



**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO QUITO**
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

Guía práctico experimental de

POST PRODUCCIÓN

Autor: Ángel Andrés Tayupanta Gallo

Am



2025

GUÍA PRÁCTICO EXPERIMENTAL DE POSTPRODUCCIÓN

CARRERA: ANIMACIÓN MULTIMEDIA

PERIODO ACADÉMICO: SEPTIEMBRE 2025 – FEBRERO 2026

DOCENTE TUTOR: MSC. ÁNDRES TAYUPANTA GALLO

EDICIÓN: PRIMERA

AÑO: 2025

TRABAJO EN EDICIÓN:



EQUIPO EDITORIAL:

MSC. DOMÉNICA VIRACOCOA-GONZÁLEZ

MSC. KEYERMAN TOAPANTA CISNEROS

ISBN:

QUITO – ECUADOR





ÍNDICE GENERAL

1	GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE POST PRODUCCIÓN	3
1.1	Descripción de la asignatura	3
1.2	Objetivo de la asignatura	3
1.3	Contenidos mínimos	3
1.4	Resultados de aprendizaje	4
2	UNIDAD 1: Introducción a la Post Producción y layout	5
2.1	Práctica Experimental 1	5
2.2	Práctica Experimental 2	5
3	UNIDAD 2: Mecánicas de movimiento 3D	14
3.1	Práctica Experimental 3	14
3.2	Práctica Experimental 4	18
3.3	Práctica Experimental 5	23
3.4	Práctica Experimental 6	27
3.5	Práctica Experimental 7	31
4	UNIDAD 3: Proceso de animación 3D	36
4.1	Práctica Experimental 8	36
4.2	Práctica Experimental 9	41
4.3	Práctica Experimental 10	45
5	UNIDAD 4: Post Producción de Animaciones	49
5.1	Práctica Experimental 11	49
5.2	Práctica Experimental 12	54
6	UNIDAD 5: Edición no lineal	58
6.1	Práctica Experimental 13	58
6.2	Práctica Experimental 14	62



1 GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE POST PRODUCCIÓN

1.1 Descripción de la Asignatura

La asignatura Postproducción brinda al estudiante las competencias necesarias para intervenir con dominio técnico y creativo en la fase final de un proyecto audiovisual. A lo largo del curso se abordan los procesos esenciales de montaje, edición, efectos especiales, masterización y administración de recursos, con énfasis en el uso de los principales softwares de postproducción a nivel profesional. Se propicia un enfoque práctico que integra criterios estéticos, narrativos y técnicos, permitiendo al estudiante desenvolverse de forma versátil en distintos contextos de producción.

En un entorno donde la calidad final del contenido audiovisual depende en gran medida de su tratamiento en postproducción, esta materia proporciona una visión estructurada del flujo de trabajo posterior al rodaje. Se trabaja con materiales reales, formatos cinematográficos y herramientas actuales que permiten la incorporación de efectos, correcciones, mezcla de sonido y optimización del material para su difusión en múltiples plataformas.

Como parte del itinerario formativo de la carrera de Animación Multimedia, esta asignatura fortalece las habilidades del estudiante para finalizar piezas audiovisuales de manera profesional, respondiendo a estándares técnicos de la industria. Aporta herramientas para trabajar en proyectos de animación, cine, publicidad, videoclips, y productos transmedia, consolidando un perfil competente en todas las etapas de la producción audiovisual.

1.2 Objetivo de la Asignatura

Realizar procesos de postproducción audiovisual con dominio técnico y creativo, mediante el uso de materiales especializados, software profesional y técnicas de montaje, efectos y masterización, para finalizar proyectos audiovisuales con altos estándares de calidad y adaptabilidad a diversos formatos cinematográficos y plataformas multimedia.

1.3 Contenidos Mínimos

- Proceso de post producción.
- Materiales y equipos técnicos de post producción.
- Administración de recursos de post producción.
- Efectos.
- Masterización.
- Montaje.
- Efectos especiales.
- Formatos cinematográficos.

1.4 Resultados de Aprendizaje

Realiza con experticia el proceso de postproducción, desenvolviéndose de manera versátil en un proyecto audiovisual, orientado a la destreza del manejo de los principales softwares utilizados a nivel mundial.



2 UNIDAD 1: Introducción a la Post Producción y layout

2.1 Práctica Experimental 1

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

CONCEPTUALIZACIÓN

Objetivo

Desarrollar la capacidad de conceptualización, narrativa y coherencia visual mediante la creación de una propuesta original para un videoclip musical animado. Esta actividad permite planificar la historia, el estilo visual y los elementos narrativos, aplicando técnicas de investigación, lluvia de ideas y análisis de estilo, con el fin de construir una propuesta creativa clara, efectiva y adaptable a la producción audiovisual.

Antecedentes / Escenario

En la industria audiovisual contemporánea, el videoclip musical representa un formato narrativo y experimental que integra sonido, imagen, ritmo y estilo visual. Antes de iniciar cualquier proceso de animación o postproducción, es fundamental contar con una propuesta conceptual sólida que oriente las decisiones técnicas y estéticas. Esta actividad constituye la fase de preproducción del proyecto de videoclip animado, en la cual el estudiante definirá los lineamientos narrativos, visuales y estilísticos que servirán como base para las siguientes etapas del proceso de producción y postproducción.

Recursos Necesarios

- Computadora con software de edición de texto y diseño.
- Reproductor de audio para análisis musical.
- Acceso a internet para investigación y referencias visuales.
- Herramientas como Word, PowerPoint, Canva, Illustrator o similar.
- Aula virtual para la entrega del documento final.

Planteamiento del Problema

Con frecuencia, los proyectos audiovisuales presentan debilidades narrativas o inconsistencias visuales debido a una falta de planificación conceptual. En el caso de los videoclips

animados, la desconexión entre música, historia y estética puede afectar la claridad del mensaje y la experiencia del espectador. El desafío consiste en desarrollar una propuesta integral que articule de manera coherente la canción seleccionada con una narrativa visual clara, un estilo definido y referencias sólidas que respalden la producción posterior.

Pasos por Realizar

Paso 1: Selección de la canción

Paso 2: Conceptualización de la propuesta

Paso 3: Guion literario y referencias visuales

Paso 4: Técnicas de investigación y lluvia de ideas

Paso 5: Presentación de la propuesta

Paso 6: Entrega

Desarrollo

Análisis musical y narrativo

El estudiante deberá evidenciar comprensión de la estructura musical, relacionando ritmo, intensidad y emociones con decisiones visuales concretas.

- Elegir una canción que servirá como base del videoclip animado.
- Analizar la letra, ritmo, estructura y emociones que transmite.
- Identificar momentos clave (intro, versos, coro, puente, clímax).

Descripción

Nombre de la banda: Désolé
Género musical: Pop-Rock
Público: En su mayoría adolescentes y jóvenes de 18 a 26 años
Principalmente Audiencia de personas que escuchan música ecuatoriana alternativa
Objetivo de la producción: Promoción del single y promoción como banda con la finalidad de conseguir más oyentes y audiencia



Coherencia conceptual

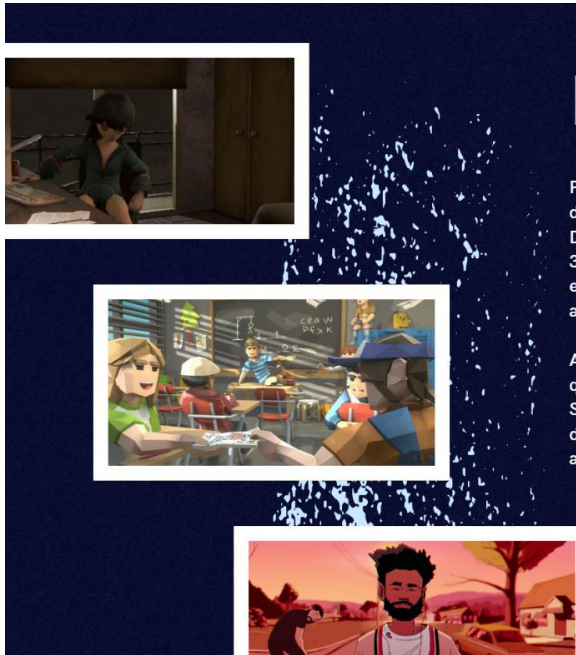
La propuesta deberá mostrar unidad entre música, historia y estilo visual, evitando contradicciones estéticas o narrativas.

- Definir la idea central del videoclip.



- Determinar el tono narrativo (dramático, simbólico, experimental, narrativo, abstracto, etc.).
- Establecer el estilo y estética visual coherente con la música.
- Plantear personajes, escenarios y secuencias clave.
 - Investigación fundamentada

Las referencias visuales deberán respaldar la propuesta, demostrando análisis previo y criterio creativo.



Referencias

Para este proyecto Audiovisual se le presento a la banda un estilo de diseño de personajes y escenarios parecidos a los videojuegos de inicio del 2000. Donde la mayoría de estos predominaba el Low Poly o Polyart. Un estilo de diseño 3D visualmente caracterizado por el poligonaje en el diseño de los personajes y los escenarios, pero a su vez se va a usar elementos visuales mas actuales y no tan antiguos como los que se veía a inicios de los 2000.

Aparte de ello se busco un videoclip animado que casi represente los mismo ideales que se buscaba representar en este videoclip y uno de esos clip fue Feels like Summer de Chaldish Gambino. Es llamativo, presenta una historia profunda y llena de metáforas no solo a los distintos artistas que aparecen ahí sino que también a anécdotas que a ellos les paso.

- Elaborar un guion literario breve que describa escenas y acciones según la estructura de la canción.
- Integrar transiciones visuales y momentos destacados del ritmo musical.
- Reunir referencias visuales (colores, estilos gráficos, ejemplos de animación, moodboard).

Claridad comunicativa

El documento final debe ser comprensible, estructurado y visualmente organizado, facilitando su futura ejecución en producción y postproducción.



- Investigar videoclips animados existentes y analizar su narrativa y estilo.
- Realizar lluvia de ideas individual o en equipo.
- Evaluar propuestas y seleccionar la más sólida y coherente.
- Compilar el guion literario y referencias visuales en un documento digital.
- Organizar el contenido con claridad y coherencia visual.
- Cuidar redacción, ortografía y presentación estética.
- Formato: PDF.
- Subir el archivo al aula virtual en la fecha establecida.

Historia

Francisco es un joven adulto de 25 años que tras un viaje en automóvil empieza a recordar fragmentos de un feliz pasado que lo harán sentirse solo y triste. El tendrá que afrontar su pasado y caminar hacia el futuro o quedarse en un recuerdo y sentirse solo para siempre.



Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la elaboración de una propuesta conceptual sólida y coherente, evidenciando claridad en la intención narrativa y alineación con el mensaje de la canción seleccionada. También se podrá verificar la estructuración adecuada del guion literario conforme a la secuencia, ritmo y contenido lírico de la pieza musical, considerando correspondencia temática y organización narrativa pertinente.

De igual manera, se podrá determinar la selección pertinente y fundamentada de referencias visuales que respalden la propuesta creativa, observando coherencia estética y justificación conceptual en su elección. Se podrá evidenciar además la consolidación de una base clara y estructurada para el desarrollo del videoclip animado en fases posteriores, reflejada en la coherencia entre concepto, narrativa y proyección técnica del proyecto.



2.2 Práctica Experimental 2

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

LAYOUT

Objetivo

Desarrollar la capacidad de organizar y estructurar los elementos que interactuarán en un proyecto de animación 3D, mediante la creación de props y la definición de las capas necesarias. Esta actividad permite aplicar principios de composición, escala, jerarquía y coherencia visual, asegurando que los elementos diseñados faciliten la producción, la integración de personajes y el desarrollo narrativo del proyecto final.

Antecedentes / Escenario

En los proyectos de animación 3D, la correcta planificación de escenarios, objetos y capas de trabajo es fundamental para evitar errores técnicos, desorganización de archivos y dificultades durante la animación o el render. La fase de diseño de props y estructuración de capas forma parte de la preproducción y planificación técnica del proyecto. Una organización adecuada optimiza tiempos de trabajo, mejora la integración entre personajes y entorno, y garantiza coherencia estética dentro de la narrativa audiovisual.

Recursos Necesarios

- Computadora con software de diseño o modelado (Blender, Maya, Illustrator, Photoshop u otro similar).
- Herramientas de dibujo tradicional o digital para bocetaje.
- Historia y personajes previamente desarrollados.
- Plantilla o formato de presentación digital.
- Aula virtual para la entrega del archivo final.

Planteamiento del Problema

En muchos proyectos de animación 3D, la falta de planificación en la creación de props y la desorganización de capas generan problemas como inconsistencias visuales, dificultades en la animación, errores de escala y pérdida de tiempo en producción. El desafío consiste en diseñar y estructurar correctamente los props necesarios para la historia, definiendo una jerarquía clara de

capas y elementos que permita una integración eficiente con los personajes y facilite el flujo de trabajo en el desarrollo del proyecto final.

Pasos por Realizar

Paso 1: Revisión de la historia y personajes

Paso 2: Diseño de props

Paso 3: Organización de capas

Paso 4: Presentación del diseño

Paso 5: Entrega

Desarrollo

Durante la ejecución de la actividad, el estudiante deberá demostrar:

Coherencia narrativa: Los props deben responder a necesidades reales de la historia y aportar al desarrollo de la acción.

- Analizar la historia previamente desarrollada.
- Identificar los objetos, elementos y props que interactuarán con los personajes y el entorno.
- Determinar cuáles son elementos principales, secundarios y de ambientación.



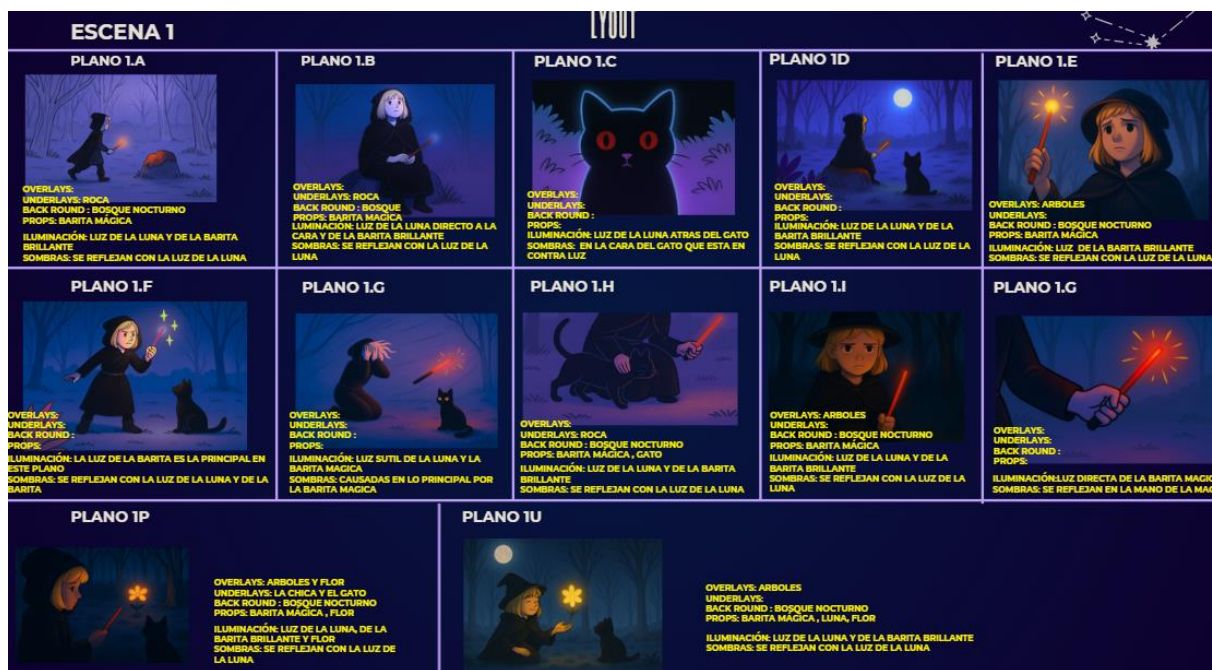
Organización técnica: La estructura de capas debe facilitar el trabajo posterior de animación, evitando desorden o duplicación innecesaria de elementos.

- Realizar bocetos o diseños digitales de cada prop.
- Considerar forma, proporción y escala en relación con los personajes.
- Definir la función narrativa de cada objeto.
- Mantener coherencia estética con el estilo general del proyecto.
- Aplicar principios de composición y jerarquía visual.



Criterio visual y compositivo: Los objetos deben integrarse armónicamente en el entorno, respetando escala, proporción y estilo.

- Definir la estructura de capas del proyecto 3D, separando:
 - Fondo.
 - Escenario principal.
 - Props interactivos.
 - Personajes.
- Establecer una jerarquía clara que facilite animación y renderizado.
- Evitar solapamientos innecesarios o desorganización de elementos.
- Nombrar correctamente capas y objetos para optimizar el flujo de trabajo.



Planificación estratégica: La actividad debe evidenciar una visión anticipada del proceso de producción, optimizando tiempos y recursos.

- Preparar un documento o presentación digital que incluya:
 - Bocetos o renders de los props.
 - Descripción breve de cada prop y su función narrativa.
 - Esquema visual de la organización de capas.
- Cuidar la claridad visual y la coherencia en la exposición.
- Formato: PDF o imagen.
- Subir el archivo al aula virtual antes de la fecha establecida.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar el diseño claro y funcional de los props del proyecto, evidenciando precisión en formas, proporciones y relación con la propuesta conceptual planteada. También se podrá verificar la organización estructurada de capas orientadas a la producción 3D, observando orden técnico, clasificación adecuada de elementos y preparación correcta de archivos para su posterior desarrollo digital.

De igual manera, se podrá determinar la coherencia visual entre personajes, objetos y entorno, considerando unidad estética, consistencia en estilo y armonía compositiva dentro del proyecto. Se podrá evidenciar además la consolidación de una base técnica sólida para la fase de modelado, animación y render final, reflejada en la planificación organizada y viable de los **Recursos Necesarios** para la continuidad del proceso de producción.



3 UNIDAD 2: Mecánicas de movimiento 3D

3.1 Práctica Experimental 3

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

Objetivo

Fortalecer la capacidad de aplicar principios de animación como timing, spacing, anticipación, squash & stretch, acción secundaria y exageración, mediante la creación de una animación 3D de 20 segundos. Esta actividad permite desarrollar habilidades de narrativa visual, expresividad y coherencia en el movimiento, integrando personajes, props y escenarios dentro de un proyecto tridimensional completo.

Antecedentes / Escenario

En la producción de animación 3D, el dominio de los principios clásicos de animación es fundamental para lograr movimientos creíbles, expresivos y narrativamente efectivos. Más allá del dominio técnico del software, el animador debe comprender cómo estructurar una secuencia, planificar acciones y aplicar recursos expresivos que aporten vida al personaje. Esta actividad corresponde a una fase de producción en la que el estudiante integrará los elementos previamente diseñados (personajes, props y escenarios) en una animación completa que evidencie control técnico y coherencia narrativa.

Recursos Necesarios

- Computadora con software de animación 3D (Maya o similar).
- Personajes previamente modelados y riggeados.
- Props y escenarios organizados.
- Storyboard o animatic previo.
- Software de exportación o edición de video.
- Aula virtual para la entrega final.



Planteamiento del Problema

En muchos proyectos tridimensionales, los movimientos pueden resultar mecánicos o carentes de intención cuando no se aplican correctamente los principios de animación. Asimismo, la falta de planificación narrativa puede generar secuencias confusas o poco expresivas. El desafío consiste en producir una animación 3D de 20 segundos que integre técnica, narrativa y expresividad, aplicando de manera consciente y justificada al menos cinco principios de animación, garantizando fluidez, coherencia visual y claridad en la acción.

Pasos por Realizar

Paso 1: Planificación de la animación

Paso 2: Preparación de los elementos 3D

Paso 3: Animación

Paso 4: Revisión y ajustes finales

Paso 5: Exportación y presentación

Desarrollo

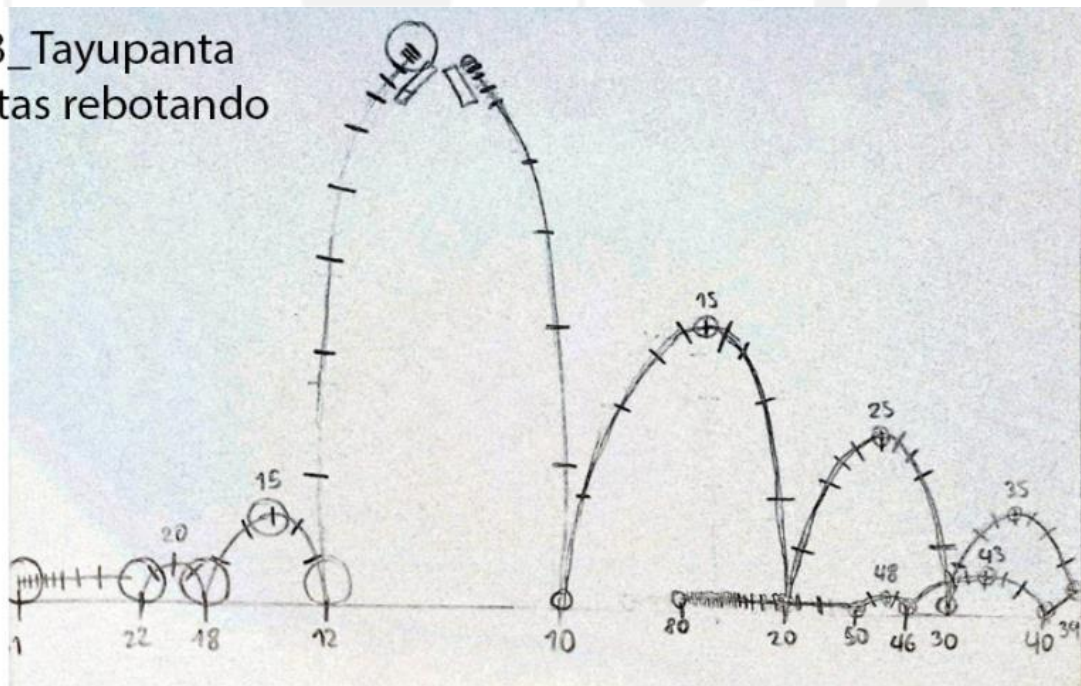
Durante la ejecución de la actividad, el estudiante deberá evidenciar:

Dominio técnico:

Correcto uso de herramientas de animación 3D, control de curvas y jerarquías.

- Definir la historia o acción principal a desarrollar en 20 segundos.
- Elaborar un storyboard o animatic que organice la secuencia de acciones.
- Identificar qué principios de animación se aplicarán en cada escena o movimiento.

2463_Tayupanta
Pelotas rebotando

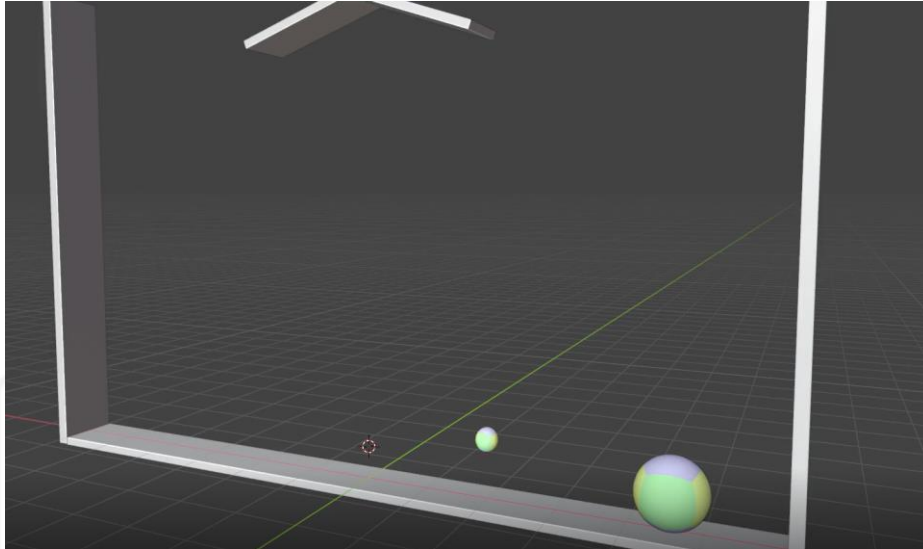


Aplicación consciente de principios:



Los principios seleccionados deben ser claramente identificables y justificables.

- Verificar que personajes, props y escenarios estén completos y organizados.
- Comprobar que los rigs funcionen correctamente.
- Revisar jerarquías, pivotes y escalas dentro del software.



Coherencia narrativa:

La acción debe tener intención, inicio, desarrollo y cierre comprensible.

Animar aplicando al menos cinco principios de animación, cuidando:

Timing y spacing: control de velocidad y ritmo del movimiento.

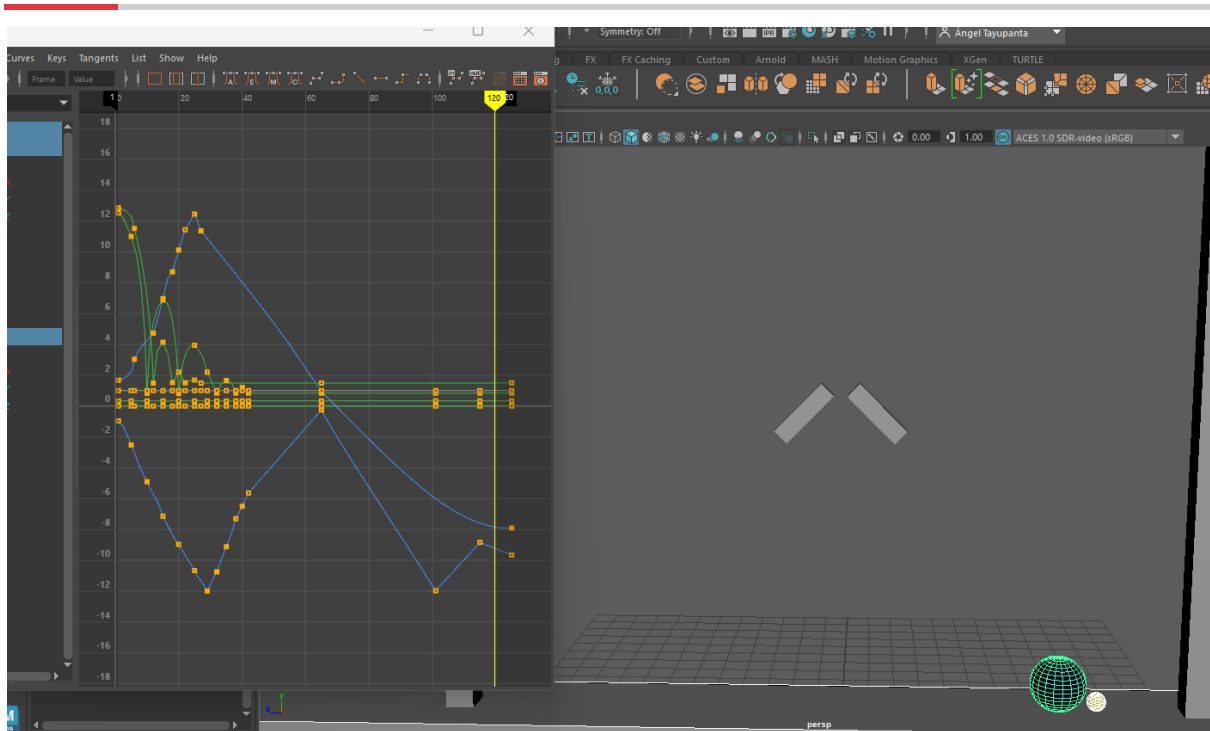
Anticipación: preparación previa a la acción principal.

Acción secundaria: movimientos complementarios que refuercen la acción.

Squash & stretch: deformaciones controladas que aporten dinamismo.

Exageración: intensificación de gestos o movimientos para mayor expresividad.

- Asegurar que la narrativa sea clara y comprensible.
- Mantener coherencia entre personaje, entorno e interacción con objetos.
- Visualizar la animación completa varias veces.
- Ajustar curvas de animación, ritmo y continuidad.
- Corregir errores técnicos de jerarquía o interacción.
- Refinar detalles expresivos y de puesta en escena.



Expresividad y fluidez:

Los movimientos deben evitar rigidez, logrando naturalidad y dinamismo.

- Exportar la animación en formato de video (.MP4 o .MOV).
- Duración exacta: 20 segundos.
- Elaborar un breve documento complementario indicando:

Principios de animación aplicados.

Decisiones creativas adoptadas.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la realización de una animación 3D de 20 segundos técnicamente funcional, evidenciando fluidez de movimiento, estabilidad en la ejecución y cumplimiento de parámetros básicos de producción tridimensional. También se podrá verificar la aplicación visible y debidamente justificada de al menos cinco principios de animación, observando coherencia en su uso y correspondencia con las necesidades expresivas y narrativas del proyecto desarrollado.

De igual manera, se podrá determinar la integración coherente de personajes, props y entorno dentro de la escena animada, considerando armonía visual, consistencia estética y correcta relación espacial entre los elementos. Se podrá evidenciar además la consolidación de habilidades narrativas y técnicas en animación tridimensional, reflejada en la articulación equilibrada entre intención creativa, dominio técnico y ejecución formal del producto final.

3.2 Práctica Experimental 4

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN 3D

Objetivo

Aplicar principios de animación y representación de esfuerzo mediante la creación de una animación de 20 segundos con un personaje proporcionado por el docente. Esta actividad permite desarrollar la capacidad de transmitir peso, fuerza, intención y emoción a través del movimiento, fortaleciendo la narrativa visual y la calidad técnica del proyecto audiovisual.

Antecedentes / Escenario

En animación 3D, uno de los mayores desafíos es lograr que el movimiento transmita credibilidad física y emocional. La representación del esfuerzo, como levantar un objeto pesado, empujar, arrastrar o reaccionar ante una fuerza externa, exige control del timing, comprensión del peso y manejo adecuado de los principios de animación. Trabajar con un personaje proporcionado por el docente permite centrar el ejercicio en la actuación y el dominio técnico del rig, priorizando la calidad del movimiento sobre el diseño del personaje.

Recursos Necesarios

- Computadora con software de animación 3D (Maya o similar).
- Personaje riggeado proporcionado por el docente.
- Storyboard o esquema de planificación.
- Software de exportación de video.
- Aula virtual para la entrega final.

Planteamiento del Problema

En muchos ejercicios de animación, los movimientos pueden verse ligeros, flotantes o carentes de intención cuando no se comprende adecuadamente la representación del peso y el esfuerzo. El desafío consiste en desarrollar una animación de 20 segundos en la que el personaje evidencie fuerza, tensión muscular, intención y emoción, utilizando correctamente los principios de animación para transmitir realismo y expresividad.

Pasos por Realizar

Paso 1: Análisis del personaje

Paso 2: Planificación de la animación

Paso 3: Animación

Paso 4: Revisión y ajustes finales

Paso 5: Exportación y presentación

Desarrollo

Durante la ejecución de la actividad, el estudiante deberá evidenciar:

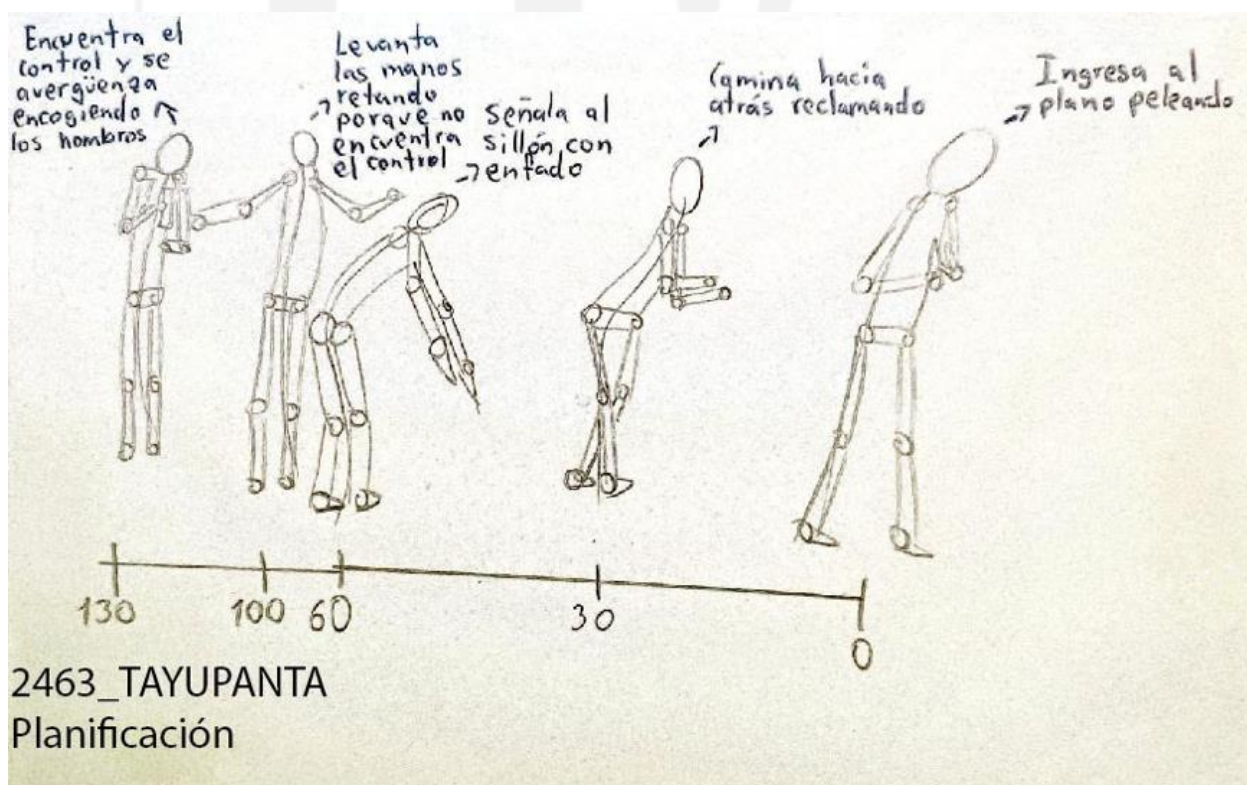
Control técnico del rig:

Uso adecuado de controladores y jerarquías sin generar errores estructurales.

- Observar cuidadosamente el rig proporcionado. Identificar puntos de articulación, controladores y jerarquías.
- Reconocer limitaciones técnicas y posibilidades expresivas del personaje.

Representación convincente del peso:

El movimiento debe reflejar gravedad, equilibrio y esfuerzo físico realista.



- Definir la acción principal que el personaje realizará (ejemplo: levantar un objeto pesado, empujar, cargar, saltar con esfuerzo, etc.).
- Elaborar un storyboard o animatic breve que organice la secuencia de movimientos.



- Determinar los principios de animación que se aplicarán para transmitir peso, esfuerzo y emoción.
- Realizar la animación en el software indicado (Maya o similar).

Aplicar:

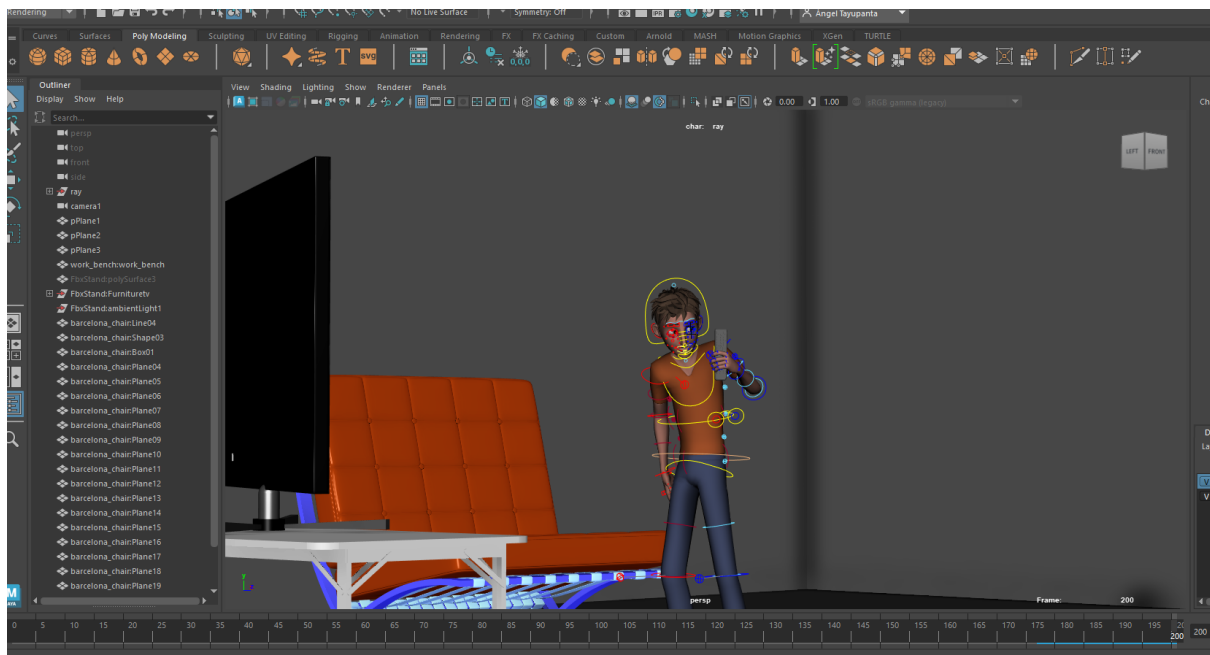
Timing y spacing para lograr movimientos creíbles.

Anticipación para preparar la acción principal.

Squash & stretch para reforzar tensión y energía.

Acción secundaria para complementar el movimiento principal.

Representación de esfuerzo, evidenciando tensión corporal, cambios de equilibrio y uso del centro de gravedad.



- Garantizar coherencia narrativa y fluidez en la secuencia.

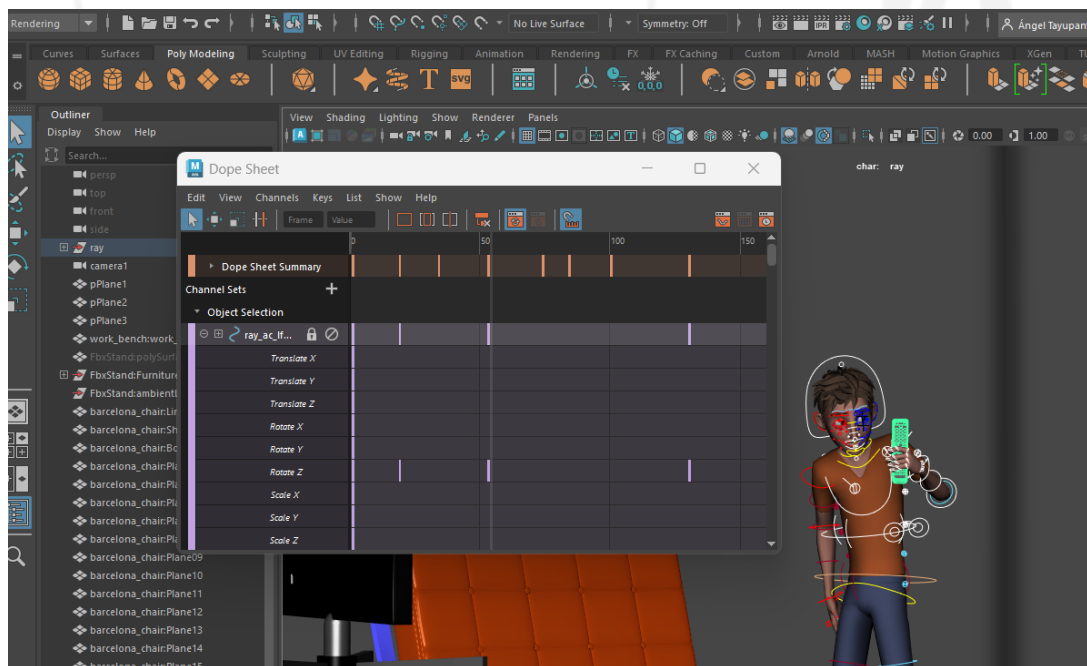
Expresividad emocional:

La acción debe comunicar intención, no solo desplazamiento mecánico.

- Visualizar la animación completa varias veces.
- Ajustar curvas de animación y ritmo.
- Corregir errores de posición, deformaciones o desbalances.
- Refinar detalles que intensifiquen la sensación de peso y fuerza.

Coherencia narrativa:

La secuencia debe tener claridad visual, inicio, desarrollo y cierre.



- Exportar la animación en formato .MP4 o .MOV.
- Duración exacta: 20 segundos.
- Verificar calidad de reproducción antes de la entrega.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la realización de una animación 3D de 20 segundos con representación clara de esfuerzo y peso, evidenciando comprensión del comportamiento físico de los objetos o personajes dentro del espacio tridimensional. También se podrá verificar la aplicación visible de principios de animación, observando coherencia en su ejecución y correspondencia con la intención expresiva de la escena desarrollada.

De igual manera, se podrá determinar la presencia de movimientos fluidos, expresivos y técnicamente correctos, considerando continuidad, timing adecuado y consistencia en las transiciones. Se podrá evidenciar además el fortalecimiento del dominio narrativo y técnico en animación tridimensional, reflejado en la integración equilibrada entre intención creativa, construcción visual y precisión en la ejecución del producto final.



3.3 Práctica Experimental 5

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

PLANIFICACIÓN

Objetivo

Exponer ante la clase el layout, storyboard y planificación general del proyecto final de animación de un videoclip musical 3D, mostrando la secuencia de escenas, distribución de personajes, escenarios, props y flujo narrativo. Esta actividad busca demostrar la organización integral del proyecto, la claridad en la narrativa visual y la capacidad de planificar estratégicamente los procesos de animación, iluminación, cámara y postproducción, garantizando coherencia y calidad en el producto final.

Antecedentes / Escenario

En la producción de un videoclip musical 3D, la fase de planificación es determinante para el éxito del proyecto. Un storyboard claro, un layout estructurado y una planificación técnica organizada permiten optimizar tiempos, evitar errores en producción y asegurar coherencia narrativa y visual. Antes de iniciar la fase de blocking y animación definitiva, es fundamental validar la estructura del proyecto mediante una presentación formal que evidencie dominio conceptual, organización técnica y claridad en la puesta en escena.

Recursos Necesarios

- Computadora con software de diseño y presentación (Illustrator, Photoshop, PowerPoint, Canva u otro similar).
- Storyboard digital o escaneado.
- Layout preliminar del proyecto en 3D o en formato visual.
- Diagrama de planificación o cronograma de trabajo.
- Proyector o pantalla para exposición en clase.
- Aula virtual para la entrega de archivos finales.

Planteamiento del Problema

En proyectos audiovisuales complejos, la falta de planificación detallada puede generar inconsistencias narrativas, problemas técnicos y retrasos en producción. Sin una estructura clara de

escenas, cámaras, iluminación y flujo de trabajo, el proyecto corre el riesgo de perder coherencia estética y comunicativa. El desafío consiste en presentar una planificación integral que demuestre organización estratégica, claridad narrativa y previsión técnica, asegurando que el videoclip musical 3D pueda desarrollarse de manera eficiente y coherente.

Pasos por Realizar

Paso 1: Revisión conceptual del proyecto

Paso 2: Elaboración del storyboard

Paso 3: Creación del layout

Paso 4: Planificación técnica y narrativa

Paso 5: Presentación ante la clase

Desarrollo

Durante la ejecución de la actividad, el estudiante deberá evidenciar:

Claridad narrativa:

La secuencia de escenas debe ser comprensible y coherente con la música seleccionada.

- Analizar la idea base y el concepto narrativo y visual del videoclip.
- Definir el objetivo comunicativo y emocional del proyecto.
- Verificar la coherencia entre historia, música y ritmo visual.



Organización visual:

El layout debe mostrar composición equilibrada, correcta escala y disposición estratégica de elementos.

- Diseñar un storyboard completo con todas las escenas y planos.
- Incluir información sobre ángulos de cámara, movimientos, encuadres y acciones principales.

- Asegurar fluidez en las transiciones y claridad en la intención narrativa.

Planificación técnica estructurada:

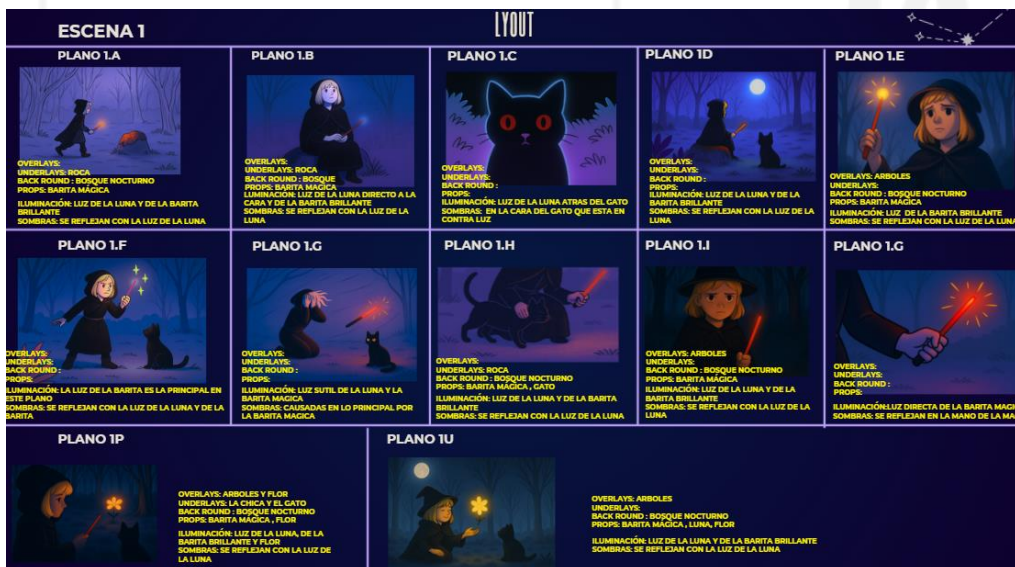
El cronograma y diagrama de producción deben demostrar viabilidad y previsión de etapas.



- Desarrollar el layout general del proyecto. Definir disposición de personajes, escenarios y props en cada escena.
- Determinar escala, perspectiva y composición visual.
- Incluir ubicación de cámaras y planificación básica de iluminación (si aplica).

Capacidad argumentativa:

La exposición debe justificar decisiones creativas y técnicas con fundamentos claros.



- Elaborar un diagrama o plan de producción que detalle:

Secuencia de trabajo (modelado, animación, texturizado, render, postproducción).

Responsabilidades individuales o por equipo.

Cronograma tentativo de desarrollo.

- Identificar posibles desafíos técnicos o narrativos y proponer soluciones.
- Exponer el storyboard y layout explicando la estructura de la animación.
- Mostrar cómo la música guía el ritmo visual.
- Justificar decisiones de composición, cámara y puesta en escena.



Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la elaboración de un storyboard completo y coherente, evidenciando secuencia narrativa clara, correspondencia entre planos y continuidad visual dentro del proyecto. También se podrá verificar la estructuración del layout con una distribución organizada y funcional de los elementos en escena, considerando jerarquía visual, equilibrio compositivo y alineación con la propuesta conceptual planteada.

De igual manera, se podrá determinar la planificación técnica organizada y viable para la siguiente etapa de producción, observando claridad en indicaciones, tiempos y requerimientos operativos. Se podrá evidenciar además la integración pertinente de la retroalimentación recibida, reflejada en ajustes y mejoras orientadas a optimizar la fase posterior del proyecto y fortalecer la coherencia general del proceso creativo.

3.4 Práctica Experimental 6

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO MECÁNICAS DE MOVIMIENTO

Objetivo

Crear una animación de 20 segundos en la que se demuestren mecánicas de movimiento, esfuerzo y puesta en escena, de manera individual o en equipos, con el fin de fortalecer la capacidad de transmitir peso, acción y narrativa a través de personajes y objetos. La actividad busca aplicar principios como timing, spacing, anticipación y acción secundaria, asegurando que los movimientos sean coherentes, expresivos y contribuyan a la claridad y dramatismo de la escena dentro del proyecto final.

Antecedentes / Escenario

Dentro de un proyecto audiovisual 3D, la correcta representación de mecánicas de movimiento y esfuerzo es fundamental para lograr escenas creíbles y narrativamente efectivas. La animación no solo debe cumplir una función técnica, sino también comunicativa, reforzando emociones, tensión y dramatismo a través de la puesta en escena. Esta actividad se enmarca en la fase de producción del proyecto final, donde se integran principios de animación, composición y narrativa visual en una secuencia estructurada.

Recursos Necesarios

- Computadora con Autodesk Maya u otro software de animación 3D.
- Personajes y props previamente modelados y riggeados.
- Storyboard o animatic preliminar.
- Herramientas de exportación de video (playblast o render básico).
- Aula virtual para la entrega final.

Planteamiento del Problema

En muchas secuencias animadas, la falta de control del peso, la energía y la intención provoca movimientos poco creíbles o carentes de dramatismo. Asimismo, una puesta en escena mal planificada puede dificultar la lectura visual de la acción. El desafío consiste en desarrollar una animación de hasta 20 segundos que evidencie dominio de mecánicas corporales, representación del

esfuerzo y claridad en la puesta en escena, integrando principios fundamentales de animación y narrativa visual.

Pasos por Realizar

Paso 1: Conceptualización de la acción

Paso 2: Planificación visual

Paso 3: Animación

Paso 4: Refinamiento y detalles

Desarrollo

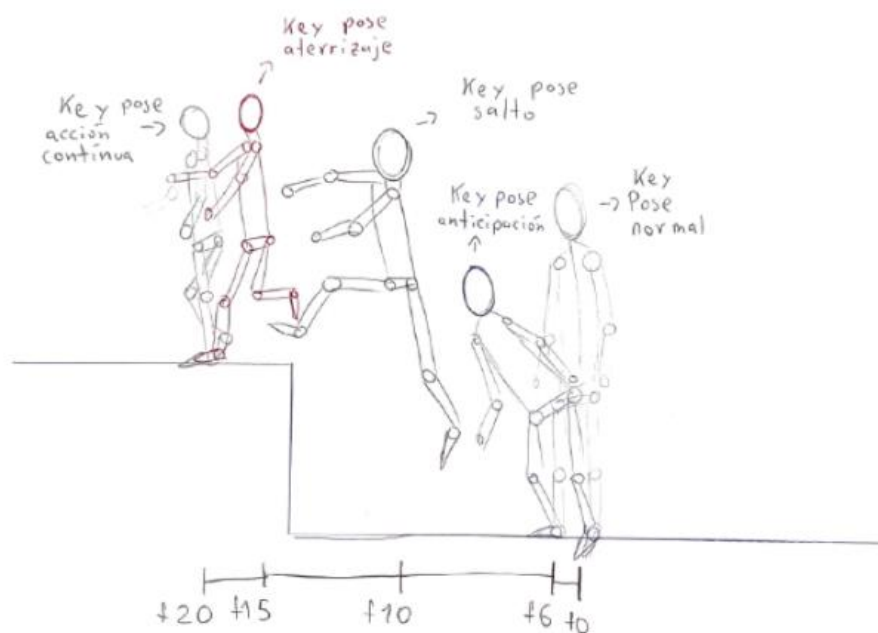
Durante la ejecución, el estudiante deberá evidenciar:

Representación clara del peso y esfuerzo:

El movimiento debe reflejar energía, tensión y equilibrio corporal.

- Definir la situación o acción principal (ejemplo: levantar un objeto pesado, empujar, correr, saltar o reaccionar ante un impacto).
- Establecer la intención narrativa y emocional de la escena.
- Determinar cómo la acción aporta al desarrollo del proyecto final.

2463_Tayupanta Planificación salto



Puesta en escena efectiva:

La composición debe permitir una lectura clara de la acción y su intención dramática.

- Elaborar un storyboard o animatic breve con los momentos clave.
- Diseñar la puesta en escena, considerando composición, equilibrio visual y claridad de lectura.

- Definir ubicación de cámara y encuadre principal.



Coherencia narrativa:

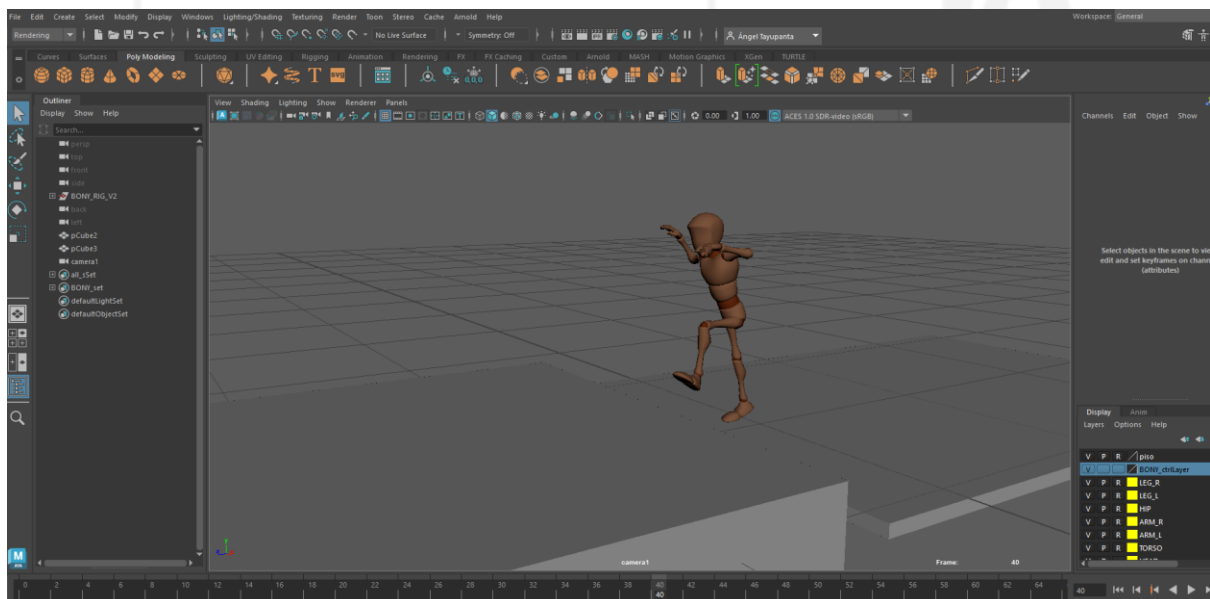
La animación debe tener inicio, desarrollo y cierre dentro de los 20 segundos.

- Desarrollar la animación en Autodesk Maya u otro software indicado.
- Aplicar los principios de animación.

Timing y spacing para controlar ritmo y naturalidad.

Anticipación para reforzar las acciones principales.

Acción secundaria para complementar y enriquecer el movimiento.

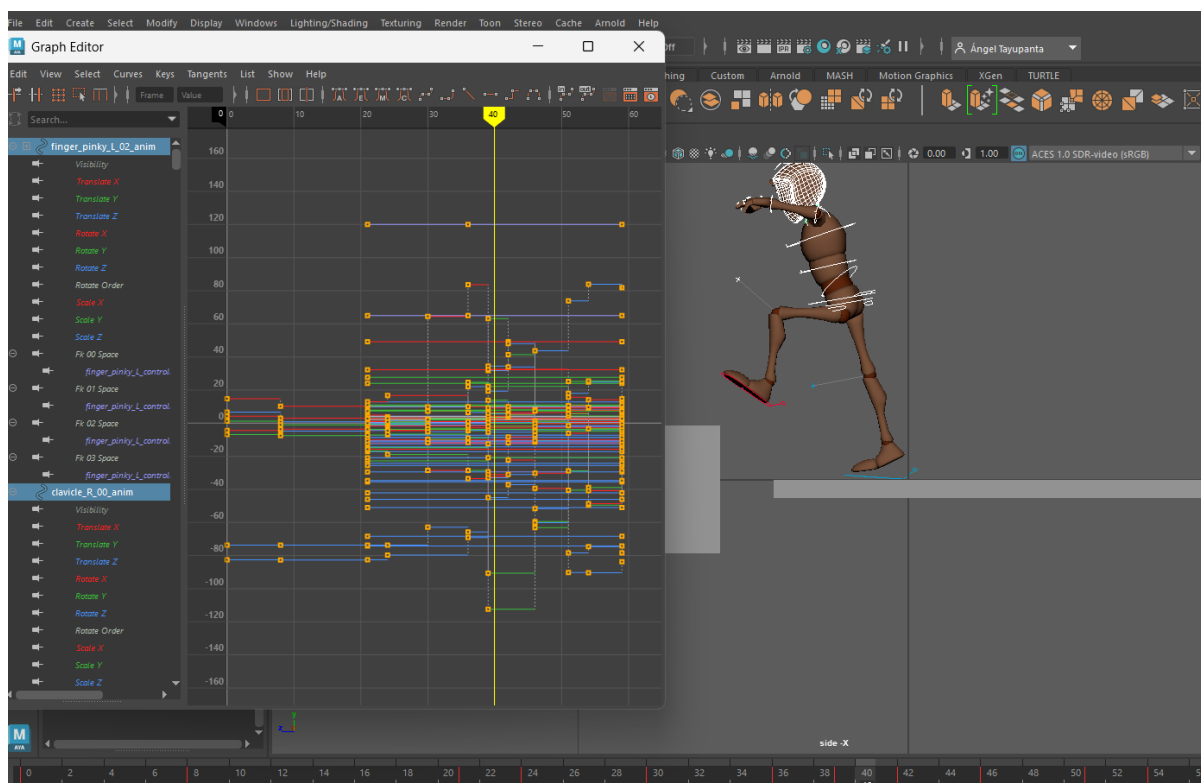


- Enfatizar la representación del esfuerzo y el peso, mostrando influencia de la gravedad y transferencia de energía.

- Mantener coherencia entre personaje, objetos y entorno.
- Revisar la animación mediante playblast.
- Ajustar curvas en el editor de gráficos.
- Corregir poses, tiempos y posibles errores de jerarquía.
- Mejorar la expresividad y el dramatismo de la escena.

Dominio técnico:

Uso adecuado de curvas, controladores y jerarquías sin errores estructurales.



Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la realización de una animación de hasta 20 segundos con mecánicas corporales convincentes, evidenciando comprensión del movimiento, equilibrio, peso y coordinación dentro del espacio tridimensional. También se podrá verificar la aplicación visible de principios de animación, observando coherencia en su implementación y correspondencia con la intención expresiva y narrativa de la escena desarrollada.

De igual manera, se podrá determinar la construcción de una escena clara, expresiva y narrativamente funcional dentro del proyecto final, considerando secuencia lógica, intención comunicativa y consistencia visual. Se podrá evidenciar además la consolidación del dominio técnico y expresivo en animación 3D, reflejada en la integración equilibrada entre control técnico, fluidez de movimiento y solidez narrativa del producto presentado.

3.5 Práctica Experimental 7

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO MECÁNICAS DE MOVIMIENTO CAMINATA INFERIOR

Objetivo

Generar una animación de caminata que respete las mecánicas de movimiento del tren superior e inferior de un personaje proporcionado por el docente, de manera individual o en equipos, con el fin de desarrollar la capacidad de animar desplazamientos coherentes, fluidos y expresivos. La actividad busca aplicar principios de timing, spacing, peso y coordinación corporal, asegurando que la locomoción refleje naturalidad, personalidad y coherencia dentro de la narrativa del proyecto de animación.

Antecedentes / Escenario

La caminata es uno de los ejercicios fundamentales en animación 3D, ya que integra equilibrio, peso, ritmo y coordinación corporal. Un ciclo de caminata bien ejecutado demuestra dominio técnico y comprensión de las mecánicas del movimiento humano o estilizado. En el contexto del proyecto final, la correcta animación de desplazamientos permite que los personajes interactúen con el entorno de manera creíble, fortaleciendo la narrativa visual.

Recursos Necesarios

- Computadora con Autodesk Maya.
- Personaje riggeado proporcionado por el docente.
- Referencias en video (propias o externas).
- Editor de gráficos (Graph Editor).
- Herramientas de exportación de video (playblast o render básico).
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del Problema

Uno de los errores más comunes en animación es la falta de coordinación entre el tren superior e inferior, lo que genera caminatas rígidas, sin peso o sin intención. Asimismo, una mala gestión del timing y spacing puede afectar la naturalidad del desplazamiento. El desafío consiste en

desarrollar una animación de caminata que respete las fases del ciclo, evidencie transferencia de peso y mantenga coherencia corporal, aportando personalidad al personaje.

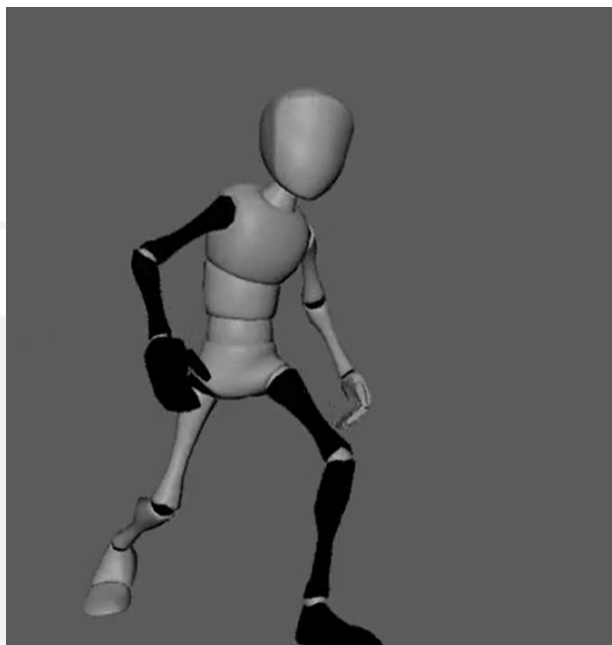
Pasos por Realizar

Paso 1: Análisis de referencia

Paso 2: Planificación de la animación

Paso 3: Animación del ciclo

Paso 4: Refinamiento y detalles

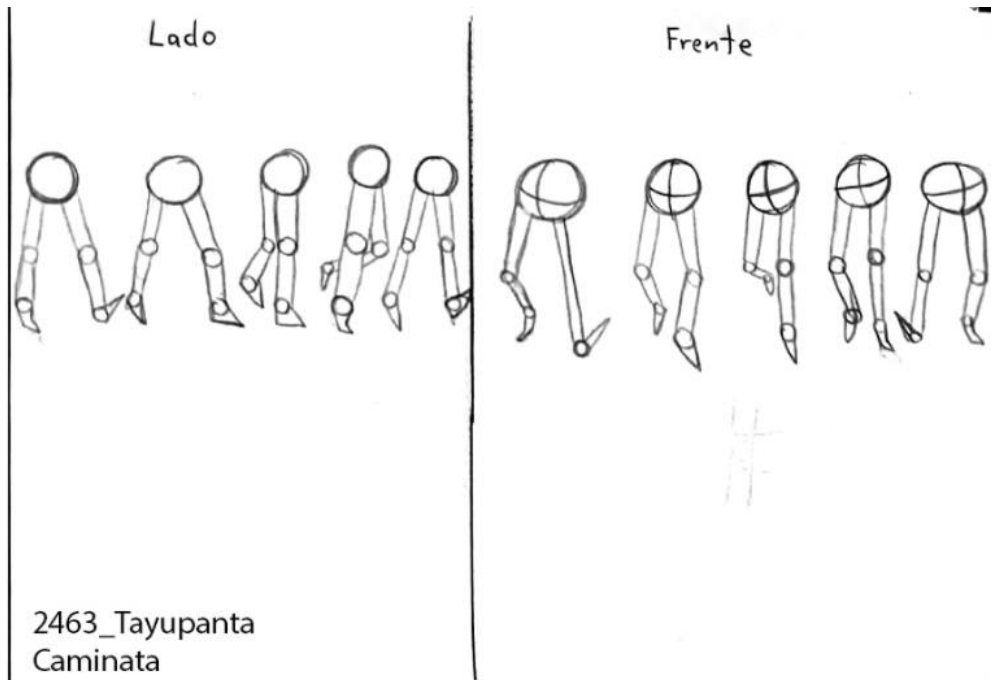


Desarrollo

Durante la ejecución, el estudiante deberá evidenciar:

Dominio de las fases del ciclo de caminata.

- Observar y analizar referencias reales o animadas de caminatas.
- Identificar las fases del ciclo: contacto, paso, apoyo, cruce, balanceo y recuperación.
- Definir ritmo, energía y personalidad del personaje (relajada, apresurada, cansada, confiada, etc.).



Transferencia clara de peso y equilibrio corporal.

- Elaborar un pose sheet con las poses clave del ciclo de caminata.
- Ajustar la puesta en escena y la dirección del movimiento dentro del plano.
- Crear, si es necesario, un animatic o guía visual para prever la fluidez del desplazamiento.

Coordinación entre caderas, hombros y extremidades.

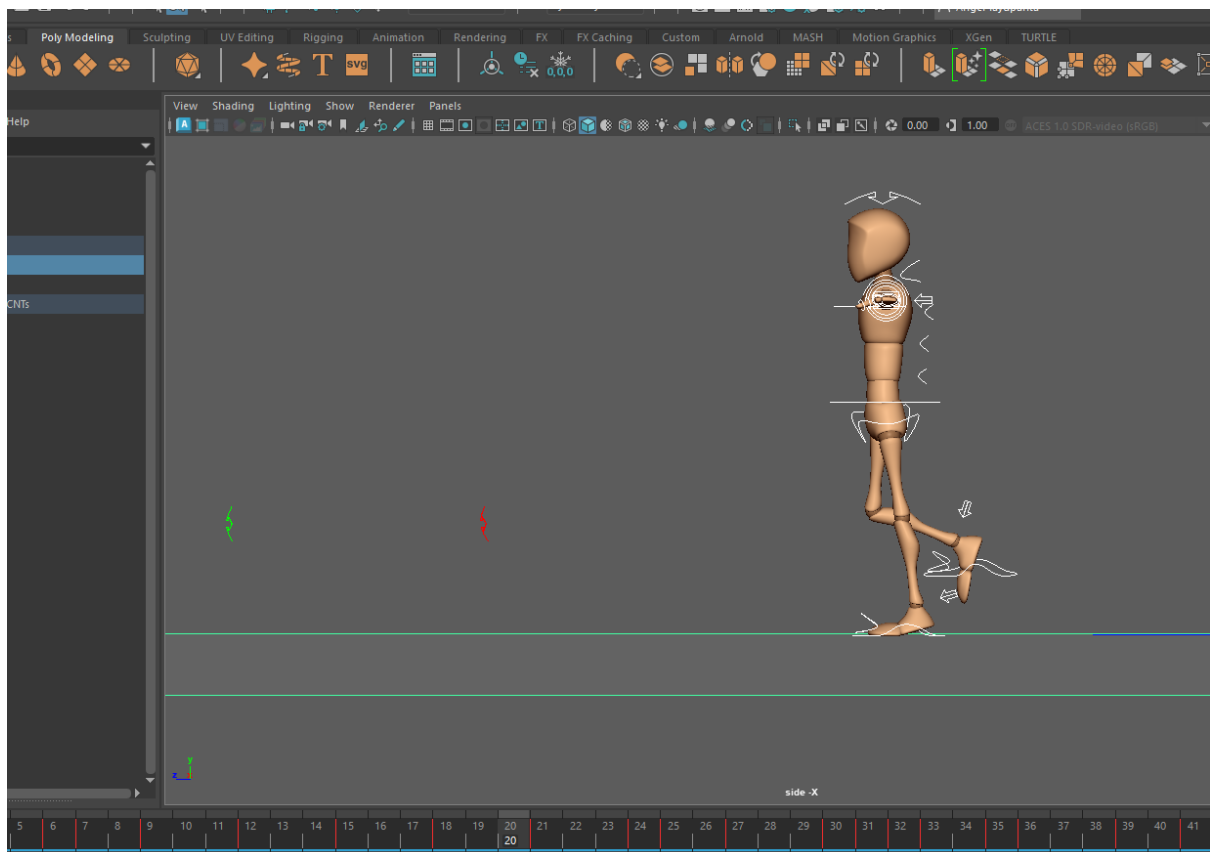
- Trabajar la animación en Autodesk Maya utilizando el rig proporcionado.
- Aplicar principios de animación:

Timing y spacing para definir el ritmo del paso.

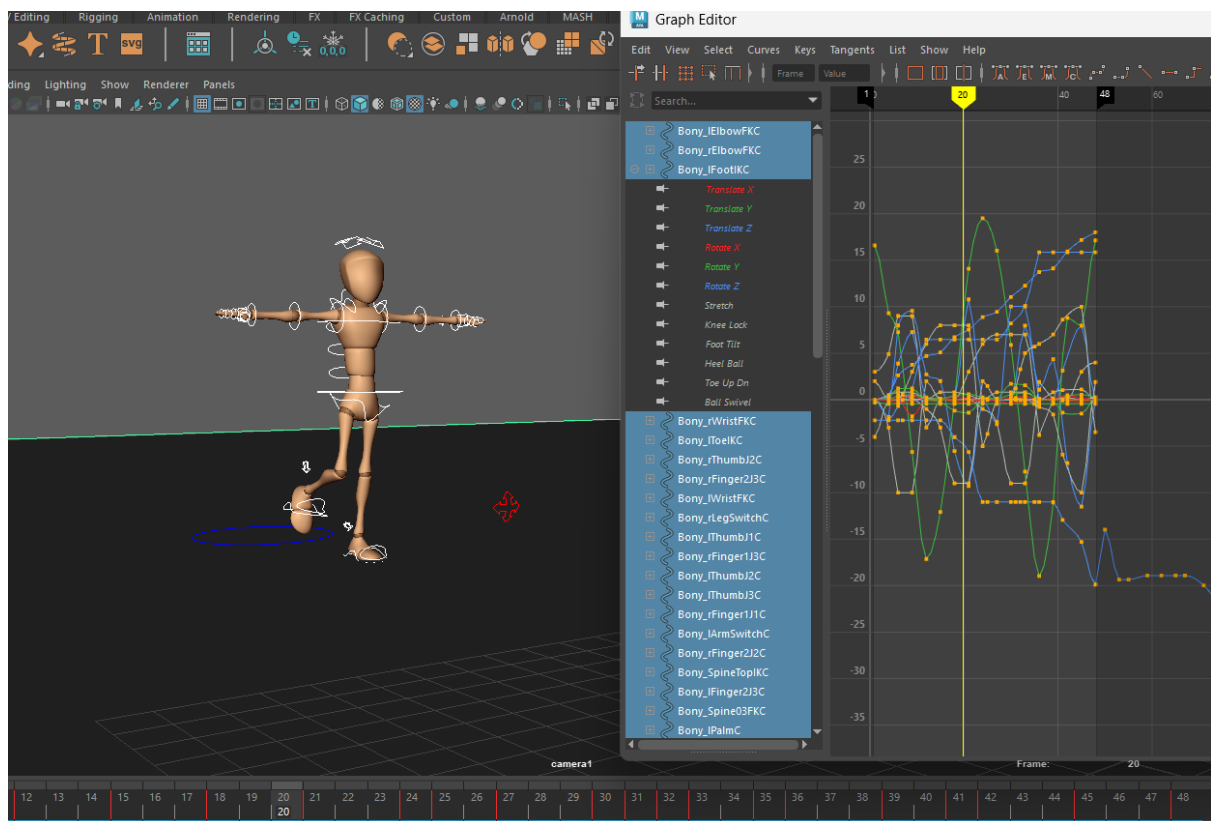
Peso para evidenciar el impacto en cada apoyo.

Coordinación corporal para equilibrar el movimiento entre tren superior e inferior.





- Asegurar que la rotación de caderas y hombros acompañe la dirección natural del movimiento.
- Mantener arcos de movimiento claros y coherentes.
Expresividad acorde a la personalidad definida.
Uso adecuado del editor de curvas para lograr fluidez.
- Ajustar curvas en el Graph Editor para mejorar fluidez.
- Corregir arcos y continuidad de la acción.



Incorporar acciones secundarias como balanceo de brazos, inclinaciones del torso o expresiones sutiles.

- Revisar mediante playblast y detectar posibles errores de timing o equilibrio.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la realización de un ciclo de caminata técnicamente correcto y visualmente fluido, evidenciando control del desplazamiento, equilibrio corporal y continuidad en la secuencia del movimiento. También se podrá verificar la aplicación coherente de principios de animación, observando correspondencia entre anticipación, timing, arcos y demás fundamentos técnicos empleados en la construcción del movimiento.

De igual manera, se podrá determinar la representación clara de peso, ritmo y personalidad en la ejecución del ciclo de caminata, considerando naturalidad, intención expresiva y consistencia en la mecánica corporal. Se podrá evidenciar además la integración funcional del ejercicio dentro del proyecto general de animación, reflejada en la coherencia técnica y narrativa con el conjunto del trabajo desarrollado.

4 UNIDAD 3: Proceso de animación 3D

4.1 Práctica Experimental 8

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

POLISHING

Objetivo

Realizar un playblast de las acciones principales correspondientes al blocking y blocking plus del proyecto, de manera individual o en equipos, con el fin de evaluar la coherencia de las poses clave y la transición hacia movimientos más fluidos. La actividad busca aplicar técnicas de timing, spacing y continuidad, asegurando que las acciones reflejen claramente la narrativa, la intención de los personajes y constituyan una base sólida para la fase de refinamiento (polishing) de la animación 3D.

Antecedentes / Escenario

El blocking es una de las fases más importantes del proceso de animación, ya que define la estructura narrativa y el ritmo general de la escena. En esta etapa se establecen las poses clave que comunican intención, emoción y acción. El blocking plus representa la transición hacia una animación más fluida, incorporando ajustes de timing e in-betweens principales, sin llegar aún al refinamiento final. El playblast permite visualizar el avance técnico y narrativo del proyecto antes de entrar en la etapa de polishing.

Recursos Necesarios

- Computadora con Autodesk Maya.
- Proyecto del videoclip o escena en desarrollo.
- Storyboard aprobado.
- Personajes, props y escenarios previamente organizados.
- Herramienta de Playblast en Maya.
- Aula virtual para la entrega.



Planteamiento del Problema

Una animación débil en la fase de blocking puede generar problemas estructurales difíciles de corregir en el polishing. Si las poses no son claras o el ritmo no está bien definido, la narrativa pierde fuerza. El desafío consiste en consolidar un blocking sólido, con poses claras y expresivas, y evolucionarlo hacia un blocking plus que evidencie fluidez y coherencia, manteniendo control técnico del timing y spacing.

Pasos por Realizar

Paso 1: Revisión del guion y storyboard

Paso 2: Desarrollo del blocking

Paso 3: Creación del blocking plus

Paso 4: Generación del playblast

Paso 5: Revisión y ajustes

Desarrollo

Durante la actividad se evaluará:

Claridad de las poses clave (lectura y silueta).

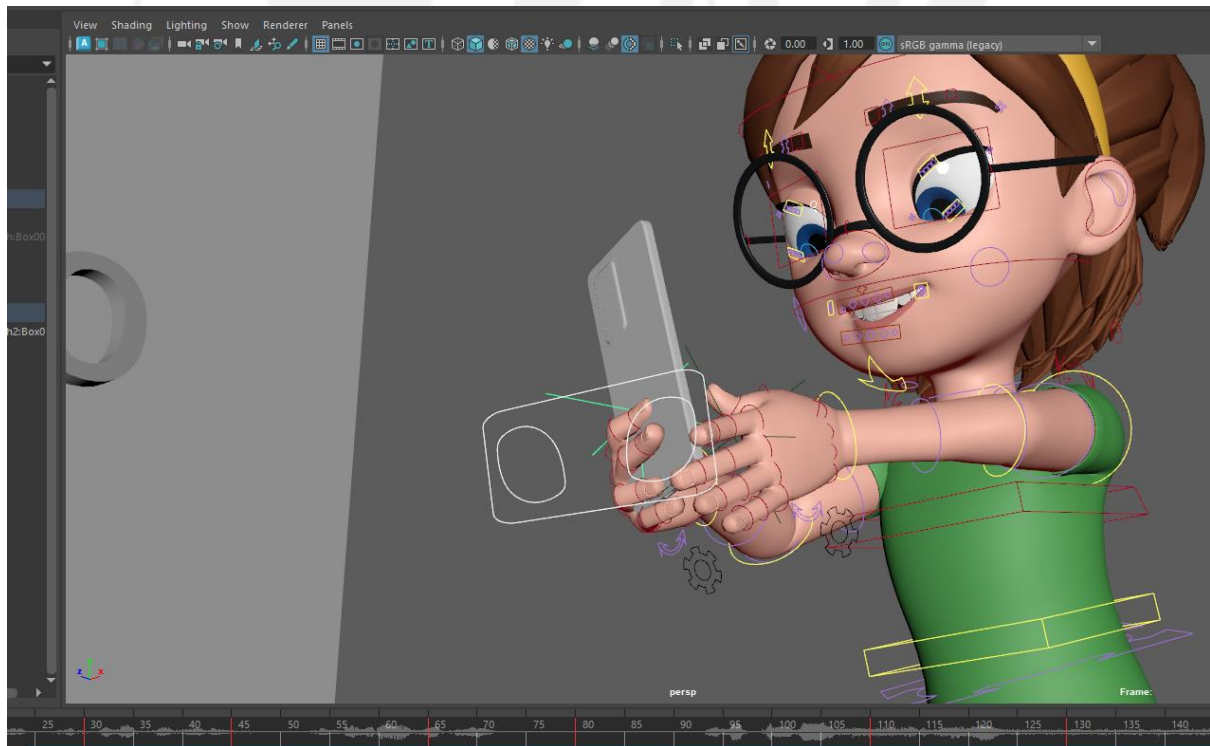
- Analizar las acciones principales y momentos clave de la escena.



- Verificar que cada pose comunique intención, emoción y relación entre personajes y objetos.



- Confirmar coherencia con el ritmo musical o narrativo del proyecto.
- Establecer en Maya las poses clave (key poses) de toda la secuencia.
- Asegurarse de que cada pose tenga claridad visual y buena silueta.
- Utilizar keyframes espaciados para mantener lectura clara del ritmo y puesta en escena.

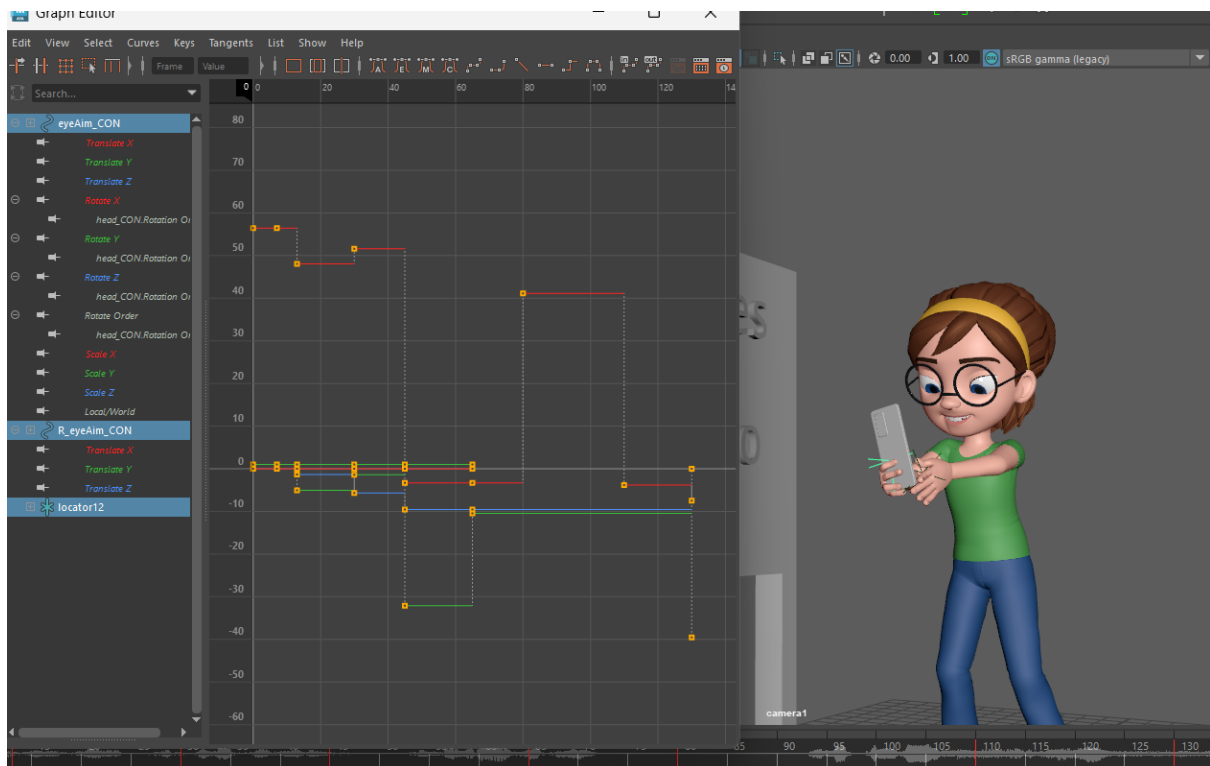


- Trabajar inicialmente en tangentes stepped para conservar la estructura del blocking.
Coherencia narrativa y emocional.

- Añadir in-betweens principales que fortalezcan las transiciones entre poses.
- Ajustar timing y spacing para reflejar peso, intención y naturalidad.
- Corregir errores de contacto, balance y continuidad.
- Mantener control técnico sin pasar aún a interpolaciones completamente suaves.

Dominio del timing y spacing.

- Realizar un playblast en baja resolución que muestre toda la secuencia.
- Verificar que las acciones sean legibles y claras.
- Comprobar sincronización con música o ritmo (si aplica).
- No aplicar todavía refinamientos finales ni polishing.



Transiciones fluidas en blocking plus.

Organización técnica del archivo y jerarquías.

- Visualizar la animación varias veces y anotar mejoras necesarias.
- Revisar en equipo la consistencia visual y claridad narrativa.
- Ajustar poses, tiempos y transiciones antes de avanzar a la siguiente fase.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la construcción de un blocking estructuralmente sólido y narrativamente claro, evidenciando correcta definición de poses clave, intención expresiva y secuencia lógica del movimiento dentro de la escena. También se podrá verificar la evolución hacia un blocking plus con transiciones coherentes y mayor fluidez, observando mejoras en el timing, continuidad y relación entre acciones que fortalezcan la comprensión del movimiento planteado.

De igual manera, se podrá determinar la consolidación de una base técnica adecuada para iniciar la fase de polishing, considerando estabilidad en las curvas de animación y coherencia general del desempeño corporal. Se podrá evidenciar además la identificación temprana de errores antes del refinamiento final, reflejada en la detección de inconsistencias en ritmo, peso o continuidad que permitan optimizar la calidad del resultado en la etapa posterior.



4.2 Práctica Experimental 9

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO POLISHING APLICADO

Objetivo

Realizar un playblast de las acciones principales correspondientes a la fase de polishing del proyecto, de manera individual o en equipos, con el fin de evaluar la fluidez, coherencia y expresividad de los movimientos refinados. La actividad busca aplicar técnicas avanzadas de ajuste de curvas, timing, spacing y anticipación, asegurando que la animación final refleje precisión técnica, naturalidad y calidad profesional, quedando lista para su integración en la etapa de composición y render final del proyecto de animación.

Antecedentes / Escenario

Luego de completar las fases de blocking y blocking plus, la etapa de polishing representa el refinamiento técnico y expresivo de la animación. En esta fase se optimizan las curvas de animación, se corrigen errores de continuidad y se fortalecen los principios que aportan realismo y credibilidad al movimiento. El playblast de polishing permite evaluar si la animación está lista para pasar a render y postproducción, garantizando que el movimiento sea sólido antes de invertir tiempo en iluminación y texturizado final.

Recursos Necesarios

- Computadora con Autodesk Maya.
- Proyecto actualizado con blocking plus aprobado.
- Graph Editor para edición de curvas.
- Personajes, props y escenarios organizados.
- Herramienta de Playblast en Maya.
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del Problema

Una animación que no ha sido correctamente pulida puede presentar movimientos rígidos, vibraciones, deslizamientos o falta de naturalidad, lo que afecta la calidad final del proyecto. El desafío consiste en transformar una animación funcional en una animación profesional, cuidando

cada detalle técnico y expresivo, asegurando coherencia física, intención clara y fluidez total antes del render final.

Pasos por Realizar

Paso 1: Revisión del blocking plus

Paso 2: Aplicación del polishing

Paso 3: Detalle y refinamiento técnico

Paso 4: Generación del playblast

Paso 5: Revisión y autoevaluación

Desarrollo

Durante la actividad se evaluará:

Fluidez y naturalidad del movimiento.

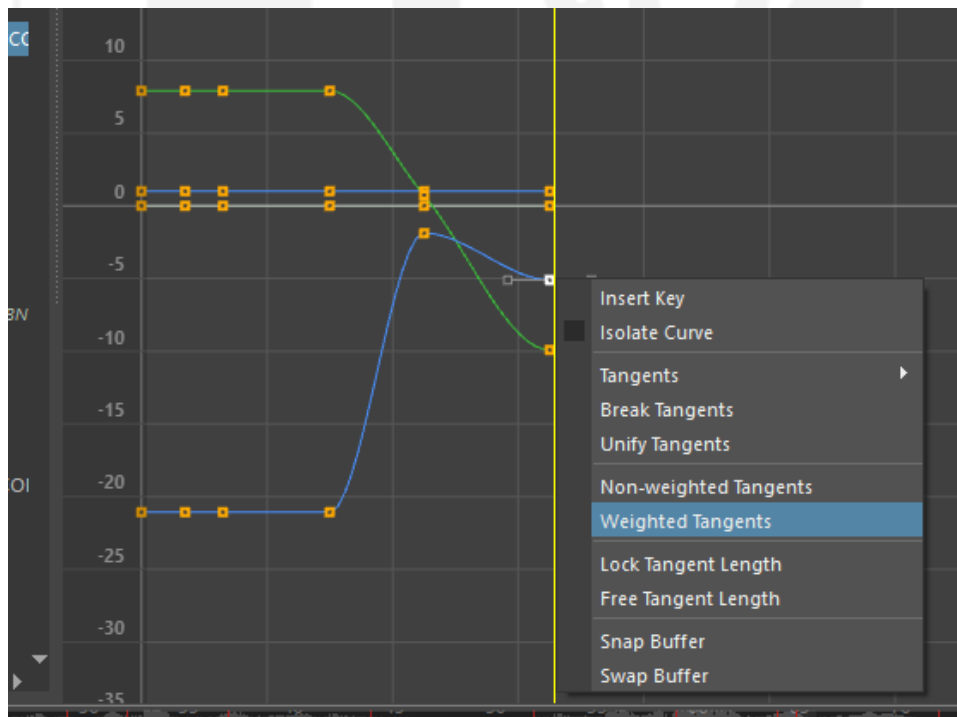
- Abrir la versión anterior del proyecto y verificar la secuencia de poses y movimientos.
- Identificar áreas que requieran mayor suavidad, corrección de arcos o mayor realismo.



- Elaborar una lista de ajustes para optimizar transiciones entre acciones y reacciones.
Dominio del Graph Editor y control de curvas.
- Trabajar en el Graph Editor ajustando las curvas de animación para lograr movimientos más fluidos y controlados.
- Optimizar timing y spacing, cuidando velocidad, ritmo y naturalidad.
- Incorporar acciones secundarias, follow through y overlapping action para enriquecer la animación.



- Aplicar anticipación y exageración cuando sea necesario para reforzar intención y expresividad.
- Aplicación correcta de principios de animación en fase de polishing.
- Verificar coherencia en contactos, apoyos y equilibrios según el peso del personaje.
- Corregir deslizamientos (foot sliding), penetraciones o vibraciones no intencionales.
- Ajustar movimiento de accesorios, cabello o vestuario si aplica.
- Refinar arcos y continuidad general del movimiento.



Corrección de errores técnicos (deslizamientos, vibraciones, penetraciones).

Nivel de calidad profesional previo al render final.

- Realizar un playblast en baja resolución que muestre la versión refinada completa.
- Verificar consistencia, expresividad y limpieza técnica del movimiento.
- No incluir iluminación, texturas ni render final; únicamente la animación limpia.



Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la obtención de una animación refinada y lista para render, evidenciando estabilidad en las curvas de movimiento, limpieza en las transiciones y coherencia general en la ejecución técnica. También se podrá verificar la presencia de movimientos coherentes, expresivos y técnicamente limpios, considerando fluidez, precisión en el timing y consistencia en la mecánica corporal dentro de la escena desarrollada.

De igual manera, se podrá determinar la integración adecuada de acciones secundarias y anticipación, observando enriquecimiento del movimiento principal y fortalecimiento de la intención narrativa. Se podrá evidenciar además la consolidación de una base sólida para la etapa final de iluminación, render y composición, reflejada en una animación preparada técnica y estructuralmente para su culminación dentro del proyecto general.

4.3 Práctica Experimental 10

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

PLAYBLAST

Objetivo

Exponer ante la clase el blocking completo de todas las escenas del videoclip musical 3D, mostrando la posición inicial de personajes, movimientos clave y disposición de los elementos principales en cada toma. Esta actividad busca evidenciar la planificación del movimiento y la puesta en escena, permitiendo evaluar la coherencia narrativa, el timing general y la preparación técnica antes de avanzar hacia la fase de blocking plus y animación detallada.

Antecedentes / Escenario

El blocking constituye la base estructural de la animación 3D. En esta etapa se establecen las poses clave que determinan la intención narrativa, el ritmo y la claridad visual de cada escena. Antes de invertir tiempo en refinamientos y pulido, es fundamental comprobar que la historia fluya correctamente, que las acciones sean comprensibles y que la relación entre música, movimiento y composición visual esté claramente definida.

Recursos Necesarios

- Computadora con Autodesk Maya.
- Proyecto del videoclip musical 3D actualizado.
- Storyboard aprobado.
- Herramienta de Playblast en Maya.
- Software de edición (si se requiere unir tomas).
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del Problema

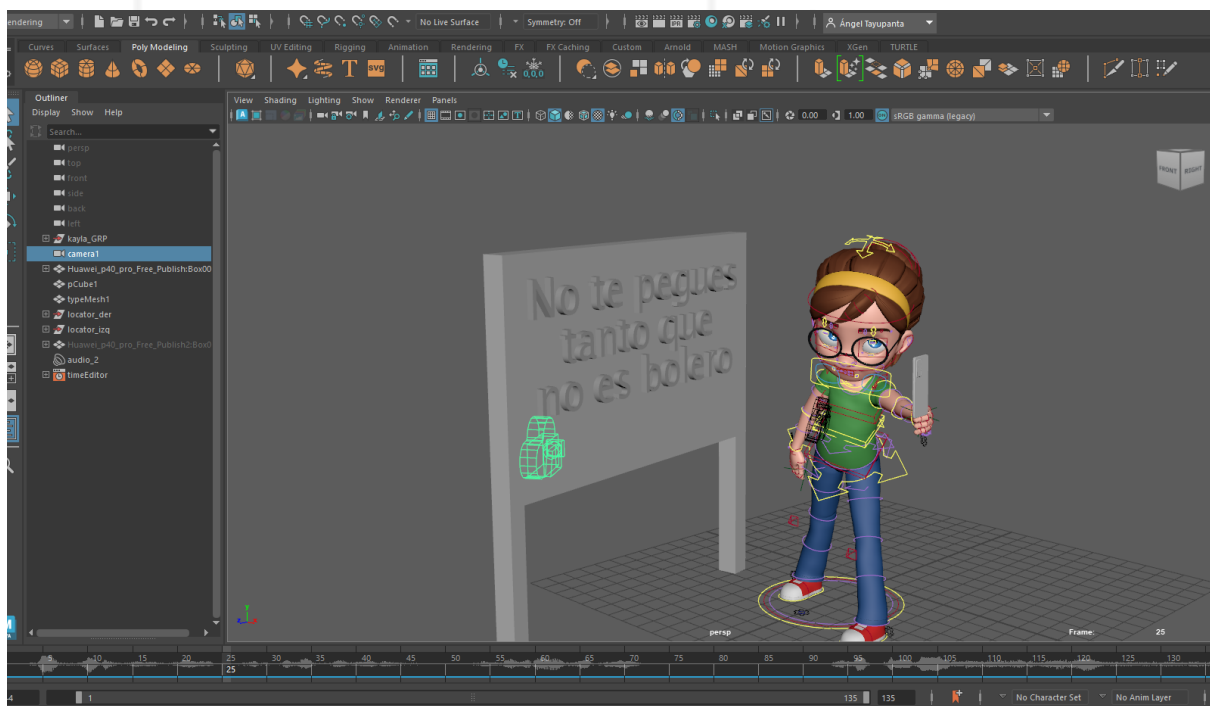
Un blocking mal estructurado puede generar confusión narrativa, problemas de ritmo y falta de coherencia visual entre escenas. El reto consiste en demostrar que cada toma está planificada estratégicamente, que las poses comunican intención clara y que el videoclip mantiene una relación fluida entre música, movimiento y puesta en escena antes de avanzar al refinamiento.

Pasos por Realizar

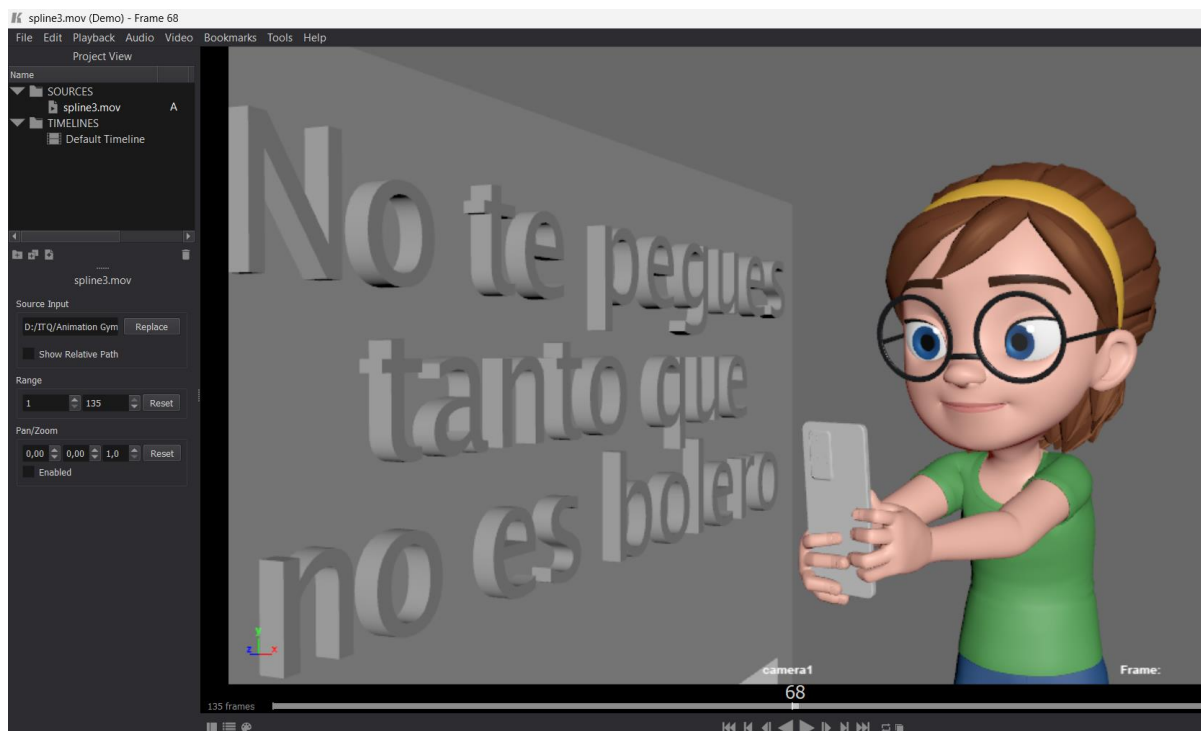
- Paso 1: Preparación del proyecto
- Paso 2: Generación del material de presentación
- Paso 3: Presentación ante la clase
- Paso 4: Revisión y retroalimentación
- Paso 5: Entrega

Desarrollo

- Claridad de las poses clave y lectura visual.
- Revisar el archivo en Autodesk Maya y confirmar que todas las escenas estén organizadas y actualizadas.
- Verificar que las poses clave y desplazamientos principales estén correctamente establecidos.



- Comprobar coherencia en la ubicación de cámaras, personajes, props y escenarios.
- Asegurar continuidad visual entre tomas.
- Realizar un playblast de cada escena o secuencia mostrando claramente las poses principales y el ritmo general.
- Si es necesario, unir las tomas en orden cronológico mediante una edición básica.
- Incluir un título breve al inicio de cada toma indicando el nombre o número de la escena.
- Coherencia narrativa entre escenas.
- Relación entre movimiento y ritmo musical.

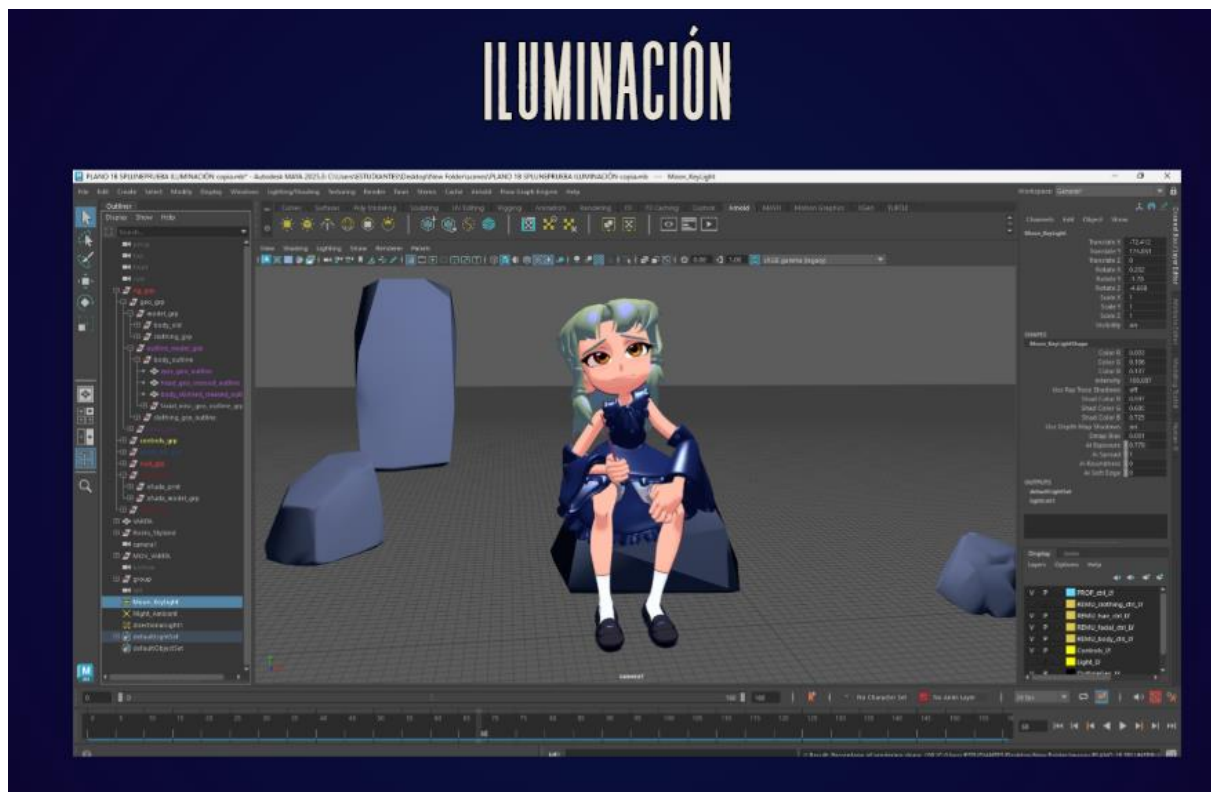


- Organización técnica del proyecto.
Durante la exposición se deberá explicar:
- El contexto narrativo de cada escena.
- La intención emocional y física de los personajes.
- La planificación del movimiento dentro del plano.
- La transición entre escenas y su relación con la música.
- Las decisiones de puesta en escena, composición y timing.

Se deberá mostrar el blocking completo del videoclip, evidenciando coherencia rítmica y narrativa.

- Recoger observaciones del docente y compañeros sobre claridad narrativa, composición y ritmo.





- Registrar sugerencias técnicas y creativas.
- Identificar mejoras a implementar en la fase de blocking plus.
- Capacidad de argumentar decisiones de puesta en escena.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la construcción de un blocking completo del videoclip, estructurado y comprensible, evidenciando definición clara de poses clave, secuencia organizada y coherencia narrativa dentro de la propuesta audiovisual. También se podrá verificar la consolidación de una narrativa visual clara antes del refinamiento, observando intención expresiva definida, lectura comprensible de las acciones y correspondencia entre música y movimiento en esta fase preliminar del proyecto.

De igual manera, se podrá determinar la existencia de una base sólida para avanzar hacia las etapas de blocking plus y polishing, considerando estabilidad técnica y coherencia estructural en la animación desarrollada. Se podrá evidenciar además la aplicación estratégica de la retroalimentación recibida, reflejada en ajustes pertinentes orientados a mejorar la calidad final del proyecto y fortalecer su precisión técnica y claridad narrativa.

5 UNIDAD 4: Post Producción de Animaciones

5.1 Práctica Experimental 11

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO MATERIALES Y EQUIPOS TÉCNICOS DE POST PRODUCCIÓN.

Objetivo

Generar los splines de todas las escenas planificadas para el proyecto final, de manera individual o en equipos, con el fin de refinar los movimientos de personajes y objetos, transformando las poses clave del blocking en trayectorias fluidas y continuas. Aplicar principios de interpolación, timing, spacing y suavizado de curvas en Autodesk Maya, asegurando que cada animación sea coherente, expresiva y técnicamente sólida, lista para la fase de polishing y render final del proyecto.

Antecedentes / Escenario

Luego de aprobar el blocking y blocking plus, el siguiente paso en el flujo de producción es la conversión de interpolaciones en modo stepped a spline. Esta etapa permite visualizar la continuidad real del movimiento y detectar errores de ritmo, arcos, energía y peso. El correcto manejo del Graph Editor será clave para lograr una animación fluida, natural y profesional.

Recursos Necesarios

- Computadora con Autodesk Maya.
- Proyecto del videoclip musical 3D con blocking aprobado.
- Graph Editor configurado correctamente.
- Herramienta de Playblast.
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del Problema

Una interpolación automática sin control puede generar movimientos artificiales, pérdida de peso, deslizamientos o cambios bruscos de energía. El reto consiste en transformar las poses clave en movimientos fluidos, manteniendo la intención narrativa y el ritmo musical, mediante el uso técnico y estratégico de curvas de animación.



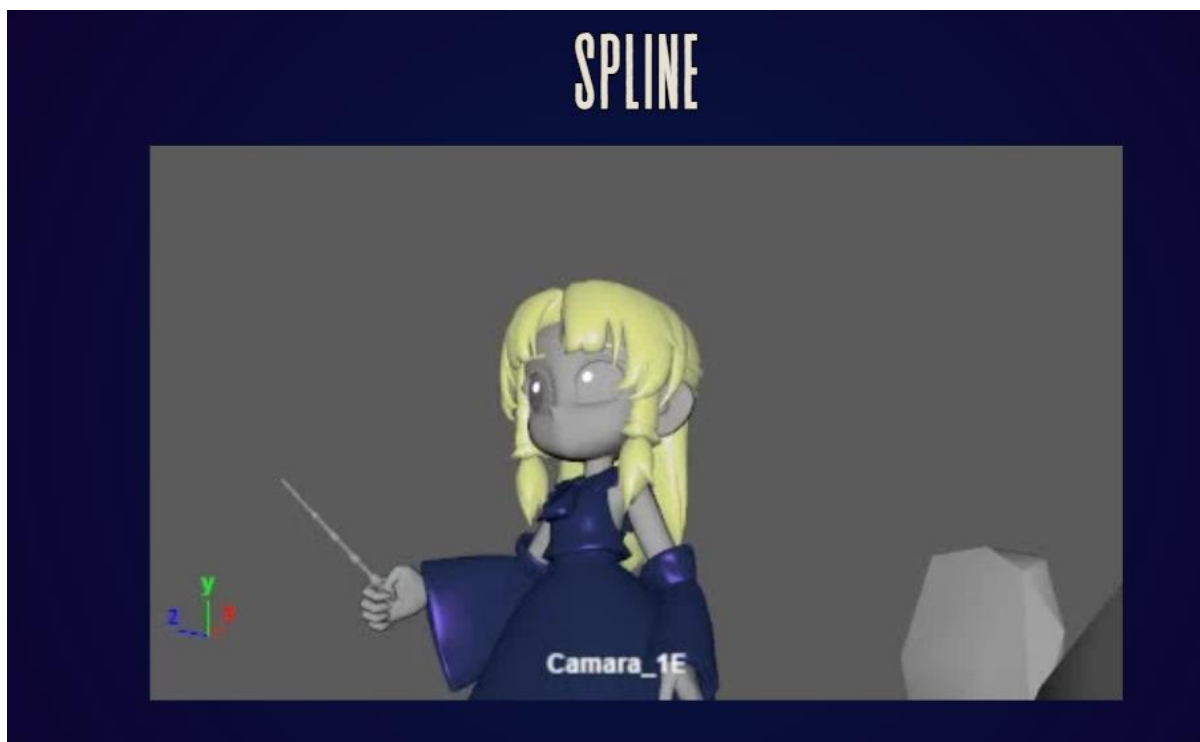
Pasos por Realizar

Paso 1: Preparación del archivo de animación

- Abrir cada escena del blocking o blocking plus previamente aprobado.
- Verificar que las poses clave estén correctamente organizadas.
- Eliminar keyframes innecesarios o redundantes.
- Ajustar la escala de tiempo y configuración de cámara para facilitar la revisión general.

Paso 2: Conversión a splines

- Cambiar el modo de interpolación de cada controlador de stepped a spline en el Graph Editor.



- Observar el resultado general de la interpolación automática.
- Ajustar las curvas para suavizar la transición entre poses.
- Corregir saltos bruscos, vibraciones o interpolaciones incorrectas.

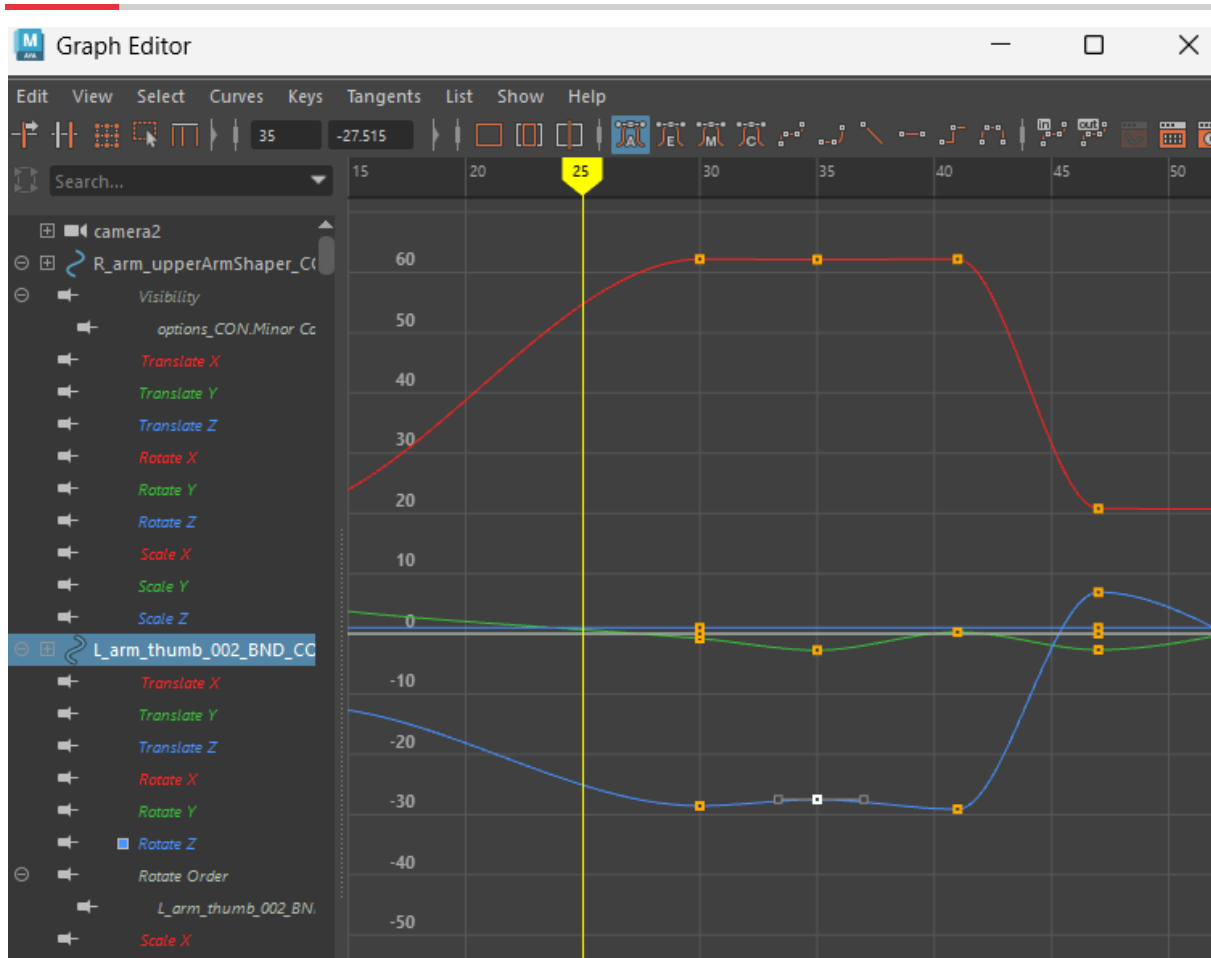




Paso 3: Refinamiento de curvas

- Trabajar detalladamente en el Graph Editor ajustando tangentes y arcos de movimiento.
- Aplicar principios de animación:
 - Timing y spacing: control del ritmo y distribución del movimiento.
 - Suavizado de curvas: uso adecuado de tangentes auto, flat o spline según la intención.
 - Anticipación y follow through: continuidad de acciones principales y secundarias.
- Verificar que cada movimiento conserve peso, intención y equilibrio.



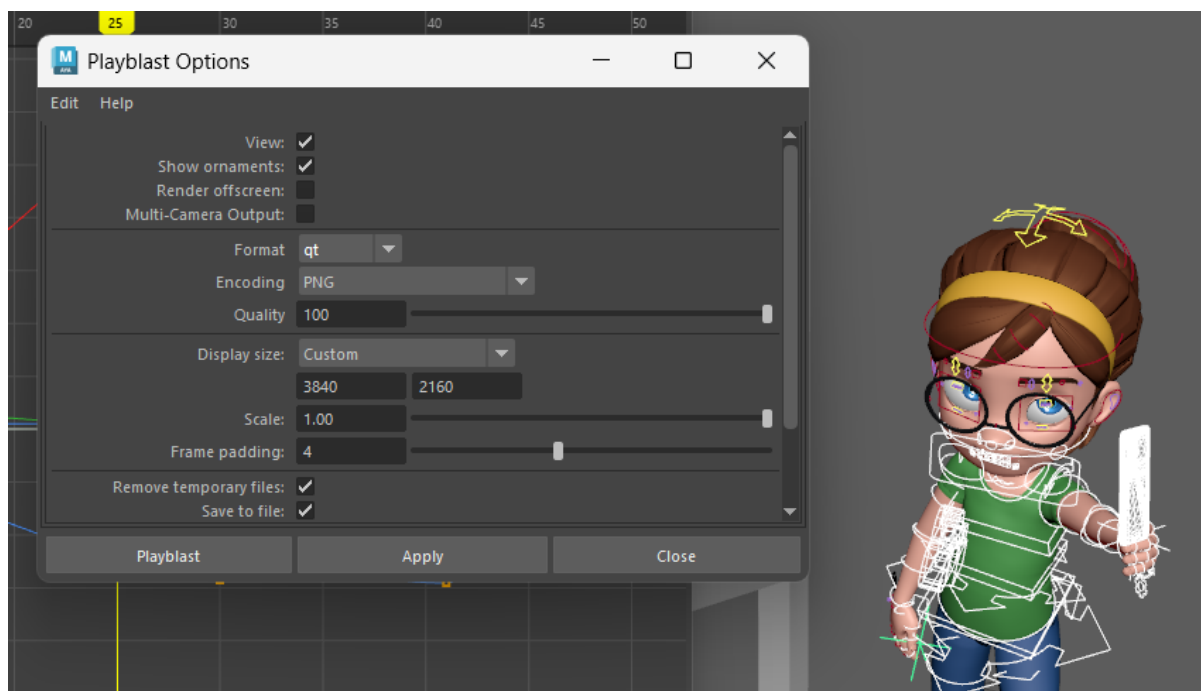


Paso 4: Control de coherencia narrativa

- Reproducir la secuencia completa para revisar continuidad entre escenas.
- Confirmar coherencia emocional y rítmica con la música del videoclip.
- Ajustar cambios bruscos de energía, velocidad o dirección.

Paso 5: Generación del playblast

- Realizar un playblast de cada escena interpolada.
- Verificar que no existan errores de interpolación ni problemas de continuidad.
- Confirmar que la animación esté lista para la fase de polishing.



Paso 6: Entrega

- Exportar los playblasts en formato .MP4 o .MOV.
- Organizar los archivos por escena.
- Subirlos al aula virtual dentro del plazo establecido.

Criterios de Evaluación

- Correcta conversión de stepped a spline.
- Fluidez y naturalidad del movimiento.
- Uso adecuado del Graph Editor.
- Coherencia rítmica con la narrativa musical.
- Organización técnica del proyecto.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la consolidación de escenas completamente interpoladas y funcionales, evidenciando continuidad adecuada entre poses y coherencia en la progresión del movimiento dentro de la secuencia animada. También se podrá verificar la presencia de movimientos fluidos y coherentes, considerando estabilidad en el timing, naturalidad en las transiciones y correspondencia entre intención narrativa y ejecución técnica.

De igual manera, se podrá determinar la optimización y limpieza de las curvas de animación, observando control preciso en la interpolación y eliminación de irregularidades que afecten la calidad del movimiento. Se podrá evidenciar además la existencia de una base sólida para la fase final de polishing y render, reflejada en una animación estructuralmente estable, organizada y preparada para su refinamiento definitivo dentro del proyecto general.



5.2 Práctica Experimental 12

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO CORRECCIÓN DE COLOR Y COMPOSICIÓN BÁSICA

Objetivo

Crear un primer corte del proyecto con composición preliminar y correcciones de color primarias y secundarias, de manera individual o en equipos, con el fin de evaluar la integración de todos los elementos visuales y la coherencia narrativa. Aplicar técnicas de color grading, composición de capas y ajustes básicos de iluminación, asegurando que la animación refleje claridad, armonía visual y sirva como base sólida para refinamientos posteriores y el render final del proyecto.

Antecedentes / Escenario

Luego de finalizar la animación y generar los renders o playblasts aprobados, el siguiente paso es integrar todas las escenas en un entorno de edición y composición. El primer corte permite analizar la continuidad narrativa, la coherencia visual entre planos y la relación directa con el ritmo musical. Esta etapa no representa la versión final, sino una instancia estratégica de evaluación y mejora antes del render definitivo.

Recursos Necesarios

- Computadora con software de edición o composición (After Effects, Premiere Pro, DaVinci Resolve u otro similar).
- Secuencias renderizadas o playblasts finales aprobados.
- Archivo de audio definitivo del videoclip.
- Monitor calibrado (recomendado para corrección de color).
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del Problema

Una animación técnicamente correcta puede perder impacto si no existe coherencia en la edición, la iluminación digital y el tratamiento del color. El reto consiste en integrar todas las escenas en un primer corte funcional, equilibrando ritmo, composición y atmósfera visual, sin perder claridad narrativa ni intención emocional.

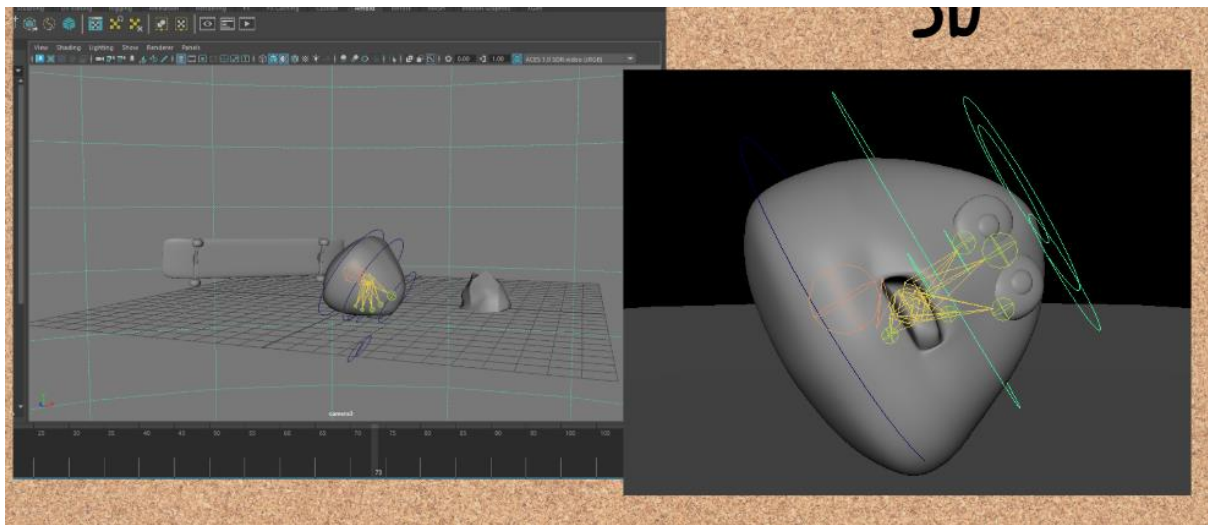
Pasos por Realizar

Paso 1: Recolección de material

- Reunir todas las secuencias renderizadas o playblasts finales.
- Organizar los archivos según el orden narrativo o musical.
- Verificar que todas las tomas mantengan la resolución y formato establecidos.

Paso 2: Montaje del primer corte

- Importar las escenas al software de edición o composición.
- Ensamblar las tomas siguiendo la estructura del storyboard.
- Ajustar duración, cortes y transiciones para garantizar fluidez.
- Sincronizar correctamente las imágenes con la música.



Paso 3: Composición preliminar

- Organizar capas de fondo, personajes y efectos visuales.
- Aplicar ajustes básicos de iluminación digital, sombras o desenfokes.
- Revisar la consistencia de color y exposición entre planos consecutivos.
- Corregir diferencias bruscas de temperatura o contraste.

Paso 4: Corrección de color primaria y secundaria

Corrección primaria:

- Ajustar exposición general.
- Equilibrar contraste y balance de blancos.
- Homogeneizar la imagen base.



Colores



Corrección secundaria:

- Resaltar tonos específicos según la intención emocional.
- Modificar matices o saturación selectiva.
- Crear atmósferas coherentes con la narrativa musical.
- Asegurar armonía visual entre todas las escenas.



Paso 5: Revisión narrativa y técnica

- Visualizar el primer corte completo.
- Evaluar continuidad narrativa y ritmo musical.
- Verificar coherencia visual entre planos.
- Detectar errores de composición o color.
- Registrar observaciones para la fase de refinamiento final.



Paso 6: Exportación y entrega

- Exportar el primer corte en formato .MP4 o .MOV.
- Resolución: 1920x1080 (o la establecida por el docente).
- Subir el archivo al aula virtual dentro del plazo establecido.

Criterios de Evaluación

- Coherencia narrativa del montaje.
- Sincronización con la música.
- Correcta aplicación de corrección de color primaria y secundaria.
- Integración adecuada de capas y elementos visuales.
- Organización técnica del proyecto.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la obtención de escenas completamente interpoladas y funcionales, evidenciando continuidad en las transiciones y coherencia en la progresión del movimiento dentro de la secuencia animada. También se podrá verificar la presencia de movimientos fluidos y coherentes, considerando estabilidad en el timing, naturalidad en la ejecución y correspondencia entre intención narrativa y desempeño técnico.

De igual manera, se podrá determinar la optimización y limpieza de las curvas de animación, observando control preciso en los valores de interpolación y eliminación de irregularidades en el movimiento. Se podrá evidenciar además la consolidación de una base sólida para la fase final de polishing y render, reflejada en una animación estructuralmente estable y preparada para su refinamiento definitivo dentro del proyecto general.



6 UNIDAD 5: Edición no lineal

6.1 Práctica Experimental 13

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

MASTERIZACIÓN

Objetivo

Aplicar efectos visuales como partículas, glow y lens flare en el proyecto final, de manera individual o en equipos, con el fin de enriquecer la narrativa y la estética de las escenas. Integrar estos elementos mediante técnicas de composición, sincronización y ajuste de parámetros en After Effects o software 3D, asegurando que los efectos potencien la expresividad, coherencia visual y calidad profesional del proyecto animado.

Antecedentes / Escenario

Tras la elaboración del primer corte y la corrección de color preliminar, el proyecto se encuentra listo para incorporar elementos que incrementen su impacto visual. Los efectos visuales no deben entenderse como adornos, sino como recursos narrativos que refuerzan emociones, acciones y atmósferas. Su correcta aplicación exige coherencia estética, control técnico y sincronización con la música y el movimiento.

Recursos Necesarios

- Computadora con After Effects, Autodesk Maya u otro software de composición 3D.
- Proyecto editado del primer corte aprobado.
- Plugins opcionales (Trapcode Particular u otros sistemas de partículas).
- Archivo musical definitivo del videoclip.
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del Problema

El uso inadecuado de efectos visuales puede saturar la escena, distraer al espectador o romper la coherencia estética del proyecto. El desafío consiste en integrar partículas, resplandores y destellos de manera estratégica, logrando que los efectos refuercen la narrativa, respeten la iluminación y mantengan equilibrio visual dentro del videoclip.

Pasos por Realizar

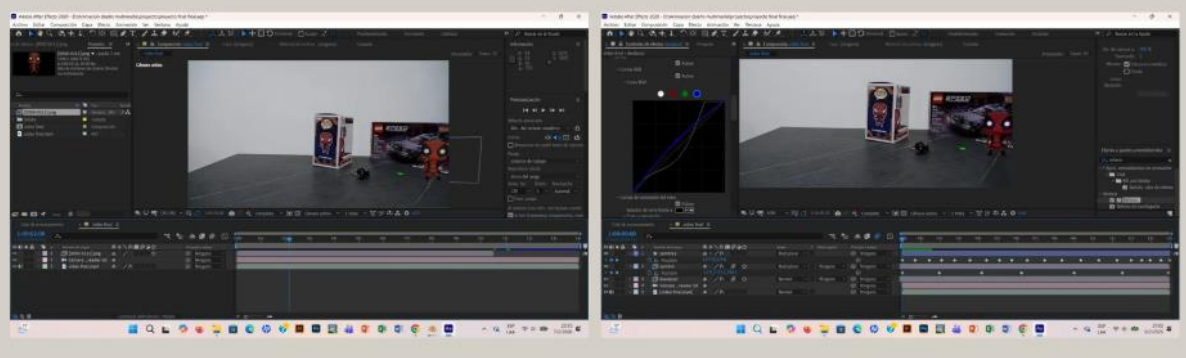
Paso 1: Análisis de las escenas

- Revisar el primer corte completo.
- Identificar las tomas que pueden beneficiarse del uso de efectos visuales.
- Determinar la intención narrativa o emocional de cada efecto (energía, magia, atmósfera, dramatismo, etc.).
- Definir si los efectos se desarrollarán en 2D (composición) o 3D (simulación).

Paso 2: Planificación de efectos

- Elaborar una lista de efectos a utilizar (chispas, polvo, neblina, glow, lens flare, etc.).
- Establecer el momento exacto de aparición y duración dentro de cada escena.
- Diseñar una paleta cromática coherente con la estética general del videoclip.
- Definir intensidad y jerarquía visual para evitar saturación.

TRACKING Y COLORIZACIÓN

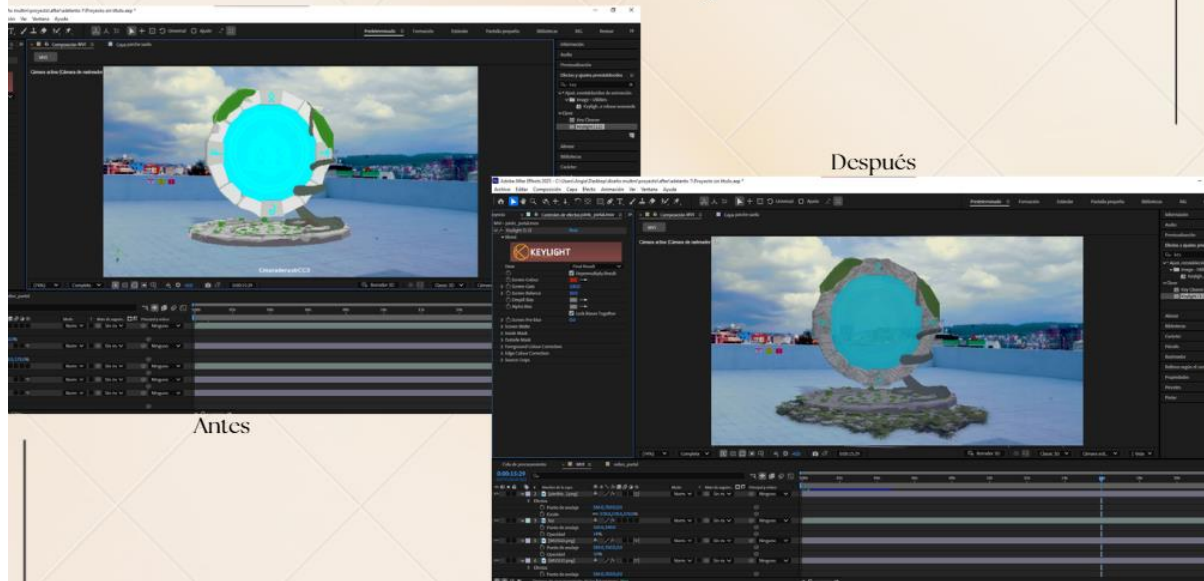


Paso 3: Implementación de efectos

En After Effects:

- Aplicar Glow y Lens Flare para resaltar luces y puntos de energía.
- Utilizar sistemas de partículas para simular polvo, chispas o atmósferas.
- Emplear Adjustment Layers y modos de fusión (Blending Modes) para integrar correctamente los efectos.

Edición de luces, colorización y texturas



En Maya u otro software 3D:

- Implementar sistemas de partículas.
- Incorporar luces volumétricas si es necesario.
- Ajustar parámetros físicos como gravedad, dirección y dispersión.



Paso 4: Composición e integración

- Ajustar posición, escala y opacidad de los efectos.
- Verificar que respeten la iluminación y profundidad de campo.
- Aplicar motion blur, desenfoques o máscaras para mayor realismo.



- Asegurar coherencia con el movimiento de cámara.

Paso 5: Sincronización narrativa y sonora

- Coordinar la aparición de efectos con momentos clave de la música.
- Vincular visualmente los efectos con acciones del personaje.
- Verificar que el foco narrativo permanezca claro y no se vea afectado.

Criterios de Evaluación

- Coherencia estética y narrativa de los efectos.
- Correcta integración técnica en la composición.
- Sincronización con música y acciones.
- Uso equilibrado y profesional de partículas y luces.
- Calidad visual general del resultado final.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar el enriquecimiento visual de las escenas sin presencia de saturación o sobrecarga de elementos, evidenciando equilibrio estético y coherencia compositiva dentro del proyecto. También se podrá verificar la incorporación de efectos que refuercen las emociones y el ritmo musical, observando correspondencia entre recursos visuales y la intención narrativa planteada.

De igual manera, se podrá determinar la integración técnica coherente de los efectos con la iluminación y el movimiento, considerando armonía entre los distintos componentes visuales de la escena. Se podrá evidenciar además la elevación del impacto visual y del nivel profesional del proyecto, reflejada en una propuesta estética sólida, expresiva y técnicamente consistente.

6.2 Práctica Experimental 14

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

MONTAJE

Objetivo

Exponer ante la clase el videoclip animado completo, con todas las escenas montadas, editadas y postproducidas, mostrando el trabajo final de animación, sonido, efectos visuales e integración de elementos 3D. Esta actividad busca evaluar la calidad técnica y narrativa del proyecto, la coherencia visual y sonora, y permitir que los estudiantes reciban retroalimentación final sobre la ejecución integral de un proyecto audiovisual con estándares profesionales.

Antecedentes / Escenario

Luego de completar las fases de planificación, blocking, splines, polishing, render, composición y aplicación de efectos visuales, el proyecto se encuentra en su etapa final. La presentación del videoclip terminado representa la culminación del proceso de producción y postproducción, evidenciando la integración de conocimientos técnicos, narrativos y estéticos desarrollados durante el módulo.

Recursos Necesarios

- Computadora con software de edición (Premiere Pro, DaVinci Resolve o similar).
- Software de composición (After Effects, si aplica).
- Secuencias renderizadas finales.
- Archivo musical definitivo.
- Archivo de créditos.
- Proyector o pantalla para exposición en clase.
- Aula virtual para la entrega final.

Planteamiento del Problema

Un proyecto final puede perder impacto si no existe coherencia entre animación, música, efectos visuales y edición. El reto consiste en lograr una integración equilibrada de todos los componentes técnicos y narrativos, asegurando que el videoclip mantenga fluidez, armonía visual y solidez conceptual desde el inicio hasta el cierre.

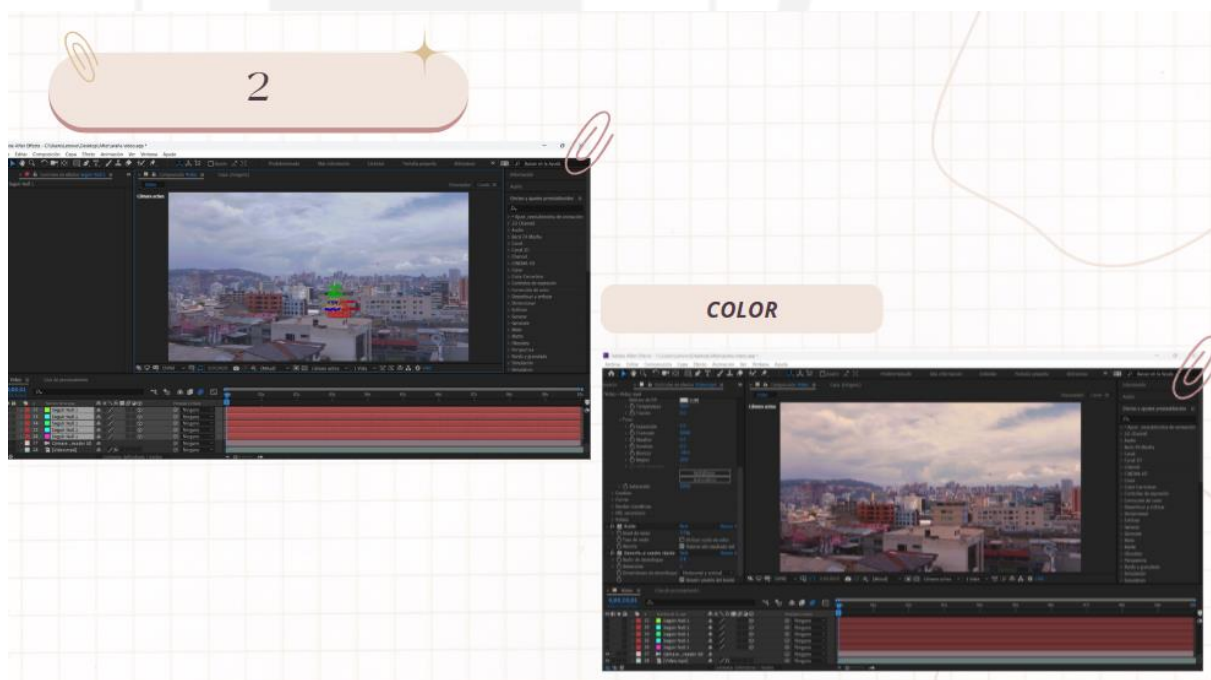
Pasos por Realizar

Paso 1: Preparación del proyecto final

- Verificar que todas las escenas estén correctamente renderizadas y compuestas.
- Confirmar que iluminación, sombras, texturas y efectos visuales estén integrados adecuadamente.
- Incluir la pista musical definitiva sincronizada con la animación.
- Incorporar efectos de sonido (si aplica).
- Añadir créditos iniciales y/o finales.

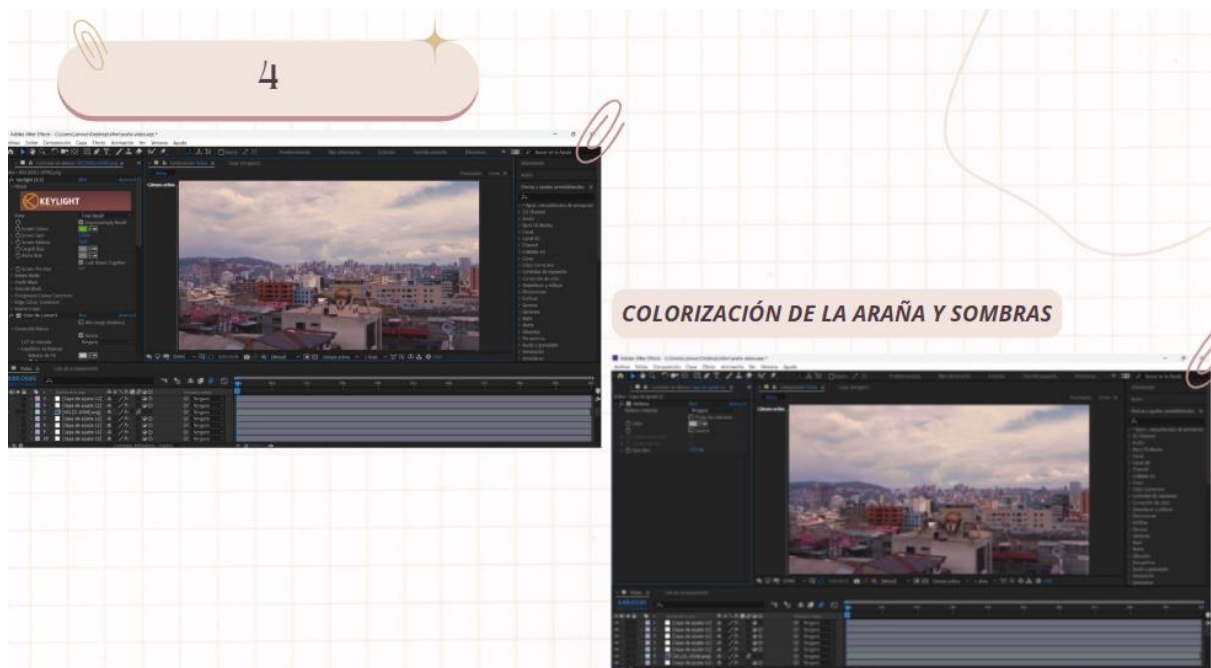
Paso 2: Montaje final

- Ensamblar todas las escenas en el software de edición.
- Revisar continuidad visual y narrativa.
- Ajustar ritmo, cortes y transiciones.
- Verificar sincronización precisa con la música.



Paso 3: Postproducción completa

- Aplicar el color grading final para unificar la estética del videoclip.
- Equilibrar niveles de audio entre música y efectos sonoros.
- Revisar coherencia visual entre planos consecutivos.
- Comprobar que no existan errores de render, saltos o inconsistencias técnicas.



Paso 4: Exportación del videoclip

Exportar el proyecto con las siguientes especificaciones:

- Formato: .MP4 o .MOV
- Resolución: 1920x1080 (Full HD)
- Duración mínima: 1 minuto
- Frecuencia: 24 fps o 30 fps
- Códec recomendado: H.264 (si se exporta en MP4)

Paso 5: Presentación ante la clase

Durante la exposición se deberá:

- Explicar brevemente el concepto del videoclip.
- Justificar decisiones narrativas, visuales y técnicas.
- Describir los principales desafíos enfrentados y cómo fueron resueltos.
- Presentar el videoclip completo.

Paso 6: Retroalimentación final

- Recibir observaciones del docente y compañeros.
- Reflexionar sobre fortalezas y aspectos de mejora.
- Registrar aprendizajes obtenidos durante el proceso completo de producción y postproducción.

Criterios de Evaluación

- Coherencia narrativa y visual.
- Calidad técnica de animación y render.

- Integración de efectos visuales y sonido.
- Correcta aplicación de color grading.
- Profesionalismo en edición y presentación.
- Cumplimiento de especificaciones técnicas.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la realización de un videoclip musical 3D completamente finalizado, evidenciando cierre técnico adecuado, coherencia narrativa y cumplimiento de los parámetros establecidos para la entrega del proyecto. También se podrá verificar la integración armónica de animación, composición, sonido y efectos, observando correspondencia estética, sincronización adecuada y equilibrio entre los distintos componentes audiovisuales.

De igual manera, se podrá determinar la presentación de un producto audiovisual alineado con estándares académicos y profesionales, considerando calidad técnica, claridad comunicativa y solidez en la ejecución formal. Se podrá evidenciar además el dominio integral del proceso de producción y postproducción, reflejado en la articulación coherente de todas las fases desarrolladas a lo largo de la asignatura.