

# ABRIL Y LOS CINCO SENTIDOS

Trabajo Fin de Grado

Miranda P. Hidalgo Pérez



# **ABRIL Y LOS CINCO SENTIDOS**

Trabajo Fin de Grado

Miranda P. Hidalgo Pérez

Tutor: Mauricio Pérez Jiménez

Grado en Bellas Artes

Ámbito: Ilustración y Animación

Facultad de Bellas Artes

Universidad de La Laguna

Julio 2021

## **RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

En la presente memoria quedan recogidos todos los procesos para llevar a cabo un libro ilustrado digital para un público infantil, de título, “Abril y los cinco sentidos”. Desde el planteamiento de la idea, pasando por el desarrollo de la propuesta creativa con las ilustraciones y animaciones hasta la fase de postproducción, se consigue realizar un trabajo con un acabado profesional. El resultado final obtenido es un cuento infantil donde se recogen los conocimientos y competencias adquiridas a lo largo del grado en Bellas Artes.

Palabras clave: Cuento, ilustración, animación, personajes, sentidos, libro.

## **ABSTRACT**

This project is a compilation of all the processes that are needed to carry out a children's animated book, entitled “Abrily los cinco sentidos”. From the approach of the idea, through the development of the creative part with the illustrations and animations, to the post-production phase, it's possible to achieve a project with a professional finish. The final result obtained is a children's book, where the knowledge and skills throughout the degree in Fine Arts are shown.

Keywords: Tale, illustration, animation, characters, senses, book

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer el Trabajo Fin de Grado a mi tutor Mauricio Pérez Jiménez por dejarme llevar a cabo este proyecto, y a mi familia, por apoyarme durante toda la carrera.

# ÍNDICE

1. Introducción	<b>6</b>
2. Objetivos y Metodología	<b>7</b>
3. Marco teórico	<b>8</b>
3.1. Planteamiento y elección del tema	10
3.2. Referentes	11
3.3. Antecedentes	14
4. Desarrollo y resolución de la propuesta creativa	<b>16</b>
4.1. Preproducción	16
4.1.1. Idea	16
4.1.2. Objetivos	17
4.1.3. Storyline	18
4.1.4. Guión	19
4.1.5. Personajes	22
4.1.5.a. Personaje principal	23
4.1.5.b. Personaje secundario	25
4.1.6. Guión gráfico o Storyboard	28
4.1.7. Libro de trabajo	30
4.2. Producción	36
4.2.1. Planificación y desarrollo del trabajo	36
4.2.1.a. Ilustraciones	37
4.2.1.b. Animaciones	42
4.3. Post-producción	46

4.3.1. Montaje de sonido	46
4.3.2. Maquetación	47
5. Conclusiones y análisis final	52
6. Bibliografía	53
7. Índice de imágenes	54
8. Glosario	55
9. Anexo	57

# 1. Introducción

El Trabajo Fin de Grado nos brinda la oportunidad de llevar a cabo un proyecto a desarrollar en todas sus fases hasta obtener un producto con una calidad lo más profesional posible. Después de realizar la asignatura de Taller de Técnicas y Tecnologías V, la curiosidad de seguir indagando en el mundo editorial dio pie a la creación de un libro ilustrado digital para un público infantil. En la actualidad es muy común encontrarnos este tipo de libros digitales, debido al crecimiento y desarrollo de medios tecnológicos y dispositivos como tablets, móviles y ordenadores. Estos libros son una vía interesante como un medio expresivo mucho más efectivo, pues el componente audiovisual adquiere una gran relevancia para la comprensión de la narración<sup>1</sup>.

El desarrollo de esta memoria se ha estructurado manteniendo el esquema básico para la realización de una memoria académica. El proyecto comienza planteando los objetivos (tanto generales como específicos), siempre presentes durante todo el proceso. Una vez que los objetivos quedan bien asentados, se pone en contexto al lector brevemente sobre cómo surgieron los cuentos y su evolución a lo largo de los siglos, además de explicar los beneficios que aporta y el valor educativo que tiene para los niños. En este apartado también se habló de la elección del tema y su planteamiento. Se nombraron algunos artistas que han servido de inspiración y se mostraron además trabajos propios. El desarrollo de la propuesta creativa es el apartado con más peso, ya que engloba todos los aspectos técnicos y procedimientos llevados a cabo para realizar el cuento, desde la fase de preproducción, donde se escribe la historia narrada y se diseñan los personajes y el *storyboard*, pasando por las ilustraciones y animaciones finales, hasta llegar a la post-producción, con el montaje final y la maquetación. El trabajo concluye haciendo una reflexión de todas las partes que lo componen, remitiéndonos a los objetivos planteados al comienzo de este trabajo. A lo largo de la memoria se introducen al lector diversas terminologías que quedan recogidas en un pequeño glosario.

---

<sup>1</sup> Navarro. "La Animación en las Ilustraciones Infantiles del Cuento Digital Interactivo". Del Papel a la Tablet", 263.

## 2. Objetivos y Metodología

El objetivo general de este proyecto es crear un cuento ilustrado dirigido a un público infantil.

### Objetivos específicos:

- Integrar la animación como un elemento complementario para enriquecer la experiencia de lectura.
- Alimentar la imaginación del lector a través de estímulos audiovisuales.
- Ampliar los conocimientos en animación e ilustración digital.
- Crear una historia original planteada con un fin educativo.

Para llevar a cabo este trabajo se han seguido las fases propias del desarrollo de un proyecto académico. Para ello, una vez definido el objeto de estudio, se han consultado fuentes de información pertinentes, así como, los referentes y los antecedentes necesarios para configurar un marco teórico básico con el fin de contextualizar la propuesta creativa que he desarrollado. Una vez concluida esta última parte se hace un análisis final que me permitió llegar a un conjunto de conclusiones.

### 3. Marco teórico

Antes de profundizar en los aspectos creativos de la propuesta, debemos plantearnos la siguiente pregunta: ¿Qué es un cuento? Según la Real Academia Española, el cuento es una "narración breve de ficción"<sup>2</sup>. Los cuentos se caracterizan por ser relatos cortos, normalmente con un argumento sencillo, cuyos fondos y personajes están brevemente descritos y realizan acciones muy claras para el entendimiento de los niños y se componen de tres partes: introducción, nudo y desenlace. Los cuentos aportan unos valores educativos importantes y aumentan la expresión escrita y oral, por presentar un vocabulario amplio y rico<sup>3</sup>.

El cuento ha estado presente siempre, pero no de la forma en la que los conocemos hoy en día. Los cuentos comenzaron siendo leyendas, mitos y folclores típicos de cada lugar y se conocían como cuentos populares. El cuento popular es anónimo y cada relato pertenece a una cultura o comunidad, presentando hechos procedentes de la imaginación. Casi todos estos tipos de relatos se transmitían de forma oral de generación en generación, lo que provocaba que hubiesen distintas versiones para un mismo cuento, ya que cada narrador le aportaba su propia identidad. La presencia de imágenes en libros para público infantil poseen una larga tradición que se remonta a principios del siglo XVII. El libro "Orbis sensualium pictus" publicado en 1658, es considerado el primer libro ilustrado para niños. Esta obra tuvo una gran repercusión pues al disponer de mecanismos móviles, aportaba una lectura entretenida y permitía una adquisición de conocimientos a través de las imágenes. A raíz de esto, el cuento escrito tuvo un impulso importante gracias a la imprenta<sup>4</sup>. A partir del siglo XIX se comenzaron a elaborar versiones literarias de esos cuentos populares. En este siglo el cuento adquiere una importancia destacable y comienza a modernizarse. Cabe destacar algunos autores como Washington Irving, los hermanos Grimm, Edgar Allan Poe y Mary Shelley, entre otros<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. Consulta: 30 de junio de 2021. <https://dle.rae.es>

<sup>3</sup> Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. "El cuento: Su valor educativo en el aula infantil", 1.

<sup>4</sup> García. "El color de las emociones", 10.

<sup>5</sup> Brito, Cabrera. "Animación a la lectura a través de los cuentos clásicos", 14.

Desde temprana edad es importante estimular la creatividad, enriquecer la imaginación y ejercitar las habilidades básicas como leer, escribir, escuchar, hablar y conversar. Una forma de ayudar a los pequeños a desarrollar todos estos conceptos es a través del cuento. Los cuentos sirven de guía para el aprendizaje, pues ayudan a organizar la información que el autor quiere transmitir, ya sea a través de la palabra, la ilustración o una combinación de ambos. Gracias a esto, en los niños despierta la motivación y la curiosidad hacia lo que están leyendo. Sin duda hay numerosos beneficios que provienen de este tipo de narración:

- Proporciona una interacción con el mundo físico, pues mediante el relato, comprendemos sucesos y sus respectivas consecuencias.
- Ayuda a transmitir valores y nos ayuda a gestionar las emociones, desarrollando algunas actitudes como la responsabilidad, la capacidad de elección, etc.
- Ejercita la imaginación e introduce un lenguaje más enriquecido que el usado de forma coloquial.
- Facilita la temporalización para poder ordenar los hechos en el tiempo.

Cabe destacar otro aspecto importante y es que hoy en día se pueden encontrar numerosos cuentos en formato multimedia y gracias a esto, los niños tienen la posibilidad de adquirir competencias digitales y pueden realizar distintas actividades en soporte digital<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Gómez, Frutos. "Calidad e Innovación en Educación Primaria", 64.

### 3.1. Planteamiento y elección del tema

Durante los cuatro años de carrera he sentido que, a pesar que el ámbito en el que me encuentro se llama Ilustración y Animación, están muy separadas. Por desgracia he tenido muy pocos proyectos en los que he podido juntar ambos procesos, y sobre todo se da mucha más importancia a la parte de ilustración mientras que la animación queda en segundo (incluso tercer) plano. Este fue uno de los motivos por los que decidí hacer un proyecto que combinase tanto la ilustración como la animación. La animación integrada dentro del libro permite incorporar nuevos elementos que provocan una capacidad de interacción con los elementos visuales en la escena, generando un nuevo tipo de lectura, y por tanto, se crean nuevas experiencias que hacen sumergirse de lleno en la historia y conectar de una forma visual y sonora con los personajes y el ambiente en el que se encuentran.

El por qué la idea de hacer un cuento infantil surge principalmente a raíz del redescubrimiento de una serie de cuentos que redacté en la primaria. Más tarde, gracias a la asignatura de Taller de Técnicas y Tecnologías V, se nos introdujo por primera vez en el mundo editorial con la realización de un cuento adaptado, siguiendo todos los pasos que se llevan a cabo profesionalmente. Con el Trabajo de Fin de Grado, se me plantea nuevamente la posibilidad de hacer un cuento, con la dificultad de tratarse esta vez de una historia propia.

### 3.2. Referentes

Hay una gran cantidad de artistas que ilustran libros para un público infantil, pero los que más me han inspirado para llevar a cabo este proyecto son tres:

- **Chris Mould (1960, Bradford, Reino Unido)**



Fig. 1: Chris Mould

Estudió en la escuela de arte Batley a los 16 años y posteriormente hizo un grado de ilustración en la universidad de Leeds Beckett. El estilo de dibujo de Chris se define por ser gótico y barroco, con personajes con rasgos muy caricaturescos. Su trabajo abarca desde libros ilustrados para niños hasta teatro y cine. Ha producido desde carteles de teatro hasta el desarrollo de personajes para películas animadas. Es uno de los veinte artistas de estudio en Dean Clough Mills. Entre sus obras más famosas están "El chico que salvó la navidad", "Transportes asombrosos", "Piratas y tesoros", y "Noche de fantasmas" (fig. 2) entre otros. Recientemente fue seleccionado para la medalla Kate Greenaway por su versión del cuento "The iron man" (fig. 3).

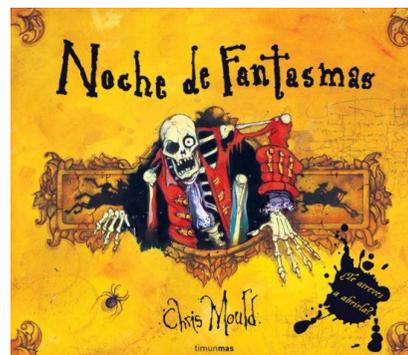


Fig. 2: Noche de Fantasmas



Fig. 3: The iron man

- **Marco Bucci (Toronto, Canadá)**



Fig. 4: Marco Bucci

Marco comenzó dedicándose a la música y la escritura desde temprana edad. A los 19 años decidió perseguir su sueño de ser artista profesional y empezó a estudiar dibujo clásico, despertando su amor por la pintura e ilustración. Se le conoce por su estilo pictórico digital, por sus obras enriquecidas de color y sus acabados "abstractos". Sus trabajos abarcan desde películas y series de televisión hasta libros y publicidad. Algunos de sus clientes son Walt Disney Publishing Worldwide, LEGO, LucasArts, Yowza! Animation Inc y Pipeline Studios entre otros. Se dedica también a la enseñanza y actualmente instruye un curso en CGMA llamado "The Art Of Color & Light" centrado en los fundamentos de la pintura.



Fig. 5: *Friends*



Fig. 6: *Fall*

- **Will Terry (Washington D.C.)**



Fig. 7: Will Terry

Las ilustraciones de Will Terry se caracterizan por desprender una energía caricaturesca con un renderizado sofisticado. Durante 23 años ha sido ilustrador freelance. En 1997 recibió su primer encargo para ilustrar el libro infantil "Pizza Pat" para Random House. Durante los 90 trabajó en tradicional usando pinturas acrílicas para sus ilustraciones y no fue hasta 2010 que comenzó a trabajar en digital. Will tiene un historial de trabajo tanto para editorial como ilustración para libros infantiles. Sus primeros clientes fueron Time, Wall Street Journal y anuncios de Sprint, Pizza Hut, M&M, FedEx y MasterCard. Ha ilustrado alrededor de 30 libros infantiles para Random House, Simon Schuster, Scholastic, Penguin, Klutz y Albert Whitman. También ha creado varios libros electrónicos independientes.



Fig. 8



Fig. 9

### 3.3. Antecedentes

Desde la primaria, ya fueran ejercicios de clase o para mí, disfrutaba escribiendo pequeños cuentos. Muchos son de temática terrorífica, como "El faro del fin del mundo" y "El bosque de los fantasmas" o de aventuras, principalmente con animales, como por ejemplo "El robo de la estatua de oro", "Susi y el ratón Marcos", "El lobito travieso" o "Pepito y sus cinco sentidos", el cual me servirá de base como idea para este proyecto.

La asignatura de Creación Artística III, impartida por la profesora María Luisa Bajo Segura, me permitió llevar a cabo un proyecto de la contaminación pero desde la perspectiva de un niño (fig. 10). También me sirvió para probar distintas técnicas y jugar con las composiciones.



Fig. 10: Trabajos de la asignatura de Creación Artística III

En la asignatura de Taller de Técnicas y Tecnologías V, impartida por Mauricio Pérez Jiménez y Laura Mesa Lima, se nos introdujo al mundo editorial y tuve la oportunidad de llevar a cabo la realización del cuento de Hans Christian Andersen "La Pequeña Cerillera" (fig. 11). Este trabajo me sirvió como introducción a cómo se realiza un libro en todos sus aspectos: desde el planteamiento de la idea, pasando por la realización de las ilustraciones hasta llegar a la maquetación del mismo.

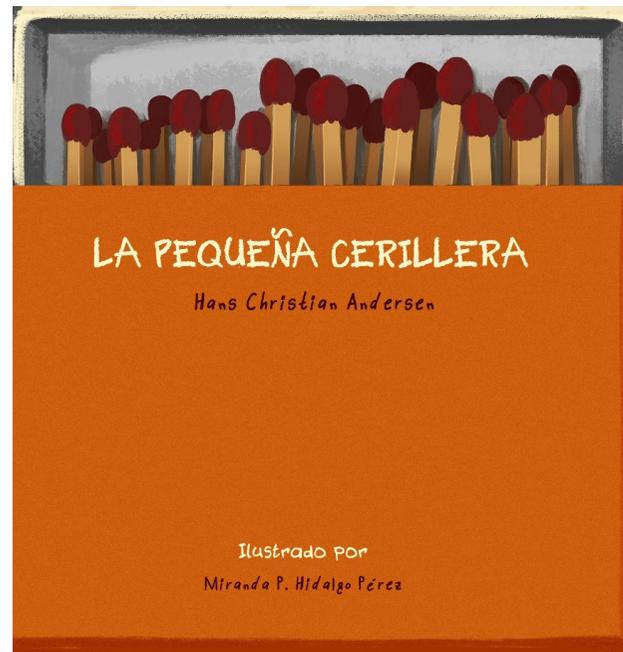


Fig. 11 : Portada del libro de Hans Christian Andersen para la asignatura de TTTV

## 4. Desarrollo y resolución de la propuesta creativa

Este proyecto se ha dividido principalmente en tres fases para su desarrollo: Una fase de preproducción, donde se parte de una idea y se desarrolla la historia. A medida que redactamos el cuento, vamos construyendo los personajes y haciendo los estudios de color correspondientes. Se plantea el *storyboard* del cuento y el *layout* para las animaciones correspondientes. Pasando a la fase de producción, aquí elaboramos las ilustraciones finales y las animaciones, usando los programas Adobe Photoshop CC 2019 y Adobe After Effects CC 2019, respectivamente. Finalmente, se llega a la fase de post-producción donde se harán todos los montajes, tanto de la maquetación del libro en el programa Scribus 1.5.6.1 como de las animaciones, añadiendo sonido a estas mediante Adobe Premiere Pro CC 2019.

### 4.1. Preproducción

#### 4.1.1. Idea

La temática terrorífica fue la primera opción que me planteé para este proyecto. La idea era coger uno o varios cuentos populares de autores como Edgar Allan Poe o Bécquer para ilustrarlos y animarlos. Pero esta idea fue descartada puesto que me beneficiaría crear un cuento propio.

Antes que nada debía pensar para qué público estaría enfocada la historia y según eso, el rango de edad. Se me ocurrió hacer un cuento infantil, para un rango de edad entre 5 y 7 años. A partir de unos bocetos que había realizado en años anteriores empecé a escribir la historia, pensando siempre que debe de tener un vocabulario fácilmente entendible por los más pequeños. Pero a medida que redactaba la historia se me presentaron dos problemas:

- El cuento se volvía un tanto abstracto para que los niños pudiesen entender lo que estaba pasando, por lo tanto, tendría que cambiar el rango de edad para el que iba dirigido en un principio.
- Si el rango de edad cambiaba, entonces la forma de redactarlo debía de adaptarse también, y eso me dificultaba más el trabajo a la hora de escribirla. Al volverse tan compleja esta idea decidí abandonarla y buscar otra historia que encajase más con el proyecto.

Buscando inspiración entre los libros de mi casa, encontré una carpeta de mis trabajos cuando iba a primaria. Muchos de ellos eran cuentos que había escrito cuando tenía 6 años. Leyéndolos me topé con una historia que me llamó la atención: "Pepito y sus cinco sentidos". El cuento trata sobre un niño llamado Pepito, que se va de excursión junto a su colegio y se aprovecha de sus sentidos para relacionarse con el entorno. La idea de los sentidos me pareció interesante a la par que educativa, pues enseña a los niños para que sirven los sentidos y con que parte del cuerpo se relacionan. La trama decidí cambiarla gracias a la experiencia que he adquirido con el paso del tiempo para redactar y volverla más interesante y entretenida. Quien iba a imaginar que ese cuento que escribí con tan solo seis años, lo transformaría en un proyecto mayor veinte años más tarde.

#### **4.1.2. Objetivos**

A partir de la idea planteada, y teniendo en cuenta los objetivos planteados para este TFG, el propósito de este proyecto es conseguir un acabado interesante y llamativo en las ilustraciones, jugando con las composiciones y añadiendo texturas para darle un enriquecimiento visual a las páginas. Por otro lado, con respecto a la animación, se pretende crear un ambiente atractivo para el infante, con ayuda de sonidos, para una mayor inmersión del lector. De esta manera se crea una interacción tanto visual como sonora, estimulando ambos sentidos.

### 4.1.3. Storyline

Una vez buscada la idea, se procede a hacer un *storyline* para así comprobar si la trama funciona. El *storyline* es un término utilizado para designar la trama principal de la historia entre una y cinco líneas<sup>7</sup>. Se plantean cuatro preguntas:

- ¿Quién es el/la protagonista?
- ¿Cuál es su objetivo?
- ¿Con qué problema(s) se encuentra por el camino?
- ¿Cómo termina la historia?

Para que el cuento sea de interés, es importante tener en cuenta qué se quiere conseguir con el texto. Hay que tener claro lo que se quiere enseñar al lector y de qué manera, pues no todos los recursos son apropiados para el contenido. Otro aspecto a tener en cuenta es el *target* al que va dirigido. En este caso, al escoger un público infantil, la narración debe ser clara, sencilla y concisa, pero que llame la atención, pues los niños necesitan de algo que les mantenga entretenidos y así no distraerse de la lectura. Por último, se debe profundizar en aquello que se quiera transmitir, ya que de no ser así, el cuento pierde ese aspecto educativo que tratamos de darle<sup>8</sup>. Nos planteamos las mismas preguntas anteriores a partir de la idea propuesta para comprobar que la historia funciona:

- ¿Quién es el/la protagonista? Abril, una niña de seis años.
- ¿Cuál es su objetivo? Enseñarle a su perro Coco los objetos que ha encontrado en su jardín.
- ¿Con qué problema(s) se encuentra por el camino? Debe usar los sentidos para encontrarlos.
- ¿Cómo termina la historia? Con Abril y Coco compartiendo los objetos.

**Storyline:** Abril es una niña que, con ayuda de sus sentidos, busca por su jardín objetos para compartir con su mejor amigo Coco.

<sup>7</sup> ESTEBAN CUBERO, David, 10/08/2017, "CURSOS PROFESIONALES PARA GUIONISTAS: Cómo crear el storyline de mi historia". Consulta: 21 de marzo de 2021. <https://cursosdeguion.com/21-como-crear-el-storyline-de-mi-historia/>.

<sup>8</sup> Pérez, Sánchez. "El cuento como recurso educativo", 7.

#### 4.1.4. Guión

Una vez hecho el *storyline*, empecé haciendo un borrador del cuento, escribiendo lo primero que se me pasaba por la cabeza, para después ir puliendo la idea poco a poco hasta tener el cuento final. En este punto indagué varios libros para ver la forma que tenían de redactar y me di cuenta que muchos de los libros infantiles recurren al texto rimado como método expresivo. Esto me dió la idea de escribir mi historia de forma que rimase, para así estimular el lenguaje expresivo y comprensivo del lector, además de pautar un ritmo en la lectura y dar cierta musicalidad a la historia. Entre todos esos libros hay dos que me fueron de gran utilidad para ver qué vocabulario es apropiado para los niños y de qué forma se puede hacer una historia rimada: "Cada noche un cuento. Una letra cada día" de Beatriz Doumerc y "Abecedario de las emociones" de Elena Pensiero.

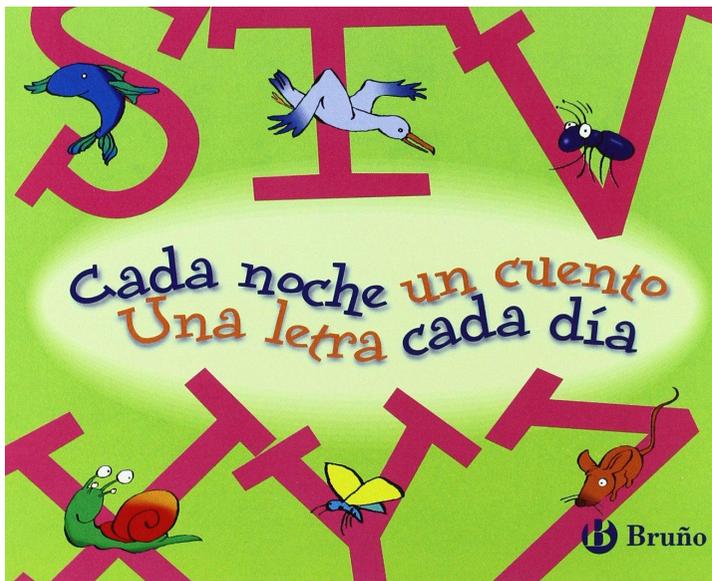


Fig. 12: "Cada noche un cuento. Una letra cada día", Beatriz Doumerc

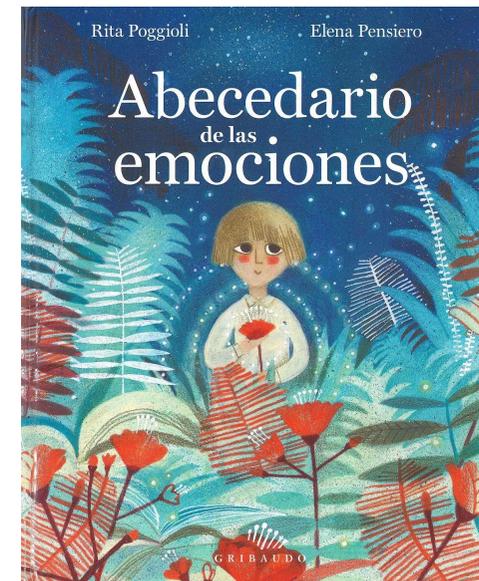


Fig. 13: "Abecedario de las emociones", Elena Pensiero

### Historia narrada:

1.

Es un hermoso día de primavera  
cuando Abril sale a jugar fuera.

2.

Su perro Coco es su mejor amigo  
y con él siempre se divierte,  
pero hoy está tumbado dormido,  
Abril no quiere que se despierte.

3.

Abril, que es una niña  
muy curiosa,  
decide buscar  
objetos por el jardín  
para así enseñarle a su amigo  
las cosas que con él  
quiere compartir.  
Pero primero necesita una cesta;  
"Cogeré aquella de allí",

4.

y afanosa comienza la búsqueda  
de los objetos que le harán feliz.

5.

Desde una esquina un aroma la  
invade.

6.

Abril se acerca y descubre flores a  
millares.

7.

Comienza a oler una a una  
no hay ninguna que le desagrade.

8.

Unas son fragantes,  
otras refrescantes,  
unas son cítricas  
y otras frutales.

9.

"Cogeré uno de los jacintos"  
La metió en la cesta  
y se levantó de un brinco.

10.

Sigue caminando  
y observa algo brillante  
que le llama la atención.

11.

¡Es un colgante  
con forma de corazón!  
En la cesta lo metió  
y su camino siguió.

12.

Un gran árbol por el muro asoma,  
es un frutal lleno de mandarinas.  
Con su mano una toma  
y la guarda en...¿Adivinas?  
En la cesta,  
para que nadie se la coma.

13.

Camina y camina  
hasta que algo suena.  
¿Qué ha pisado sin querer  
y está debajo de su suela?

14.

"¡Es el juguete de Coco,  
se volverá loco!"  
Y en la cesta se queda.

15.  
"Voy a enseñarle a Coco  
las maravillas de mi cesta",  
dice Abril muy contenta.

16.  
Coco se despierta de su siesta  
al escuchar a Abril.

17.  
Se estira, bosteza,  
mientras ella se sienta  
y le enseña los objetos  
que ha encontrado

18.  
explicándoselos uno a uno  
por separado:

19.  
"Esto es un jacinto  
y huele muy bien"  
Abril le acerca la flor a Coco.  
"¿Quiéres olerlo tú también?"  
y Coco la huele con interés.

20.  
Abril saca la mandarina  
y la pela con esmero,  
mientras Coco la mira  
con sus ojitos morenos.

21.  
Abril coge un gajo, lo prueba  
y le da a Coco un trocito.  
"Sabe dulce, ¡está muy rica!"  
Coco se lo come despacito.

22.  
De la cesta saca

el brillante corazón  
y se lo cuelga  
del cuello a su amigo  
como símbolo de su amor.

23.  
Abril lo acaricia suavemente,  
al tacto, su pelaje es sedoso.  
Luego le abraza alegremente  
con gesto cariñoso.

24.  
Por último saca el juguete  
y lo hace sonar.

25.  
Coco se vuelve muy loco,  
no lo deja de mirar.

26.  
Y así acaba este cuento  
con los dos yendo a jugar.

#### 4.1.5. Personajes

Con la ayuda del *storyline*, me dispuse a crear a los personajes para el cuento. A la hora de crear personajes, existen varias fases que hay que tener en cuenta para que el resultado final sea un personaje sólido y bien construido. La primera fase (o pre-dibujo) es la más importante. Es aquí donde se decide qué actitud y personalidad tendrá, que raza, sexo, su trasfondo, etc. También es muy importante plantearse para qué se va a crear el personaje; Si bien va a ser para videojuegos, para un libro, para animación, etc. Una vez que hemos hecho este brainstorming, se procede al concept art, donde se estudian las proporciones, la construcción de las formas y los volúmenes que lo componen. Finalmente se pasa a limpio el personaje final.



Fig. 14: Bocetos de personajes

#### 4.1.5.a. Personaje principal

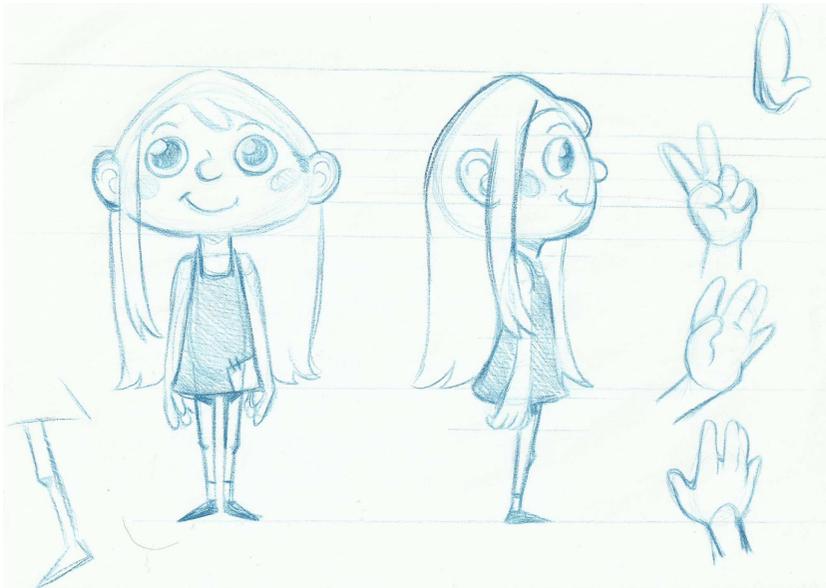


Fig. 15: Boceto de Abril

Abril es una niña de seis años que vive en un pequeño pueblo a las afueras de la ciudad, en una casa terrera. Ella es una niña alegre y muy curiosa; le encanta pasarse el día jugando en el jardín de su casa con su mejor amigo, su perro Coco.

Para el diseño de Abril, tomé de referencia uno de los bocetos anteriores. La intención del diseño es hacer que sea simple pero llamativo. Es importante partir de figuras básicas para construir el personaje, ya que al estar enfocado para un público infantil, tiene que ser fácilmente reconocible. En este caso, la figura se puede simplificar en un triángulo para la cabeza y un rectángulo para el resto del cuerpo. Quise jugar con las proporciones para que parezca una niña pequeña, aumentando el tamaño de su cabeza para así destacarla con respecto al resto del cuerpo y haciéndole los ojos grandes para que fueran llamativos (fig. 15). En cuanto a la vestimenta y peinado, quise probar con varios diseños sencillos pero que combinase bien con su personalidad (fig. 16).

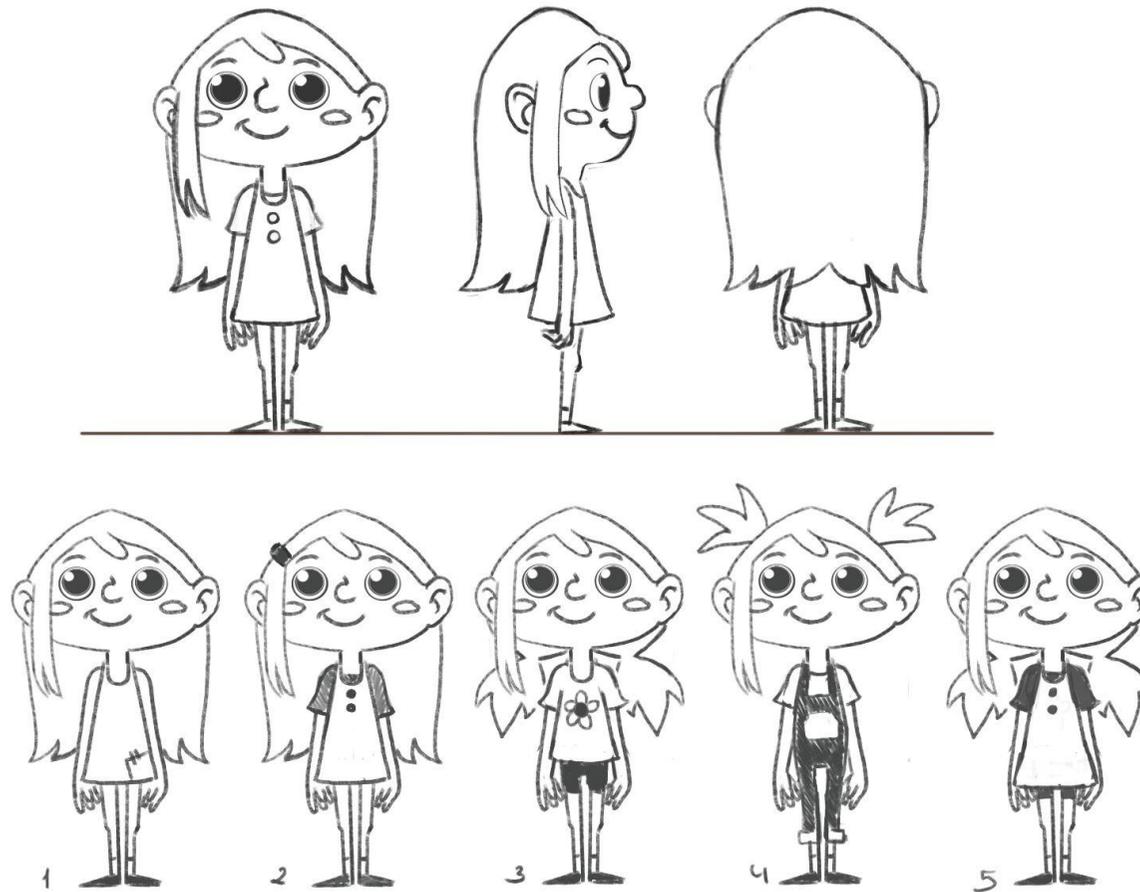


Fig. 16: Concept de Abril

#### 4.1.5.b. Personaje secundario



Fig. 17: Bocetos de Coco

Coco es un Border Collie de cuatro años que vive con Abril en una casa terrera, situada en un pequeño pueblo a las afueras de la ciudad. Coco es un perro muy juguetón, y le encanta estar con su mejor amiga Abril. Pero cuando Abril no está, disfruta de una buena siesta en el porche de su casa.

Para el diseño de Coco, al principio no tenía muy claro que raza podría ser, así que dibujé, ayudándome con referencias reales, distintos tipos de perros (fig. 17). A medida que iba abocetando, me empezó a gustar la idea del border collie. De nuevo, tuve en cuenta las figuras básicas para llevar a cabo el diseño; En este caso, partí del cuadrado para la cabeza y el rectángulo para el cuerpo. Quería que tuviera una apariencia un tanto bobalicona, con ojos saltones.

Una vez asentada la estructura, experimenté con el diseño de los patrones del pelaje (fig. 18).



Fig. 18: Concept de Coco

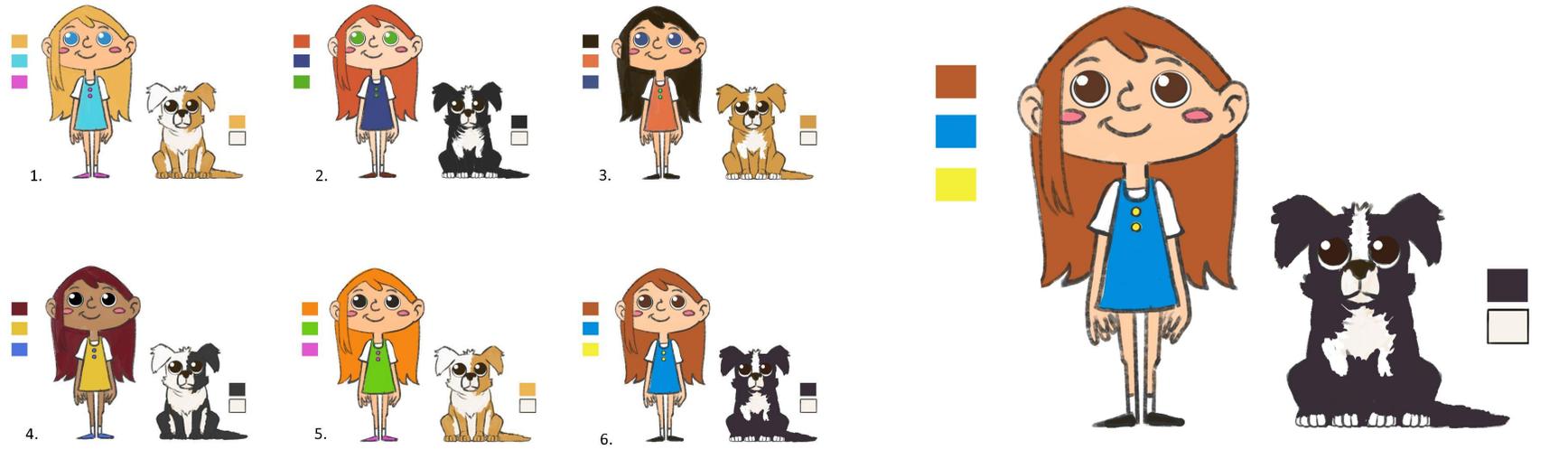


Fig. 19: Estudio de color (izquierda) y elección definitiva (6) de los personajes (derecha)

Una vez tengamos los diseños definitivos, se hace un estudio de color (fig. 19). La idea era jugar con colores complementarios en el personaje de la niña y ver cómo estos quedarían en combinación con el color y patrón del perro. También tuve en cuenta para la elección qué colores predominarán en el cuento. De antemano, Sabía que la casa tendría colores amarillos y azules, y que, al tratarse de una casa terrera con jardín, predominarían los verdes. Por tanto, la versión seis sería la más apropiada, ya que destaca sobre los colores del fondo elegidos.

#### 4.1.6. Guión gráfico o Storyboard

El *storyboard* sirve como guía abocetada y es un componente clave para la planificación de las escenas o, en este caso, las páginas del cuento. Lo que se pretende en el *storyboard* es diseñar la mejor composición para nuestras páginas y ayudar a comprender dónde se sitúan los personajes, cómo se relacionan entre ellos o con el entorno, además de guiar al lector a través del libro de la forma más coherente posible. Además, el *storyboard* es de gran importancia, pues es el primer acercamiento que se tiene para intentar comunicar una acción o un sentimiento y complementar al texto escrito<sup>9</sup>. Con ayuda del guión, se divide el cuento en treinta y cuatro páginas y se procede a dibujar el *storyboard* (fig. 20), teniendo en cuenta ciertos aspectos que hacen que sea coherente:

1. Los objetos o elementos alrededor de los personajes, ya que nos sirve para relacionar tamaños.
2. La perspectiva en la que se encuentran; Esto ayuda a entender al lector desde dónde está mirando.
3. Jugué con distintos tipos de composiciones para crear ilustraciones que tengan encanto y así captar la atención del lector. Jugué con composiciones tales como la ley del horizonte, la ley de los tres tercios y diferentes perspectivas (contrapicados, picados, y con un punto de fuga), así como el uso de distintos tipos de planos (planos generales, planos medios y primeros planos).

---

<sup>9</sup> García, "El color de las emociones", 4.



Fig. 20: Storyboard

#### 4.1.7. Libro de trabajo

Para la parte de animación, desde el propio storyboard se planteó las distintas posibilidades que tendría cada página para su posterior animación, escogiendo las que más juego dan para ser animadas. Para este proyecto, se eligieron las páginas 10, 15, 19, 26, 31 y 32. Una vez seleccionadas, se hace una planificación y *layout* para cada una de las animaciones para que puedan ser reproducidas en bucle.

##### Página 10:

Para esta página se decidió animar tanto a Abril como ciertos elementos de la ilustración. Para Abril se animará la cabeza con un movimiento continuo de A-B-A-C-A (fig. 21), siendo A el punto de partida. Por otro lado se animan las abejas: una volando en una trayectoria dada por A-B-C (fig. 22) y otra reposando sobre una flor, pero sus alas se mueven de A a B para darle vida (fig. 23). Por otro lado, se animan también algunas de las flores para dar sensación de que el viento las mueve, repitiendo la misma idea que en las animaciones anteriores (fig. 24).

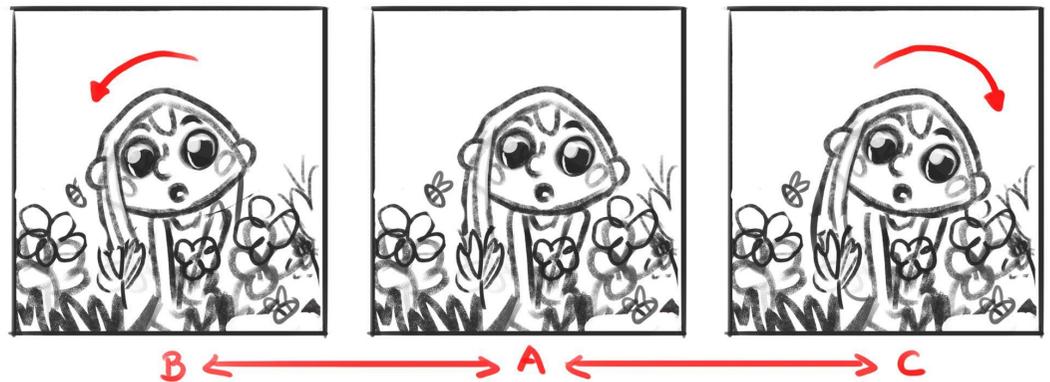


Fig.21 : Planificación animación Abril (página 10)

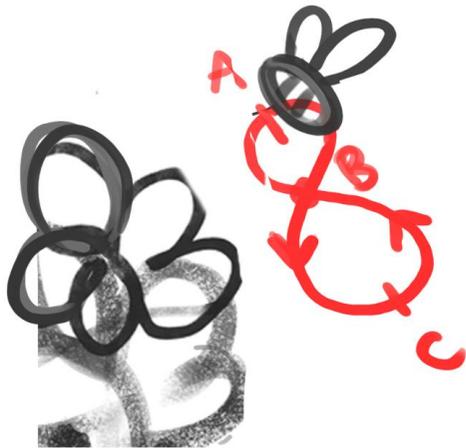


Fig. 22: Planificación animación abeja 1 (página 10)

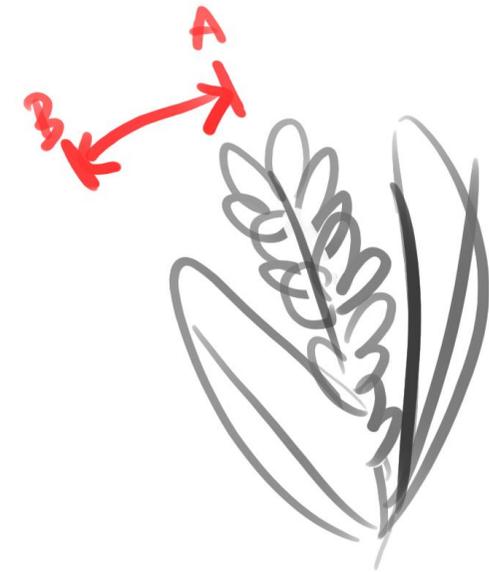


Fig. 24: Planificación animación flor (página 10)

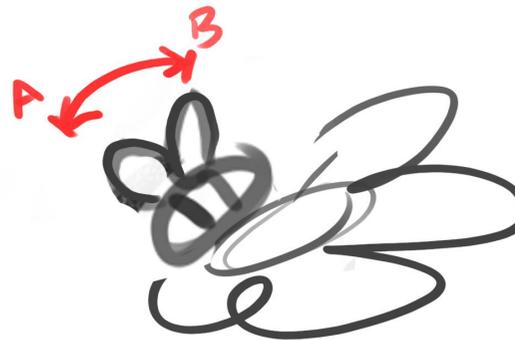
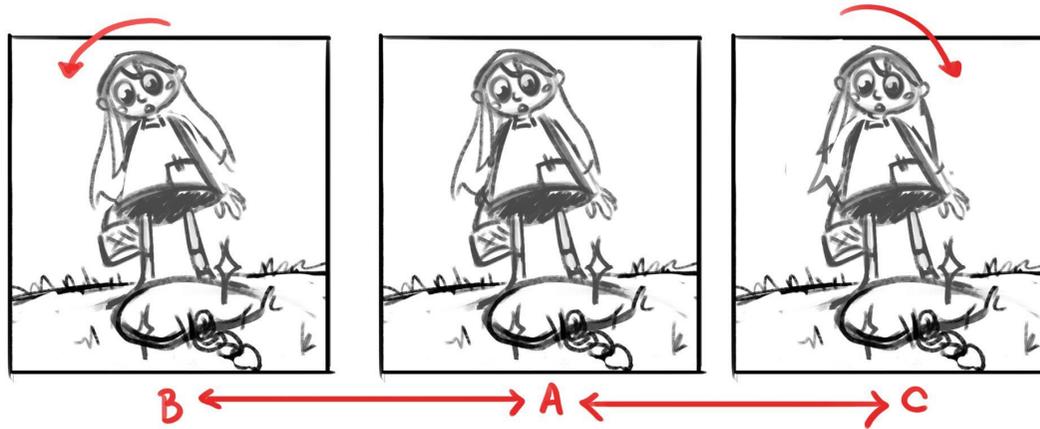


Fig. 23: Planificación animación abeja 2 (página 10)

Página 15:



Para esta ilustración se repite el movimiento continuo de la cabeza de Abril, nuevamente de A-B-A-C-A, con A el punto de partida (fig. 25). A la par, se animan los brazos acercándose y alejándose del cuerpo, para así dar movimiento a la figura (fig. 26). Para el collar, se animan los brillos de este jugando con opacidades, para que parezca que aparecen y desaparecen (fig. 27).

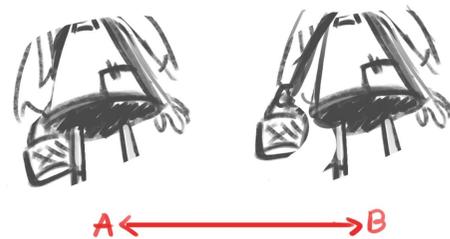


Fig. 26: Planificación animación Abril (página 15)

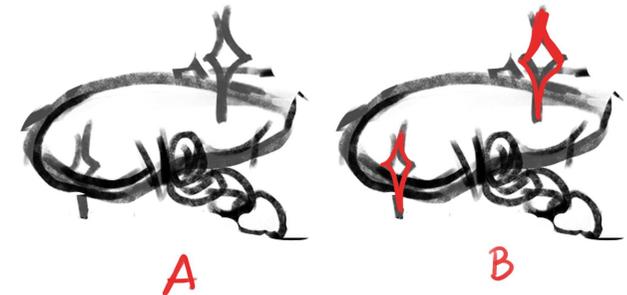


Fig. 27: Planificación animación brillos (página 15)

Página 19:

En esta ilustración se plantea el movimiento del pie para que pise el juguete que está enterrado. El pie se mueve desde A hasta B en bucle (fig. 28). Mientras el pie baja, el juguete de Coco se aplasta y el ojo derecho se expande hacia fuera (fig.29).

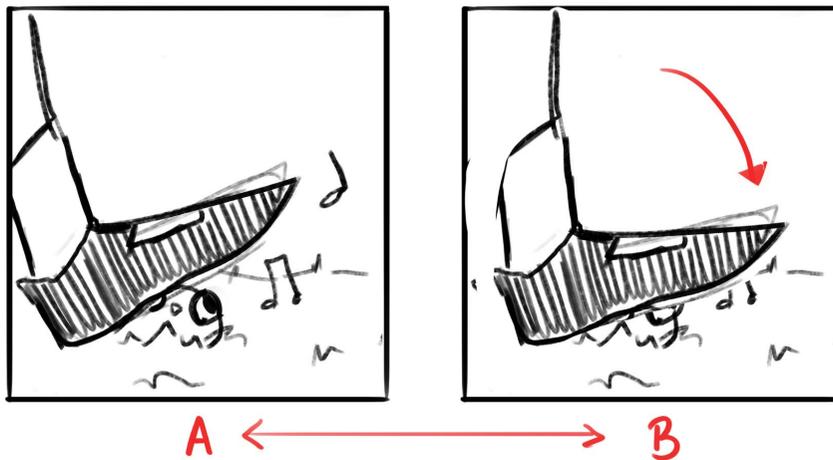


Fig. 28: Planificación animación pie (página 19 )

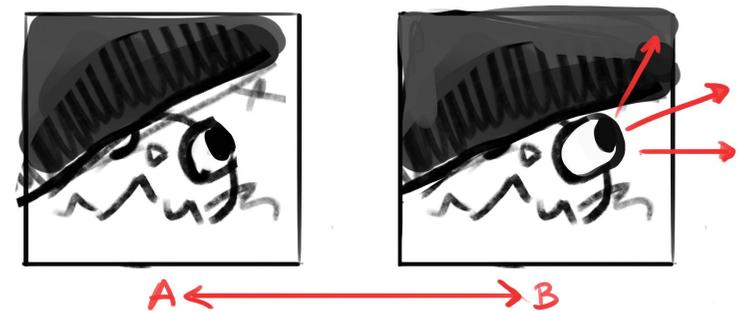


Fig. 29: Planificación animación juguete (página 19 )

Página 26:

Para Coco, se plantea una animación en la que su cabeza gira levemente desde A a B (fig. 30). Por otro lado, se anima a parte el jacinto que le enseña Abril a Coco (fig. 31). La flor aparece en escena (A-B-C) y se mantiene con un movimiento de d hacia e. Cuando la cabeza de coco llega a B, su nariz se levanta para simular que está oliendo la flor (fig. 32), y vuelve al puto A cuando su cabeza vuelve a su posición original.

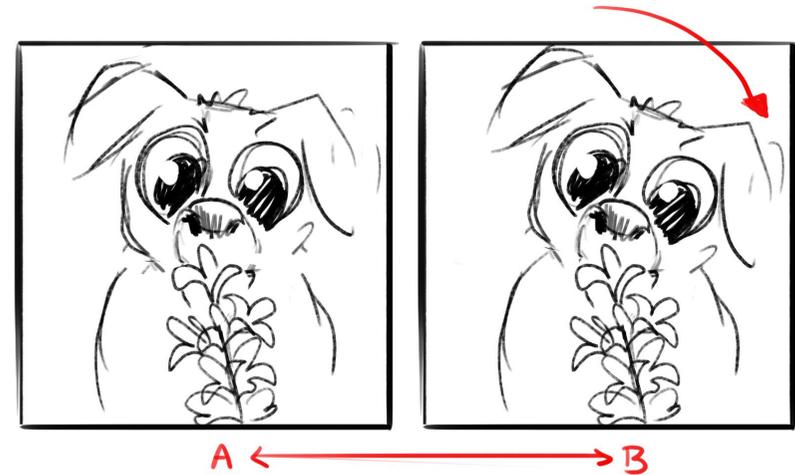


Fig. 30: Planificación animación Coco (página 26)



Fig. 31: Planificación animación Coco (página 26)

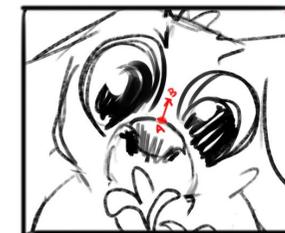


Fig. 32: Planificación animación nariz (página 26)

Páginas 31 y 32:



Fig. 33: Planificación animación brazo Abril (páginas 31-32)

Para esta página se animan ambos personajes. Por un lado, se anima el brazo de Abril, que sujeta la pelota y va de un lado hacia el otro (fig. 33). Mientras el brazo se mueve, los ojos de Coco siguen el juguete de la misma forma (fig. 34). Simultáneamente, se animan las orejas de Coco que ascienden y descienden a medida que se acerca su pelota (fig. 35).

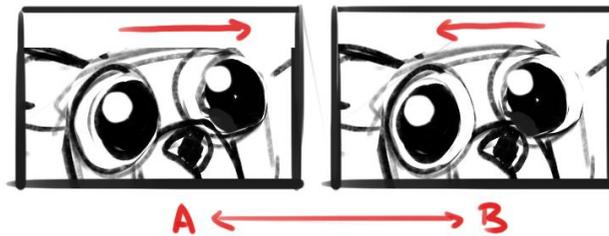


Fig. 34: Planificación animación ojos Coco (páginas 31-32)

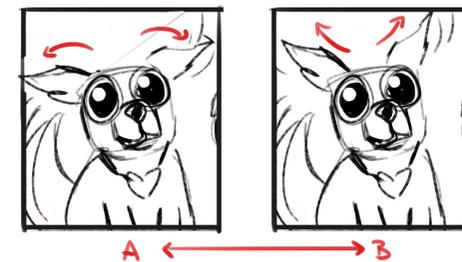


Fig. 35: Planificación animación orejas Coco (páginas 31-32)

## 4.2. Preproducción

### 4.2.1. Planificación y desarrollo del trabajo

El proyecto comienza con la planificación (fig. 36). Se realiza un pequeño esquema en el que quedan recogidos los tiempos estimados de duración de cada una de las partes. Este Trabajo de Fin de Grado se ha realizado en un total de seis meses, comenzando en febrero y terminando la segunda semana de julio, con la defensa del mismo. Se comienza con la búsqueda de la idea y redacción de la misma, los bocetos previos, las ilustraciones finales, la animación, la postproducción y maquetación. A su vez, se va redactando la memoria escrita a medida que se avanza con el trabajo.

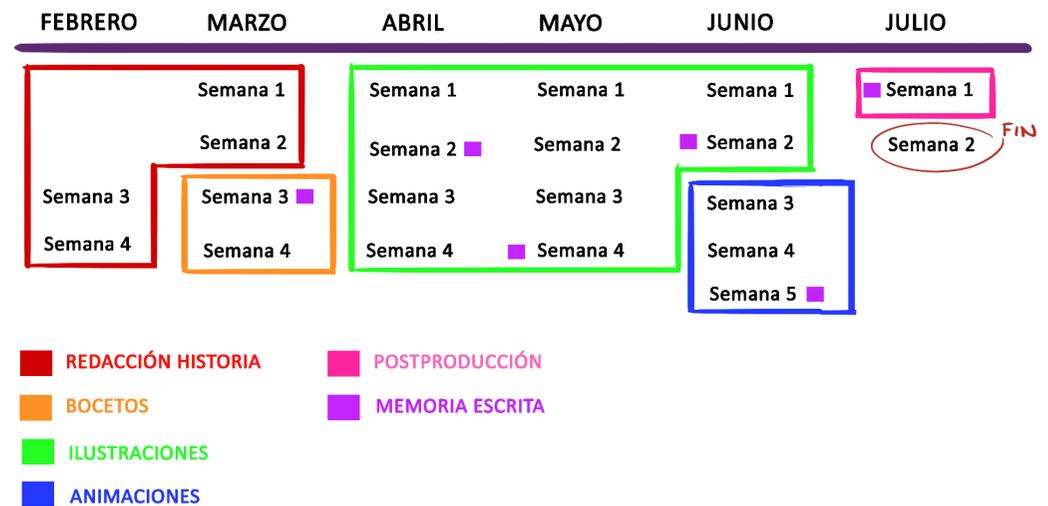


Fig. 36: Cronograma 2021

#### 4.2.1.a. Ilustraciones

Las ilustraciones comienzan a partir de un boceto (fig. 37). En este caso, tanto los bocetos como las ilustraciones finales se han realizado en Adobe Photoshop CC 2019. El boceto surge a partir del *storyboard*, ya que hay un estudio previo de la composición, proporción y perspectiva. En este punto es donde se decide qué tamaño tendrá el libro y por ende, las ilustraciones. Para el cuento se eligió un formato de 25.5 cm x 21 cm. Cuando tenemos bien planteado el boceto, se pasa a limpio usando líneas finas que nos servirán de referencia a la hora de pintar (fig. 38).



Fig. 37: Boceto

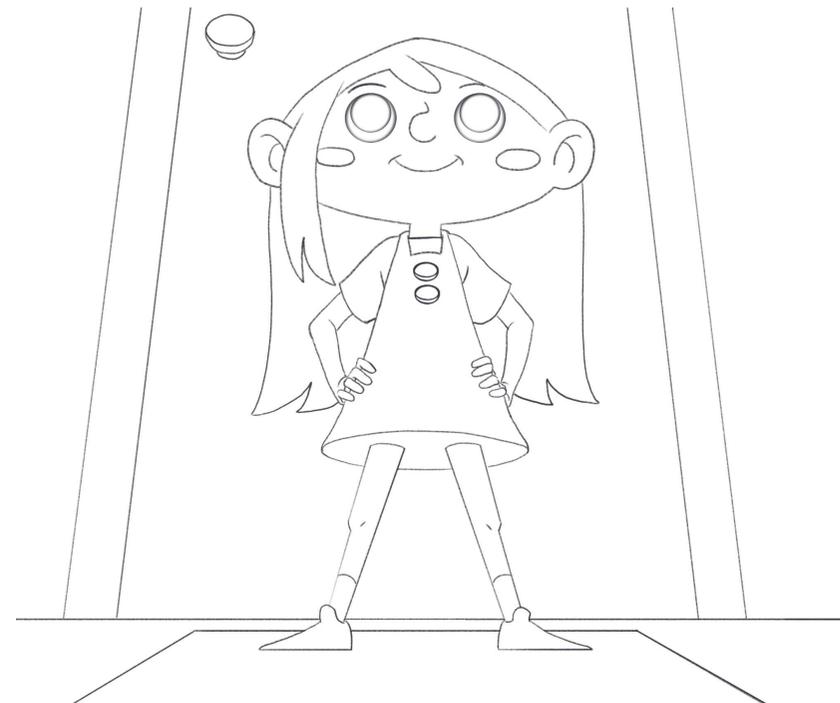


Fig. 38: Boceto pasado a limpio



Fig. 39: Colores base

El siguiente paso es añadir color a la ilustración, partiendo de unos colores base (fig. 39). Al ser un cuento enfocado para un público infantil, la paleta de color debe ser llamativa, creando contrastes agradables. Bajé la opacidad de la línea y procuré rellenar con color cada uno de los elementos de la ilustración para que quedase lo más limpio posible. Una vez que tenemos el color base, separamos los elementos por capas (fig. 40). En este caso, se separó la figura del fondo, para que así sea más fácil de corregir posteriormente y, además, a la hora de animar, no requiere estar pintando los elementos por separado.

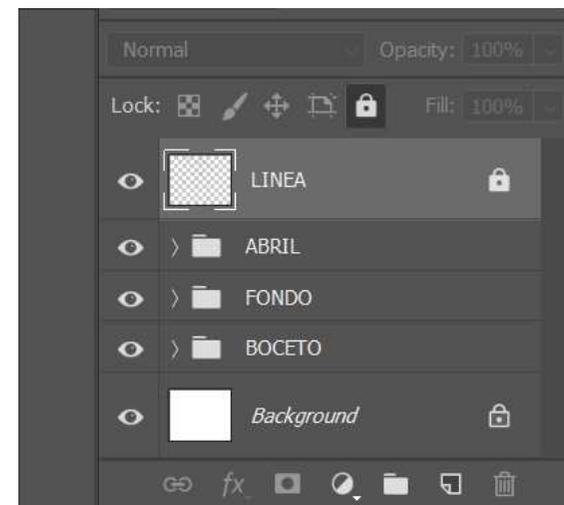


Fig. 40: Capas Photoshop



Fig. 41: Prueba de acabado

En este punto, no sabía qué acabado darle a la ilustración final, por lo que hice una pequeña prueba a partir de uno de los bocetos del storyboard. Esto me sirvió para ver el acabado final que tendrán las ilustraciones (fig. 41). La idea era hacerlas sencillas pero llamativas, jugando con cierta textura para enriquecer la obra (fig. 42), pero de forma controlada, pues si nos pasamos con detalles y volumen, a la hora de animar se vuelve más complejo, ya que si necesita de corrección, es más tedioso volver a pintar algo con un acabado demasiado elaborado. Una vez me convenció la prueba, procedí a pintar cada una de las ilustraciones finales, siguiendo los pasos anteriores. Las ilustraciones finales se exportan en formato .png porque se guardan en mejor calidad y no tienen pérdidas.

A continuación se muestran algunos ejemplos de texturas usados en las ilustraciones finales:

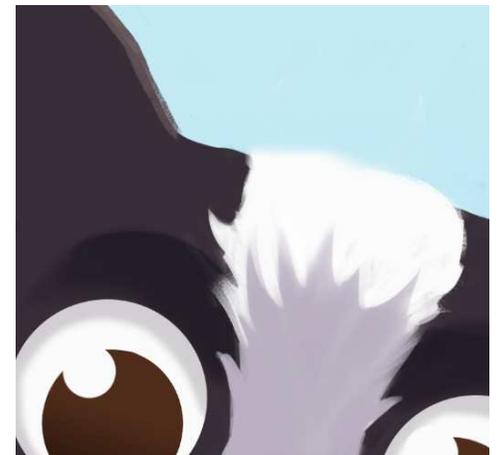
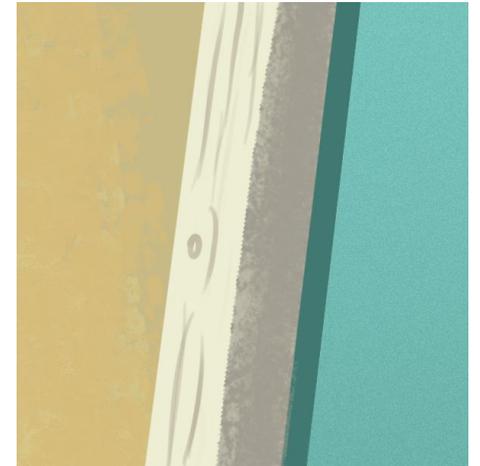
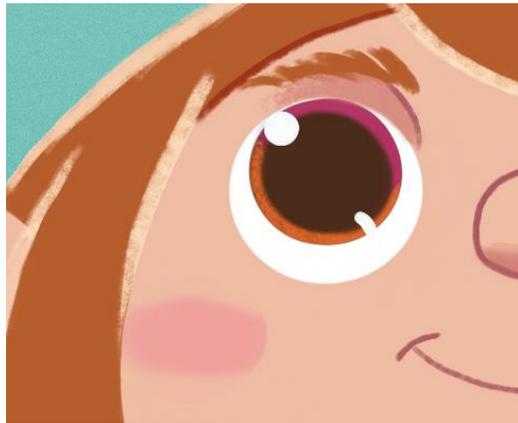


Fig. 42: Ejemplos de texturas



Fig. 43: Ilustración final

#### 4.2.1.b. Animaciones

Partiendo de la planificación hecha en el apartado 4.1.7., se procede a animar cada una de las páginas mencionadas anteriormente. Previamente, al haber trabajado por capas las ilustraciones en Photoshop, agrupamos cada una de las capas en carpetas y las importamos en Adobe After Effects.

Una vez importadas, vamos animando cada elemento por separado. Las animaciones están pensadas para que se reproduzcan en bucle en un periodo corto de tiempo (no más de 1:30 min). Otra utilidad a

considerar de este programa es que las capas se pueden enlazar entre sí y te ahorra tiempo en tener que animar algunos elementos. Por ejemplo, en el caso de la figura 44, interesa enlazar los ojos de Abril con su cabeza, para que así cuando esta gire, los ojos directamente giran con ella, y no hay que animarlos por separado.

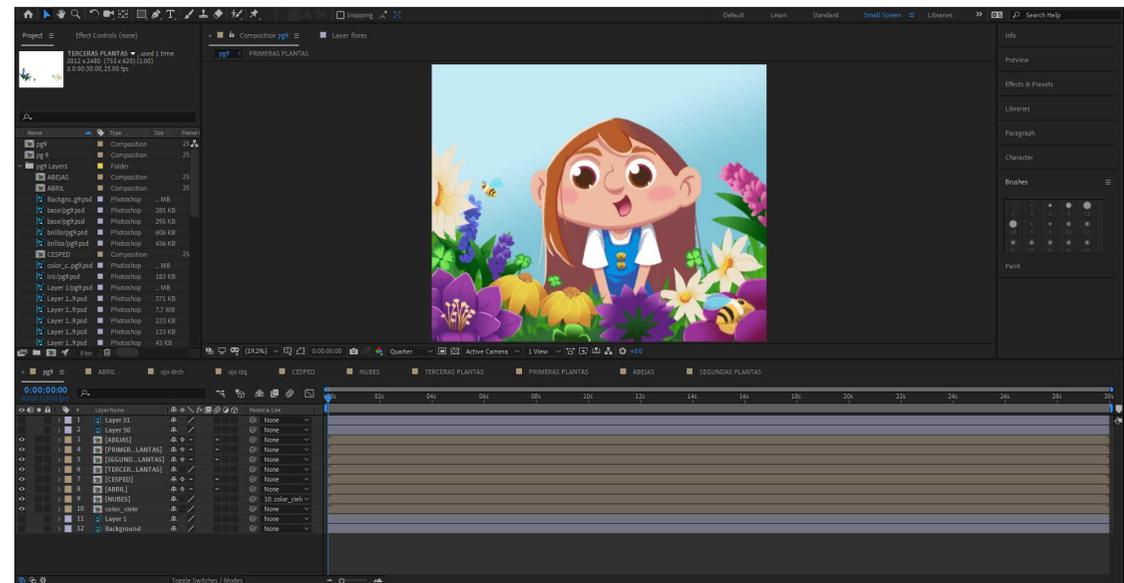


Fig. 44: Interfaz de After Effects



Fig. 45: Carpetas donde se encuentran las capas separadas para animar

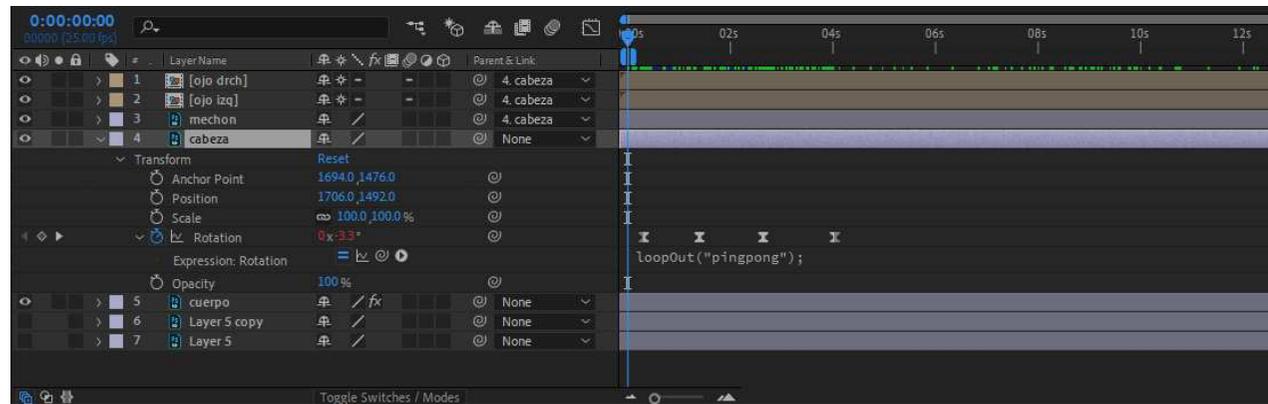


Fig. 46: Animación por fotogramas

Para realizar el movimiento de cada uno de los elementos que componen la ilustración, recurrimos al uso de los fotogramas clave o “keyframes”. Por ejemplo, en la figura 46 se plantean los *keyframes* para la cabeza de Abril. Según como se planteó el movimiento, su cabeza está girando ligeramente de un lado a otro en un movimiento constante. Nos ayudamos de la transformación-rotación y vamos poniendo los fotogramas a lo largo de la línea de tiempo. Lo que hace el After Effects es hacer interpolaciones entre *keyframes*. Hay dos formas de hacer que un movimiento se repita:

1. Se puede replicar los *keyframes* a lo largo de la línea de tiempo, de esta manera el movimiento se repetirá tantas veces como *keyframes* haya.
2. La manera más rápida es usando las llamadas “expresiones”. Estas expresiones son comandos basados en JavaScript y permiten especificar los valores de una propiedad. En este caso, como nos interesa que el movimiento se repita de delante hacia atrás y viceversa, recurrimos al comando “loop”. El *loop* lo que hace es coger todos los fotogramas de la capa y cuando la línea de tiempo

llega al último fotograma, la animación vuelve a reproducirse desde el inicio automáticamente. Hay muchos tipos de *loops* que se pueden hacer, pero el que se ha usado para este proyecto es el llamado “ping pong”: `loopOut(“pingpong”);`

Para ciertos elementos que requieren deformaciones, como por ejemplo las flores y plantas, se recurrió a la herramienta de ubicación de posición libre. Esta herramienta permite colocar unos puntos de anclaje y deformar libremente la imagen. Cuando creamos los puntos, la zona dentro del contorno se divide automáticamente en una malla, que se irá deformando según se muevan los bordes (fig. 47).

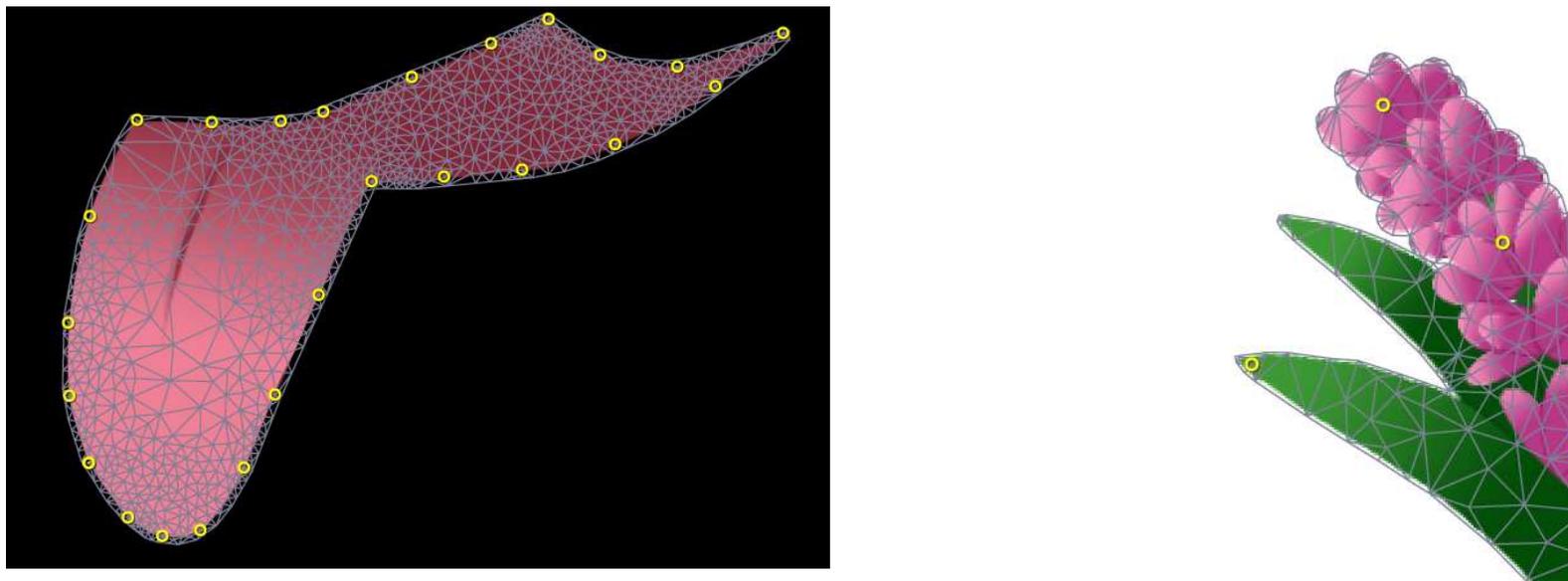


Fig. 47: Ejemplos de mallas usada para deformar la lengua de Coco y una de las flores.

Una vez realizadas todas las animaciones se exportan en formato .mp4 a 1080p, H.264, mediante el Adobe Media Encoder.

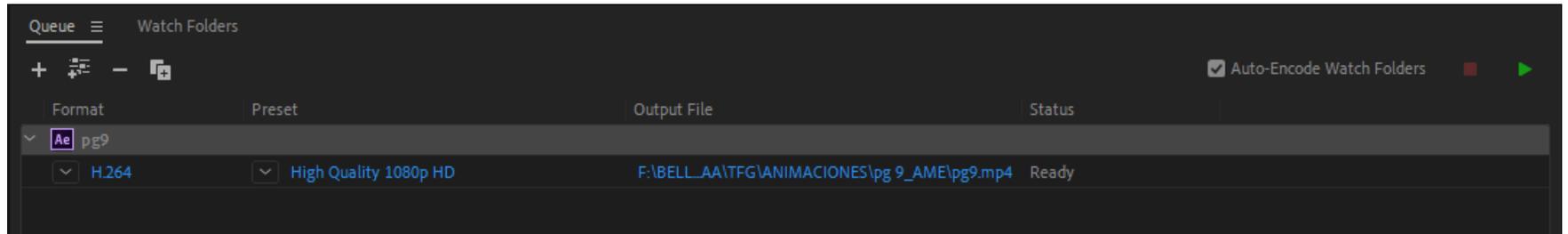


Fig. 48: Exportación de la animación en Adobe Media Encoder

## 4.3. Post-producción

### 4.3.1. Montaje de sonido

Una vez exportadas las animaciones, pasamos al montaje de sonido en Adobe Premiere Pro (fig. 49). Se recurrió a la página freesound.org, un banco de sonidos online bajo la licencia de Creative Commons.

Se ajustan cada uno de los sonidos a lo largo de la línea de tiempo, haciéndolos coincidir con cada parte de la animación que les corresponde. Algunos de los sonidos usados para las animaciones fueron ambientales, como por ejemplo pájaros y viento, voces tanto de Abril como de Coco, sonidos de juguetes, césped y abejas, etc., todos ellos en conjunto añaden una ambientación extra a la animación e implican una mayor inmersión..

Una vez queda editado el vídeo final, se exporta en el propio Premiere a una resolución de 1080p, formato .mp4.

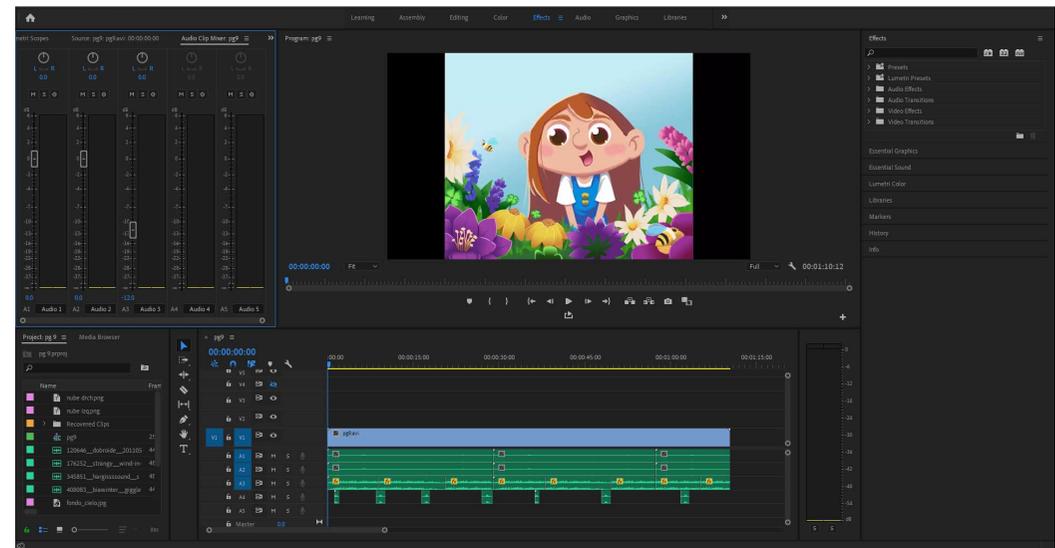


Fig. 49: Interfaz del Adobe Premiere Pro

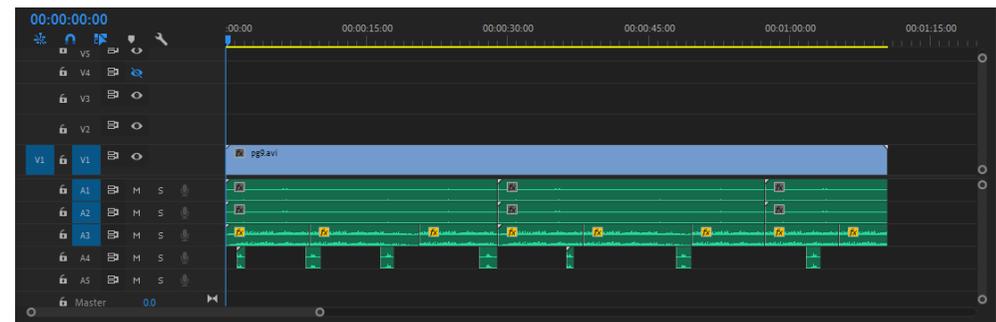


Fig. 50: Montaje de sonido

### 4.3.2. Maquetación

Para maquetar el libro se usó el programa Scribus 1.5.6.1. Creamos un nuevo documento con las páginas enfrentadas, a tamaño 51 cm x 21 cm. Una vez que tenemos el documento, es muy útil hacer uso de los estilos de párrafo y de caracteres (fig. 51). Aquí se puede modificar cualquier aspecto que le queramos dar al texto, ya sea el tamaño de la letra, si queremos texto justificado y de qué forma, el espaciado, la familia tipográfica a usar y el color de la misma, etc.

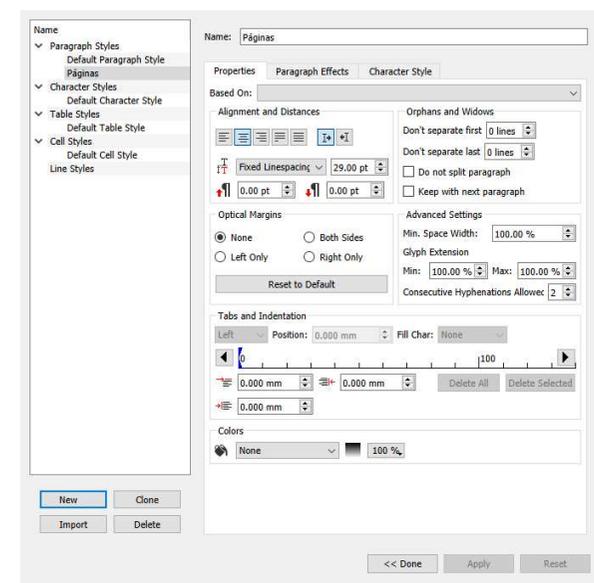
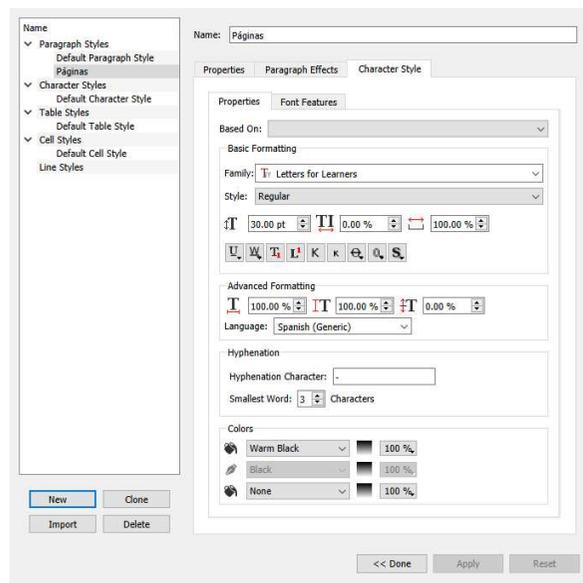
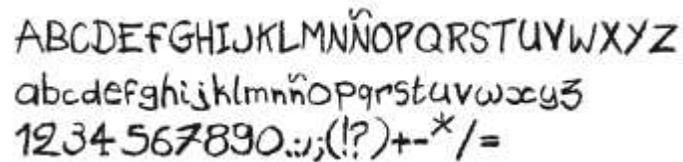


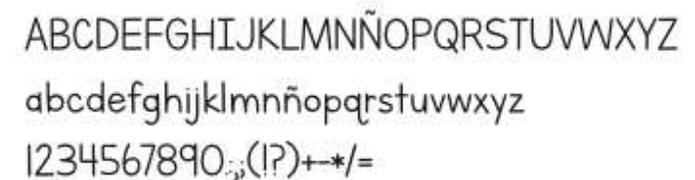
Fig. 51: Estilos de párrafo

Las fuentes usadas en la maquetación del libro se descargaron de la página DaFont.com. Tanto para la cubierta como para la portadilla se usó la fuente tipográfica “Holidays Homework” (fig 52), mientras que para los textos del cuento y el nombre del autor en la portadilla se usó la fuente tipográfica “Letters for Learners” (fig. 53). Esta última me pareció adecuada por su sencillez pero que nos recuerda a un estilo infantil.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,;(!?)+-\*/=

Fig. 52: Familia tipográfica “Holidays Homework”



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,;(!?)+-\*/=

Fig. 53: Familia tipográfica “Letters for Learners”

Se planteó la idea de asociar cada sentido con un color. La protagonista del cuento usa sus sentidos cada vez que algo le llama la atención. Estos sentidos se generan a través de algo o alguien. Se usan pues, cinco colores para cada uno de ellos:

**Vista:** Para este sentido usamos el color rojo, que es el collar de Coco, con forma de corazón, que capta la atención de nuestra protagonista porque es brillante.

**Oído:** Para este sentido usamos el color azul. El juguete de coco tiene tonos azules principalmente, y detalles en magenta.

**Olfato:** Para el olfato se usó un tono lila, al igual que el color del jacinto que recoge Abril de su jardín.

**Gusto:** Para el gusto usamos el color naranja de la mandarina que comparten Abril y coco.

**Tacto:** Para el tacto se usó un color grisáceo para simular el suave pelaje de Coco, ya que si se usa el tono burdeos que tiene, no se aprecia el color frente al color propio del texto.

Para el resto del texto se usó un negro cálido.

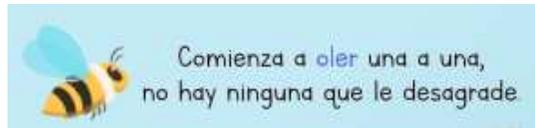


Fig. 53: Ejemplo del uso del color para el sentido del olfato

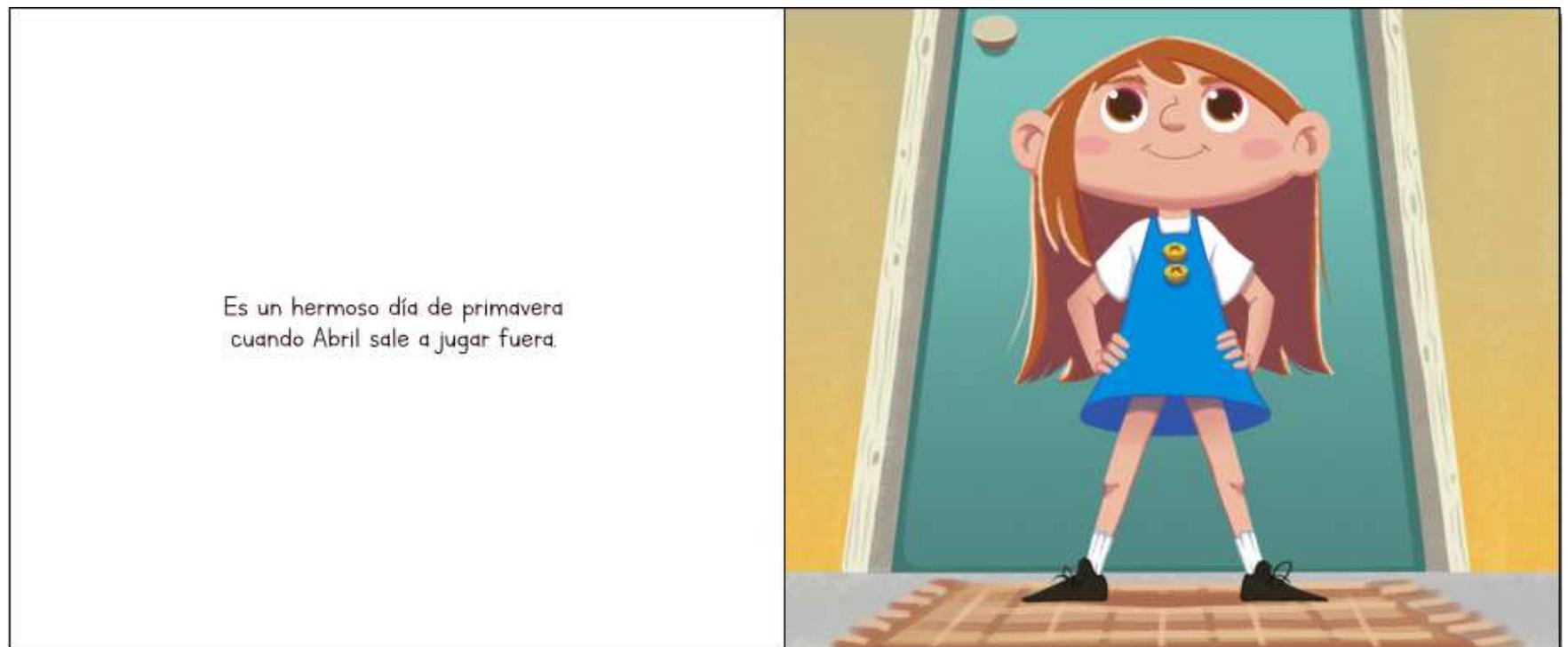


Fig. 54: Acabado de la maquetación, páginas 1 y 2.

Para introducir las animaciones en la maquetación del libro final, se recurrieron a los códigos QR. Scribus permite crear e insertar numerosos tipos de códigos con la opción "código de barras". Para crear el código QR de cada animación, se insertaron los links correspondientes generados a través de una carpeta en Google Drive, donde se subieron previamente las animaciones. Una vez creados, estos se pueden editar de tamaño y color. La idea principal era crear un juego, escondiendo los códigos QR para que el niño o niña los fuese buscando por la página. Esta idea se descartó debido a la dificultad de lectura del código, y se recurrió al clásico código Qr en blanco y negro. Se procuró colocarlos en las esquinas y a un tamaño reducido para no entorpecer con la ilustración.



Fig. 55: Uno de los códigos Qr usados para el libro



Fig. 56: Página final con el código QR en una esquina

Para la portada, se reutilizaron algunos elementos de las ilustraciones, como por ejemplo, a la niña y las flores, y se hizo una nueva composición. Como la protagonista de la historia es Abril, quise darle protagonismo en la portada. Para ello, jugué con los arcos del título y de la flora, los cuales envuelven al personaje. Se eligió un color azul para el fondo, representando el cielo. Para el título, también se usó dicho color, pero usando una pincelada blanca para diferenciarlo del fondo. Para la contraportada se usó la misma imagen de las flores editada con los modos de fusión de capas: trama.

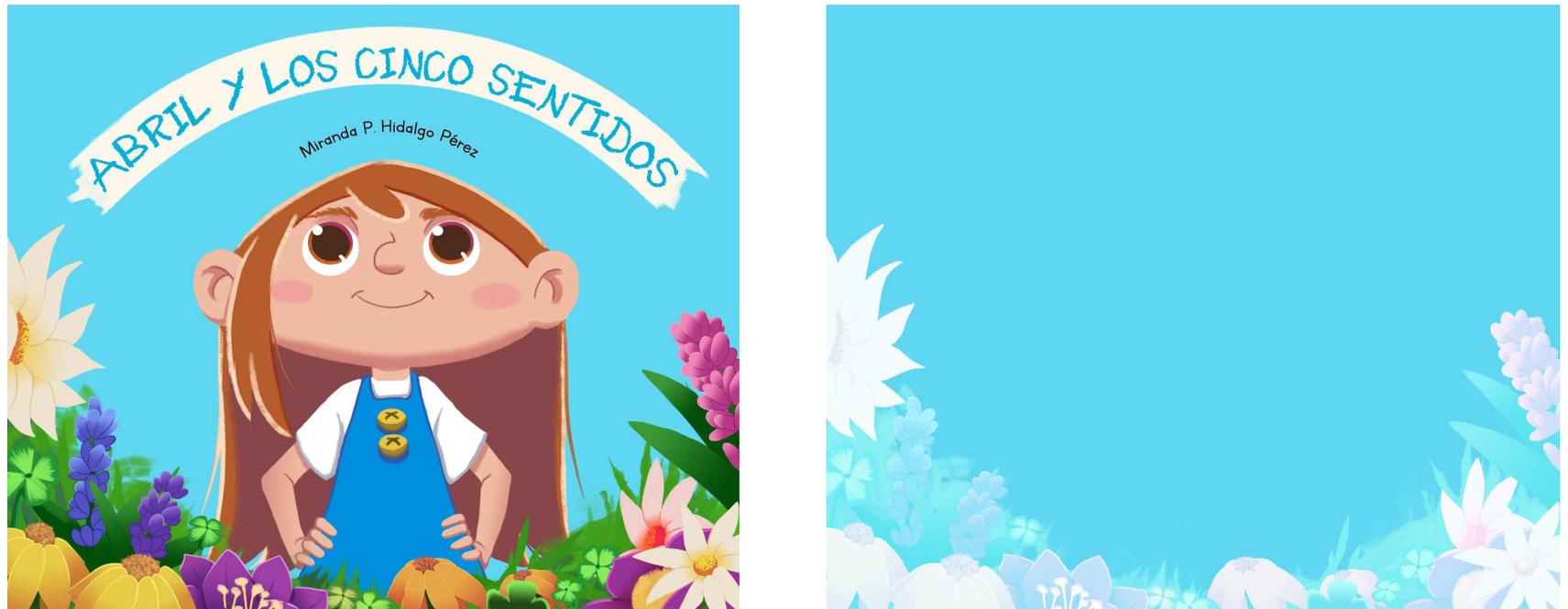


Fig. 57: Cubierta del libro (izquierda) y contraportada (derecha)

## 5. Conclusiones y análisis final

El resultado final de este Trabajo Fin de Grado es fruto de los conocimientos adquiridos a lo largo de estos cuatro años de carrera, además del interés por el mundo editorial y el esfuerzo y cariño empleados en el proyecto. Si bien el peso de este trabajo recae sobre el proceso creativo, con la elaboración propia del cuento, han sido claves para su desarrollo el planteamiento previo de la idea así como la investigación de los beneficios y aportaciones educativas que proporciona la literatura infantil. Haciendo una reflexión general de los objetivos conseguidos, se puede decir que he logrado el objetivo principal satisfactoriamente. "Abril y los cinco sentidos" se convierte en un libro ilustrado digital que, gracias a la aportación de las animaciones, crea una inmersión en la historia, estimulando la interacción visual y sonora. Por otro lado, he logrado aportar a la historia un fin educativo con la introducción de los cinco sentidos y para qué sirven cada uno.

Con respecto a las ilustraciones, he podido darles un acabado acorde a la temática y el público al que van dirigidas mediante el uso de una paleta de color llamativa y añadiendo texturas para enriquecerlas. La mayor dificultad que se me presentó a lo largo del trabajo fue la parte de animación. Debido al desconocimiento del programa After Effects y el poco tiempo del que dispuse para esta parte del proyecto, las animaciones no se terminaron de pulirse. Sería interesante explorar la técnica del *parallax* para crear ilusiones 3D de las ilustraciones, añadiendo profundidad y movimiento a cada uno de los elementos que la componen. También se podría ampliar el número de animaciones para el proyecto.

## 6. Bibliografía

- Brito Herrera, Patricia y Cabrera Luis-Ravelo, Claudia. "Animación a la lectura a través de los cuentos clásicos", Trabajo Fin de Grado, Universidad de La Laguna, 2016-2017.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. "El cuento: Su valor educativo en el aula infantil", *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, no. 5 (2009), <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5950.pdf>. (Consulta: 28 de junio de 2021.)
- García Lluch, Silvia. "El color de las emociones", Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia, 2017-2018.
- Gómez Carrasco, Cosme J. y Frutos Escarbajar, Andrés. "Calidad e Innovación en Educación Primaria", Universidad de Murcia, Editum, 2014.
- Navarro Álvarez, Adriana. "La Animación en las Ilustraciones Infantiles del Cuento Digital Interactivo". Del Papel a la Tablet", Universidad Politécnica de Valencia, 2015.
- Pérez Molina, David, Pérez Molina, Ana Isabel y Sánchez Serra, Rocío. "El cuento como recurso educativo", *Revista de investigación*, (29 de abril de 2013): 1-29.

## 7. Índice de imágenes

Fig. 1:

<https://www.thechildrensfurniturecompany.com/blog/meet-the-illustrator-chris-mould/>

Fig. 2:

<https://www.casadellibro.com/libro-noche-de-fantasmas/9788408067566/1100284>

Fig. 3:

<https://literacycounts.co.uk/product/the-iron-man/>

Fig. 4:

<https://www.marcobucci.com/about>

Fig. 5:

<https://www.marcobucci.com/personal-work?lightbox=dataItem-isf32u92>

Fig. 6:

[https://www.marcobucci.com/personal-work?lightbox=dataItem-isi9p  
ixc](https://www.marcobucci.com/personal-work?lightbox=dataItem-isi9pixc)

Fig. 7:

<https://www.willterry.com/about>

Fig. 8:

[https://www.willterry.com/art/2020/7/2/i6xzfp62nl30wq7f60jclfpow  
js3t](https://www.willterry.com/art/2020/7/2/i6xzfp62nl30wq7f60jclfpowjs3t)

Fig. 9:

<https://www.willterry.com/art/itwibg6jfd7839tpvrijcdidwcj64>

Fig. 12:

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81ivwXSNHqL.jpg>

Fig. 13:

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/919Q0eqxyNL.jpg>

## 8. Glosario

### A

**After Effects:** Software de efectos visuales digitales y gráficos animados usados en postproducción para películas, videojuegos y televisión.

### C

**Creative Commons:** Herramienta de carácter gratuito que permite usar obras protegidas por derechos de autor sin solicitar su permiso.

### J

**JavaScript:** Lenguaje de programación que se usa como complemento de HTML y CSS para crear páginas webs.

### K

**Keyframes:** Un keyframe o “fotograma clave” es una marca que guarda la posición, escala, rotación y opacidad de un objeto en un momento específico de la escena. Los keyframes son fotogramas claves para especificar el punto de inicio y final de un movimiento.

### L

**Layout:** Etapa en la cual se determina la posición de los personajes, se planifica la puesta en escena y los tiempos así como el ángulo y la posición de la cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras.

**Loop:** Proceso circular en el que termina donde comienza. Se traduce al español como lazo, bucle, circuito o ciclo.

## M

**Media Encoder:** Programa de codificación de video y audio en una amplia variedad de formatos.

## P

**Photoshop:** Software de edición enfocado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, aunque es usado también para la ilustración digital.

**Premiere Pro:** Software de edición de video.

**Parallax:** es una técnica en la que el fondo se mueve a un ritmo distinto del contenido, dando sensación de profundidad y movimiento.

## S

**Scribus:** Programa de maquetación de páginas.

**Storyboard:** el guión gráfico o storyboard es un conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan como guía para entender una historia, para previsualizar una animación o para seguir la estructura de una película antes de realizarla o filmarla.

**Storyline:** Término que se utiliza para designar el conflicto principal de una historia en tan solo cinco líneas

## T

**Target:** Objetivo, persona o cosa a la que se dirige una acción.

## 9. Anexo

# ABRIL Y LOS CINCO SENTIDOS

Miranda P. Hidalgo Pérez



# ABRIL Y LOS CINCO SENTIDOS

Escrito e ilustrado por:  
Miranda P. Hidalgo Pérez

Sacad vuestros teléfonos y tablets,  
pues en este cuento podréis encontrar  
códigos QR para escanear!

Es un hermoso día de primavera  
cuando Abril sale a jugar fuera.





Su perro Coco es su mejor amigo  
y con él siempre se divierte



pero hoy está tumbado dormido,  
Abril no quiere que se despierte.



Abril, que es una niña muy curiosa,  
decide buscar objetos por el jardín  
para así enseñarle a su amigo  
las cosas que con él quiere compartir.

Pero primero necesita una cesta;  
“Cogeré aquella de allí”







Y afanosa comienza su búsqueda  
de los objetos que le harán feliz.



Desde una esquina  
un aroma la invade.



Abril se acerca y descubre  
flores a millares.

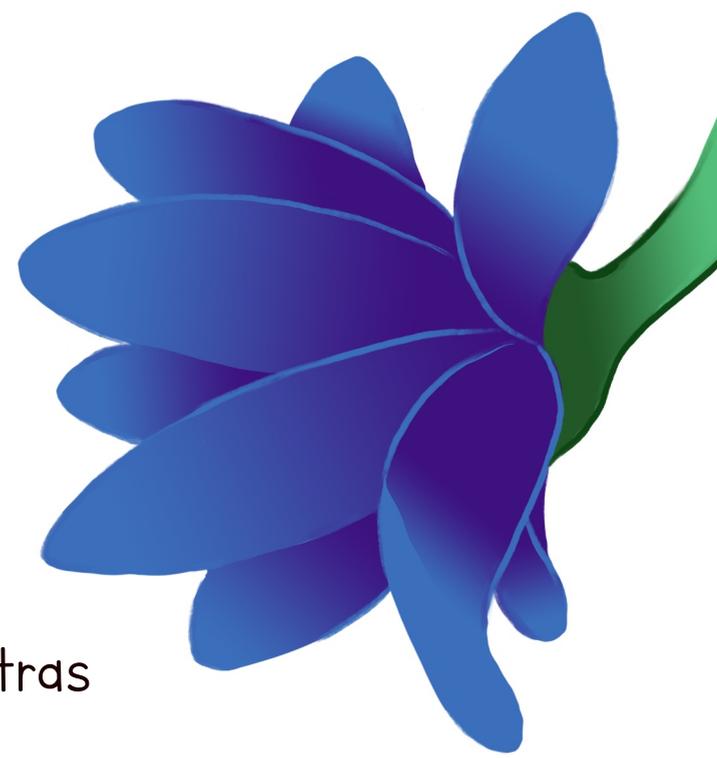
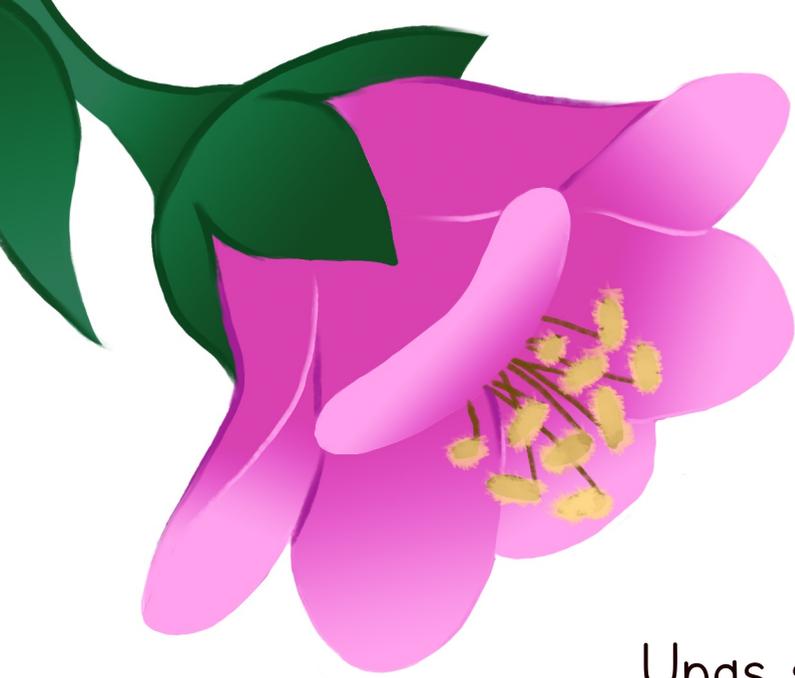




Comienza a **oler** una a una,  
no hay ninguna que le desagrade.







Unas son fragantes, otras  
refrescantes,  
unas son cítricas  
y otras frutales.



“Cogeré uno de los jacintos”  
La metió en la cesta y se  
levantó de un brinco.



Sigue caminando  
y **observa** algo brillante  
que le llama la atención.



¡Es un colgante con forma de corazón!  
En la cesta lo metió y su camino siguió.



Un gran árbol por el muro asoma,  
es un frutal lleno de mandarinas.



Con su mano una toma y la guarda en...

¿Adivinas?



En la cesta,  
para que nadie se la coma.

Camina y camina hasta que algo suena.

¿Qué ha pisado sin querer  
y está debajo de su suela?



“Es el juguete de Coco,  
¡se volverá loco!”



Y en la cesta  
se queda.

“Voy a enseñarle a Coco  
las maravillas de mi cesta”,  
dice Abril muy contenta.



Coco  
se despierta de su siesta  
al escuchar a Abril.



Se estira, bosteza, mientras ella se sienta  
y le enseña los objetos que ha encontrado



explicándoselos uno a uno  
por separado:



“Esto es un jacinto y huele muy bien”  
Abril le acerca la flor a Coco.  
“¿Quiéres olerlo tú también?”  
y Coco la **huele** con interés.



Abril saca la mandarina  
y la pela con esmero,  
mientras Coco la mira  
con sus ojitos morenos.





Abril coge un gajo, lo prueba  
y le da a Coco un trocito.  
“Sabe dulce, le está muy rica!”

Coco se lo come despacito.



De la cesta saca  
el brillante corazón  
y se lo cuelga  
del cuello a su amigo  
como símbolo  
de su amor.



Abril lo acaricia suavemente,  
al tacto, su pelaje es sedoso.  
Luego le abraza alegremente  
con gesto cariñoso.



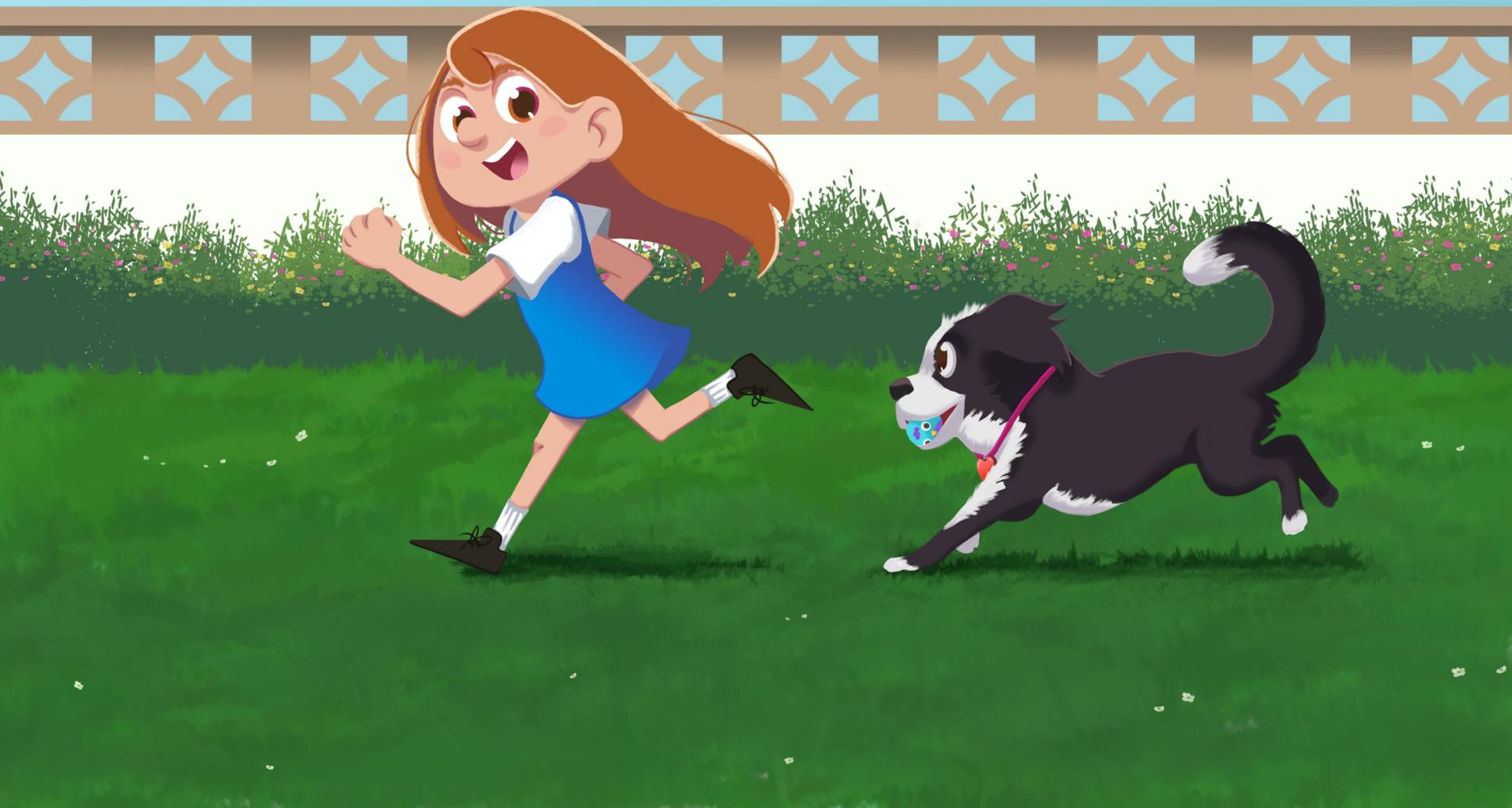
Por último saca el juguete  
y lo hace sonar.



Coco se vuelve muy loco,  
no lo deja de **mirar**.







Y así acaba este cuento  
con los dos yendo a jugar.

