



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ANIMACION DIGITAL: CALIDAD Y SERVICIO EL TRIGO “PANADERÍA &  
PASTELERÍA”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos  
para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor Guía  
Ramiro Guamán

Autor  
Oscar Montesdeoca Cuaspud

2013

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el 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”

---

Ramiro Guamán

Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

1716232168

## 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 vigentes”

---

Oscar Montesdeoca Cuaspud

1716605660

#### AGRADECIMIENTOS

A Jehová, ya que gracias a él se nos es permitido realizar cualquier obra aquí en la tierra, permitiendo la firmeza ante cualquier adversidad y el perdón ante nuestras equivocaciones.

## DEDICATORIA

A mi padre, mi madre, mis hermanos, mis amigos y a todos quienes de alguna manera contribuyeron con una porción de amistad, cariño, paciencia, conocimiento, y compañía.

## RESUMEN

El trigo, es una panadería y pastelería que se encuentra generando un buen nivel en ventas, esto debido a factores que le fortalecen siendo una buena calidad de sus productos y un buen servicio.

Generar una imagen que se vuelva más familiar, dar a conocer los diferentes procesos para que sus productos lleguen a sus mostradores. Permitiría darse a conocer más íntimamente con su clientela y esto a su vez fortalecería la motivación de su propietario a expandirse, buscando crear nuevas sucursales.

La animación digital buscara dar a conocer su nombre comercial, su personaje, los diferentes procesos de elaboración/ logística y su buen servicio.

Se partirá con la creación de un personaje en 2D, se elabora un guion de animaciones y generara una animación digital en 2D, implementando la utilización de escenarios en 3D.

Se añadirá el personaje a su rotulo, esto como parte de la imagen de la panadería. La animación digital se transmitiría en una pantalla LCD, junto a la caja registradora, siendo el modelo a seguir en los diferentes locales. Y teniendo como proyección ser utilizada adicionalmente, para mostrar promociones o destacar productos.

Como resultado, su clientela podrá conocer más de cerca a, "El Trigo" Panadería & Pastelería"

## **ABSTRACT**

The wheat is a bakery that is currently generating a good level of sales, due to factors that will strengthen still a good quality products and good service.

Generate an image becomes more familiar, publicize the different processes for their products to reach their desks. Would be known more intimately with their customers and this in turn would strengthen the motivation of its own to expand, seeking to create new branches.

Digital animation sought to publicize your business name, his character, different manufacturing processes / logistics and good service.

We will start by creating a character in 2D, draft a script generated animations and 2D digital animation, implementing the use of 3D environments.

Character is added to its tagline, this as part of the image of the bakery. Digital animation is transmitted on an LCD screen, next to the cash register, with the model in the various premises. And having a projection be used additionally to display promotions or highlight products.

As a result, your customers will know more closely, the Wheat "Bakery & Pastries"

## ÍNDICE

CAPITULO .....	1
1.1 TITULO .....	1
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	1
1.3 INTRODUCCION .....	1
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.4.1 OBJETIVO GENERAL .....	2
1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	2
1.5 JUSTIFICACION DEL PROYECTO .....	2
CAPITULO II .....	4
2.1 PROBLEMÁTICA DEL PROYECTO .....	4
2.2 MATRIZ DE ESTUDIO DE FACTIBILIDAD .....	5
CAPITULO III .....	6
3.1 MARCO TEÓRICO .....	6
3.1.1 ILUSTRACIÓN DIGITAL .....	6
3.1.2 LA FOTOGRAFÍA .....	7
3.1.3 STORY BOARD .....	7
3.1.4 EL GUION .....	8
3.1.5 ANIMACIÓN DIGITAL DE CHONG, ANDREW .....	8
3.1.6 PERSONAJES ANIMADOS .....	9
CAPITULO IV .....	11
4.1 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN .....	11
CAPITULO V .....	12
5.1 HIPÓTESIS .....	12
5.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN .....	13



5.2.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN .....	13
5.2.1.1 INVESTIGACIÓN DE CAMPO .....	13
5.2.1.2 INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL .....	13
5.2.1.3 INVESTIGACIÓN CUASI EXPERIMENTAL .....	13
5.2.1.4 INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA.....	13
5.2.2 METODOS DE INVESTIGACIÓN .....	13
5.2.2.1 OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA .....	13
5.2.2.2 OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA .....	14
5.2.1 INVESTIGACIÓN CUALITATIVA .....	14
CAPITULO VI .....	15
6.1 CONCLUSIONES .....	15
CAPITULO VII .....	22
REFERENCIAS .....	24
ANEXOS .....	24





















































## **Capítulo I.**

### **1.1 TITULO**

Animación: Calidad y Servicio. “El Trigo” Panadería & Pastelería

### **1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Este proyecto se lo realizara para “El Trigo” Panadería & Pastelería ubicada en el sector de El Arenal, parroquia de Tumbaco, en la ciudad de Quito. A través de una Animación Digital se dará a conocer a los consumidores: su marca, slogan, proceso de elaboración y calidad de servicio. Esta animación tiene como objetivo principal generar en los clientes el reconocimiento de su marca. Es de interés del propietario implementar publicidad debido a la demanda existente y la oportunidad de expandirse, siendo necesario el darse a conocer al público. Actualmente el local principal se encuentra ubicado, parroquia de Tumbaco, sector El Arenal. En este proceso de comunicación se utilizara una animación digital 2d que empezara con la creación de un personaje, este le representara y formara parte de la introducción, continuara con la creación de varias escenas que muestran la elaboración de productos, transportación y expendio. Finaliza con una imagen del personaje en 2D. Esta animación se difundiría en pantallas LCD las cuales se encontraran junto a la caja registradora de cada panificadora

### **1.3 INTRODUCCIÓN**

Esta Panificadora tiene una trayectoria en el mercado, tiempo en el cual ha conseguido gran experiencia en el buen servicio además cuenta con una gran variedad de productos de panadería y repostería considerados de su especialidad. La clientela se ha mostrado muy satisfecha con los diferentes productos de panadería ofertados y la atención brindada. Esto muestra que se encuentra bien direccionada, haciéndola sostenible y genera ganancias.

Esta animación está proyectada para ser utilizada de acuerdo a sus avances, con el crecimiento de sus establecimientos.

## **1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Elaborar una animación digital, para incrementar las ventas de La Panadería y pastelería “El Trigo, mediante publicidad digital.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Mostrar el proceso de elaboración del storyboard para verificar el avance del proyecto. Incluir la animación digital en ventas de productos.

Propiciar a los clientes una manera distinta de obtener su atención, permitiendo se conozca sus productos.

## **1.5 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

Este proyecto se realiza con la finalidad de comunicar una marca a los consumidores de La Panificadora “EL TRIGO”, a través de una animación que permita reflejar a los clientes, su marca, slogan, proceso y calidad del servicio. La animación permitirá resaltar su imagen. Se recopilará la información obtenida de la empresa a través de apuntes tomados en el transcurso de la investigación de campo y siendo de importancia los detalles y aportes mencionados por el propietario. A esto se adicionará, la información de personas que se encargan de la preparación, siendo su finalidad poder dar a notar las características que resaltan e incluirlas como puntos fundamentales en la animación.

Es necesario generar una imagen con su logotipo mostrada en una animación, permitiendo que los consumidores lleguen a identificar sus productos mediante la publicidad, relacionándose así de una manera más personalizada. Esto

permitirá materializar una nueva sucursal, con el reconocimiento de una marca.

Proyectos aplicando esta modalidad y para este tipo de mercados, no se han realizado anteriormente, mostrando así una forma única e innovadora de promocionarse, esto a su vez nos permitirá la oportunidad de evaluar sus alcances para considerarse si serian favorables.

Este proyecto aplicará los conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera de Ilustración y Animación Digital como son los de: ilustración, animación tradicional 2d y animación tridimensional 3d. Los recursos a utilizarse se componen de: una computadora PC marca Hewalt packer con sistema operativo Windows Vista, una table light Standard, un scanner hewalt packer digital y una tableta digital wacom.

La animación al ser creada y publicada tendrá como meta la identificación de su marca a los consumidores a través de su imagen y características que le destacan, mostrando y resaltándose en su proceso. Esta animación se desarrollara en el programa Adobe Flash, con una película renderizada con la extensión Avi o a su vez Quick time.

## Capítulo II

### 2.1 PROBLEMÁTICA DEL PROYECTO

Considerando que “El Trigo” Panadería & Pastelería, mantiene una cantidad aceptable de clientes y una buena producción y venta se consideró viable la elaboración del proyecto de animación digital. Este proyecto aumentará y contribuirá realmente a una mejora en la aceptación y reconocimiento como empresa, influyendo en los clientes a tener una visión de reconocimiento al crear una nueva sucursal.

Debido a la falta de información sobre medios publicitarios por parte de los propietarios de la panadería y pastelería El Trigo a causa de la ubicación de su local, esto ha provocado un desinterés en la necesidad de implementar publicidad, además la falta de tiempo, por motivos de trabajo y obligaciones laborales.

Otro factor importante es la falta de sitios en los cuales se ofrezcan los servicios publicitarios a microempresas adicionando a este problema, el alto costo de la producción de tales servicios como la elaboración de un video clip.

En cuanto para la realización del videoclip se necesitará introducir una gran cantidad de imágenes para lograr movimiento, con una duración de pocos segundos. Demandando una gran cantidad de esfuerzo constante el producir animaciones de gran escala. Siendo este el caso ya que se realizara una animación, que muestre una escena de introducción, mostrando el nombre del local y su personaje. Para continuar con varias escenas que muestran el proceso de elaboración, traslado, recibimiento del producto y dispendio. Este proceso tiene un tiempo límite de diez meses.

## 2.2 MATRIZ DE ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

Tabla 1

CRITERIOS PROBLEMAS	Factor humano	Recursos Económicos	Recursos materiales	Tiempo de duración	Aspectos éticos	Importancia	TOTAL
Conocimientos	2	3	3	2	3	3	16
Tiempo 10 meses	2	3	3	3	3	3	17
Economía	3	3	3	3	3	3	18
Porcentaje	94.4 %						

Niveles  
De factibilidad  
0= Nulo  
1=Bajo  
2=Permisible  
3=Factible

## **CAPÍTULO III**

### **3.1 MARCO TEÓRICO**

En los últimos treinta años, las técnicas de modelaje en computación gráfica han evolucionado significativamente. Se han utilizado modelos basados en polígonos, superficies, líneas y puntos, sin embargo no han sido suficientes para representar las características tan complejas de los objetos y fenómenos naturales, ya que los modelos matemáticos utilizados a veces son poco manejables o controlables. Por eso se han desarrollado unas técnicas avanzadas de modelaje, con la finalidad de proveer mecanismos concisos, eficientes, flexibles y controlables para especificar y animar los objetos naturales.

#### **3.1.1 ILUSTRACIÓN DIGITAL**

El momento determinante en el nacimiento de la ilustración digital es a finales de los años ochenta, cuando la compañía Adobe Systems implementa el uso del formato Postscript como base de los sistemas de Autoedición o "edición de escritorio", un formato que traslada y traduce los píxeles y vectores en puntos de impresión. De tal forma que, a partir del desarrollo de software como Illustrator, Photoshop y Pagemaker y la adopción de los mismos junto con el Postscript por parte de la plataforma Macintosh de Apple, la autoedición se convierte en el eje fundamental de toda la nueva industria editorial que desarrolla sus contenidos impresos y procedimientos industriales a partir del uso de dichos nuevos estándares.

La ilustración digital es una consecuencia de dichos eventos, a partir de la aparición de los software de retoque y edición digital y de generación de imágenes, la ilustración a través de dichos medios se empieza a convertir en una constante alterna que fortalece el uso de las computadoras como herramientas de trabajo y para el artista, convirtiéndolas en elementos indispensables en el desempeño de la gran mayoría de los profesionales gráficos de la actualidad.

Sketchcolor. <http://sketchcolor.blogspot.com/2007/09/cuestionario-de-ilustracin.html> 05/agosto/2013

### **3.1.2 LA FOTOGRAFÍA**

La fotografía es el procedimiento y arte que permite fijar y reproducir, a través de reacciones químicas y en superficies preparadas para ello, las imágenes que se recogen en el fondo de una cámara oscura.

El principio de la cámara oscura consiste en proyectar la imagen que es captada por un pequeño agujero sobre la superficie. De esta manera, el tamaño de la imagen resulta reducido y puede aumentar su nitidez.

El almacenamiento de la imagen obtenida puede realizarse en una película sensible o en sensores CCD y CMOS o memorias digitales (en el caso de la denominada fotografía digital).

Definición. <http://definicion.de/fotografia/> 05/agosto/2013

### **3.1.3 STORYBOARD**

Un storyboard es el dibujo de la película producida de antemano para ayudar a los directores y los cineastas a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que éstos ocurran. Cada viñeta equivale a una toma y debe mostrar el momento clave de la acción: el ángulo de la cámara, la toma a realizar, las acciones de los actores, la distribución de la escenografía, etc. Los storyboards incluyen instrucciones o apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que éste se desarrolle dentro de un plan pre establecido. Gracias a este elemento, el director puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama.

Susinformatica11. <http://susinformatica11.blogia.com/2009/033102-definicion-story-board.php> 05/agosto/2013

### **3.1.4 EL GUIÓN**

El guión es el relato escrito de lo que va a suceder en la película. Es algo muy sencillo y con un cierto parecido a una novela. Se desarrolla completamente un argumento teniendo en cuenta que todo hay que filmarlo, grabarlo y montarlo. El guión son los diálogos, las escenas, las secuencias, y una descripción minuciosa y pormenorizada de lo que los actores hacen en escena. El guión es el «montaje en borrador» de una película. Es muy importante que un escritor de guiones sepa de cine, de montaje, de los entresijos del rodaje, de la dificultad de realizar determinados efectos y que tenga idea de lo que cuesta económicamente realizar una película. En definitiva que sepa lo que se puede y lo que no se puede hacer en el cine.

Slideshare. <http://www.slideshare.net/juanp4105/el-guion-i> 05/agosto/2013

### **3.1.5 ANIMACIÓN DIGITAL de CHONG, ANDREW**

Este proyecto se fundamenta en la metodología constructivista. Ya q a partir del desarrollo del proyecto se fortalecerá conocimientos previos sustentados en bases teóricas. Además, considera una metodología de trabajo personal y apunta a la integración de distintos sectores de aprendizaje como:

La tecnología digital ha logrado que producir películas de animación resulte más sencillo, más rápido y más fácil que en cualquier otra época de la historia del cine.

Las herramientas al alcance de todos han ampliado la paleta del animador y han permitido desdibujar los límites entre los medios. El desarrollo de la animación digital recuerda a la evolución del cine, desde las primeras obras experimentales de los creadores de la tecnología pasando por los pasos pioneros de las películas y directores individuales hasta la industrialización de un medio que ha llevado a la creación de nuevos géneros dentro del cine comercial. La animación digital no se limita a entretener al público de la televisión y del cine. El desarrollo paralelo de la tecnología ha permitido que la



animación esté presente en muchos ámbitos de la vida moderna, desde en el instrumental médico, hasta en los juguetes para guarderías.

Casadellibro.<http://www.casadellibro.com/libro-animacion-digital/9788480768665/1690261> 05/agosto/2013

### **3.1.6 PERSONAJES ANIMADOS: TECNICAS AVANZADAS DE de MAESTRI, GEORGE**

Está de moda el diseño de personajes por ordenador, tanto imitando la realidad, como creando caricaturas imaginarias. Los grandes estudios cinematográficos necesitan efectos especiales extraordinarios y en su búsqueda estimulan a los animadores a producir personajes digitales de todo tipo incorporándolos a entornos reales. No existen límites en la libertad y la creatividad de los diseños. Sólo se necesita un ordenador potente, un programa 3D e imaginación para crear personajes y realizar una película animada. El atractivo principal de la animación digital es la interactividad, que es la capacidad de reproducir la animación en el acto y realizar cambios inmediatamente. El objetivo es hacer creer que una pantalla llena de píxeles parpadeantes tiene vida propia. Creación Digital de Personajes Animados. Técnicas avanzadas, trata esencialmente sobre producción de personajes animados y complementa el título publicado por esta editorial hace dos años del mismo autor. El libro enseña a fondo los secretos de la animación en 3D, que se explican con excelentes ilustraciones. Si la obra anterior se centraba en las técnicas fundamentales para crear personajes, ésta se acerca mucho más al movimiento, explicando la realización de animaciones para películas, y enseñando a pensar como auténticos animadores. Los fundamentos del libro están presentados desde un punto de vista neutral, es decir, que son aplicables a una amplia gama de plataformas, centrándose en aquellas características similares a todos los paquetes de software. Escritor, director y productor, George Maestri es una reconocida autoridad tanto en la animación tradicional como en el mundo de la animación por ordenador.

Casa del libro. <http://www.casadellibro.com/libro-creacion-digital-de-personajes-animados-tecnicas-avanzadas-ed2-002-diseno-y-creatividad/9788441513143/814218.05/agosto/2013>

## Capítulo IV

### 4.1 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Considerándose que en la actualidad, la animación digital 3D, es una de la más complejas. Donde las técnicas de animación 3D van desde las capturas de movimiento hasta técnicas utilizadas en la robótica. Las animaciones aun más complejas, requieren el uso de métodos de disciplina muy variadas: Robótica, dinámica analítica, dinámica de fluidos, biología, sistemas caóticos, Psicología y inteligencia artificial... ¿Sería factible el utilizarse este tipo de técnica?

En esta animación se introducirá aproximadamente tres personajes. El primero sería el que formaría la idea general del proyecto y se utilizaría como logotipo del establecimiento. Los demás se utilizarán en las escenas que mostraran el procedimiento de elaboración. ¿Qué características de ilustración se deberían utilizar en la creación de cada de personaje?

De acuerdo a los conocimientos previos, adquiridos por el propietario del establecimiento, acerca del tipo de clientela que posee de lo cual se conoce que existe una variedad de consumidores. ¿A quién debería ir enfocada esta animación?

## Capítulo V

### 5.1 HIPÓTESIS

Al mostrar una animación digital para este establecimiento, indicando su marca y proceso de elaboración entonces produciríamos en los consumidores un reconocimiento, que en el futuro permitirá un desarrollar una cadena de locales.

Al producir una animación digital mostrando su marca y logotipo y proceso de elaboración, existirá mayor conocimiento de los consumidores acerca de en qué lugar se está consumiendo estos productos entonces se produciría un aumento en la cantidad de ventas y producción, haciendo posible el expandirse.

Mostrar escenas en el proyecto de animación donde se visualice el proceso de elaboración, generaría en los consumidores conciencia de la ardua labor en la producción, entonces los clientes se sentirán más satisfechos por el producto recibido y el gasto económico realizado.

La animación insertada en el establecimiento permitiría que los consumidores no tengan las molestias que provoca el esperar hasta ser atendido, ocupándose en observar la publicidad entonces los clientes se sentirían más satisfechos con la atención brindada.

Esta animación mostrara la entrega de los productos directamente desde su producción, entonces se sentirán más satisfechos los consumidores al conocer que reciben un producto de primera.

## **5.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

### **5.2.1 Tipos de investigación**

#### **5.2.1.1 Investigación de campo**

El proyecto se lo realizara dentro de La Panadería y pastelería “El Trigo, para conocer los procesos de elaboración del pan, así podemos elaborar una previa solución que cubra con todos los requerimientos obtenidos en la investigación de campo.

#### **5.2.1.2 Investigación documental**

La investigación nos basaremos en documentos bibliográficos, páginas de internet pues fue necesario el abarcar la mayor información posible sobre la animación digital y sus aplicaciones en el medio publicitario.

#### **5.2.1.3 Investigación cuasi experimental**

La razón con la que relacionamos esta investigación con el proyecto es porque la investigación cuasi experimental nos basaremos en el procedimiento del modo de elaboración de una animación digital para un local comercial.

#### **5.2.1.4 Investigación Tecnológica**

En esta investigación se considerara el uso de fuentes tecnológicas como computador, scanner, impresor, tableta digital, pantalla LCD, table Light.

### **5.2.2 Métodos de Investigación**

#### **5.2.2.1 Observación participativa**

Este proyecto se basa en la observación participativa ya que me voy a involucrar dentro de un campo específico como es en la Panadería y Pastelería El Trigo, por el motivo de difundir y aplicar los beneficios de la realización de un video clip para uso publicitario, mediante la elaboración previa del mismo, tomando en cuenta los parámetros que nos hemos puesto, en este caso aplicaremos animación en la producción del pan y su distribución garantizando su buena calidad.

### **5.2.2 Observación no estructurada**

Como toda técnica de investigación, la observación no se realiza de manera desordenada, sin un objetivo ni una meta clara, más bien se trata de un proceso de recojo de información sistemático y orientado a explorar el problema o tema que nos interesa abordar en este caso el alcance logrado por la realización del video clip a nivel de ventas en la Panadería y Pastelería El Trigo.

### **5.2.1 Investigación Cualitativa**

Se recopilara información obtenida a través de la recolección de datos específicos, que nos permitan desarrollar una idea clara del problema, para desarrollar el proyecto considerando sus actuales resultados.

## **Capítulo VI**

### **6.1 CONCLUSIONES**

Cada proceso posee un cronograma. El cual ayuda al orden en la secuencia y tiempo de entrega de un video clip.

Una idea bien concreta, colabora con la realización del storyboard paso principal en la ejecución de una Animación Digital.

Al concluir este proyecto se logrará reconocer los alcances del mismo, aportando al análisis de la conveniencia del uso de animaciones para locales de esta naturaleza.

El guion fu muy importante para realizar el video clip publicitario, pues mensaje debe ser entendible y claro para el consumidor

**TABLAS**



**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Tabla 2

Animacion Digital: Calidad y Servicio. "El Trigo" Panaderia&Pasteleria	MESES	nov-12				dic-12				ene-13				feb-13				mar-13				abr-13				may-13				jun-13				jul-13				ago-13			
	SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
El concepto: la idea inicial																																									
Proyecto independiente, proyecto de un estudio o encargo comercial.																																									
La elaboración de un plan de trabajo																																									
El presupuesto, la planificación y el																																									









## Capítulo VII

### Guion

#### Escena 1

PANADERÍA COMPETENCIA \_ INTERIOR DÍA

Sr. Gordo con mal aspecto, expende pan el cual muestra telarañas y moscos a su alrededor. Existe un rotulo en su esquina superior derecha donde dice: " Se Vende Pan" \_ Escrito en una hoja de papel, pegado en la pared.

Sr. Gordo:  
Tenemos Pan Fresco?

Cliente ingresa al local, una araña baja frente a su rostro

Cliente:  
???

#### Escena 2

Locución \_ En la panadería y pastelería el trigo buscamos entregarle un pan de calidad.

Personaje despliega su mano mostrando un pan cacho gigante, letras ingresan con el título "Panadería y Pastelería El Trigo"

#### Escena 3

PANADERÍA PLANTA DE PRODUCCIÓN \_ INTERIOR DÍA (5:00 AM)

Locución \_ Producido Laboriosamente en su instalaciones adecuadas, para conseguir calidad y garantía en nuestros productos.

Personaje sacan panes los cuales despliegan humo, desde un horno de ladrillo, colocándolos en la estantería para panes.

#### Escena 4

Locución \_ gracias a la experiencia obtenida, podemos elaborar diferentes variedades.

Ingresan y salen en presentaciones, panes de diferentes tipos:

Pan de chocolate

Pan de Maíz

Etc...

#### Escena 5

PANADERÍA PLANTA DE PRODUCCIÓN \_EXTERIOR DÍA (5:30 AM)

Locución \_ Sin dejar de lado la prontitud con que queremos que se encuentren para su expendio, nos encargamos de su traslado a nuestros locales comerciales.

Personaje pasa gavetas de pan saliendo humo desde una compuerta de despacho de la planta, hacia la camioneta cubierta. Existen otras tres camionetas listas para cargar.

### **Escena 6**

PANORÁMICA\_ PLANTA DE PRODUCCIÓN \_LOCALES COMERCIALES\_ EXTERIOR DÍA (5:30 AM)

Paisaje saliendo sol, con simulación de camioneta de traslado, dirigiéndose hacia los locales. Desde la planta de producción.

Sale humo desde la planta y humo acompaña a la camioneta, se marca una flecha animada hacia los locales.

### **Escena 7**

PANADERÍA LOCAL COMERCIAL\_ EXTERIOR DIA (6:00 AM)

Locución \_ Entregándose oportunamente para garantizar su frescura.

Camioneta transportadora llega al local comercial con gran velocidad frenando precipitadamente \_ humo sale desde su carga. Local comercial exhibe rotulo con personaje y nombre del local comercial

### **Escena 8**

PANADERIA LOCAL COMERCIAL\_ INTERIOR DIA (6:00)

Locución \_ nuestros frescos y deliciosos panes son entregados a nuestros clientes satisfechos. Quienes saben que está fresco y su costo fue correcto.

Se muestra el mostrador es con los productos. Cajero personaje entrega funda de pan \_ mensaje se muestra con signos de suma resta multiplicación e igual. Cliente despliega mensaje con un visto.

### **Escena 9**

Repetición escena 3

### **Escena 10**

PANADERIA COMPETENCIA\_ INTERIOR DIA

Se muestra escena primera con personaje Gordo. Una araña baja y se asienta en su gorra. Pasa rodando pelusa por todo el escenario. Canastas de panes llenas

## REFERENCIAS

Berenguer, Xavier, (1990), Las imágenes sintéticas, Aguilera, M. & Vivar, H., ed. "La infografía", Fundesco,

Bonet, Eugeni, (1994), Cinema Experimental, IUA, Estudio exhaustivo sobre la animación experimental y el cine abstracto

Curso Arte y tecnología, (1990), imágenes curso Audiovisual digital Halas, John "The contemporary animator", Focal Press, London

Curso Arte y tecnología,(1995), imágenes O'Rourke, M. "Principles of Three-Dimensional Computer Animation", WW Norton Co., New York

Curso Audiovisual digital Ohanian, Thomas A. & Phillips, Michael E. , (1996),"Digital Filmmaking. The changing art and craft of making Motion Pictures", Focal Press

Curso Arte y tecnología, (1996), imágenes Kerlow, Isaac V. "The Art of 3-D Computer Animation and Imaging", Van Nostrand Reinhold, New York

Foster, Frank, (1999), "The Story of Computer Graphics", ACM/SIGGRAPH

Lasseter, John, (julio 1987), Principles of traditional animation applied to 3D Computer Animation, Computer Graphics, v. 21, n. 4

Le Grice, Malcolm "Experimental Cinema in the Digital Age", British Film Institute



## **Anexos**



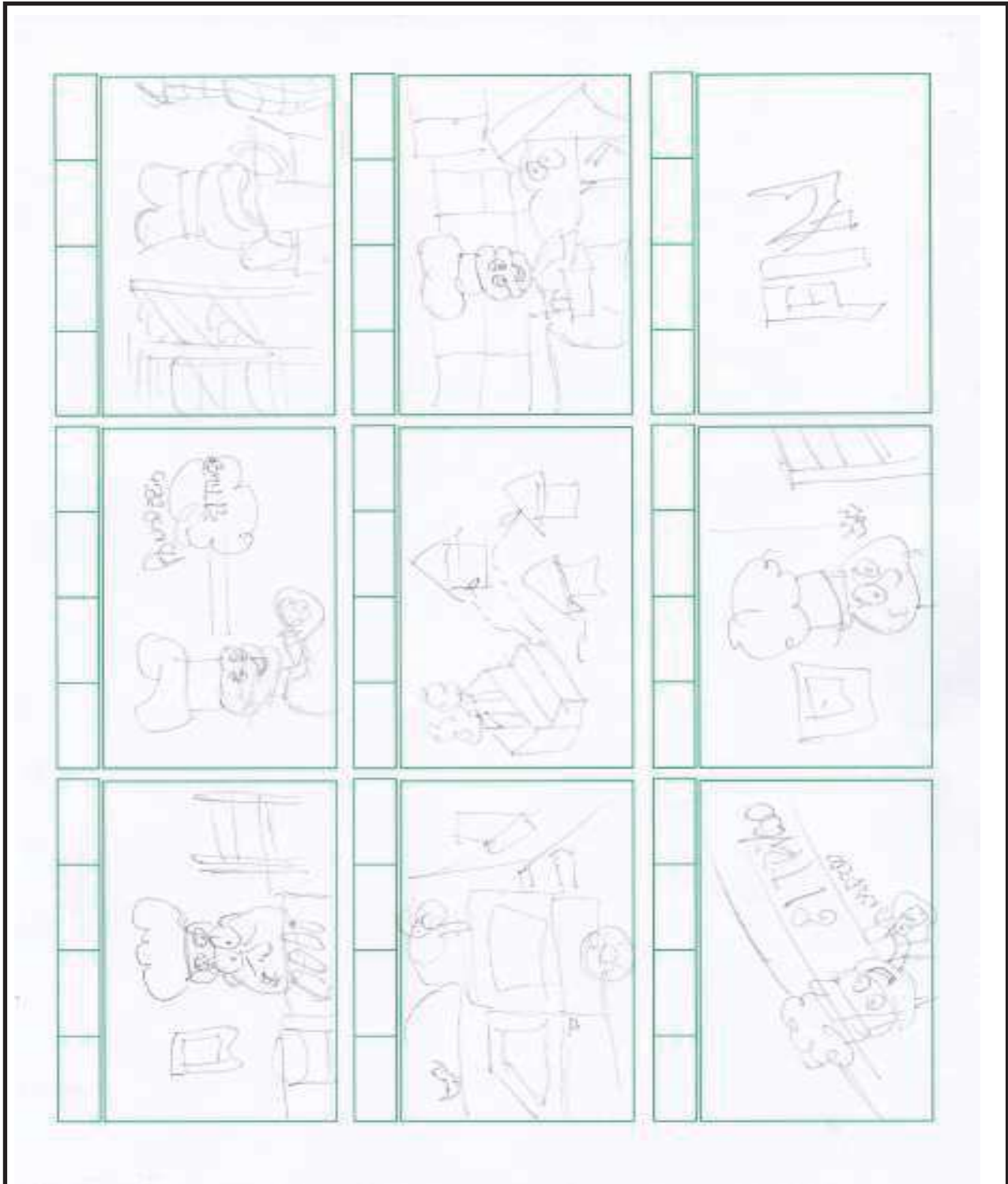


FIG. 1, Storyboard



FIG. 2, Boceto del Personaje

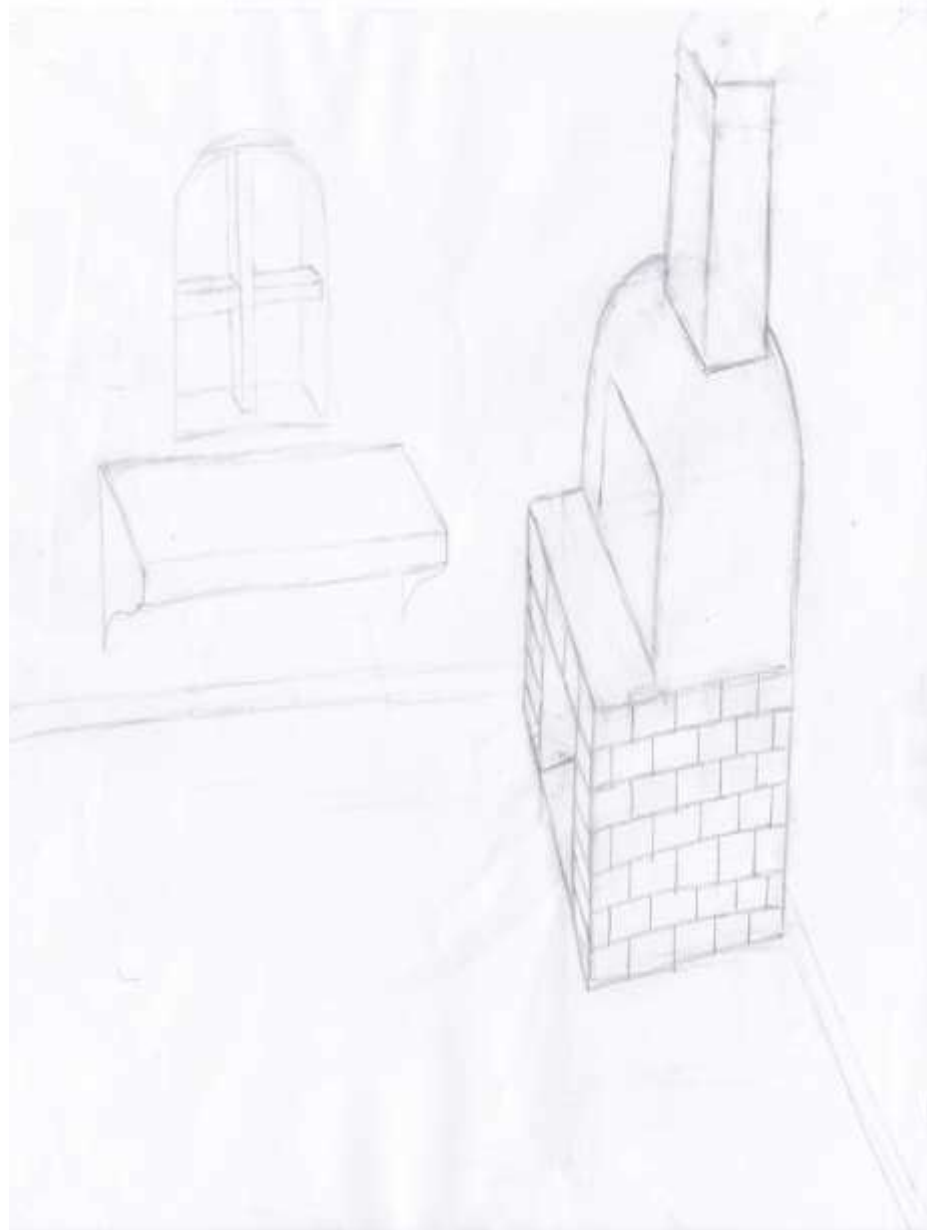


FIG. 3, Boceto Fondo Planta de Producción



FIG. 4, personaje Ilustrado

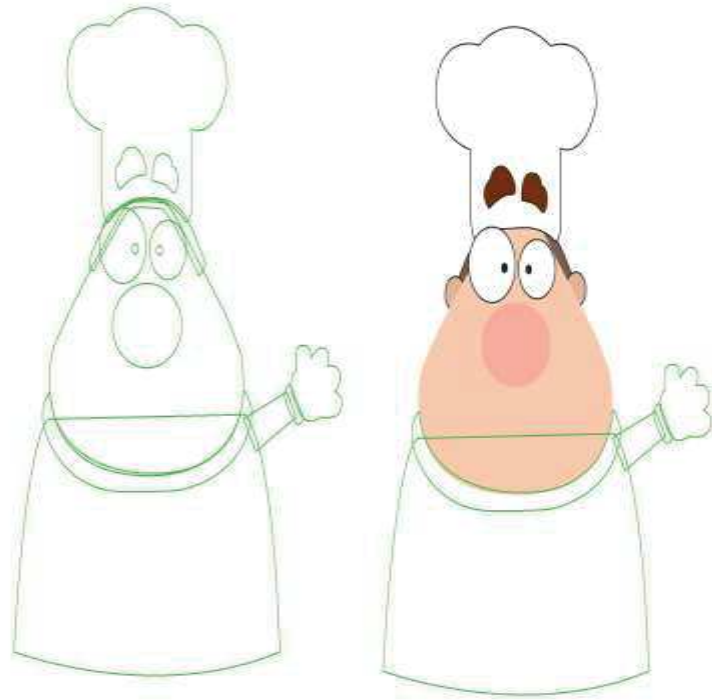


FIG. 5. Proceso Ilustración Personaje



FIG. 6. Ilustración Rotulo Local comercial





FIG. 7. Ilustración Camioneta de Entregas

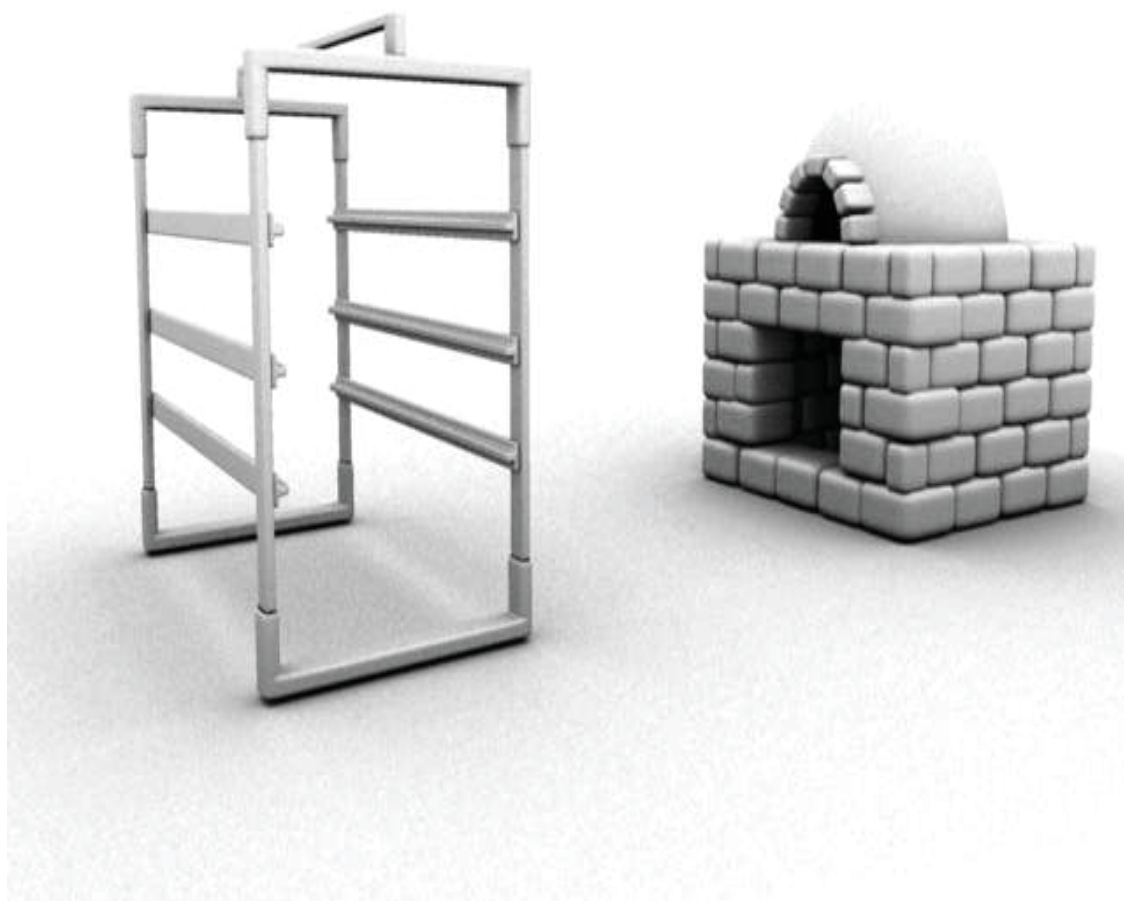


FIG. 8, Modelado 3d Fondo Planta de Producción



FIG. 9, Modelado 3D Fondo Local comercial 2



FIG. 10. Modelado 3D , agregado color Photoshop

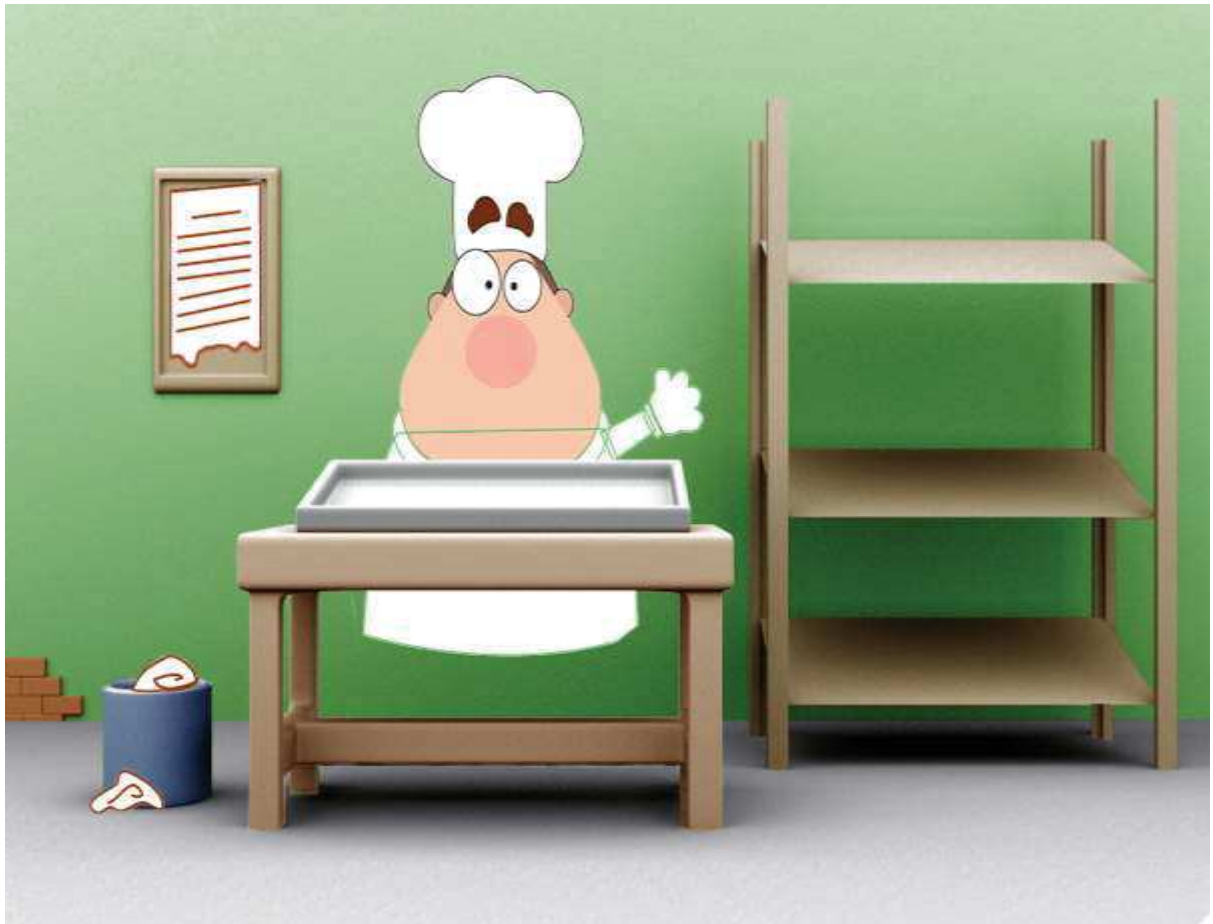


FIG. 11, Combinación de escenario 3D con Personaje 2D

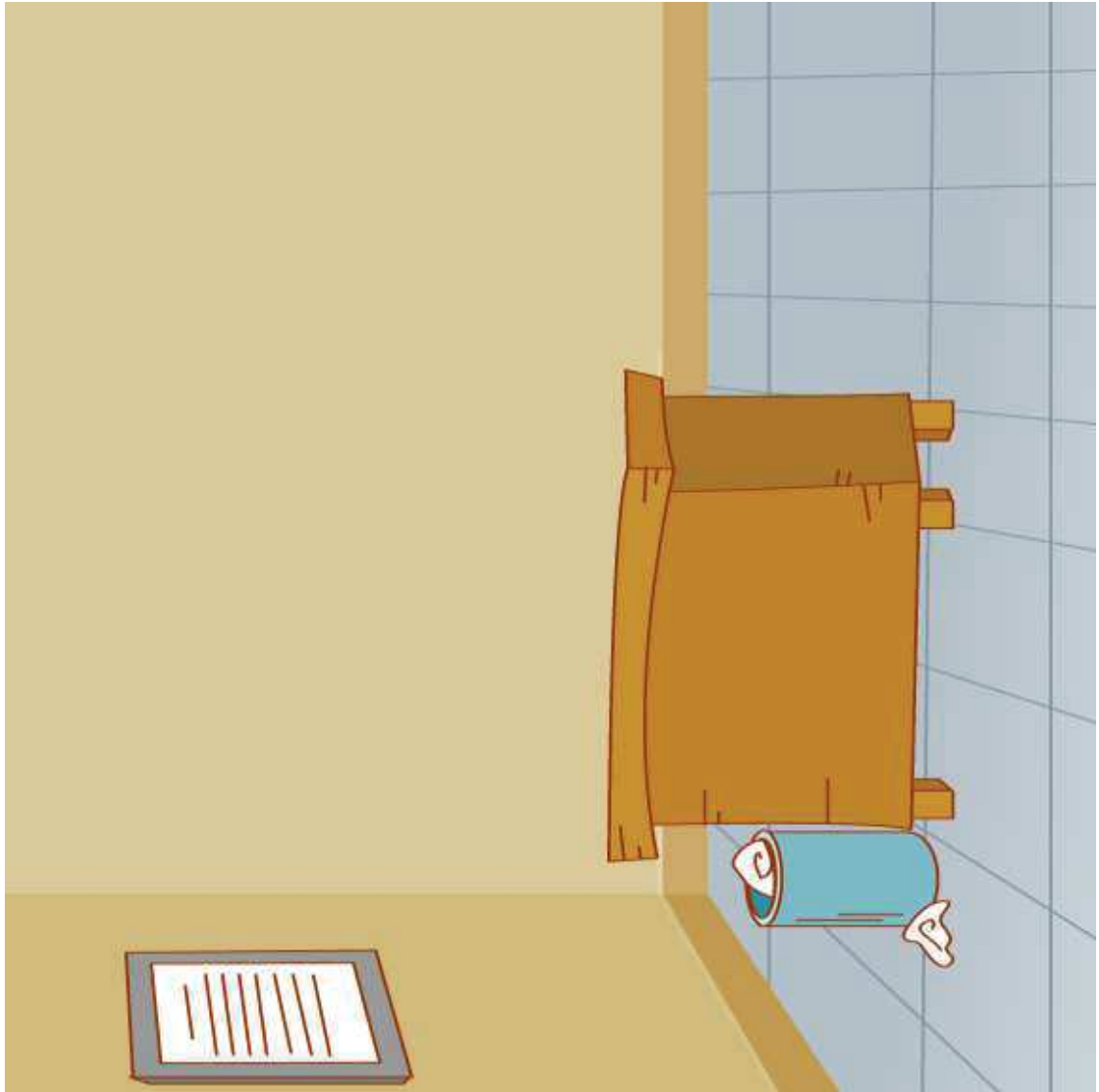


FIG. 12. Boceto ilustración fondo local comercial2

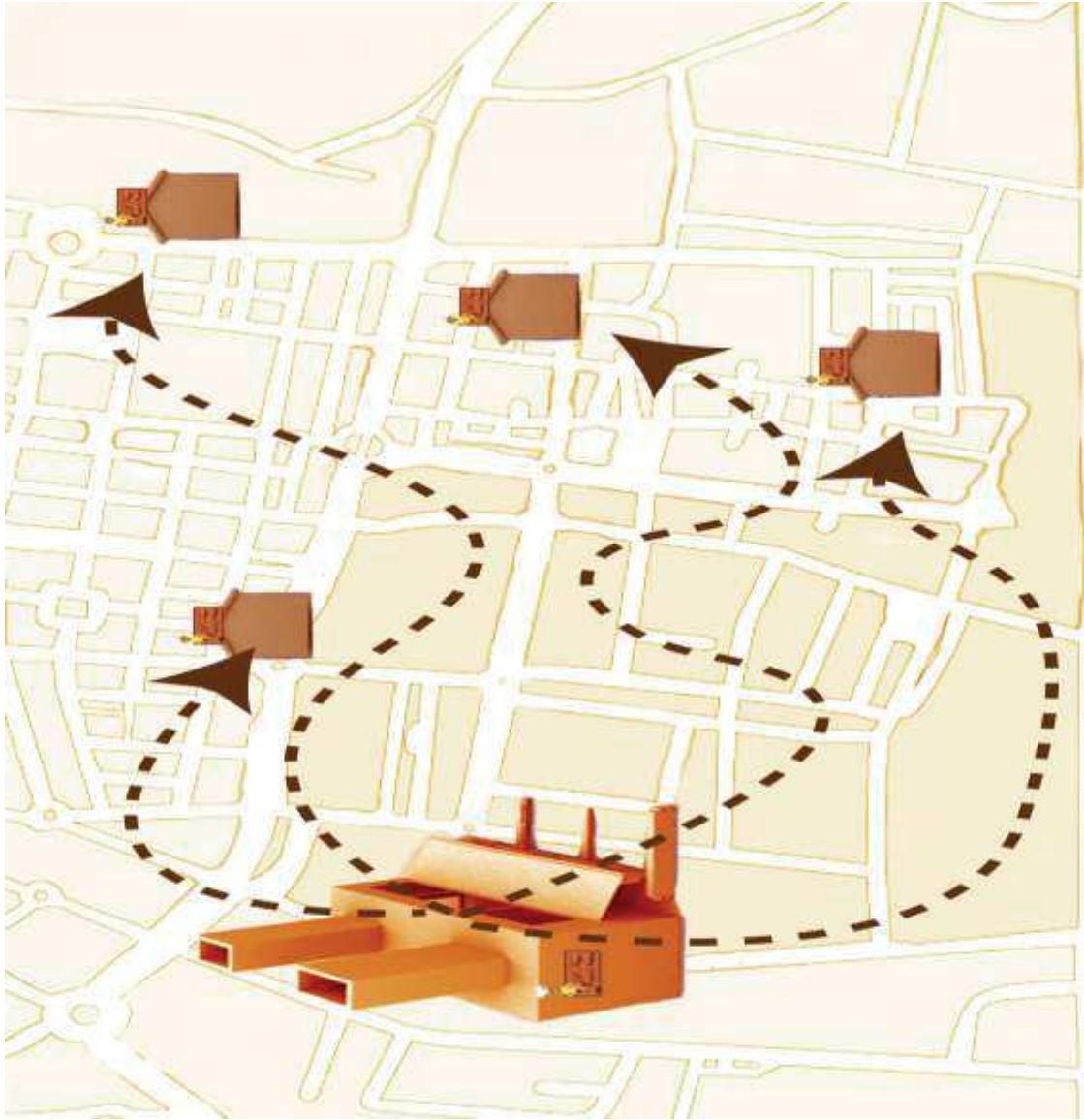


FIG. 13. Modelado 3d v Ilustración 2 D. fondo entregas a locales



FIG. 14, Ubicación de rotulo Dentro de modelado 3D



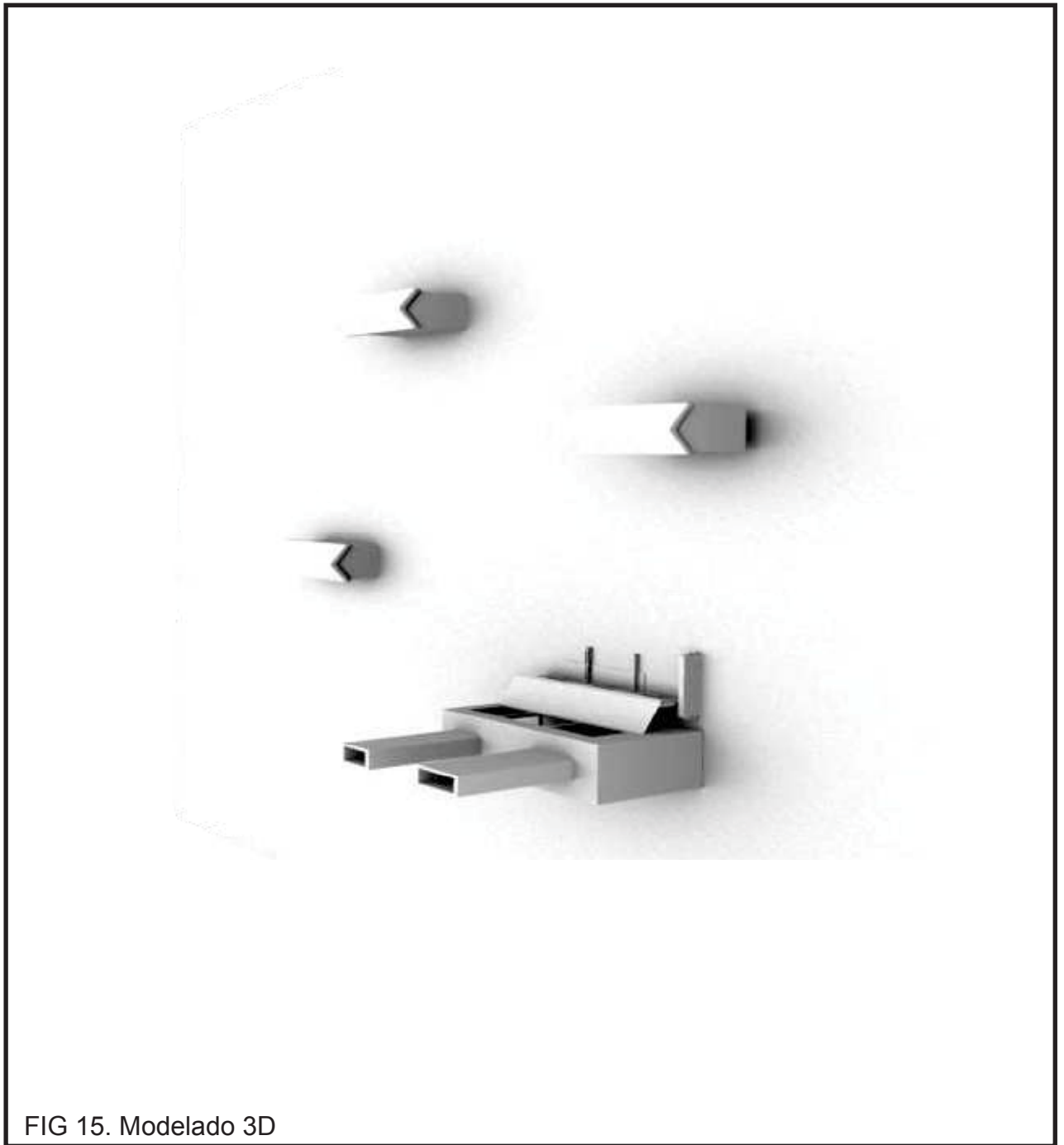


FIG 15. Modelado 3D

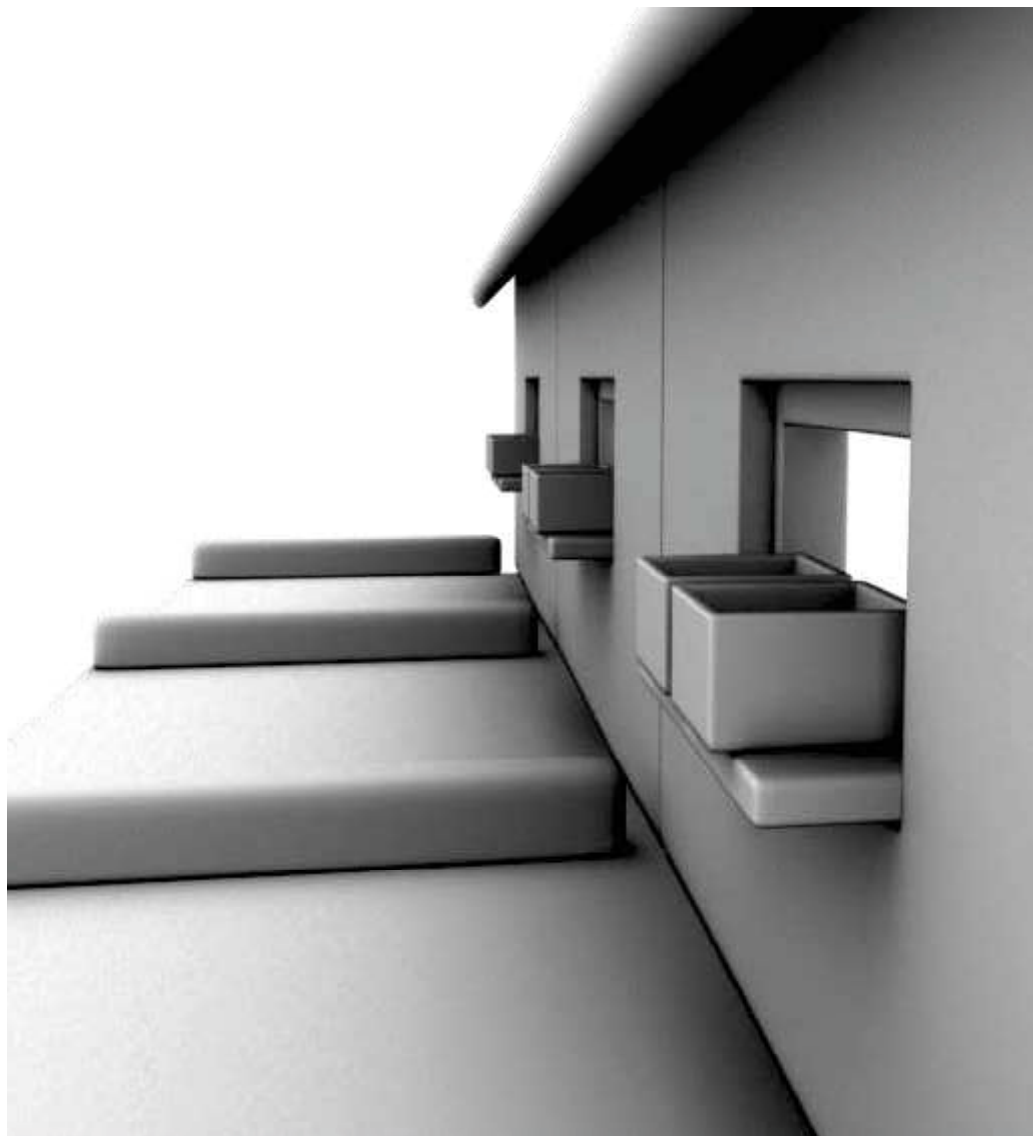


FIG. 16, Modelado 3d Fondo Entregas a domicilio

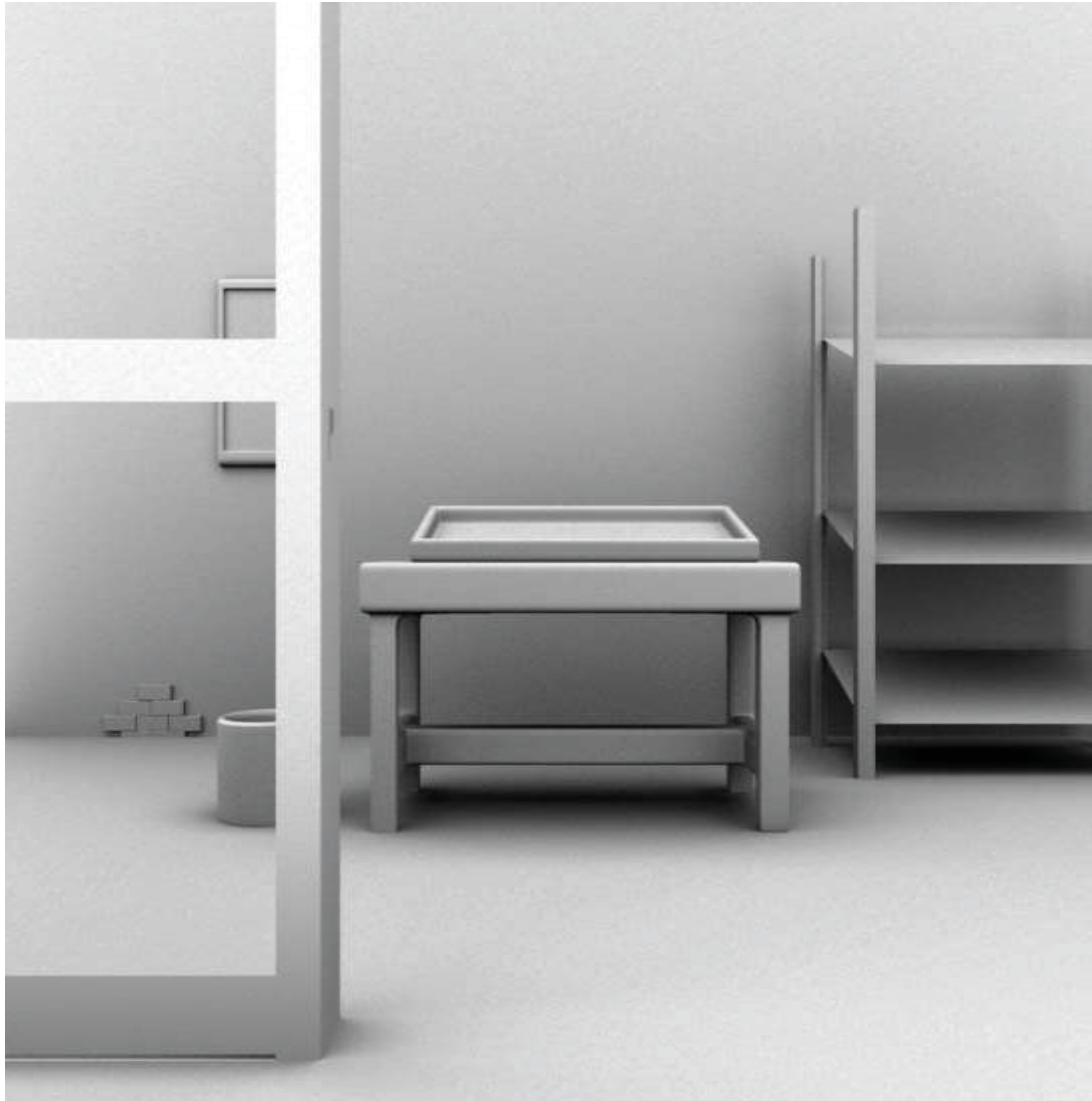


FIG. 17, Modelado 3D Local Comercial



FIG. 18. Modelado 3D, Piezas

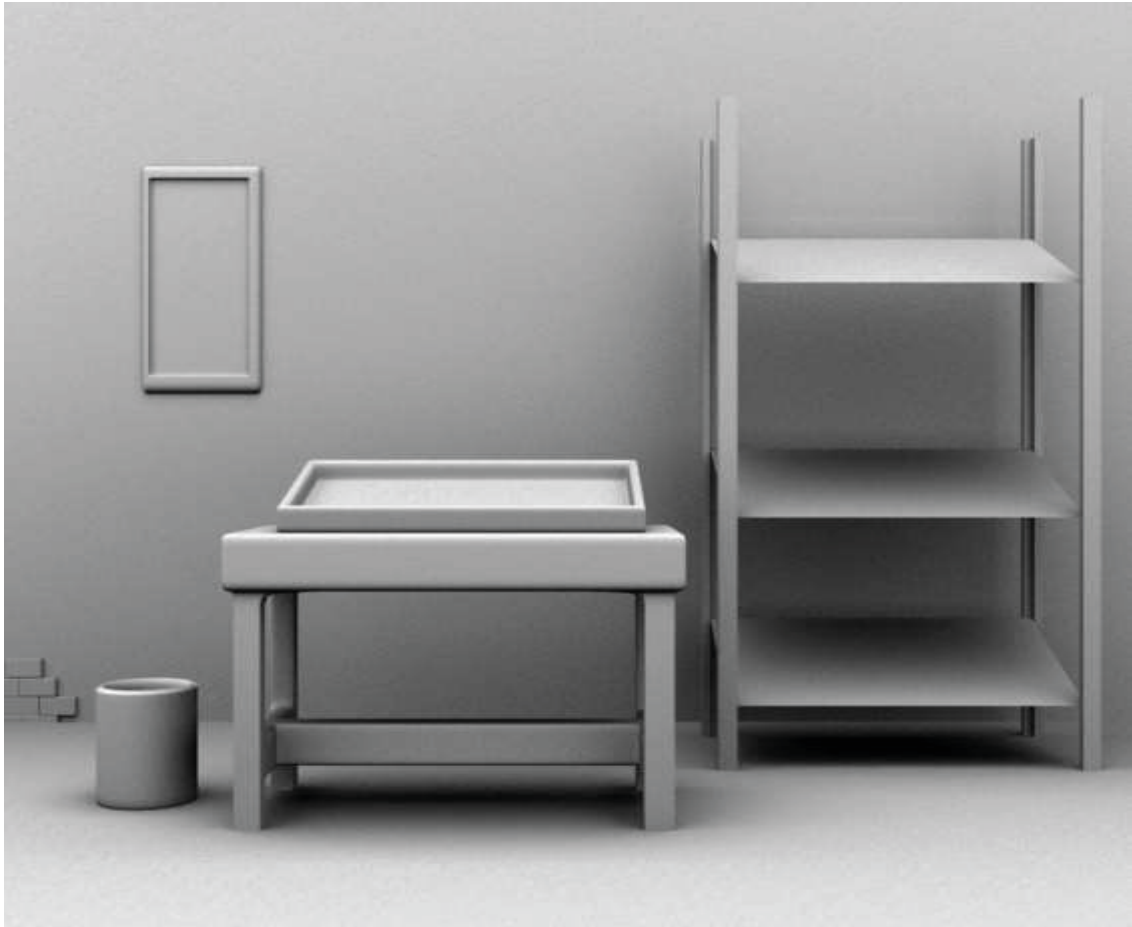


FIG. 19. Modelado 3D , Agrupación de piezas