

PROGRAMA DE ESTUDIOS

DESARROLLOS DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**PRODUCCIÓN
MULTIMEDIA II**

Tema

**PRECOMPOSICIÓN, ANIDAMIENTO Y
PREPROCESAMIENTO, UNIDADES DE
VISUALIZACIÓN DE TIEMPO Y CÓDIGO DE
TIEMPO**

**PRECOMPOSICIÓN, ANIDAMIENTO Y PREPROCESAMIENTO, UNIDADES DE
VISUALIZACIÓN DE TIEMPO Y CÓDIGO DE TIEMPO**

INTRODUCCIÓN:

After Effects permite organizar y estructurar proyectos de manera eficiente mediante el uso de precomposición, anidamiento y preprocesamiento. Además, comprender las unidades de visualización de tiempo y el código de tiempo es esencial para un control preciso de las animaciones y efectos visuales. En esta sesión, exploraremos estos conceptos clave para optimizar el flujo de trabajo en After Effects.

1. PRECOMPOSICIÓN, ANIDAMIENTO Y PREPROCESAMIENTO

1.1 ¿Qué es una Precomposición?

Una precomposición es una composición dentro de otra composición, lo que facilita la organización y edición de elementos de manera modular.

Para crear una precomposición:

1. Seleccionar las capas en la línea de tiempo.
2. Ir a Capa > Precomponer o presionar Ctrl + Shift + C (Windows) / Cmd + Shift + C (Mac).
3. Elegir entre "Mover todos los atributos" o "Dejar atributos en la composición actual".
4. Asignar un nombre y hacer clic en Aceptar.

Las precomposiciones ayudan a agrupar elementos para editarlos de forma conjunta y aplicar efectos a múltiples capas simultáneamente.

1.2 Uso del Anidamiento de Composiciones

El anidamiento permite incluir una composición dentro de otra, facilitando la reutilización de elementos sin alterar la composición original.

Para anidar una composición:

1. Arrastrar la composición desde el Panel de Proyecto a la Línea de Tiempo.
2. Ajustar su posición y duración según sea necesario.
3. Modificar la composición anidada sin afectar la composición principal.

1.3 Preprocesamiento en After Effects

El preprocesamiento consiste en renderizar previamente ciertos efectos o animaciones para mejorar el rendimiento del proyecto. Algunas estrategias incluyen:

- Convertir capas en precomposiciones para reducir la carga de procesamiento.
- Utilizar caché de fotogramas para previsualizar animaciones más rápido.
- Exportar segmentos complejos como archivos de video y volver a importarlos para su edición.

2. UNIDADES DE VISUALIZACIÓN DE TIEMPO Y CÓDIGO DE TIEMPO

2.1 Código de Tiempo en After Effects

El código de tiempo es la referencia temporal de cada fotograma en una composición.

Se muestra en formato HH:MM:SS:FF, donde:

- HH: Horas
- MM: Minutos
- SS: Segundos
- FF: Fotogramas

Para ajustar el código de tiempo:

1. Ir a Composición > Configuración de Composición.
2. Modificar la Velocidad de Fotogramas según las necesidades del proyecto.
3. Asegurar la coherencia con el formato de entrega (24fps, 30fps, 60fps, etc.).

2.2 Unidades de Visualización de Tiempo

After Effects permite visualizar el tiempo en diferentes unidades para mayor precisión:

- Código de tiempo estándar: Muestra el tiempo en formato HH:MM:SS:FF.
- Fotogramas: Permite ver y editar la animación con base en el número de fotograma en lugar del código de tiempo.

Para cambiar la unidad de visualización:

1. Hacer clic derecho en el indicador de tiempo de la línea de tiempo.
2. Seleccionar entre Código de tiempo o Fotogramas.

CONCLUSIÓN:

El uso adecuado de precomposición, anidamiento y preprocesamiento en After Effects mejora la organización y optimización del flujo de trabajo. Comprender las unidades de visualización de tiempo y el código de tiempo permite un control preciso de las animaciones y efectos. Estas herramientas y técnicas son esenciales para una producción eficiente y profesional de proyectos audiovisuales.

BIBLIOGRAFÍA:

- Adobe. (2023). After Effects User Guide. Recuperado de <https://helpx.adobe.com>
- Adobe. (2023). Working with Compositions and Precompositions. Recuperado de <https://www.adobe.com>
- Meyer, C. (2021). After Effects Apprentice. Routledge.



