

PROGRAMA DE ESTUDIOS

DESARROLLOS DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**PRODUCCIÓN
MULTIMEDIA II**

Tema

**CREACIÓN DE FORMAS Y MÁSCARAS
ADMINISTRACIÓN Y ANIMACIÓN DE
TRAZADOS DE FORMAS Y MÁSCARAS**

CREACIÓN DE FORMAS Y MÁSCARAS ADMINISTRACIÓN Y ANIMACIÓN DE TRAZADOS DE FORMAS Y MÁSCARAS

INTRODUCCIÓN:

After Effects es un software potente para la animación y composición de gráficos en movimiento. Una de sus funciones clave es la capacidad de trabajar con formas y máscaras, que permiten crear efectos visuales dinámicos, animaciones personalizadas y recortes de imágenes o videos.

Esta sesión se enfocará en:

- Crear y modificar formas y máscaras.
- Administrar los trazados de formas y máscaras.
- Aplicar animaciones a los trazados.

1. Creación de Formas en After Effects

Las formas en After Effects son elementos vectoriales que pueden ser animados sin perder calidad. Estas se crean con la herramienta de forma y se pueden personalizar con propiedades como contorno, relleno y transformación.

1.1. Herramienta de Forma

Las formas se crean con la herramienta de forma (Q) y pueden ser:

- Rectángulo
- Elipse
- Polígono
- Estrella

Cada una de estas formas tiene propiedades editables como el número de lados, redondeo de esquinas y tamaño.

1.2. Propiedades de las Capas de Forma

Cuando se crea una forma, After Effects genera una capa de forma con las siguientes opciones dentro del panel de controles:

- Relleno: Color del interior de la forma.
- Trazado: Contorno de la forma con grosor y color ajustables.
- Transformación: Propiedades de posición, escala, rotación y opacidad.

1.3. Creación de Formas Personalizadas con la Pluma

Además de las formas predeterminadas, se pueden crear formas personalizadas con la herramienta Pluma (G). Esta herramienta permite:

- Dibujar cualquier figura con puntos de anclaje y curvas Bézier.
- Editar los puntos de anclaje para modificar la forma.
- Aplicar animaciones a los trazados.

Según Meyer (2018), el uso de la Pluma es esencial en After Effects para crear gráficos vectoriales animados.

2. CREACIÓN DE MÁSCARAS EN AFTER EFFECTS

Las máscaras son recortes aplicados sobre una capa que permiten ocultar o revelar partes del contenido. Estas se utilizan principalmente en imágenes y videos para crear efectos de transparencia y transiciones.

2.1. Creación de Máscaras con la Herramienta de Forma

Las máscaras se pueden crear de la misma manera que las formas, pero en lugar de generar una capa de forma, se aplican directamente sobre una capa de imagen o video.

Para crear una máscara:

1. Seleccionar la capa sobre la que se aplicará la máscara.
2. Elegir la herramienta de forma (Q) y dibujar sobre la capa.
3. Ajustar las propiedades de la máscara en el panel de controles.

2.2. Creación de Máscaras Personalizadas con la Pluma

Para un control más preciso, se puede usar la herramienta Pluma (G) para dibujar máscaras personalizadas. Esto permite:

- Recortar áreas específicas de una imagen o video.
- Crear máscaras con curvas y puntos de anclaje ajustables.
- Modificar la forma de la máscara con el tiempo para animaciones dinámicas.

Como menciona Birn (2017), las máscaras son fundamentales en la composición de efectos visuales para integrar elementos en una escena.

2.3. Propiedades de las Máscaras

Una vez creada una máscara, After Effects permite modificar sus propiedades:

- Máscara Añadir/Sustraer: Define si la máscara oculta o revela la parte seleccionada.
- Expansión: Ajusta el tamaño de la máscara.
- Calado: Suaviza los bordes de la máscara para un efecto de desvanecimiento.
- Opacidad de la máscara: Controla la transparencia del recorte.

3. ADMINISTRACIÓN DE TRAZADOS DE FORMAS Y MÁSCARAS

El trazado es la estructura de una forma o máscara, compuesta por puntos de anclaje y curvas Bézier.

3.1. Edición de Trazados

Para modificar un trazado:

1. Seleccionar la capa de forma o máscara.
2. Activar la herramienta Selección (V) o la herramienta Pluma (G).
3. Ajustar los puntos de anclaje para cambiar la forma.
4. Modificar las curvas Bézier para suavizar las líneas.

De acuerdo con Bordwell y Thompson (2019), la manipulación de los trazados permite mejorar la fluidez de la animación en el motion design.

3.2. Conversión entre Formas y Máscaras

After Effects permite convertir una máscara en una forma o viceversa:

- Convertir una forma en máscara: Se puede copiar un trazado de forma y pegarlo en una capa como máscara.
- Convertir una máscara en forma: Se puede copiar una máscara y pegarla en una capa de forma.

Esto es útil para reutilizar trazados en diferentes tipos de animación.

4. ANIMACIÓN DE TRAZADOS DE FORMAS Y MÁSCARAS

Una de las funciones más avanzadas en After Effects es la animación de trazados, que permite modificar la forma de un trazado en el tiempo.

4.1. Animación de Formas

Para animar una forma:

1. Crear una capa de forma y dibujar un trazado.
2. Activar el cronómetro en "Trazado" dentro de las propiedades de la capa.
3. Moverse en la línea de tiempo y modificar la forma.
4. After Effects interpolará el cambio de una forma a otra.

4.2. Animación de Máscaras

Para animar una máscara:

1. Seleccionar la capa de video o imagen con una máscara aplicada.
2. Activar el cronómetro en "Trazado de Máscara".
3. Mover los puntos de anclaje en diferentes fotogramas clave.
4. Se generará una animación fluida de la máscara.

Como indica Meyer (2018), la animación de trazados en After Effects es una técnica clave en el motion graphics moderno.

CONCLUSIÓN:

El manejo de formas y máscaras en After Effects es una herramienta esencial para la animación y composición de efectos visuales. Entender su administración y animación permite crear gráficos dinámicos, transiciones avanzadas y efectos visuales personalizados.

Resumen de conceptos clave:

- ✓ Las formas son objetos vectoriales con trazados, rellenos y contornos editables.
- ✓ Las máscaras permiten recortar imágenes o videos de forma personalizada.
- ✓ Los trazados se pueden modificar y animar con fotogramas clave.
- ✓ La animación de trazados permite transformar máscaras y formas en movimiento.

REFERENCIAS:

- Birn, J. (2017). Digital Lighting and Rendering. New Riders.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). Film Art: An Introduction. McGraw-Hill.
- Meyer, T. (2018). After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist. Routledge.

