que transmiten, a través de su adaptación a los medios que los niños utilizan actualmente, usando la animación digital y las redes sociales como nuevos portadores de las tradiciones ecuatorianas.



Topic: Use of multimedia design to contribute to the knowledge of the Ecuadorian culture

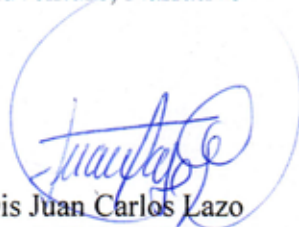
Title: Design of animated videos for the knowledge of Ecuadorian legends by the children of Cuenca

ABSTRACT

Due to the media bombardment from other countries, the oral tradition in Ecuador has been in the process of disappearing in recent years; and along with it the local legends that adults used to pass on to children from generation to generation. This loss of communication has caused ignorance of the traditions that define our intangible and cultural identity in the new generations.

This project seeks to recover these legends and the sense of belonging they convey, through their adaptation to the media that children currently use, by means of digital animation and social networks as new bearers of Ecuadorian traditions.

Keywords: Education, Animated Tale, Children, Cuenca, Song, Mystery, Vector Adventure, Narrative



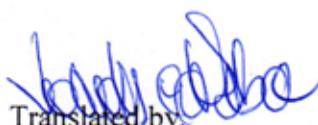
Dis Juan Carlos Lazo
DIRECTOR



Cristian Felipe Guzmán Bravo
STUDENT



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas



Translated by,
Lic. Lourdes Crespo



INTRODUCCIÓN

El Ecuador es un país multicultural y muy diverso que a pesar de su pequeña extensión geográfica, constituye infinidad tangible y intangible como por ejemplo las leyendas , que representan e identifican a los diferentes pueblos que han vivido y recreado su historia con magníficos relatos que con el pasar de los tiempos han ido manteniendo sus tradiciones y sus conocimientos a sus futuras generaciones para poder mantenerla viva hasta el presente. Es importante reconocer la riqueza cultural de un país, pues ahí se ve reflejada su identidad, sus rasgos característicos y únicos, es así como la cultura intangible como las leyendas y cuentos son referentes elementales que forman parte de la historia del Ecuador, representando las costumbres que dan vida un pueblo.

Las leyendas ecuatorianas son muy importantes dentro de la enseñanza en nuestra educación básica, sin embargo casi siempre encontramos las mismas historias, olvidando que existe mucho contenido por ser descubierto, sin cuestionarnos que pasa con lo demás quedando de alguna manera en el olvido.

Este tipo de cultura es trascendental para nosotros y es significativo poder mantenerla viva, pues en los últimos años los cambios que hemos vivido por la globalización a generado diferentes comportamientos en las personas, quitándonos el interés por seguir conociendo y difundiendo nuestras riquezas ancestrales, especialmente en las nuevas generaciones como los niños, por ese motivo se decidió aportar y combatir este problema que nos afecta a todos como ciudadanos que queremos seguir manteniendo las costumbres y nuestra identidad viva.

Los contenidos multimedia como los videos animados son un método de enseñanza muy popular en la educación de la actualidad, por su contenido interactivo y de entretenimiento, siendo este capaz de lograr y enganchar la atención del público infantil, ya que estimula a los niños con sonidos e imágenes sincronizadas para una mejor experiencia de aprendizaje, captando los contenidos educativos con mayor interés y curiosidad, es por eso que se decidió aprovechar este método para poder ayudar a difundir este tipo de cultura que nos enriquece por su valor educativo, para esto existen teorías y contenidos que me harán comprender y desarrollar este proyecto multimedia como por ejemplo la cultura, el diseño, la ilustración y la animación, factores primordiales para este proceso con el fin de aportar y mantener vivas las tradiciones y aprovechar todo los conocimientos aprendidos dentro de esta vida académica.



CAPÍTULO 1



MARCO TEÓRICO

A1 Cultura

La UNESCO asume el concepto de cultura como un **“conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias”**. (Preciado Bedoya, 2007, p. 30)

La UNESCO claramente explica que cultura no solo es la expresión artística, sino que contiene todas las costumbres de las comunidades y sus integrantes, aquellas que están presentes en la cotidianidad, normas y en su estructura como sociedad.

Entendiéndola correctamente no significa solo una actividad recreativa o de entretenimiento; la cultura compone la fórmula de toda práctica social, rasgos expresiones e implica también los procesos que ayudan a explicar el surgimiento, las transformaciones y las costumbres de un pueblo que pueda identificarse. Lo cultural identifica las interacciones y situaciones de los sujetos a través de la historia que se generan cuando se ha producido una manifestación cultural.

A2 Cultura Intangible

Se entiende por cultura intangible a **“los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas —junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes— que las comunidades reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos”** (LLoréns, 2006, p. 7)





Es importante saber y conocer lo que posee nuestro país en relación a este tipo de cultura inmaterial que representa lo que fuimos y lo que seremos, es como el espíritu mismo de las culturas que nos define como un cierto grupo en la sociedad. Abarca muchos elementos fundamentales y nos identifica por las tradiciones, las creencias, el idioma, la literatura, la danza, la música, los juegos populares, los mitos y leyendas, etc.

Es importante saber que cada elemento es característico de un pueblo, como por ejemplo las leyendas y cuentos del Ecuador, estas nos narran sucesos que nos permiten descubrir mundos reales e imaginarios que han mantenido las tradiciones de las ciudades o comunidades del país, siendo como parte de una costumbre el transmitir y a su vez el poder mantener vivo el aprendizaje a la memoria colectiva hacia las futuras generaciones.

A2-1 Leyendas



Las leyendas son parte esencial de la cultura de un pueblo, estas reflejan los valores, creencias y costumbres que las personas tienen, de acuerdo a su religión, cultura o raza, transmiten relatos generación tras generación en la cual se suele ir comunicando de boca a boca y con frecuencia van siendo modificadas tras el pasar de los tiempos.

Las leyendas suelen estar ligadas en algún lugar específico, con alguna persona o comunidad, cuyo origen pretende ser explicado y son por lo general de un género misterioso. Narran historias de una comunidad a la que pertenecen, sin embargo la leyenda se compone de hechos tradicionales y no históricos que nos da a conocer las costumbres, ideales, sentimientos, de la vida de un pueblo a través del tiempo y el espacio.

A3 Cultura e Identidad

La identidad es **“Toda comunidad tiene un conjunto de características que se constituyen en únicas, diferentes y propias de ese conjunto social. Esas características dan a los miembros de ese grupo social una identificación, un sentido de pertenencia. Esa es la identidad”.** (Preciado Bedoya, 2007, p. 35)

Las identidades culturales se transforman continuamente con el paso del tiempo, claramente distintos elementos o rasgos cambian en diferentes épocas. La globalización a sido un factor por el cual las identidades culturales han ido generando cambios en los comportamientos de las personas, es importante saber que esta identidad es como una huella digital que le permite a un pueblo ser parte de, es algo característico de sus costumbres y tradiciones.

La cultura proporciona la unificación, la identidad como núcleo de una sociedad, es una condición y el medio favorable para actuar fortaleciendo las identidades de una comunidad, reforzando su capacidad de trabajo colectivo.

A4 Diseño y Cultura

Si bien es cierto que el diseño se plantea hoy en términos más amplios y más complejos, en función de las variables que abarca, la cultura contemporánea plantea además el desafío de inserción en lo global. **“El diseño se desarrolla sobre su propia historia, debemos asumir una permanente puesta en crisis; no sólo en lo relativo en los cambios que dicta el poder mercantilista sino también, y fundamentalmente, a las interpretaciones del contexto, en tiempo y lugar.”** (Giordano, 2011, p. 116)

El diseño de un profesional está basado en sus ideas, experiencias, conocimientos, incluso emociones, y es común que el diseñador se deje llevar por la cultura de cada región, es por eso que cada país mantiene su estilo de gráfica, dependiendo de dónde se encuentre y el contexto que lo rodee, el diseñador se adaptará a lo que necesita su entorno, por ejemplo si diseñamos algo para el día de los muertos en México, no podrá ser la misma gráfica si lo hacemos en Ecuador debido a que sus tradiciones y costumbres son diferentes. Cada comunidad o región tiene distintas ideas en sus gustos de acuerdo a su religión, educación, costumbres, edad o ética, lo que a uno les parece bien a otros quizá no, como es el caso de la ropa, los autos, etc.

Sin embargo, según el avance tecnológico el comportamiento de los diseñadores y claro de las personas ha ido variando, lo que demuestra su influencia por la cultura a nivel global, de acuerdo a lo que pensaba o veía el diseñador o la sociedad en determinado momento, desde la revolución del diseño industrial la cultura global ha ido generando cambios de comportamiento en las personas de manera inconsciente, haciendo que las diferentes culturas pierdan su identidad.



A4-1 El símbolo en la cultura de la imagen.

Actualmente se vive un cambio en donde las dimensiones de la razón, experiencia y la vida humana están redescubriéndose y yendo más allá de lo presente, lo normal, lo siempre visible y formulable, encontrándose con lo que vivimos rodeados, una realidad misteriosa en la que pretendemos adentrarnos con seguridad.

El símbolo es el territorio de la sugerencia y también es el puente que une dos ideas situadas en ámbitos diferentes, el símbolo es siempre una propuesta contracultura y crítica. Hemos llegado al punto social en donde lo que no está en una imagen no existe, todo se quiere contar y expresar a través de una imagen sustituyéndola muchas veces a la realidad.

“El homo virtual, que vive de la permuta consumista, no tiene que imaginar ni evocar nada: solo asimilar las sensaciones que le rodean” (Camille Fogarty, 2005, p. 170)

Las imágenes que lo expresan todo y no conceden una distancia para buscar explicaciones se tornan irreales, falsas y nos encontramos con que nuestro público está mirando, escuchando pero no está plenamente presente. Es por ello que el símbolo y la imagen son tan importantes que mientras el primero rompe los esquemas gramaticales sintácticos tratando de sugerir ordenes distintos la otra nos plantea directamente en lo que hay expuesto.

A pesar de que es difícil decodificar los símbolos que nos rodean es también un arduo trabajo descubrir el significado de otras culturas y sus formas, el papel que cumple la imaginación es importante en nuestra sociedad, ya que los productos que se insertan en el mercado lo hacen con un respaldo basado en los medios y en situaciones que la cultura en general se relaciona con el objeto, es decir con una base intangible más no en lo que son o en el servicio que ofrecen, como por ejemplo en una compañía telefónica nos venden el móvil como tal, pero al disfrazarlo visualmente o poéticamente hacen que el servicio sea más deseable y que los consumistas estén más dispuestos a adquirirlo.

Los estereotipos también ayudan a la creación de nuevas imágenes, sobretodo en el proceso de formación de significados para el público, debido a que estos estereotipos no permiten a los usuarios interpretaciones personales si no solo la que la imagen ofrece.

“Los estereotipos como solidificaciones de significado, originados en símbolos fluidos, devienen rígidos y casi arbitrarios en cierto momento en que se los reconoce sin duda por lo que intenta representar” (Camille Fogarty, 2005, p. 177)

A4-2 Lo tangible e intangible en la práctica del diseño.

Lo tangible son los productos y cosas que tienen forma material, lo que podemos percibir de manera concreta y los actos del diseñador es lo intangible. Muchas veces asistimos a lugares por lo intangible: el olor, música y luces (lo que está en el ambiente) ya que nos hacen parte del show en el que no vemos nada pero sí nos hace sentir, las necesidades de autos, zapatos o servicios como medicina, van más allá de simples cosas materiales.

Por lo tanto el conocimiento no nos dice lo que es, sino lo que construimos en nuestros pensamientos por una serie de realidades e irrealidades, que se han conformado del ajuste de unas formas con otras en la correlación con lo que no existe, así como la letra se conforma de rasgos y formas, en el diseño su práctica y enseñanza se conforma de lo tangible e intangible. Estos conceptos (tangible e intangible) dependen entre sí, como por ejemplo los espacios blancos en el diseño, los medibles se han convertido en contenedores de los elementos negros, el lugar para que ellos habiten, con una función muy limitada. Los espacios negros son los que existen, los que demandan un lugar para habitar.

Estos signos (elementos negros) se convierten en estructuras tridimensionales donde se afectan unas a otras. Las formas negras dan significado a lo que no existe (espacio en blanco) cuando interactúa con ellas, dejando de ser algo que sobraba gracias a la existencia de algo negro, entendiendo que estos elementos están sumamente unidos y que al modificarse uno se modifica el otro ya que parten de la misma esencia, ambos son forma y espacio, el uno le da valor al otro y deben interactuar en armonía para que puedan coexistir.

“No solo lo material es tangible, sino que lo intangible es mucho más perceptible para el usuario-perceptor, quien interpreta el objeto de acuerdo a su cultura y conocimientos.”
(Camille Fogarty, 2005, p. 180)

Los objetos tangibles (las cosas) son necesarias en la edificación de la cultura de nuestros saberes, desarrollo personal y social. El diseño radica de la articulación de elementos que no están comprendidos en su forma, los objetos, estructuras y espacios en blanco son los vehículos que usamos para encontrar un sin fin de posibles representaciones e interpretaciones.



A5 Ilustración

La ilustración ha sido un complemento muy importante dentro de la historia del ser humano ayudándonos a entender muchas cosas a través de manuscritos, libros, pinturas o garabatos en las paredes, **“La ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural, y es por tanto, una forma de expresión artística trascendente y duradera”.** (Zeegen, 2013, p. 11)

La importancia que obtiene la ilustración en libros o contenidos multimedia como videos animados, son relevantes para los usuarios ya que mantienen el interés por la manera en la que estos están expuestos, las imágenes ilustradas son percibidas por la imaginación del destinatario y reciben prioridad pues ayuda a mejorar y estimular al público generando expectativas del contenido gracias a la usabilidad que se le da. No podemos olvidar que la ilustración es un recurso muy importante dentro de este proyecto por la creación de personajes y escenarios ya que acompañado de la animación se generará la armonía perfecta para ayudar a entender y proyectar de mejor forma al público lo que se quiere transmitir como las leyendas ecuatorianas donde la mejor forma de mostrarse sería ayudándose de estos elementos fundamentales para expresar una propuesta interesante, considerando que la ilustración es el arte de un pueblo, y que para ser un ilustrador consiste en mucho esfuerzo el poder realizarlo con plenitud, compromiso y dedicación.





A6 Bocetaje

06

“La actividad de transformar conceptos de diseño gráfico en bocetos no es de ningún modo un área de trabajo despreciable. Producir buenos bocetos visuales, que comuniquen ideas gráficas de diseño, requiere instinto, entusiasmo, técnica y oficio”. (Swann, 1993, p. 9)

Un boceto, hablando en términos visuales nos comunica sobre las preferencias y placeres personales que tiene un artista o un diseñador, en el dibujo de bocetos, la habilidad técnica tiene una cierta importancia, no porque de ello dependa la competencia o la excelencia del artista sino porque con la ayuda de la técnica del bocetaje se aprenderá a manejar el medio, y de esta manera se podrán asumir ciertos rasgos cuando el trabajo los exija.

El boceto ayuda mucho al proceso de aprendizaje para el uso de la línea, valores tonales, masas, textura, formas y color, también los elementos de composición, proporciones, escala, etc.

Es muy importante partir de una lluvia de bocetos para poder conseguir un resultado final con satisfacción, sabiendo que todo esto es un proceso de aprendizaje continuo para beneficio del diseñador. Todos los diseñadores ya sea de moda, gráficos, artistas plásticos o de interiores más famosos y reconocidos parten desde un boceto hasta conseguir el producto o resultado final, ellos saben la importancia que tiene el poder iniciar un proyecto desde sus bases, con líneas y garabatos hasta lograr un mejor resultado.



A7 Diseño de personajes

07

“La creación de personajes está íntimamente ligada a la comunicación visual, por lo que es considerada una rama más del diseño gráfico” (Cámara, 2004, p. 8). También implica el uso de otras disciplinas, unas en mayor medida que otras, tales como la publicidad, la ilustración, la psicología, la historia, la anatomía, entre otras.

Hay personajes que por su fuerza han llegado a ser íconos en la cultura popular, como por ejemplo; La Pantera Rosa, Bugs Bunny, Los Simpsons, también otras empresas del mundo de la animación siempre están invadiéndonos con personajes nuevos como lo hace Disney, Pixar, Warner, entre otras. Sin embargo para que estos personajes puedan lograr ser muy reconocidos, dependerá de la manera en la que fueron creados, ya que estos poseen pensamientos

y emociones que hacen que la gente pueda de alguna manera sentirse identificada con ellos, dependiendo de la personalidad que el personaje pueda tener. Tanto así que son convertidos en productos como muñecos, peluches, envases, camisetas, etc. Haciendo que la gente de cierta manera rinda culto a estos personajes.

Existen ciertos parámetros y criterios que se debe tener en cuenta para la creación de personajes, como por ejemplo, ¿en que medio se empleara el personaje?, su entorno, si el personaje hablará, ¿a quien va dirigido?, ¿será simple o complejo?, su personalidad, características físicas, sus proporciones, su estética, hay muchas dudas que se tendrá al inicio hasta poder llegar a su creación final.

A8 Ilustración digital

La ilustración digital está caracterizada por la creación de obras realizadas en el computador, que mediante la aplicación de herramientas digitales y el uso de ciertos software en los ordenadores, se usa tabletas digitalizadoras, mouse y lápices ópticos para crear lo que la imaginación del artista o diseñador quiera expresar directamente sobre la pantalla del computador. Los software más comunes dentro de nuestro campo y contexto actual para trabajar son Adobe Illustrator, que permite realizar ilustraciones de formato vectorial y Adobe Photoshop que realiza ilustraciones en mapa de bits o también conocidos como pixels. La ilustración es la parte artística del Diseño Gráfico, en ella se refleja una interpretación simbólica del sentir y ver el entorno del hombre, lo cotidiano, lo fantástico a lo que todo el mundo está expuesto.

“Sin los avances tecnológicos, careceríamos de todo el imaginario que, para bien y para mal, poseemos y hemos ido acumulando. La ilustración no hubiese llegado nunca a gozar de un papel importante, más allá de la discusión sobre la función social en cuestión que le corresponde, sin los avances en la reproducción (desde la imprenta, pasando por las prensas de vapor y las fotomecánicas, hasta llegar hoy al mundo de las últimas tecnologías)”. (Mattesi, 2008, p. 61)







A8-1 Vectorial

Los gráficos vectoriales están compuestos por curvas y líneas que describen sus formas a través de formulas matemáticas, esto nos permite crear y visualizar objetos o personajes de cualquier tamaño sin perder su resolución, entre los software más utilizados para crear este tipo de ilustración está Adobe Illustrator, ya que es un programa muy completo, con herramientas suficientes para la creación de este tipo de gráficos. Es muy importante también ya que su formato nos permite enlazar y trabajar con otros programas de animación como Adobe After Effects.

Formatos para imágenes vectoriales:

AI (Adobe Illustrator)
EPS (Adobe Illustrator)
CDR (CorelDRAW)
CCR (Corel)





A8-2 Mapa de bits

Las ilustraciones de mapa de bits están compuestas o formadas por retículas de pequeños tamaños conocidos como pixels, **“cada pixel contiene datos que describen su color” (Grayson, 1995)**

A diferencia de los gráficos vectoriales estos pueden perder sus detalles y resolución si se quiere agrandar una imagen de formato pequeño, para que un gráfico no pierda sus detalles se recomienda trabajar a escala real y guardarlo en un formato con buena resolución, también dependerá para que este destinado una imagen, si será impreso o simplemente será para pantalla, ya que las imágenes de mapa de bits se modifican manipulando grupos de pixels.

El software más común para realizar este tipo de ilustraciones es Adobe Photoshop, ya que es un programa muy extenso, no solo cuenta con herramientas de retoque fotográfico, sino sirven para ilustrar lo que la imaginación y la creatividad de los usuarios considera.

Formatos de mapa de bits:

- BMP
- GIF
- JPEG, JPG
- PNG
- PICT (Macintosh)
- PCX
- TIFF
- XCF
- PSD (Adobe Photoshop)

A9 Animación

12

La animación es la técnica que genera una sensación de movimiento mediante la presentación de imágenes, ilustraciones, objetos, etc. Secuenciales en una sucesión rápida.

“El principal objetivo de la animación es narrar ideas, historias y hechos de una forma impredecible y sorprendente” (Selby, 2009, p. 8)

La animación es ese mundo contagioso, cuando la gente va a un cine o simplemente lo ve en tv desde su casa (especialmente los niños), es un mundo en donde los espectadores pueden disfrutar y descubrir cosas inimaginables, y pueden estimular su imaginación, sin embargo es un trabajo arduo pues detrás de una gran pantalla de visualización del mundo animado existen personas que generan esta labor como son los guionistas, directores, animadores, productores, ilustradores, etc. Un gran equipo para crear las animaciones que tanta acogida recibe del público infantil y joven. Cada día la técnica de la animación va evolucionando y generando nuevas maneras de ser presentadas. Sin embargo, nunca se debe subestimar el poder que tiene en sus manos el consumidor, si quedarse enganchado disfrutando de la animación o simplemente el botón de desconexión.

“La animación consiste en crear la ilusión de vida. Y no se puede crear vida si no se tiene” (Brad, 2010, p. 61)



A10 Dibujos animados

13

“El arte del dibujo animado encierra todo un mundo creativo que abarca desde la creación y elaboración de guiones hasta el conocimiento del lenguaje y narrativa cinematográfica, pasando por la pintura para crear los decorados, la música para las sintonías y la interpretación de actores que ponen las voces a los personajes y de animadores que les dan vida por medio de las técnicas y fórmulas de animación”. (Cámara, 2004, p. 6)

Las producciones animadas requieren mucho tiempo en su proceso de elaboración, así pues podría ser una de las obras artísticas más completas que existen, ya que requiere pasar por muchos procesos para llegar a su elaboración final; interpretación de voces de los actores, creaciones musicales, efectos de sonido, guión, storyboard, ilustración, animación, entre otras, cosas como paciencia y dedicación, son las que se necesitan para la elaboración de una producción de los dibujos animados, además requiere el gran talento del grupo de creativos.

Una de las cosas que nunca pasarán de moda tanto en los niños como en los adultos serán los dibujos animados, siempre estos han sido compañeros inseparables dentro de la infancia, nos a mantenido muy entretenidos, aprendiendo, riendo, jugando, etc. Con todo los contenidos que de alguna u otra manera se han quedado en nuestras mentes, los dibujos animados siempre han sido de gran popularidad entre los niños y el público joven.





A10-1 Grabación de voz

Sirve para dar voz o personalidades a los personajes animados, es muy importante tener una voz que narre o interprete las acciones que la animación va realizando, esto refuerza mucho el contenido y el entendimiento de una animación, además siempre va acompañado de efectos de sonido para una mejor experiencia con el usuario, pues el audio debe mantener atento y envuelto en lo que se esta viendo.

Los formatos de audio casi siempre son grabados en mp3 por su fácil compatibilidad con programas de animación y edición de sonidos.



A11 Técnicas

“Personalmente, creo que no hay nada más inspirador, o incluso aterrador que una hoja de papel de animación a la espera de que se recurrirá!” (White, 2006)

A 11-1 Animación vectorial 2D

“La invención de gráficos vectoriales es uno de los mayores avances de la tecnología moderna de artes digitales en los últimos tiempos” (White, 2006, p. 392).

Se desarrollaron gráficos Vectoriales cuando se dieron cuenta de que el ancho de banda de Internet (e incluso la tecnología informática regular del tiempo) no fue lo suficientemente potente como para hacer frente a los gráficos y las imágenes animadas que los usuarios y creadores de Internet estaban comenzando cada vez más a la demanda.

Antes de la tecnología vector apareció, la mejor opción para la animación de web era el GIF animado, donde se muestra una serie de archivos sucesivos, muy comprimidos secuencialmente, en comparación con otros medios de película. Las limitaciones de animación GIF inicialmente era restringido su uso a los gráficos móviles simples y logotipos animados. Los GIF animado actualmente son utilizados aunque no son muy apreciados por el público.

Bien ya sabemos que los gráficos vectoriales se traducen en fórmulas matemáticas que se representan por puntos en el espacio. En consecuencia, estos componentes de datos más pequeños se pueden distribuir de forma rápida y económicamente a través de Internet, que los gráficos en mapa de bits (basado en píxeles) que requiere archivos de tamaño mucho más grandes. Las películas de vectores más pequeños tienen limitaciones severas sobre la animación para la TV y el cine. Esto se ilustra mejor por el hecho de que a pesar de que las películas de cine y televisión funcionan a 24 fps en todo el mundo su velocidad esta entre 24 a 30 fps (fotogramas por segundo), la animación en la web se limita a sólo 12 fps.

La animación basado en vectores, ha florecido en la Web y en Adobe Flash que en los últimos años ha dominado el mercado para aplicaciones web desde su introducción. Aunque hoy en día contamos con otros software que nos permiten trabajar con más herramientas, ventajas y casi sin limitaciones como por ejemplo Adobe After Effects, que es un programa que actualmente se utiliza mucho para animaciones y producciones de videos, la tecnología informática ha ido evolucionando significativamente para beneficio.



A 11-2 Rotoscopía

“Rotoscopía es el proceso de la filmación en la acción en vivo, trazando cuadro por cuadro, y el uso de la localización de personas como la base para la animación en secuencia” (White, 2006, p. 390).

La rotoscopía puede ser extremadamente valioso en el contexto de la investigación de movimiento, sin embargo muchos animadores toman el color y trazan dibujos con un fondo, haciéndolos pasar por la animación real. Aunque es un proceso relativamente barato y rápido, esto no conduce a una buena animación.

Una animación de rotoscopía no es tan fluido, flexible y convincente como animación regular. Los dibujos rotoscopiados pueden establecerse con precisión y servilmente remontar una buena acción en vivo, así se tendrá un resultado interesante, cuando los trazados son caricaturizados y sincronizados por el animador con experiencia, de esta manera una secuencia vendrá a la vida como una animación convincente.

Esta técnica se utiliza mucho como práctica para animación y como material de referencia para una acción de movimiento, aunque fue muy utilizada por grandes animadores como Walt Disney, Frank Thomas, entre otros.



A11-3 Stop Motion

17

“Es la técnica de animación que simula el movimiento de objetos estáticos a través de una serie de imágenes fijas sucesivas.” (Purves, 2008, p. 11)

Es un proceso extendido, pues se toman imágenes de la realidad (normalmente se usan personajes hechos con plastilina, objetos, personas, muñecos) estos se fotografían en cada movimiento para poder a su vez contar o explicar una historia, es una técnica muy laboriosa.

Algo se manipula, se traslada, la imagen es capturada por medio de una cámara fotográfica, cuando las imágenes se encadenan a una velocidad adecuada, así el ojo humano se deje engañar en pensar que algo se ha movido de una manera continua, el trabajo de un animador es convencer al espectador de que hay una actuación continua de fluido pasando, cuando en la realidad se trata de un asunto torpe y desarticulado.





18



A 11- 4 Animación 3D

Una animación 3D esta compuesta en tres dimensiones: largo, ancho y profundidad de la imagen, estas son creadas a través de fórmulas matemáticas, describen objetos poligonales, texturas, transparencias, iluminación, etc. En su ejecución conlleva un transcurso de movimientos y de cámaras hasta poder llegar al proceso final de animación (renderizado), esto suele consumir gran cantidad de memoria y procesador en el proceso de transformación. Algunos de los ejemplos muy conocidos en animación de personajes en 3D tanto en películas como en dibujos animados son Shrek, Toy Story, Up, entre otras.

Este tipo de técnica actualmente esta siendo muy utilizada gracias a los recursos y herramientas que nos brindan para poder recrear historias y poder plasmar en videos, lo interesante de esta técnica son los personajes que pueden llegar a ser más realistas y semejantes, todo depende de la imaginación, la técnica y la estética que el animador quiera evocar, la creación de los personajes parten siempre de un boceto hasta llegar al modelado 3D. La tecnología avanza y a su vez nos permite descubrir nuevas formas de producción en animación digital.

There were arabesque figures with unsuited limbs and appointments. There were delirious fancies such as the madman fashions. There were much of the beautiful, much of the wanton, much of the bizarre, something of the terrible, and not a little of that which might have excited disgust. To and fro in the seven chambers there stalked, in fact, a multitude of dreams. And these — the dreams — writhed in and about, taking hue from the rooms, and causing the wild music of the orchestra to seem as the echo of their steps.



A12 Guión

20

“Un buen guión debe ser limpio, claro y fácil de seguir, esto exige una difícil combinación de destrezas. Ante todo se necesita tener un enfoque original, único y creativo del tema. Además se debe saber qué tipo de historias atraen al público y finalmente cómo construir con ellas un relato interesante. También uno debe ser capaz de estructurar una narración, de poder desarrollar una historia de modo que tenga sentido”. (Sáenz, 2006, p. 33)

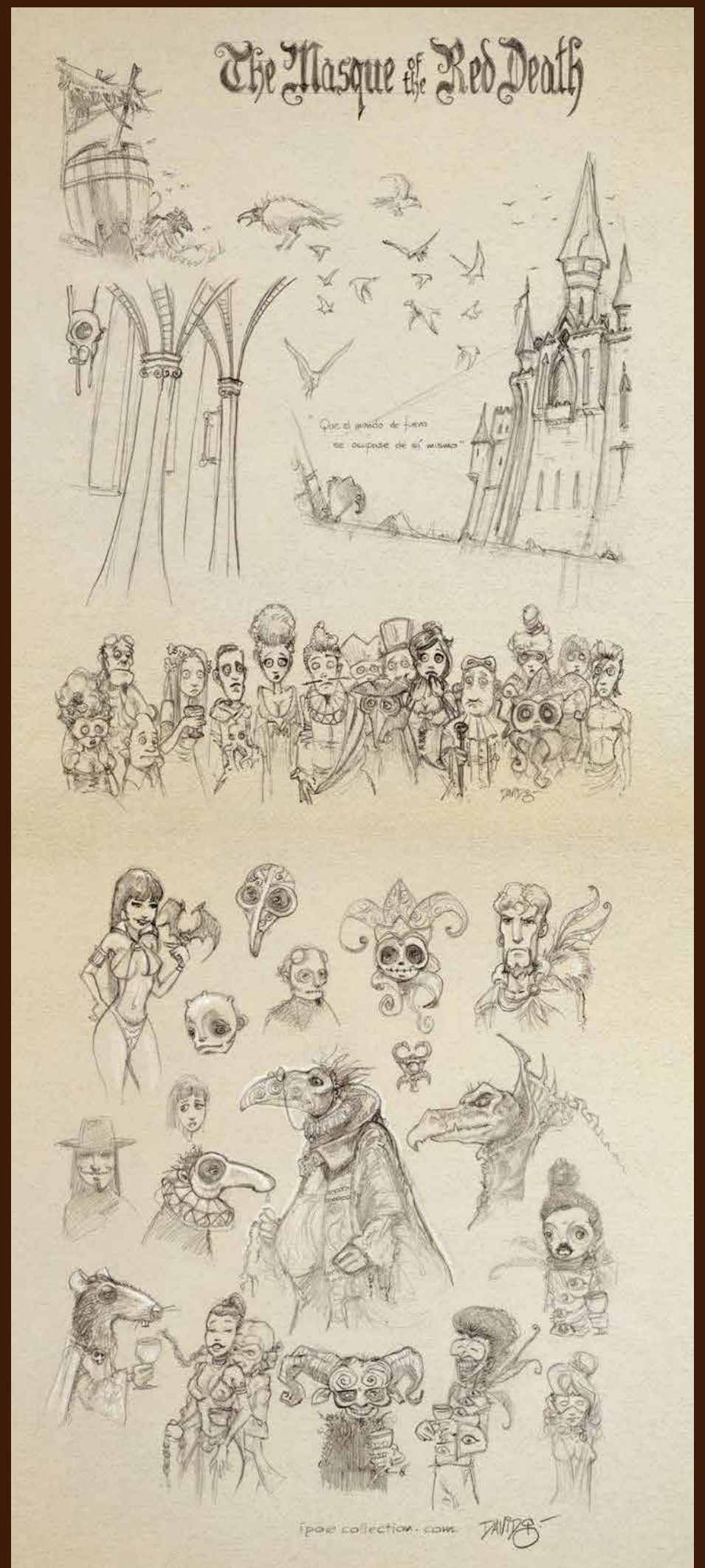
Un guión es una historia que es narrada empleando imágenes y sonido, donde se conforma por un principio, una parte central y la parte de la resolución que es la del final, en la cual ordenados de cierta forma estos conforman la historia, la que es narrada en una animación. Estos elementos de la historia serán unidos entre sí por el protagonista y las acciones que él provoca, la que es narrada empleando imágenes y sonido. La estructura de esta historia es lo que llamamos guión.

A13 Storyboard

“El storyboard es una visión ilustrada de, cómo se imagina el director de un video que quedará la producción final”. (Sáenz, 2006, p. 167)

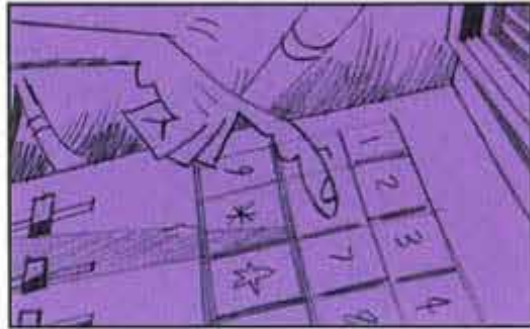
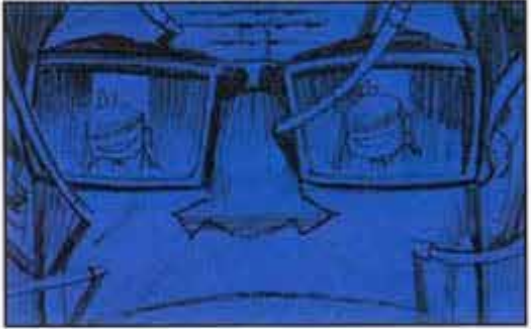
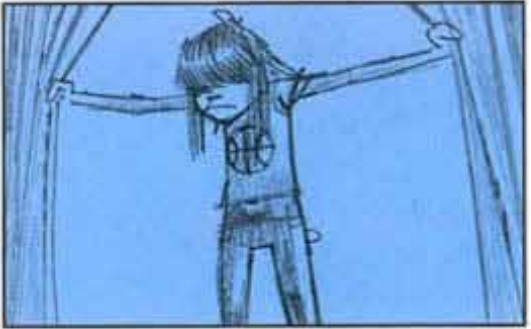
Básicamente son un conjunto de ilustraciones presentadas de manera secuencial que sirven de guía para entender una historia, previsualizar una animación o también planificar la estructura de una película. Este elemento ayuda al entendimiento y comprensión de lo que el director se propone lograr con su equipo de trabajo.

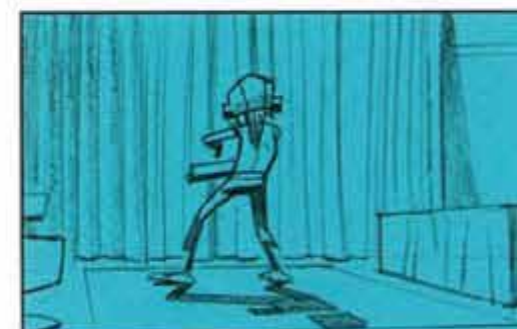
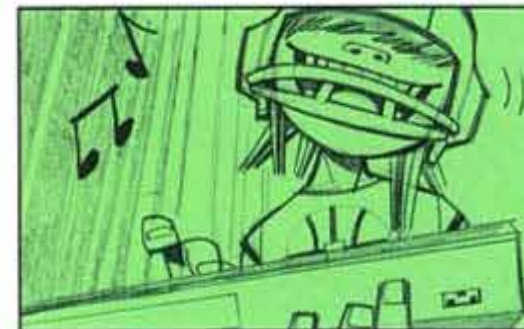
El storyboard proporciona notas para ángulos de cámara y la configuración general para cada toma en una serie de viñetas que se ordenan según a una narración previa, además debe ir el tiempo que durará la escena, para que de esta manera sea más evidente el mensaje. al realizar una visualización de un guión gráfico esta debe estar totalmente vinculada a la narración ya que explica una historia en imágenes. El storyboard es la actuación de los actores animados. Cada parte de la película está previsto en los diseños de storyboard como las etapa de los personajes, acción, ritmo, historia, diálogo, efectos, movimientos de cámara y edición. Todo esto permite observar el desarrollo de la historia.



A13 -1 Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara dentro del guión gráfico son elementales, ya que permite mostrar la dirección o seguimiento de una acción, es muy importante que los movimientos que se elijan sean los adecuados para cada escena del guión, así mismo se usan flechas para indicar el movimiento de cámara como también del personaje, todo esto ayuda a que el director se sienta más cómodo con el resultado final y a su vez poder ejecutar la animación final sin problemas.









B

Investigación de Campo

B1 Entrevistas

B1-1 Contenidos Educativos

Lic. Lourdes Medina
Profesora de 6to de básica de la Escuela “Hno. Enrique Vazquez Pacheco”

Los niños sienten mucha curiosidad por historias que no conocen, su interés al aprender y descubrir nuevas cosas, además a ellos les gusta compartir todo lo que en su vida van escuchando, viendo, aprendiendo no solo de lo que aprenden en la escuela sino todo lo que pasa en su vida cotidiana.

Los cuentos y leyendas se incluyen en los libros de Ciencias Sociales que los niños reciben desde el cuarto año de básica hasta séptimo, Estos contienen como ocho leyendas por cada nivel, entre las más comunes están la del Cantuña, La Dama Tapada, El Cura sin cabeza, La Llorona, entre otras.

A los niños les gusta ver videos con contenido educativo como método de aprendizaje y en la escuela lo hacemos, ellos aprenden viendo que contándoles y ellos a su vez suelen contar a sus amigos todo lo que ven tal y como vieron en el video, ya que la imaginación es importante en un proceso de aprendizaje educativo y más si se trata de historia del Ecuador.

B1-2 Animación

Mgs. Frank Quinde Rivera
Diseñador Gráfico, Ilustrador, Animador.

El termino animación desde un punto de vista más personal y tal ves poético, se podría decir que es “dar vida” a expresiones visuales estáticas, que posteriormente se les proporciona movimiento y vida.

Las leyendas son algo muy nuestro que nos identifica pero, debemos recordar que como sociedad, somos como una esponja, absorbemos mucho lo que viene de afuera (incluyendo identidad que no es nuestra)

Realizar animaciones de leyendas nacionales en las nuevas generaciones, aportaría de gran manera, ya que se estaría incentivando al rescate de nuestra identidad.

La mejor manera de ver este tipo de contenidos sería de manera narrada, ya que resulta bastante entretenida una historia contada al mismo tiempo que la podemos ver.

Para un público infantil lo mejor es generar contenido muy claro y rico en expresión, lo más factible sería la técnica de ilustración o dibujo animado, es más flexible para este propósito.



B1-1



B1-2

B1-3 Producción de Videos.

Ing. Oscar Vintimilla
Profesor de contenido Multimedia en la Universidad del Azuay.

La producción de videos animados es un proceso de secuenciación de imágenes que requiere de una conceptualización tanto a nivel de narrativa como a nivel de estilo (ilustrado o modelado) para comunicar una historia. La ventaja de este tipo de producción es que todo puede pasar, o todo se puede realizar, solo la creatividad del productor es el límite.

En el país ha ido en aumento en los últimos tiempos, y se encuentran varias empresas y personas con un excelente nivel en cada uno de los campos del video, además es totalmente viable este tipo de producciones.

Sería interesante poder plasmar tradiciones e historias Nacionales para poder crear un sentimiento de pertenencia hacia nuestra ciudad y país, o por lo menos, para que no se pierda a través de las generaciones ciertas costumbres como las leyendas.

Producción de video con narrativa ambientada con sonidos, pues creo es la que más se ajusta al tema a tratar. Los software más recomendables y que personalmente utilizo son Adobe AE, Adobe Premiere, Powtoon, Adobe Flash.

Para alcanzar un buen proyecto de animación, se tendría que analizar las preferencias del público objetivo para según eso escoger el estilo y la dinámica del producto audiovisual.



B1-3

C

Homólogos

C1 Po Poc / Cortometraje Animado / El Hombre Invisible Visual Arts

Este es un cortometraje animado muy interesante pues maneja una animación fluida, los personajes y escenarios tienen estéticas y características muy apegadas a nuestra cultura, los gráficos vectoriales son un recurso impecable dentro de lo que es ilustración, la cromática es abundante con colores planos, se identifica mucho con mi proyecto pues los gráficos son muy semejantes a los que me gustaría aplicar, al igual que el manejo de cámaras y perspectivas que tiene esta producción de video animado, los efectos de sonido corresponden a los movimientos que ejecutan las animaciones y mantiene un contenido cultural.

- » **»Forma:**
 - » Estética vectorial.
 - » Personajes Estéticos , formas geométricas y lineales, con colores planos.
 - » Rasgos característicos de una zona étnica, aplicados en la gráfica
- » **»Función:**
 - » Entretenido, medio de alcance masivo.
 - » De interés para público infantil.
 - » Animación: Funcional, contenido interesante.
- » **»Tecnología:**
 - » Visualización de alta calidad, animación digital vectorial 2D
 - » Gráficos Vectoriales
 - » Animación realizada en Adobe After Effects



C2 Cantuña la leyenda animada / Daniel Pazmiño

Este video animado es un claro ejemplo de una leyenda ecuatoriana, el animador y productor sintetiza la historia y la cuenta en unos cuatro minutos aproximadamente, que es lo que se desea dentro de este proyecto. El resultado y su contenido es muy interesante, la cromática, los personajes, las voces que tiene algunos de los personajes aportan para generar mas vida a los mismos, el estilo se mantiene durante toda la narración, el nivel de animación es bueno y mantiene al público enganchado en la historia, ideal para un público infantil.

» **Forma:**

Mantiene rasgos lingüísticos de la zona.
Creación de un estilo gráfico de acuerdo al contexto.
Morfológica, transformación de una imagen a otra.

» **Función:**

Transmisión de la cultura ecuatoriana.
Personajes y escenarios adecuados.
Funcional, contenido interesante.

» **Tecnología:**

Varios efectos de sonido.
Mezcla técnicas de gráficos vectoriales y mapa de bits.
Realizada en After Effects .





C3 La leyenda de la Llorona / Película Animada

Esta leyenda muy popular mexicana, recreada como una película animada en 2d, es muy entretenida por sus diálogos y contenidos, la producción es profesional, contiene gran variedad de personajes y escenarios, los personajes animados principales son niños, indicando directamente el público dirigido, los niños.

La cromática mantiene concordancia con las formas y el estilo de ilustración, los movimientos que efectúan los personajes son fluidos y las voces son muy propias de su entorno cultural, la historia es muy interesante, es por eso que este video animado es un buen referente para mí, dentro de este proceso de animación.



» Forma:

Ilustraciones con uso de luces y sombras.
Interacción de colores planos con fondos detallados.
Estilo Cómic.
Animación Articulada, Imagen en movimiento.

» Función:

Transmite contenido cultural enfocando a un público infantil.
Personajes y escenarios adecuados, dialecto de acuerdo a su contexto.
Animación funcional y fluida.
Contenido hablado con sonidos envolventes.

» Tecnología:

Producción Profesional (Película).
Ilustración realizada en mapa de bits.
Sofisticada en programadores y animadores Animación digital 2d



D

Conclusiones

D1 Marco Teórico

Es importante conocer nuestras culturas, aquello que nos identifica y nos hace únicos, mantener vivas nuestras costumbres y tradiciones, la identidad cultural estará presente si la transmitimos a nuestras generaciones. El papel del diseñador en la contemporaneidad se centra en adaptarse al objetivo de ser un intermediario entre la cultura y su contexto para beneficio propio y de su entorno. La cultura va cambiando constantemente con el pasar del tiempo y la globalización de alguna manera afecta a las nuevas generaciones.

El análisis de algunas teorías como la ilustración, las técnicas y procesos que conlleva una animación permitieron descubrir material suficiente para empezar este proyecto con bases sólidas.

D2 Investigación de Campo.

- » Los niños de las escuelas de la ciudad Cuenca tienen cuentos y leyendas dentro de su pensum escolar sin embargo no les es suficiente con lo que ellos reciben en clase, les gustan ver y compartir con sus amigos los videos educativos que ven como método de aprendizaje dentro de la escuela.
- » Realizar animaciones de leyendas nacionales en las nuevas generaciones, aportaría al rescate de nuestra identidad.
- » Los software más recomendables para una producción de video animado que me han recomendado son Adobe After Effects, Adobe Premiere, Powtoon, Adobe Flash.



D3 Análisis de Homólogos.

Es importante descubrir y tener referentes como método de inspiración y eso es lo que a generado los homólogos en este proyecto, el uso de técnicas de animación, los tipos de lustraciones a manejar, su contenido, su guión, pero lo más importante es cuanto estos videos han aportado en el ámbito cultural en su momento y han aportando y a su vez como método educativo dentro de su contexto.



CAPÍTULO 2

Composition Composite

Layer ny_05.jpg

Composite VIDEO COPILOT Comp 1

Renderer: Classic 3

Active Camera



100% 0:00:01:23 Full Active Camera 1 View +0,0

ue

Timeline view showing a sequence of layers and their durations. The timeline is marked from 0:00s to 10:00s. A red vertical line indicates the current time position at approximately 0:00:01:23.

Layer Name	Duration
Parent	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
3. Pale Gray-	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s
None	0:00s - 0:05s

Planificación

E1 Target o Usuario.

El target ayudará a orientar de mejor manera al usuario, definir mejor el producto y ser más preciso en la ejecución del proyecto.
El usuario en este caso son los niños.

- Variables Geográficas

País: Ecuador
Ciudad: Cuenca

- Variables Demográficas

Edad: Niños y Niñas entre 7 y 10 años
Género: Masculino y Femenino
Nacionalidad: Ecuatorianos
Nivel Educativo: Estudiantes de Escuela nivel básico.
Escuela: Pública y Privada
Nivel Económico: Medio Bajo, Medio, Medio Alto
Motivaciones: Televisión, Cine, Internet, Películas, Amigos.

- Variables Psicológicas

Personalidad: Sociable, Curiosos, Extrovertido.
Estilo de Vida: Son niños que les gusta pasar tiempo jugando con sus amigos y pasar el tiempo libre viendo dibujos animados, o películas, como método de entretenimiento, además son niños que sienten curiosidad por descubrir cosas nuevas y a su vez compartir con sus amigos todo lo que ellos pueden ver y escuchar.

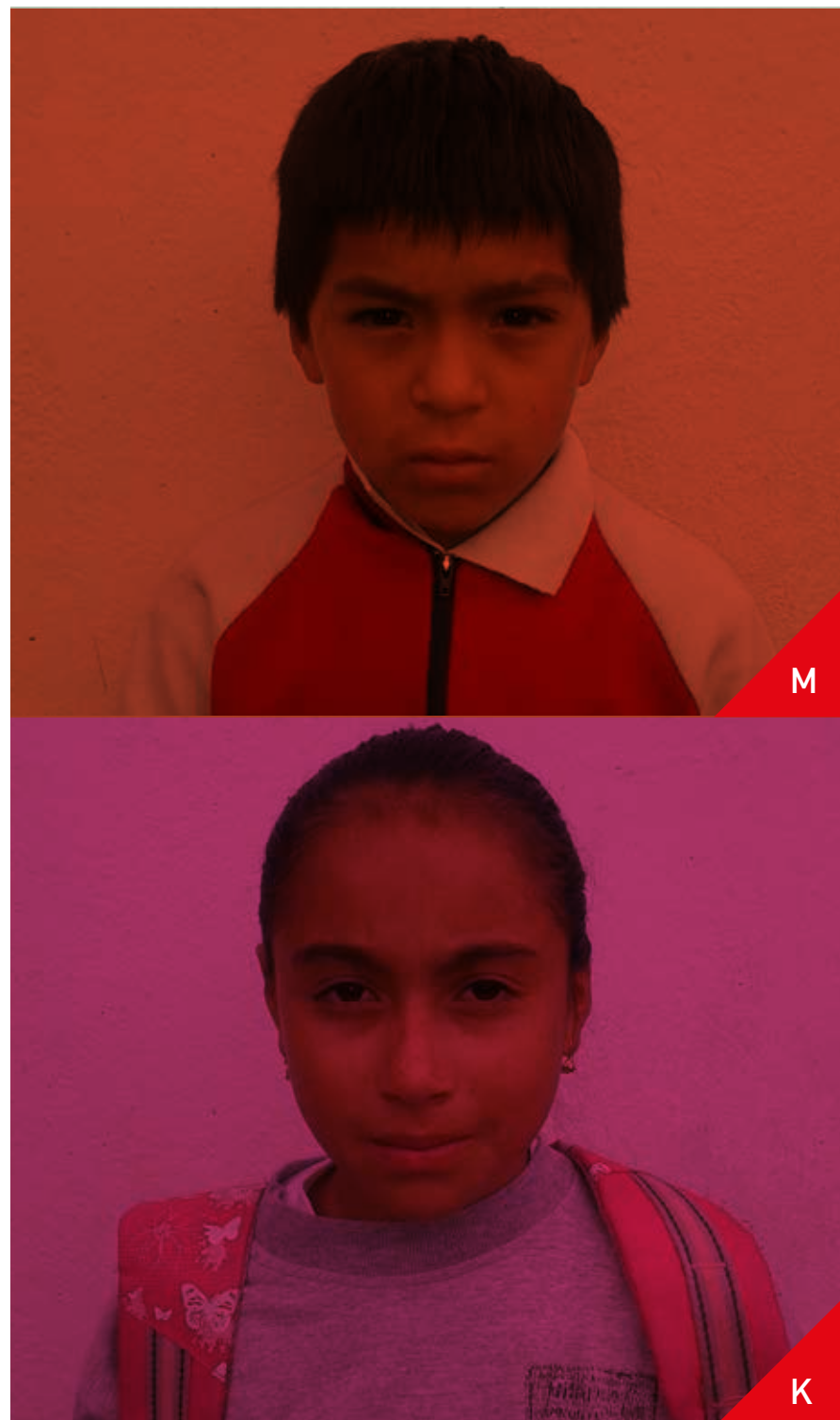
E1-1 Persona Design

Mateo Ávila tiene 7 años es estudiante de la Escuela Hno. Enrique Vásquez Pacheco, esta cursando el 4to de básica, dice que no es muy bueno con las matemáticas pero le encanta dibujar, no le gusta leer pero sus deberes lo hace él solo, él siempre ahorra su dinero para comprarse juguetes a la salida de su escuela, le gusta mucho el fútbol y su equipo favorito es el Deportivo Cuenca, en las tardes juega con sus amigos y su hermano, casi siempre futbol, los fines de semana su mamá le deja ver televisión el siempre ve dibujos animados y el programa Oie!, su personaje favorito es Ben10, Carlos su hermano mayor le deja jugar en su celular cuando puede.

Los domingos van a misa y a la salida le compran un helado, además su papá siempre compra películas y ven juntos por la tarde, su comida favorita es el chaulafán, no le gusta las sopas, y siempre duerme pronto, dice que lo más importante en su vida es su familia y que no los cambiaría por nada.

Katherine Ortiz tiene 9 años, ella estudia en la escuela Estados Unidos y cursa el 6to año de educación básica, le gusta mucho estudiar y pasar tiempo con sus amigas y su prima que tiene su misma edad. Ella tiene Facebook y casi todas las tardes después de terminar su tarea pasa tiempo con su Tablet que le regaló su tío en Navidad, dice que tiene muchos juegos y que le gusta ver películas especialmente las que realiza Disney, porque le interesa el mundo mágico, además siempre está viendo videos musicales, su artista favorito es Shakira. Dice que su hermana mayor que está en el colegio le enseñó a utilizar el computador pues necesitan mucho del internet para investigar sobre los deberes que les mandan sus profesores, además porque siempre encuentra muchas cosas de su interés.

Los fines de semana comen fuera de casa, le fascina la pizza. En las tardes pasan tiempo donde su abuelita a veces duermen donde ella, dice que de grande quiere ser doctora para salvar vidas y siempre cuidar de su familia.



Dentro de estos dos perfiles de usuario nos demuestra que ambos tienen similitudes y diferencias, la edad, el género y sus costumbres es la causa de sus comportamientos diferentes, sin embargo nuestro público es exigente y demuestra que le gusta mucho el contenido digital y la tecnología.

Para que los niños puedan disfrutar de las leyendas animadas se tendrá que poner un afiche de expectativa en el patio de juegos de sus escuelas, con el fin de despertar interés y curiosidad en ellos, además se entregará los videos a una de las escuelas para la validación del proyecto, los videos también se encontrarán en el internet para que puedan ver y compartir, acompañado de una fanpage en Facebook para dar a conocer a los niños que poseen redes sociales y a los profesores para que se interesen y puedan exponer este contenido multimedia como método de aprendizaje dentro de sus clases.

E2 Partidas de Diseño

Uso de diseño multimedia para videos animados con contenido cultural intangible, básicamente dos leyendas nacionales que tendrá una duración aproximada entre dos a tres minutos, dirigida para un público infantil, con la finalidad de aportar al conocimiento de las mismas a través de sus escuelas y del internet en la plataforma Youtube, para que los niños puedan, disfrutar, aprender y compartir con sus amigos para beneficio del país y así poder mantener vivas estas tradiciones y nuestra identidad cultural hasta el presente.



E2-1 Forma

Formato

Será presentado en formato de video MPEG4, con resolución de pantalla de 1920 X 1080 Píxeles de alta definición progresivo, con 24fps ya que es considerada una velocidad estándar dentro de videos animados y cinematográficos, además por la compatibilidad que este tendrá para poder subir a las plataformas de entretenimiento como es Vimeo y Youtube.

Tipografía.

El uso de tipografía en este producto será para la creación de un logotipo en la que el nombre englobe las leyendas animadas, para este se utilizará una tipografía Sans Serif modificada o a su vez una creada, dándole un toque misterioso pero moderno por ser un tipo de producto multimedia y a su vez con rasgos culturales propios del país y así mantener la esencia del contexto al que se esta realizando. Se pretende que sea pregnante para la mente de los niños. Para los créditos se usará igual Sans Serif esta tendrá que ser legible al igual que para el contenido de motion graphics tipográfico que se aplicará en algunas escenas del video.

Cromática

Los colores contrastantes y saturados definirán los escenarios y los personajes, además los colores planos coloridos y llamativos ayudarán a que los niños mantengan el interés en lo que ven, es importante utilizar y mezclar la gama de colores cálidos y fríos para generar sensaciones y provocar estímulos en el público infantil para conseguir una mejor experiencia con el contenido.

Ilustración

La mejor opción será utilizar la ilustración vectorial 2D para poder trabajar con colores planos y definir las formas de los personajes y escenarios para que estos puedan ser animados con facilidad. Sus formas no serán complicadas, partirán de líneas y curvas básicas para cada creación.

Elementos

Se trabajará con elementos básicos del diseño como la línea, contorno y la textura que servirá para ambientar los fondos animados.

Estética

Se mantendrá un estilo de ilustración simple al estilo de dibujo animado para que los niños puedan reconocer y puedan representarlos a través de dibujos con facilidad.

Soporte

Producto final video animado multimedia, el soporte será un formato MPEG4 en CD, el contenido será dos videos animados.



E2-2 Función

Función del Producto

Los cuentos y leyendas populares son muy importantes dentro de nuestro contexto como método de aprendizaje y conocimiento, por eso se propone presentarlos en otro medio como son los videos animados en donde los niños pueden conocer, asimilar y difundir a sus amigos, estos videos serán expuestos en las escuelas y en la nube, estas historias serán contadas de una manera muy sintetizada para poder generar un sistema multimedia de videos, con el objetivo de que ellos puedan valorar, disfrutar, conocer y compartir todo lo que ven, de esta forma se mantendrá nuestra identidad cultural viva.

Formato

MP4 de 1920 X 1080 Píxeles de alta definición para una mejor experiencia visual con el fin de captar el interés, además los niños están muy familiarizados con este tipo de definición por lo que en la actualidad ven películas en dispositivos Smart.

Tipografía

El uso del logo con tipografía Sans Serif será utilizada por ser legible ante este tipo de medios multimedia.

Cromática

Los colores planos y saturados acompañados de colores fríos y cálidos ayudarán a provocar sensaciones y emociones a través de la cromática y también para diferenciar primeros planos en los personajes y en el fondo.

Ilustración

La ilustración 2D será ideal para ser manipulada en la animación, además las facciones estarán representadas por rasgos característicos de la zona, todo esto ayudará a ampliar la creatividad de los niños por medio de las ilustraciones y dará personalidad y sentido a los personajes ya que podría resultar difícil imaginar algo que sólo está en libros poco creativos.

Estética

Será presentada en la gráfica, la cromática y en la manera en que las animaciones muestren las interacciones y que los movimientos estén coordinados de una manera fluida, también será de carácter narrativo donde la ilustración y la animación se adaptará a los contenidos.

Soporte

Como el soporte es digital estará en formato compatible con muchos dispositivos de reproducción de video y en la nube para que los niños puedan ver y descargar en la plataforma Youtube.

Contenido

Existen diferentes propuestas del contenido para la animación, entre ellas está; la narrativa que puede ir acompañada de una manera sincronizada con la animación y con efectos de sonido para la ambientación, un musical en el que las animaciones acompañarán al audio y puede ser mezclada con tipografía en movimiento para que los niños puedan aprender la letra y por último la animación de personajes hablado al estilo Disney, se necesitará de un estudio de grabación y de personal para la creación de sonidos y voces que puedan dar la personalidad a las ilustraciones animadas.

E2-3 Tecnología

Medio

Los gráficos vectorial 2D para la animación por su compatibilidad con los programas a animar y porque mantendrá una buena resolución en pantalla.

Software

Para las ilustraciones se usará Adobe Illustrator y Adobe Photoshop para ciertos retoques, para animación de personajes y escenarios se usará Adobe After Effects debido a todas las posibilidades y herramientas que nos servirá para animar, para la edición y producción de video Adobe Premier Pro y para edición de audio y efectos de sonido Adobe Audition.

Materiales

Cuaderno para bocetación.

Libro de cuentos y leyendas del Ecuador.

Computadora macbook pro 15', 8GB de memoria ram.

Una tableta digitalizadora genius 608i

Estudio de grabación para la narración de las leyendas.

E3 Plan de Negocios

Producto

Dos videos animados de leyendas del Ecuador, formato MP4, duración aproximada entre 4 o 5 minutos, resolución de 1920 X 1080 pixeles en HD, contenido de la historia de carácter narrativo, uso de ilustraciones colores planos que representen nuestra identidad y a partir del producto poder conservar a nuestra cultura intangible para las futuras generaciones.

Precio

Será establecido hacia las escuelas y profesores, todo dependerá de la calidad del producto final.

Plaza

Básicamente será las escuelas de la ciudad de Cuenca – Ecuador y se entregarán unos avances del video para enganchar al público meta, además se encontrará en la plataforma de Youtube y Vimeo para el alcance de los niños que disfrutan de contenido multimedia en la web.

Promoción

Se realizará a través de redes sociales para que la gente pueda compartir y enterarse de los avances por medio de un fan page y la creación de un afiche expectativa que se colocará en los patios de las escuelas, además se podría realizar algún tipo de souvenir extra que acompañe a este producto multimedia.





CAPÍTULO 3





Ideación

27

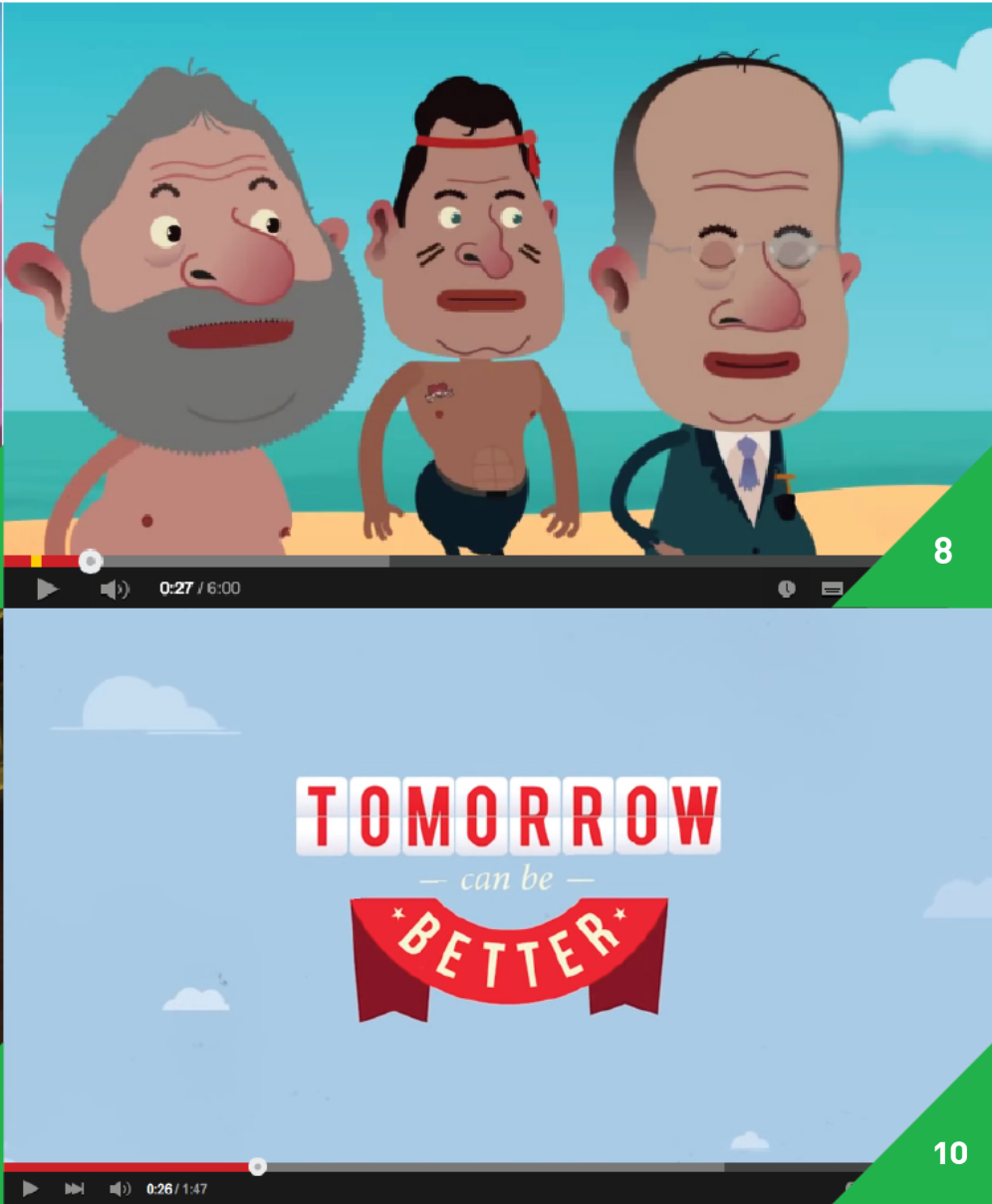
F1 10 Ideas

29

Animación Vectorial	1
Animación 3D	2
Contenido Narrado	3
Animación 2D	4
Ilustración por Mapa de bits	5
Stop Motion	6

31





Musical Animado

7

Animación con personajes hablando

8

Rotoscopía

9

Motion Graphics (solo tipografía)

10



1



3



4



7

F2 Elección de Idea Final

Se decidió mezclar varias de las ideas encontradas para poder realizar el proyecto de animación, considerando que son dos videos en la cual varia el tipo de género:

- En la leyenda animada el Chuzalongo, se utilizará la animación 2D acompañado de la ilustración vectorial, ya que esta me permite trabajar a diferentes escalas sin afectar su resolución al momento de animar a los personajes, además su contenido será de forma narrada ya que genera conexión directa con el receptor en este caso el público infantil.

- En el caso de la canción Caballito Azul del cantautor Alex Alvear, se planea seguir con la misma técnica de animación 2D y la ilustración vectorial, sin embargo la variante será solo el contenido, ya que es un musical animado y se trata de mantener un sistema entre las dos animaciones.

Ilustración Vectorial

1

Contenido Narrado

3

Animación 2D

4

Musical Animado

7

F3 Storyboard “El Chuzalongo”

En la sierra, como en la costa, es general la creencia de que existe un ser misterioso y maléfico, no más alto que un niño de tres años, rostro blanco, nariz chata, orejas grandes, ojos saltones y oscuros, el pelo corto y tieso, al que llaman el Chuzalongo.

Para mí este monstruo es el diablo en persona, se lleva a los niños y a las señoritas que se encuentran solas e indefensas por los bosques o por donde él se halle, muchos intentaron dar muerte a esta criatura y todos, todos fracasaron.

¡Dios misericordioso! Lo que pasó con las hijas de Alfonso Gómez, y con el mismo Alfonso. ¡que Dios nos guarde!

Alfonso Gómez era un hombre afortunado. Tenía dos hijas solteras, la una de 28 y la otra de 20 años; lindas, educadas y buenas mozas...¡Que lamentable suerte de esas criaturas...!

Vivían en Copzhal, en la propiedad de abajo, del señor Gómez, estaban en plena cosecha; y sin poder abarcar con tanto trabajo, su padre para no descuidar la casa del cerro mandó a las dos hijas a cuidar y a pasar la noche en la casa.

Las chiquillas apresuradas subieron llevando a los animales, ¡Todo el día les vio el taita estar allí! Hasta las seis de la tarde, que metieron y encerraron a los animales en el corral.

Después de esto las dositas se pusieron a cocinar, sin darse cuenta de que la noche ya caía; cuando, a eso de las nueve, estando en medio del silencio, oyeron en las cercanías de la casa un silbido... Entonces, levantándose la Manuela, que era la mayor, salió a ver. ¡Qué pena! Encontrándose con un guagüito, suquito, tiritando de frío al que hizo entrar...

Cuando llegó la hora de comer, le dieron a él también su plato, convencidas de que el inocente huésped había estado muerto de hambre. Durante todo el tiempo que estuvo con ellas, hasta la hora de acostarse, estuvo calladito y humilde en su rincón. Solo en los ojitos le brillaban su maldad como un punto de candela. Y así se acostaron a dormir...

-¡Qué noche para el pobre Gómez! -
Sacudía el viento las ramas, aullaban los perros y chillaban las lechuzas. Todo anunciaba desgracia en el vecindario.

Cuando amaneció, desde el primer momento el señor Gómez era todo ojos, observando el cerro. De ver que siendo ya las once del día, y los animales permanecían en los corrales, tuvo corazonadas de que algo había sucedido con sus hijas, y dejándolo todo, subió a verlas.

- ¡Taita diosito del cielo!-

Las puertas estaban cerradas por dentro! Llamó gritando sus nombres... el hombre entró en desesperación y derribó la puerta cuando se le presento el mas aterrador y doloroso espectáculo.

Sangre!, sangre por todos lados, en la cama y en la estera, unas huellas pequeñas como de un niño habían en la habitación....era obra del enemigo, ¡sus hijas habían desaparecido!

Loco de desesperación y de cólera, tomó Alfonso su machete , saliendo como tempestad tras el rastro de sangre, internándose en el bosque; decidido a perseguir a la mortífera fiera hasta encontrarla. Corrió tras las huellas hasta llegar a una planicie donde se quedo paralizado y sin creer lo que sus ojos veían; allí estaba, manchado de sangre, yacía encima del pasto descansando el diminuto monstruo de cabeza roja.

Cegado por la ira, Gómez tomó machete en mano se lanzó directamente sobre él, decidido a vengar a su hijas, mientras que la perversa bestia, sólo se paró tranquilamente y planto su malévola mirada de fuego sobre él.

Le echó con toda la fuerza de su brazo un tajo mortal en la cabeza, pero el machete pasó como si fuera un espantajo de humo o niebla; cayendo Andrés de bruces sobre su cara, el Chuzalongo escapó al bosque y tras de él, como lo había jurado fue Gómez...y jamás lo volvimos a ver.

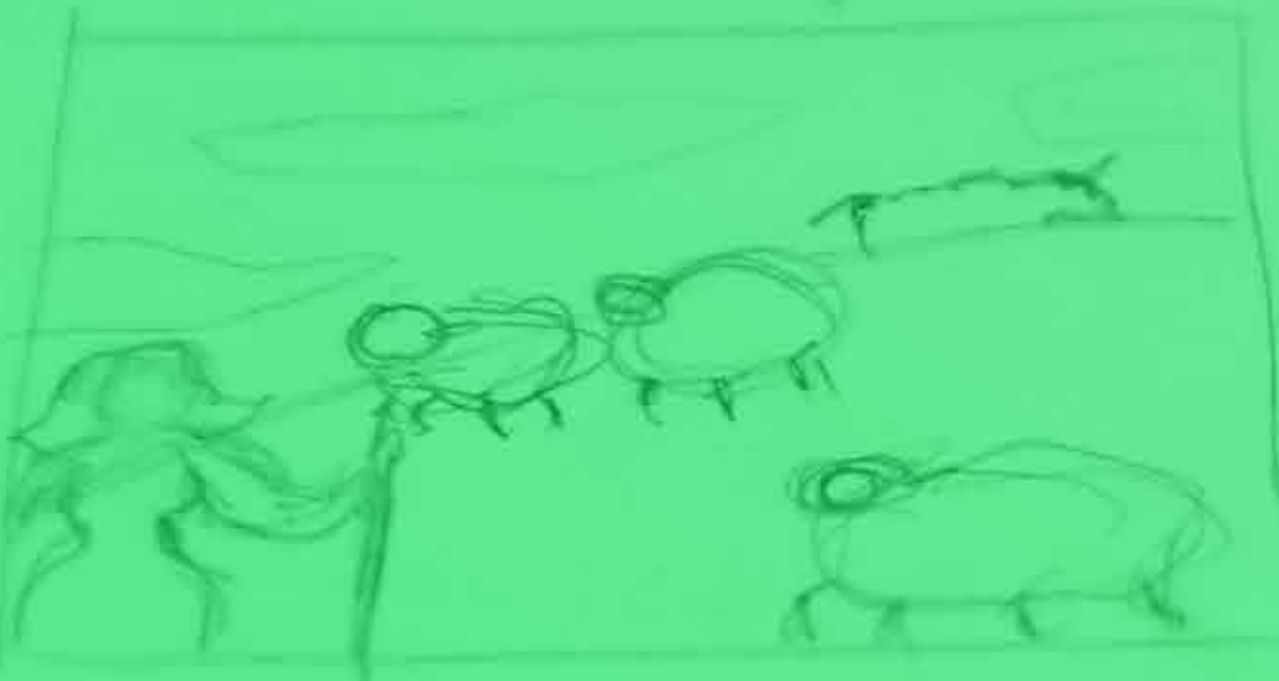
Apasado el tiempo, y el Chuzalongo dicen que sí existe, que por la costa ha matado con su mirada y muchas doncellas que han desaparecido víctimas de su maldad.

FIN

Rocky Mtn. Bristle
 September 4 - 1944



Common to the



Rocky Mtn. Bristle



F4 Storyboard “Caballito Azul”

Alex Alvear ft. Mariela Condo

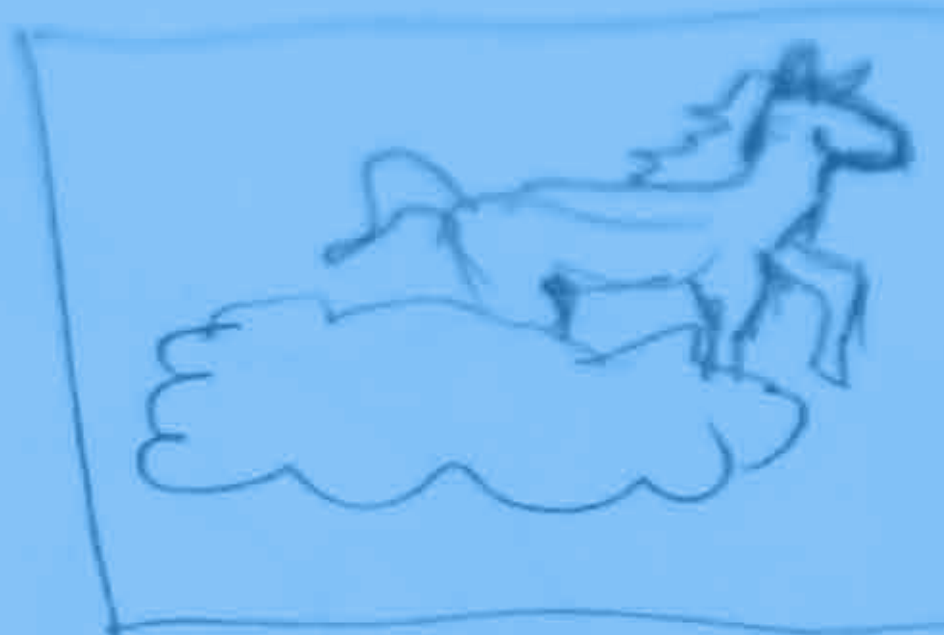
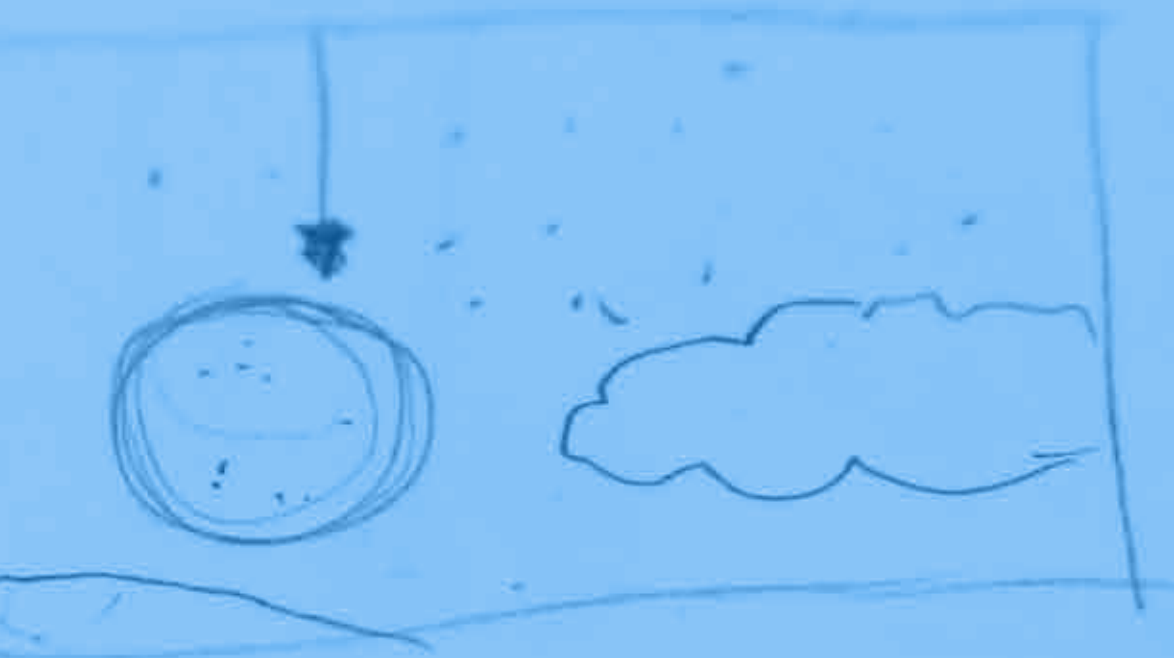
Ahora que sol se va a dormir
Se viste el cielo de carbón
Y de una nube va a salir
Trotando un caballito azul

/Torotiqui torotac
Va trotando sin cesar
Torotiqui torotac
El caballito azul/

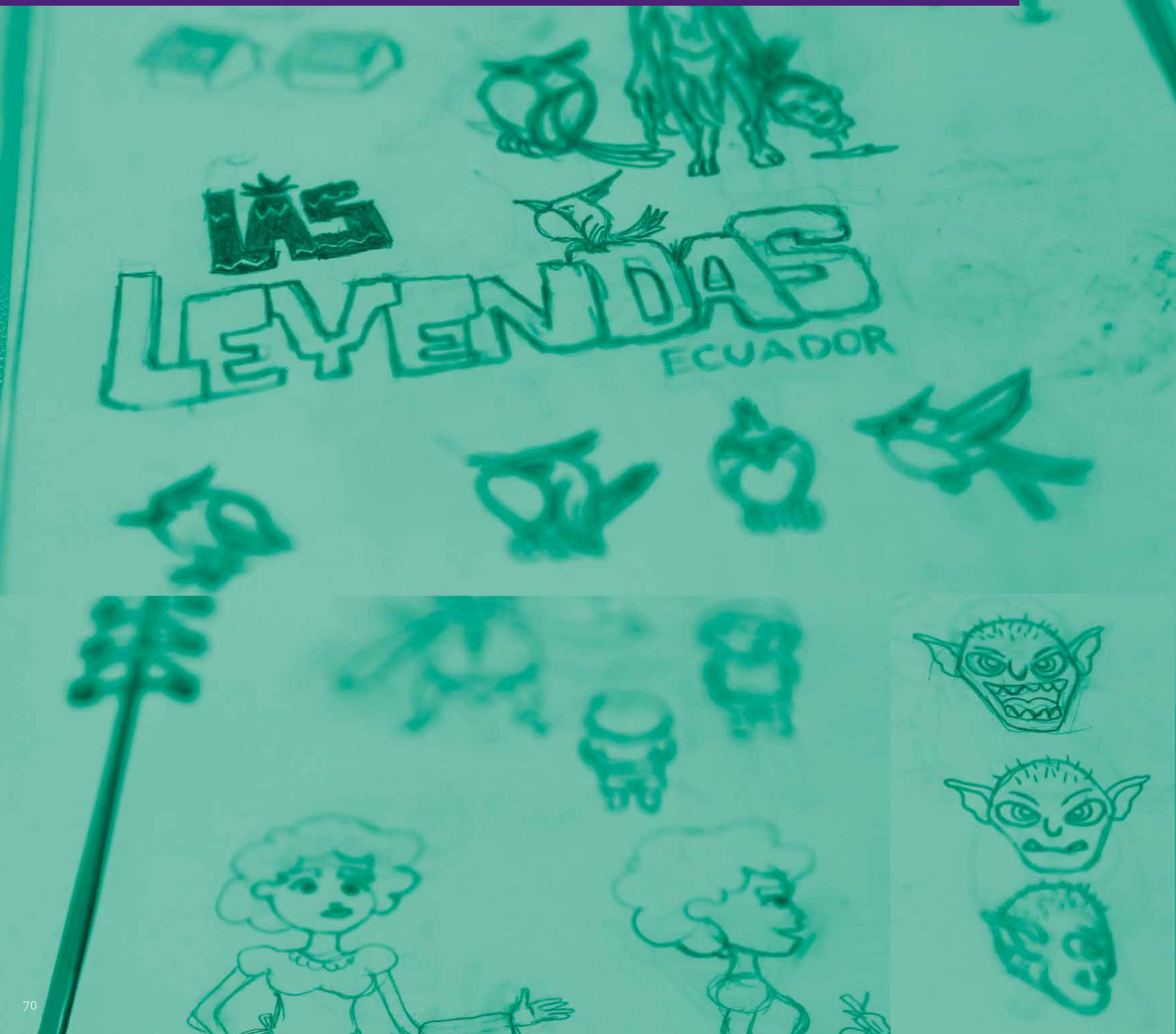
Si los guambritos sienten que
Sus ojos se quieren cerrar
Es porque pronto llegará
Trotando el caballito azul

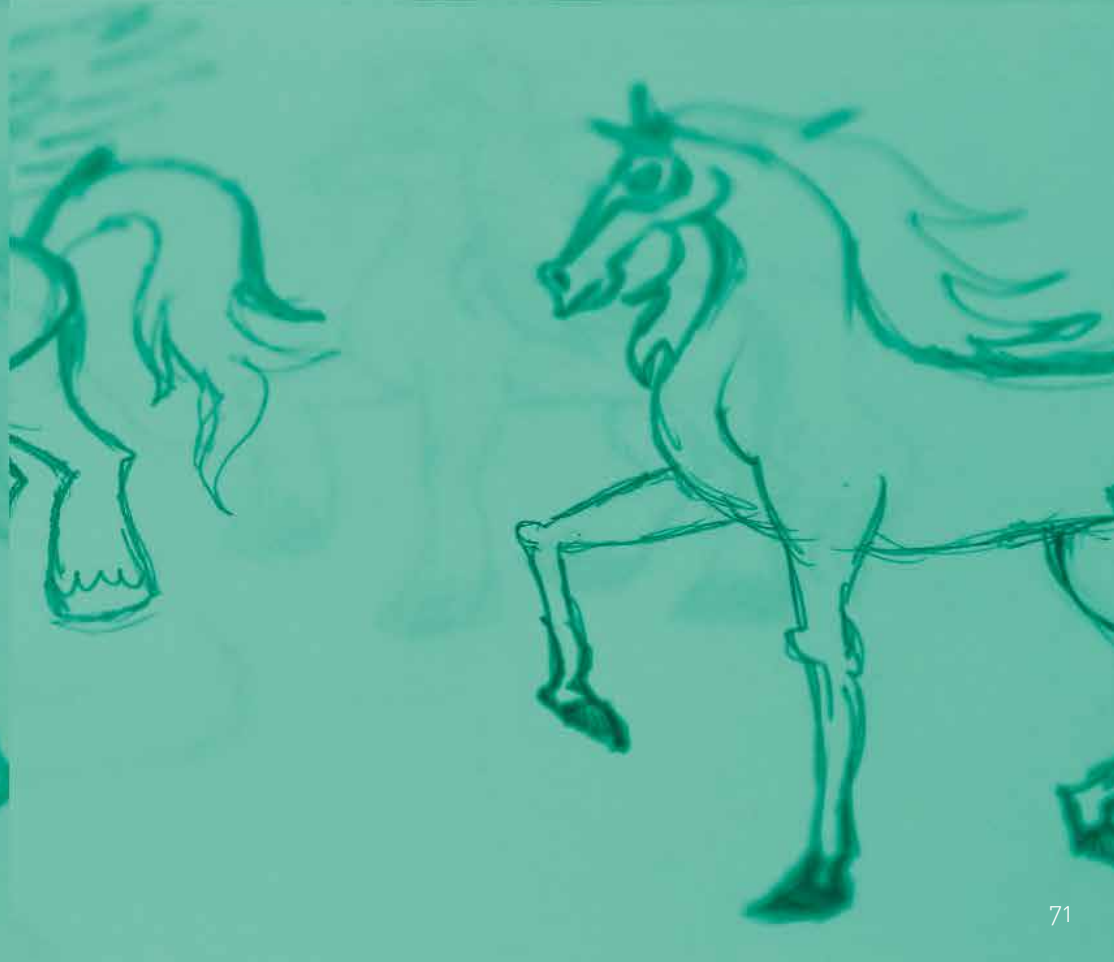
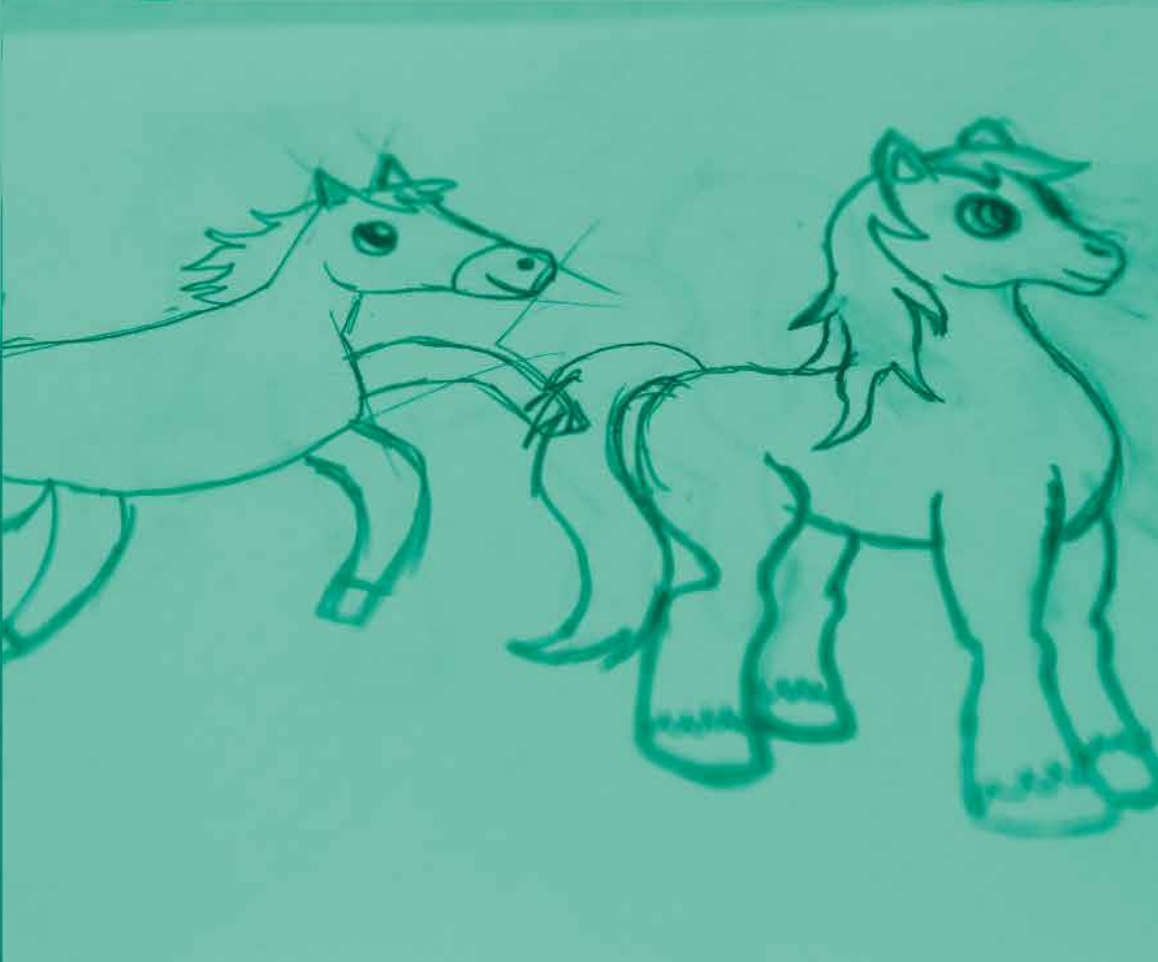
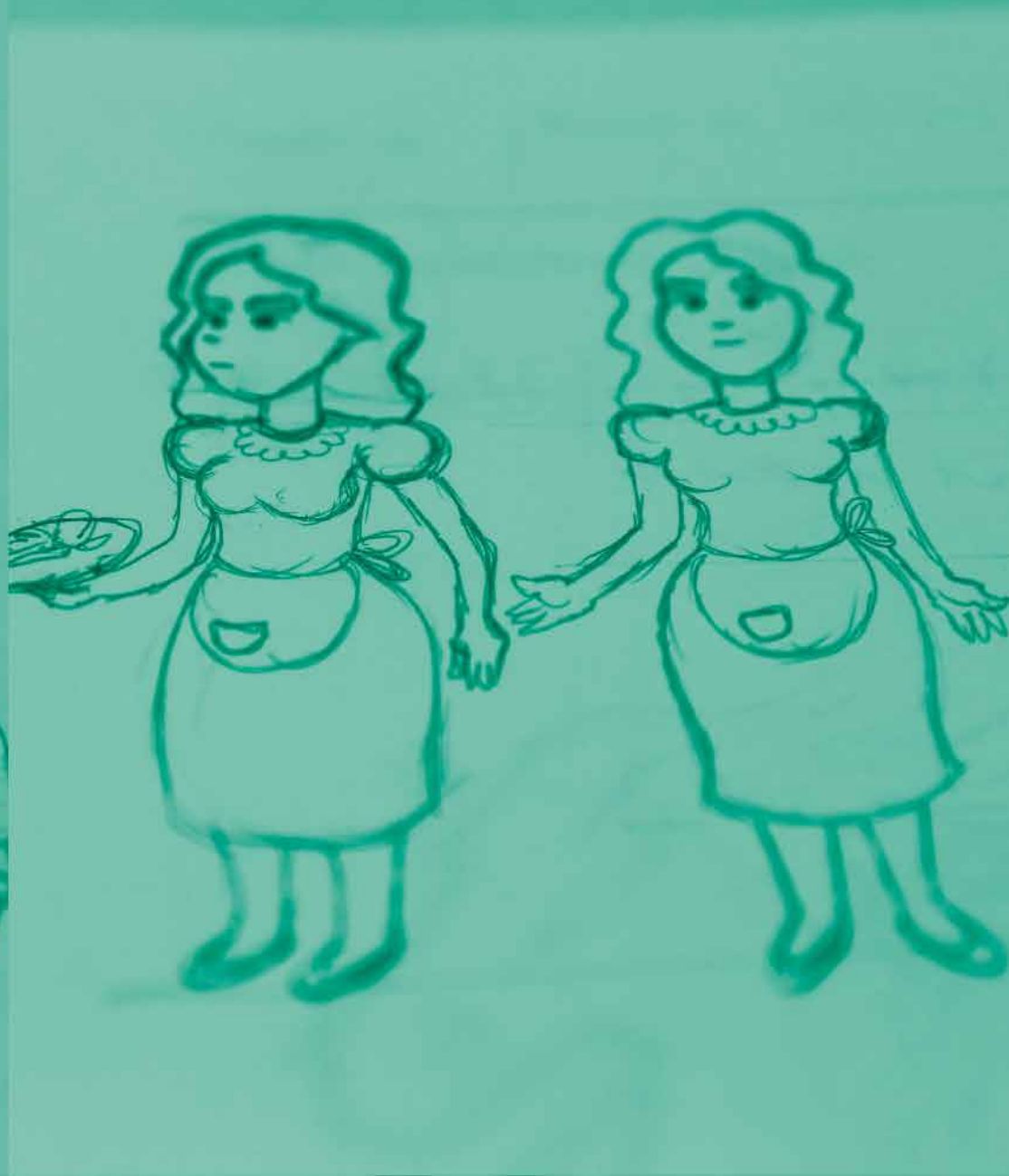
Sobre su lomo viajarán
A la tierra de los sueños
Despacito trotará
El caballito azul

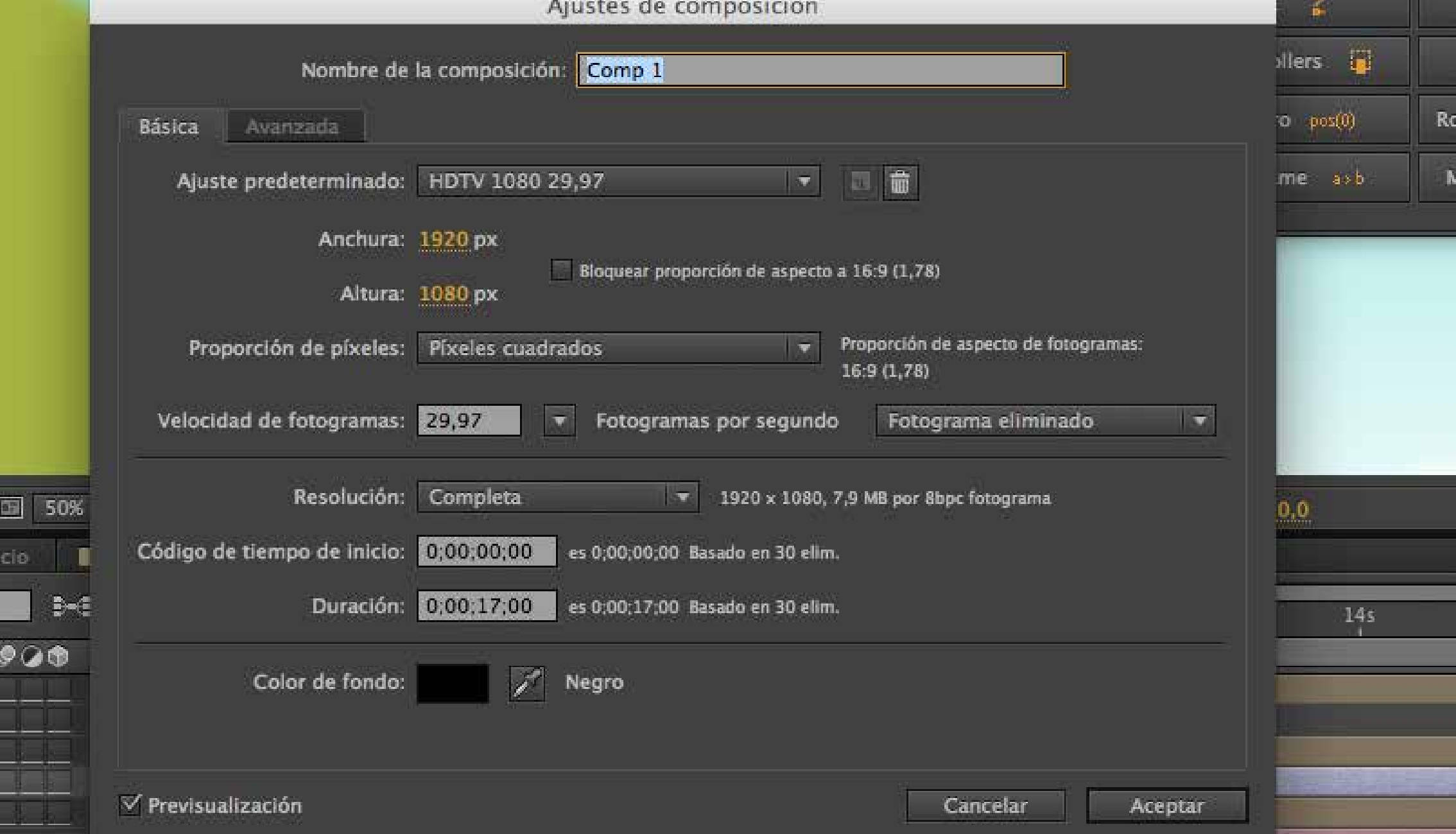
/Torotiqui torotac
Va trotando sin cesar
Torotiqui torotac
El caballito azul/



F5 Sistematización y Bocetación de Personajes







F6Condicionantes

Target

Niños y niñas de educación básica edad entre 7 y 10 años

Morfología

Ilustración con trazos simples y estilo cómico, colores planos en su mayoría y algunos degradados, colores vivos saturados, guiados en los dibujos animados

Tecnología

Colores RGB (Video)
1920 x 1080 HD
29,97 fps
Formato MPEG

Software

- Adobe Illustrator
- Adobe After Effects
- Adobe Premier Pro
- Adobe Audition





F7 Constantes

Los personajes y los escenarios son lo más importante dentro de la animación, por eso deberán mantener relación y coherencia entre sí, además el estilo de ilustración es de trazos simples sin detalles, para los niños puedan recordar con más facilidad y que se puedan expresar gráficamente inspirados en estos personajes.

Dentro de las Constantes a mantenerse están:

- **La cromática, colores saturados**
- **Estilo de gráfica vectorial**
- **Perspectivas en los personajes y escenarios**
- **Animación 2D**



F8 Variables

No siempre los productos multimedia como los videos animados tendrán constantes, los contenidos en este proyecto son evidentes pues son muy diferentes, aunque en producciones cinematográficas animadas estos dos géneros se juntan y forman un producto muy entretenido.

Las variables en los videos son:

- **La cromática, colores degradados**
- **Los contenidos (Narrado, Musical)**
- **Perspectivas en los personajes y escenarios**
- **Mescla de varias técnicas de animación**



Letra y Música por **Alex Alvear**

F9 Marca Madre

La marca madre cumple un factor muy importante dentro de este proyecto de animación ya que engloba a las submarcas que poco a poco irán siendo creadas en este caso, El Chuzalongo y el Caballito Azul, que son las dos primeras propuestas que establecen un sistema gráfico visual ya que una submarca puede tener un gran impacto en el significado de una marca madre.

Las submarcas pueden ayudar a mejorar la calidad percibida de la marca madre, en las animaciones estas pueden llevar a que los niños se identifiquen con el nombre de las leyendas que mas les guste, así como lo hacen cuando ven una serie de dibujos animados y lo hacen su favorito, ya sea por su contenido, o por su calidad de entretenimiento, por un personaje en específico o por lo que ellos consideren interesante.

LAS LEYENDAS EQUADOR





Letra y Música por **Alex Alvear**

EL CHUZALONGO

The title 'EL CHUZALONGO' is rendered in a bold, white, stylized font. The word 'EL' is positioned above 'CHUZALONGO'. The letter 'E' in 'CHUZALONGO' is uniquely designed, featuring a small, white, fan-like decorative element at its top. The final letter 'O' is replaced by a white, rectangular object with a red, vertical, torn-paper-like texture and a small, white, fan-like decorative element at its base. The entire title is set against a black background with several thin, vertical, purple lines.

F10 El Chuzalongo

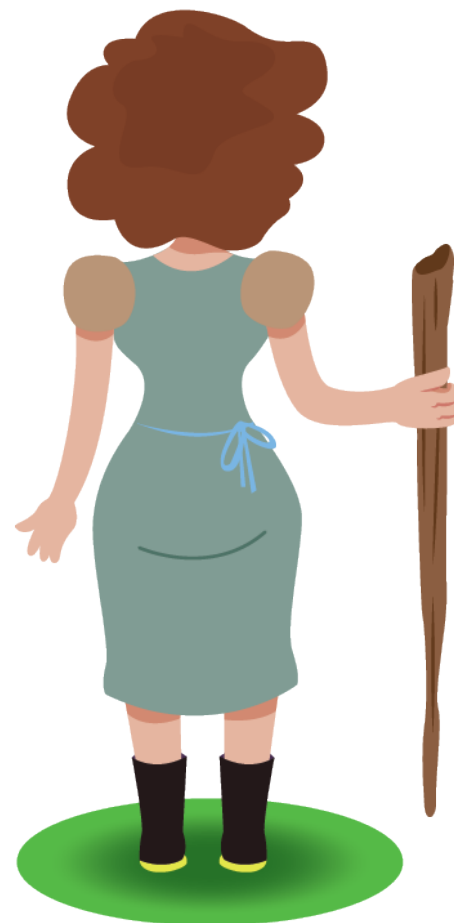
F10-1 Personajes



Alfonso Gómez
Personaje Principal



Manuela Gómez
Personaje Secundario



María Gómez
Personaje Secundario



Chuzalongo 1

Personaje Secundario



Chuzalongo 2
Personaje Principal



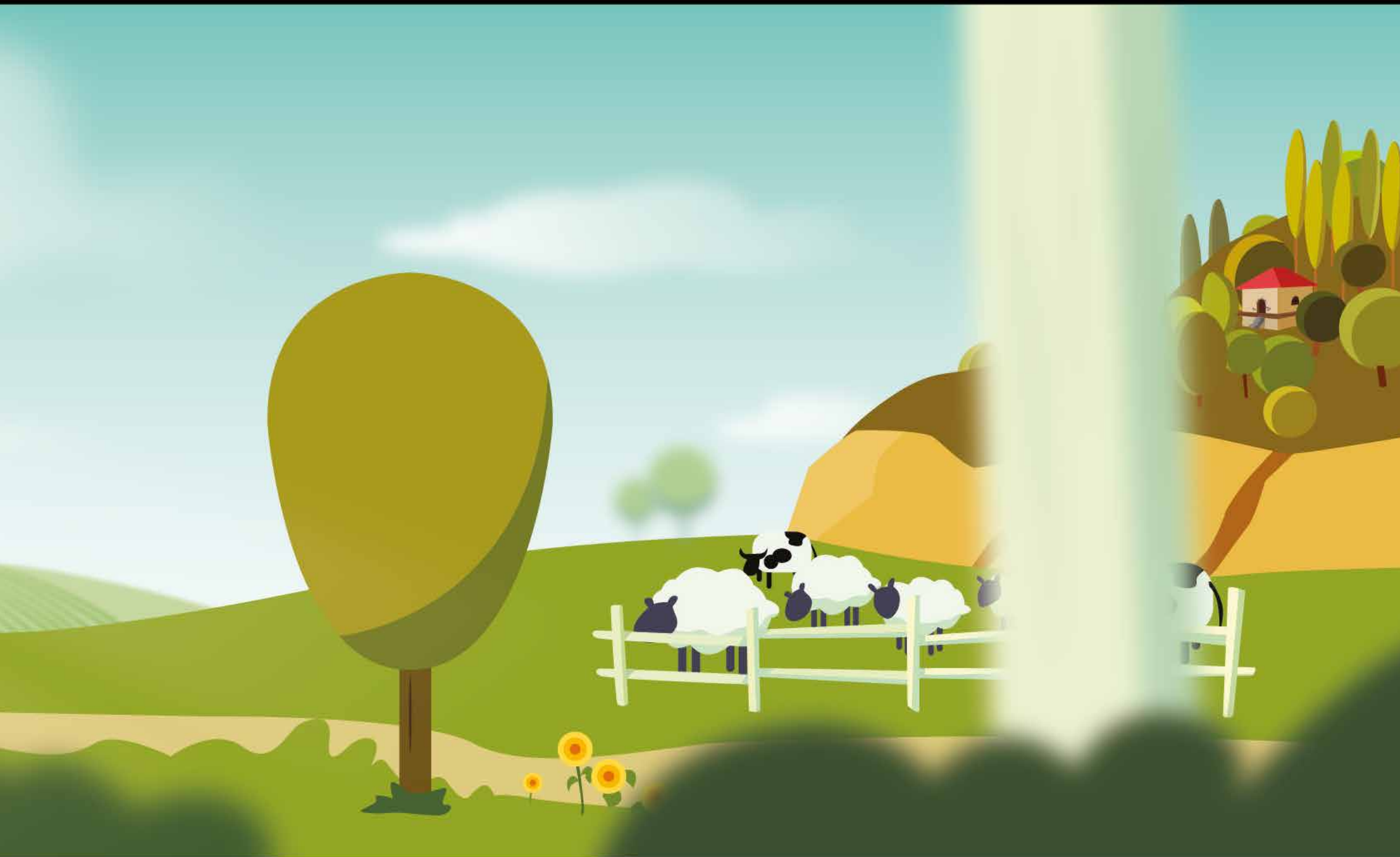
Oveja/Vaca/Gallo

Personajes Secundarios

F10-2 Escenarios























F11 Animación

La decisión de animar el proyecto en Adobe After Effects es porque nos permite trabajar de una manera mas fácil en la animación, además que posee muchas herramientas y recursos para que nuestras animaciones queden como deseamos, no existen limites en este programa y actualmente es el más usado para producciones de video profesionales como por ejemplo la cinematografía.

Adobe Premier Pro es otro programa esencial en este proyecto pues me permite unir todas mis escenas animadas en After Effects y acoplar el audio y efectos de sonido de una manera más adecuada, rápida y precisa asimismo me permite exportar mi formato de video en la calidad que necesite, en este caso de alta resolución.

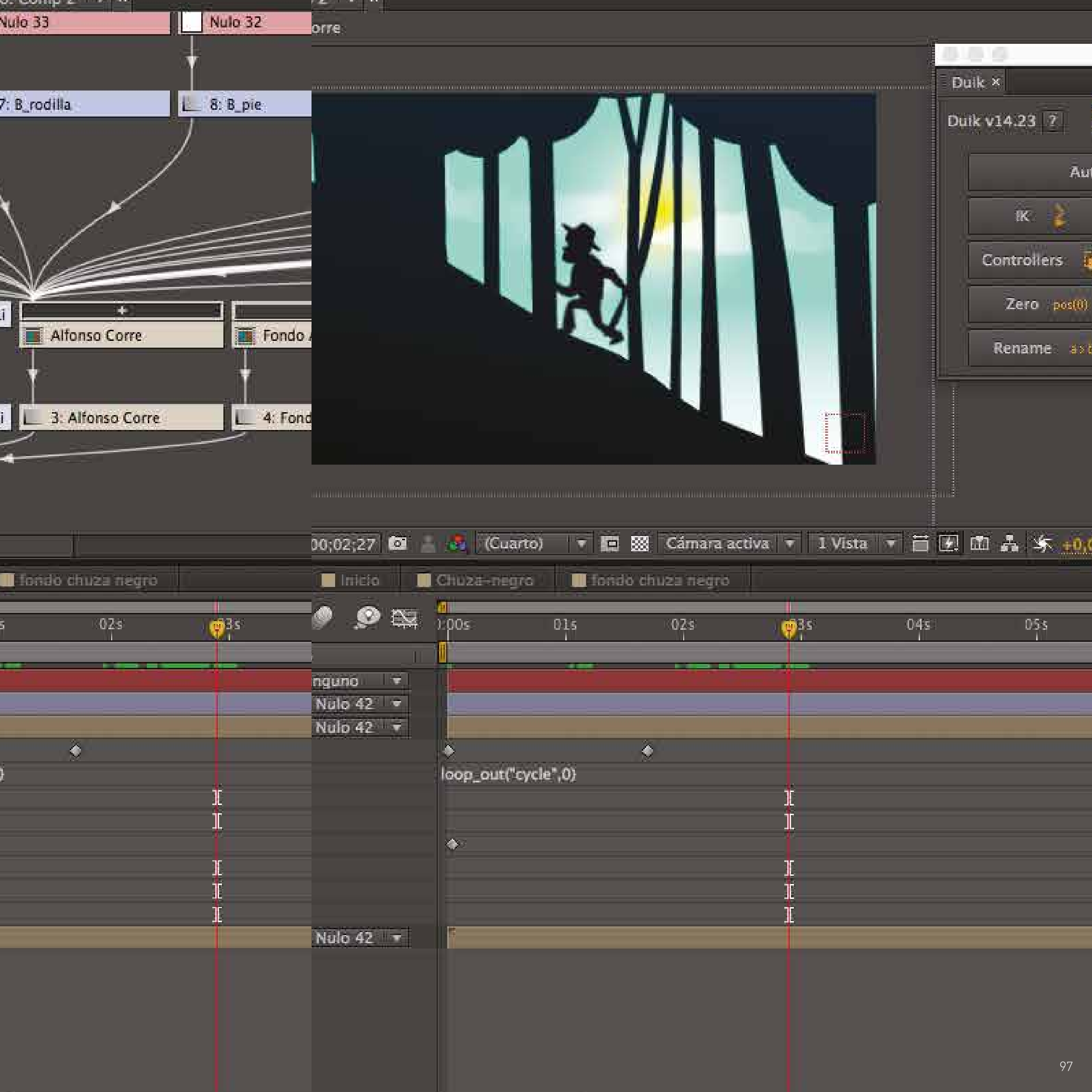
F11-1 Constantes

- Movimiento de cámara
- Movimientos de primeros y segundos planos
- Uso de efectos de luces
- Uso de precomposiciones
- Tamaño de formato 1920 x 1080 px
- Velocidad de fotogramas 29,97 fps
- Animación en 2D

F11-2 Variables

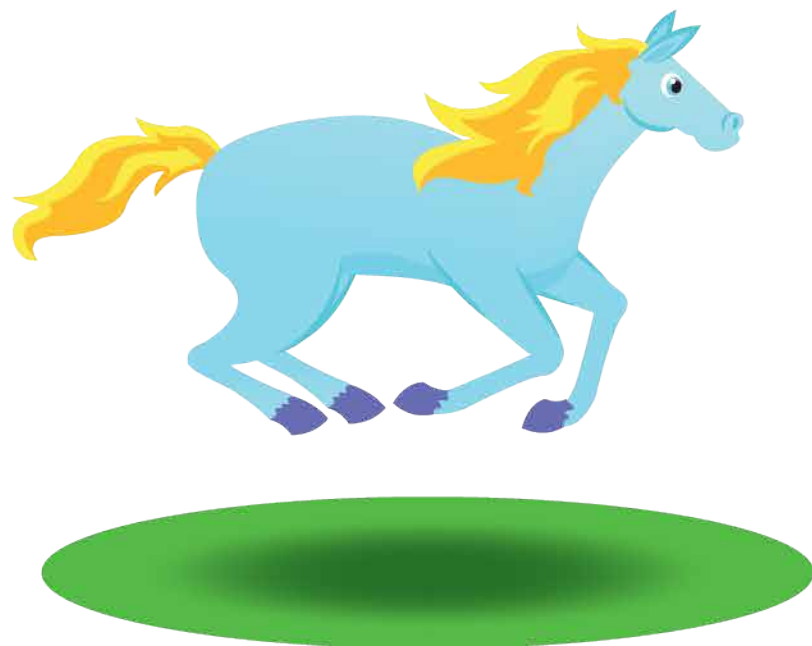
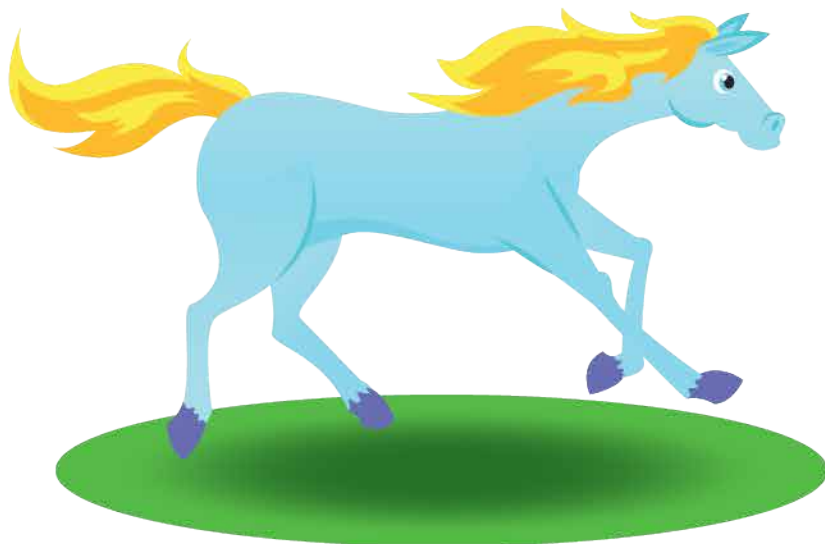
- Animación por puntos de posición libre
- Animación fotograma por fotograma
- Tiempo de rampeo
- Tiempos por precomposiciones
- Uso de desenfoques en personajes y escenarios
- Uso de código para animar

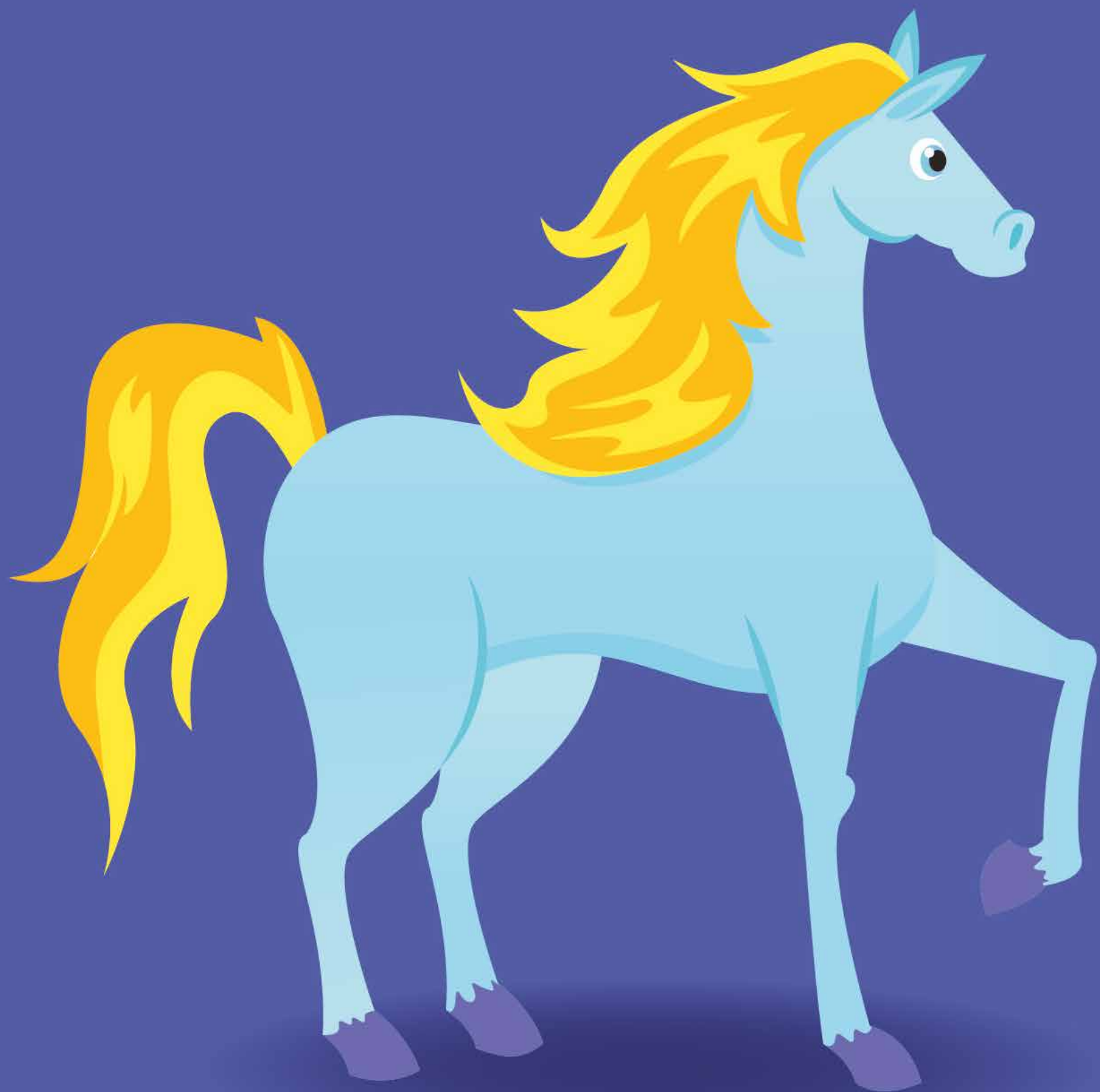




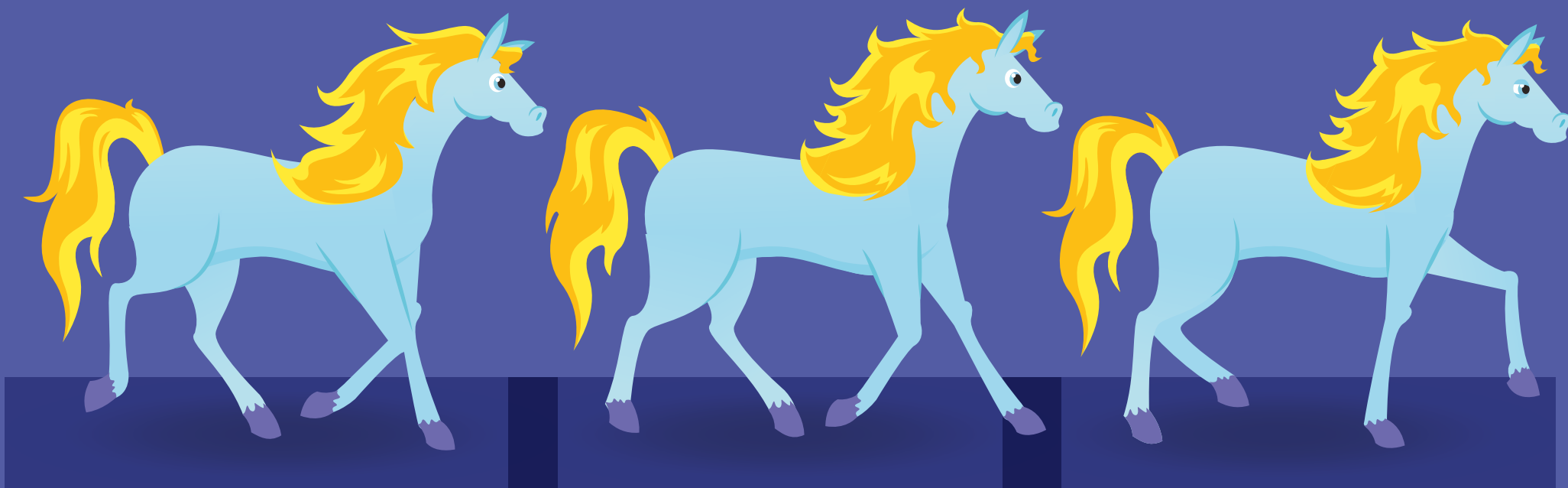
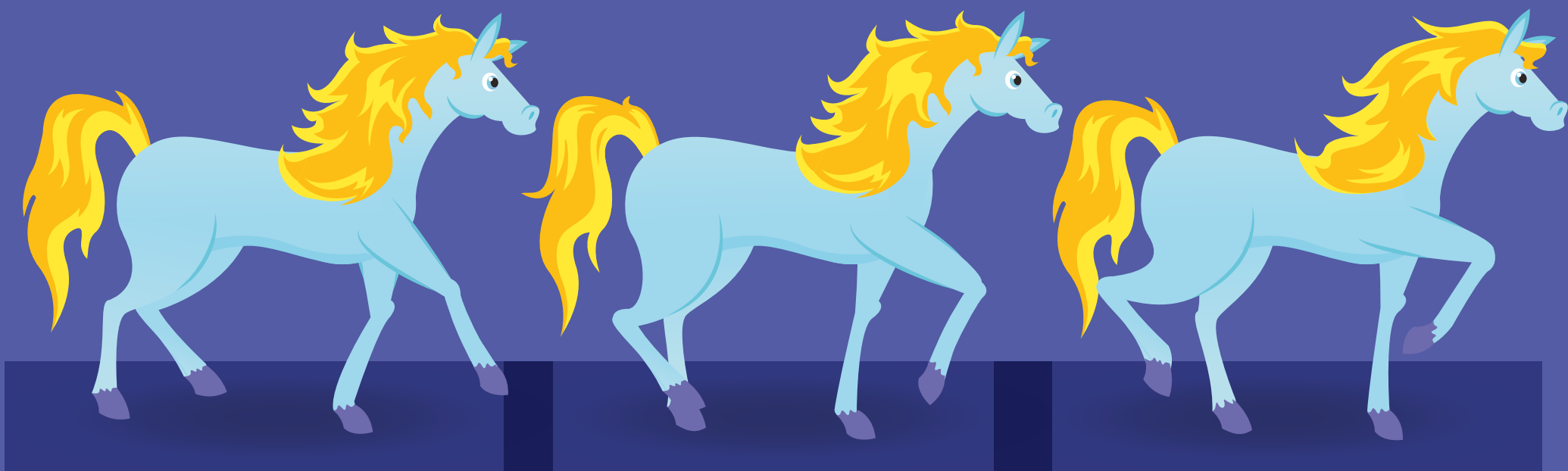
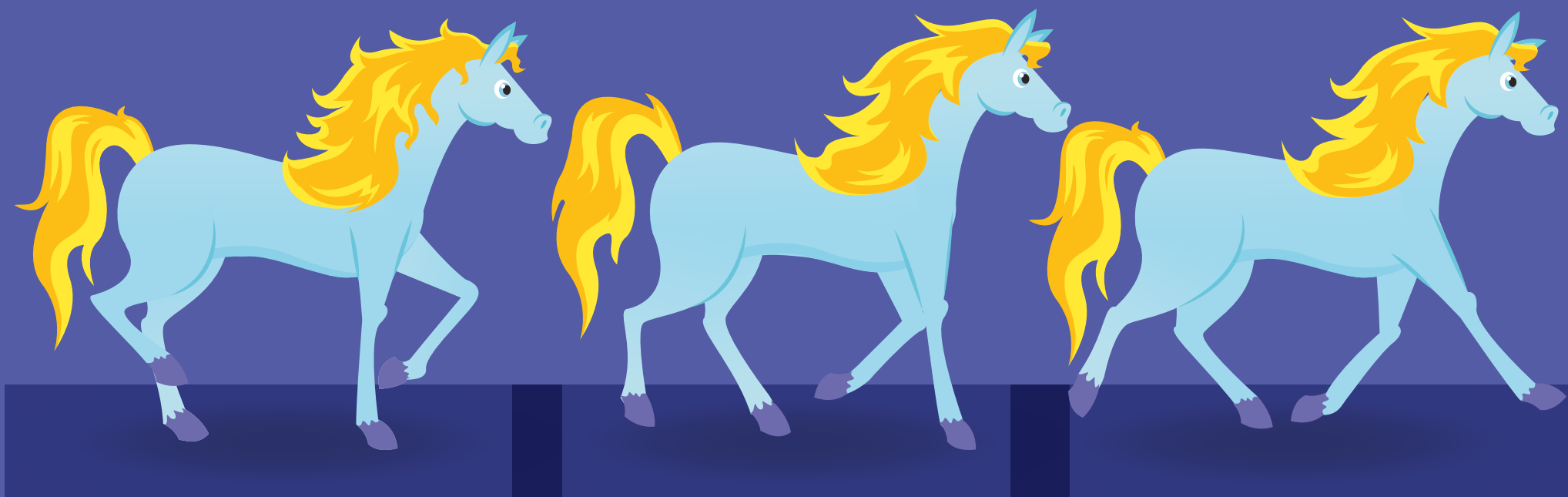
F12 Caballito Azul

F12-1 Personajes





Caballito Azul
Personaje Principal





Luisito
Personaje Secundario



Colibrí/Gallo/Mujer

Personajes Secundarios



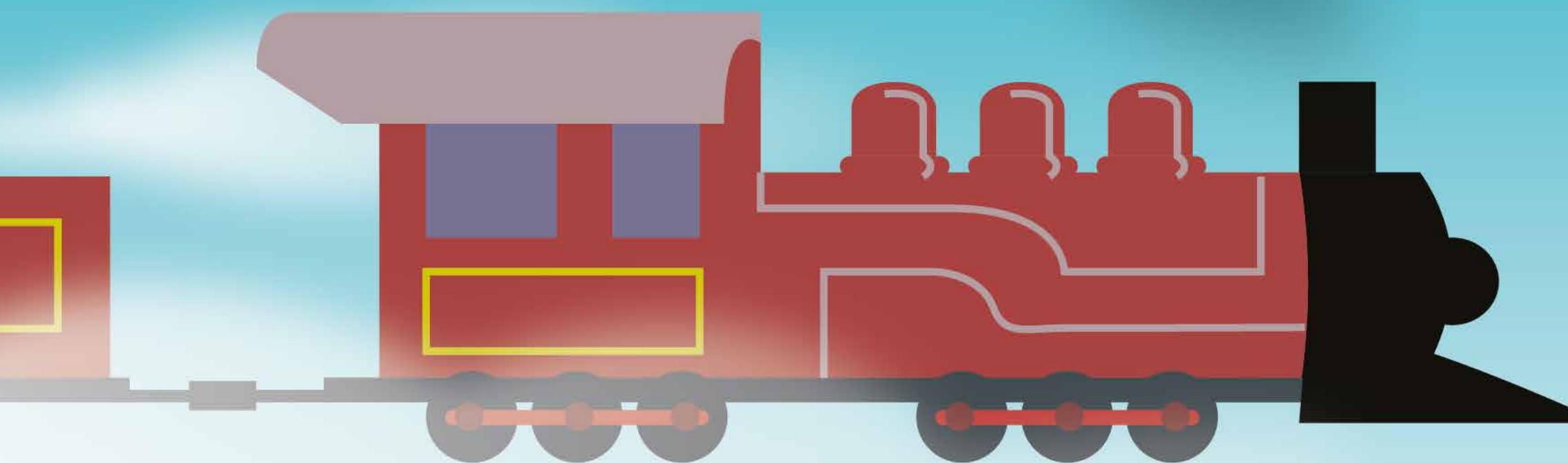
Luna/Sol

Personajes Secundarios



Ferrocarril

Inspirado en el pintor y escultor
ecuatoriano Gonzalo Endara Crow





Paisaje Panorámico

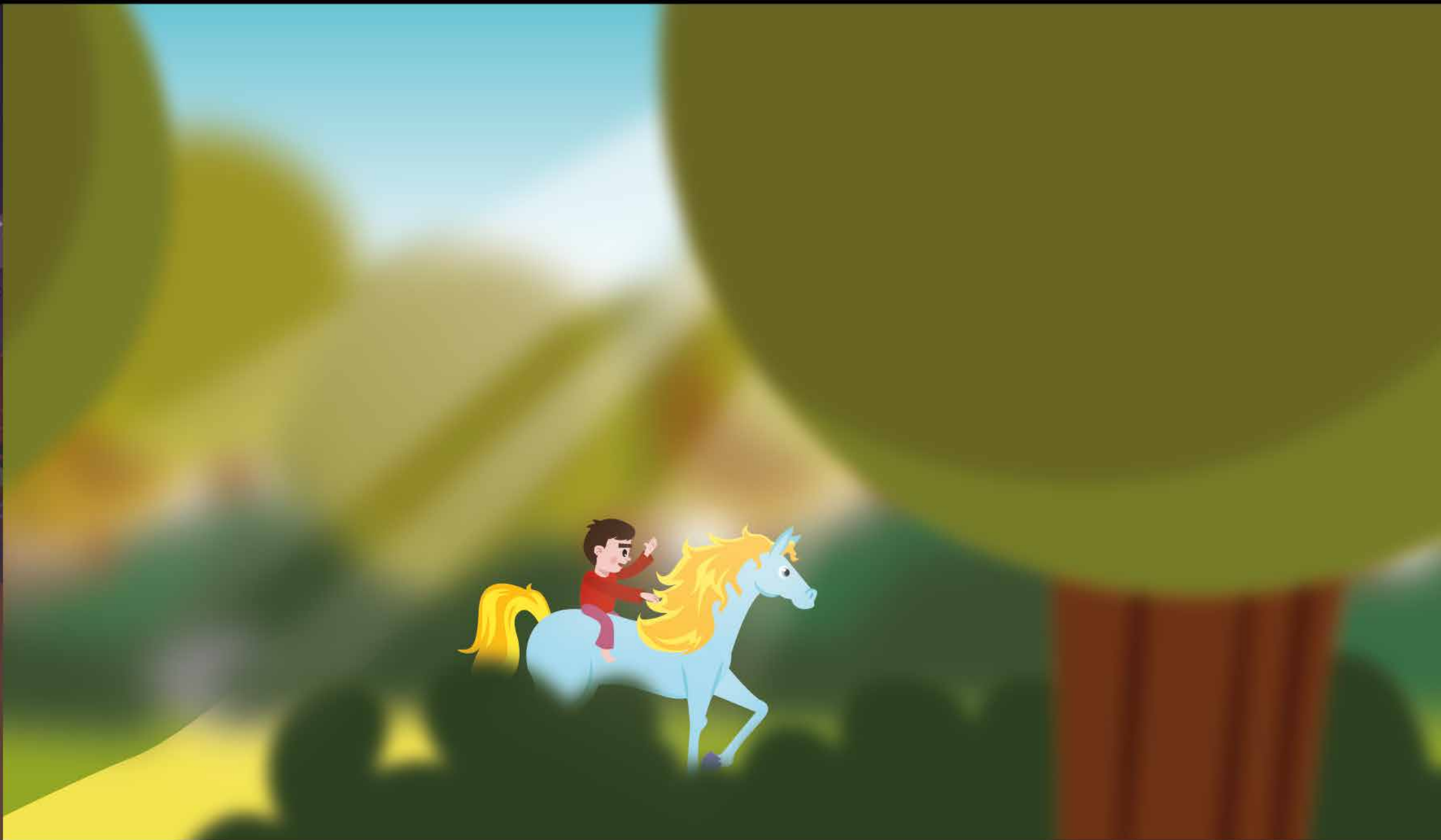
Escenario Inoirado en el pintor y escultor
ecuatoriano Gonzalo Endara Crow,.











F13 Créditos

Caballito Azul



DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN

Cristian Guzmán

PRODUCCIÓN

Cristian Guzmán

ILUSTRACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES

Cristian Guzmán

STORYBOARD

Cristian Guzmán

LETRA Y MÚSICA

Alex Alvear

Uso de Canción para proyecto
universitario sin fines de lucro

AGRADECIMIENTOS

Alex Alvear (Por el uso de su canción)

Juan Carlos Lazo (Tutor Principal)

Diego Larriva (Tutor)

Esteban Torres (Tutor)

Franz Alba (VisualByte)

Javier Guzmán (Gracias por apoyarme siempre)

COPYRIGHT 2015

- Animación creada con la finalidad dar a conocer la
riqueza de nuestra cultura intangible ecuatoriana,
para entretener y divertir al público infantil.



El Chuzalongo

DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN

Cristian Guzmán

PRODUCCIÓN

Cristian Guzmán

ILUSTRACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES

Cristian Guzmán

GUIÓN

Cristian Guzmán

Basado en el libro Leyendas Ecuatorianas
(Ariel Clásicos Ecuatorianos)

STORYBOARD

Cristian Guzmán

NARRACIÓN

Paola Aguilar

AGRADECIMIENTOS

Fundación GAMMA (Gracias San)

Emilio Brito (Gracias por el estudio de Grabación)

Paola Aguilar (Gracias por el acolite con tu voz)

Juan Carlos Lazo (Tutor Principal)

Diego Larriva (Tutor)

Esteban Torres (Tutor)

Franz Alba (VisualByte)

Cristina Astudillo (Gracias por la compu y ayudar en el guión)

Santiago Alvarracín (Gracias por ayudar en el guión y todo el acolite)

Javier Guzmán (Gracias por apoyarme siempre)

COPYRIGHT 2015

- El Chuzalongo es una leyenda y un personaje
mítico de la provincia del azuay.

- Animación creada con la finalidad dar a conocer la
riqueza de nuestra cultura intangible ecuatoriana,
para entretener y divertir al público infantil,
leyenda de género misterio, dramático.



F14 Validación

La validación se realizó en la Escuela Hno. Enrique Vazquez Pacheco en la cual su director Joselito Alvarado, me pudo recibir con plena confianza para poder mostrar y validar mi producto animado, en la cual le pareció muy interesante que los niños puedan aprender las leyendas de una manera diferente y a gusto de ellos.

Desde el momento en que los niños ingresaron a la aula estuvieron muy emocionados ya que dos semanas atrás se colocó un afiche expectativa en el patio donde ellos juegan, así que ya sabían que iban apreciar, se notó mucho la desesperación de los niños por ver el video.

Cuando se les presento el “Caballito Azul” al primer grupo de niños conformado un rango de edad entre los 8 a 11 años, estuvieron muy atentos incluso algunos cantaron el coro, pero ellos sabían que el plato fuerte era la leyenda del “Chuzalongo” hasta que finalmente vieron y su reacción fue muy positiva para mi validación ya que cuando termino fue un tema de conversación y me comentaban que ellos conocían otras leyendas y que les gustaría que todas fueran hechas en dibujos animados porque dicen que ellos aprenden y entienden de la manera en que ellos vieron.

El segundo grupo fue entre los niños mas pequeños, mi target objetivo fue entre los 7 y 10 años en la cual este se extendió ya que el director de la escuela me sugirió mostrar a todos los niños de la escuela obteniendo resultados positivos.

Cuando empezó el video musical “Caballito Azul” los niños empezaron a aplaudir y estuvieron muy contentos, la emoción en sus rostros fue notable, en el segundo video que fue la leyenda los niños no parpadearon y estuvieron muy calladitos hasta que finalizó y me pudieron comentar sobre lo que entendieron y que les encantó incluso quisieron volver a ver el video.

Para concluir fue una experiencia muy bonita poder compartir mi proyecto de graduación con los niños de una manera entretenida, divertida donde tanto ellos como yo aprendimos y quedaron comprometidos en compartir todo lo que vieron en sus casas con sus padres y con sus amigos, la cual era uno de mis objetivos en alcanzar.





F15 Conclusiones

Es nuestro deber como ciudadanos dar a conocer a nuestras futuras generaciones la importancia que tiene nuestra cultura intangible ecuatoriana, para que no perezca con el paso del tiempo y sobre todo en estos tiempos en que la tecnología es un recurso muy importante para nuestras vidas, es por eso que se aprovechó estos nuevos medios y software para trabajar en la animación pues es algo que nunca pasará desapercibido por los niños, ya que a todos nos gustó o incluso nos sigue gustando los dibujos animados o películas animadas, esto nos permite trabajar nuestra imaginación y descubrir que existen muchas cosas buenas por compartir siempre y cuando tenga un mensaje positivo que nos transmita.

Los objetivos dentro de este proyecto de diseño fue dar a conocer a los niños dos leyendas animadas menos conocidas de la ciudad de Cuenca, en la cual mientras avanzamos en el proceso se cambio una leyenda por un video musical y de esta manera crear un sistema gráfico visual manejando dos tipos de géneros, tanto en una historia de misterio como en un musical animado. Todo esto resuelto de la mejor manera posible, con ilustración, animación digital y contenidos culturales intangibles.

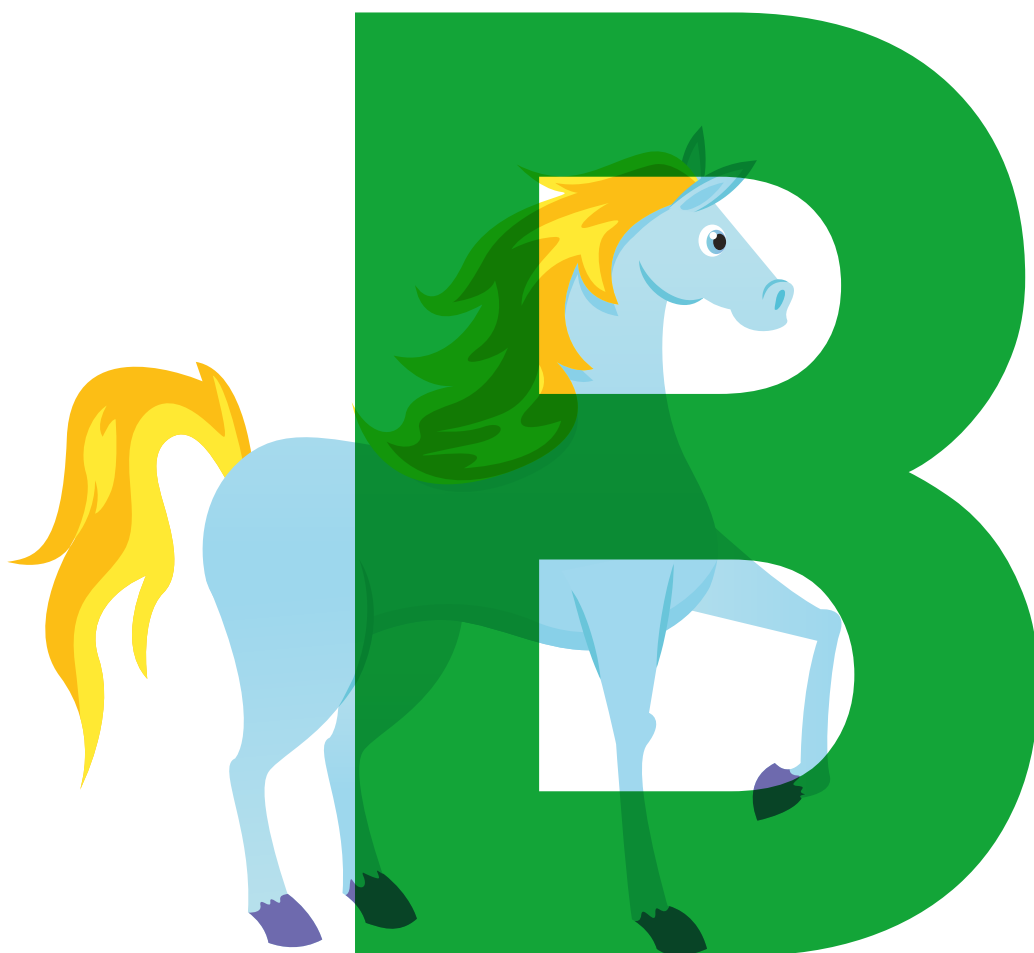
Al finalizar mis videos y realizar la validación mi trabajo quedo totalmente funcional, ya que mi público meta pudo apreciar las animaciones y supo apreciarlas, les gustó mucho que incluso querían ver más, demostrando total interés en este proyecto y de esta manera sintiéndome muy contento por mis objetivos alcanzados.



F16 Recomendaciones

Si bien al inicio no sabemos como elegir un tema para nuestro proyecto de tesis, te recomiendo que te inclines por lo que más te gusta o por lo que tu consideres que eres mejor, o si bien quieres continuar con este proyecto de animación y realizar otras historias para niños o para el target que tu desees te recomiendo lo siguiente:

- Enfócate directamente en lo que quieres hacer y en las teorías que necesitarás para comenzar tu proyecto con bases fuertes y puedas defenderte en tus presentaciones.
- Elige bien tu target así podrás resolver de mejor manera tu proyecto.
- Si vas a ilustrar no detalles tanto a tus personajes para que al momento de animar no te tengas inconvenientes y sobre todo si vas a ilustrar y animar considera mucho el tiempo que te tomará todo esto.
- Si bien no eres experto al momento de animar, es muy importante ser autodidacta según vayas avanzando, de esta manera poco a poco descubrirás como animar sin complicarse tanto.
- Ponle muchas ganas, pide ayuda a tus tutores y opiniones de tus compañeros.
- Finalmente cuando vayas a validar tu trabajo, procura probar todo en casa para evitar problemas técnicos y siempre llevar todo lo que necesitas ya que el público es muy impaciente y no te perdonarán.



F17 Bibliografía

- Camille Fogarty, O. (2005). Lo Tangible e Intangible del Diseño de Evaluación de Objetos, Mensajes, Espacios. México: Oro de la Noche.
- Brad, B. (2010). Digital Animation. Barcelona: Blume.
- Selby, A. (2009). Animación, Nuevos Proyectos y Procesos Creativos. España: Norma de América Latina.
- Grayson, S. (1995). Guía de Impresión Profesional. U.S.A.: Adobe.
- Sáenz, R. (2006). Arte y Técnica de la Animación. Buenos Aires: De la Flor.
- LLoréns, J. (2006). Patrimonio Cultural Inmaterial, Tradición y Modernidad: El Valor de la Memoria. Gaceta Cultural del Perú , 7.
- Preciado Bedoya, A. (2007). Plan Nacional de Cultura del Ecuador. Quito: Ministerio de Cultura.
- Giordano, D. (2011). Diseño y Sociedad. Cuenca: Catalina Serrano Cordero.
- Zeegen, L. (2013). Principios de la Ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.
- Swann, A. (1993). La Creación de Bocetos Gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cámara, S. (2004). El dibujo Animado. Barcelona: Parramón.
- Salis, M. (2004). Illustrating Children's Books. New York: Jocelyn Guttery .
- Mattesi, M. (2008). Force Character Design From Life Drawing. London: Elsevier.
- White, T. (2006). Animation From Pencils to Pixels. U.S.A: Focal Press.
- Purves, B. (2008). Stop Motion, Passion, Process and Performance. U.S.A: Focal Press.

Moe



**LAS
LEYENDAS**
ECUADOR

The logo is set against a light blue sky with soft white clouds. The word 'LAS' is in a smaller, orange, textured font above 'LEYENDAS'. 'LEYENDAS' is in a large, bold, orange font with a dark blue outline and a textured surface. A vibrant hummingbird with green, orange, and red plumage is perched on the letter 'D' of 'LEYENDAS'. Below 'LEYENDAS', the word 'ECUADOR' is written in a dark blue, stylized font with a green swoosh underline.