

UNIVERSIDAD LA SALLE

CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



Equipo de desarrollo:

- Ronald Choque Sillo
- Luis Angel Vertiz Blanco Tarifa
- Caleb Adrian Morales Alarcon
- Mattias Alexandre Duarte Aparicio

La Paz – Bolivia

1. INTRODUCCION.....	2
2. MARCO TEORICO	6
2.1. ¿QUE ES ADOBE AFTER EFFECTS?	8

2.2. HISTORIA Y EVOLUCION.....	9
2.3. APLICACIONES DEL SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS.....	9
3. DISEÑO DE LOS ELEMENTOS.....	10
3.1. ELEMENTOS UTILIZADOS EN LA ANIMACION	10
4. CONCLUSIONES.....	13
5. BIBLIOGRAFIA.....	18



1. INTRODUCCION

Adobe After Effects es un software de animación que se utiliza para efectos visuales, animación y composición de imágenes en movimiento. After Effects se usa en la creación de videos de cine, televisión y web.

Este software se emplea en la fase de posproducción y tiene cientos de efectos que se pueden usar para manipular imágenes. Esto te permite combinar capas de video e imágenes en la misma escena.

En el fascinante mundo de la producción audiovisual, la creatividad y la innovación son cruciales para destacar. En este documento, exploraremos el poderoso universo de Adobe After Effects, una herramienta que permite dar vida a ideas y mensajes a través de animaciones cautivadoras. Para demostrar su potencial, nos sumergiremos en un proyecto de animación de muestra centrado en la creación de una introducción animada con un único texto.

Este proyecto nos servirá como punto de partida para descubrir las capacidades de After Effects en la animación de textos, permitiéndonos comunicar mensajes de manera dinámica y visualmente impactante. A medida que avanzamos, desvelaremos cómo esta herramienta puede elevar la calidad y el atractivo de cualquier producción audiovisual.

Prepárate para sumergirte en el emocionante mundo de la animación creativa con After Effects y para dar vida a tus ideas de manera sorprendente y efectiva.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Demostrar la capacidad para aprender y utilizar Adobe After Effects de manera efectiva en la creación de un pequeño proyecto animado, con el propósito de explorar y comprender las capacidades de esta herramienta, al tiempo que se adquieren

habilidades en animación de textos y se mejora la calidad de la producción audiovisual. Además, se busca fomentar el desarrollo de la destreza para aprender y utilizar nuevas herramientas tecnológicas en proyectos creativos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Aprender a utilizar las funciones esenciales de Adobe After Effects para la creación de animaciones de texto, incluyendo propiedades como posición, escala y opacidad.
- Familiarizarse con la interfaz de Adobe After Effects, incluyendo la comprensión de paneles, ventanas, y herramientas clave para la animación.
- Aplicar principios de diseño y creatividad para la animación del texto.
- Explorar y aprender a utilizar efectos y transiciones disponibles en After Effects para mejorar la apariencia de la animación.
- Integrar un logotipo o gráfico relacionado con el texto en la introducción, adaptando su posición y escala de manera efectiva.
- Desarrollar la habilidad para investigar, aprender y utilizar nuevas herramientas tecnológicas en el contexto de la producción audiovisual, lo que incluye la familiarización con After Effects como una nueva herramienta.
- Explorar más sobre este software de edición y no solo de este sino de los muchos que hay en el mercado.

JUSTIFICACION

Este proyecto de creación de una introducción animada con Adobe After Effects se fundamenta en la necesidad de fortalecer habilidades técnicas y creativas esenciales

en el campo audiovisual. La animación de texto y gráficos en movimiento no solo potencia la comunicación visual efectiva, sino que también permite aplicar conocimientos de manera práctica en proyectos reales. Este proceso representa una oportunidad valiosa para el aprendizaje y el crecimiento profesional, en línea con las demandas tecnológicas y creativas en constante evolución de la industria audiovisual.



2. MARCO TEORICO

2.1. ¿QUE ES ADOBE AFTER EFFECTS?

Adobe After Effects es una potente aplicación de posproducción utilizada en la industria audiovisual para crear efectos visuales, animaciones, gráficos en movimiento y composiciones de video. Con una amplia gama de herramientas y capacidades, After Effects permite a los diseñadores y editores de video dar vida a sus ideas creativas y producir contenido visualmente impactante.

Este software es reconocido por su capacidad para superponer capas, lo que permite la creación de efectos visuales sofisticados. También ofrece una interfaz familiar para editores y profesionales de posproducción, facilitando su integración en flujos de trabajo existentes. Además, After Effects es altamente personalizable y se beneficia de una gran cantidad de complementos y recursos disponibles, lo que lo convierte en una herramienta versátil y esencial en el mundo de la producción audiovisual.

En resumen, Adobe After Effects es una herramienta esencial para la creación de efectos visuales, animaciones y composiciones de video. Con su amplia gama de funciones y su capacidad para superponer capas, es una elección popular para profesionales en la industria audiovisual que buscan dar vida a sus ideas creativas y producir contenido visualmente impresionante.

¿Qué se puede hacer con Adobe After Effects?

After Effects se puede utilizar para crear una amplia gama de efectos visuales, que incluyen:

- Títulos animados
- Transiciones
- Efectos especiales, como humo, fuego y explosiones

- Composiciones de múltiples capas
- Gráficos en movimiento
- Animaciones de personajes
- Vídeos inmersivos, RV y 3D

2.2. HISTORIA Y EVOLUCION

Adobe After Effects, una de las herramientas más influyentes en la industria de la producción audiovisual, tiene sus raíces en la Company of Science and Art (CoSA). CoSA, con sede en Providence, Rhode Island, Estados Unidos, desarrolló originalmente After Effects. La versión inaugural, After Effects 1.0, fue lanzada en enero de 1993. Esta primera versión sentó las bases para lo que se convertiría en una de las aplicaciones de postproducción más potentes y versátiles del mundo.

Un hito importante en la historia de After Effects se produjo con la versión 2.1 en 1994, que introdujo la aceleración para PowerPC, lo que permitió un procesamiento más rápido y eficiente en los sistemas compatibles. Sin embargo, la historia de CoSA y After Effects dio un giro cuando, en julio de 1993, CoSA fue adquirida por la Corporación Aldus, una compañía conocida por el software de diseño gráfico, como PageMaker. La verdadera transformación ocurrió en 1994, cuando Adobe Systems Incorporated adquirió Aldus y, con ella, After Effects. Desde entonces, Adobe ha continuado desarrollando y mejorando el software, lanzando múltiples versiones, cada una con nuevas características y mejoras significativas.

Adobe After Effects se ha convertido en un pilar en la producción audiovisual, utilizado en películas de renombre como "Iron Man" y en una amplia gama de proyectos de video, televisión y multimedia. Su conjunto de herramientas permite a los profesionales de la postproducción crear efectos visuales asombrosos, animaciones llamativas y

composiciones visuales de alta calidad. La evolución de After Effects, desde su desarrollo inicial por CoSA hasta su posición actual bajo el paraguas de Adobe, es un testimonio de su influencia y relevancia en la industria del entretenimiento y más allá.

2.3. APLICACIONES DEL SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS

Adobe After Effects es ampliamente utilizado para la creación de efectos visuales, animación de texto, transiciones, gráficos en movimiento, corrección de color, y una variedad de otras aplicaciones en la producción audiovisual. Sin embargo, la creación de personajes 3D y la modelación detallada de objetos no son funciones principales de After Effects. Para estas tareas específicas, a menudo se recurre a software de modelado y animación 3D dedicado como Autodesk Maya, Blender u otros.

2.4. ASEPRITE

Aseprite se ha destacado como una de las aplicaciones más influyentes y populares en el mundo del diseño de pixel art. Este ensayo se sumergirá en la historia de Aseprite, desde sus humildes comienzos hasta su papel actual en la comunidad de diseño de pixel art.

Los Primeros Pasos

Aseprite, desarrollado por David Capello, se originó a principios de la década de 2000 como un proyecto personal. En ese momento, la mayoría de las aplicaciones de diseño gráfico estaban orientadas hacia el arte en alta resolución, dejando a los artistas de píxeles con opciones limitadas. Capello, un amante del pixel art, decidió crear una herramienta que abordara las necesidades específicas de esta disciplina.

El Proceso de Desarrollo

Aseprite fue lanzado como software de código abierto en 2001, bajo el nombre de "Allegro Sprite Editor". Sin embargo, en 2013, Capello decidió reescribir el programa desde cero, renombrándolo como Aseprite. Esta reescritura permitió una mayor eficiencia y funcionalidad, lo que atrajo una creciente comunidad de usuarios y desarrolladores.

Características Clave

Aseprite se destaca por varias características clave que han sido esenciales para su éxito en el diseño de pixel art. Estas incluyen:

3. **Interfaz Intuitiva:** Aseprite ofrece una interfaz de usuario amigable que simplifica el proceso de creación de píxeles, con herramientas de dibujo y edición fáciles de usar.
4. **Capacidad de Animación:** Aseprite permite la creación de animaciones en pixel art, lo que lo convierte en una elección popular para diseñadores de videojuegos y animadores.
5. **Paleta de Colores:** Ofrece un sistema de paleta de colores flexible y potente, que facilita la gestión y la experimentación con diferentes tonalidades.
6. **Exportación de Sprites:** Aseprite facilita la exportación de sprites y hojas de sprites en una variedad de formatos populares para su uso en juegos y proyectos digitales.
7. **Comunidad Activa:** La comunidad de Aseprite es activa y apasionada, con usuarios que comparten sus obras y técnicas en línea, lo que ha contribuido a su crecimiento continuo.

Impacto en el Diseño de Pixel Art

Aseprite ha dejado una profunda huella en el mundo del diseño de pixel art. Ha empoderado a los artistas para crear arte de alta calidad de manera más eficiente, lo que ha llevado a un resurgimiento del pixel art en la industria de los videojuegos y en otros medios. La aplicación también ha sido adoptada por muchos estudios de desarrollo de juegos independientes, ayudando a consolidar su posición como una herramienta esencial en la creación de videojuegos.



8. DISEÑO DE LOS ELEMENTOS

8.1. ELEMENTOS UTILIZADOS EN LA ANIMACION

Para realizar esta animación se utilizó:

Curvas/Surfaces, donde selecciono la herramienta EP Curve Tool, que nos permite crear curvas sobre la superficie activa. Con esta herramienta se logró hacer las curvas necesarias para hacer las letras.

Vamos a la opción Windows de la cinta de opciones, General Editors>Content Browser, se abrirá una nueva ventana donde elegiremos una especie de textura para nuestras curvas en nuestro caso elegiremos silver soft, después con ayuda del mouse elegiremos la textura y trazaremos como una muestra en la superficie.

Luego seleccionamos toda nuestra curva y vamos a la opción “Generate” en el menú, para irnos a la opción de Curve Utilities, accionamos la opción Attach Brush to curves y veremos que en base a la textura que seleccionamos previamente y el grosor aplicado se dará a las curvas.

Después seleccionamos de nuevo el trazo y notamos que en cuerpo el trazo es poligonal, el primer cambio a aplicar es de hacer que la curva sea más suave nos vamos al menú de opciones de la derecha y jugamos con la opción Sample Density para dar esa suavidad de trazo que deseamos. En el mismo menú derecho vamos a la pestaña SilverSoft y aumentamos el valor de Tube Sections esto para que el radio del trazo sea más circular (dado que se comporta como un tubo doblado).

En el mismo menú vamos a strokeShape1>Pressure Mappings>Pressure Scale y le damos en el botón con símbolo “>” esto para variar el grosor en ciertas partes del trazo.

Salimos y hacemos click en el trazo original que hicimos que fuese como el esqueleto y accionamos en "Control vertices" y se aplicara a todo.

Vamos de nuevo a strokeShape1>End Bounds, click derecho en Max Clips>Set Key y empezaremos a dar un efecto de dibujado sobre este trazo



9. CONCLUSIONES

En resumen, hemos explorado las capacidades básicas de Adobe After Effects y aplicado nuestros conocimientos a través de la creación de un pequeño proyecto. A lo largo de este proceso, hemos aprendido a utilizar herramientas esenciales para la animación de texto, transiciones y efectos visuales. Hemos experimentado de primera

mano cómo After Effects puede mejorar la calidad y el impacto visual de un proyecto, permitiéndonos comunicar mensajes de manera dinámica y cautivadora.

Este aprendizaje práctico y la realización de un pequeño proyecto nos han brindado una comprensión sólida de las posibilidades creativas de Adobe After Effects. A medida que continuemos explorando y perfeccionando nuestras habilidades en esta poderosa herramienta, estaremos mejor preparados para crear contenidos audiovisuales visualmente atractivos y efectivos en el futuro.



10. BIBLIOGRAFIA

- https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects
- <https://www.formate.es/blog/consejos/after-effects/>
- <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-adobe-after-effects>
- <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/sabes-para-que-se-utiliza-adobe-after-effects/>
- <https://medium.com/@benard.kemp/qu%C3%A9-es-adobe-after-effects-556ac0d715b4>
- https://aminoapps.com/c/ediciones-amino-en-espanol/page/item/adobe-after-effects-historia/PJiv_7lmt3lBBqV06YrjpJrz5XPVZ3M0Vq
- <https://www.industriaanimacion.com/2018/02/after-effects-cumple-25-anos/>

- <https://www.aseprite.org/docs/>