

PROGRAMA DE ESTUDIOS

DESARROLLOS DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**PRODUCCIÓN
MULTIMEDIA II**

Tema

**CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE
ANIMACIONES, HERRAMIENTAS DE
ANIMACIÓN VARIAS**

CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE ANIMACIONES, HERRAMIENTAS DE ANIMACIÓN VARIAS

1. CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE ANIMACIONES

1.1 Definición de Animación

La animación en After Effects consiste en la manipulación de propiedades de una capa a lo largo del tiempo mediante fotogramas clave. Esto permite crear efectos de movimiento, transformación y cambios de apariencia. La animación puede aplicarse a cualquier propiedad de una capa, desde su posición y opacidad hasta efectos avanzados como distorsiones o desenfoques.

1.2 Tipos de Animaciones

- Animación de Transformación: Modificación de las propiedades básicas de una capa, como posición, escala, rotación y opacidad. Estas propiedades pueden animarse individualmente o en combinación para crear movimientos complejos.
- Animación de Texto: After Effects incluye herramientas especializadas para animar texto, como presets de animación y expresiones específicas para caracteres y palabras.
- Animación de Máscaras: Uso de máscaras para revelar u ocultar partes de una imagen o vídeo. Se pueden animar los trazos de la máscara para crear efectos de dibujo o transición.
- Animación con Expresiones: Uso de código para automatizar movimientos y comportamientos de las capas. Las expresiones permiten modificar propiedades sin necesidad de crear múltiples fotogramas clave.

- Animación con Fotogramas Clave: La técnica más común, donde se colocan puntos clave a lo largo de la línea de tiempo para definir cambios graduales en las propiedades de una capa.
- Interpolación de Movimiento: Controla la aceleración y desaceleración de una animación para lograr efectos más realistas y naturales.

2. HERRAMIENTAS DE ANIMACIÓN VARIAS

2.1 Herramienta de Fotogramas Clave

Los fotogramas clave permiten definir puntos de inicio y fin de una animación. Se activan con el ícono de cronómetro junto a cada propiedad animable. After Effects ofrece distintos tipos de fotogramas clave:

- Lineal: Cambios constantes en la propiedad.
- Aceleración/Desaceleración Suave: Suaviza la velocidad de cambio para transiciones más naturales.
- Desaceleración Exponencial: Utilizada para movimientos más dinámicos y naturales.

2.2 Editor de Gráficos

El Editor de Gráficos permite modificar la velocidad de una animación ajustando la interpolación de fotogramas clave mediante curvas de valor o velocidad. Se divide en:

- Editor de Gráficos de Velocidad: Muestra la velocidad del cambio de propiedades y permite modificar la aceleración de la animación.
- Editor de Gráficos de Valor: Controla los valores específicos de las propiedades de animación en cada fotograma clave.

2.3 Herramienta de Marioneta

La herramienta de Marioneta permite deformar elementos mediante pines de control, logrando animaciones orgánicas. Se pueden utilizar diferentes tipos de pines:

- Pines de Deformación: Permiten manipular partes específicas de una imagen o forma.
- Pines Avanzados: Añaden rigidez a ciertas áreas para un control más realista.
- Pines de Movimiento: Crean trayectorias de movimiento automático entre pines.

2.4 Expresiones y Scripts

Las expresiones permiten crear animaciones automáticas con código JavaScript. Se pueden aplicar con Alt + clic (Windows) / Option + clic (Mac) en el cronómetro de una propiedad. Algunas expresiones comunes incluyen:

- wiggle(5,10): Agrega un efecto de vibración a una propiedad.
- loopOut("cycle"): Hace que una animación se repita indefinidamente.
- time*100: Vincula el valor de una propiedad al tiempo de la composición.

2.5 Cinemática Inversa y Rigging

After Effects permite aplicar técnicas avanzadas de animación como la cinemática inversa para simular articulaciones realistas en personajes y objetos animados. Para ello, se utilizan herramientas como Duik Bassel o Rubber Hose, que facilitan el rigging de personajes para animaciones más fluidas y dinámicas.

CONCLUSIÓN:

Comprender los conceptos básicos de animación y el uso de herramientas avanzadas en After Effects permite crear animaciones más dinámicas y profesionales. La combinación de fotogramas clave, gráficos de velocidad y expresiones facilita la creación de movimientos fluidos y atractivos. Además, la exploración de herramientas como el Editor de Gráficos, la herramienta de Marioneta y las expresiones amplía las posibilidades creativas dentro de After Effects, permitiendo a los usuarios desarrollar animaciones más realistas y sofisticadas.

BIBLIOGRAFÍA:

- Adobe. (2023). After Effects User Guide. Recuperado de <https://helpx.adobe.com>
- Meyer, C. (2021). After Effects Apprentice. Routledge.
- Fridsma, T. (2020). Mastering Adobe After Effects. Packt Publishing.

