

UNIVERSIDAD LA SALLE

CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



Equipo de desarrollo:

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

La Paz – Bolivia

INDICE

1. INTRODUCCION.....	3
2. MARCO TEORICO	7
2.1. ¿QUE ES ADOBE ILLUSTRATOR?	8

2.2. ¿QUE ES ADOBE AFTER EFFECTS?	9
2.3. HISTORIA Y EVOLUCION	10
2.4. APLICACIONES DEL SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS.....	11
2.5. ASEPRITE	12
8. DISEÑO DE LOS ELEMENTOS.....	14
8.1. ELEMENTOS UTILIZADOS EN LA ANIMACION	14
9. CONCLUSIONES.....	20
10. BIBLIOGRAFIA.....	22



1. INTRODUCCION

Adobe Illustrator, After Effects y Animate son poderosas herramientas de software utilizadas en el mundo de la producción audiovisual y el diseño gráfico. Cada una es fundamental en la creación de contenido visual, pero están diseñadas para propósitos diferentes.

Adobe Illustrator es un software enfocado para el diseño de gráficos vectoriales el cual permite la creación de logotipos, iconos, dibujos y tipografías.

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.

Por otro lado, Animate es una aplicación de diseño gráfico enfocada en la creación de arte pixelado y animaciones. Esta herramienta es esencial para artistas y diseñadores que desean dar vida a sus personajes y escenarios en el estilo clásico de los videojuegos retro y las imágenes pixeladas. Animate ofrece una interfaz intuitiva y herramientas

específicas para la edición de píxeles, lo que la convierte en la elección preferida para aquellos que buscan crear gráficos pixelados auténticos.

Este proyecto se pretendió animar un logo acorde al equipo de desarrollo y al proyecto final del mismo con elementos que se utilizaran en su creación, desarrollando nuevas facetas en Aseprite y en After Effects mediante las cuales se muestra el resultado del aprendizaje de ambos softwares.

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 de crear un logo animado usando las herramientas de Adobe Illustrator, Adobe After Effects y Aseprite para el avance del proyecto final.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Aprender a utilizar las funciones esenciales de Adobe Illustrator para la creación de logos de texto, incluyendo propiedades como vectorización, Transparencia y escala.
- 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.
- Comprender y utilizar Aseprite para el diseño de personajes y/o escenarios

- Aplicar principios de diseño y creatividad para la animación del logo del equipo.
- 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 creación de un logo animado 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 ILLUSTRATOR?

Adobe Illustrator es un software de diseño vectorial que permite a los usuarios crear ilustraciones, gráficos, logotipos y otros elementos visuales de alta calidad. A diferencia de las imágenes rasterizadas, que están compuestas por píxeles y pueden perder calidad al escalarse, las imágenes vectoriales se crean a través de ecuaciones matemáticas que definen formas, líneas y colores. Esto significa que las imágenes vectoriales son escalables de manera infinita sin perder calidad, lo que las hace ideales para logotipos y gráficos que deben adaptarse a diferentes tamaños y aplicaciones.

Aplicaciones de Adobe Illustrator

- **Diseño de logotipos:** Illustrator es ampliamente utilizado en la creación de logotipos y marcas. Su capacidad para trabajar con vectores permite a los diseñadores crear logotipos que pueden escalarse a cualquier tamaño sin pérdida de calidad. Además, ofrece herramientas avanzadas de manipulación de formas y colores que son esenciales para la identidad de marca.
- **Ilustración digital:** Illustrator es la elección preferida de muchos ilustradores digitales. Las herramientas de dibujo y pintura vectorial permiten la creación de ilustraciones detalladas y versátiles. La capacidad de editar trazados y colores de forma no destructiva es especialmente valiosa en este contexto.
- **Diseño editorial:** En el diseño de revistas, libros, catálogos y otros materiales impresos, Illustrator se utiliza para crear elementos como gráficos, tablas y diagramas. Su integración con otras aplicaciones de Adobe, como InDesign, facilita la creación de diseños completos.

- **Diseño web y de aplicaciones:** Los diseñadores web y de aplicaciones utilizan Illustrator para crear elementos de interfaz de usuario, iconos y gráficos en línea. La exportación de recursos en diferentes formatos es sencilla, lo que facilita la implementación en entornos digitales.
- **Diseño de ropa y textiles:** En la industria de la moda, Illustrator se usa para diseñar patrones y crear representaciones gráficas de prendas de vestir. Los diseñadores pueden visualizar cómo se verán los diseños en la tela antes de pasar a la producción.
- **Señalización y gráficos de gran formato:** Illustrator es una herramienta fundamental para diseñar letreros, pancartas y gráficos de gran formato utilizados en vallas publicitarias, comercios y eventos. La capacidad de trabajar con vectores es esencial para mantener la calidad en tamaños enormes.

2.2. ¿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

2.3. 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 posproducción 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.

2.4. 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.

2.5. 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. Estudios de desarrollo de juegos independientes han adoptado la aplicación, ayudando a consolidarse como herramienta esencial en la creación de videojuegos.



8. DISEÑO DE LOS ELEMENTOS

8.1. ELEMENTOS UTILIZADOS EN LA ANIMACION

CREACION DEL NOMBRE DEL GRUPO Y EL LOGO

Para la concepción de nuestro nombre y logotipo, se presentaron numerosas propuestas por parte de nuestro equipo. Aunque todas eran viables, una de ellas logró cautivar y destacar entre todos los miembros del grupo: la propuesta de nuestro compañero Luis Vertiz, quien también aportó el nombre fundamental que dio origen al nombre de nuestro grupo, "Bitlab".



PORQUE (BITLAB)?

"Bitlab, un nombre que cobra vida de dos palabras fundamentales. La primera de ellas, 'BIT', es la piedra angular en el universo de la programación. Representa el elemento esencial que da vida a la tecnología que moldea nuestro mundo actual. El 'BIT' es el punto de partida, la chispa que enciende la innovación y el motor que impulsa el progreso.

La segunda palabra, 'LAB', evoca la imagen de un laboratorio, un espacio de trabajo donde la magia sucede. Es el lugar donde las ideas nacen, se forjan y se transforman en realidad. Aquí, la creatividad fluye sin límites, y el trabajo es un constante motor de cambio. El 'LAB' de Bitlab es el epicentro de la creatividad y la experimentación, donde las mentes curiosas y apasionadas se reúnen para dar vida a ideas revolucionarias. En

este entorno, la innovación no tiene fronteras, y la colaboración es la clave para llevar a cabo proyectos excepcionales.

Así, Bitlab fusiona la esencia de 'BIT' como fundamento tecnológico con la vitalidad de 'LAB' como cuna de la creatividad. Nuestro nombre refleja el espíritu de un lugar donde las ideas se convierten en soluciones, donde la imaginación se combina con la acción para transformar el mundo digital y más allá."

CREACION DEL LOGO

Nuestro logo es una representación ingeniosa y minimalista que captura la esencia de Bitlab. La elección de tipografía refleja nuestra dedicación al mundo del pixelart y la creatividad tecnológica. Las letras B, I y L se combinan de manera armoniosa en un solo símbolo que evoca la forma de un número 8. Esta elección no es aleatoria, ya que simboliza los ocho bits que son fundamentales en el núcleo de nuestros proyectos.

El fondo de tonalidad semigris del logo no solo aporta elegancia y modernidad, sino que también se integra perfectamente con el proyecto que estamos desarrollando. El blanco del propio logo, además de brindar claridad y simplicidad, representa la pureza y la creatividad en su estado más genuino. Así, nuestro logo se convierte en una representación visual que captura la esencia de Bitlab: una fusión de tecnología, pixelart y creatividad en su forma más simple y poderosa.

NUESTRO LOGO



VARIANTES DE NUESTRO LOGO



CREACION DE LA ANIMACION

Para realizar esta animación se utilizó:

Imágenes en secuencia sacados desde Aseprite mediante las cuales se logró simular el movimiento de caminar del astronauta.

Para lograr el movimiento de los Aseprite es necesario tener las imágenes con nombres que definan la secuencia con la cual se podrá simular el movimiento, posteriormente es necesario crear una nueva composición en donde estarán las imágenes.

Luego seleccionamos todas las imágenes y con la tecla ctrl+flecha Derecha determinamos cuantos fotogramas serán utilizados para el movimiento, al hacer este paso se tiene que reducir la línea de animación hasta donde se encuentra el final de la marca de fotogramas que determinamos antes.

Posteriormente seleccionamos la primera imagen mientras presionamos la tecla Shift y luego la última para así poder darle click derecho y seleccionamos la opción “asistente de fotogramas clave” junto a capa de secuencias para tener las imágenes en la línea de tiempo simulando el caminar de nuestro personaje.

Posteriormente separamos de la capa de trabajo logrando así que se cree una nueva composición, esta composición es donde se animara el movimiento colocando animación en la parte de posición junto a la línea de tiempo, al ver el movimiento seleccionar la composición del personaje y click derecho -> tiempo -> activar remapeo de tiempo, al cual deberemos darle la función loopout() el cual permite que la animación se repita hasta el final de la línea de tiempo, posteriormente en el apartado de posición animamos la entrada y salida del personaje en pantalla.

Con todo esto realizado ya tenemos al personaje entrando por un lado mientras camina para salir por el otro extremo.

Para el Logo es similar, creamos una composición llamada logo donde estará la imagen del logo y le damos una animación de desaparición y aparición en cierto tiempo.

Al tener ambas composiciones, jalamos ambas en la composición principal que en este caso es BitLab, comprobamos que toda la animación en general este sin fallos para luego procesarlo como video.



9. CONCLUSIONES

En conclusión, la creación de nuestro pequeño logo de grupo en Adobe After Effects ha sido un proceso enriquecedor que nos ha permitido explorar y aplicar las capacidades

básicas de esta poderosa herramienta de animación, como también definir la identidad de nuestro grupo. Además, gracias a Aseprite, hemos aprendido a crear personajes de manera efectiva. A lo largo de este proyecto, hemos adquirido habilidades valiosas en animación de texto, transiciones y efectos visuales en Adobe, así como en la creación de personajes en Aseprite.

Hemos sido testigos de primera mano de cómo Adobe After Effects puede elevar la calidad y el impacto visual de un proyecto, lo que nos permite comunicar mensajes de forma dinámica y cautivadora. Aseprite también ha desatado nuestra creatividad al máximo, al permitirnos trabajar en un entorno de píxeles.

Este aprendizaje práctico y la conclusión exitosa de nuestro proyecto nos han brindado una comprensión sólida de las posibilidades creativas de Adobe After Effects y Aseprite, al mismo tiempo que hemos consolidado la identidad de nuestro grupo. A medida que continuamos perfeccionando nuestras habilidades en estas herramientas, estaremos mejor preparados para crear contenido audiovisual visualmente atractivo y efectivo 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/>
- <https://www.aseprite.org/docs/animation/>