

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	ASIGNATURA: Multimedia
UNIDAD 1: Adobe After Effect CC / Composición de proyectos Multimedia. /Animación multimedia con elementos visuales	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Introducción software de Animación	
OBJETIVOS: Conocer los aspectos básico del software	
TIEMPO DE DURACIÓN: 19 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>Adobe After Effects es uno de los programas más poderosos y versátiles en el campo de la animación digital y la postproducción de video, ampliamente utilizado en la industria cinematográfica, televisiva y de publicidad. Su capacidad para crear efectos visuales avanzados, animaciones sofisticadas y gráficos en movimiento lo convierte en una herramienta esencial para quienes buscan adentrarse en el mundo de la animación digital. Esta guía práctica tiene como objetivo proporcionar una introducción clara y accesible al uso de After Effects, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades básicas para comenzar a crear sus propias animaciones y efectos visuales.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar habilidades básicas en el manejo de la interfaz y las herramientas de Adobe After Effects: Capacitar a los estudiantes para que comprendan y utilicen de manera efectiva el entorno de trabajo del software, incluyendo la manipulación de capas, keyframes y máscaras, esenciales para crear animaciones y efectos visuales. ● Aplicar principios fundamentales de la animación digital en la creación de proyectos básicos: Enseñar a los estudiantes a utilizar los principios de la animación, como el ritmo y la fluidez, para diseñar gráficos en movimiento simples y animaciones coherentes, facilitando su comprensión del proceso creativo y técnico detrás de la animación. ● Integrar efectos visuales y transiciones en composiciones animadas: Fomentar la capacidad de los estudiantes para aplicar y personalizar efectos visuales dentro de After Effects, desarrollando proyectos que combinen imágenes, texto y video con transiciones fluidas y efectos atractivos que mejoren la narrativa visual del contenido. 	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación se centrará en la capacidad del estudiante para explorar y dominar las herramientas básicas del software de animación, realizando tareas específicas que demuestren un manejo adecuado de la interfaz y las funciones principales del programa. Se calificará su precisión, organización y creatividad al aplicar las herramientas aprendidas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe investigar las funcionalidades básicas del software de animación y explorar tutoriales introductorios. Para guiar esta revisión se recomienda apoyarse en referencias como Postproducción digital (Utray Delgado et al., 2020), Cinema 4D (Silvestre Cremades, 2019), Aprender 3DS Max 2010 con 100 ejercicios prácticos (Mediaactive, 2010) y Preproducción de sistemas multimedia (Solano Alegría y Peláez, 2022). Estos textos facilitan la comprensión de la interfaz, los atajos y el flujo de trabajo necesarios para aprovechar las sesiones prácticas.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Familiarización con la interfaz y configuración del espacio de trabajo:

- Al iniciar Adobe After Effects, dedica tiempo a conocer la disposición de los paneles principales, como el panel de proyecto, la línea de tiempo, la vista de composición y el panel de efectos. Personaliza el espacio de trabajo según tus necesidades para facilitar el acceso a las herramientas más utilizadas. Realiza una configuración inicial de tu proyecto definiendo la resolución, el formato y la duración.

Creación de una composición básica:

- Importa archivos multimedia (imágenes, videos, gráficos) al panel de proyecto y crea una nueva composición ajustando parámetros como la duración y el tamaño. Coloca los elementos multimedia en la línea de tiempo y organiza las capas de manera que puedas comenzar a animar. Practica ajustando la opacidad, la posición y el tamaño de los elementos en la composición para que se vea bien estructurada.

Animación con keyframes:

- Usa keyframes para animar los elementos dentro de la composición. Selecciona un objeto en la línea de tiempo, y habilita la opción de keyframes para propiedades como posición, escala, rotación u opacidad. Modifica estas propiedades a lo largo del tiempo para generar animaciones suaves. Ajusta la curva de movimiento para que las animaciones sean más naturales, utilizando el editor de gráficos para refinar la aceleración y desaceleración de los objetos.

Aplicación de efectos y transiciones:

- Explora la biblioteca de efectos de After Effects y aplica algunos a los elementos de tu composición. Juega con efectos como desenfoco, sombras o resplandores, ajustando sus propiedades para crear transiciones y dinámicas visuales interesantes. Añade transiciones entre clips o capas, como disoluciones o fundidos, para crear cambios suaves entre escenas o elementos dentro de la animación.

-

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

En conclusión Adobe After Effects proporciona a los estudiantes las bases necesarias para comenzar a explorar el mundo de la animación digital y los efectos visuales. A través del conocimiento de la interfaz, la creación de composiciones y la animación de elementos con keyframes, los estudiantes desarrollan habilidades fundamentales que les permitirán avanzar hacia proyectos más complejos. El dominio de estas herramientas iniciales es clave para lograr resultados profesionales en la postproducción audiovisual y el diseño de animaciones, estableciendo una sólida base para un mayor desarrollo en este campo.

10. RECOMENDACIONES

- Domina los conceptos básicos antes de profundizar en funciones avanzadas: Es fundamental familiarizarse con las herramientas básicas de Adobe After Effects, como la gestión de capas, el uso de keyframes y la manipulación de la línea de tiempo, antes de aventurarse en efectos más complejos. Esto te permitirá trabajar de manera más eficiente y comprender mejor las funciones avanzadas del software.
- Utiliza atajos de teclado para optimizar el flujo de trabajo: After Effects ofrece una serie de atajos de teclado que pueden ahorrar tiempo y aumentar la productividad. Familiarizarse con estos atajos te permitirá trabajar de manera más rápida y fluida, lo que es especialmente útil en proyectos con plazos ajustados o en composiciones complejas.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

ASIGNATURA: Multimedia

UNIDAD 2: Animación multimedia con efectos de software / Animación gráfica multimedia - Motion Graphic.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Elaboración de créditos Cinematográficos

OBJETIVOS: crear Proyecto multimedia

TIEMPO DE DURACIÓN: 20 horas

1. FUNDAMENTOS:

La creación de créditos cinematográficos es una parte esencial en la producción audiovisual, que no solo reconoce el trabajo del equipo involucrado, sino que también aporta un cierre estético y narrativo a la obra. Los créditos cinematográficos pueden influir significativamente en la percepción del espectador, ya que, además de cumplir su función informativa, forman parte de la identidad visual del proyecto. Unos créditos bien diseñados reflejan el tono y el estilo de la película, manteniendo el interés del espectador hasta el último momento.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Desarrollar habilidades en la creación de secuencias de créditos cinematográficos utilizando software de animación y edición digital: Enseñar a los estudiantes a manejar herramientas como Adobe After Effects para diseñar y animar créditos cinematográficos, aplicando tipografía, transiciones y efectos visuales de manera efectiva y profesional.
- Integrar principios de diseño visual y narrativa en la creación de créditos cinematográficos: Guiar a los estudiantes en la aplicación de principios estéticos y narrativos para que los créditos cinematográficos reflejen el tono y estilo de la película, manteniendo una secuencia visual coherente, legible y atractiva.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así

como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

X

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Se evaluará la habilidad del estudiante para crear créditos cinematográficos que sean visualmente impactantes y funcionales, considerando elementos como tipografía, ritmo visual, sincronización con música o efectos sonoros, y coherencia estilística con el proyecto cinematográfico.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe investigar referencias de créditos cinematográficos icónicos para inspirarse en su diseño y estructura. Para orientar este análisis pueden servir textos como Postproducción digital (Utray Delgado et al., 2020), Cinema 4D (Silvestre Cremades, 2019), Aprender 3DS Max 2010 con 100 ejercicios prácticos (Mediaactive, 2010) y Preproducción de sistemas multimedia (Solano Alegría y Peláez, 2022), que ofrecen bases útiles sobre composición, tipografía y animación. También es necesario practicar con las herramientas de texto del software y seleccionar tipografías y estilos coherentes con el proyecto asignado.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Planificación y diseño preliminar:
- Definir el estilo y la estructura: Antes de comenzar con la animación, decide el estilo visual y el formato de los créditos, considerando el tono de la película. Especifica la estructura de los créditos, incluyendo la secuencia de aparición de los nombres y roles, y los elementos visuales a integrar, como logotipos o gráficos.
- Crear un storyboard: Diseña un storyboard o esquema de los créditos que detalle cómo se presentarán los nombres, cargos y otros elementos visuales. Esto ayudará a visualizar la disposición y el ritmo de la animación antes de empezar a trabajar en el software.
- Configuración del proyecto en el software de animación:
- Abrir el software: Inicia Adobe After Effects u otro software de animación y edición. Crea una nueva composición ajustando los parámetros como la resolución, la tasa de fotogramas y la duración de la secuencia de créditos.
- Importar recursos: Importa todos los archivos necesarios, como imágenes, logotipos y tipografías. Organiza estos elementos en el panel de proyecto para facilitar su acceso durante el proceso de diseño.
- Diseño y animación de los créditos:
- Añadir y ajustar la tipografía: Inserta el texto de los créditos en la composición, eligiendo una tipografía adecuada que sea legible y acorde con el estilo de la película. Ajusta el tamaño, el color y el espaciado del texto según sea necesario.

- Aplicar animaciones y transiciones: Utiliza keyframes para animar la aparición, el movimiento y la desaparición del texto y los gráficos. Aplica transiciones suaves y efectos visuales, como fundidos o desplazamientos, para lograr una presentación fluida y profesional.
- Integrar gráficos y efectos adicionales: Añade elementos gráficos o efectos visuales que complementan la tipografía y refuercen el estilo visual de los créditos. Asegúrate de que estos elementos se integren de manera coherente y no distraigan del contenido principal.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

La elaboración de créditos cinematográficos es una tarea que combina creatividad y precisión técnica para ofrecer una presentación profesional que honra a todos los involucrados en la producción. Al seguir los procedimientos detallados en esta guía, los estudiantes podrán desarrollar secuencias de créditos que no solo cumplan su función informativa, sino que también enriquezcan la experiencia visual de la película. La correcta aplicación de principios de diseño y animación garantiza que los créditos cinematográficos sean una parte integral y elegante del producto final, reflejando la identidad visual y el esfuerzo colectivo de la obra.

10. RECOMENDACIONES

- Mantén la coherencia visual con el estilo de la película: Asegúrate de que el diseño de los créditos cinematográficos sea coherente con la estética general de la película. Utiliza tipografías, colores y efectos visuales que complementan el tono y el estilo del film, para lograr una integración armónica y profesional.
- Optimiza la legibilidad y la claridad del texto: Asegúrate de que todos los nombres y cargos sean fácilmente legibles en cualquier tamaño y en cualquier dispositivo. Ajusta el tamaño de la fuente, el contraste y el espaciado para garantizar que el texto sea claro y visible, evitando efectos que puedan dificultar la lectura.