



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE UN PROYECTO ANIMADO EN 2D, PARA INFORMAR SOBRE LOS BENEFICIOS DEL KARATE-DO COMO UN DEPORTE DISCIPLINARIO, ENFOCADO A LOS JÓVENES EN LAS EDADES COMPRENDIDAS DE 14 A 18 AÑOS DE SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA CIUDAD DE QUITO EN EL ESTABLECIMIENTO FISCAL DEL COLEGIO MEJÍA

Trabajo de titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar el título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor Guía

Lic. Daniel Alberto Pazmiño Arias

Autor

David Gabriel Campaña Pulupa

Año

2015

DECLARACION DEL PROFESOR GUÍA

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

Daniel Alberto Pazmiño Arias

Licenciado en Diseño Gráfico e Industrial

C.I. 1711965374

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”.

David Gabriel Campaña Pulupa

C.I. 1720980711

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Dios quien me dio la fuerza y sabiduría para el desarrollo del proyecto.

A mi madre y padre Vicky y Carlos quienes me han enseñado todo lo que se.

A mi hermana Carol Campaña quien aportó con sus conocimientos de Karate-Do.

Y a todas esas personas que me dieron ánimo para seguir adelante.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi padre Carlos y mi madre Victoria quienes me dieron su apoyo incondicional.

Y a todos mis hermanos Sandro, Berónica, Leonel, Cristóbal, Flor, Elizabeth y Carol.

RESUMEN

El presente trabajo de titulación, tiene como idea principal el informar a los jóvenes de 14 a 18 años de sexo masculino y femenino sobre los beneficios del *Karate-Do*.

Karate-Do es un deporte completo, porque aporta para el desarrollo del trabajo físico como mental, en la parte física mediante la aplicación de *Kata*, *Kumite* y desarrollo mental con el *Dojo-Kun* que viene a ser las reglas a seguir del *Dojo* los cuales consta de cinco importantes puntos, primero es el de intentar perfeccionar el carácter, segundo ser correcto leal y puntual, tercero tratar de superarse, cuarto respetar a los demás y quinto abstenerse de proceder violentos.

Karate-Do es un estilo de vida que debe ser compartida con el resto de jóvenes para que puedan tener un buen físico y una buena formación de criterio personal.

Para el desarrollo del proyecto se utilizaron cuatro programas de *Adobe* como es el *Illustrador* para la digitalización de los personajes elaborados a mano de igual manera se usó *Adobe Photoshop* para realizar breves ajustes a los diseños digitalizados, en *Adobe After Effects* se realizó el proceso de *post-producción* en donde se aplicaron efectos de transiciones en cuadros y animaciones de los personajes vectorizados y se utilizó *Adobe Audition* para masterizar la voz para que salga nítida sin ningún ruido no deseado.

ABSTRACT

This degree work has the main idea to inform young people of 14-18 years of male and female on the benefits of Karate-Do. Karate-Do is a complete sport, because it provides for the development of physical and mental work, on the physical side by applying Kata, Kumite and mental development with Dojo-Kun comes to be rules to follow which Dojo There are five important points first is to try to perfect the character, second right to be loyal and punctual, try to outdo third, fourth respect others and refrain from violent procederes fifth. Karate-Do is a way of life that should be shared with other young people to have a good physique and good staff training criteria. For the project four programs such as Adobe Illustrator for scanning handmade characters equally Adobe Photoshop was used to make brief adjustments to digitized designs in Adobe After Effects process was carried out post used - production where transition effects applied in pictures and animations of the characters and Adobe Audition vectorized used to master the voice to come out clear without any unwanted noise.

ÍNDICE

Introducción	1
Objetivos.....	1
Variables.....	1
Enfoque.....	2
1. Capítulo I: Karate-Do	3
1.1 Definición.....	3
1.1.1 Formulación del problema.....	3
1.1.2 Antecedentes.....	5
1.1.3 Karate-Do en Okinawa-Japón.....	5
1.1.4 Karate-Do en Quito-Ecuador.....	6
1.1.5 <i>Dojo-Kun</i>	8
1.1.5.1 Intentar perfeccionar el carácter.....	8
1.1.5.2 Ser correcto leal y puntual.....	8
1.1.5.3 Tratar de superarse.....	8
1.1.5.4 Respetar a los demás.....	9
1.1.5.5 Abstenerse de proceder violentos.....	9
1.1.6 Rangos de cinturones.....	9
1.1.6.1 Blanco.....	10
1.1.6.2 Amarillo.....	10
1.1.6.3 Naranja.....	10

1.1.6.4 Verde.....	11
1.1.6.5 Azul.....	11
1.1.6.6 Lila.....	11
1.1.6.7 Marrón.....	11
1.1.6.8 Negro.....	11
1.1.7 <i>Kata</i>	11
1.1.7.1 Definición.....	11
1.1.8 <i>Kumite</i>	12
1.1.8.1 Definición.....	12
2. Capítulo II: Animación 2D.....	14
2.1 Definición.....	14
2.1.1 Técnicas de Animación.....	14
2.1.2 <i>Motion graphics</i>	14
3. Capítulo III: Preproducción.....	15
3.1 Definición.....	15
3.1.1 Desarrollo Gráfico.....	15
3.1.2 Guion.....	17
3.1.3 Diseño de personajes.....	18
3.1.4 Storyboard.....	20
4. Capítulo IV: Producción.....	21
4.1 Definición.....	21

4.1.1 Fondos.....	21
4.1.2 Pintura.....	21
4.1.3 Utilización de programas.....	22
5. Capítulo V: Postproducción.....	25
5.1 Definición.....	25
5.1.1 Efectos especiales.....	25
5.1.2 Sonorización.....	26
6. Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones.....	27
6.1 Conclusiones.....	27
6.2 Recomendaciones.....	28
Referencias.....	29
Anexos.....	31

INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de este proyecto es informar a los jóvenes de 14 a 18 años de edad de sexo masculino y femenino sobre los beneficios del Karate-Do como un deporte disciplinario.

Para el desarrollo de este proyecto se indago los tipos de línea, para dar un énfasis al trazado de dibujo.

Se realiza un *Motion Graphics* combinando con el estilo japonés en los personajes y escenarios realizados.

Se busca los estilos de *Motion Graphics*, llegando a optar por el estilo *Kinetic/Motion Graphics* ya se este estilo se acopla al proyecto porque se basa en las combinaciones de texto y diseño gráfico.

Objetivos

Objetivo General

- Mostar mediante una animación en el establecimiento del colegio Mejía que el deporte del *Karate-Do* mejora la concentración, estado físico y formación del criterio personal.

Objetivos Específicos

- Diseñar una animación para concienciar a los jóvenes sobre el *Karate-Do* como deporte disciplinario que puede mejorar la manera de vivir.

- Explorar estilos de *Motion Graphics*.

- Presentar mediante un *Motion Graphics* que el *Karate-Do* lo pueden practicar hombres y mujeres.

Variable

Se realizará como variable dependiente para conocer la falta de conocimiento de los jóvenes sobre el Karate-Do como deporte disciplinario.

Enfoque

El presente trabajo se utiliza el enfoque cualitativo para obtener relaciones de causa-efecto con respecto al conocimiento sobre el *karate-Do* como deporte disciplinario y la especificidad de la realidad observada.

1 Capítulo I: Karate-Do

1.1 Definición

“Se deriva de “*KARA*” que significa vacío, “*TE*” manos y “*DO*” camino, por lo cual se llama el camino de la mano vacía”. (Ochoa, 2008, p.6).

“El *Karate-Do* es un sistema de defensa personal que, además de ser una excelente disciplina corporal, desarrolla la personalidad y el carácter de quien lo practica” (Ochoa, 2008, p.18).

En el *Karate-Do* no hay necesidad de utilizar armas, solamente se usa el cuerpo para la realización de las técnicas.

El maestro máximo del *Karate-Do* del estilo *Shotokan* fue *Gichin Funakoshi* que dijo “*ni sente nashi* y significa que en el *Karate-Do* no existe el primer golpe” (Bilbao, 2014).

“La práctica del *Karate-Do* es una disciplina que eleva el espíritu, donde el hombre utiliza adecuadamente su propia energía. Hablar del *Karate-Do* es hablar una filosofía de vida, de una manera de afrontar los retos diarios. Por esa razón los estudiantes del *Karate-Do* no solo le enseñan las técnicas, también lo preparan como una mejor persona”. (Bilbao, 2014).

El *Karate-Do* hace hincapié a la autodisciplina la actitud positiva”. (Bilbao, 2014).

“El *Karate-Do* es una manera de aprender la verdad, *Karate-Do* es el fruto de la perseverancia y duro entrenamiento de todos los días sin darse por vencido” (Tabata, 2004, p.9).

1.1.1 Formulación del Problema

Se propone el desarrollo de un material audiovisual para informar a los jóvenes de los colegios fiscales de la Provincia de Pichincha de la ciudad de Quito comprendidos en la edad de los 14 a 18 años, sobre los beneficios de la práctica del deporte de *Karate-Do* como deporte disciplinario, lo cual se aplicara una

técnica 2D, se procederá a realizar una animación solo en 2D de *Motion Graphics* de estilo educativo/explicativo, con los programas *Adobe Photoshop CS6*, *Illustrador CS6* y *After Effects CC*.

En el material audiovisual se contará con el desarrollo de 2 personajes principales, el primero será un joven, y el segundo una joven; los personajes serán dibujos animados, como referencia se utilizará; la tinta japonesa para dar un mayor realce al enfoque de imagen.

En primer lugar se procederá al diseño de personajes con sus bocetos, para luego vectorizar en *Adobe Illustrator CS6*, y posteriormente desarrollar la animación en *Adobe After Effects CC*, en la parte que se realizará la animación de los personajes y se obtiene el material audiovisual para su visualización.

Por lo cual es importante informar sobre el *Karate-Do* como un deporte disciplinario que puede mejorar la manera de vivir.

En esta investigación se espera concienciar a los jóvenes que al practicar Karate se obtiene mejor concentración, estado físico y formación del criterio personal mediante la realización de *Katas*, *Kumite* y *Dojokun*.

Mejor concentración se obtiene al realizar *Katas* que se requiere de mucha concentración y disciplina para obtener un buen resultado.

Un mejor estado físico al realizar *Kumite* que se basa en aplicar todo lo aprendido en clases, que es como la simulación de un combate real.

Los estudiantes obtienen mejor formación del criterio personal mediante el "*Dojokun*" que son como las reglas del *Dojo* que se basa en 5 puntos.

- Intentar perfeccionar el carácter
- Ser correcto leal y puntual,
- Tratar de superarse,
- Respetar a los demás y por último pero no menos importante
- Abstenerse de proceder violentos

El *Karate-Do* como deporte, cuenta con los valores que necesita cada joven para el desarrollo de la mente e incremento del potencial como un mejor estudiante y a futuro ser un excelente profesional.

1.1.2 Antecedentes

El *Karate-Do* permite reunir información que sea aceptada por los jóvenes hoy en día, como una práctica disciplinaria. Por tal razón esta investigación se basará en informar mediante la aplicación de animación en 2D sobre el beneficio del *Karate-Do* como un deporte disciplinario, el cual tiene tres beneficios que son: mejora la concentración, el estado físico y la formación del criterio personal.

Lo cual es importante informar a los jóvenes para que puedan desenvolverse de la manera correcta sin reacciones desfavorables.

Para informar a los jóvenes sobre el *Karate-Do* como deporte disciplinario, se realizará un producto audiovisual el cual se lo desarrollará en el programa de *Adobe After Effects CC*, se elaborará 2 personajes estilo *cartoon*, para luego vectorizar en *Illustrador CS6*, el programa de *Adobe After Effects CC* se pondrá en sonido o efectos de sonido que requiera el producto audiovisual.

La Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONAE). En el país de México se distribuye revista coleccionable con ilustraciones de Alejandro Ochoa Villaseñor.

El título de la revista es, *Karate* un combate de superación personal, el cual trata de informar su historia, el combate, puntuación, terminología y sus beneficios.

1.1.3 El *karate-do* en Okinawa-Japón

“Karate-Do (del japonés, 'mano vacía'), arte marcial (sin armas) de autodefensa en la que desde posiciones de equilibrio se dirigen o enfocan puñetazos o patadas acompañadas de respiraciones y gritos especiales. Más que un método de combate el karate hace hincapié en la autodisciplina, la actitud positiva y los propósitos de elevada moral. Se enseña profesionalmente a diferentes niveles y

con nombres asiáticos como una habilidad de autodefensa, un deporte competitivo y como ejercicio de estilo libre.” (Bilbao, 2014).

“El *Karate-Do* de *Okinawa* se basa en tener la disciplina necesaria para superarse uno mismo, se entrena de manera dura para fortalecer el cuerpo y mente, y tiene como garantía una larga y saludable vida”. (Bilbao, 2014).



1.1.4 El *Karate-Do* en Quito-Ecuador

“El club de *Karate-Do Hinomaru-Club*, el *Sensei* Freddy Coello cinturón negro Cuarto Dan de la ciudad de Quito, su estilo es el *Shotokan* que representa al tigre por la precisión, velocidad y fuerza, realiza presentaciones de *Katas* con sus alumnos del *Dojo* en diferentes planteles institucionales, con la finalidad de mostrar e informar a jóvenes sobre el *Karate-Do* como deporte disciplinario. Mediante la realización *Katas*”. (Molina, 2012).



Como un deporte disciplinario para que los alumnos obtengan una mejor disciplina, concentración y formación del carácter y de esta manera obtiene mejores resultados en los estudios y vida cotidiana. (Coello, 2012).

“El *Sensei* Freddy en el *Dojo* enseña los alumnos el *Dojo-Kun*, *Kihon*, *Kata*, *Kumite*, que son tres puntos importantes, el alumno desarrolla una mejor concentración, estado físico y formación del criterio personal.” (Coello, 2012).

Existen varios estilos de Karate-Do entre los principales el *Chito-Ryu*, *Gary-Ryu*, *Shuri-Ryu*, *Goju-Ryu*, *Kojo-Ryu*, *Shyto-Ryu*, pero el más difundido y practicado es el estilo *Shotokan*.



1.1.5 Dojo-kun

“El Karate-Do Shotokan no solo es considerado por algunos como un deporte de combate, sino también como una filosofía de vida, que el maestro Gichin Funakoshi basó en el respeto y otros principios que tienen como origen la estricta filosofía del confucianismo, y el budismo zen, haciendo alusión al camino del guerrero japonés medieval o samurái, los cuales se resumen en el DojoKun, o reglas del salón de forja (Dojo) del practicante”. (Bilbao, 2014).

- Intentar perfeccionar el carácter
- Ser correcto, leal y puntual
- Tratar de Superarse
- Respetar a los demás
- Abstenerse de proceder violentos

1.1.5.1 Intentar perfeccionar el carácter

“Día a día se debe intentar mejorar la personalidad y llegar a ser más humildes; No hay que olvidarse que nuestro interior siempre es reflejado al exterior por nuestros actos. Debemos sacar nuestros pensamientos negativos, para tener una alma limpia y la mente clara que nos permita obrar con sinceridad y transparencia”. (Bilbao, 2014).

1.1.5.2 Ser correcto, leal y puntual

“Dentro y fuera del Dojo, en todo momento, hay que manejarse correctamente, siendo leal a los principios y obrando en el momento preciso.” (Bilbao, 2014).

1.1.5.3 Tratar de superarse

“El verdadero propósito del Karate-Do, es la superación del individuo en sí mismo en todos los aspectos de la vida cotidiana. Una persona puede enfrentarse a un adversario y derrotarlo fácilmente, pero, ese mismo adversario en un futuro podría derrotarnos. Es decir que la única victoria que perdura a través del tiempo, es la que se obtiene sobre uno mismo”. (Bilbao, 2014).

1.1.5.4 Respetar a los demás

“No solo a los compañeros, amigos o familiares, el artista marcial debe respetar a todas las formas de vida por igual”. (Bilbao, 2014).

1.1.5.5 Abstenerse de proceder violentos

“Un artista marcial debe proceder en todo momento de un modo que pueda impedir cualquier tipo de perturbaciones, debiendo desarrollarse dentro de un clima pacífico evitando hasta el último momento la violencia”. (Bilbao, 2014).

1.1.6 Rangos y Definición de Cinturones

Los cinturones son otorgados a los alumnos del *Dojo*, cada vez que realizan los respectivos asensos y cuando se cumple el ciclo de práctica para poder recibir el siguiente cinturón.

Los cinturones van desde un color claro hasta llegar al color negro, en total son siete *rangos* o niveles para llegar al cinturón negro, porque para subir de *Dan* cuando poseen un cinturón negro, y para seguir subiendo de rango se necesita 3 años para el primer *Dan* y el nivel máximo es el décimo *Dan*, por consecuente los que llegan a este nivel son *Sensei* que al *Karate-Do* lo toman como un estilo de vida, porque no se rinden y tienen muy en claro sus deseos, lo que quieren ser como personas, porque poseer un cinturón de décimo *Dan* es una satisfacción, y orgullo al saber que no hay barreras para lo que cada persona se proponga, porque se necesita 30 años de experiencia y duro entrenamiento para obtener este deseado Rango.



El significado y rango de los cinturones son los siguientes:

1.1.6.1 Cinturón Blanco

“Simboliza la falta de conocimiento que tiene el estudiante”. (Ochoa, 2014).

1.1.6.2 Cinturón Amarillo

“Simboliza el realismo y descubrimiento del estudiante de karate”. (Significado de cinturones”. (Ochoa, 2014).

1.1.6.3 Cinturón Naranja

“Simboliza la ilusión y el amor del estudiante sobre el karate, el cual va descubriendo sus riesgos y las precauciones que debe tomar para no salirse del camino”. (Ochoa, 2014).

1.1.6.4 Cinturón Verde

“Simboliza la esperanza y la fe del estudiante de karate, ahora empiezan a florecer sus conocimientos”. (Ochoa, 2014).

1.1.6.5 Cinturón Azul

“Simboliza el idealismo y la pureza del estudiante, al ver su progreso maduro en la práctica del karate”. (Ochoa, 2014).

1.1.6.6 Cinturón Lila

“A través del Cinturón Púrpura se recorre la senda de la realeza. Sofisticación e inteligencia con un fin más sólido y constante”. (Restrepo, 2009)

1.1.6.7 Cinturón Marrón

“Simboliza la iniciación al conocimiento del Cinturón Negro”. (Ochoa, 2014).

1.1.6.8 Cinturón Negro

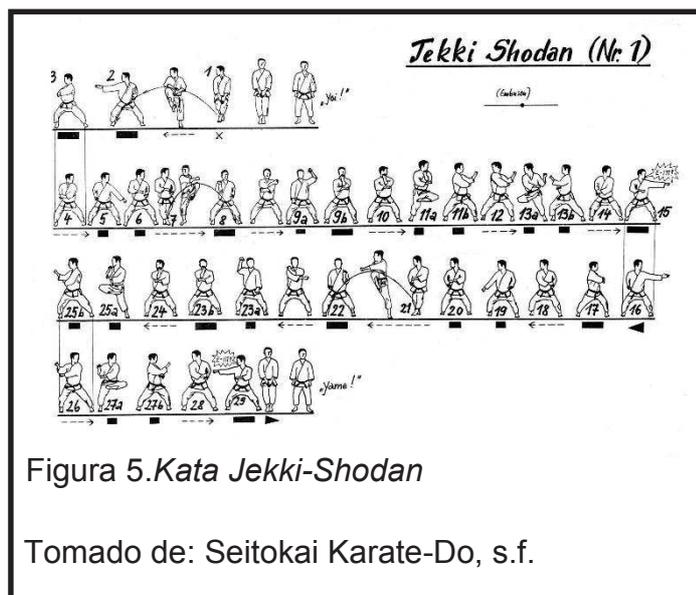
“En este rango comienza una nueva visión del karate y el camino hacia el verdadero conocimiento del arte marcial.” (Ochoa, 2014).

1.1.7 Kata

1.1.7.1 Definición

“El *Kata* es un combate imaginario contra 4 hasta 10 oponente. El entrenamiento de la misma es para servir de gran ayuda a mejorar las técnicas básicas y la habilidad en el *Kumite*(combate) a través de su estudio y la posterior aplicación práctica de las técnicas asimiladas en el combate real” (Aichholzer, 1994, p.53). Para la realización de la *Kata* los karatecas (alumnos) se ponen en posición *Zeisa* que es una posición de meditación para despejar la mente y concentrarse mentalmente en la gráfica de la *Kata*.

Para realizar una buena *Kata* se requiere de un excelente *Kime* que es la fuerza, el espíritu que pone cada alumno para el buen desempeño y perfección de la técnica.



1.1.8 Kumite

1.1.8.1 Definición

“Es una serie de ejercicios que enseñan las técnicas fundamentales de defensa y ataque, dando al practicante disposición física y mental para el kumite. Estos se practican cuando el oponente ataca a la parte superior y media del cuerpo.” (Aichholzer, 1994, p.63).

“Todas las técnicas, sean de defensa o ataques son el resultado de un movimiento inicial del oponente, por lo cual se puede decir que *Karate-Do* es un arte de pasividad absoluta hasta tal punto.” (Aichholzer, 1994, p.65).

Al realizar la práctica del *Kumite* se realiza con mucha disciplina y con respeto a su contrincante por lo que antes de atacar se comienza haciendo una reverencia hacia el contrincante y al momento de estar ya en la pelea no se pegan con toda la fuerza si no por lo contrario, controlan la fuerza de sus movimientos o técnicas para no herir a su contrincante, porque ese no es el objetivo en sí de realizar el *Kumite*, sino que se desarrolla la práctica del *kihon* y *kata* en la práctica del *Kumite*.

“El Karateca verdadero no va a usar técnicas de Karate-Do para pelear en la calle, destruir cualquier cosa o usarlas para actos maliciosos” (Aichholzer, 1994, p.69).



Figura 6. Práctica de *Kumite*

Tomado de: imgkid.com, s.f.

2 Capítulo II: Animación 2D

2.1 Definición

La animación 2D es una simulación de movientes que consta de 2 dimensiones que es el espacio y tiempo, la profundidad se logra manejando la perspectiva y el color, el cual se lo realiza en programas especializados de animación para crear un proyecto que sea llamativo para la audiencia. La animación 2D requiere de mucho tiempo para que haya fluidez en los movimientos de los personajes, ya que se realiza poses claves de inicio y fin, en el cual constan de fotogramas intermedios en el que se logra un movimiento fluido, para la realización del mismo consta en tres diferentes etapas que son:

- Preproducción
- Producción
- Postproducción

2.1.1 Técnicas de Animación

Existen muchas técnicas al momento de elaborar un producto audiovisual las cuales las más conocidas y usadas por el animador son. *Stopmotion*, *pixelación*, *rotoscopía*, animación de recortes, sistema inercial, *motion graphics* entre otras.

2.1.2 Motion Graphics

Crea la ilusión de movimiento o un aspecto de transformación, ya sean figuras o texto empleados en la animación.

Se emplea la entrada y salida de textos o iconos para captar la atención del espectador.

Para la elaboración del proyecto se utiliza la técnica denominada *Kinetic Typografy* debido a la utilización de textos y pequeñas animaciones ya que son simples pero no por eso dejan de ser llamativas.

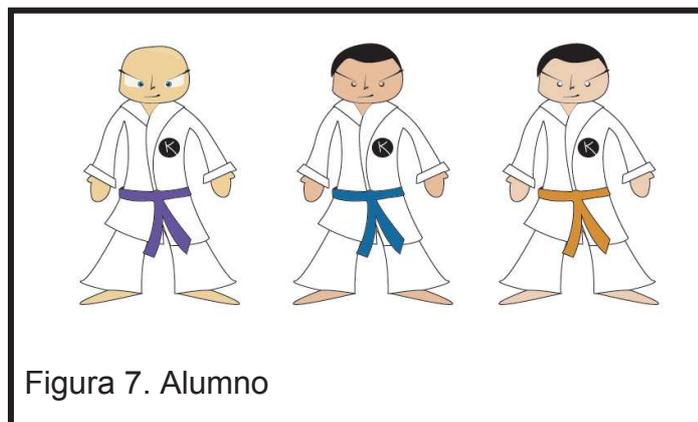
3 Capítulo III: Preproducción

3.1 Definición

Es el previo que se realiza para realizar el producto animado que se desea presentar, trata de la concepción de la idea.

3.1.1 Desarrollo Gráfico

Se realizaron investigaciones con respecto al estilo a desarrollarse para el proyecto animado, con estilos de trazos y se toma como referencia el estilo japonés para la creación de los personajes. En el transcurso del desarrollo del proyecto se presentaron bocetos como el siguiente:



El cual fue rechazado debido a su estilo ya que se busca un estilo con referente a la tinta japonesa escrita en los papiros, ya que el karate-Do de origen en la Isla de Okiwana Japon.

En el cual se realizó tipos de trazados para llevar acorde a lo propuesto con referente al arte japonés, para que no pierda su estética, se fue indagando sobre los tipos de pinturas más representativas de Japón para tomarlas como referente y realizar algo parecido al arte Japonés.



En el cual ya se fue obteniendo un mejor resultado para la elaboración del proyecto animado.

De igual se fue presentando bocetos del Dojo



El cual no se logró llenar las expectativas, ya que este diseño es más acorde a cortos animados que para un *motion graphics* el cual se replanteó la idea del diseño en cuanto al Dojo, para que fuera acuerdo al estilo de trazado de un pincel sobre papiro.

Ya con un estilo definido se fue desarrollando la digitalización de los bocetos que se adaptaban más para el proyecto audiovisual.

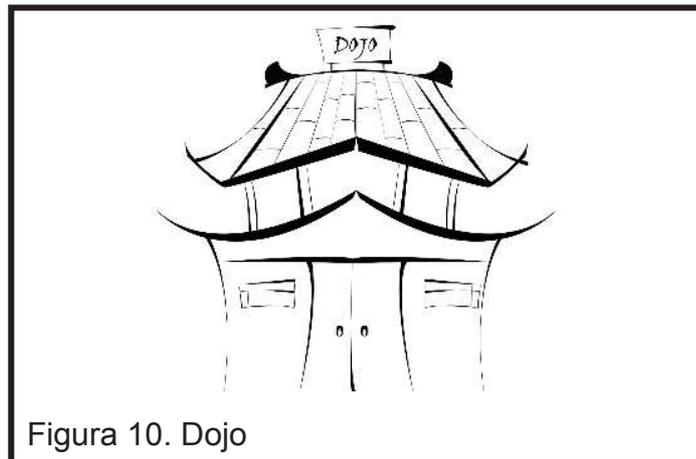


Figura 10. Dojo

Al ser un proyecto relacionado con la temática japonesa, también se ha tomado en cuenta la escritura por la forma de su trazo de línea japonesa para la definición de estilo, se ha recurrido al arte japonés como guía e inspiración para forjar el estilo.

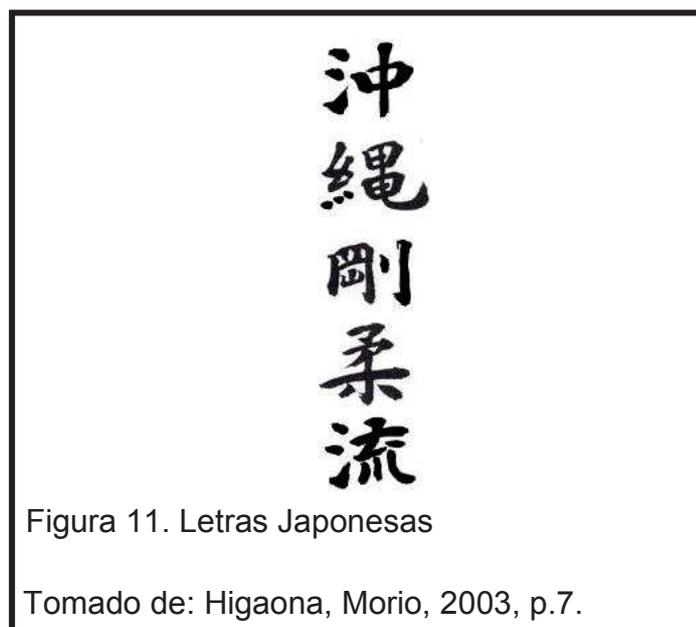


Figura 11. Letras Japonesas

Tomado de: Higaona, Morio, 2003, p.7.

3.1.2 Guion

El guion sirve para ejecutar los planos del producto audiovisual, el cual ofrece todas las indicaciones necesarias para realizar el proyecto.

Se fue desarrollando bocetos de guiones hasta llegar al definitivo para la presentación.

Se realizaron cambios para que se pueda entender de mejor manera lo que se quiere proyectar en la animación.

(Para ver el storyboard de la animación “Beneficios del karate-Do” ver anexo 1 y 2)

3.1.3 Diseño de personajes

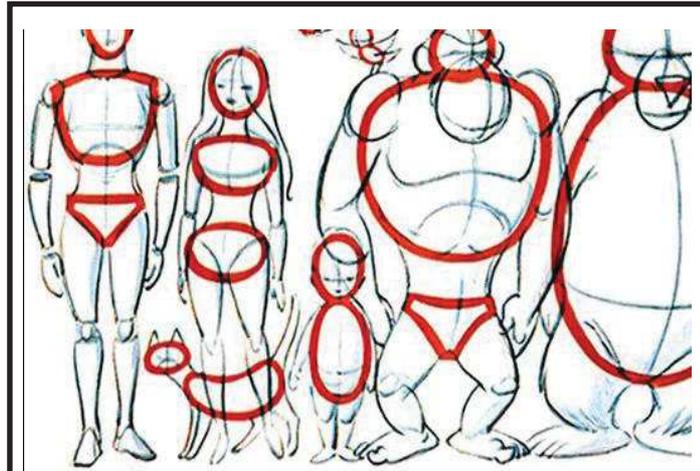


Figura 12. Elaboración de personajes

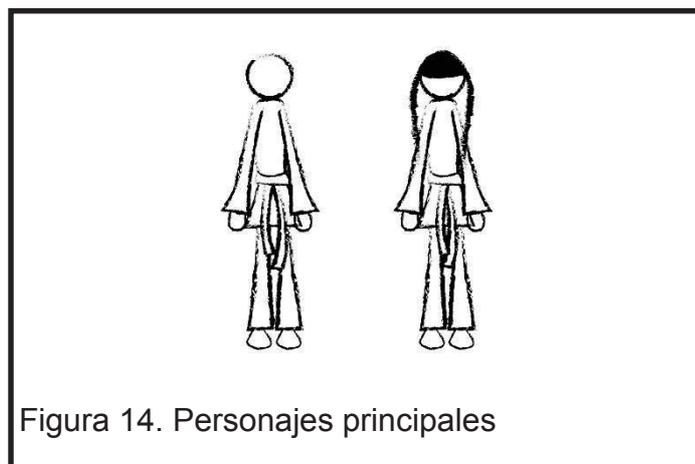
Tomado de: *Blair, Preston, 1994, p.10.*

“Puede ser una experiencia emocionante para crear y desarrollar un personaje de dibujos animados originales. Construcción y desarrollo de un personaje no es simplemente una cuestión de dibujar la figura, cada personaje tiene su propia forma, de la personalidad, las características y peculiaridades. El animador tiene que tomar en cuenta estas cualidades para que los personajes parezcan reales y creíbles. Por ejemplo, hay diferentes tipos de personalidad como “atolondrado”, “lindo” y “maniática”. El animador piensa en el tipo de carácter que desea diseñar, a continuación, utilizar los diagramas y las guías se muestra en este capítulo para comenzar su dibujo. Al crear un personaje, el animador debe comenzar por la elaboración en bruto “bocetos idea”. Estos le darán una dirección para el tipo y la naturaleza del carácter que desea crear. Desarrollar la forma básica de la figura, a continuación, agregar las características y otros detalles”. (Blair, 1994, p.1).

Se elabora propuestas de personajes principales para el proyecto audiovisual, el cual se basa en la combinación de la escritura y tinta japonesa y de esa manera se fue dando forma a los dos personajes.



Con el estilo ya definido se realiza los diseños de los personajes principales que son el hombre y la mujer sin perder el estilo de trazo de la tinta japonesa.



Mediante la elaboración de los personajes principales con el estilo definido de igual manera se comienza a elaborar el personaje secundario que es el *Sensei* y el resto de las ilustraciones incorporadas en el video con el mismo estilo para que tenga coherencia con el video realizado.

3.1.4 Storyboard

El siguiente paso fue desarrollar el *storyboard*, como referente para la realización de la animación el cual son secuencias de la animación en el que no se necesita que el diseño de los personajes esté bien detallados.

(Para ver el storyboard de la animación “Beneficios del karate-Do” ver anexo 3)

4 Capítulo IV: Producción

4.1 Definición

Es realizar la animación mediante el uso de programas digitales para la creación de un producto audiovisual.

4.1.1 Fondos

El fondo principal que se utiliza en toda la animación es una hoja de papiro ya que va acorde con el arte japonés.

Se desarrolla los fondos que son para la meditación del *kata*, al momento que realiza el *kata*, cuando se ve en la parte del *kumite* al momento de que el ladrón quiere asaltarle al joven, en el cual se utiliza en los fondos un trazo con referente a la tinta japonesa.

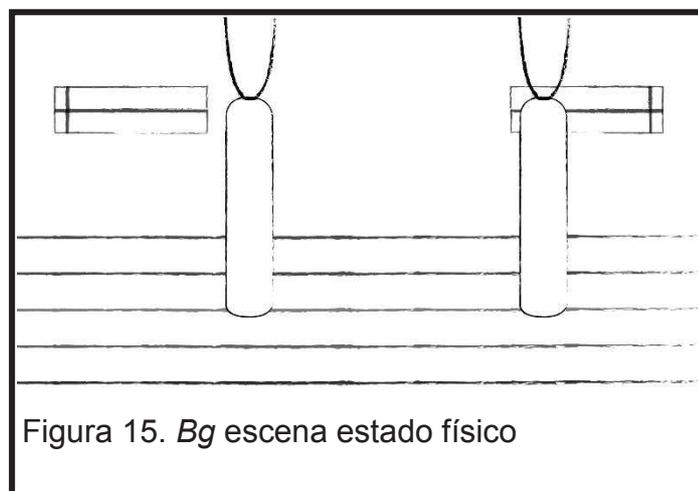


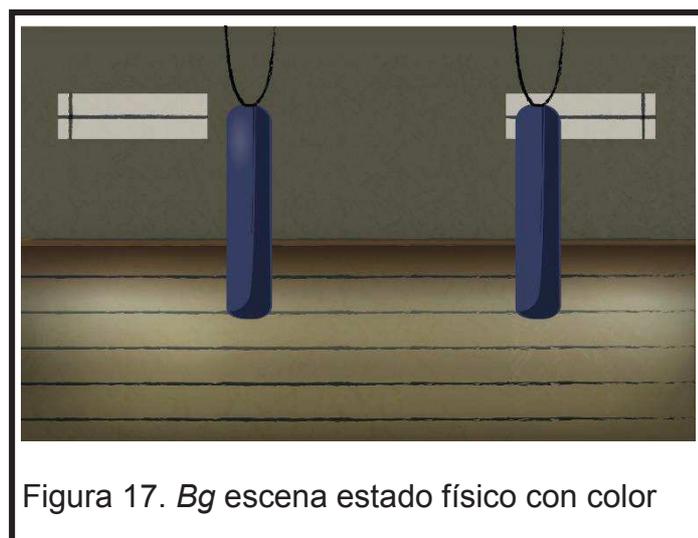
Figura 15. Bg escena estado físico

4.1.2 Pintura

La paleta de color se desarrolla en base a los colores realizados en las ilustraciones de los personajes y escenarios, basados en el arte japonés de las escrituras en papiro.



Con los colores determinados se comienza a pintar los fondos para que sean más llamativos hacia el espectador predominado el color café y escalas de cafés.



Como referencia para el proyecto se toma del youtube un motion graphics realizado con la tinta japonesa y determinar los colores usados en el video.

4.1.3 Utilización de programas

En la elaboración del proyecto se utilizaron cuatro programas de la versión de Adobe, en primera instancia se pasaron los diseños de los personajes realizados a mano se vectoriza en el programa de *Adobe Illustrator CS6*.

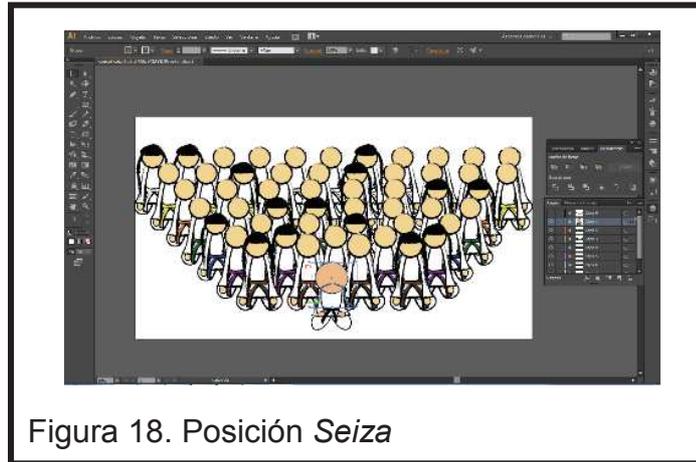


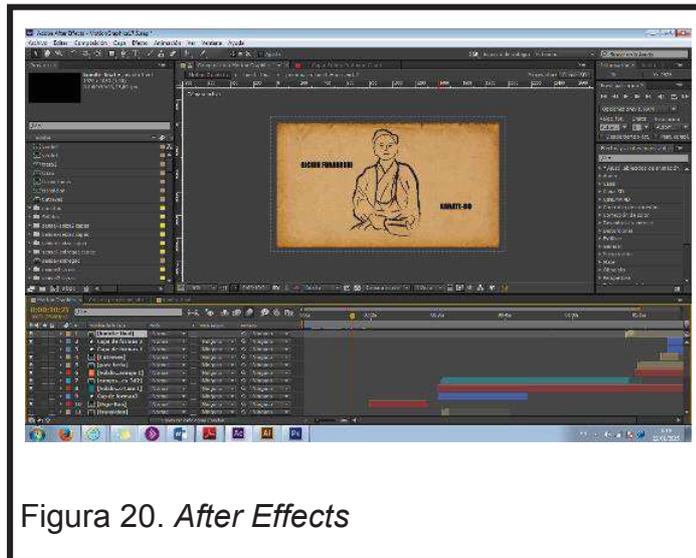
Figura 18. Posición *Seiza*

Y algunos diseños que había que realizarles un pequeño retoque gráfico se utilizó el programa de Adobe Photoshop CS6 para realizar el pintado en algunos de los gráficos realizados.

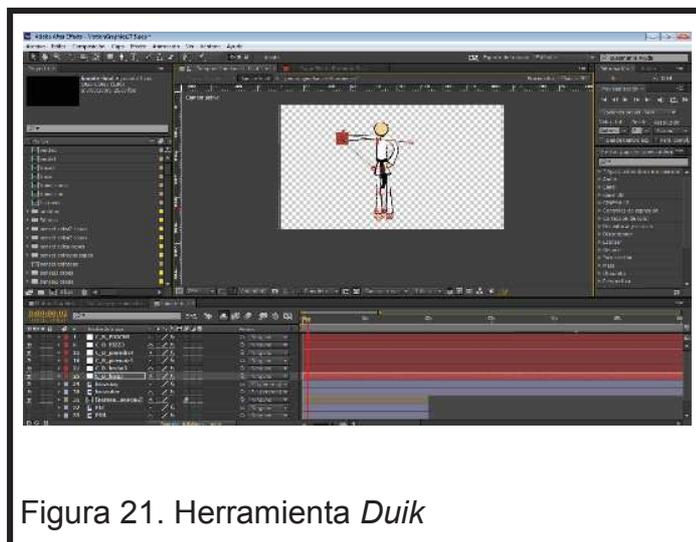


Figura 19. Dojo retoque

Realizados los retoques se comenzó con el desarrollo de la animación en el programa de *After Effects CC* el cual se lo utilizó para realizar los efectos de transiciones de objetos como en los personajes elaborados, se realiza un efecto de escritura en la imagen del maestro de *Karate-Do* Gichin Funacoshi.



Para el efecto de movimiento de brazos y piernas de los personajes se utilizó una herramienta de *After Effects* llamada *Duik* en el cual permite realizar *Bone* en puntos claves del personaje para su debido manejo, ya realizado los *bons* correspondientes se procede a realizar un controlador clave el cual debe ser dependiente de otras partes del cuerpo, ya realizada las debidas dependencias de cada uno del cuerpo se realiza un *IK* el cual permite maniobrar al personaje.



5 Capítulo V: Postproducción

5.1 Definición

Es la manipulación del proyecto visual, en el que se genera los efectos especiales para que sea aún más entretenida la animación. Se agrega el audio para dar más realce y logre captar la atención a las personas el cual se proyecta la animación.

5.1.1 Efectos especiales

En las partes que se utiliza efectos es donde la chica está realizando el kata para que haya un mayor fuerza al momento de realizar los golpes, a su vez se utiliza efectos en el *Kumite* en donde se encuentra el chico y la chica realizando una demostración de pelea con los golpes controlados.



Figura 22. Efecto realizando el *Kata*

En la parte que el ladrón se acerca al chico para robarle, pero él se defiende dando como resultado la derrota total del ladrón.



Figura 23. Efecto golpe ladrón

5.1.2 Sonorización

Para que haya un mejor entendimiento sobre el video se trabaja en la parte de la locución en donde se va relatando las partes importantes del video.

Se utiliza el programa *Adobe Audition CC* para masterizar la voz grabada empleados en el proyecto animado el cual se va editando y mejorando el audio para que en el momento de la proyección del video no se escuche un audio no desea o con ruido.



Figura 24. Programa *Adobe Audition*

6 Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones

6.1 CONCLUSIONES

- Mediante un *focus group* que se realizaba a los jóvenes de 14 a 18 años de género masculino y femenino del colegio Mejía se determina que no se necesita de personajes complejos para lograr captar la atención de los jóvenes o a su vez de escenarios sumamente detallados, por lo contrario con una buena utilización de animación, sonidos y efectos de transiciones se consigue llamar la atención.
(Para ver ficha del *focus group*, ver anexo 4).
- Para el desarrollo del estilo se basa en el arte japonés, por el estilo de tinta en papiro, en el cual se desarrolla los escenarios y personajes.
- En el proyecto audiovisual se realiza una breve información sobre los rangos de cinturones, es necesario ponerlos en el video porque son niveles que tiene que pasar cada estudiante y es un proceso que consiste en desarrollar técnica, espíritu y mente; cada vez que se avanza de cinturón, el estudiante se vuelve más humilde.
- Fue de vital importancia establecer las reglas del *Dojo* conocidas como *Dojo-Kun*, porque esta manera se va moldeando el carácter y personalidad de cada persona que practica *Karate-Do*.

6.2 RECOMENDACIONES

- Es necesario que los jóvenes tengan conocimiento sobre los beneficios del *karate-Do* como un deporte disciplinario, por lo que el *karate-Do* al ser un deporte ya aporta con mejorar el estado físico de la persona quien lo practique, a su vez es un deporte disciplinario el cual va moldeando la personalidad de la persona de una manera positiva.
- Que el *Karate-Do* se lo practique en colegios públicos y privados para que los alumnos tengan una mejor concentración, condición física y formación de criterio personal.
- Que los jóvenes conozcan que el *Karate-Do* lo pueden practicar hombres y mujeres sin distinción de género.
- Es importante tener muy claro un plan de tiempo de producción para la realización de proyectos audiovisuales ya que ayudará a evitar problemas a futuro en la creación del proyecto.
- Para la realización de un proyecto establecido en un determinado tiempo es indispensable poner limitantes, ya que siempre se podrá mejorar el proyecto, pero es importante ser muy realista en la realización del mismo y cumplirlo en lo más efectivo posible.
- Tomar en cuenta los diferentes puntos de vistas de otras personas sobre el proyecto audiovisual y realizar los cambios que sean necesarios, pues esto ayuda al desarrollo del proyecto para mejorarlo, que en su debido tiempo una sola persona a veces no lo considera necesario.

REFERENCIAS

- Aichholzer, S.P. (1994). *Significado del Karate-Do*. Cuenca, Ecuador: Braintrust Worldwide Unitd.
- Arenas sport, (s.f.). Sensei en su entrenamienoto. Recuperado el 5 de mayo de 2014, de <http://arenassport.com/classes/uechi-ryu-karate-do/>.
- Bilbao, J. (2014). *Historia del karate-Do*. Recuperado el 3 de abril de 2014, de <http://www.karatekas.com/historia/HistoriaJ.htm>
- Bilbao, J. (2014). *Kihon*. Recuperado el 28 de marzo 2014, de <http://www.karatekas.com/kihon/kihon.htm>
- Bilbao, J. (2014). *Dojo-Kun*. Recuperado el 28 de marzo 2014, de <http://www.karatekas.com/historia/dojo-kun.htm>
- Blair, P. (1994). *Diseños de personajes*. USA. Walter Foster Publishing.
- Coello, F. (2012) *Presentación de Kata*. Recuperado el 3 de abril de 2014, de https://www.youtube.com/watch?v=w_HOUB_Glf4
- Fayerwayer. (s.f.). Origen de los Dibujos Animados. Recuperado el 4 de mayo de 2014, de <http://www.fayerwayer.com/2011/06/el-origen-dee280a6-los-dibujos-animados-parte-uno/>.
- Higaona, M. (2003). *Letra japonesa* (Segunda Edición). Barcelona. Paidotribo.
- Higaona, M. (2003). *Karate-Do tradicional ejecuciones del Kata* (Segunda Edición). Barcelona. Paidotribo.
- Imgkid, (s.f.) Práctica de Kumite. Recuperado el 5 de mayo de 2014, de <http://imgkid.com/shotokan-karate-kumite-techniques.shtml>.
- Karate shitiryu, (s.f.) Color rangos de cinturones. Recuperado el 4 de mayo de 2014, de <http://karateshitoryu.com/examenes/>.
- Molina, S. (2012) *Reportaje Karate-Do Hino-Marú Club*. Recuperado el 3 de abril de 2014, de <http://www.youtube.com/watch?v=BY9s72WPAps>.

Ochoa, A. (2008). Beneficios del Karate-Do. Recuperado el 4 de mayo 2014, de <http://www.conade.gob.mx/Documentos/Publicaciones/Karate.pdf>

Ochoa, S. (2014). Qué *significado tiene el color de los cinturones*, Recuperado el 28 de marzo 2014, de <https://karataseveroochoa.wordpress.com/2010/06/30/%C2%BFque-significado-tiene-el-color-de-los-cinturones/>.

Restrepo, J. (2009). *Significado del color de cinturón lila*, Recuperado el 28 de marzo 2014, de <http://karatedojoseiken.blogspot.com/2009/12/significado-de-los-colores-de-los.html>.

Seitokai, (s.f.). Kata Jekki-shodan. Recuperado el 8 de mayo de 2014, de http://seitokai.eu/?page_id=1549.

Tabata, K. (2004). *Definición del Karate-Do*. Boston, Massachusetts (USA): Edaf S.A.

ANEXOS

Anexo 1 Guion Literario-Borrador

ESCENA DOJO

Aparecen las puertas del Dojo y se realiza una vista en la parte de arriba que se va a visualizar el letrero q dice Dojo, de nuevo regresa la vista a las puertas con estas a la vez se abren y va a parecer un pequeño destello de luz.

ESCENA INTRODUCCIÓN

Comenzará con una pregunta q dice sabías que? El lector dirá que el karate-Do se originó en la isla de Okinawa Japón. Se muestra la isla de Okinawa con una transición aumento, el lector dirá que el Maestro Gichin Funachoshi es el pionero del Karate-Do estilo Shotokan, las letras del nombre del maestro aparece con una transición de barrido de izquierda a derecha y las letras karate-Do estilo Shotokan con una transición de barrido, abajo hacia arriba.

ESCENA KUMITE

Se pondrá las siluetas del hombre y la mujer realizando un combate (Kumite) y se representará que los dos se les incrementan los músculos y se sienten mucho más poderosos y aparecerá un efecto de

ESCENA KATA

Aparece meditando en una montaña y se acerca una mosca volando lo atrapa como si no fuese mayor problema.

ESCENA DOJO-KUN

Aparece la letra *Dojo-Kun* el cual se va desglosando y se presenta los 5 importantes puntos 1) Intentar perfeccionar el carácter, 2) Ser correcto leal y

puntual, 3) tratar de superarse, 4) Respetar a los demás y 5) Abstenerse de proceder violentos se lo representará con una línea en cual irá asomando con cada uno de 5 características del *Dojo-Kun*.

Anexo 2 Guion Literario-Definitivo

ESCENA DOJO

Aparecen el Dojo con un zoom se queda quieto por unos pocos instantes y se comienzan a abrir las puertas.

ESCENA ISLA OKINAWA

Comenzará con una pregunta q dice sabías que? El lector dirá que el *karate-Do* se originó en la isla de Okinawa Japón. Se muestra la isla de Okinawa con un efecto de recortar trazos en cual permite en cierta manera dar un efecto como si se estuviera escribiendo, el lector dirá que el Karate-Do se originó en la isla de Okinawa Japón, se va quitando el dibujo y comienza a dibujarse la forma del Maestro Gichin Funakoshi, el Maestro *Gichin Funachoshi* es el fundador del *Karate-Do* estilo *Shotokan*, las letras del nombre del maestro aparece con una transición de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda con un efecto de barrido aparecen las letras karate-Do, de igual manera con un efecto de barrido pero de abajo hacia arriba aparece las letras estilo Shotokan.

ESCENA DOJO-KUN

Aparece la letra Dojo-Kun en el cual se pondrá efecto de transiciones de rectángulos, el cual se va desglosando y se presenta los 5 importantes puntos
 1) Intentar perfeccionar el carácter y aparece una pequeña animación de un personaje relajándose los brazos
 2) Aparece las letras de Ser correcto leal y puntual con una animación de un reloj,
 3) aparecerá las letras de tratar de superarse con una animación de un personaje subiendo las escaleras,
 4) con un efecto de zoom aparece las letras que dice Respetar a los demás con una

animación en la parte derecha con dos personajes hombre y mujer dándose la veña y 5) Abstenerse de proceder violentos con una animación de un puño con el signo de prohibido.

ESCENA KATA

Entra a escena la chica realizando la kata, para demostrar su concentración.

Aparecen las montañas y a lo lejos la estudiante meditando en la montaña el cual se aplicara un efecto de zoom a la montaña y al personaje, se acerca una mosca volando la estudiante lo atrapa como si no fuese mayor problema.

ESCENA RANGOS DE CINTURONES

Aparecen los cinturones conforme a su nivel con efecto de *motion blur*.

ESCENA KUMITE-DOJO

Se pondrá las siluetas del hombre y la mujer realizando un combate (*Kumite*). El hombre realiza golpes hacia la chica, por el cual ella se defiende empleando las técnicas aprendidas. Sale del cuadro de escanea la chica.

ESCENA KUMITE-CALLE

Aparece el chico en la calle caminado tranquilamente, de repente aparece un ladrón corriendo hacia el chico.

El chico sacar cuchillo y lo lanza al ladrón aparece una X porque eso está mal no es digno de un karateka.

En el cual aparece la escena correcta, el chico al percibir la presencia de un extraño reacciona de manera rápida al percatarse que le quería robar empleado las técnica aprendidas y dejando fuera de pelea al maleante.

ESCENA SEIZA

Aparece el *sensei* con el resto de sus estudiantes en posición *seiza* realizando una reverencia.

ESCENA KARATE-DO

Sale las palabras te atreves a practicar el Karate-Do con una interrogante.

Anexo 3 Storyboard

Título Beneficios del Karate-Do Page 1

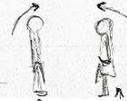
	<p>¿SABÍAS QUÉ?</p>	<p>¿ SABÍAS QUÉ ?</p>
<p>Las partes se movien</p>		<p>voz: ¿sabias qué</p>

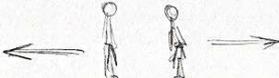
Título Beneficios del Karate-Do Page 2

<p>se un dibujo de el mapa de la isla de Okinawa</p>	<p>voz: Se origina en la isla de Okinawa Japan</p>	<p>voz: El maestro Gichu Funakoshi fue el fundador del Karate-Do estilo shotokan</p>
	<p>Efectos Interpolares e cuadrado</p>	

<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">DOJO - KUN</p>	<p style="text-align: center;">PERFECCIONAR EL CARÁCTER</p> <p style="text-align: center;">↓</p> 	<p style="text-align: center;">PERFECCIONAR EL CARÁCTER</p>
<p>Efecto de blur</p> <p>Voz: reglas del dojo cuando como Dojo-Kun</p>	<p>Personaje controla su carácter</p> <p>Voz: perfecciona el carácter</p>	<p>Leño sube de escena con un efecto de movimiento</p>

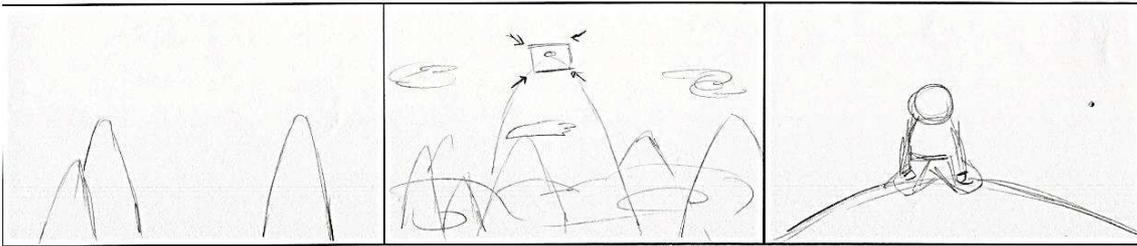
<p style="text-align: center;">SER LEAL Y PUNTUAL</p> 	<p style="text-align: center;">SER LEAL Y PUNTUAL</p> 	<p style="text-align: center;">TRATAR DE SUPERARSE</p>
	<p>El reloj se detiene a los 6:00am</p> <p>Voz: Ser leal y puntual</p>	<p>Leño aparece con un zoom</p> <p>Voz: tratar de superarse</p>

<p style="text-align: center;">TRATAR DE SUPERARSE</p> 	<p style="text-align: center;">RESPECTAR A LOS DEMÁS</p>	<p style="text-align: center;">RESPECTAR A LOS DEMÁS</p> 
<p>personaje subiendo las escaleras</p>	<p>Voz: respetar a los demás</p>	<p>los personajes tienen una reverencia</p>

<p style="text-align: center;">RESPECTAR A LOS DEMÁS</p> 	<p style="text-align: center;">ABSTENERSE DE PROCEDERES VIOLENTOS</p> 	<p style="text-align: center;">ABSTENERSE DE PROCEDERES VIOLENTOS</p> 
<p>los dos personajes salen de escena</p>	<p>Voz: Abstenerse de procedimientos violentos</p>	<p>solo el simbolo de prohibido</p>

Título Los Beneficios del Karate-Do

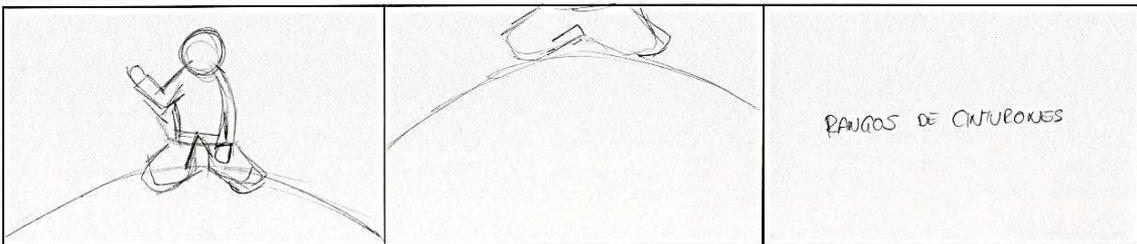
Page 5



voz: Kata

zoom al personaje en posición seiza

aparece en escena un meso



El personaje ataca al meso con facilidad

aparece el b. con un zoom
voz: rangos de cinturones.

Título _____

Page 6



Ranjo de color blanco
Animacion de fondo con Cestillo
voz: Falta de conocimiento que tiene el estudiante

FALTA DE CONOCIMIENTO QUE TIENE EL ESTUDIANTE

BRILLO DE UN NUEVO CONOCIMIENTO
voz: Brillo de un nuevo conocimiento.



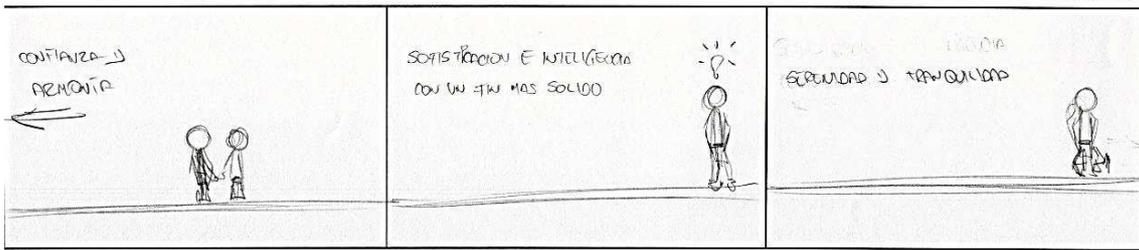
animacion color naranja
voz: Ilusion y amor del estudiante de Karate-Do

ESPERANZA Y FE DEL ESTUDIANTE DE KARATE-DO
animacion de palma
voz: Esperanza y fe del estudiante de Karate-Do

CONFIANZA Y ARMONIA
los personajes se conocen la mano.

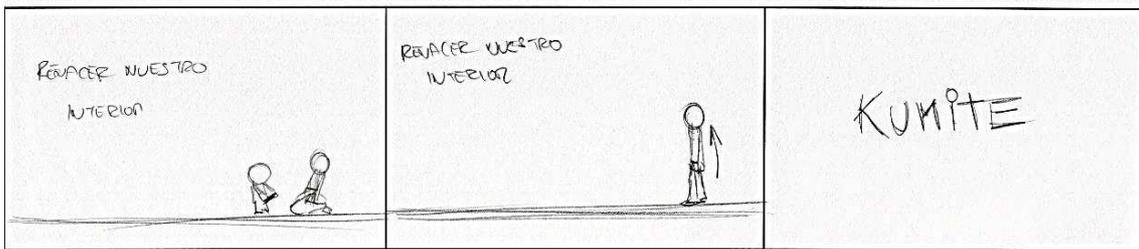
Título _____

Page 7



ambos actor hijo
aparece un foco con destello

voz: serenidad y tranquilidad



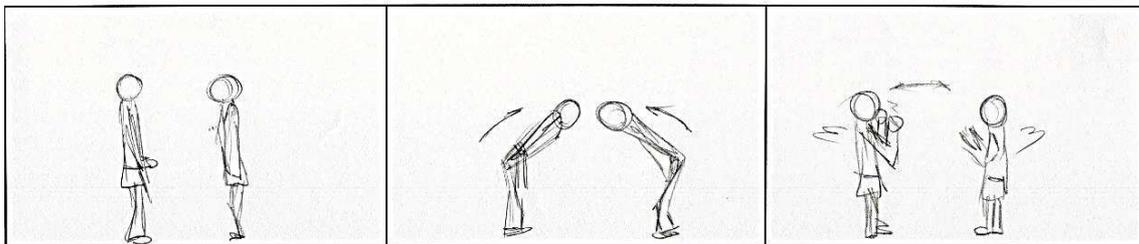
Sensei le hace entrega de un cinturón de color negro.

voz: reafirmar nuestro interior

voz: Kumite.

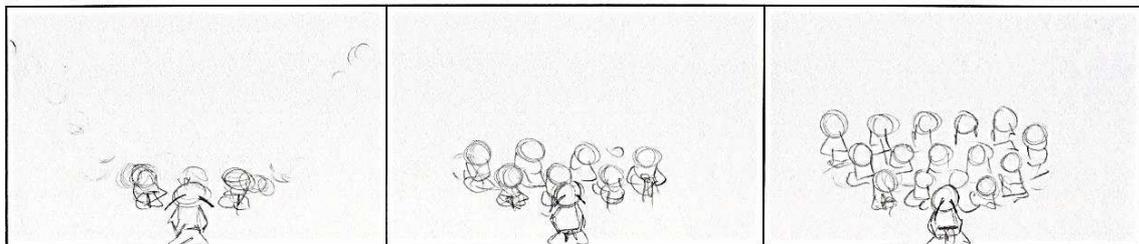
Título Beneficios del Karate -Do

Page 8

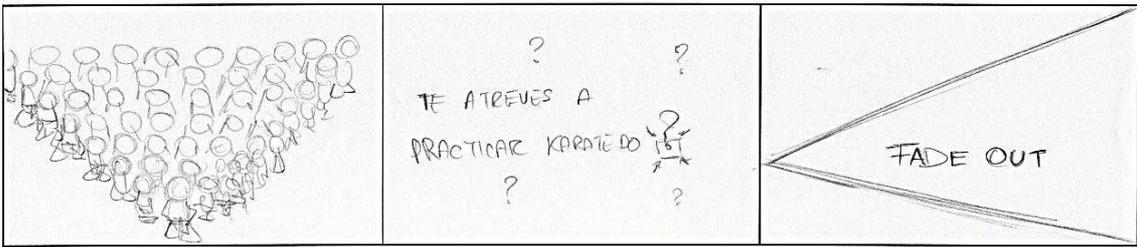
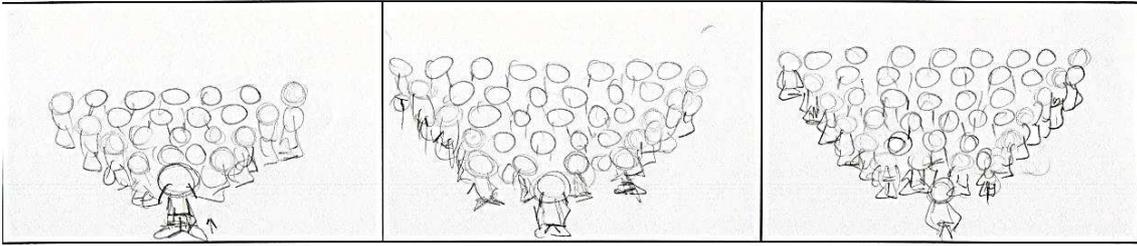


se saluda los dos personajes

entrenamiento de golpes



enseña al sensei con sus alumnos



Hacer sucesivamente estar en posición Seizo

Anexo 4 Focus Group Estudiantes

El *focus group* que se realiza a los estudiantes del establecimiento del Colegio Mejía consta de cinco preguntas, en la cual se determina que el video transmite la información correcta, eficiente y clara, el cual permite medir la recepción al grupo objetivo.



FICHA DE FOCUS GROUP

Marque con una x la respuesta según el video proyectado.

1) Por favor menciona cuáles son los Beneficios del Karate-Do?

Mejora el estado físico ()

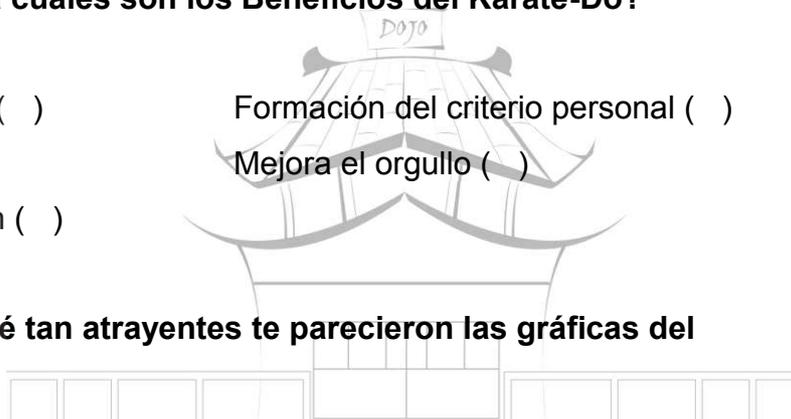
Mejora la rebeldía ()

Mejora la concentración ()

Formación del criterio personal ()

Mejora el orgullo ()

2) A nivel general ¿qué tan atractivos te parecieron las gráficas del video?



Malo () Regular () Bueno () Muy Bueno () Excelente ()

3) A tú criterio cómo podrías calificar el video animado presentado?

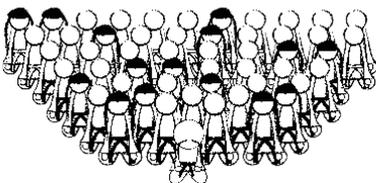
Malo () Regular () Bueno () Muy Bueno () Excelente ()

4) Cual fue la parte del video que más le llamo la atención y por qué?

.....
.....
.....
.....
.....

5) Sugerencias y/o Recomendaciones?

.....
.....
.....
.....
.....



¡GRACIAS POR TU AYUDA!