



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**Adaptación del cuento infantil “EL REGALO DE CUMPLEAÑOS” de la escritora ecuatoriana María Fernanda Heredia, en un cortometraje animado 3D**

Trabajo de Titulación Presentado en Conformidad a los requisitos establecidos para optar por el Título de Licenciada en Producción Audiovisual y Multimedia, mención Producción Audiovisual y Animación Interactiva.

Profesor Guía:

Santiago Vivanco

Autora:

**María Mercedes Moreno Villacrés**

Año:

2012

## DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.



Santiago Vivanco

170708454-5

### **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor

---

María Mercedes Moreno

172312425-9

## **AGRADECIMIENTOS**

Le agradezco muchísimo a mi familia por que siempre me han apoyado en todo y siempre están pendientes de mi felicidad y bien estar, a mi amigos por el aliento que me dieron y por qué siempre estuvieron cuando había que olvidarse un ratito del estrés de la tesis. A mis amigos de Matte con quienes he aprendido muchísimo y fueron quienes vivieron mas de cerca todo esto este proceso conmigo. Entre tanta gente que me aconsejó, ayudo, regañó, felicitó, criticó etc, quisiera mencionar a algunos y hacerles saber que siempre tendrán mi más sincero agradecimiento, cariño y admiración.

Mami, Papi, Ñaño

Majo, Pao, Cris, Adrián, Gus, Dani, Dan

Andrés, Micky, Fer, Gino, Ichi

**Siempre Gracias**

## **DEDICATORIA**

Dedico todo este esfuerzo a mi hermano a mi ma y mi pa, y sobre todo a mi misma para saber que siempre debo dar lo mejor de mi, ser consiente de lo que he aprendido y de lo mucho que aun debo aprender y de lo que soy capaz.

## RESUMEN

El proyecto titulado “EL Regalo de Cumpleaños” tiene como objetivo principal tratar el tema del materialismo y consumismo e intentar concientizar al espectador sobre los aspectos negativos del mismo, a través de la adaptación del cuento infantil “El Regalo de Cumpleaños” de la autora ecuatoriana María Fernanda Heredia, en un cortometraje animado 3D. Mediante la utilización correcta de las técnicas y conocimientos adquiridos en modelado, animación y textura 3D a lo largo de los estudios de Multimedia y Producción Audiovisual en la UDLA.

Aplicando los conceptos adquiridos en la Carrera de Multimedia y Producción Audiovisual se logró una adaptación con una historia sólida, coherente y fácil de entender para el grupo objetivo. Con la intención de a dar conocer a niños y niñas, mediante el mensaje del cortometraje, la importancia de los valores y sentimientos humanos sobre lo material e intentar concientizar a niños y niñas sobre la importancia de apreciar y valorar un regalo hecho con amor, sin importar su precio económico. Y por ultimo dar a conocer la obra de la escritora María Fernanda Heredia.

El cortometraje está dirigido a niños y niñas entre 6 y 11 años de estrato social medio, medio alto de la ciudad de Quito. Esta dirigido a niños de esta edad porque es la edad en que los niños empiezan a leer, y empieza el desarrollo del pensamiento lógico, aprendiendo a comparar la fantasía con la realidad, y además hay mas progreso en el comportamiento emocional y social.

Es muy importante tratar el tema del consumismo para el desarrollo de nuestra sociedad, este cortometraje pretende dar un mensaje positivo que permita a jóvenes y niños valorar el verdadero significado de un regalo. Comprendiendo la importancia de los valores y sentimientos humanos sobre lo económico-material, mediante una técnica audiovisual llamativa y divertida como lo es la animación 3D, siendo este irónicamente en el Ecuador uno de los recursos que está siendo muy utilizado para publicidad y marketing de marcas y productos.

## ABSTRACT

The project entitled "The Birthday Gift" aims to address the theme of materialism and consumerism, it tries to raise awareness to the viewer about the negative aspects of it, through the adaptation of the children's story "The Birthday Gift" of the Ecuadorian author Maria Fernanda Heredia in a 3D animated short. Using proper techniques and knowledge in modeling, animation and 3D texture along studies Multimedia and Audiovisual Production at UDLA.

Applying the concepts acquired in the study of Multimedia and Audiovisual Production was achieved a solid story adaptation, consistent and easy to understand for the target group. With the intention of showing children the importance of human values and feelings about material things and try to sensitize children on the importance of appreciating a gift made with love, without regardless of price. And finally to publicize the work of the writer Maria Fernanda Heredia.

The target group for the short are children between 6 and 11 years old of social middle and upper middle class of the city of Quito. This led to toddlers because it is the age when children begin to read, and begins the development of logical thinking, learning to equate fantasy with reality, and there is more progress in social and emotional behavior.

It is very important to address the issue of consumerism for the development of our society, this film aims to give a positive message to enable young children to assess the true meaning of a gift. Understanding the importance of human values and feelings about the economic-material, through a striking visual art and fun such as 3D animation, and this is ironically in Ecuador one of the resources that are being widely used for advertising and brand marketing and products.

## INDICE

<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>1. Capítulo I: Materialismo y Consumismo</b>	<b>3</b>
1.1 Definición Causas y Efectos	3
<b>2. Capítulo II: Producción Audiovisual</b>	<b>5</b>
<b>3. Capítulo III: El Cortometraje</b>	<b>6</b>
3.1 Que es un cortometraje	6
<b>4. Capítulo IV: Animación</b>	<b>7</b>
<b>5. Capítulo V: Animación 3D</b>	<b>8</b>
5.1 ¿Qué es la Animación 3D?	8
5.2 Modelado	9
5.3 Rigging	9
5.4 Animación	9
5.5 Motion Capture	10
5.6 Render	11
<b>6. Capítulo VI: Preproducción</b>	<b>10</b>
6.1 Investigación	12
6.2 Guión	12
6.3 Diseño de Personajes	15
6.4 Diseño de Escenarios	17
6.5 StoryBoard	18
6.6 Animatic	19
6.7 Modelado 3D	19
<b>7. Capítulo VII: Producción</b>	<b>21</b>
7.1 Texturizado	21
7.2 Rigging y Animación	22

7.4 Iluminación	23
<b>8. Capítulo VIII: Post Producción</b>	<b>24</b>
8.1 Render	24
8.3 Edición y Composición	26
8.5 Sonorización y Musicalización	27
<b>9. Capítulo IX: Biografía y Obra de María Fernanda Heredia</b>	<b>28</b>
<b>10. Capítulo X: Conclusiones y Recomendaciones</b>	<b>24</b>
<b>11. Referencias</b>	<b>34</b>
<b>12. Anexos</b>	<b>36</b>

## Introducción

Contar historias y anécdotas es posiblemente la actividad más antigua de la raza humana. Inclusive en pequeños grupos de humanos primitivos el contar historias formaba parte fundamental de la vida social y era utilizado por aquellos más sabios para repartir conocimientos y enseñanzas entre sus iguales. Con cada repetición las técnicas y mecanismos para contar historias mejoraron, llegando por primera vez a utilizar dibujos y formas para transmitir complejas situaciones. Estas figuras dibujadas sobre paredes, conformaban una nueva técnica de narrativa que no ha sido superada hasta nuestro tiempo. Se puede concluir entonces que la literatura ilustrada que conocemos el día de hoy se trata de una ligeramente refinada forma de este milenario arte narrativo y social.

Cuando la literatura ilustrada se enfoca en los niños la responsabilidad del mensaje que esta lleva consigo aumenta. Es innegable que la literatura infantil cumple con un valioso rol social ya que expone a su joven audiencia, a menudo por primera vez, a los conceptos que luego formarán los pilares de su comportamiento. Dentro de esta disciplina destacan cuentos ilustrados con personajes ficticios vestidos en cualidades humanas. Sus atributos fantásticos despiertan la imaginación de los niños mientras que sus cualidades humanas los vuelven cercanos y propicios para canalizar profundas enseñanzas. Al entrar en contacto con los errores y aciertos vividos por dichos personajes los niños aprenden sobre conceptos de ética y moral.

Actualmente este medio se encuentra beneficiado con las innovaciones alcanzadas en el campo de la animación. De esta forma se da vida a estos personajes sin alejarlos de sus habituales propiedades fantásticas creando una ilusión de realidad más cercana y digerible. La animación 3d amplía aún más estas capacidades ya que brinda una forma eficiente de crear historias y personajes sobre todo comparada contra técnicas de animación tradicionales. Estas nuevas oportunidades deben ser utilizadas por su gran ventaja al explicar a los niños conceptos complejos como el materialismo. Un concepto abstracto que

de cualquier otra forma sería muy complejo para el entendimiento de un niño, ahora es fácilmente interpretable en un cuento que expone al materialismo mediante el ejemplo positivo de un personaje ficticio.

La técnica del 3D es un recurso audiovisual que tiene mucha acogida en los niños, y al ser este el grupo objetivo es una forma muy apropiada para darles a entender el mensaje que se pretende transmitir. Además los cuentos de María Fernanda Heredia son muy populares en niños que viven en Quito pues muchos docentes utilizan sus textos dentro de sus planes académicos, por lo tanto para muchos niños será muy llamativo ver plasmados de forma física los personajes que ya conocen.

Las adaptaciones son atractivas para los espectadores y lectores, pues generan expectativa respecto a la interpretación y la forma en que el director ha plasmado la obra.

Además es importante dar un ejemplo de las amplias utilidades y alcances que tienen los proyectos audiovisuales de animación 3D.

## **1. Materialismo y Consumismo**

### **1.1 Definición, Causas y Efectos**

Se pueden discutir varias interpretaciones por las cuales se describe al materialismo, sin embargo desde el punto de vista filosófico, el materialismo se entiende como el concepto de sobreponer a la materia por encima de la idea. Es en esencia científica la filosofía contraria al idealismo.

Disperso en varias tendencias el materialismo nace como una explicación filosófica que analiza el mundo tomando en cuenta únicamente sus propiedades físicas con el fin de establecer vínculos comprobables y repetibles. El emitir sus criterios basados en la materia la convierte en una filosofía objetiva, que en su condición no está sujeta a juicios morales. Para explicarlo de forma simple, el materialismo afirma que una piedra será solamente una piedra pues sus cualidades físicas así lo indican, ignorando por completo cualquier punto de vista ideológico que pudiera existir detrás de dicha piedra.

Por otra parte el consumismo se refiere a la acumulación innecesaria de bienes con el fin de adquirir status o prestigio. Nace históricamente de la capacidad de la clase alta para asegurar su posición de riqueza lo que conduce a posteriores despilfarros. Esto se suma a una sobre producción creada en la década de 1920 como resultado de la industrialización, para dar paso a lo que actualmente conocemos como consumismo. Era necesario que la clase media y baja consumiera de esta sobre producción y por lo tanto se combina la publicidad con los medios masivos para crear necesidades en el consumidor. Hay quienes defienden al consumismo como necesario e irremediable, mientras que otros critican fuertemente el impacto social y ecológico que este acarrea sobre nuestro planeta.

Mientras el materialismo mira únicamente la materia, el consumismo pone sobre ella una gran carga ideológica de status. Ambas tendencias se vinculan al final de la década de 1980 y aunque se trata simplemente de un error semántico varias

fuentes reconocen al materialismo como una tendencia de consumo que valora lo material por sobre todo.

## 2. Producción Audiovisual

La producción audiovisual se encarga de la realización y organización de contenidos para medios de comunicación, ya sea cine o televisión utilizando soportes como filmaciones o video digital abarcando cualquier género comunicacional.

Según la enciclopedia digital Wikipedia “En relación con la creación audiovisual, la producción audiovisual es el resultado de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Tras todas estas necesidades existe siempre, a partes iguales en lo que a importancia se refiere, una inversión de capital, una mezcla de trabajo y recursos técnicos y un plan organizativo. Es a esta planificación a la que se conoce, tanto en el mundo de la industria cinematográfica como en el de la industria televisiva, como producción audiovisual. Debido a la importancia del proceso de producción, el modo de organizarlo será primordial para el éxito o fracaso de la obra. En referencia a la producción, las diferencias entre la empresa audiovisual y empresas que actúan en otros sectores son mínimas.”

Es un proceso que requiere mucha organización y estructura al momento de trabajar, siempre es muy necesaria la planeación de rodajes, locaciones, personal, tiempos, presupuestos, recursos etc. Dependiendo del proyecto varían los requerimientos pero siempre es necesario mantener procesos, sin dejar de lado la experimentación y la creatividad que permitan obtener resultados aun más interesantes, aprovechando la herramienta tan importante e influyente que es la comunicación audiovisual.

### 3. El Cortometraje

#### 3.1 Que es un cortometraje

Un cortometraje se define como un film con duración no mayor a 40 minutos. En caso del corto 3d generalmente este tiempo se reduce a un máximo de 15 minutos. Tiempo en el cual se cuenta una historia o situación que generalmente necesita ser simple pero eficiente. Un cortometraje a diferencia de un largometraje debe tener pocos personajes que deben ser desarrollados más rápido, apoyados por un diseño muy descriptivo que sea apoyado por acciones bien definidas. Se recomienda que las escenas sean establecidas secuencialmente y que la acción avance rápidamente evitando demasiados subtramas, giros intrincados o múltiples finales.

“Un buen corto tiene que ser entretenido, accesible, original y memorable”\*. (Cantor y Valencia 2004, p.3)

Será entretenido si logra capturar y mantener la atención del público, esto se consigue con una trama interesante, y estimulante, con un buen desarrollo de personajes y dirección de arte. Todos estos elementos deben ser mostrados en una efectiva combinación de anticipación e incertidumbre. Para que de esta forma cada escena y nudo dramático tengan un propósito que fluya con la historia.

La accesibilidad se refiere a que si la audiencia estará dispuesta a seguir la narrativa del corto, el conectar al público con el film, los personajes y la historia en general haciéndolo verosímil y de alguna forma “familiar” a su realidad.

La originalidad vendrá precedida por una historia, un personaje, y diseños únicos lo que hará al cortometraje final, memorable. Mientras inspire en algún grado una respuesta de apreciación estética o emocional.

#### **4. Animación**

Animación es el proceso mediante el cual damos movimiento a objetos, imágenes, personas o dibujos estáticos. Funciona mediante la recreación de cuadros de cada posición que componen una acción completa. La animación es un trabajo completo y tedioso pues requiere de atención meticulosa en detalles que generen naturalidad en el movimiento.

El estándar cinematográfico de animación establece que 24 fotograma so cuadros componen 1 segundo, aunque también es permitido cambiar estas relaciones temporales dependiendo de la intención de la animación, cantidad de trabajo, requerimientos de fluidez etc. Otros aspectos muy importantes a considerar en la animación son los encuadres, movimientos de cámara, regla de ejes pues estos puntos ayudan definir el hilo narrativo y la intención dramática.

A nivel histórico en el mundo de la animación, representantes como Walt Disney hasta John Lasseter han marcado un paradigma de la evolución, influencia y fuerza que tiene la animación a nivel comunicacional así sea entretenimiento, educación, publicidad, etc. Se han desarrollado muchísimas técnicas, géneros y recursos que permiten abarcar aun más posibilidades de narración.

## 5. Animación 3D

### 5.1 ¿Qué es la Animación 3D?

La animación 3D es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a objetos tridimensionales. Los objetos o gráficos 3D son creados por medio de computadoras y programas especiales 3D.

Según la enciclopedia virtual Wikipedia “Un objeto 3D difiere de uno 2D principalmente por la forma en que ha sido generado. Este tipo de gráficos se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas en un ordenador, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel.”

El desarrollo de la tecnología, nuevos software y hardware ha permitido que el mundo de la animación se desarrolle a un nuevo nivel, pues la computación ha dejado atrás las antiguas limitaciones que tenía un animador. Disney Pixar es uno de los puntos de referencia mundiales de lo que es la animación digital 3D. Han creado los largometrajes y cortometrajes animados más vistos y exitosos en el mundo.

Gracias a estas grandes producciones, efectos especiales, nuevas propuestas narrativas, innovación en diseño, modelado, etc el 3d tiene cada vez más acogida y reconocimiento a nivel mundial.

En el Ecuador todavía es un tema poco difundido y hay talento que debe ser más desarrollado. El 3D Ecuatoriano está más orientado hacia la publicidad más que al cine o al arte y expresión audiovisual. La mayoría de proyectos 3D los podemos ver en openings para tv pero sobre todo en spots publicitarios.

## 5.2 Modelado

El modelado es la creación de la estructura tridimensional de cada elemento. Objetos compuestos por figuras básicas hasta formas más complejas con curvas y formas más orgánicas. Todo esto representado por un malla de polígonos o NURBS.

El modelado es el primer paso en la creación de elementos digitales. El modelador debe estudiar las formas humanas y del resto el mundo para que haya entendimiento de las formas reales aun cuando se realice un personaje abstracto. Se debe tener claro lo que se necesita modelar, tener suficiente material de referencia y también realizar bocetos para saber proporciones y formas.

## 5.3 Rigging

Cuando el modelador termina de construir el personaje, para que este pueda ser animado, se le debe colocar un sistema de “huesos” y controladores que permitan mover y animar el modelo. El rigging es básicamente tomar una malla rígida y dejarla lista para ser animada

Al igual que un esqueleto real un rig tiene articulaciones y huesos los cuales tienen manipuladores los cuales el animador usa para poner al personaje en la posición deseada.

## 5.3 Animación 3D

Los objetos tridimensionales se pueden animar en tres ejes (XYZ), Rotación, Escala o Traslación. Su forma se modifica mediante esqueletos

Forma:

- Mediante esqueletos: a los objetos se les puede asignar un esqueleto, una estructura central con la capacidad de afectar la forma y movimientos de ese objeto. Esto ayuda al proceso de animación, en el cual el movimiento del esqueleto automáticamente afectará las porciones correspondientes del modelo.
- Mediante deformadores: tiene ya preestablecido cierto tipo de deformación de malla.
- Dinámicas: para simulaciones de ropa, pelo, dinámicas rígidas de objeto.

### 5.5 Motion Capture

Motion Capture es el proceso de grabar el movimiento de una persona, y posteriormente utilizar esa información para animar un modelo en 2D o 3D.

Se utilizan cámaras que producen imágenes y calculan la posición tridimensional. Un software, en este caso Optitrack y Arena, se encargan de crear un esqueleto que recoge la información de movimiento de los sensores que lleva el traje que debe usar la persona que realiza los movimientos. Estos sensores se colocan en las coyunturas principales de extremidades, cuerpo y cabeza.

Las cámaras hacen un escaneo completo del área y de la persona y registra los movimientos, luego pasa esta información al ordenador en tiempo real, proyectándolo en un modelo 3d genérico.

Luego se exporta estos datos dando como resultado un esqueleto que lleva toda la información de movimiento, toda esa información es transferida al esqueleto del

modelo 3D creando una animación hiperrealista, la cual puede ser manipulada y corregida.

Trabajar con Mocap (Motion Capture) es muy interesante pues permite tener una animación rápidamente. Se pueden hacer varias pruebas de acciones, las cuales solo se verían limitadas por la capacidad del actor que realice los movimientos para la captura. Se alcanza un gran nivel de realismo pues se obtiene detalladas acciones secundarias.

Las limitaciones de este recurso van ligadas a costos de software y equipo, también se requiere personal y espacio. Muchas veces si las condiciones del espacio no son las óptimas para instalación del hardware, se pueden generar varios problemas al momento de la captura, errores que no son fáciles de corregir por lo tanto es más recomendable reanudar la captura.

Los resultados del mocap son fieles a la realidad no es posible recrear acciones que vayan en contra de las leyes de física, por lo tanto efectos de estiramiento y recogimiento deben ser agregados después.

Hay varios tipos de sistemas de mocap, los cuales también han sido mejorados con el tiempo que permiten cada vez mejores resultados .

#### **5.4 Render**

Proceso en el que el ordenador calcula y genera una imagen por fotograma dependiendo el número de fotogramas por segundo. Este va ligado a la dirección de arte pues es aquí es donde se define el look final del proyecto 3D, pues se manipula como se comportara la luz, las sombras, texturas, volúmenes etc.

## 6. Preproducción

### 6.1 Investigación

El cortometraje “El Regalo de Cumpleaños” es una adaptación del cuento homónimo de la escritora ecuatoriana María Fernanda Heredia. Las obras de María Fernanda Heredia tienen mucha influencia a nivel educativo no solo en nuestro país sino a nivel internacional, pues sus libros son comúnmente requeridos como material didáctico en escuelas. El Regalo de Cumpleaños es un cuento corto pero con un mensaje claro y profundo sobre el verdadero valor de las cosas y los sentimientos, dejando en segundo plano lo económico. Es por esto que es apropiado para la adaptación del mismo a un cortometraje 3D que busca tratar el tema del consumismo.

### 6.2 Guion

#### **Sinopsis**

La pulga necesita un regalo para su amigo el perro, quien está de cumpleaños, pero no tiene dinero. Después de buscar entre varias cosas la pulga le da un regalo muy significativo y con mucho valor emocional.

#### **Guion Literario**

#### **“El Regalo de Cumpleaños”**

ESC 1. Toma 1: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

La pulga se despierta emocionada y se sienta en su cama

Toma 2: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

Regresa a ver el calendario que está colgado en la pared

Toma 3: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

Calendario marcando el 1 de noviembre, cumpleaños del perro

Toma 4: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

Se toma la cabeza preocupada porque olvido comprar un regalo. Baja de la cama de un brinco

Toma 5: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

Corre hacia el velador y toma el monedero que está sobre él, lo sacude pero está vacío

Toma 6: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

Levanta la mirada hacia el frente donde está su baúl y se emociona

Toma 7: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

La pulga se acerca al baúl y se arrodilla, lo abre y empieza a revolverlo todo buscando un regalo

Toma 8: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

Saca unos lápices de colores y los lanza. Saca un peine y también lo lanza. Saca una cuchara pero tampoco la convence. Saca un reloj que está parado, lo sacude en su oído y lo coloca a un lado

Tom 9: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

La pulga con cara de decepción, pero una idea llega a su mente y sonrío.

Toma 10: INTERIOR/ CUARTO PULGA/ AMANECER

La pulga envolviendo un regalo con un lazo

ESC 2. Toma 1: EXTERIOR/ CASA DEL PERRO/DIA

Pulga llega a la puerta de la casa del perro, deja el regalo en el piso, golpea la puerta y se va corriendo emocionada

Toma 2: EXTERIOR/ CASA DEL PERRO/DIA

La puerta de la casa del perro y un regalo en el piso, el perro sale, se sorprende y abre el regalo. Ve el reloj y empieza a leer la nota

Toma 3: EXTERIOR/ CASA DEL PERRO/DIA

El reloj parado de la pulga y una nota que dice "Querido amigo: te regalo mi viejo reloj sin pila, sé que ahora será útil solo para ti: que el tiempo se detenga cada vez que te mire sonrío. ¡Feliz Cumpleaños ¡ Tu amiga la Pulga.

### ESC 3: Toma 1: INTERIOR/ CUARTO DEL NIÑO/DIA

Un niño sentado en una silla leyendo el libro “El regalo de Cumpleaños”. Sonríe y cierra el libro

### Toma 2: INTERIOR/ CUARTO DEL NIÑO/DIA

Las manos del niño colocando el libro una funda de regalo que dice: “para Feliz Cumpleaños.” que esta frente a él sobre un escritorio. Levanta la funda y sale

FIN

## **6.3 Diseño de Personajes**

El cortometraje tiene dos personajes principales, la Pulga y el Perro. Al ser los dos basados en animales fue requerida una gran cantidad de referencias de animales reales para mantener coherencia en cuanto a formas básicas, y de personajes similares basados en perros e insectos en el caso de la Pulga para conseguir plasmar correctamente sus respectivas personalidades.

### **Pulga**

Perfil Psicológico:

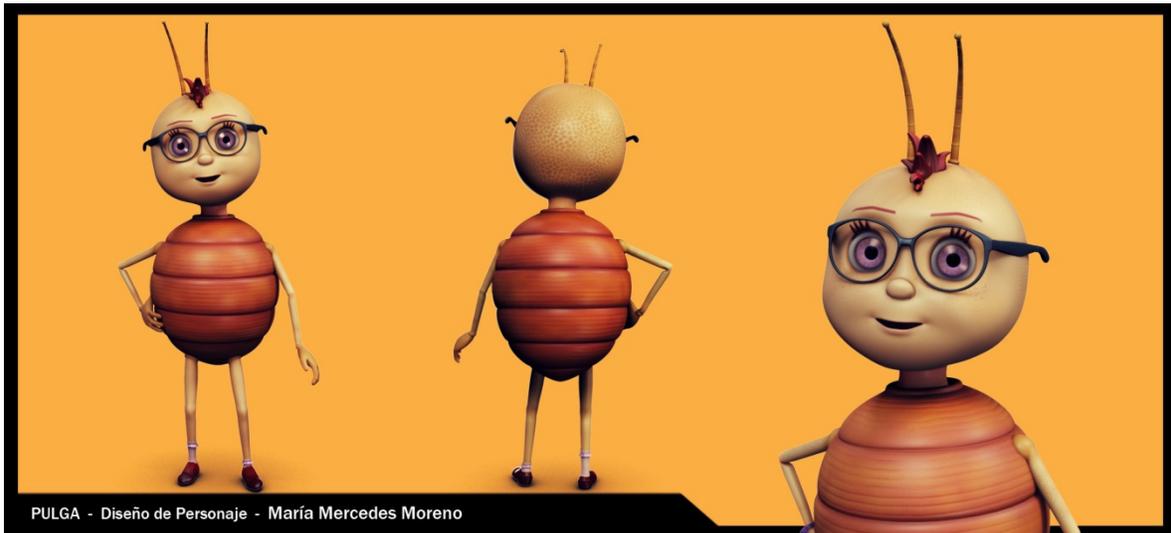
Pulga es sin duda un personaje tierno y cariñoso. Es generosa, inteligente y creativa. Es buena amiga y algo tímida.

Perfil Físico:

Es un personaje bípedo, de cabeza grande con extremidades y rasgos faciales humanos y cuerpo segmentado. Es hembra pero a la vez tiene un aspecto andrógono que pretende resaltar la indiferenciación sexual que hay en los niños pequeños.

Los primeros bocetos de este personaje fueron demasiado humanoides lo que dificultaba su identificación como pulga, luego evolucionaron en diseños con cuerpos cilíndricos y esféricos característicos de insectos, pero conservando rasgos faciales humanos que facilitan la expresividad y resultan mas familiares al espectador.

*Figura 1.*



## **Perro**

Perfil Psicológico:

El Perro es un personaje extrovertido, travieso, aventurero y sociable.

Perfil Físico:

Personaje cuadrúpedo, macho, con orejas colgadas, patas largas y delgadas y hocico cuadrado.

Al principio la intención de apariencia de este personaje era una raza en específico, pero concluyó en un aspecto genérico de un perro amigable que no sea de ninguna raza, aunque conserva rasgos de un Beagle. Es de color blanco con manchas marrones.

*Figura 2.*



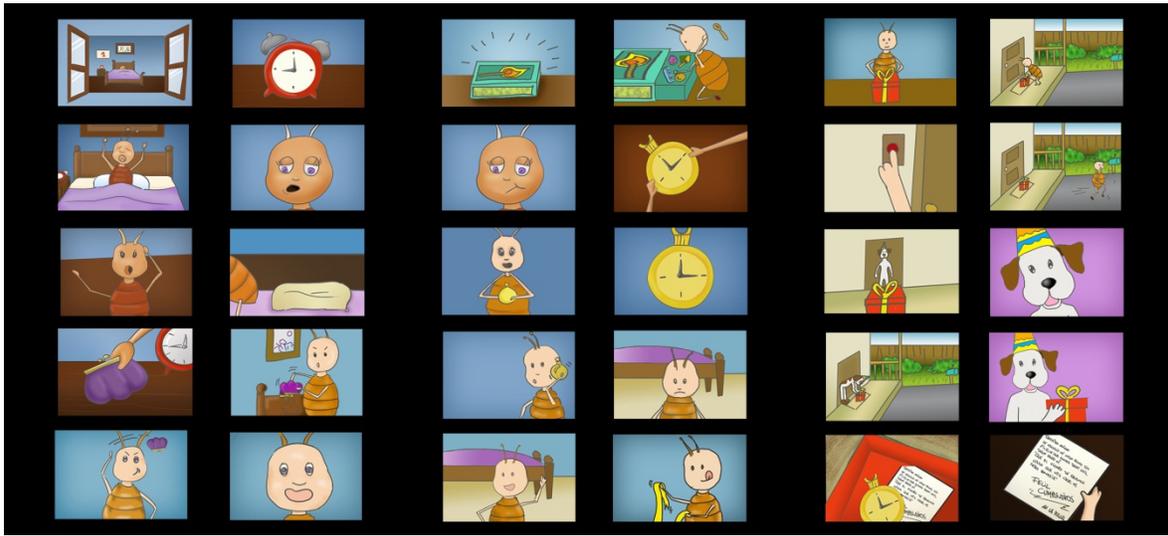
#### **6.4 Diseño de Escenarios**

El cortometraje consta de dos escenarios principales: el cuarto de la pulga y el jardín donde esta la casa del perro.

El cuarto de la pulga es muy colorido, divertido y femenino. Tiene un cama, un velador, un lámpara, un baúl, un escritorio y estantes. El jardín donde esta la casa del perro simula el patio de una casa de un familia tiene un cerca y plantas.



Figura 4



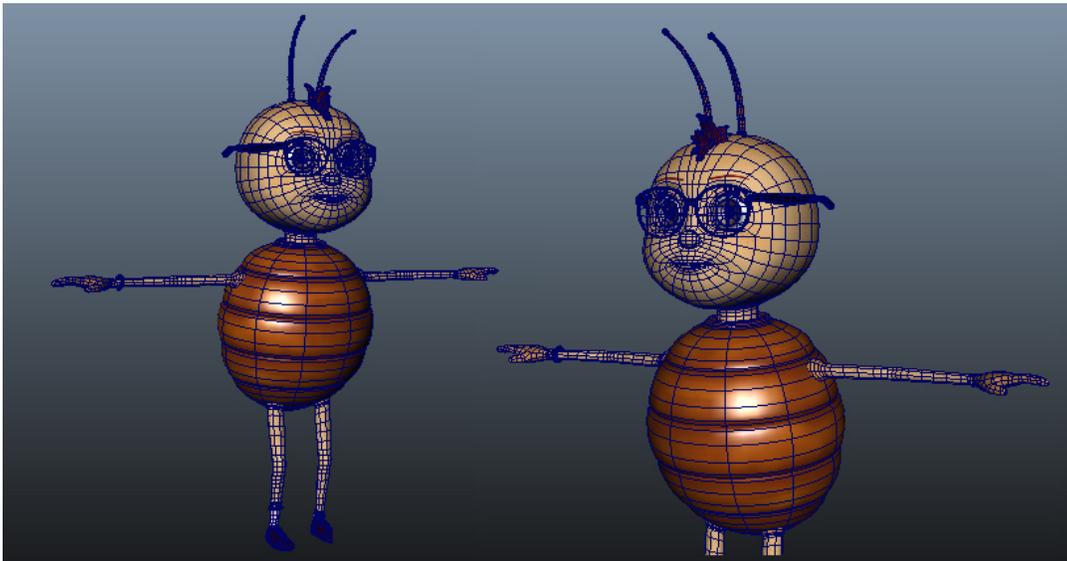
## 6.6 Animatic

Para la realización del animatic se utilizaron los cuadros pintados del storyboard, y se redibujaron las distintas partes para formar capas que posteriormente pudieran ser animadas, simulando de forma básica las acciones principales de cada toma. Esto permitió tener claro el ritmo narrativo del cortometraje y tener una referencia de animación y tiempos. Con la secuencia terminada se logro distinguir si el mensaje e intención de la historia era claro, entendible y conciso.

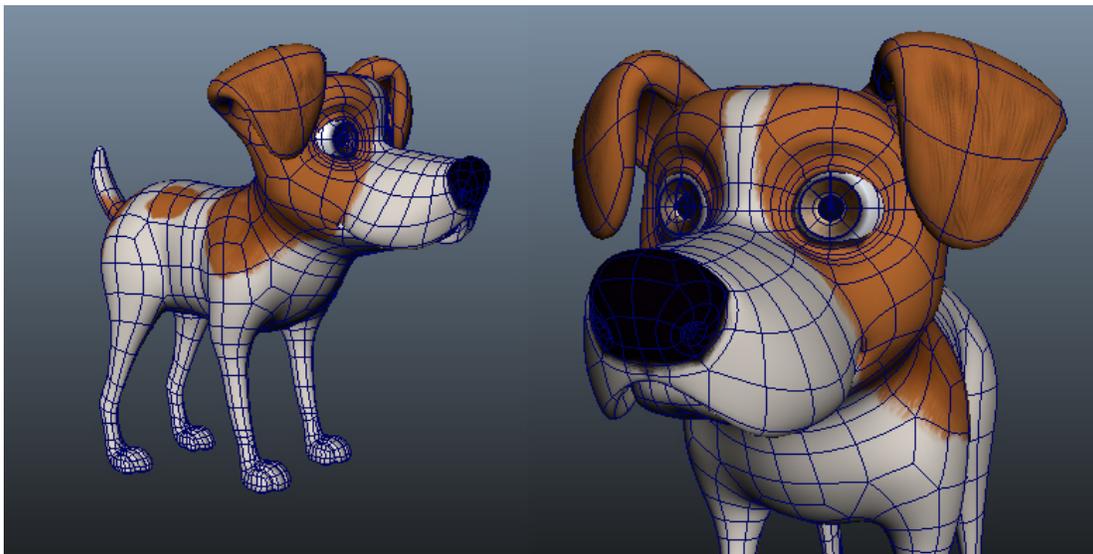
## 6.7 Modelado 3D

El cortometraje “El Regalo de Cumpleaños” tiene dos personajes principales el perro y la pulga

**Pulga:** Este fue el primer personaje en ser modelado. Fue desarrollado casi en su totalidad en Autodesk Maya 2012, tiene una malla poligonal en quads. Consta de partes separadas entre cabeza, cuerpo y extremidades, como detalles extras lleva antenas, cabello, medias, zapatos, lentes y una pulsera. Una vez terminado en su forma general, fueron agregados en Mudbox detalles más precisos en caparazón y extremidades.

*Figura 5*

Perro: este personaje fue modelado en una sola pieza, solo tiene los ojos por separado. Al igual que la pulga fue modelado en Maya y luego en Mudbox fueron esculpidos los detalles del pelaje.

*Figura 6*

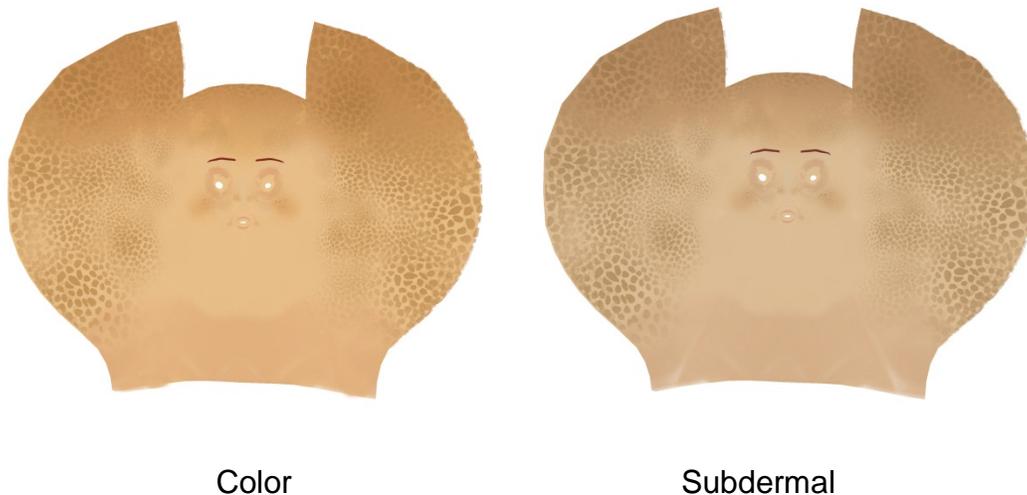
## 7. Producción

### 6.1 Texturizado

Una vez modelados los personajes estos fueron exportados desde Maya a Mudbox para esculpir detalles y pintar. Estos detalles fueron exportados como Normal Maps que fueron usados como Bump dentro del material final. Se realizaron rayas en el cuerpo de la pulga, pecas en la cabeza, brazos y piernas. Se utilizaron colores naranjas, rojos y piel. En el caso del perro se esculpió el pelo y luego esta información exportada como Normal Map para no utilizar una malla muy pesada, se utilizó colores blancos y marrones.

En los dos animales se utilizó un material SSS, se colocaron las respectivas texturas en los nodos de epidermal, subdermal y back Sckater. Se eligió este material pues da muy buenos resultados al momento de simular piel pues permite el paso de la luz a través de los cuerpos según su densidad y proximidad a la fuente de luz

*Figura 7*





Epidermal

En los backs se utilizaron principalmente lamberts con texturas y mia materials.

## **6.2 Rigging Y Animación**

Pulga: en el caso de la pulga fue necesario un rig especial, ya que para su animación se utilizo Motion Capture. Se hizo un sistema de huesos que corresponda con el esqueleto del programa Arena el cual es el que recoge la información del mocap.

Se nombra cada joint del esqueleto de la misma manera que el esqueleto animado importado. Se escala el esqueleto del mocap de acuerdo al esqueleto del personaje al que la malla ya esta hecha bind skin, se conectan los dos y el personaje toma la animación. Fue necesario pulir esta animación por errores que se presentan comúnmente en este sistema de animación.

En algunas tomas fue necesario hacer un triple sistema de huesos en brazos para corregir movimientos: un juego de hueso que deforme la mall, otro que tenaga el mocap y un tercero con un lk handle para poder moverlo independientemente, todo esto con un manipulador en la muñeca que contiene un atributo que permite cambiar y animar el cambio de sistema de brazos en cualquier momento.

Para el rostro se modelaron 23 blend Shapes

Perro: el perro tiene un sistema de rig tradicional, pues este personaje si fue animado manualmente, tiene un sistema de huesos con sus respectivos iks y constrains. Tiene manipuladores en patas cola, cuello, orejas y cara aparte de los blendshapes modelados.

### **6.3 Iluminación**

Se utilizó un physical Sun and Sky light, tanto en interiores como en exteriores, en el caso del cuarto se puso portal lights las cuales permiten el paso de la luz del physical sun al cuarto. También se utilizaron área y directional lights para mejorar la iluminación de los personajes, por lo tanto algunas luces fueron animadas según requerimiento de la toma.

## 8. Post Producción

### 7.1 Render

Para render se sacaron 4 pases principales:

Color: con su respetivo set de luces, dependiendo de la toma este set era modificado en posición y valores.

*Figura 8*



Oclusion: se utilizó el preset de oclusion modificando valores en Max distance y los samples para mejorar la calidad, este paso ayuda a definir volúmenes, ya que crea una sombra falsa que se genera de acuerdo a la proximidad entre objetos.

Figura 9



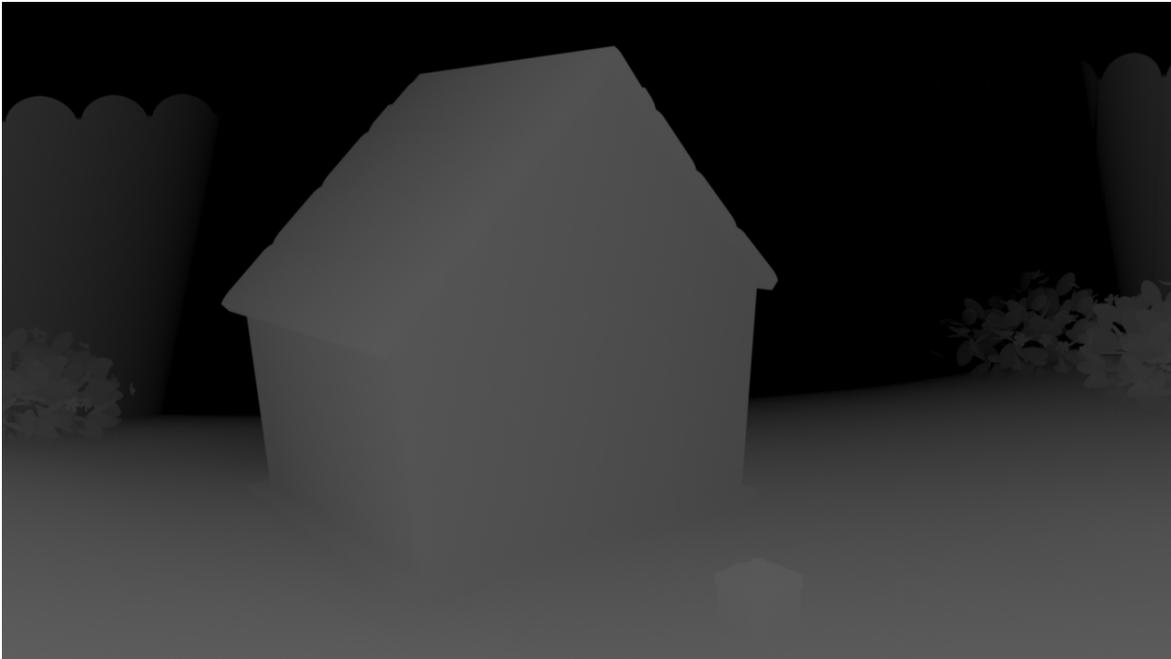
Normal: se utilizó el preset default de Maya sin modificaciones, este pase fue utilizado para reforzar la iluminación.

Figura 10



Z depth: en las escenas de exteriores para resaltar mas los personajes, Este paso permite diferenciar en escala de grises a los elementos que están en la escena según su proximidad a la cámara, lo que permite hacer desenfoque en composición. Este pase fue utilizado solo en la escenas de exteriores.

*Figura 11*



### **7.3 Edición y Composición:**

Se pretendió que el look final del video tenga un aspecto de fantasía, como un sueño, por eso hay mucho brillo en todo el cortometraje, sobre todo en las partes más luminosas. Aunque hay mucha luminosidad, no se debía perder sombras para que haya contraste entre los personajes y el ambiente.

El oclusion fue utilizado para reforzar volúmenes y sombras, para lograrlo el pase fue colorizado.

El normal fue un recurso muy importante pues apoya a la iluminación ya que permite aumentar las luces de After Effects, lo que permite resaltar brillos y resplandores.

Se completó la composición con una corrección de color y colocan flares falsos y un glow.

### **7.5 Sonorización y Musicalización**

El cortometraje tiene una melodía dulce, que pretende resaltar la ternura de la Pulga, esto apoyado con sonidos cartoon en las acciones y hay locución para la voz de la pulga.

## **9. Biografía y Obra de María Fernanda Heredia**

María Fernanda Heredia Pacheco es una escritora, ensayista, ilustradora y diseñadora gráfica ecuatoriana. Nació en Quito en 1970, estudio en el Colegio La Dolorosa. Obtuvo el título de diseñadora gráfica en el Instituto Metropolitano, escribe historias infantiles desde 1993. Su primer cuento se titula "Gracias" y fue publicado en 1997, ha escrito más de 25 libros y ha ganado del Premio Nacional de Literatura Infantil en cuatro ocasiones. Recibió el Premio Latinoamericano Norma Fundalectura con la novela "Amigo se escribe con H" y en 2004 el Premio Benny en Estado Unidos por el cuento "Por si no te lo he dicho".

En sus obras entre varios temas ha topado el materialismo como un asunto importante que hay que tratar en la sociedad, su cuento "El Regalo de Cumpleaños" es el mejor ejemplo. Su obra se especializa en cuentos y novelas infantiles y juveniles que tocan problemáticas sociales que además de entretener e incentivar la imaginación buscan dejar mensajes y enseñanzas. Ha recibido varios reconocimientos debido a su trabajo e influencia en la literatura infantil a nivel nacional y latinoamericano.

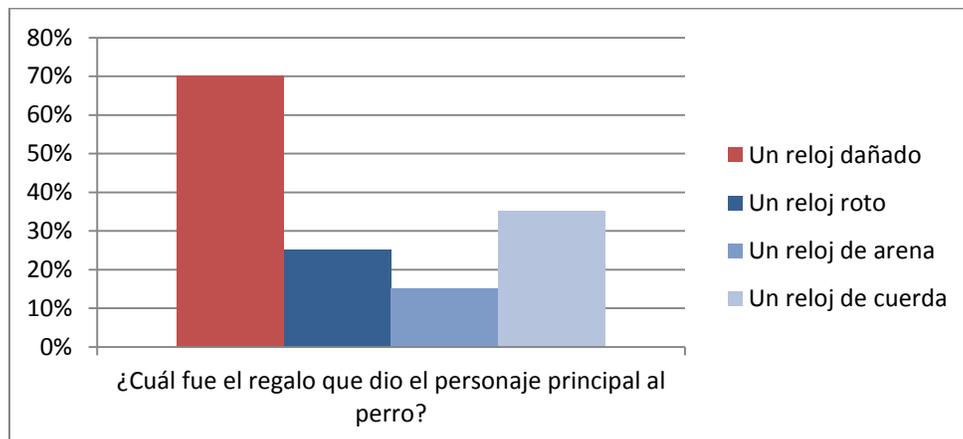
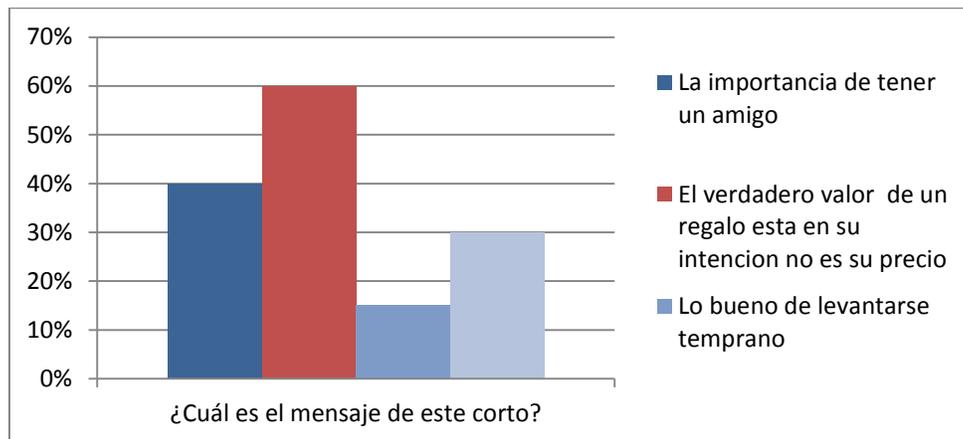
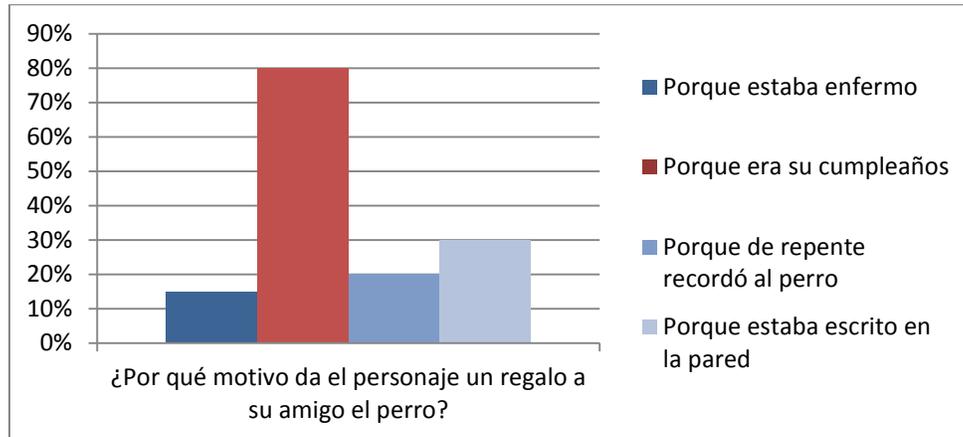
## 10. Conclusiones y Recomendaciones

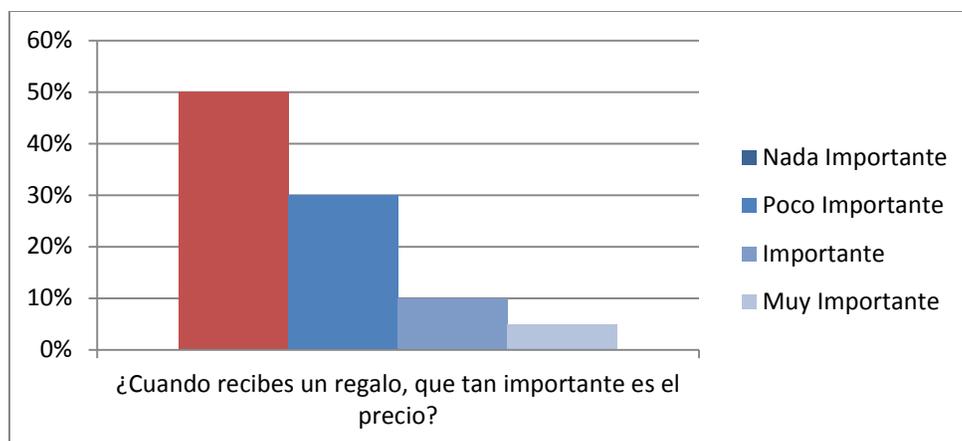
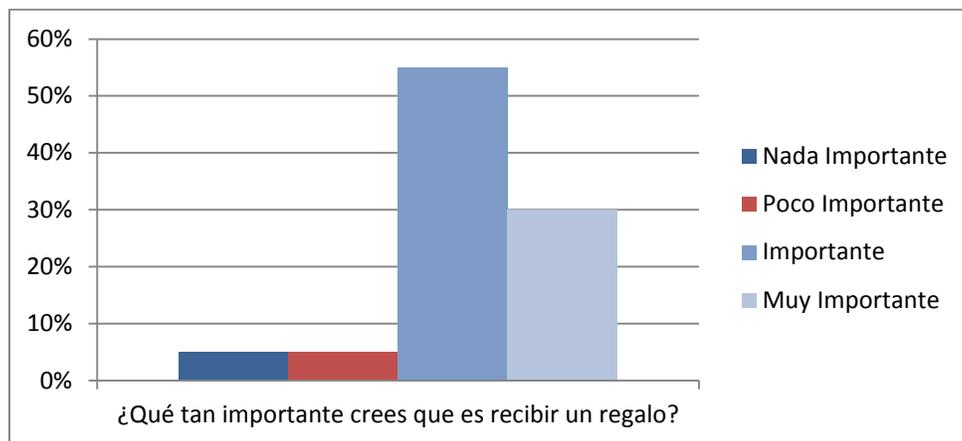
Este proyecto buscó principalmente la correcta adaptación de un cuento a una animación 3d. Se Utilizó las herramientas y recursos aprendidos a lo largo de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual como la utilización de programas como Maya, Mudbox, After Effects, Photoshop e Illustrator, muchas cosas tuvieron que ser investigadas y aprendidas sobre la marcha como la utilización del programa Arena.

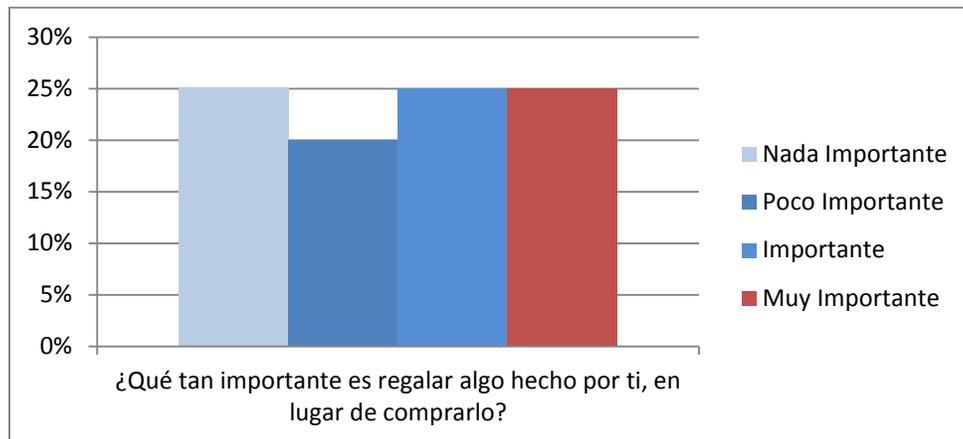
Se experimentó con nuevos recursos tecnológicos como el Mocap, experiencia que fue muy enriquecedora pues este es un sistema complejo al que no todo el mundo tiene acceso aquí en nuestro país, lo que ayudo a dar un aspecto más real a la animación, la cual pretende que el espectador se sienta identificado con la historia y sus protagonistas.

Al construir una historia coherente, entendible, sentimental y llamativa, se logró transmitir un mensaje social relacionado con el consumismo y el materialismo. El cortometraje fue expuesto al grupo objetivo, niños y niñas de entre 6 y 11 años de la ciudad de Quito. A quienes se les hizo 7 preguntas respecto al cortometraje, y los resultados demostraron que los niños entendieron que el mensaje del cortometraje esta relacionado con la importancia de la “intención” sobre el “dinero” lo que ayuda a comprender a los niños que no es necesario comprar y recibir cosas costosas para ser felices.

Figura 12







El propósito fue entonces inculcar una cultura que valora el ideal de las cosas, por encima de su valor comercial o sus condiciones físicas. Bajo esta cultura los niños aprenderán que un regalo se hace desde un punto de vista sentimental e ideológico, que correctamente aplicado puede volver al objeto más insignificante en un regalo de gran emotividad. Entonces la común expresión “regalar del corazón” toma sentido y se trata de entender una idea, un concepto, que se ha escogido detrás del regalo, ya sea este material o no. Esta idea pasa a ser lo más importante del regalo como si se tratase de un postre con relleno, el regalo carece de sentido sin el pensamiento que va detrás del mismo.

Es por esto que no importa si el regalo es material o tiene un costo, mientras su componente principal sea una idea, el regalo dejará de ser el fin y será tan solo un medio que lleva el mensaje. Como los engranes de un plan maestro las acciones encajan a la perfección y este acto inicial de dar un regalo es el que pone en movimiento una cadena de reacciones generadas desde la idea. Por complejo que parezca, esta es la mejor forma de dar un regalo. A veces será algo que se necesite, otras veces será algo que signifique mucho para el receptor, en cualquier caso logrará una reacción esperada y llevará consigo un mensaje claro y emocional.



## 11. Referencias

Animación:

[http://www.fahrenheitmagazine.com/index.php?option=com\\_k2&view=item&ii=4944:qu-es-animacin-&lang=es](http://www.fahrenheitmagazine.com/index.php?option=com_k2&view=item&ii=4944:qu-es-animacin-&lang=es)

Animación 3D:

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion%203d.php>

Cortometraje 3D:

Cantor y Valencia (2004) *3D Short Production*, USA

Etapas del Desarrollo de un Niño;

<http://www.scribd.com/doc/438153/Etapas-del-Desarrollo-Piaget>

Gráficos 3D:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1ficos\\_3D\\_por\\_computadora](http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1ficos_3D_por_computadora)

Motion Capture:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_capture](http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture)

Obra de María Fernanda Heredia:

[http://www.marymountbogota.edu.co/index.php?option=com\\_content&task=view&id=265&Itemid=198](http://www.marymountbogota.edu.co/index.php?option=com_content&task=view&id=265&Itemid=198)

Pasos de una animación 3D:

[http://www.etereaestudios.com/training\\_img/intro\\_3d/intro\\_3d.htm](http://www.etereaestudios.com/training_img/intro_3d/intro_3d.htm)

Qué es el Consumismo;

<http://es.wikipedia.org/wiki/Consumismo>

Que es el Materialismo:

<http://www.allaboutphilosophy.org/spanish/materialismo.htm>

Referencias Diseño Personajes

Colman David, *The art of animal character design fist edition* with foreword by joe weatherly published by David`s doodle

## ANEXOS

### Anexo 1

#### ENCUESTAS

#### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

**1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?**

- 1    
 Porque estaba enfermo  
 2  Porque era su  
 cumpleaños  
 3  Porque de repente recordó al perro  
 4  Porque estaba escrito en la pared

**2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?**

- 1    
 La importancia de tener un amigo  
 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su  
 precio  
 3  Lo bueno de levantarse temprano  
 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

**3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?**

- 1    
 Un reloj dañado  
 2  Un reloj  
 roto  
 3  Un reloj de arena  
 4  Un reloj de cuerda

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

**4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?**

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
	O	O	O	O

5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?

○	○	○	○
---	---	---	---

6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?

○	○	○	○
---	---	---	---

7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?

○	○	○	○
---	---	---	---

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	O	●
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	●	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	O	O	●

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	O	●
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	●	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	O	O	●

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	<input checked="" type="radio"/>	O
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O	O	<input checked="" type="radio"/>	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	<input checked="" type="radio"/>	O	O

**ENCUESTAS**

**El Regalo de Cumpleaños**

**Autor: María Mercedes Moreno**

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

**1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?**

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

**2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?**

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

**3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?**

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	●	O
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	●	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	●	O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	●	O
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	●	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	●	O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera O en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	○	○	●	○
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	○	●	○	○
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	○	○	○	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	○	○	●	○

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera O en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	○	○	●	○
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	●	○	○	○
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	○	○	○	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	●	○	○	○

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: Maria Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	○	○	○	●
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	●	○	○	○
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	○	○	○	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	○	○	●	○

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	O	●
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O	●	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	●	O
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	●	O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O	O	<input checked="" type="radio"/>	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>

**ENCUESTAS**

**El Regalo de Cumpleaños**

**Autor: María Mercedes Moreno**

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

**1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?**

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

**2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?**

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

**3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?**

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda relleno la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	<input checked="" type="radio"/>	O
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O	<input checked="" type="radio"/>	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	<input checked="" type="radio"/>	O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	●	O
5.- ¿Cuanto recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O	O	●	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	●	O	O	O

**ENCUESTAS**

**El Regalo de Cumpleaños**

**Autor: María Mercedes Moreno**

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

**1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?**

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

**2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?**

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

**3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?**

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellinando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	●	O
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O	●	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	●
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	●	O	O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda relleno la esfera O en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	/	O	O
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O	O	O	/
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	/
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	/	O	O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	O	
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	O		O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O		O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	<input checked="" type="radio"/>	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	<input checked="" type="radio"/>	O	O	O

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	●	O
5.- ¿Cuanto recibes un regalo, que tan importante es el precio?	●	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	●	O	●	O
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	O	O	●

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda relleniendo la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	<input checked="" type="radio"/>	O
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	<input checked="" type="radio"/>	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>

## ENCUESTAS

### El Regalo de Cumpleaños

Autor: María Mercedes Moreno

Por favor lea y responda con una X las preguntas a continuación:

1.- ¿Por qué motivo da el personaje un regalo a su amigo el perro?

- 1  Porque estaba enfermo
- 2  Porque era su cumpleaños
- 3  Porque de repente recordó al perro
- 4  Porque estaba escrito en la pared

2.- ¿Cuál es el mensaje de este corto?

- 1  La importancia de tener un amigo
- 2  El verdadero valor de un regalo esta en su intencion no es su precio
- 3  Lo bueno de levantarse temprano
- 4  Regalar cosas usadas ahorra dinero

3.- ¿Cuál fue el regalo que dio el personaje principal al perro?

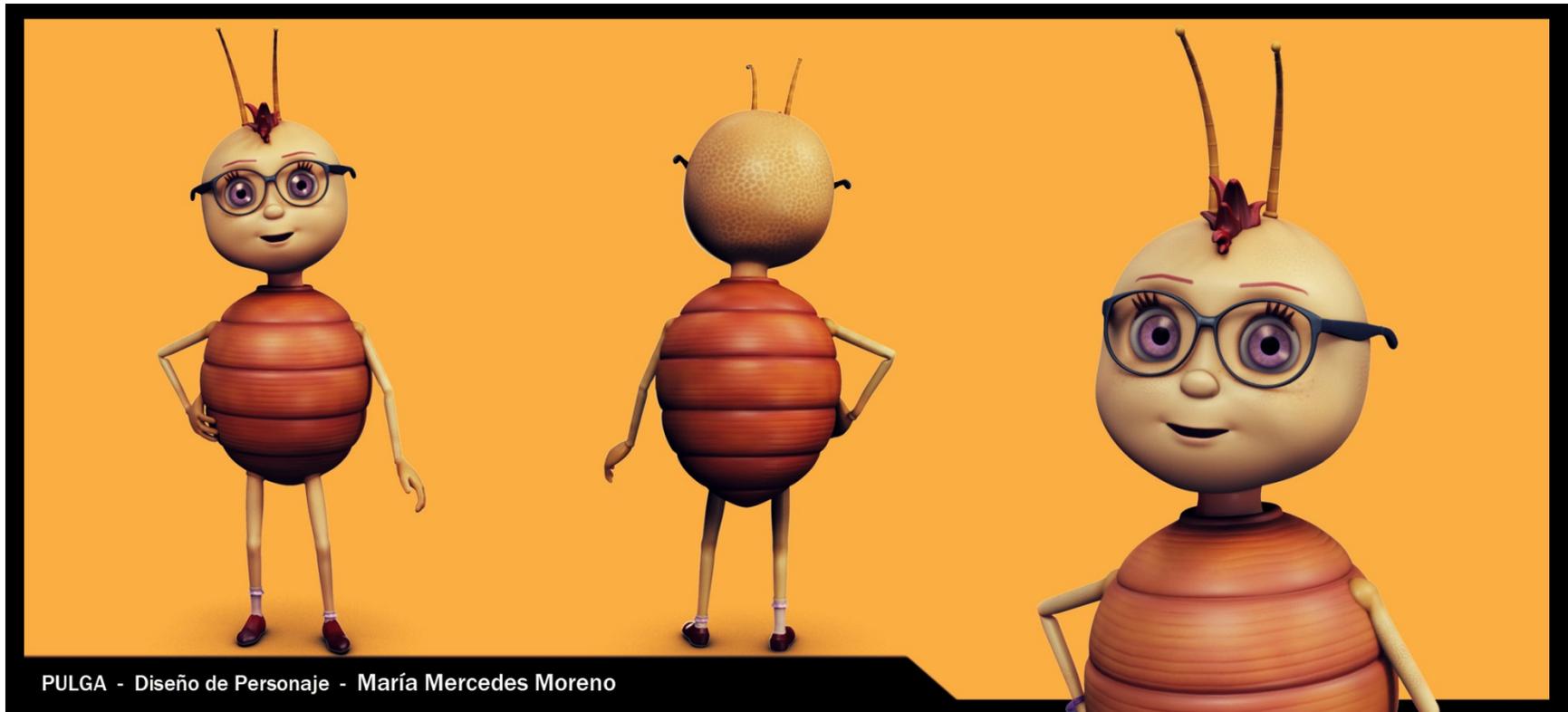
- 1  Un reloj dañado
- 2  Un reloj roto
- 3  Un reloj de arena
- 4  Un reloj dañado

Por favor lea y responda rellenando la esfera **O** en la opción que corresponda:

	1 Nada Importante	2 Poco Importante	3 Importante	4 Muy Importante
4.- ¿Qué tan importante crees que es recibir un regalo?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
5.- ¿Cuando recibes un regalo, que tan importante es el precio?	<input checked="" type="radio"/>	O	O	O
6.- ¿Crees que es importante regalar algo que tus amigos necesiten?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>
7.- ¿Qué tan importante es regalar algo hecho por ti, en lugar de comprarlo?	O	O	O	<input checked="" type="radio"/>

## Anexo 2

### Diseño de Personajes

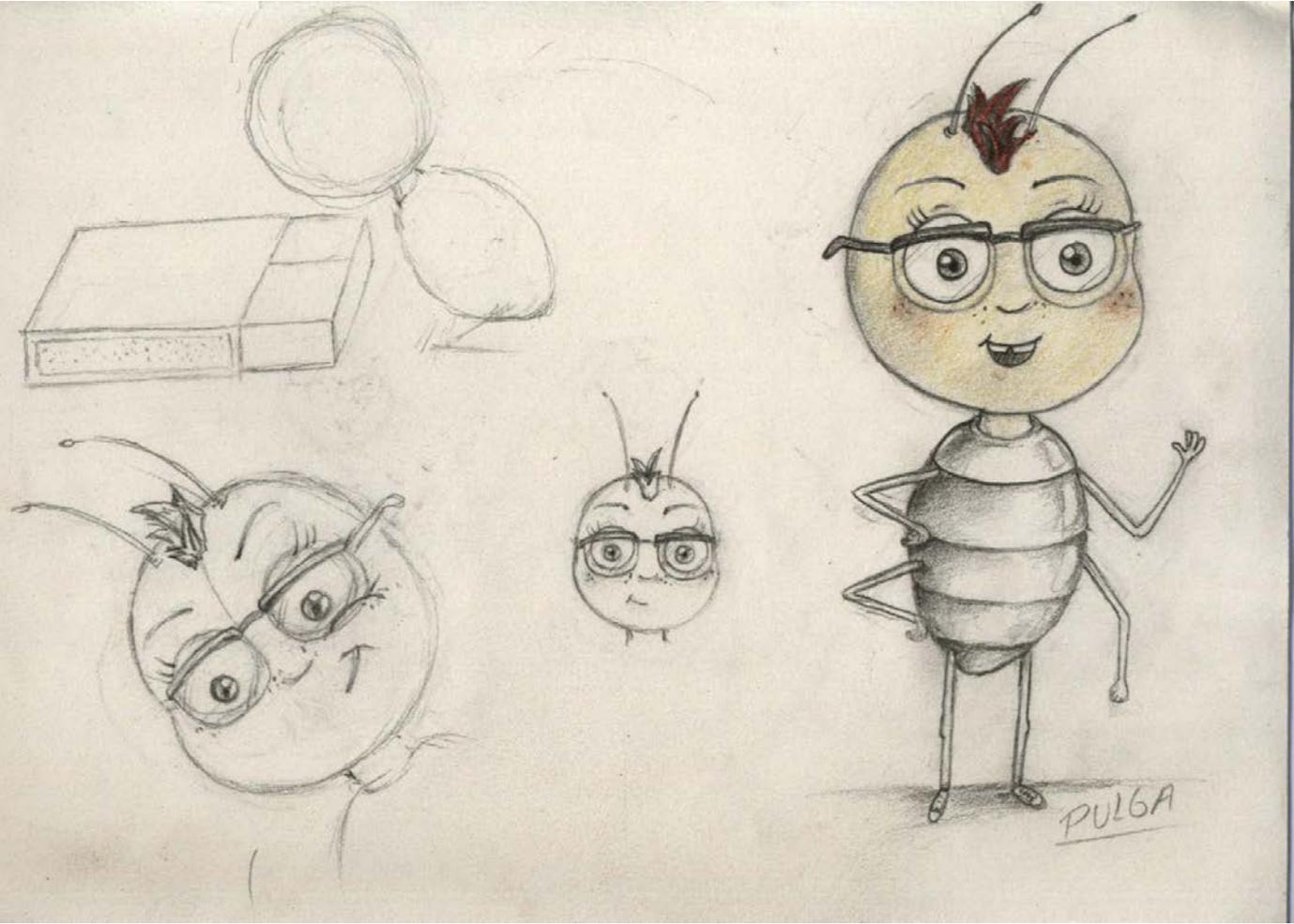


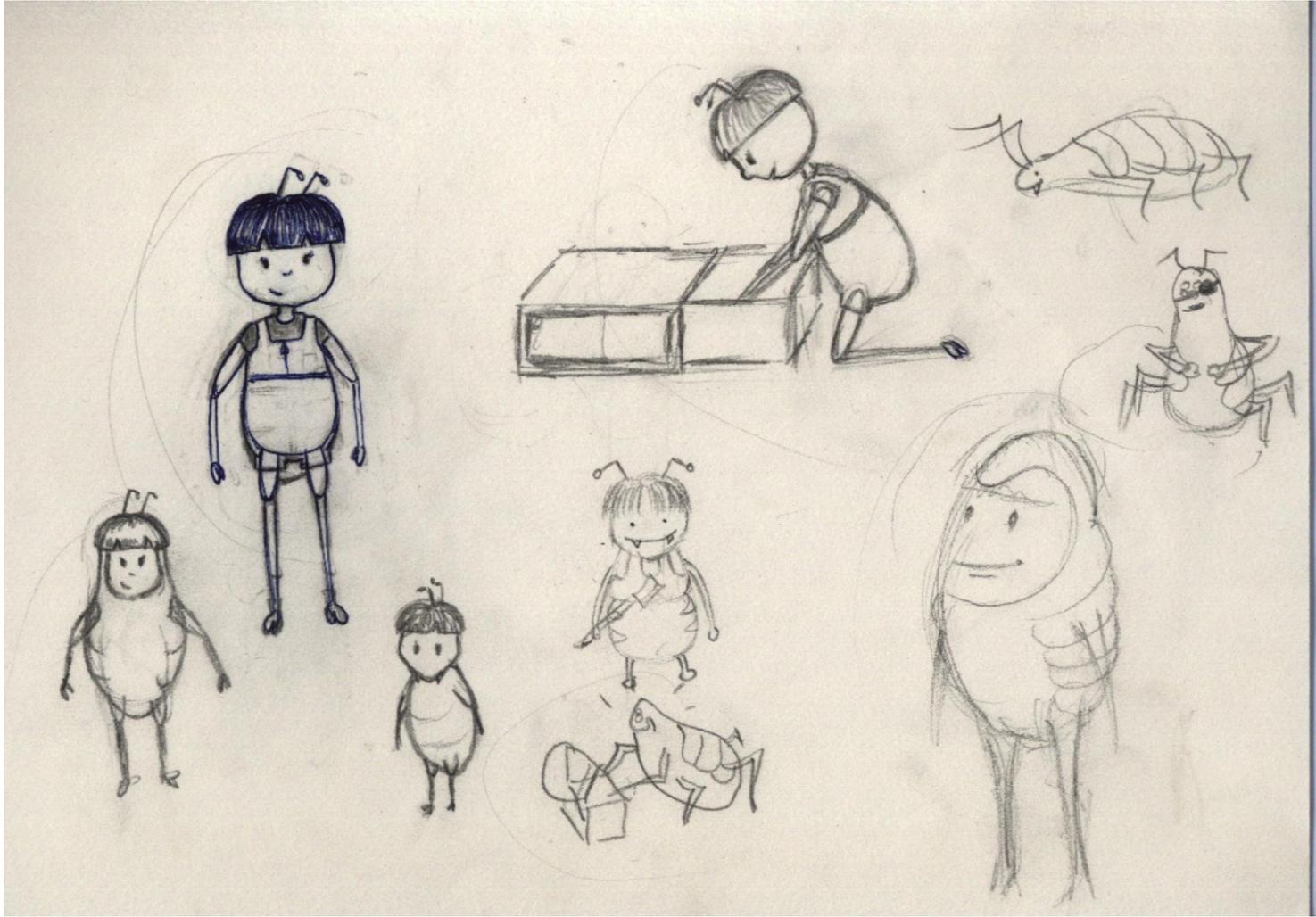


PERRO - Diseño de Personaje - María Mercedes Moreno

Anexo 3

Bocetos Pulga





# Anexo 4



# Story Board 1



