



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS EXPLICATIVO SOBRE EL PROCESO DE
ELABORACIÓN DE LA CERVEZA ARTESANAL HELL'S BELLS

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

Profesor Guía

Lcdo. Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor

Gabriel Alejandro Constante Osorio

Año

2017

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”

Roberto Andrés Souza Hidalgo
Licenciado en Bellas Artes – Animación
C.I. 171397537-1

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaramos haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ing. Diseño Gráfico y Comunicación

C.I. 171143442-1

Elio José Zambrano Rosales
Audiovisual Lic. Diseño Industrial

Msc. Alta Dirección

C.I. 175719162-0

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.”

Gabriel Alejandro Constante Osorio

C.I. 172062422-8

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a cada persona con la que me he topado en este camino, ya que cada una me dejó una enseñanza. También a aquellos compañeros tanto de estudios como de trabajo que siempre continuaron alentándome a seguir y haciendo que me dé cuenta de todo lo que podía lograr.

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico a mis padres quienes a pesar de las dificultades y el largo camino que he recorrido ellos siempre han confiado en mí, me han apoyado y alentado a ser la persona que soy ahora.

RESUMEN

Este proyecto se encuentra orientado a la elaboración de una animación explicativa y descriptiva (Motion Graphics) sobre la fabricación de la cerveza artesanal "Hell's Bells". Con este motion graphics se piensa impulsar la marca y dar a conocer este nuevo nicho de negocio que se encuentra en auge en el Ecuador, demostrando que el país se encuentra crecimiento económico y aprovecha la basta cantidad de materia prima que se da en las distintas regiones para la creación de un producto interno.

En el desarrollo de este proyecto se encontrarán temas como ilustración, rigging, animaciones tipográficas y publicidad. Con la finalización de la investigación, continua en la elaboración de storyboard, animatic y elementos de preproducción necesarios para la etapa final que es la realización de esta animación.

ABSTRACT

This project is oriented to the elaboration of an explanatory and descriptive animation (Motion Graphics) of the development and the stages of the elaboration of the artisan beer "Hell's Bells". With this motion graphics is intended to boost the brand and advertise this new business niche that is booming in Ecuador, showing that the country is economic growth and takes advantage of the large amount of raw material that grow up in different regions for the creation of an internal product.

In the development of this project we will find subjects such as illustration, rigging, typographic animations and advertising. With the end of this research, we will continue in the elaboration of storyboard, animatic and elements of pre-production necessary for the final stage that is the realization of this animation.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1.1 EL PROBLEMA	2
1.1.1 Planteamiento del problema	2
1.1.2 Formulación del Problema	3
1.1.3 Preguntas Directrices	3
1.2 Objetivos	4
1.2.1 Objetivo General	4
1.2.2 Objetivos Específicos	4
1.3 Justificación	4
1.4 Alcance	5
CAPÍTULO II	6
2.1 MARCO TEÓRICO	6
2.1.1 Antecedentes	6
2.2 Fundamentación Teórica	7
2.2.1 Cerveza Artesanal, tipos y procesos	7
2.2.2 Elementos de la Cerveza Artesanal contenido	9
2.2.3 Proceso de la Elaboración de la Cerveza	10
2.2.4 Motion Graphics	11
2.2.5 Principios de animación	14
2.2.6 Focus Group	15
2.3 Definición de términos técnicos	17
2.4 Fundamentación Legal	18
CAPÍTULO III	19
3.1 METODOLOGÍA	19
3.1.1 Diseño de la Investigación	19
3.1.2 Grupo Objetivo	19
3.1.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	19
3.1.4 Caracterización de la Propuesta	20
CAPÍTULO IV	23

4.1 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	23
4.1.1 Recursos	23
4.1.2 Recursos Humanos	23
4.1.3 Recursos Técnicos	23
4.1.4 Recursos Materiales	23
4.1.5 Recursos Económicos	24
4.1.6 Presupuesto de Gastos	24
4.1.8 Cronograma.....	26
CAPÍTULO V	27
5.1 Desarrollo del producto Audiovisual	27
5.1.1 Preproducción	27
5.1.2 Producción.....	29
5.1.3 Post Producción.....	41
5.1.4 Focus Group.....	44
CAPÍTULO VI	45
6.1 Conclusiones.....	45
6.2 Recomendaciones	45
REFERENCIAS	47
ANEXOS	49

INTRODUCCIÓN

En un país tan basto en mercancías tanto de importación como de exportación como lo es el Ecuador, no es novedad que se observe un gran crecimiento en la innovación de mercados y en la elaboración de servicios basados en la materia prima que crece en la Patria. Por lo que ciertos productos son aceptados por el público consumidor ya que son simples de realizar o son promocionados de manera sencilla y atrayente para su consumo; partiendo de esta explicación, la investigación se centra en la producción de la cerveza artesanal, que al ser una de las bebidas más agradadas por el público, muchas personas no entienden de qué manera es realizada teniendo sus dudas con respecto a esta.

Con estas circunstancias se realizará una síntesis de los temas a tratar en el documento los que serían: materiales primos, elementos y/u objetos, tiempos, recetas y datos que se requieren la creación de la cerveza artesanal, investigación que se obtendrá para finalizar el motion graphics explicativo.

Se presentará la problemática y se aclarará el tema, detallando las preguntas directrices, con lo que se respalda junto a la investigación del proceso que tiene la cerveza antes y después de pasar por cada etapa. Efectuando una descripción de cada paso que tome la cerveza, antes de estar lista para el consumo. Además se detallará ciertas técnicas y estilos utilizados en la animación para completar el motion graphics.

CAPÍTULO I

1.1 EL PROBLEMA

1.1.1 Planteamiento del problema

Ecuador ha abierto un camino a la propuesta y emprendimiento, lo cual ha atraído negocios innovadores y ha incrementado el consumo en el público, con el que cada servicio necesita una estrategia de comunicación que alcance un público cada vez más exigente al momento de escoger o preferir un producto. Esto vuelve a la cerveza uno de los productos preferidos por los consumidores en bebidas y una gran elección de negocio para los emprendedores.

Pero ¿por qué preferir una cerveza artesanal que una industrializada?, como su nombre lo dice es preparada artesanalmente; es decir, que no contiene ningún tipo de preservantes o conservante; por lo que toda la elaboración es de manera natural. Ya que incluso varios de los procesos se los realiza a mano y no de forma sistematizada como las empresas a gran escala que omiten en muchas ocasiones la intervención de las personas.

Teniendo presente la gran variedad de cerveza artesanal en el mercado, varios de estos negocios se han limitado al publicitarse por medios comunes y de baja inversión, lo cual ha dejado una cartera de clientes fieles pero reducida; pero con un mercado en crecimiento se necesita orientar la estrategia para que el número de clientes crezca y así la marca obtenga mayor acogida en los consumidores.

1.1.2 Formulación del Problema

El negocio de la cerveza artesanal se ha incrementado en los últimos meses, dejando al consumidor con una amplia variedad de marcas e innovadoras clases de cervezas, como por ejemplo cervezas a base de frutas como naranjilla, maracuyá, manzanas, y otras a base como chocolate y café. Esto concibió una gran competencia entre productoras y marcas de cervezas tanto artesanales como industriales. Por lo que enfocarse en la manufacturación del producto sería una buena estrategia para enseñar al público la ventaja artesanal con la que se cuenta, es decir, describir el tipo de preparación y el tipo de cuidado con el que se maneja la elaboración, demostrando los procesos naturales que sufre la cerveza.

Para que el producto sobresalga de otras marcas es necesario elaborar una estrategia diferente no simplemente publicitando en impresos, audios entre otras, sino atacar al plano audiovisual; explotando el tema y llevándolo a un nivel de más entretenido, de vanguardia en el que, exagerando los recursos finales del producto comunicacional crear una primicia en publicidad con las que se manejan ciertas cervecerías actuales.

Manera tal que se atraerá al consumo de esta marca de cerveza, trabando en un producto más lejos que un video explicativo, recreando procesos que entretengan a la audiencia, que sea divertido, sin salirse de los parámetros manejados. Se resumirá el proceso y se formará un guion corto para un spot animado publicitario causando una mayor ventaja en el producto y así ganar confianza del público satisfaciendo sus necesidades y asegurando la calidad.

1.1.3 Preguntas Directrices

- ¿Qué tipos de cervezas artesanales existen, qué clase de ingredientes se necesitan y por cuántos procesos pasa la bebida antes de ser consumida?

- ¿Cuáles son los principios de animación, cuántos estilos y clases de motion graphics se conocen?
- ¿Qué método evaluativo será mejor para un producto?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General.

Elaborar un motion graphics explicativo sobre la elaboración de cerveza artesanal Hell's Bells, utilizando herramientas, técnicas y procesos digitales, para comunicar entre los posibles consumidores, todo el proceso por el que pasa antes de su consumo.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar proceso y cuántos tipos tiene la cervezas artesanales
- Indagar en estilos de animación y que clase de principios de animación se puede manejar en un motion graphics.
- Diseñar el motion graphics cumpliendo los respectivos procesos.
- Desarrollar la etapa final del producto audiovisual adjuntando los pasos de edición, composición y sonorización.
- Evaluar el producto final por medio de un cuestionario realizado a un Focus Group.

1.3 Justificación

En este documento se podrá apreciar lo importante que es dar a conocer la manera particular con la que se elabora la cerveza artesanal, ya que no existe una promoción audiovisual en el medio, y no se ha generado una estrategia clara que informe al público del proceso natural que pasa esta bebida.

Se justifica la competitividad existente en el ámbito de las cervezas dando a la conocer un mercado que puede conseguir ser explotado con una mayor inversión en publicidad, por lo que el producto será orientado desde el ámbito académico, siendo una gran oportunidad para disponer de las herramientas, técnicas y demás enseñanzas de las que consta la animación digital.

1.4 Alcance.

El Motion Graphics cumplirá con las fases de elaboración junto con ilustraciones vectoriales de cada objeto utilizado en la preparación de la cerveza, movimientos rápidos y entretenidos, destacando la calidad del producto audiovisual, que explicará con mayor fluidez y dinamismo el proceso de elaboración de la cerveza para tener una mayor recepción del público.

El video final tendrá un formato HD 1280x720, manera por la se podrá proyectarlo en pantallas de televisión, constará de una duración de 0:45 a 1 minuto para difundirlo también en plataformas virtuales como son Youtube, Vimeo, Facebook y otras redes sociales.

El video se encuentra orientado a personas mayores de edad, de 21 a 38 años de un status económico medio de la ciudad de Quito, que pasan su día en sus funciones diarias esperando poder terminar relajándose con una buena bebida como lo es la cerveza.

El producto final será desarrollado con los principios de animación estudiados en la carrera los cuales se desarrollan en la mayoría de programas de la Suite Adobe, a los cuales se recurrirá para la realización completa del producto.

CAPÍTULO II

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes

- Graeme Nimmo en el año 2012 presentó una animación llamada Allendale Brewing Process, la cual nos muestra como la compañía Allendale Brewing hace su cerveza, exponiendo meticulosamente los materiales industriales que utiliza la empresa. (Graeme, 2012)

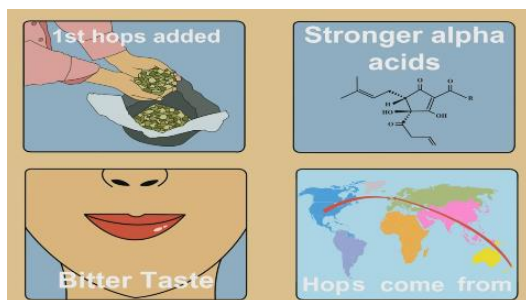


Figura 1. Etapa de agregado del Lúpulo. Tomado de Graeme N, (2012).

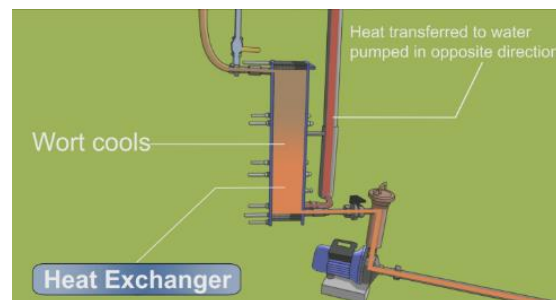


Figura 2. Etapa de Enfriamiento Tomado de Graeme N,(2012).

- Surapong Kanjanalertchai expone en el año 2015 su proyecto en video llamado English of Industry - Process of Brewing Beer, en el cual se observa un proceso de la elaboración de la cerveza más industrializada, pero sin perder la manera artesanal, ya que pese a sus grandes cantidades pasa por los mismos procesos y aún necesita de la mano de un maestro cervecero que controle cada proceso y adhiera los ingredientes. (Surapong,2015)

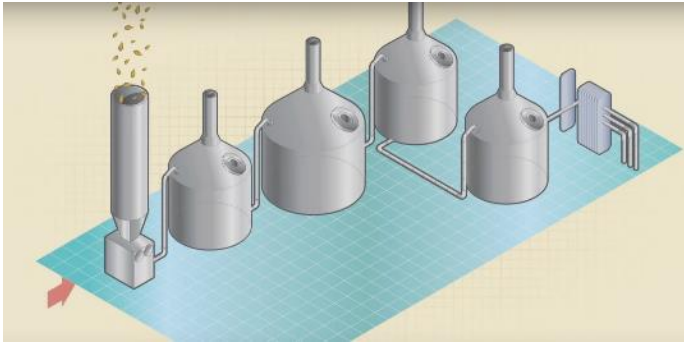


Figura 3. Planta procesadora Tomado de Surapong K, (2015).

- Duncan McDonald en su proyecto *The Art of Brewing*, explica más detallado los ingredientes a utilizar, el proceso por los que pasan, tiempos de cocción y tratamiento que tiene la cerveza artesanal en una productora de Inglaterra. (McDonald, 2009).



Figura 4. Moler el Lúpulo. Tomado de McDonald D, (2015).

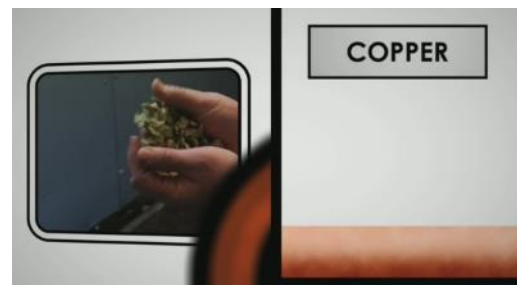


Figura 5. Cañería de Enfriamiento. Tomado de McDonald D,(2015).

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Cerveza Artesanal, tipos y procesos.

La cerveza artesanal es una bebida alcohólica a base de cereales, en su elaboración se utilizan métodos artesanos (manuales) para mayor control en la mezcla y en la adición de los ingredientes, teniendo cuidado con la esterilización y el lavado de los instrumentos que se utilizan para la producción. Su proceso es completamente natural por lo que no se utiliza ninguna clase químicos, alcanzando que los propios ingredientes combinados produzcan la cerveza con las distintas características y sabores respectivos.

A diferencia de las cervezas producida de forma industrial, a gran escala, la artesanal reduce las cantidades de los ingredientes, por lo que el maestro cervecero considera el tratamiento de la materia prima creando distintas recetas, realizando una diferenciación en costos y en calidad de la cerveza industrial.

Hay 2 familias de cervezas dependiendo la fermentación y el tiempo de cocción: Ale y Lager.

Cerveza Ale

Las cervezas Ale, cabe recalcar que no obtienen el nombre por su color o estilo, sino por la rapidez con la que fermentan, ya que estas pueden ser consumidas finalizada la fase de maceración base. Una cerveza Ale puede ser tanto blanca u oscura, teniendo un amargo fuerte o muy suave de alto o bajo grado de alcohol. Esta posee una fermentación de alta temperatura generalmente se encuentran entre 18°- 24°C y la levadura actuará durante un periodo entre 4 y 6 días (López, 2013, p.9).

Cerveza Lager

Cerveza nombrada por ser de fermentación baja, hervida a 10° o menos. Esta cerveza toma más tiempo en el proceso de Lagering o almacenaje, en el cual algunos componentes como el azufre desaparecen a los 30 días de ser

embotelladas y evitando que sean consumidos hasta que la mezcla desborde todo su sabor.

De estas clases de cerveza artesanal surgen algunas variedades conocidas como rubias, rojas y negras, las cuales son las más consumidas en el mercado.

En la siguiente tabla se nombraren algunos ejemplos con sus características:

Tabla 1

Estilos de Cervezas.

Estilo	Características
Mid Ale	Amargor Bajo
Bitter Ale	Amargor Normal
Pale Ale	Transparente
Indian Pale Ale	Rubia, Amarga
Brown Ale	Oscura, Dulce
Old Ale	Ahumada
Red Lager	Roja, Dulce Afrutada
Stout	Oscura, Con cuerpo, Amarga

2.2.2 Elementos de la Cerveza Artesanal contenido

Para la elaboración de la cerveza artesanal se utilizan 4 materiales primos y naturales:

- El Agua, comprende el 90% en la cerveza, la cual debe ser pura, libre de sabores y olores, poco mineralizada y ningún material orgánico, ya que esto afecta en el sabor final. En ciertas ciudades la cantidad de minerales que contiene el agua consta mucho para el sabor respectivo que el maestro cervecero quiera darle.

- La Malta, generalmente se utiliza cebada para la producción ya que contiene una alta extracción de azúcares, los cuales al fermentar generarán el

alcohol. El tratamiento que se le a los granos influyen en el color y el sabor final de la cerveza, por ejemplo si se tuestan los granos para la malta especial, la cerveza tendría un sabor como a café y seria oscura.

- Los lúpulos confieren el gusto amargo, sus aromas y sabores propios a la cerveza artesanal. Se lo usa como contrapeso en la mezcla para equilibrar los azúcares que deja la cebada en el mosto.

- La levadura, son los organismos fúngicos que convierten los azúcares del mosto en gas y alcohol terminando la preparación de la cerveza

2.2.3 Proceso de la Elaboración de la Cerveza

La realización de la cerveza consta de los siguientes pasos:

Maltear o Macerado

Este proceso inicia con el malteamiento de la cebada, es decir que los granos se los lava y se sumergen hasta que empiezan a germinar a estos se los conoce como Maltas Base, lo que aporta con el 80% de los azúcares fermentables; mientras que a otra parte de la cebada se la tuesta o se la rostiza para obtener el sabor y el color de la cerveza, a esta se la conoce como malta especial.

A partir de aquí se muele la malta base y se la combina en un recipiente caliente con agua a 75° durante 1 hora, efectuando una infusión la cual realiza que las enzimas se transformen en azúcares dando una mezcla conocida como Mosto.

Hervir

En esta etapa la sustancia que deja la anterior etapa, es calentado a 93° durante 90 minutos eliminando las impurezas y bacterias benignas que se encuentran en el agua y en la levadura; logrando caramelizar el mosto,

momento en el cual se agrega el lúpulo para equilibrar el sabor, que dependiendo de la cantidad tendrá menor y mayor amargor.

Enfriamiento

Una vez finalizada la cocción, el mosto debe ser enfriado lo más rápido posible ya que si reposa por muy poco tiempo tiende a la creación de bacterias no gratas para la mezcla, las cuales presentarían un sabor a óxido o a azufre que dañaría el proceso.

Fermentación

Enfriado el mosto y transferido a otro recipiente se agrega la levadura que transformará los azúcares en CO₂ y se transformarán en alcohol. Se cubre el recipiente y se deja calentar hasta obtener los perfiles de sabor deseados.

Envasado y Acondicionamiento

Para finalizar, la mezcla ya se ha vuelto cerveza pero aun sin el alcohol suficiente por lo que se vierte en los recipientes esterilizados para así poner a reposar en un lugar oscuro de 3 a 4 semanas dependiendo el tipo de cerveza.

De esta forma etiquetarlo y listo para el consumo.

2.2.4 Motion Graphics

El motion graphics es una técnica de animación que combina distintas ramas como la fotografía, el diseño el audio, entre otras disciplinas gráficas con el fin de con un producto animado comunicar el mensaje requerido.

Este crea la ilusión de movimiento, rotación y transformación generando una secuencia de video, generalmente acompañados con audio. Se diferencia de la animación tradicional en la versatilidad de movimientos que se pueden generar, ya que por lo regular son en 2D, crean la ilusión de mayor dimensionalidad, y

en lo fácil que se puede interactuar con elementos vectoriales, mapas de bits, videos entre otros.

Es un estilo de animación que va evolucionando continuamente, ya que tanto la tecnología cambian, surgen ayudas de desarrolladores como “plugins” para programas que junto a sus funcionalidades exhiben opciones cada vez más realistas.

Al ser un género audiovisual en evolución constante y con gran diversidad de elementos a su disposición, es complejo delimitar por clases al motion graphics, pero aquí se presentan ciertos ejemplos comunes en la realización de este producto:

- Stop Motion, se refiere al montaje fotografía tras fotografía, es decir combinar varias imágenes estáticas en secuencia creando el movimiento.



Figura 6. Stopmotion Kubo. Tomado de Knight T, (2015).

- Composiciones con imágenes reales, a un footage real grabado se aumentan elemento como textos o se pueden cambiar entornos alrededor creando la ilusión de realismo. Con esta técnica se crean también efectos visuales especiales como explosiones, truenos cambios de escenografía, utilizado en gran parte para publicidad y películas



Figura 7. Chroma Jean Claude, (2015).

- Kinetics, es de las más utilizadas por su combinación de elemento gráfico, tipográficos adjunto con sonidos. Con este se desarrollan animaciones de logotipos videos explicativos, infografías animadas, que realzan y dan fuerza a lo que se quiera comunicar

- Kinetic Typography, esencialmente es el movimiento de texto siempre acompañado con audio; lo que hace atractiva de esta técnica es que mientras el audio se reproduce las palabras y el texto se van animando, reforzando al mensaje que se está comunicado.



Figura 8. What's He Building In There, Tomado de Elliget S, (2010).



Figura 8. Ecuatoriano en el Exterior. Tomado de CNE, (2017).

2.2.5 Principios de animación

Para una buena animación sea agradable al público, es necesario utilizar los 12 principios básicos de la animación; por motivos de este proyectos se enfocará a los esenciales para la realización de este proyecto:

- **Anticipación**, anticipa la acción del objeto, anunciando al espectador que algo se aproxima. Consta de 3 etapas anticipación, acción y reacción.



Figura 9. Los Picapiedra. Tomado de Barbera H, (2017).

- Puesta en Escena, técnica con la cual se crea un ambiente en la escena, es decir que crea una historia visual con los elementos a pesar que muchos no tengan movimiento.
- Easy In / Out, acción que demuestra fluidez en los movimientos haciéndolos más reales. Utilizando como su nombre lo indica la aceleración y la desaceleración en la acción del objeto.
- Exageración, brinda un aspecto diferente a la animación del objeto, trasformando o realizando movimientos extremos, produciendo un mayor impacto al espectador.

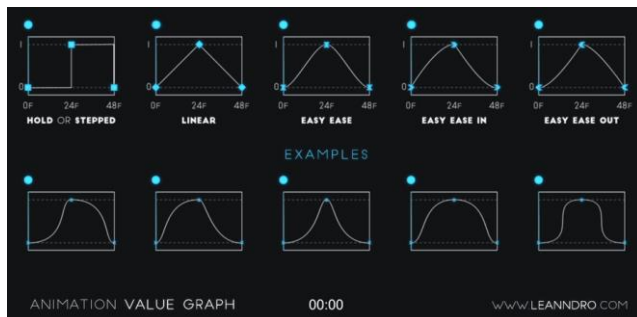


Figura 10. Easy In / Out Value Graph. Tomado de Leandro, (2015).

- Personalidad, con esta técnica se da a los objetos emociones que hace a los objetos más atractivos, no necesariamente tiene que ser de manera estática, sino con algún movimiento o efecto que realce y torne más interesante al objeto.

2.2.6 Focus Group

Técnica de investigación utilizada para estrategias de mercado recopilando datos de manera cualitativa, ya que actúa con grupos de estudios en los cuales

se conoce las necesidades, intereses y estímulos que poseen los participantes. Esta técnica inicia planteando los problemas del producto, a continuación se muestra el producto y se da una descripción en la que se informa al participante. Finaliza con la recolección de datos escritos con ayuda de cuestionarios entregados al grupo en los que responderán a las preguntas necesarias a cerca de la calidad, rendimiento y satisfacción que les brinda el producto.

Se desarrolla un documento o plan en que se enfoca primordialmente en las dudas de los clientes, siendo directos en los antecedentes para no influenciar de ninguna manera la respuesta que brinde el participante. Se debe profundizar en datos específicos para no confundir al grupo y poder tener una buena cantidad de datos que nos den la respuesta requerida sin ningún tropiezo o descontento.

El focus group se escogerá a partir del target, es decir, que se mientras mayor sea el grupo específico mayor cantidad de participantes se necesita para cumplir con el estudio, cabe recalcar que teniendo una gran variedad de participantes, como rangos de edades, o niveles socio económicos, los datos serán más certeros al momento de cuantificarlos.

Los reclutamientos del participante se lo realizan generalmente de una base de datos o listados de compradores relacionados al producto. Aun así y para incrementar la variedad de personas en el grupo también se puede realizar contacto directo con persona que se encuentre por ejemplo por la calle o centros de diversión, que estén entre los parámetros necesarios.

Al momento de realizar el focus group se debe tener en cuenta ser cordiales con los usuarios para que los temas de discusión no se salgan de las manos, profundizar siempre en el producto y evitar que los participantes se distraigan, alentando a la participación completa de esta reunión.

Para el análisis final se reunirá la información, que puede ser también con fotografías, videos grabaciones de audio, además de los cuestionarios que completen los participantes, para hallar las variables emitidas al final de la presentación.

2.3 Definición de términos técnicos

- **Ale**

Se las llama así a las cervezas de fermentación alta, es decir que son tratadas en temperaturas de 24° en adelante y su fermentación ocurre por encima del líquido de la cerveza que con el tiempo cada vez llega más y más al fondo.

- **Lager**

Clase de cervezas que son de las más consumidas por los cerveceros en el mundo, de fermentación a temperatura baja.

- **Mosto**

Es la combinación del agua y la cebada molida, es la sustancia que se forma de los azúcares de la cebada, en esta junto con el lúpulo son juntados previamente a la fermentación.

- **Plugins**

Aplicación o extensión de un programa digital, que agrega una mejor funcionalidad o brinda un determinado manejo de una herramienta en el programa.

- **Footage**

Material sin editar generalmente tomado con una cámara de video, o una secuencia de imágenes, fotografías, animaciones entre otras.

2.4 Fundamentación Legal

El compromiso establecido en el “Plan nacional del desarrollo del buen vivir” el estado promoverá la promoción de nuevos sectores productivos para impulsar la inversión privada. Con este dato el Objetivo 10. “Impulsar la transformación de la matriz productiva”:

10.3.b Fomentar la generación de capacidades técnicas y de gestión en los servicios, para mejorar su prestación y contribuir a la transformación productiva. (Senplades. 2013:291)

10.5.a Ampliar la capacidad innovadora, fomentar el desarrollo científico y tecnológico, y la capacitación especializada, para mejorar la diversificación y los niveles de inclusión y competitividad. (Senplades. 2013:291)

CAPÍTULO III

3.1 METODOLOGÍA

3.1.1 Diseño de la Investigación

El método de investigación de método inductivo ya que recolecta información desde lo general a lo básico, por lo cual de datos relevantes y variables específicas se extraen datos considerables que se los especifica; por lo que se iniciará con la cerveza artesanal, seguido de las clases de cervezas, materiales y el proceso de elaboración.

Con la recolección y la fragmentación de la información se procede con la solución de problemas para la finalización de documento.

3.1.2 Grupo Objetivo

El consumo de cerveza artesanal se encuentra entre personas con edades sobre los 21 años estudiante y trabajadores, quienes poseen una mayor facilidad de pago en una cerveza y constan de una alta frecuencia al consumo de la bebida y tienen una mayor exigencia, ya que buscan una experiencia diferente centrándose mucho en el sabor, temperatura, precios, entre otros. Así mismo son personas dispuestas a probar nuevas sensaciones; en muchas ocasiones siguen una moda u opiniones de amigos y conocidos que tienen intereses comunes como lo es el consumir una cerveza de calidad.

3.1.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la realización del proyecto siendo el método inductivo la técnica a utilizarse, la entrevista será un medio para la recolección de proveedores y elaboradores de cerveza.

También se utilizarán fichas de observación con el fin de comparar los estilos de animación utilizados en motion graphics y finalmente se indagará con fuentes secundarias obtenidas de textos literarios, revistas e internet compilándolo toda clase de información que se encuentran relacionado el proyecto, para finalizar la investigación.

3.1.4 Caracterización de la Propuesta

Este proyecto se centra en la producción de un motion graphics de la elaboración y los procesos que cumple la cerveza artesanal. Estará compuesta por cada paso por la que pasa la cebada y los elementos necesarios para el consumo, al igual de los elementos y cada cambio que sufre el mosto; se describirán cada paso con una locución en off, y en cada momento que se necesite un refuerzo se lo realizará con texto ajustado a la composición.

La animación inicia con una serie de personajes demostrando su gusto por la cerveza, seguido iniciará el proceso al cual se juntan la cebada con el agua y se empieza a hervir hasta formar el mosto siguiendo hasta incorporar los demás sabores y enfriando hasta llegar al embotellamiento.

Para realizar este motion graphics se realizará ilustración vectorial ya que es una de las más versátiles ilustraciones ya que se tiene la opción de editar y crear dibujos e ilustraciones y con una buena calidad, precisión y gran valor artístico.



Figura 11. Personaje 1, (2017).

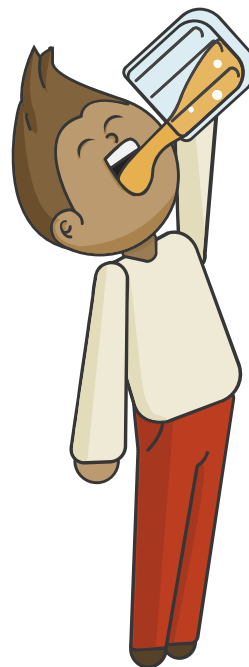


Figura 12. Personaje 2, (2017).

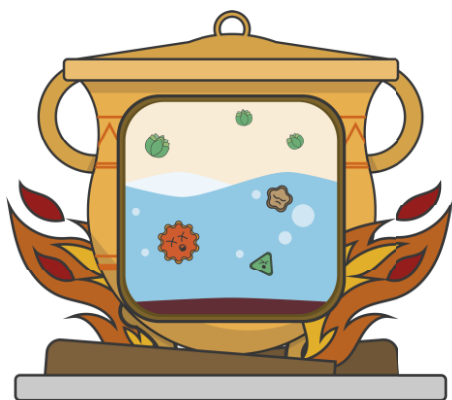


Figura 13. Olla de Cocción, (2017).



Figura 14. Envases, (2017).

La paleta de colores a utilizarse será entre los cálidos entre marrones y amarillos ya que se los asocia con sabores fuertes en los productos de consumo, siendo colores llamativos causaran mayor retención en el público.



Figura 15. Paleta de Cores, (2017).

CAPÍTULO IV

4.1 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1.1 Recursos

4.1.2 Recursos Humanos

Para la elaboración del proyecto es necesario un realizador con las habilidades tanto creativas y comunicacionales, ya que las exigencias del mismo requieren que tenga experiencia en resolución de problemas que se presentarán a lo largo del desarrollo del documento y finalización del mismo.

4.1.3 Recursos Técnicos

Cámara Fotográfica

Computadora

Tableta digital

Discos Duro portátil

Tablet

4.1.4 Recursos Materiales

Hojas A4, A3

Lápices B2, B4

Esferos de colores

Reglas

Borradores

4.1.5 Recursos Económicos

Siendo un proyecto de culminación de carrera, el mismo será autofinanciado por el autor. Siendo de igual manera creador de la marca de cerveza artesanal costearía los gastos que se presentan hasta la culminación del proceso.

4.1.6 Presupuesto de Gastos

Tabla 2

Costos Operativos

Costos Operativos	Valor
Agua	20
Luz	45
Internet	45
Arriendo	350
Teléfono	40
Transporte	200
Salud	75
TOTAL	775
Costo por Hora \$ 4,72	

Tabla 3

Valor de Equipos

Costos Operativos	Valor
Computadora	2500
Varios (Scanner, impresoras, Redes)	45
TOTAL	3300
Costo por Hora \$ 1,72	

Tabla 4

Valor Horas de Trabajo

Valor	Valor
Experiencia	1200
Derechos de Trabajo	360
TOTAL	1560
TOTAL Cobro por Hora \$ 16,19	

4.1.7 Costos totales de Producción

Costo Realización Motion Graphics en 2D de 60 segundos:

Tabla 5

Cotización Proyecto

Costos Operativos	Valor \$
Guion	256
Storyboard, Animatic	518,08
Arte y Gráfica	1295,2
Animación digital 2D	1942,8
Sonido	500
Subtotal	4012,08
Descuento 10%	401,21
IVA 14%	505,52
TOTAL	4116,39

4.1.8 Cronograma

Tabla 6

Cronograma del Proyecto

	Mes 1			Mes 2			Mes 3				
Presentación del Proyecto											
Preproducción											
Producción											
Post-Producción											
Correcciones											
Entrega proyecto											

CAPÍTULO V

5.1 Desarrollo del producto Audiovisual

5.1.1 Preproducción

5.1.1.1 Sinopsis

Motion graphics trata de la elaboración de una cerveza artesanal con calidad, en esta se reta a todas las personas que siempre están pendientes de su cerveza favorita pero nunca llegan a preguntarse cómo es que se la realiza. A partir de aquí se opta por una ambientación griega como el slogan lo maneja Cerveza de Dioses para dioses. Por la que paso siguiente se continúa con el relato los ingredientes y los procedimientos, jugando un poco con la trama para generar un mejor entretenimiento al público.

5.1.1.2 Guion

El guion constará de 6 Escenas, en las que se describe y se anima las 5 etapas por las que pasa la cerveza artesanal como la maceración, ebullición, enfriamiento, fermentación y finalizar en el acondicionamiento con lo que se encontrara lista para el consumo, cerveza creada desde una receta robada de los Dioses será la pauta a seguir para realizar el estilo gráfico y de animaciones descritos en el mismo.

5.1.1.3 Grafica, Estilo

La temática griega correspondiente a dioses griegos fue elegida para este producto, es decir, que mientras se encuentre desarrollando la animación se utilizaran detalles ornamentales como líneas fuertes con puntas en los objetos y escenografías que corresponden a este estilo.

También se optó por la Ilustración vectorial ya que es una de las más versátiles ilustraciones y nos brinda la opción de editar y crear nuestros objetos ilustrados con una buena calidad, precisión y gran valor artístico. Otras ventajas que posee la ilustración vectorial es que no importa el tamaño del dibujo; se encontrara de la misma calidad y evitar los que se pixeles y se tiene una gran precisión al momento de graficar los elementos.

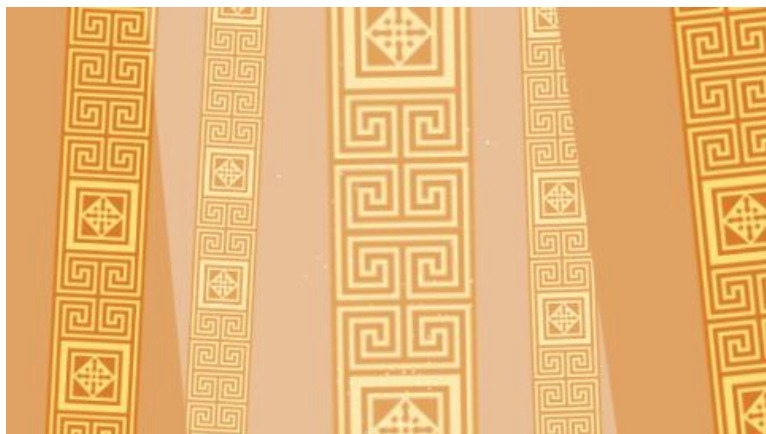


Figura 16. Escenario 01, 2017



Figura 17. Escenario 02, 2017

Se Utiliza esta paleta para llegar a una mejor atracción y mejor retención de información ya que son colores juveniles que reflejan entusiasmo y alegría, y se encontraran familiarizados con el producto, en este caso la cerveza artesanal. La elección de colores marrones y cálidos que se asocian con sabores fuertes, alimentos tostados, carnes asadas, al igual que aromas intensos como el café, té, cerveza y cacao. Lo que se utiliza especialmente para hombres por gustos en mayoría hacia cervezas oscuras y en claros para mujeres por lo que evoca a un sabor más suave.

El estilo entero de la animación fue basado en la temática griega ya que hablamos que la receta de la cerveza fue hecha por los mismos dioses del olimpo. Los griegos destacan en sus obras equilibrio y armonía, formas simétricas uniformes que se ven reflejadas en templos y en la mayoría de edificaciones griegas.

Los griegos en sus cerámicas, pinturas, tejidos y arquitecturas suelen tener una serie de patrones continuos que constituyen el tema principal decorativo de los

antiguos griegos. Este patrón según la mitología de la isla de creta fue tomado a partir de la leyenda del laberinto del minotauro. (Véase Figura 15).

El proyecto mezcla elementos de esta época y se desarrolla con estilo griego, al iniciar tenemos los personajes con ropas y cualidades actuales como pantalones, cascos entre otros, pero los entornos mantenemos detalles griegos. La siguiente parte se observa la parte griega en las vasijas y el cáliz que guardan mucha relación por sus detalles pintados y formas utilizados en ese período. Los fondos son adaptados como las construcciones arquitectónicas y paisajes, cada uno tomados de referencias que se presentan en pinturas y edificios griegos.

En ciertas partes se hace alusión a una temática celestial, siendo parte importante en el proyecto ya que la cerveza debe verse como algo que solo un dios bebería. Por lo que utilizan colores más claros y en la parte final se utilizan nubes con distintos tonos de color para marcar perspectiva entre los distintos planos.

5.1.2 Producción

Como se nombra con anterioridad se utilizaran los programas respetivos de Adobe para cada una de las fases de producción. En la primera fase se utiliza el programa Adobe Illustrator con el cual se realiza la graficación de los escenarios y de los objetos a utilizar en la animación.

Tanto los personajes como los escenarios fueron bocetados con anterioridad de manera manual y digital, para alcanzar con el producto deseado. En los caracteres se mira la evolución de la idea optando por eliminar elementos que en animación causarían alguna clase de inconveniente, mientras que en los escenarios toman un mejor equilibrio para la imagen final.



Figura 18. Boceto personaje, 2017



Figura 19. Boceto personaje, 2017



Figura 20. Boceto personaje, 2017

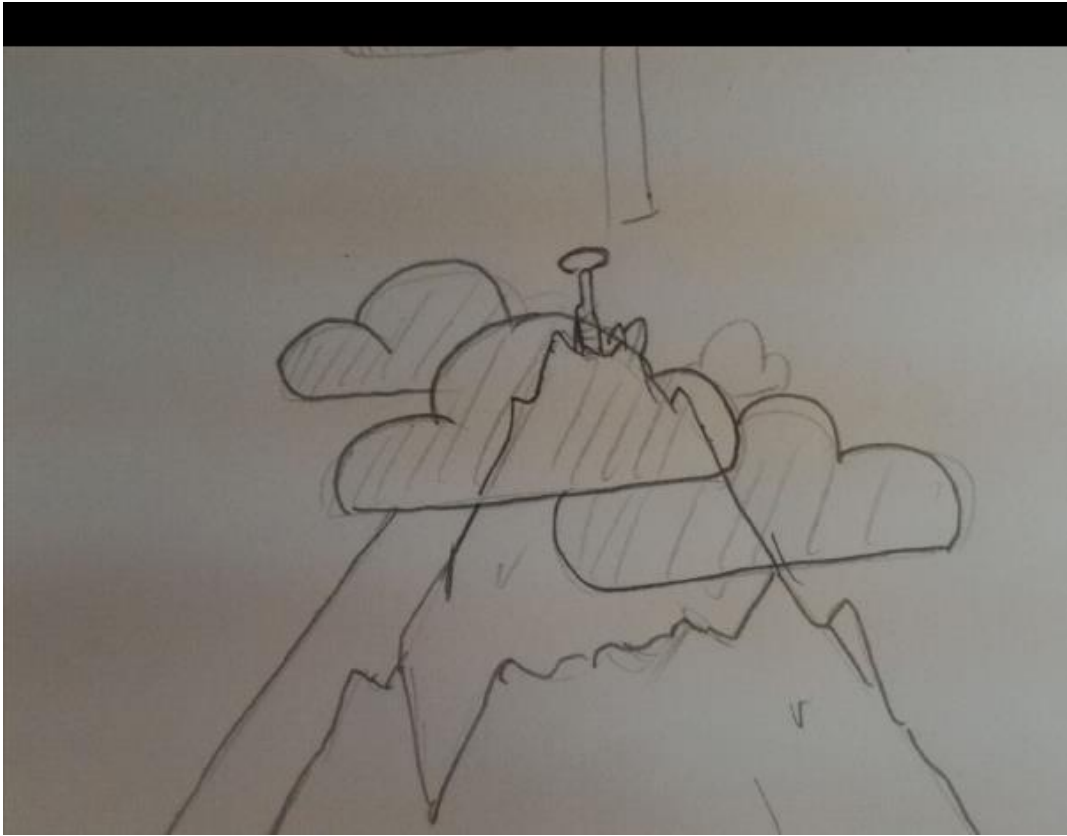


Figura 21. Boceto escenario, 2017

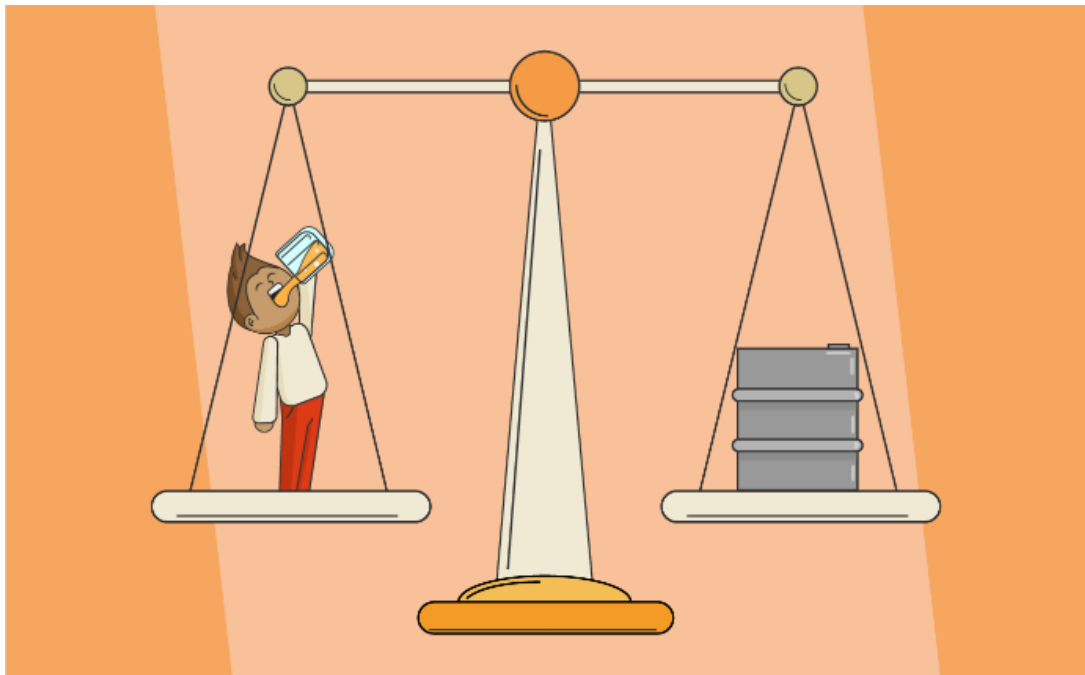


Figura 22. Boceto Escena 1, (2017).

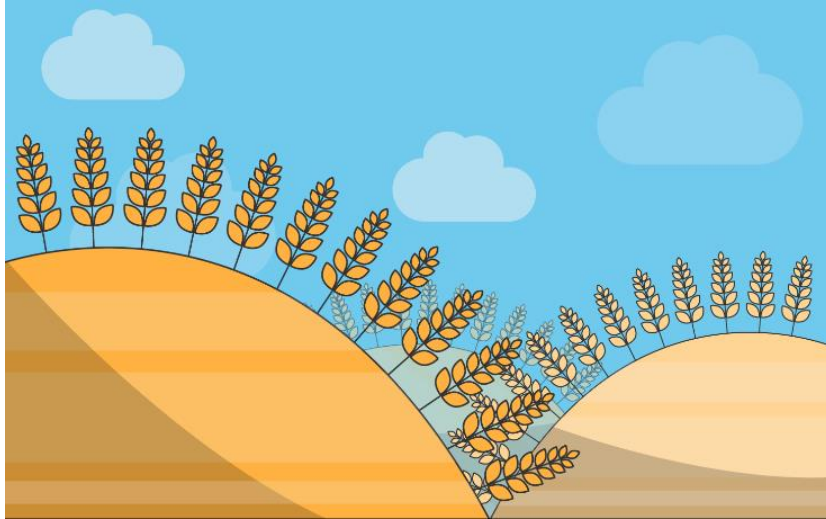


Figura 23. Boceto escena campos Eliseos, (2017)



Figura 24. Boceto escena de llenado, (2017)

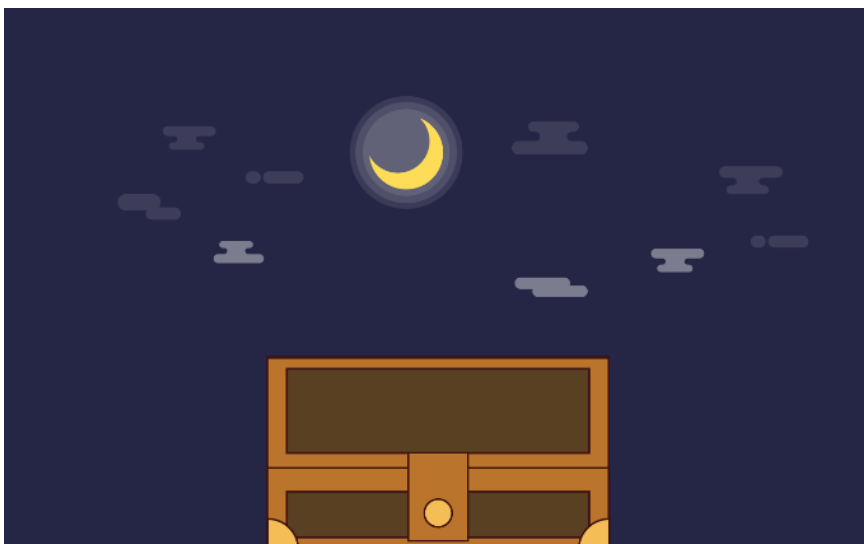


Figura 25. Boceto escena Guardado, (2017).

5.1.2.1 Ilustración

A continuación se vectorizan los elementos previamente bocetados. Tanto en el programa demostrando los pasos que seguiremos para cada una de las ilustraciones.

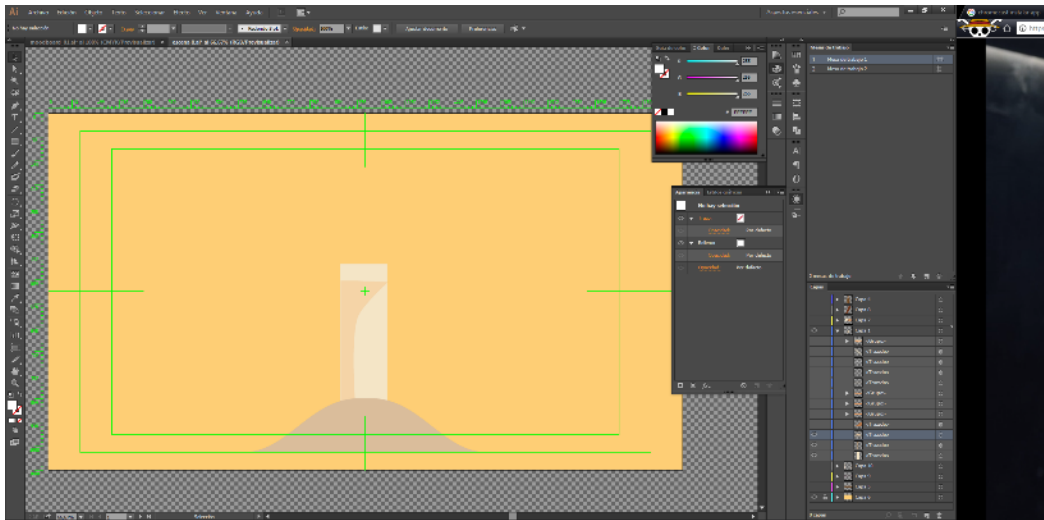


Figura 26. Ilustración Paso 01, (2017).

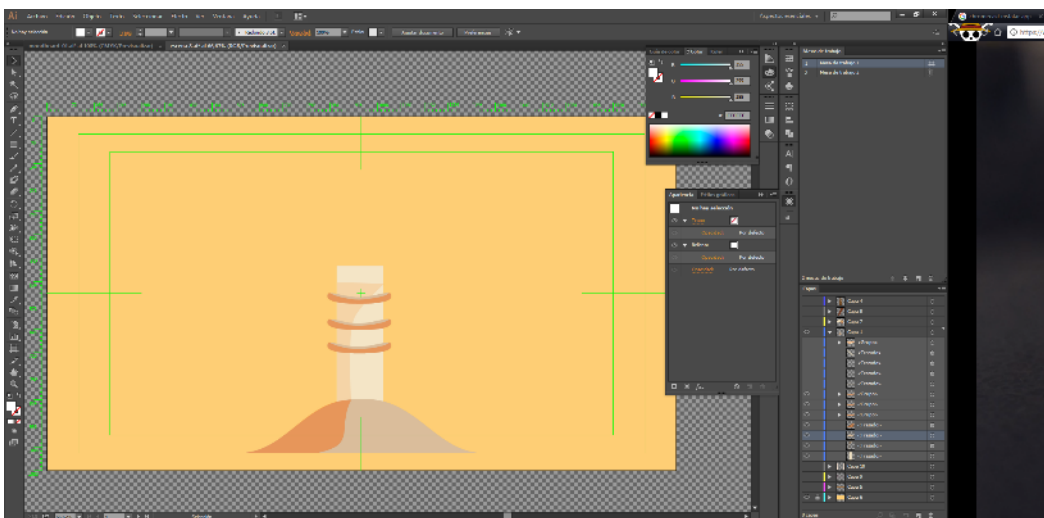


Figura 27. Ilustración Paso 02, (2017).

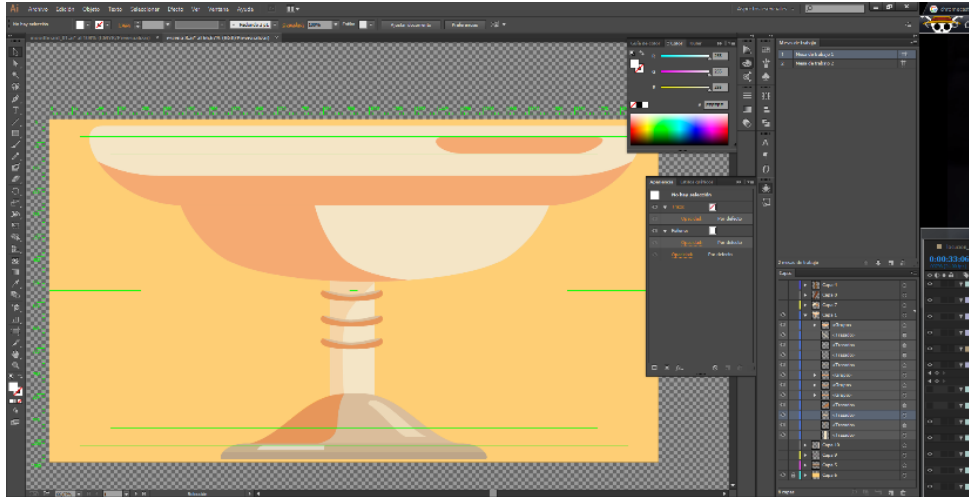


Figura 28. Ilustración Paso 03, 2017

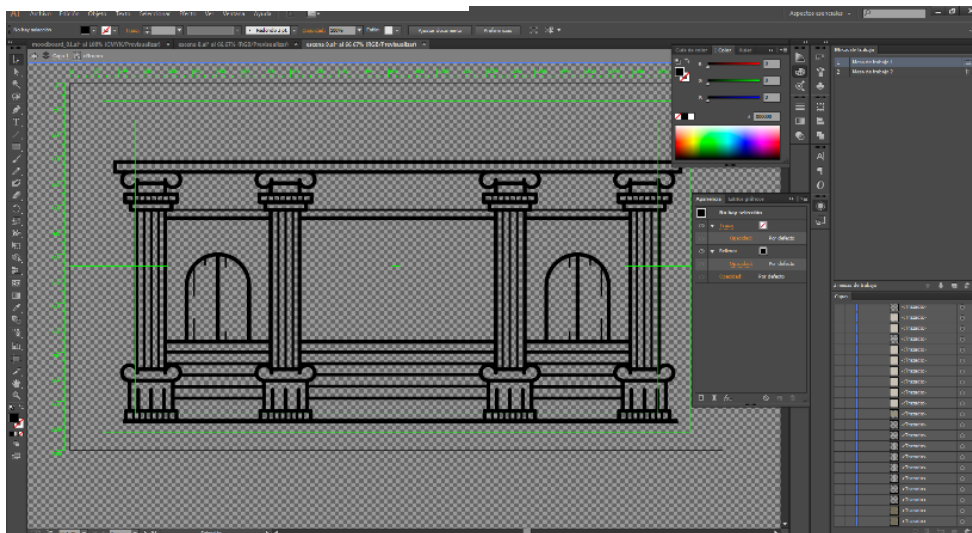


Figura 29. Ilustración 2 Paso 01, 2017

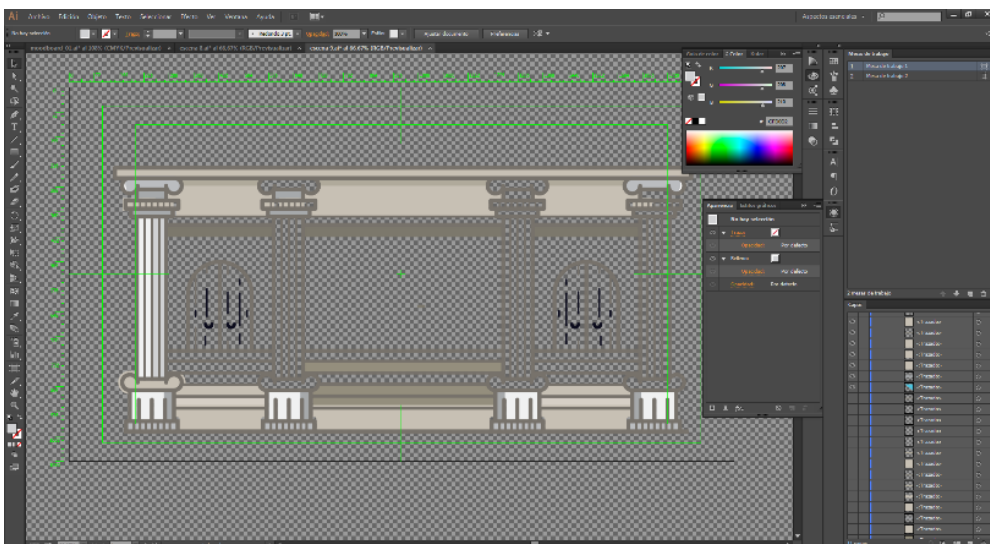


Figura 30. Ilustración 2 Paso 02, 2017

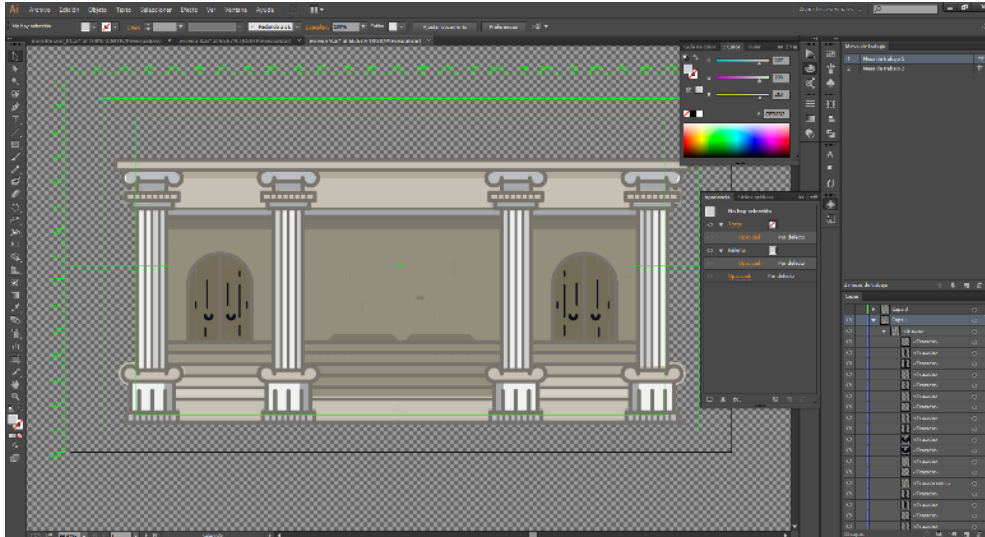


Figura 31. Ilustración 2 Paso 03, 2017

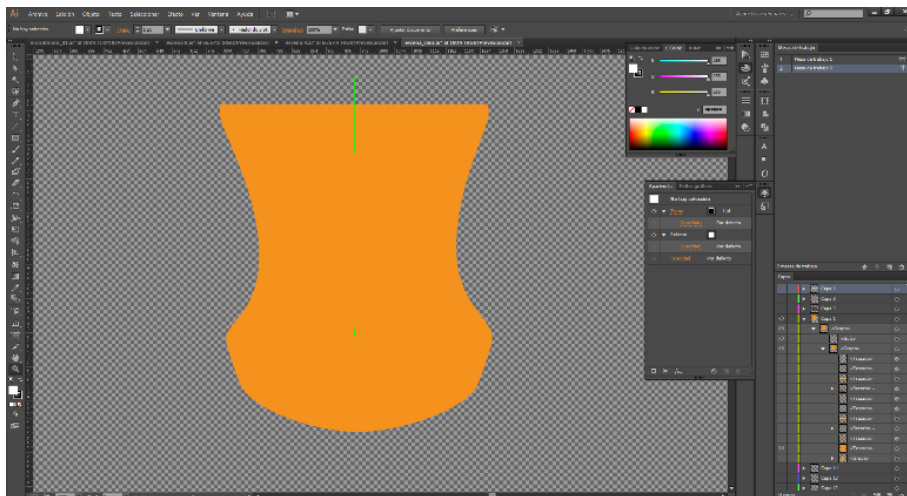


Figura 32. Ilustración 3 Paso 01, 2017

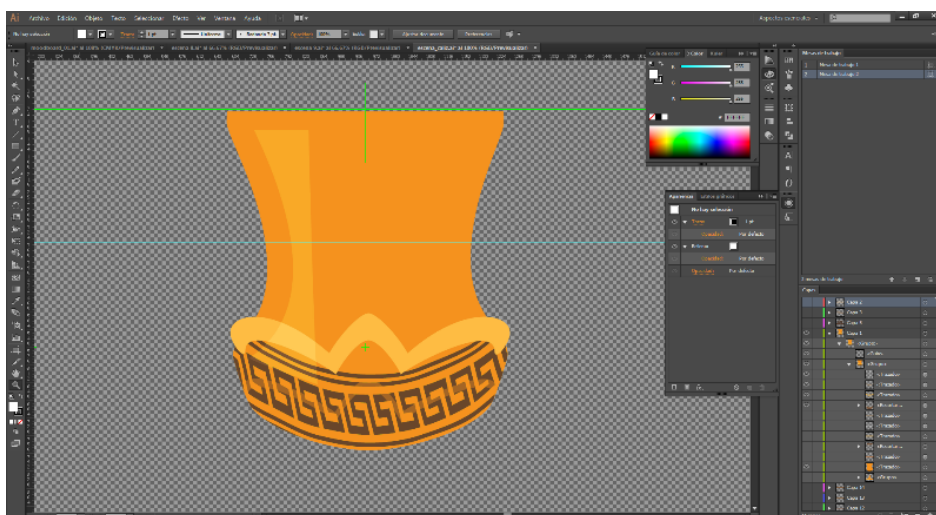


Figura 33. Ilustración 3 Paso 02, 2017

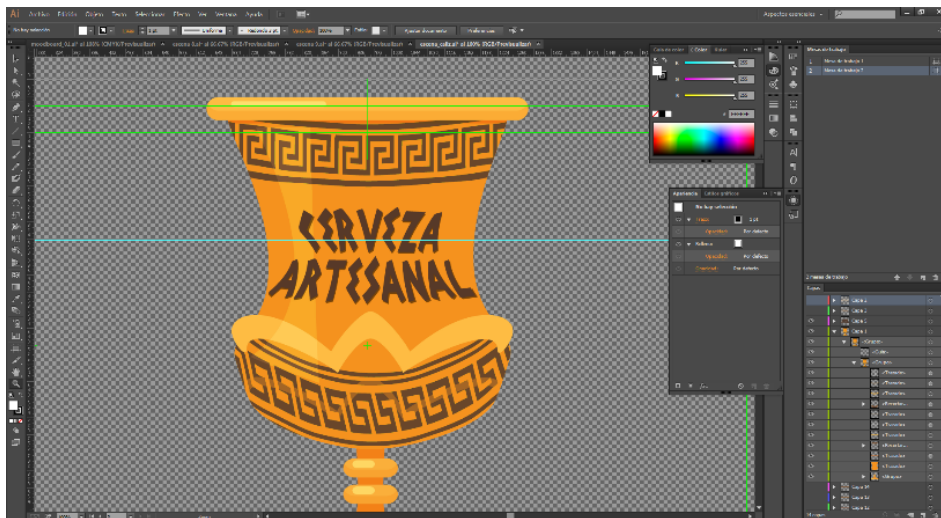


Figura 34. Ilustración 3 Paso 03, 2017

5.1.2.2 Animación

La siguiente etapa de la producción es la animación se ubica en el espacio respectivo de manera que guarde una composición adecuada para cada escena.

A continuación se realiza el movimiento o efecto necesario en cada escena.

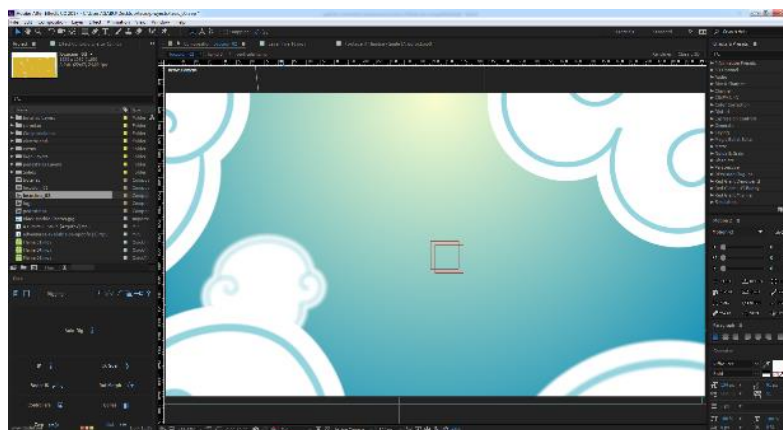


Figura 35. Animación01, 2017

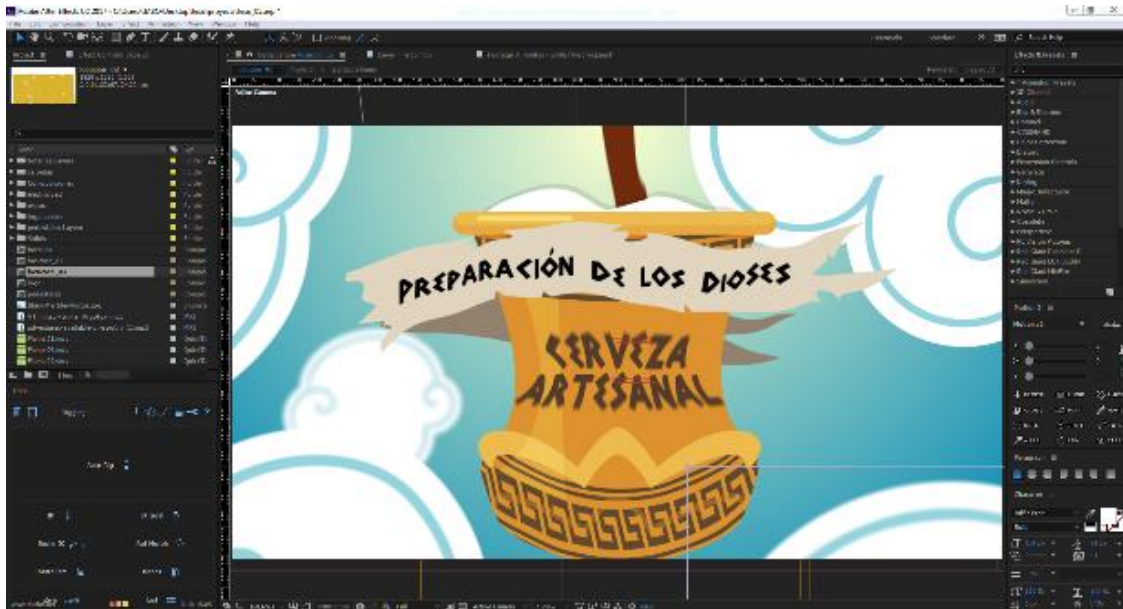


Figura 36. Animación01, 2017

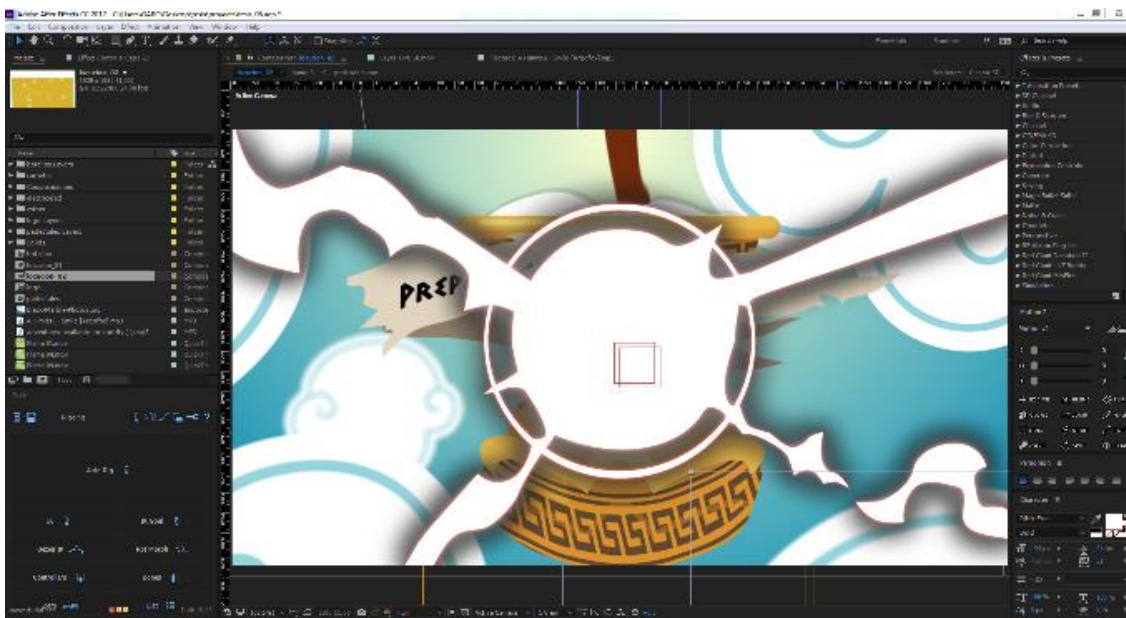
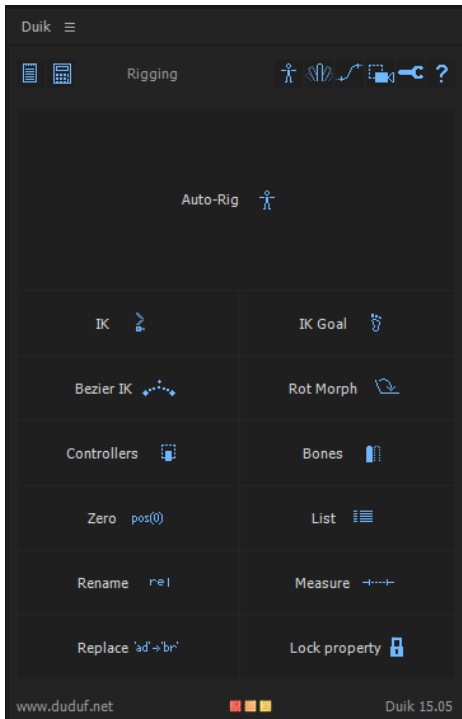


Figura 37. Animación01, 2017



En la animación se utilizan personajes, por lo que se les un esqueleto y controladores, que muestre la animación más fluida y facilite los movimientos que se realizaran, a este proceso se le conoce como Rigging.

Para realizar el rigging utilizamos un plug-in llamado DUIK, un script gratuito que no ayuda con la creación de huesos y controladores en las partes seleccionadas de nuestro personaje.

Figura 38. Duik plugin, 2017

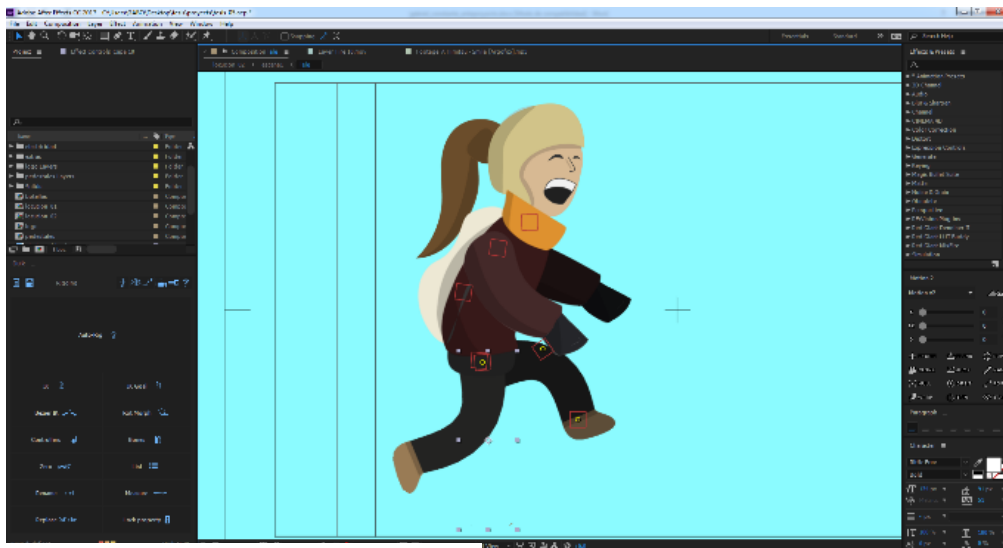


Figura 39. Rigging 02, 2017

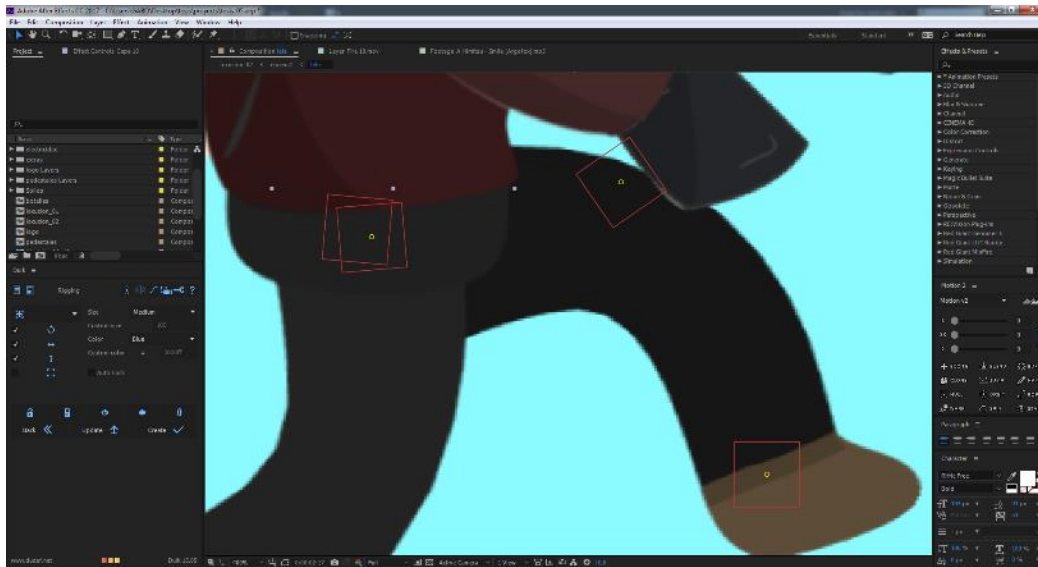


Figura 40. Rigging 01, 2017

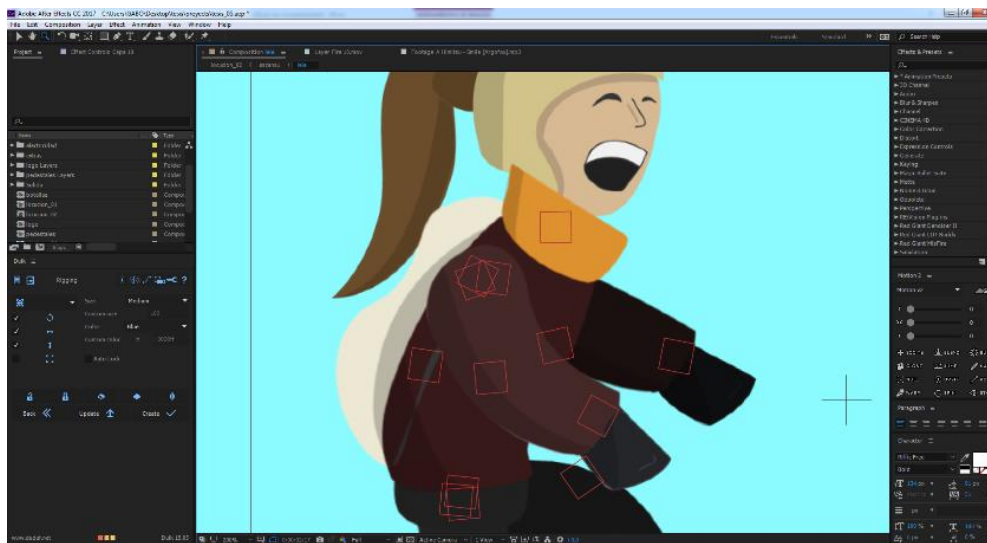


Figura 41. Rigging 03, 2017

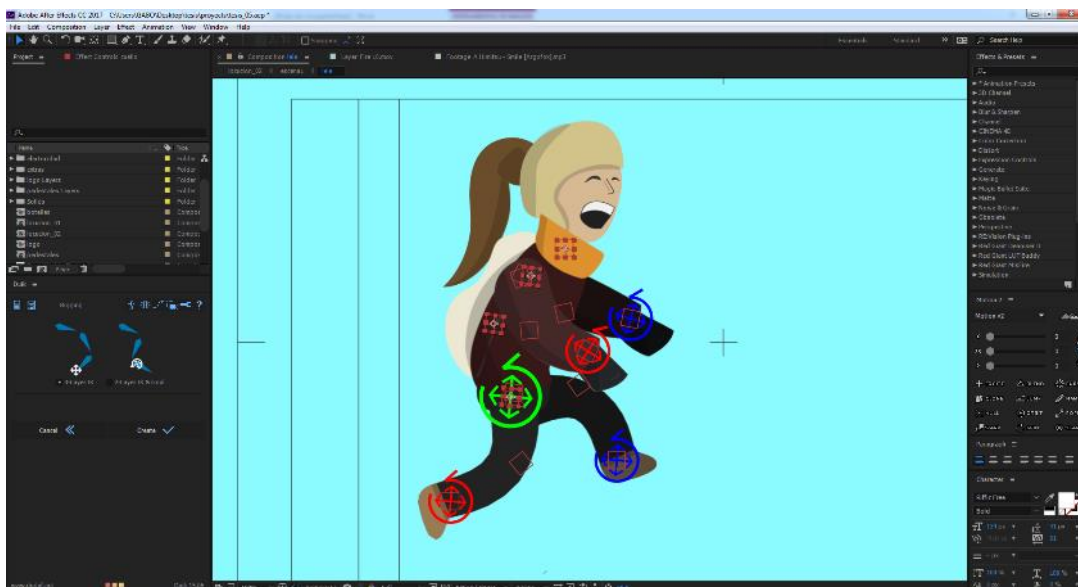
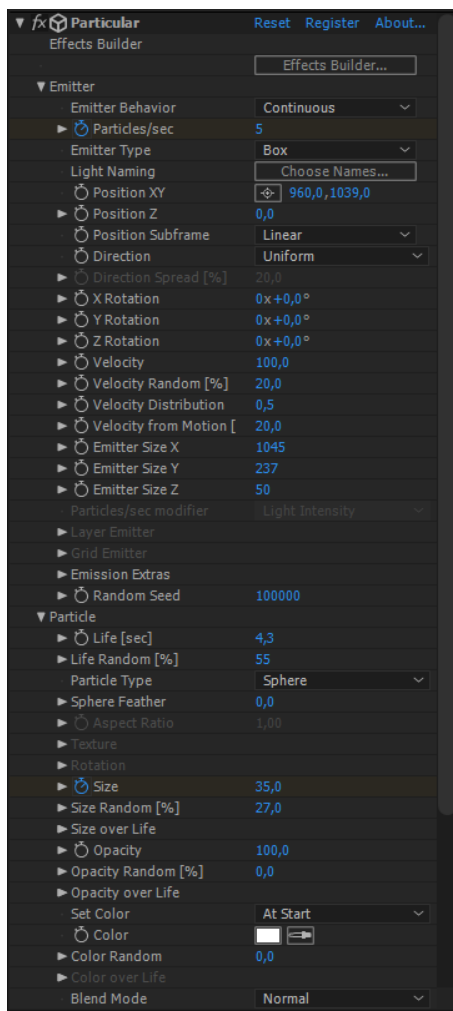


Figura 42. Rigging 04, 2017



En ciertos casos como son creación de humo, fuego, atmosferas entre otras; se utiliza el plugin Particular el cual brinda una manipulación versátil y una mayor cantidad de comandos para realizar adaptaciones necesarias para crear el efecto.

Cada efecto que se realiza, necesita un emisor al cual situaremos donde iniciaría la emisión de las partículas y controlaremos la cantidad de partículas y con que frecuencia estas se originan. A continuación se realizan los cambios necesarios para que nuestra partícula tome las características adecuadas como lo son el tamaño, la opacidad y el color.

Una vez seteada con las características manipulamos la forma en la que se mueve con respecto a la fuerza del viento, turbulencia y la gravedad, de esta manera llegar a un movimiento más natural.

Para un mejor dinamismo utilizamos movimientos de cámaras en transiciones entre escenas y acercamientos en elementos, y así marcar los detalles.

Figura 43. Particular Plug-in, 2017



Figura 44. Partículas agua, 2017

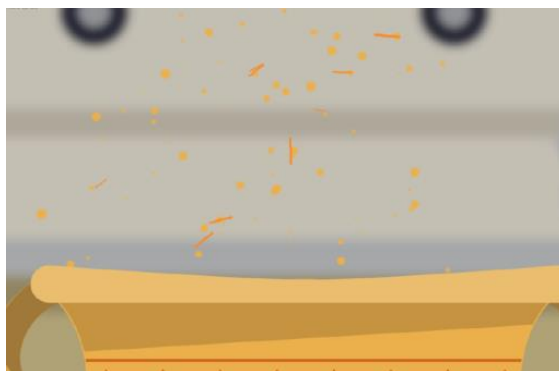


Figura 45. Partículas cebada, 2017

5.1.3 Post Producción

La línea de producción el paso siguiente se trata de unir cada escena y cada efecto en nuestra línea de tiempo, es decir una composición consolidada en la que podremos calcular y revisar fallos en timing o detalles minúsculos que se encuentre en nuestra animación.

También se unen el audio referencia que utilizamos para completar y lo cambiaremos con la locución final ya para finalizar con nuestro trabajo.

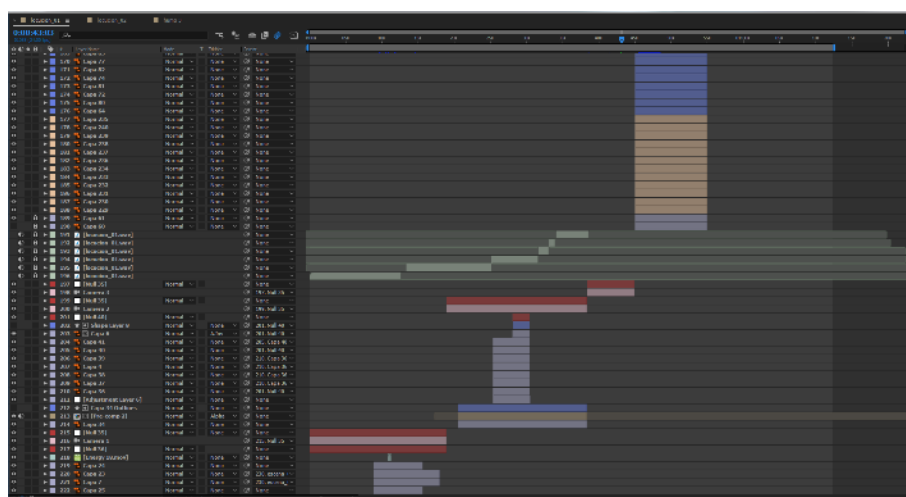


Figura 46. Línea de tiempo, 2017

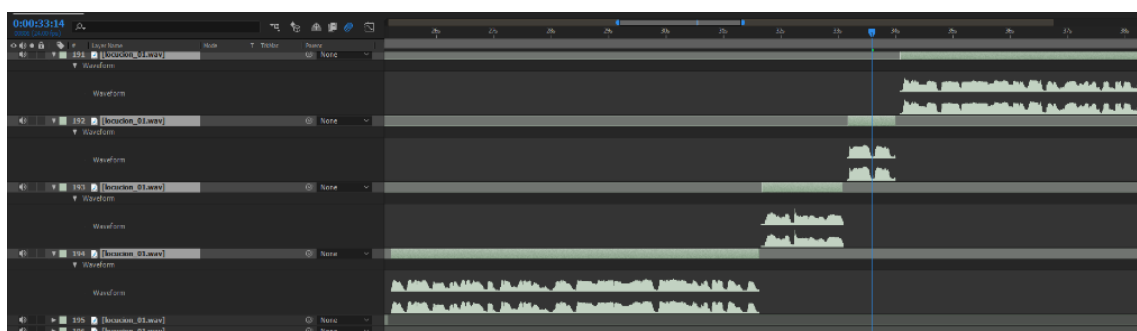


Figura 47. Línea de tiempo audios, 2017

Los audios respectivos como lo son las locuciones, canciones y ambientes los trabajaremos en el programa Adobe Audition. En el grafico se muestra la onda de audio de nuestra locución, en la que iniciaremos quitando impurezas en el audio como los son respiros innecesarios o audios filtrados como estornudos, ecos entre otros. Seguido regularemos los picos más altos y bajos normalizando las ondas de audio evitando así que nuestro sonido no se sature y disminuya.

Finalizado la limpieza y edición ecualizamos al sonido para obtener una mejor calidad al momento de reproducir y que vaya de acuerdo a nuestro requerimiento.

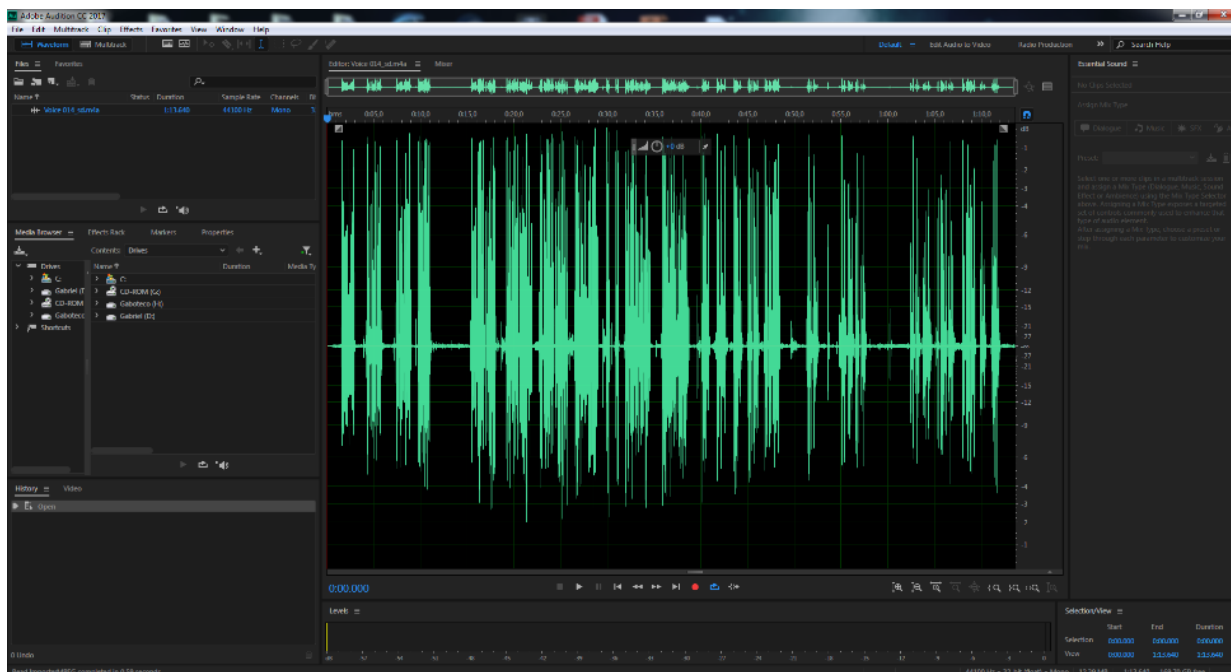


Figura 48. Interfaz Adobe Audition,2017

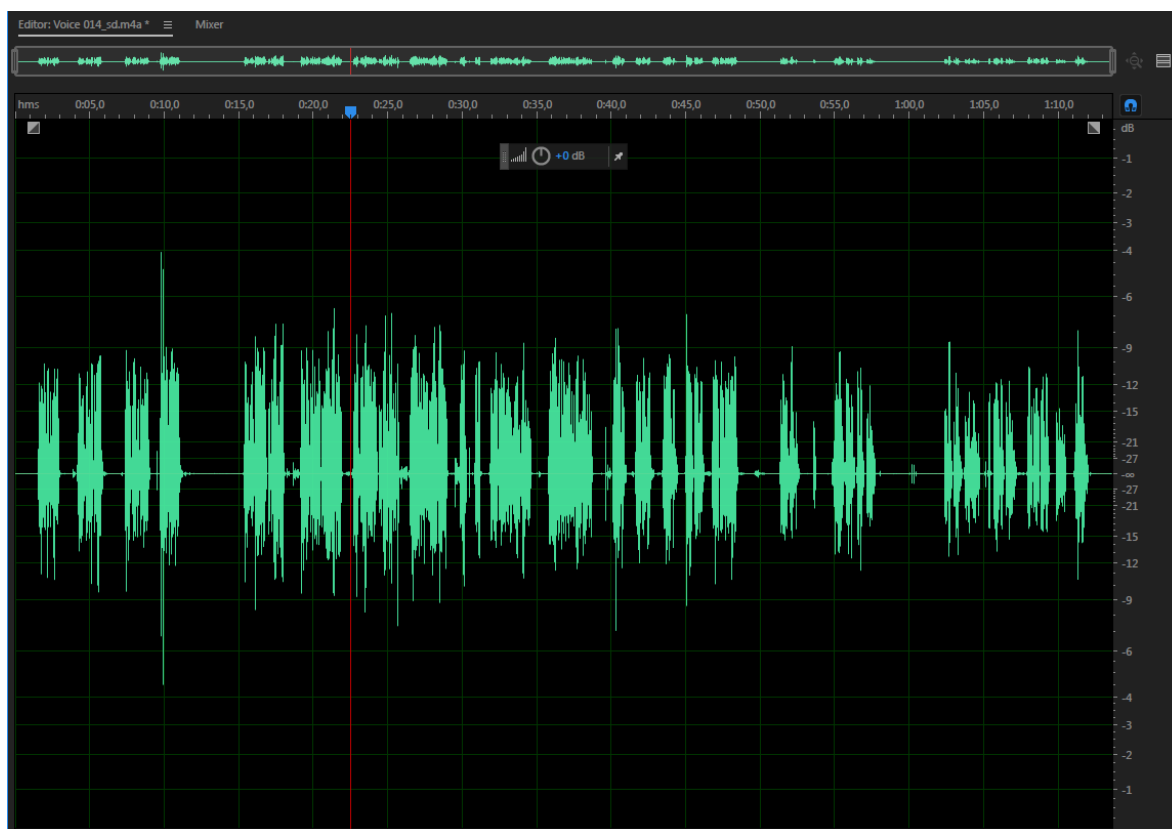


Figura 49. Onda Audio, 2017

Finalizaremos el proceso compilando todos los audios editados y el video finalizado en el software Adobe Premier, programa especializado en edición

audiovisual que nos permite realizar de manera sencilla la unión final y renderizar en una calidad de video excelente y de bajo peso.

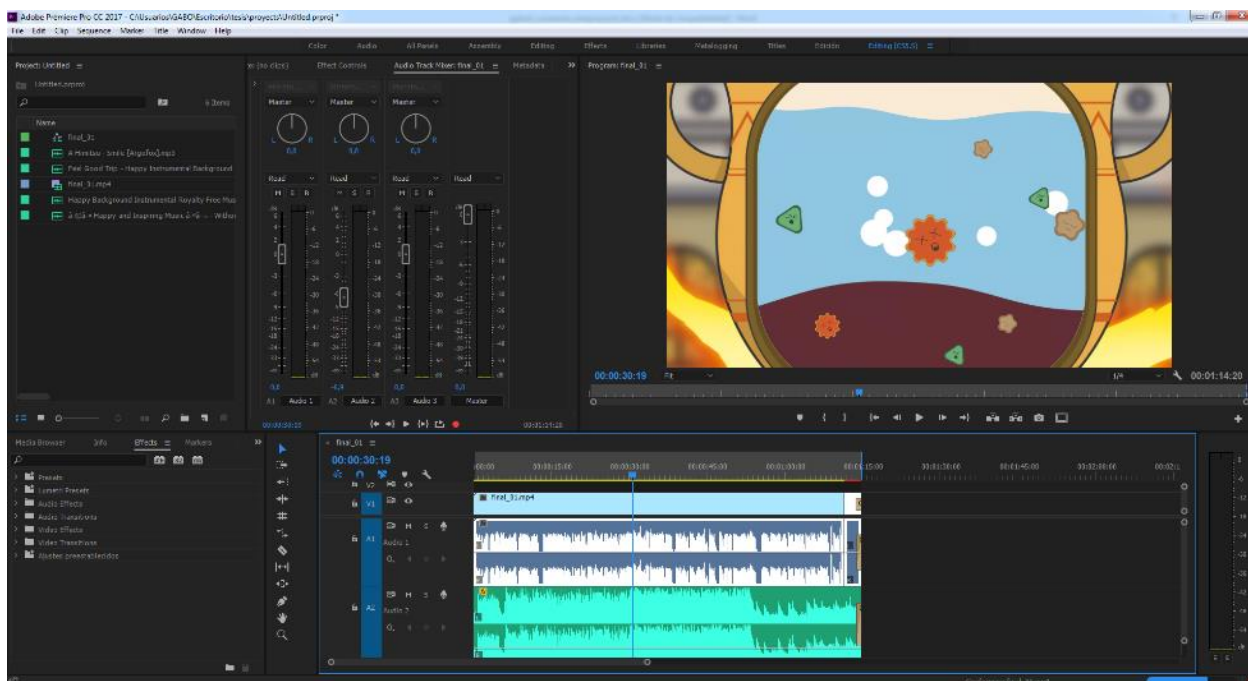


Figura 50. Intefaz Premier, 2017

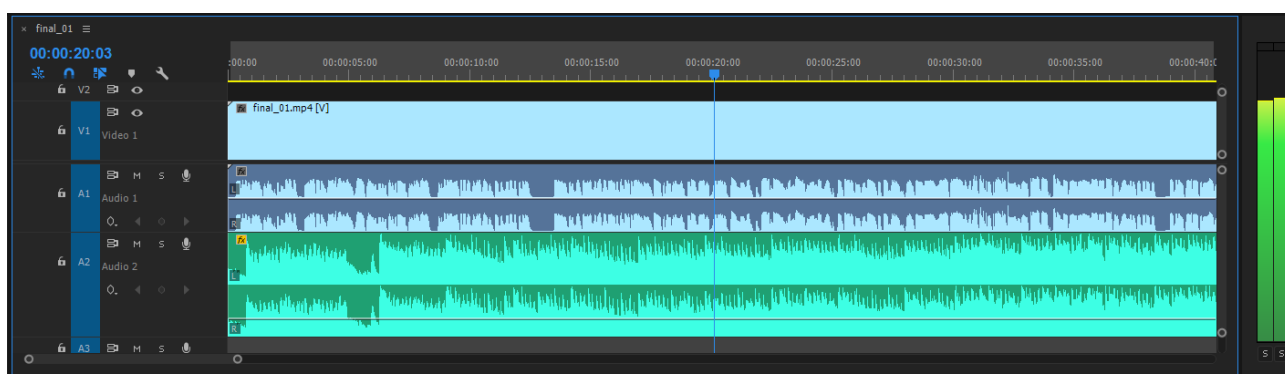


Figura 51. Línea de tiempo final, 2017

Finalizado este proceso tendremos nuestro producto final listo para difundirse en redes sociales. Este se exportara en formato MP4 codec H264 en la mejor calidad; formato elegido por su mejor funcionalidad al momento de reproducir en cualquier programa y por una mejor adaptación para las redes sociales ya que cada página en la que se subirá el archivo (facebook, twitter, instagram) tienen un motor digital que se adapta mejor a este formato.

5.1.4 Focus Group

Junto con el resultado final se realizó un estudio en el que se reunió a un grupo de personas de edades entre 21 y 32 años, las cuales respondieron a una serie de preguntas y observaciones a cerca de la animación final.

Cada persona que participo en este focus group se identificó con ser un amante de la cerveza artesanal, a los cuales la cuarta parte de los participantes afirmo conocer cómo se fabrica el producto, y el resto del grupo se encontraba con la duda pero muy atento a algún tipo de explicación de la elaboración de la cerveza artesanal.

Entre las observaciones que se realizaron por parte del grupo fue que la utilización de los colores llamaba la atención y mantenía una gran retención de la marca, también por los colores generaba la idea de diversidad en los productos y en la manera en la que se los presentaría.

Otra de las respuestas con respecto a la gráfica fue que es muy agradable y satisfactoria, explica en resumen todo el proceso y vuelve más a trayente al producto.

Los elementos fueron adecuados para la temática manejada ya que es una excelente estrategia para poder dar un giro diferente a la presentación y venta de un producto nuevo.

Las personas que conocían la manera de la elaboración comentaron que en resumen logro explicar a perfección el proceso y que además gracias al estilo elegido se encontraron más confiados en la cerveza y con ganas de conseguir el producto de manera inmediata.

CAPÍTULO VI

6.1 Conclusiones

El objetivo de esta tesis nos llevó a la conclusión que gracias a la realización de un motion graphics explicativo sobre la elaboración de cerveza artesanal Hell's Bells, se llegó a conocer con mayor profundidad los pasos por los que pasa el producto de una manera agradable para el público, el cual brinda más confianza en el producto y una mejor retención de información a los consumidores.

Se comprobó que mediante técnicas de animación y métodos digitales se llegó a obtener un producto didáctico y entretenido para comunicar a los posibles consumidores como se obtiene su producto y brinda un mayor apoyo a la marca Hell's Bells en su publicidad satisfaciendo los variados intereses que posee el público.

Finalmente se dio a conocer que la gráfica fue considerada muy agradable para el público y generó mayor interés en el producto, puesto que cada detalle y objeto considerado para la realización de esta tuvo un estudio previo con el que se observaron varios factores que favorecieron al proyecto.

6.2 Recomendaciones

Se debe extender este tipo de propuestas audiovisuales en el medio, puesto que los usuarios siempre están a la espera de un proyecto innovador o diferente. El motion graphics por mucho se ha venido desarrollando y ha dado paso para un uso diferente en las tecnologías, con lo que generaría una mayor ventaja a la marca con una inversión recuperable en corto tiempo.

Animaciones explicativas de este tipo tienen una gran acogida en el público en estos tiempos, por lo que también no solo se debería explotar los medios conocidos tanto impresos como audiovisuales.

REFERENCIAS

- Alvarado J, Justamond C, *Plan De Marketing Para La Elaboración De La Nueva Marca De Cerveza Pilsener Gold*. Quito, Ecuador. Escuela Superior Politécnica Del Litoral.
- Arce, L (2016). *Introducción A La Elaboración De La Cerveza Casera*. San José, Costa Rica.
- Cárdenas H, Held G (2016). *Plan De Negocio De Una Cervecería Artesanal En La Región Metropolitana*. Santiago De Chile, Chile. Universidad De Chile.
- Carvajal L, Insuasti M (2010). *Elaboración De Cerveza Artesanal Utilizando Cebada Y Yuca*. Ibarra, Ecuador. Universidad Técnica del Norte.
- Cento Lodigiani, (2014). *The illusion of life*. Recuperado de <https://vimeo.com/93206523>
- Club de las Grandes Cervezas del Mundo, *Proceso de Elaboración de la Cerveza*. Recuperado de <https://www.cervezasdelmundo.com/pages/index/proceso-de-elaboracion>
- Elaboración de la Cerveza*. Recuperado de http://www.cerveceros.org/cont_elaboracion.asp
- Gajardo, P (2010) *Motion Graphics, Responsabilidad Social y Comunicación*. Santiago de Chile, Chile. Universidad de Chile.
- Graeme Nimmo(2012) Allendale Brewing Process. Recuperado de <https://vimeo.com/30781999>
- Jara E, Alvarez A, Lefrano A, Navarro A (2007). *Plan De Marketing Cerveza Artesanal 3 5 H L Q*. Santiago, Chile. Universidad De Chile.
- López, María (2013). *Plan De Empresa De Una Fábrica De Cerveza Artesanal*. Valencia, España. Universidad Politécnica De Valencia.
- McDonald, D. (2009). *The Art of Brewing*. Recuperado de <https://vimeo.com/4426345>
- Obando, L (2016), *Estrategia De Storyscaping A Través De Narrativas Transmedia Y Diseño Experiencial Para El Perfeccionamiento De Consumo De Bebidas Alcohólicas Artesanales En Quito. Caso: Sinners Brewery*. Quito, Ecuador. Universidad De Las Américas.

Plano, R (2012) *Grupos, Clases y Tipos de Cervezas*. Recuperado de <http://www.historiacocina.com/es/tipos-de-cervezas>

Ramírez L, Barona F (2013). *Propuesta Estratégica De Comunicación Publicitaria Para La Marca Cerveza Águila, A Partir De La Identificación De Nuevos Momentos De Consumo De Cerveza En La Ciudad De Cali*. Cali, Colombia. Universidad Autónoma De Occidente.

Semplades (2013) *Plan Nacional Del Desarrollo Del Buen Vivir*, Quito, Ecuador

Surapong Kanjanalertchai(2015) *English of Industry - Process of Brewing Beer*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Kcx-A3JR7Fg>

Zárate, A (2016), *Plan De Negocios Para La Elaboración Y Comercialización De Cerveza Artesanal Con Frutas Tradicionales Del Ecuador En La Provincia De Pichincha*. Quito, Ecuador. Universidad De Las Américas.

Zumárraga, A. (2016) *Estrategias de Budweiser* Recuperado de <https://mktadstrategies.wordpress.com/2016/02/04/estrategias-de-budweiser/>

ANEXOS

ANEXO 1. Guion

ESC 1. EXT - DÍA

Persona Joven bebe una cerveza, la cámara se aleja y se ve una balanza de un lado la persona y del otro cervezas. Mujer joven subiendo una montaña para tomar una botella de cerveza en la cima. Guerrero con una cerveza en mano y se encuentra intrigado. Y en palabras se grafica “aquí la preparación de los dioses de cómo hacer Cerveza Artesanal

VOZ EN OFF

Eres de aquellos guerreros que acaban su peso
en cerveza, uno de aquellos que lucha por una bien
fría y aun no sabes de ni como se trae al mundo esta
bebida de dioses....

Aquí la preparación de los dioses de cómo hacer Cerveza Artesanal.

ESC 2. EXT - DÍA

En texto de entrada” Paso 1 Maltear”. Entre nubes se ve un campo de cebada, se ve q la cebada se hace polvo y se combina con agua en una gran olla que se encuentra en fuego, con texto graficamos 75 grados. La olla se torna transparente y vemos la separación del agua y el mosto.

VOZ EN OFF

Paso 1
Maltear

Traída de los campos Elíseos nuestra cebada, se combinada con agua de manantial y es caldeada durante 2 horas a fuego vivo, creando el mosto, un líquido denso y dulce como la ambrosia.

ESC 3. EXT - DÍA

En texto muestra “Paso 2 Hervir” Se acerca la cámara hacia la olla para ver el agua hervida y como bacterias se desintegran en el agua caliente. El lúpulo baja por encima de la olla cambiando el agua de color y calmando el agua.

VOZ EN OFF

Paso 2 Hervir

Este brebaje debe ser hervido a 93° durante una hora y media, eliminando así todas pestes y poder agregar un ingrediente único el lúpulo... que brindara el aroma y el amargor codiciado de nuestra cerveza.

ESC 4. EXT - DÍA

En texto “Paso 3 Enfriamiento”, Un volcán en erupción por encima de la tapa de la olla explota llenando de humo toda la pantalla, en texto 100 grados centígrados. Se disipa el humo se ve hielo alrededor de la olla

VOZ EN OFF

Paso 3 Enfriamiento

Esta mezcla estará tan caliente como lava ardiente, que acabaría en un instante los siguientes componentes, para esto enfriamos inmediatamente.

ESC 5. EXT - DÍA

En texto inicial “Paso 4 Fermentación”. Cambiamos el líquido de la olla a otro recipiente en el que vertemos levadura por encima y el líquido de la olla cambia de color y salen burbujas por debajo.

VOZ EN OFF

Paso 4 Fermentación

Enfriado al fin añadimos el glorioso componente levadura, que fermentará a la cerveza convirtiendo esta esencia primigenia en alcohol y gas.

ESC 6. EXT - DÍA

En texto Paso 5 Envasado y acondicionamiento”, Varias botellas en fila se presentan y una a una se empiezan a llenar vertido en cada una malta. Encerramos las botellas en un cofre y el tiempo cambia alrededor de este de día y noche, para que salgan la botella resplandeciente. Se grafica en texto Cerveza de Dioses para Dioses.

VOZ EN OFF

Paso 5

Envasado Y Acondicionamiento

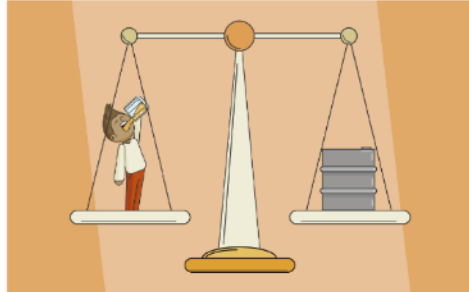
Esta exquisitez es vertido en contenedores bendecidos con extracto de finas malta que incita a la gasificación en nuestra poción.

Para finalizar situamos a resguardo durante 1 a 2 semanas para que manifieste todo su poder y consumamos el glorioso elixir.

Cerveza de Dioses para Dioses.

ANEXO 2. Artes previos / Storyboard

①



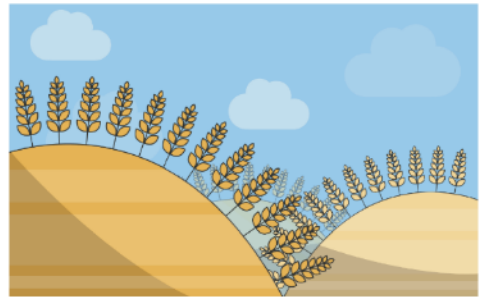
②



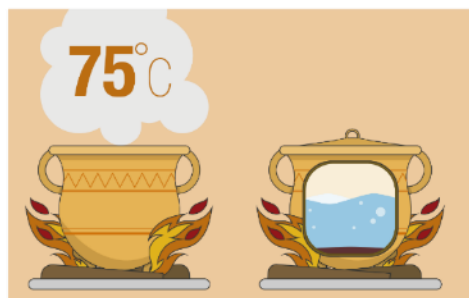
③



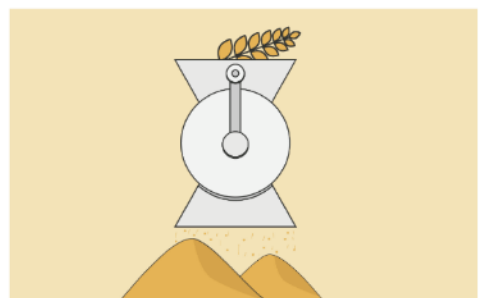
④



⑤



⑥



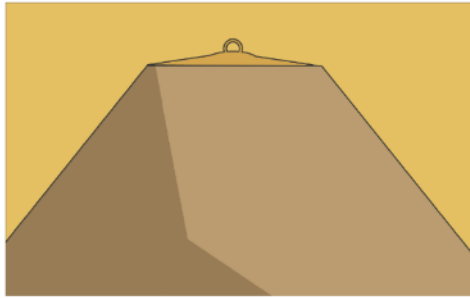
⑦



⑧



9



10



11



12



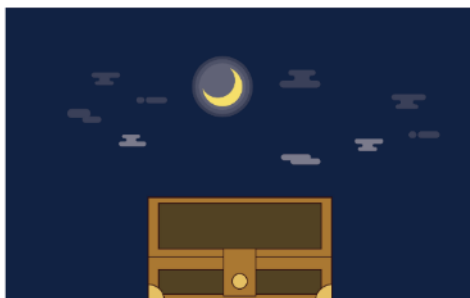
13



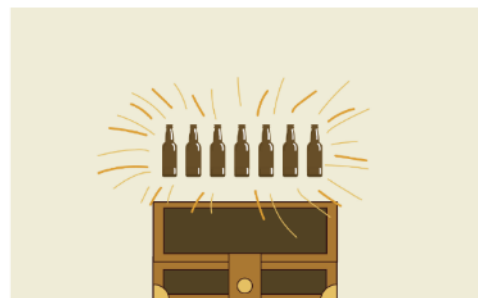
14



15



16





CERVEZA DE DIOSES
PARA DIOSES.

