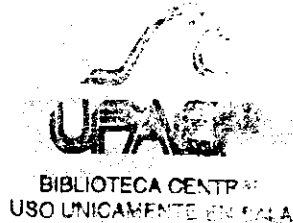


# UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL ESTADO DE PUEBLA



PROYECTO DE ANIMACIÓN:  
**“LOS MAPAS DEL GRAN TESORO”**  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO  
EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DIGITAL

ALUMNO:  
**MARIO ALBERTO ROMERO RODRÍGUEZ**  
MATRÍCULA DE ESPECIALIDAD: 14200013

VOCAL:  
**ARQ. MIGUEL ANGEL BALANDRA JARA**

COORDINADOR:  
**I. D. G. LUIS LIMÓN ZAMBRANO**

TE 741.6 #63819  
ROM 2001  
ROMERO RODRIGUEZ, MARIO ALBERTO  
PROYECTO DE ANIMACION LOS MAPAS DEL GRAN TESORO

SECRETARIO:  
**GE TORRES RÍOS**

**PRIMAVERA 2001**



**UPAEP – Secretaría General**

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyła**

**Tesis Digitales Restricciones de uso:**

**DERECHOS RESERVADOS ©**

**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





# Índice General

## Descripción

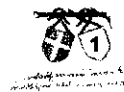
## Página

Índice	1
Introducción	3
Objetivo general	4

## CAPITULO 1

### ¿Qué es animación?

1.1	Desarrollo y proceso de la animación.	6
1.2	Antecedentes, ¿Qué son los dibujos animados?	6
1.3	Ventajas.	7
1.4	2D y 3D.	8
1.5	Acciones básicas.	9
	1.5.1 Comportamiento de la figura en la animación.	9
	1.5.2 Exageración (squash & stretch).	9
	1.5.3 Anticipación.	10
	1.5.4 Sorpresa ó susto (Takes).	10
1.6	Layers ó planos.	11
1.7	Backgrounds ó fondos de escena.	12
	1.7.1 Backgrounds.	12
	1.7.2 Overlayer.	13





## CAPITULO 2

### Fluidez animada y audio.

	Página	
2.1	Fluidez en la animación.	15
2.1.1	Less animation.	15
2.1.2	Full animation.	16
2.2	Audio en animación.	17
2.2.1	Doblaje y vocalización.	17
2.2.2	Música.	17
2.2.3	Efectos sonoros especiales.	18

## CAPITULO 3

### Desarrollo del proyecto

3.1	Descripción del proyecto.	20
3.2	Desarrollo técnico del proyecto: "Los mapas del gran Tesoro".	21
3.3	Historia y guión.	22
3.4	Perfil de los personajes principales.	29
3.4.1	Rey Matías.	29
3.4.2	Pedrito.	30
3.4.3	Juez Sabidillo.	31
3.4.4	Conde Alcachofa.	32
3.5	Conclusiones.	33
3.5.1	A nivel especialidad.	34
3.5.2	A nivel profesión.	34
3.5.3	Personal.	35
3.6	Agradecimientos.	36
3.7	Créditos.	37





In die  
 deen die  
 vanden  
 Euer  
 en die  
 om die tog bet  
 re moeder en  
 hiebbie een sone  
 re god sonder  
 anen toren v  
 c wille beghind  
 en ghodiche god  
 at ic die poene  
 n con goet en  
 volcomelic nater  
 la mi broed' gh  
 en beghenen wille  
 h i want in die boe  
 h i was een out g  
 we none daer ic  
 ad houelche en  
 en vint ghene  
 we haer gheh  
 van ieten ende  
 at ic pise de h  
 ontvlinghe is  
 at e een vint  
 c wille v segg  
 i plach te wese  
 ne doelf' d' h  
 osterle was h  
 at seggic v al  
 me was lat ne  
 o bi nachte ne  
 i was snel te  
 i plach te lude  
 i ghereide el

## Introducción

Hablar de dibujos animados puede remontarnos a pensar en un medio de proyección planteado para un público meramente infantil. Ciertamente en la actualidad es común el manejo o uso de éste medio para cubrir una exigencia de entretenimiento o la transmisión de una alegoría filosófica.

Por lo general se le toma así, pero en realidad es mucho más que eso.

En el Diseño gráfico se emplean procesos para la creación visual de un objetivo con fines específicos; para ésto empleamos numerosas maneras de lograr esos fines. Manejo de materiales y medios para comunicar.

Entre ellos está el manejo de animación 2D.

El objetivo de éste proyecto pretende mostrar tales aplicaciones para un servicio multimedia dirigido al Ayuntamiento del municipio de Atlixco del Estado de Puebla.

Dirigiéndolo a un público meta entre 4 a 14 años respectivamente.





# CAPITULO 1

## ¿Qué es animación?

- 1.1 Desarrollo y proceso de Animación.**
- 1.2 Antecedentes, ¿Qué son los dibujos animados?**
- 1.3 Ventajas.**
- 1.4 2D y 3D.**
- 1.5 Acciones básicas.**
  - 1.5.1 Comportamiento de la figura en animación.**
  - 1.5.2 Exageración (squash & stretch).**
  - 1.5.3 Anticipación.**
  - 1.5.4 Sorpresa ó susto (takes).**
- 1.6 Layers ó planos.**
- 1.7 Backgrounds ó fondos de escena.**
  - 1.7.1 Backgrounds.**
  - 1.7.2 Overlayer.**

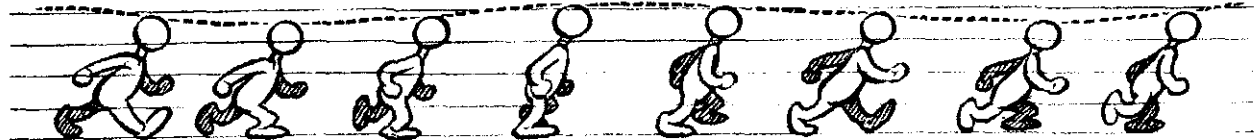


In d'leer  
 riken  
 insid  
 d'leer  
 en d'leer  
 an die tog  
 te moeter en  
 h'ebbit een  
 te god  
 an ten  
 e wille  
 en ghedichte  
 ar te die  
 n een goot  
 v olomelic  
 la mi broed  
 en begheuen  
 i want in die  
 h i was een  
 te nonne  
 ad houelche  
 en vint  
 w haer  
 an reden  
 at ic  
 onderhughe  
 ara een  
 e wille  
 i plach  
 ne cloest  
 offerle  
 ar legge  
 me was  
 o bi  
 i was  
 i plach  
 i ghewide

## 1.1 Desarrollo y proceso de Animación

Para producir dibujos animados es necesario saber que se trata no sólo de un desarrollo basado en la ilustración y el dibujo es necesario conocer tanto las características que se darán a los personajes implicados y el medio en que se desarrollarán.

Cabe mencionar también el proceso técnico que utilizaremos para conseguir el acabado animado.



Cartoon Animation  
By Preston J. Blair. 1980

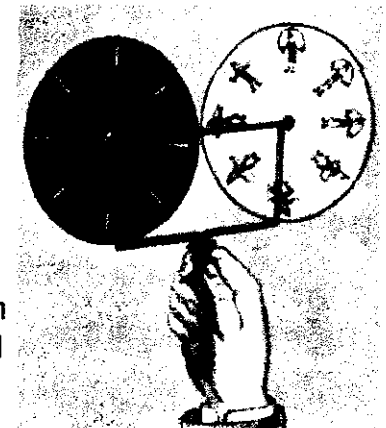
## 1.2 Antecedentes

### ¿Qué son los dibujos animados?

Es un proceso mediante el cual se visualizan un conjunto de imágenes fijas, de acuerdo a cierta velocidad para dar el efecto de animación.

Aunque a W. Disney se le considera precursor de la animación, en realidad ya existían otros iniciados en éste medio. Desde la invención del cinematógrafo en 1895 por los hermanos Lumiere, se realizaban proyecciones de fotografías a 1/60 aproximadamente (velocidad que engaña al ojo humano dando la sensación de "vida" a las imágenes.)

Con el tiempo se pensó en sustituir fotos por dibujos ó ilustraciones para ofrecer una nueva modalidad alterna al uso de las películas.



Cinetoscopio.





An die  
clom  
mit  
Ent  
en in

an die tog  
te moeder en  
ebber een  
re god son  
anen touw  
c wille be  
en ghedich  
ar ic die po  
n een goot  
olcomelic  
lg mi broed  
en beghene  
i want in die  
i was een  
re nonne  
ad houliche  
en vint ghe  
w haer ghel  
an zeden  
at ic prifede  
ouderlinghe  
ats een dinc  
c wille v  
i plach te  
ur cloest'  
osterle was  
at leggie  
me was fat  
o bi nach  
i was snel  
i plach te  
i ghevint

## 1.3 Ventajas

El desarrollo de dibujo lleva tiempo y dedicación, ya que requiere paciencia y buena planeación. Pero a la vez ofrece numerosas ventajas, dando libertad de ofrecer escenarios, historias y/o personajes que representen una realidad ó una fantasía que difícilmente podrían producirse en la realidad.



"Postal Navideña"  
Mario A. Romero, 2000.



"Cuando el destino nos alcance"  
Mario A. Romero, 2000.



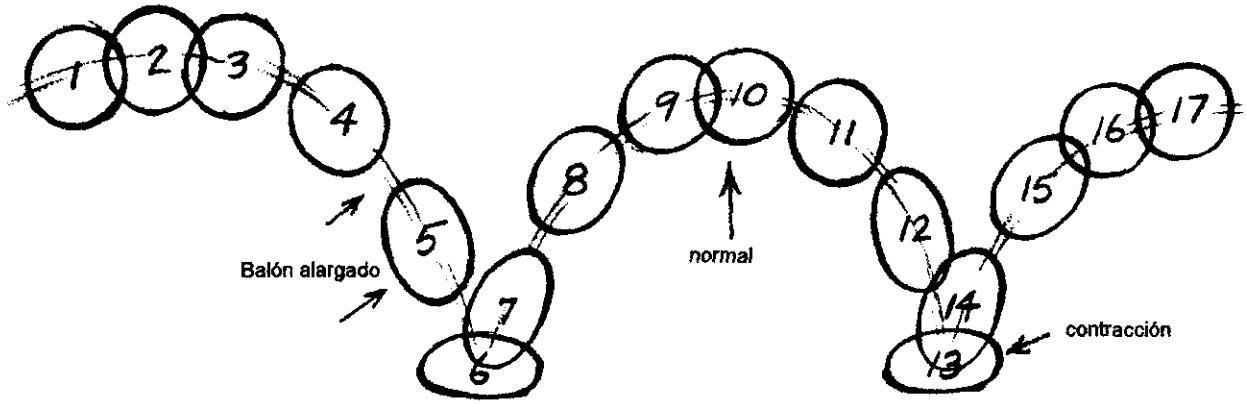


In t'wylde  
 d'elck  
 r'lyve  
 En  
 en  
 on die teghert  
 te moeder en wagen  
 h ebbie een ferme  
 is god loofswaerd  
 an ten toren v  
 e wille beghinne  
 en ghedichte god  
 at ic die yocun  
 n con gaet ende  
 v o'comelic ma  
 is mi broed' gh  
 en beghinne  
 i vant in die bo  
 h i was een ont  
 te n'one daer ic  
 ad houelche en  
 en vint ghene  
 e w haer ghe  
 an telen ende  
 at ic p'isete  
 ontoringhe h' f  
 ats een dinc  
 e wille v segghe  
 i plach te welen  
 ne cloest' d' h  
 offerke was h  
 at segge v al  
 me was lat ne  
 o bi nachte us  
 i was snel te  
 i plach te luten  
 i gheride thide

## 1.5 Acciones básicas

### 1.5.1 Comportamiento de la figura en animación

El desarrollo de dibujo lleva tiempo y dedicación, ya que requiere paciencia y buena planeación. Pero a la vez ofrece numerosas ventajas, dando libertad de ofrecer escenarios, historias y/o personajes que representen una realidad ó una fantasía que difícilmente podrían producirse en la realidad.



Cartoon Animation  
 By Preston J. Blair. 1980

### 1.5.2 Exageración (squash & stretch)

El efecto es contraer y estirar cierto elemento, según la acción que queremos dar. En el caso de la figura de arriba podemos ver que los balones 1-3, 9-11, 16-17 mantienen la forma original, mientras que 6 y 13 están contraídos al suelo por el efecto de inercia. Los balones restantes parecen alargados para dar mayor intención de velocidad.



In die togenet  
 te moeter en wagh  
 hebbe een stene  
 te god loofstewer  
 an ten teven die  
 te wille beghint  
 en ghedichte god  
 at te die potate  
 n con goot onde  
 v ofomelijc us  
 la mi broed gh  
 en beghenen  
 h i want in die  
 h i was een ont  
 te none daer  
 ad honsche en  
 en vint ghene  
 te haer ghelijc  
 an jaden ende  
 at te pulste  
 onderlinghe  
 ats een dme  
 te wille v  
 i plach te  
 ne cloest d  
 esterle was  
 at legge v  
 me was lat  
 o bi nachte  
 i was snel  
 i plach te  
 gheride th

### 1.5.3 Anticipación

En la animación dependiendo los personajes que se estén mostrando requerimos no sólo de las expresiones, sino además la teoría para aplicarlas. A continuación muestro dos de tales ejemplos.

Un(os) dibujo(s) que anticipan cierta acción suelen ser casos de estudio previo para lograr un buen acabado. Puede ser un evento antes de una sorpresa, un lanzamiento de pelota, expresar susto ó sorpresa, etc. ;en ocasiones puede cambiar la expresión previa.

Como ejemplo podemos observar en las figuras a continuación.



Cartoon Animation  
By Preston J. Blair. 1980

### 1.5.4 Sorpresa ó susto (Takes)

Suele ir acompañado con cierto efecto, alargando la figura y exagerando las expresiones y movimientos, por lo general no permanece mucho tiempo en secuencia. Sólo un poco para dar gracia a la cinta.

Arriba se aprecia en la figura C.

Se emplea para sugerir susto, sorpresa, pánico ó similar.



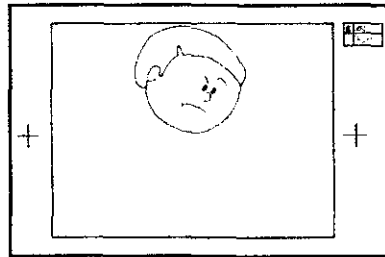
In velle  
dromel  
rabat  
Cote  
en  
an  
te moeder en  
hebbie een scene  
re god leu  
an  
e wille beghint  
en ghedichte  
at ic die po  
n een goot  
volcomelijc  
ls int b  
en beghint  
i want in die bo  
i was een out  
re nonne daer  
ad houelche  
en vint ghene  
ie haer ghelijc  
an zeden  
at ic misde  
ontertinghe  
at ic een  
e wille v  
i plach  
ne clost  
offerke  
at legge  
me was  
o bi nach  
i was snel  
i plach  
i ghevi

## 1.6 Layers ó planos

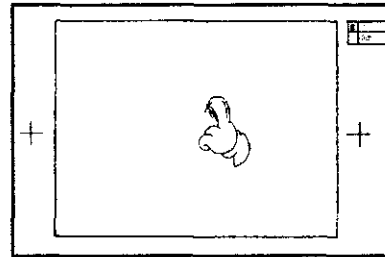
En ocasiones la planeación de una cinta animada lleva numerosos planos para dar acción y/o movimiento según el desarrollo de las secuencias.

El uso combinado de Layers ó planos nos lleva a facilitar proyectos de ésta rama.

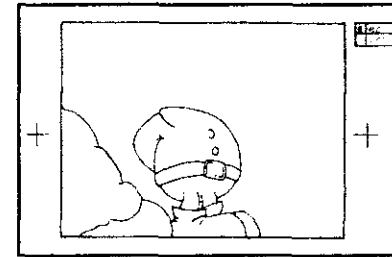
En las imágenes abajo podemos apreciar dicho proceso en una de las secuencias del proyecto a presentar.



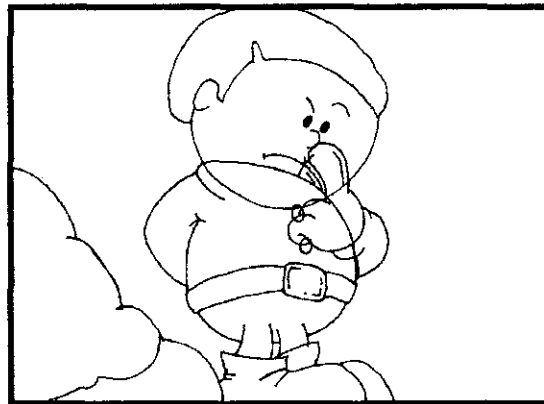
Layer A



Layer B



Layer C

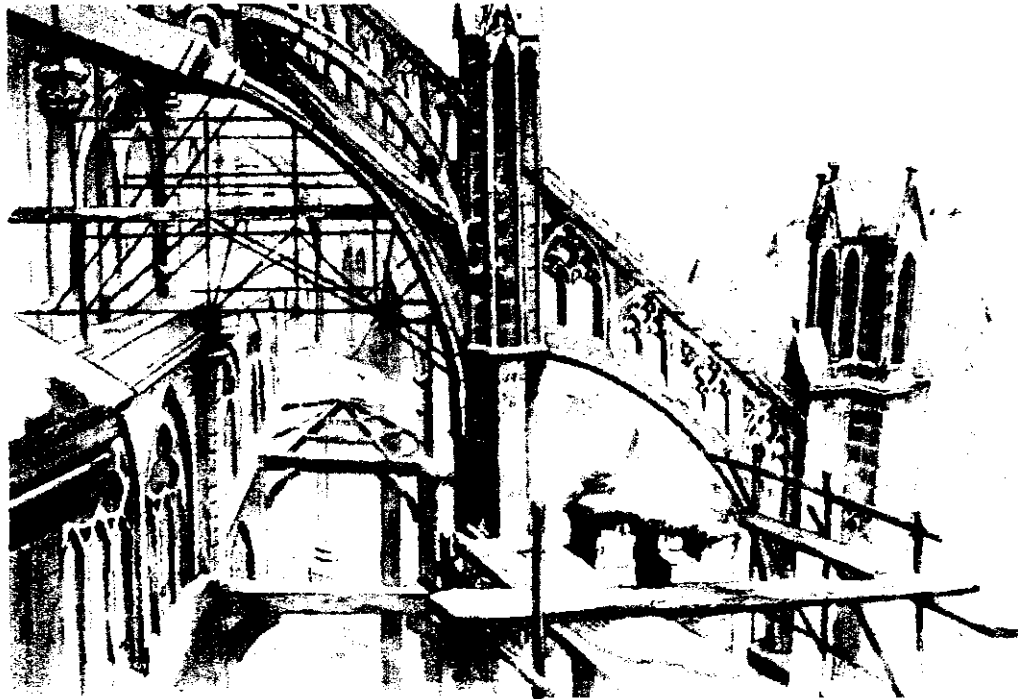


Layers A, B, C, combinados.

## 1.7 Backgrounds ó fondos de escena

### 1.7.1 Backgrounds

Otra de la más importantes partes que componen una secuencia animada son los fondos, éstos conocidos en su medio en Inglés como



"The Animator's workbook"  
Watson Guptill pp.: 154-155

Backgrounds. Marca la zona en la que se desarrolla la interacción animada del(os) personaje(s).

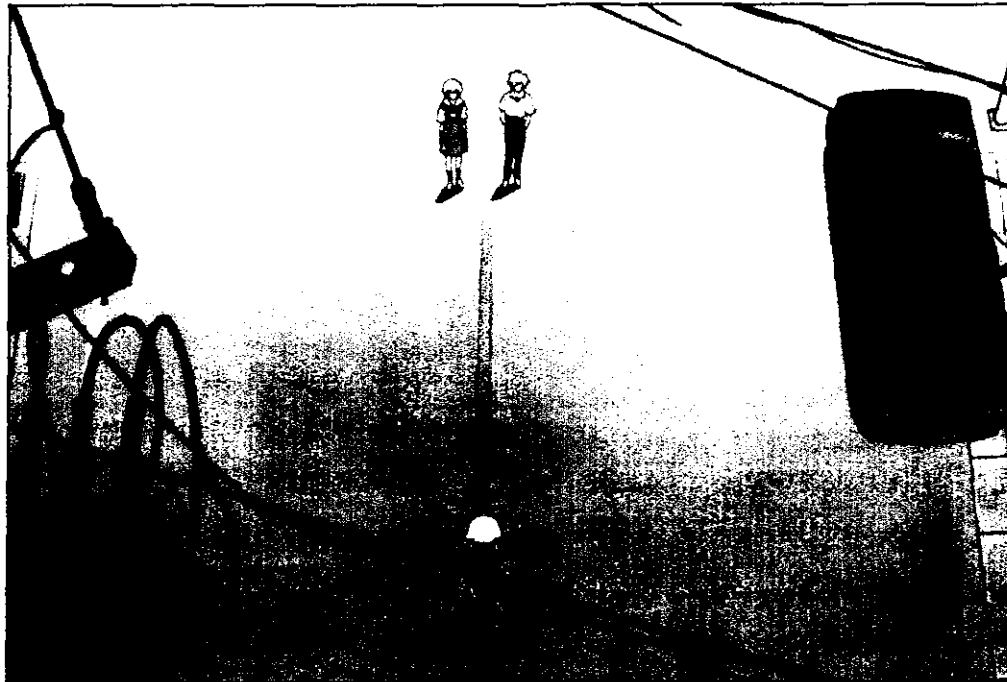
Puede ser de manufactura sencilla ó puede ser incluso un trabajo casi artesanal, como se muestra en los ejemplos de arriba.

### 1.7.2 Overlayer

Su función es similar al background, básicamente su ubicación cambia pasando del último plano a un primer plano.

Se emplea como layer adicional para dar mayor realismo a ciertas escenas, ubicando elementos que se anteponen a las animaciones principales.

Un ejemplo a citar es el ejemplo de abajo. Los personajes animados se ubican en segundo plano (el último es el background), mientras que en overlayer se localizan los cables y alambrado.

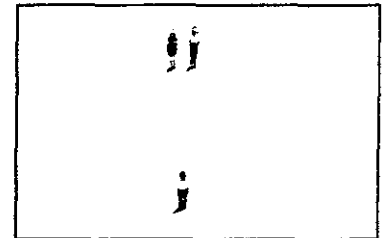


Proceso animado con layers ó planos combinados.  
"Neon Genesis Evangelion", GAINAX 1996.



Overlayer

Primer plano



Layer A

Segundo plano



Background

Ultimo plano

# CAPITULO 2

## Fluidez animada y Audio

### 2.1 Fluidez en la animación.

#### 2.1.1 Less animation.

#### 2.1.2 Full animation.

### 2.2 Audio en animación.

#### 2.2.1 Doblaje y vocalización.

#### 2.2.2 Música.

#### 2.2.3 Efectos sonoros especiales.



## 2.1 Fluidez en la animación

El hecho de animar a una velocidad que engañe la vista puede hacernos creer que sólo hay una forma de animar en 2D.

En la actualidad se emplean 2 medios: Less animation y el Full animation.

### 2.1.1 Less animation

El primero requiere menos cuadros de animación en movimiento, usando en particular dibujos fijos que sólo usan movimientos de cámara ó se ven combinados con animación adicional más sencilla.

Este estilo en particular es muy usado por las grandes empresas de animación japonesas como: Shueisha-Toei animation, GAINAX, Fuji TV, Wonder Farm, Studio Ghibli, Toho animation, Kadokawa, etc.



"Dragon Ball Z", Shueisha-Toei animation.



"Ranma 1/2", 1987.



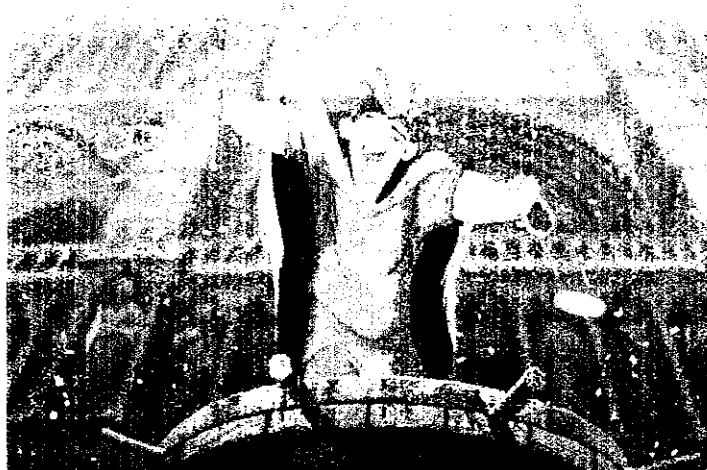
"Neon Genesis Evangelion", 1996  
GAINAX.

### 2.1.2 Full animation

El Full animation requiere de mayor número de cuadros animados, llegando así a compararse con el proceso para cine, utilizando aproximadamente 30 imágenes diferentes por segundo.

Para tal empresa generalmente tienen además gran presupuesto para largometrajes y procesos de calidad para los backgrounds (fondos).

Tales empresas con grandes recursos son en general americanas como: Disney Co., Twentieth Century Fox Home Entertainment, Dreamworks, etc.



"El Jorobado de Notre Dame", Disney.



"Titán AE", Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. 2000.



"Tarzán", Disney.



"Princess Mononoke", 1999.

## 2.2 Audio en animación

El audio también juega un papel importante, en cierto modo es lo que produce vida a la animación. Ésta se compone en tres partes: doblaje, música ambiental y efectos especiales.

### 2.2.1 Doblaje y vocalización

De acuerdo al personaje u objetos animados corresponde un determinado perfil de voz; quienes otorgan dicha voz se les conoce como doblistas y generalmente son personas ligadas a la actuación ó al canto; esto para facilitar la maleabilidad de la voz haciéndola más grave ó aguda, y para actuar y personificar mejor al personaje representado.

Un doblista puede llegar a tener una gran gama de “voces”.

Como ejemplos cito a Juan Pablo Alvear, doblista y músico de ANIMEX 2D en Puebla, quien ha llegado a doblar a más de 30 personajes incluyendo además éste trabajo..

Otro ejemplo seguramente más escuchado gracias a las series de televisión es Mario Castañeda que desde 1983 realiza trabajos para compañías que producen comerciales ó traducen series y películas.

Algunos de sus trabajos son: Gokú (Dragon Ball Z), Mc Giver (Mc Giver), Kannon y Kamus (Saint Seiya - Caballeros del zodiaco), Narrador (Los años maravillosos), Dimitri (Anastasia), Ace Ventura (Ace Ventura), el Acertijo (Batman regresa), Teniente Resse (SG-1 Stargate), etc.



Mario Castañeda  
doblista mexicano.

LA  
Ente  
In  
om  
le mo  
h  
ie god  
n  
e wille  
E  
en ghedichte  
ar ic die  
E  
n con  
v  
olcomelijc  
la mi  
en  
h  
h  
ie nōne  
ad  
en  
ie haer  
an  
at ic  
ontvringhe  
ats  
e wille  
i plach  
ne cloest  
osterse  
at leggit  
me was  
o bi  
i was  
i plach  
i ghe

### 2.2.2 Musica

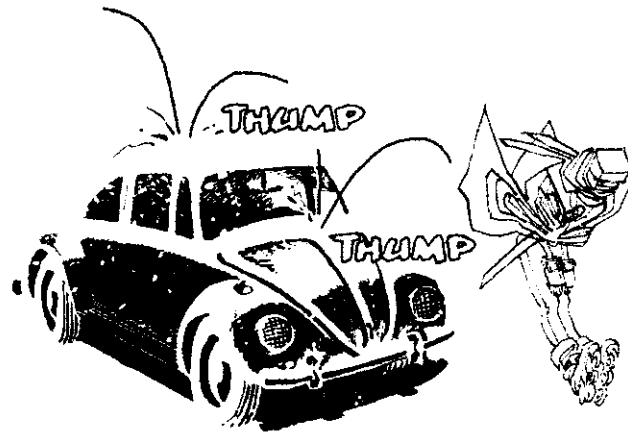
Se requiere necesariamente para ambientar la animación, y ésta se ajusta al tema para unificar y realzar el trabajo.

En ocasiones tiende a variar según presupuesto ó modo de trabajo, las más grandes compañías incluso pueden requerir de orquestas completas como es el caso de Disney.

La misma música añade emoción, además de resaltar estados como: suspenso, alegría, terror, comedia, acción, etc. Incluso ésta puede determinar el género destinado.

### 2.2.3 Efectos especiales

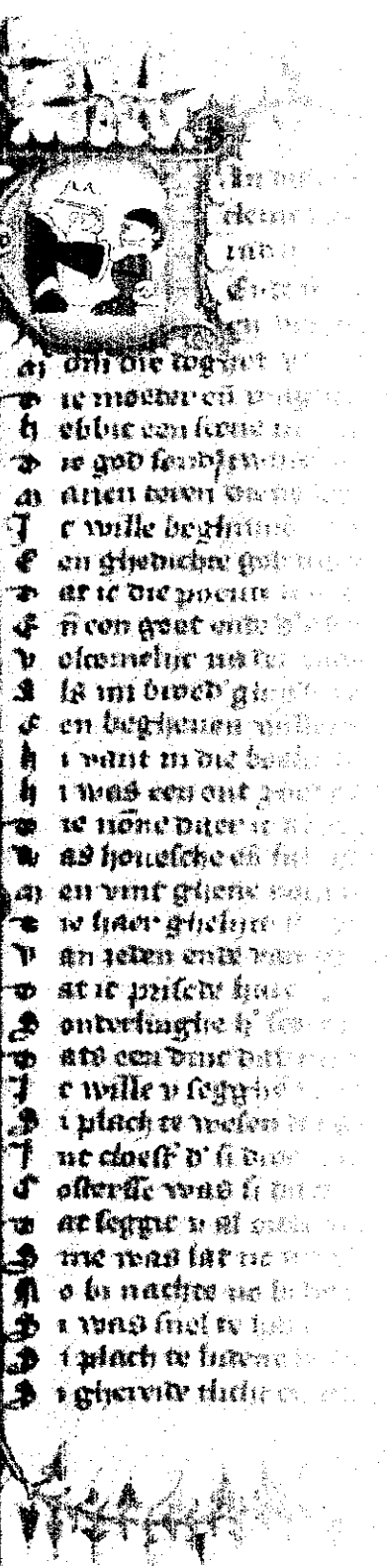
Al igual que la música resalta momentos particulares de la producción, pero esencialmente dá sonido a elementos secundarios como: una regadera, autos en movimiento, relámpagos, correr, tirar cosas, etc. Todo ésto para volver más realista el entorno establecido.



# CAPITULO 3

## Desarrollo del proyecto

- 3.1 Descripción del proyecto.**
- 3.2 Desarrollo Técnico del Proyecto:  
“Los mapas del gran Tesoro”**
- 3.3 Historia y guión.**
- 3.4 Perfil de los personajes principales.**
  - 3.4.1 Rey Matías.**
  - 3.4.2 Pedrito.**
  - 3.4.3 Juez Sabidillo.**
  - 3.4.4 Conde Alcachofa.**
- 3.5 Conclusiones.**
  - 3.5.1 A nivel Especialidad.**
  - 3.5.2 A nivel profesión.**
  - 3.5.3 Personal.**



### 3.1 Descripción de proyecto

Todo el manejo del proyecto es desarrollado en animación convencional 2D, con una duración aproximada de 7 minutos y 20 segundos.

El medio de distribución se planeó para proyección escolar bajo autorización del Gobierno del Municipio de Atlixco.

Es importante destacar que éste pequeño manual se logró gracias a la autorización del L.D.G. Luis Limón Sambrano, director de la especialidad de Diseño Digital y al L.D.G. Ricardo Arnaiz, Director en animación del proyecto.

### **3.2 Desarrollo Técnico del Proyecto: “Los mapas del gran Tesoro”**

Nuestro proyecto se llevará a cabo con animación tradicional hecha en 2-D, a una velocidad de treinta cuadros por segundo y además en Less animation.

Su formato es de 425 X 319 pixels, medida proporcional al estándar de 640 X 480 pixels que se emplea para televisión.

Se consideró éste formato como definitivo, ya que se distribuirá en CD's interactivos y un tamaño mayor implicaría recursos mayores a los limitados por la memoria de un CD.



### 3.3 Historia y guión

No debemos olvidar que la base de una animación se basa en su guión, para ello antes de partir en la etapa de diseño y creación de personajes protagónicos debemos conocer su historia.

#### «Los mapas del gran Tesoro»

*(Long shot de un castillo y casitas alrededor)*

**Locutor**

Había una vez, hace mucho tiempo, un pequeño reino que afrontaba a un gran problema: cada vez, la población crecía más y más...

*(Interior Salón principal del castillo)*

**Locutor**

«El Rey Matías, sabio gobernante de su pueblo, convocó a un grupo de sabios para que le ayudaran a resolver el problema».

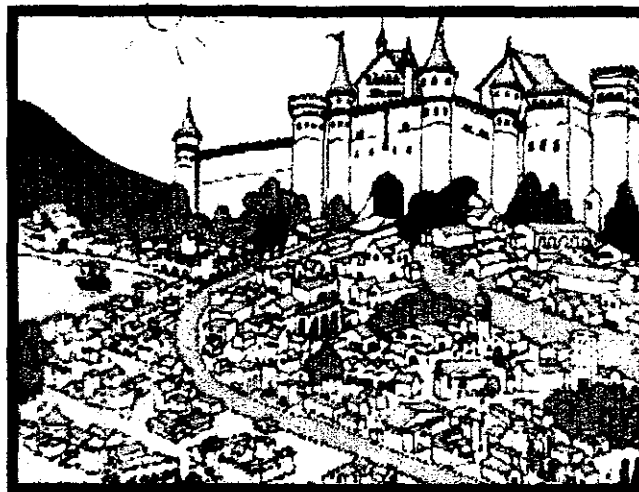
**Sabio 1**

- «Este problema tiene que ser analizado».

**Sabio 2**

- «Deberíamos ir a cenar y discutirlo con la barriga llena»

**Paje Real** «Yo propongo...»



*(Nadie le hace caso y siguen discutiendo)*

**Juez Sabidillo**

- «Majestad. Es cierto que ya somos muchos habitantes. Pero también es cierto que hay mucha tierra que tenemos sin cultivar».

*(Se escuchan murmullos de la gente)*

**Juez Sabidillo**

- «Yo sugiero que sea repartida entre los campesinos»

**Rey Matías**

- «Así se aprovechará la tierra y con todo lo que siembren y cosechen, a nadie le faltará de comer».

*(Juez Sabidillo sonríe orgulloso se escuchan fuertes y alegres diálogos)*

**Paje Real**

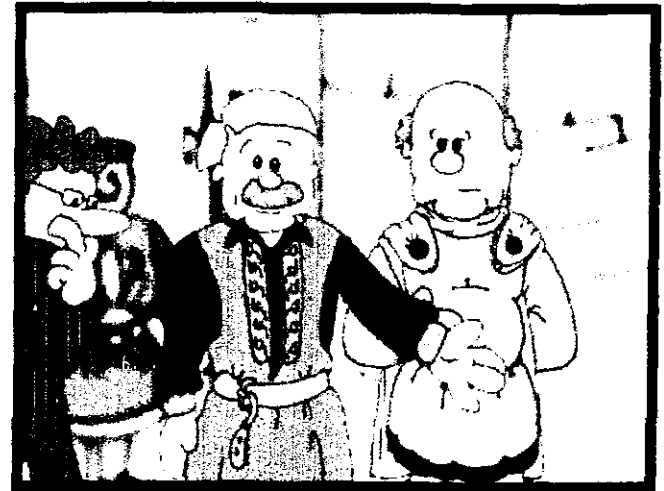
- «Yo propongo...»

*(Siguen diálogos entendibles y fuertes)*

**Locutor**

- «La tierra fué repartida. Unos sembraron frijol, otros trigo y otros arroz. Otros criaron gallinas, vacas y borregos».

- «Pero poco tiempo después se acabó el agua, todo se secó. Los pastos no alcanzaron para los animales y dejaron de producir cosas buenas



buenas».

**Rey Matías**

- «Convoquen nuevamente a todos los nobles y consejeros... ¡De inmediato!»

**Locutor**

- «Pero nadie supo que hacer ante el nuevo problema».

**Paje Real**

- «Yo propongo...»

**Locutor**

- «Nadie le hizo caso a Pedrito...»

- «Así, el Conde Alcachofa, experto en espinacas y zanaorias, fué a ver al Rey, con una propuesta»

**Conde**

- «Su majestad. La tierra está seca y agotada. Yo propongo que la abonemos con el mejor fertilizante que haya...».

**Locutor**

- Se compraron los mejores fertilizantes y abonos. Todo parecía funcionar muy bien.

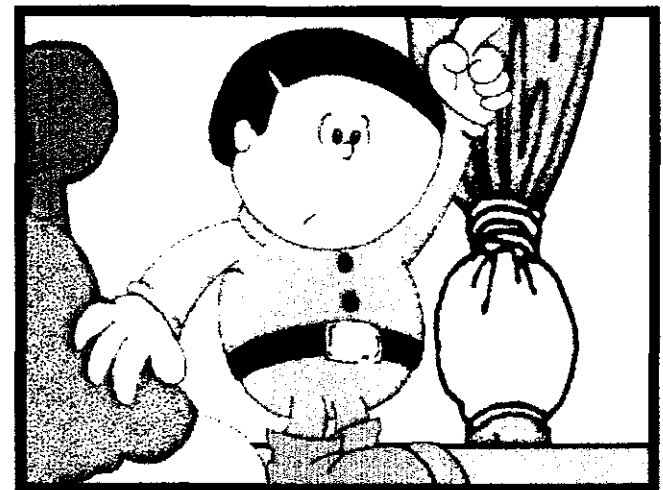
**Conde**

- «Y ahora... ¿cómo podremos transportar todo esto para vender?»

*(La gente de alrededor cambia su expresión feliz a incertidumbre)*

**Locutor**

- «Había muchos productos en el reino, pero nadie cercano que los comprara. Sin transporte, el nuevo plan fracasó y la tierra, después de un tiempo sin poder comprar más fertilizantes, empezó a secarse y los



habitantes a tener hambre nuevamente.»

**Rey Matías**

- «Mucha gente está barrigona porque se comió todo lo que produjo. Pero yo quiero que todos tengan que comer. Esto, no puede seguir así».

**Conde**

- «¿Porqué no dará rsultado?».

**Sabio 1**

- «Casi, casi tenemos la solución, Majestad».

**Rey Matías**

**(enfurecido)** - «¡Quiero que todos opinen, que todos propongan!

- ¡Necesitamos esa solución!».

**Locutor**

- «Hubo silencio total en el salón. Nadie se atrevía a decir nada.»

**Paje Real**

- «Yo... yo propongo...»

**Locutor**

- «Todos voltearon a ver quién era el que tenía la idea.»

**Paje Real**

- «...que organicemos y coordinemos entre todos, los trabajos que se lleven a cabo. Necesitamos estudiar el tipo de suelo que tenemos, cuándo y cuánto llueve en cada región. Debemos saber qué medios de comunicación existen».





**Rey Matías**

- «¿Dices que no conocemos bien nuestra tierra?»

*(Pedrito asiente con la cabeza)*

**Locutor**

- «¿Quién hubiera imaginado que aquel pajecillo daría con la solución?»

**Paje Real**

- «Al repartir la tierra, aquellos que la cuiden deben saber qué hacer con ella y cómo hacer que produzca. Se tienen que hacer inventarios de qué tenemos y qué nos hace falta».

*(El Rey escucha todo con expresión de felicidad, todos empiezan a aplaudir)*

**Locutor**

- «Así el Rey Matías ordenó que se hicieran estudios de la tierra, dibujos de los territorios y mediciones. El Conde de Alcachofa hizo cálculos de producción, mientras que el juez Sabidillo coordinaba los trabajos que se realizaban».

**Locutor**

- «Días más tarde, el Rey mandó a llamar a Pedrito, su nuevo consejero».

*(Rey con expresión completa de felicidad)*

**Rey Matías**

- «Dime pequeño... ahora ¿qué podemos hacer para que todos los habitantes del reino se enteren de los descubrimientos y de los trabajos que hemos hecho?».

**Locutor**

- «La mente de Pedrito comenzó a funcionar: libros... discursos... mmm NO.»

**Paje Real**

- «Lo que hemos logrado es como un tesoro. Si quiere que alguien encuentre ese tesoro, ¿cómo lo lograría?»

**Rey Matías**

- «¡¡Mapas!!, mapas. Haremos muchos mapas para que todos sepan de nuestro nuevo tesoro».

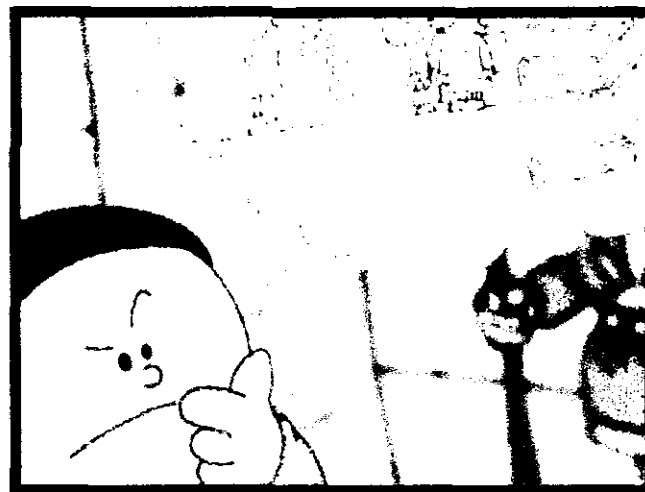
**Paje Real**

- «Sabia decisión, Majestad. Un mapa es la mejor forma de hacer llegar la información a todos los habitantes».

**Locutor**

- «El Rey entonces, ordenó que se hicieran cientos de mapas con toda clase de información del territorio... No se trataba de simples mapas geográficos. Sino de maravillosas cartas a todo color con datos del clima y de la tierra, de los cultivos y los animales, se explicaba cuándo llovía y qué medios de comunicación existían».

- «Todos los habitantes recibieron su copia del mapa.»



*(Se ven escenas de la producción de los mapas, y gente del pueblo con sus copias, también escenas de la gente organizándose)*

**Locutor**

- «Los habitantes estudiaron sus mapas y las cosas cambiaron. El Reino progresó como nunca y la tierra volvió a ser bella y productiva. Todo estaba bien organizado. Y todo mundo estaba feliz...»

**Rey Matías**

- «Ha, ha, ha. Mi reino está bien organizado y todos tienen qué comer y conocen su tierra... Hay que agradecerle a cierto muchachito...»

**Paje Real**

- «¿Me mandó llamar, Majestad?»

**Rey Matías**

- «Gracias a ti, el Reino es feliz y productivo. Yo soy un Rey justo y te concederé lo que tú me pidas.»

**Paje Real**

- «Pues yo...»

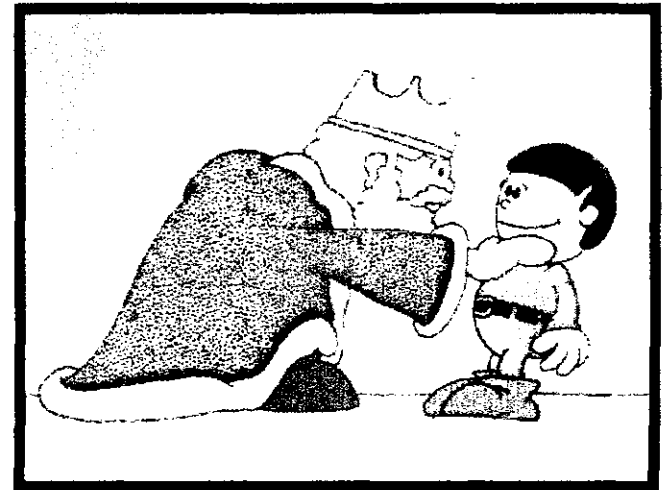
**Rey Matías**

- «Ya sé, ya sé... ¿quieres la mano de mi querida sobrina: la Duquesa Papanatas?»

*(Medium shot de la Duquesa, quien no posee exactamente gran belleza.)*

**Paje Real**

- «¡Ay caray, Majestad! Realmente no quiero un título real, ni la mano de



la... la... be-be-lla doncella. Solamente quiero servir a mi pueblo.  
Rey Matías «Vaya Pedrito, tu nobleza, inteligencia y sencillez han  
logrado que nuestro territorio, se salvara... pues bien, desde ahora  
serás un Noble Caballero».

*(Aplausos de toda la gente.)*

**Locutor**

- «Y así, Pedrito se convirtió en el Caballero al frente del castillo, pero lo  
más importante es que sería un Caballero de la Nación».

**FIN**



## 3.4 Perfil de los personajes principales

Tras el guión dado nuestro público meta debe encontrar a los personajes de forma agradable y sutil. El estilo se basa en un estilo caricatura con maleabilidad en formas y trazos.

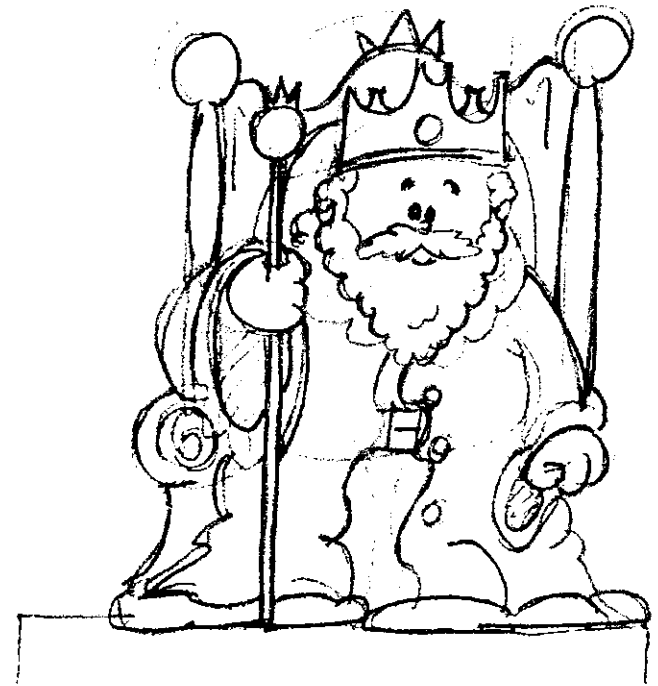
Básicamente la idea es realizar personajes no complejos en su forma, que puedan ser fácilmente identificados por los niños.

De acuerdo al guión establecido se decidió en ubicar tanto a los personajes como a su entorno en época medieval.

### 3.4.1 Rey Matías

Es el soberano del país, es un hombre justo y sabio, trata de pensar en todos sus súbditos y le gusta la igualdad, busca solucionar todo problema que afecte a su reino.

Siempre aparece junto a él su paje Pedrito y sus otros consejeros.



### 3.4.2 Pedrito

Es el paje real, y siempre se encuentra a un lado del rey para apoyarlo y ayudarlo en lo que se ofrezca; conoce los problemas de su país y pretende ayudar expresando sus opiniones a todos.

Su intención es apoyar en las soluciones para que todos puedan vivir mejor.

Aunque a veces por su posición de paje, no tiende a ser escuchado.



### 3.4.3 Juez Sabidillo

Uno de los principales consejeros del Rey, le gusta la igualdad de oportunidades para todos y siempre apoyará la gente del campo.

Como a todos, le gusta tener feliz al Reino.

Aunque existen varios consejeros y sabios es en particular uno de los más apoyados por todos.

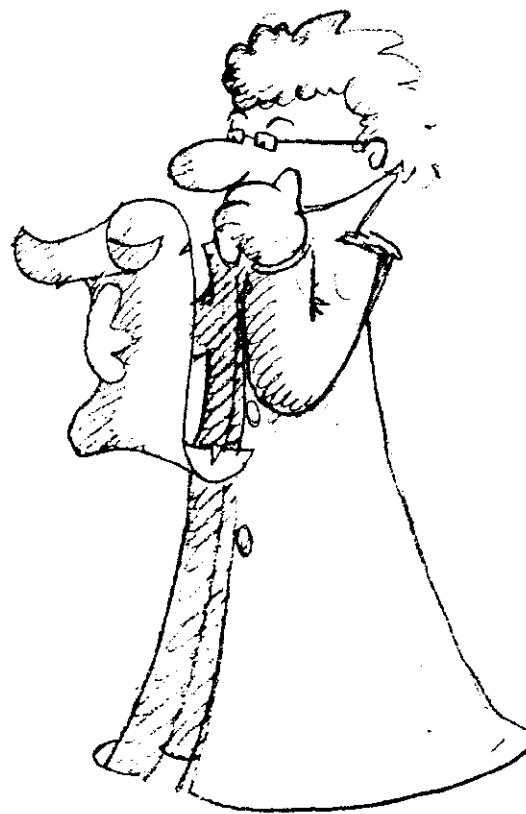


#### 3.4.4 Conde Alcachofa

También es un buen consejero del Reino, se especializa en el cuidado y cultivo de vegetales y legumbres.

Su opinión generalmente se centra a la producción agrícola, la cual considera es la base para la buena alimentación de todos.

Es un poco más estricto que los otros sabios, sin embargo apoyará cualquier decisión de su Rey.



## **3.5 Conclusiones**

### **3.5.1 A nivel Especialidad.**

Gracias a la Especialidad en Diseño digital, podemos dar uso de múltiples metodologías que nos llevan a enfatizar en uno de los varias ramificaciones que empleamos como desarrollo multimedia.

Siendo éste proyecto un claro ejemplo del uso necesario de herramientas como la animación para el Diseño gráfico.

### **3.5.2 A nivel profesional.**

La experiencia como animador y/o creativo, nos lleva a tomar en cuenta el surgimiento de nuevas necesidades para el consumidor.

El trabajo aquí presentado muestra la solución a una necesidad gráfica para un público infantil.

Espero la conclusión muestre a otros diseñadores y/o comunicólogos una manera agradable de dirigirse a su mercado meta.

### 3.5.3 Personal.

La experiencia antes vista y mencionada reafirma mi posición en el entorno multimedia de la producción de dibujos animados. Como Diseñador me ha abierto puertas y nuevos modos de comprender a otras personas y medios, tanto en México como en el mercado extranjero.

La Especialidad nos marcó nuevas opciones y reafirmó otros conocimientos ya anteriormente aprendidos en la Universidad ó en nuestra profesión.

Por último cabe mencionar que en México se pueden lograr trabajos altamente competitivos a nivel internacional. Además de mencionar que ésta rama no es muy explorada puedo decir con toda seguridad que éste será uno de muchos eventos que demostrará que la animación tiene futuro.

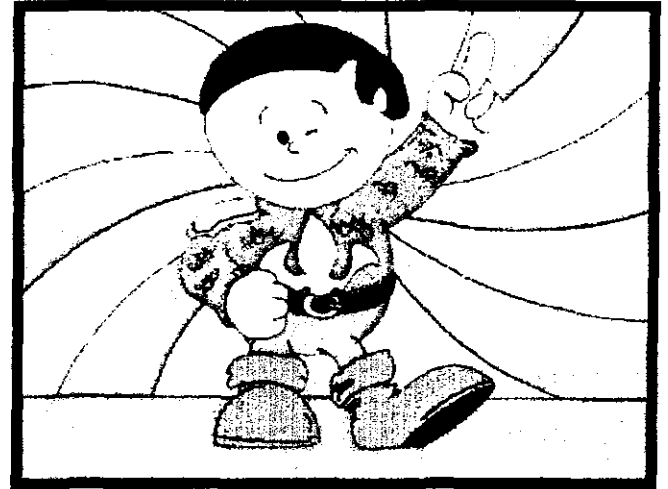
## Agradecimientos

Agradezco de manera particular al L.D.G. Ricardo Arnaiz por su apoyo y las facilidades otorgadas en mi proyecto, además de cederme libertad creativa en el manejo de animación y diseño de algunos de los personajes.

Al L.D.G. Luis Limón Zambrano por apoyarme en la Especialidad.

A mi madre por su apoyo y comprensión.

A Gabriel Cortés (Gamba), Johnatan, Juan Pablo, y a todos aquellos amigos de ANIMEX 2D que me apoyaron ó preguntaron por la realización de ésta fabulosa experiencia.



## Créditos

Producción y Dirección general  
L.D.G. Gabriela López Rivera  
Creattiv consultores.

Dirección de Animación  
L.D.G. Ricardo Arnaiz  
Animex 2D..

Audio y Locución  
Juan Pablo Alvear.

Animación  
Mario Alberto Romero.

