



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

Guía práctico experimental de

ANIMACIÓN DIGITAL

Autor: Ángel Andrés Tayupanta Gallo

Am



ISBN: 978-9942-562-67-8



9 789942 562678

GUÍA PRÁCTICO EXPERIMENTAL DE ANIMACIÓN DIGITAL

CARRERA: ANIMACIÓN MULTIMEDIA

PERIODO ACADÉMICO: SEPTIEMBRE 2025 – FEBRERO 2026

DOCENTE TUTOR: MSC. ÁNGEL TAYUPANTA GALLO

EDICIÓN: PRIMERA

AÑO: 2025

TRABAJO EN EDICIÓN:



EQUIPO EDITORIAL:

MSC. DAVID PEREIRA SALAZAR

MSC. KEYERMAN TOAPANTA

ISBN: 978-9942-562-67-8

ISBN: 978-9942-562-67-8



QUITO – ECUADOR



ÍNDICE GENERAL

1. GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE ANIMACIÓN DIGITAL	3
1.1. Descripción de la asignatura.....	3
1.2. Objetivos de la asignatura	3
1.3. Contenidos mínimos.....	3
1.4. Resultados de aprendizaje.....	3
2. UNIDAD 1: Desarrollo de Conceptos.....	4
2.1. Práctica experimental 1.....	4
2.2. Práctica experimental 2.....	7
2.3. Práctica experimental 3.....	10
3. UNIDAD 2: Tratamiento Creativo.....	15
3.1. Práctica experimental 4.....	15
3.2. Práctica experimental 5.....	20
UNIDAD 3: Técnicas y principios de animación	25
3.3. Práctica experimental 6.....	25
3.4. Práctica experimental 7.....	29
UNIDAD 4: Producción y software de animación	33
3.5. Práctica experimental 8.....	33
3.6. Práctica experimental 9.....	37
3.7. Práctica experimental 10.....	41
UNIDAD 5: Animación y composición digital	46
3.8. Práctica experimental 11.....	46
3.9. Práctica experimental 12.....	50
3.10. Práctica experimental 13.....	55



1. GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE ANIMACIÓN DIGITAL

1.1. Descripción de la asignatura

La asignatura de animación digital es una parte fundamental del plan de estudios en la carrera de animación multimedia, enfocada en el desarrollo integral de habilidades creativas y técnicas. A través de herramientas como Adobe After Effects, los estudiantes aprenderán a crear historias visualmente impactantes y personajes dinámicos, aplicando los principios de animación de forma estratégica. Esta materia guía a los estudiantes desde la conceptualización hasta la generación de breves creativos, permitiéndoles desarrollar clips de animación completos que transmitan mensajes claros y emocionales. Además, se trabajará en la integración de gráficos, movimientos fluidos y narrativas visuales, alineando las producciones con las demandas actuales de la industria audiovisual y del entretenimiento. Al finalizar la asignatura, los estudiantes estarán preparados para convertir ideas creativas en proyectos animados de alta calidad, capaces de captar la atención del público y contar historias que resulten.

1.2. Objetivos de la asignatura

El objetivo de la asignatura de Animación Digital es brindar a los estudiantes la capacidad de analizar y comprender los principios y fundamentos en la creación de animaciones 2d. A través de la exploración crítica de los principios de animación, diseño de personajes, y construcción narrativa, así como la aplicación de herramientas como After Effects, los estudiantes desarrollarán habilidades para analizar y resolver desafíos en la industria de la animación y el entretenimiento. Este conocimiento les permitirá aplicar técnicas avanzadas de animación de manera efectiva en proyectos audiovisuales, contribuyendo al desarrollo de un perfil profesional sólido y aportando a la solución de problemas en el campo de la producción multimedia.

1.3. Contenidos mínimos

- Fundamentos en la comunicación de la animación digital.
- Clips de animación.
- Planificación de productos de animación.
- Aplicaciones en animación digital.
- Dibujo anatómico.
- Formatos y herramientas aplicados a la producción de diseño de animaciones

1.4. Resultados de aprendizaje

Desarrolla animaciones gráficas que pueden utilizarse en portales multimedia, con el manejo de softwares tecnológicos.

2. UNIDAD 1: Desarrollo de Conceptos

2.1. Práctica experimental 1

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

Objetivos

Comprender la evolución histórica de la animación mediante una investigación bibliográfica rigurosa y la elaboración de una infografía informativa, sintética y visualmente atractiva, que evidencie el análisis crítico y la correcta organización cronológica de los principales hitos históricos.

Antecedentes/Escenario

La animación es una disciplina artística y técnica que ha evolucionado significativamente a lo largo de la historia, pasando de representaciones gráficas primitivas hasta complejos entornos digitales en 2D y 3D.

Comprender su evolución permite al estudiante reconocer los fundamentos técnicos, narrativos y tecnológicos que han dado forma a la animación contemporánea. Asimismo, posibilita valorar el impacto de los avances tecnológicos en los procesos de producción actuales. Esta actividad busca fortalecer las competencias investigativas, analíticas y de diseño visual, integrando conocimientos teóricos con habilidades prácticas de comunicación gráfica.

Recursos necesarios

- Computadora con acceso a internet.
- Fuentes bibliográficas confiables (libros, artículos académicos, documentales y sitios especializados).
- Herramientas de diseño digital (Canva, Adobe Illustrator, PowerPoint, Figma u otra de preferencia).
- Aula virtual para la entrega de la actividad.

Planteamiento del problema

Para comprender la animación digital actual, no basta con dominar herramientas técnicas; es necesario entender su origen, evolución y transformación tecnológica.

El estudiante deberá investigar, analizar y sintetizar la evolución histórica de la animación, identificando sus principales hitos, pioneros y avances tecnológicos. Posteriormente, deberá traducir dicha información en una infografía clara, organizada y visualmente atractiva que comunique de manera efectiva los acontecimientos más relevantes de su desarrollo.

Pasos por realizar

- Paso 1: Investigación bibliográfica
- Paso 2: Análisis y síntesis de la información
- Paso 3: Diseño de la infografía
- Paso 4: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Buscar fuentes confiables sobre la historia de la animación. Priorizar información relacionada con:

- Los orígenes de la animación (dibujos prehistóricos y juguetes ópticos).
- El cine de animación clásico y pioneros como Émile Cohl, Walt Disney, entre otros.
- La transición hacia la animación digital 2D y 3D.
- Los avances tecnológicos y su impacto en la producción actual.



ID: 4632126

INDICE

E-BOOK PDF (1,96 Mb) ⓘ Consultable solo con Adobe Acrobat Reader ([scopri come](https://www.adobe.com/br/acrobat/reader/about.html))

Sánchez-Navarro, Jordi

La imaginación tangible : una historia esencial del cine de animación

2020 - Editorial UOC

228 p.

Estudiar las circunstancias históricas de la animación es viajar por una historia paralela del cine. Entrando y saliendo de la corriente principal de las formas filmicas, la animación ha sido motor de poderosos avances técnicos, de osadas exploraciones formales y de radicales reformulaciones de la relación entre creadores y públicos. Por ello, estudiar la historia de la animación es adentrarse en una larga serie de transformaciones de las formas estéticas y de los usos sociales de la imagen, que marcan el pasado, el presente y el futuro de los medios audiovisuales más de lo que se suele contemplar desde la crítica académica. A través del análisis de cincuenta títulos esenciales, emprendemos un recorrido por los contextos geográficos y sociales, los autores y los desarrollos tecnológicos que han sido determinantes en la historia de la animación.

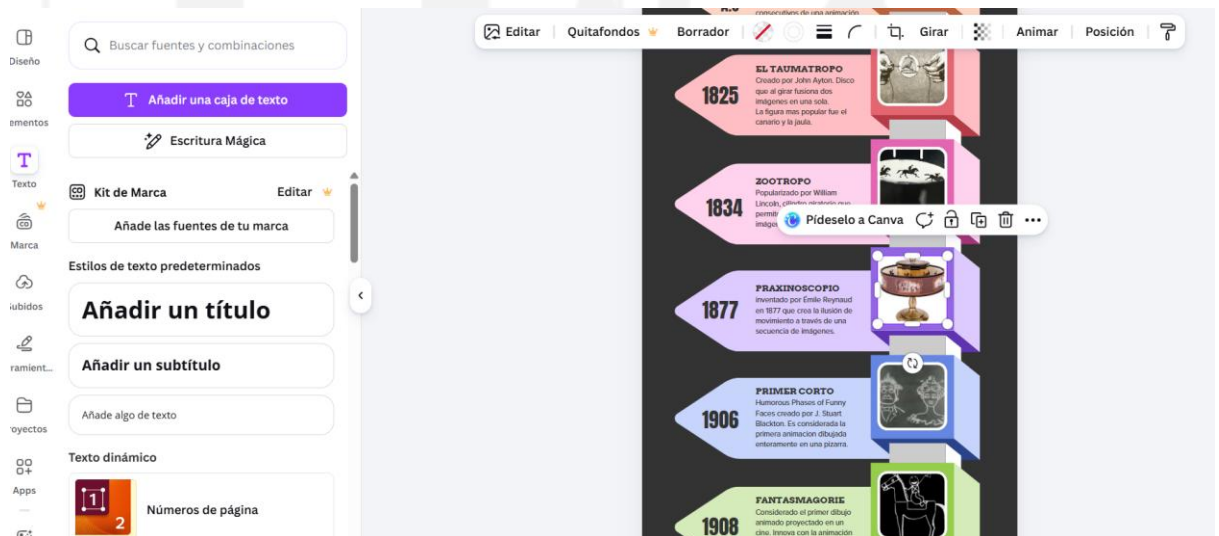
Paso 2: Organización de la información

La información debe estructurarse cronológicamente, destacando fechas, autores, movimientos y avances tecnológicos relevantes. Se valorará la capacidad de síntesis y claridad conceptual.



Paso 3: Diseño visual

La infografía deberá evidenciar coherencia visual, correcta jerarquización de la información y equilibrio en el uso de imágenes y texto. Se analizará la aplicación adecuada de principios básicos de diseño como alineación, contraste, repetición y proximidad.



Resultados esperados:

- Comprensión clara de la evolución histórica de la animación.
- Capacidad de síntesis y análisis crítico.
- Aplicación adecuada de principios de diseño en la elaboración de una pieza gráfica informativa.

2.2. Práctica experimental 2

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO FUNDAMENTOS EN LA COMUNICACIÓN DE LA ANIMACIÓN DIGITAL.

Objetivos

Desarrollar la capacidad de estructuración narrativa, creatividad y coherencia mediante la creación de una historia original que respete la estructura aristotélica.

Esta actividad permitirá al estudiante practicar la planificación de conflictos, el desarrollo de personajes y la resolución de la trama, fortaleciendo las bases conceptuales necesarias para futuros proyectos de animación y cortometrajes.

Antecedentes / Escenario

En la producción animada, una historia sólida es el eje central del proyecto. Antes de diseñar personajes o iniciar la animación, es fundamental estructurar narrativamente la idea.

La estructura aristotélica constituye uno de los modelos clásicos más utilizados en la construcción de relatos audiovisuales, ya que garantiza coherencia dramática y progresión del conflicto. Esta actividad permitirá que el estudiante comprenda cómo se construye un conflicto narrativo y cómo se organiza una historia con intención dramática, aplicando principios fundamentales del guion literario.

Recursos necesarios

- Computadora o dispositivo digital.
- Procesador de texto (Word, Google Docs u otro similar).
- Material de apoyo sobre estructura aristotélica y guion literario.
- Aula virtual para la entrega de la actividad.

Planteamiento del problema

En muchos proyectos de animación, las ideas visuales son atractivas, pero carecen de una estructura narrativa sólida, lo que provoca historias confusas o sin impacto emocional.

El estudiante deberá crear una historia original que pueda adaptarse a un cortometraje animado, estructurándola correctamente bajo el modelo aristotélico. Deberá demostrar coherencia

narrativa, claridad en los objetivos del protagonista, construcción adecuada del conflicto y una resolución lógica y significativa.

Pasos por realizar

- Paso 1: Creación de la historia
- Paso 2: Desarrollo narrativo
- Paso 3: Redacción del documento
- Paso 4: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Construcción de la premisa

El estudiante deberá definir una idea central clara (premisa) que oriente toda la historia.

Esta debe responder a la pregunta: ¿de qué trata realmente la historia?

Película entrañable que nos enseña el valor de descubrir quiénes somos, en un viaje donde la confianza en los demás es fundamental.

Paso 2: Estructuración dramática

La historia deberá organizarse en tres actos claramente identificables. Se evaluará que el conflicto esté bien planteado, que exista progresión dramática y que el clímax tenga coherencia con los acontecimientos previos.



Paso 3: Redacción en formato de guion literario

El texto debe presentar descripciones claras de acciones, personajes y ambiente, evitando redundancias. Se valorará la capacidad de síntesis y la precisión narrativa.



Esc. 1. EXT. Campo Desértico. Amanecer

Delivery cruza el desierto con una mochila con el logo de estrella, con la mano sobre los ojos para que no entre la arena, en sus lentes se puede ver la orilla de una playa.

Esc. 2. EXT. Playa. Medio día

Delivery de su mochila saca una barca inflable que coloca en la orilla y empuja hacia el océano.

Esc. 3. EXT. Tormenta. Noche

Delivery cruza el mar a través de una tormenta que sacude la barca.

Esc. 4. EXT. Polo norte. Noche

Delivery llega a la puerta de Santa Claus, quien lo recibe con una sonrisa, el Delivery le entrega una estrella (Logo) para colocarlo en el árbol de Navidad que ilumina la noche con auroras boreales.

Termina con el Delivery, Santa Claus y sus duendes comen juntos unas hamburguesas.

La escena se difumina para dar paso al logo de Carl's Jr. junto al eslogan

Resultados esperados:

- Aplicación correcta de la estructura aristotélica.
- Claridad en la construcción del conflicto.
- Coherencia narrativa y creatividad.
- Base conceptual sólida para el desarrollo posterior de storyboard y animatic.



2.3. Práctica experimental 3

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE

Objetivos

Desarrollar la capacidad de diseño, caracterización y construcción visual coherente de personajes mediante la creación de un personaje original que aplique principios de proporción, volumen, perspectiva y detalles expresivos.

Esta actividad busca fortalecer la representación de figuras con sensación tridimensional y personalidad definida, estableciendo bases sólidas para futuros proyectos de animación.

Antecedentes / Escenario

En animación digital, el diseño de personajes no se limita a la apariencia estética; implica comprender su construcción estructural, su coherencia visual y su relación con la narrativa.

Un personaje bien diseñado debe reflejar su personalidad, contexto y función dentro de la historia a través de sus formas, proporciones, postura y detalles expresivos. La correcta aplicación de principios como volumen, perspectiva y silueta clara permite generar figuras creíbles y funcionales para procesos posteriores como rigging y animación.

Esta actividad permitirá integrar conceptos de diseño conceptual con fundamentos técnicos de construcción visual.

Recursos necesarios

- Computadora o dispositivo digital.
- Herramienta de ilustración digital (Illustrator, Photoshop, Procreate, Krita u otra de preferencia) o materiales tradicionales (lápiz y papel, si se digitaliza posteriormente).
- Tableta gráfica (opcional).
- Aula virtual para la entrega de la actividad.

Planteamiento del problema

En muchos proyectos de animación, los personajes carecen de coherencia estructural o personalidad definida, lo que dificulta su credibilidad y posterior animación.



El estudiante deberá diseñar un personaje original aplicando principios de proporción, volumen y perspectiva, asegurando que su construcción visual sea coherente con su personalidad y contexto narrativo. Además, deberá demostrar claridad conceptual en la definición de sus características psicológicas y rol dentro de una posible historia.

Pasos por realizar

- Paso 1: Conceptualización del personaje
- Paso 2: Diseño visual
- Paso 3: Construcción final del personaje
- Paso 4: Presentación
- Paso 5: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Definición conceptual

El estudiante construirá una ficha básica del personaje que oriente las decisiones visuales. Se evaluará la coherencia entre personalidad y diseño gráfico.

- Definir la idea base del personaje.
- Determinar sus rasgos principales:
- Personalidad.
- Edad, género y rol narrativo.
- Motivaciones, emociones y comportamientos distintivos.
- Breve descripción de su contexto o entorno.

Delivery Victor

Personalidad:
Fribolo, Aventurero y Relajado

Edad: 26
Género: Masculino
Rol narrativo: Delivery

Físico: Un chico en forma, con ropa que cubre gran parte de su cuerpo, con notorias manchas y rasguños.

Historia: Desde que era pequeño le han gustado los deportes extremos, coleccionaba revistas, practicaba desde que era un niño la cicatriz que tiene en su mejilla es a causa de su primera patineta.

Motivación: Luego de que su padre fuera despedido de una fábrica, Victor busco la manera de ganar dinero para él y su familia descubrió que existía el delivery extremo, igual que un delivery normal solo con el detalle que sus recorridos son de alto riesgo, Victor al descubrirlo no dudo y aprovecho su experiencia para destacar.

Paso 2: Exploración gráfica





Los bocetos permitirán analizar proporciones, equilibrio, peso visual y claridad de silueta. Se recomienda trabajar primero en formas simples antes de añadir detalles.

- Realizar bocetos exploratorios para definir forma, silueta y proporciones.
- Experimentar con variaciones de postura, volumen y rasgos distintivos.



Paso 3: Construcción final

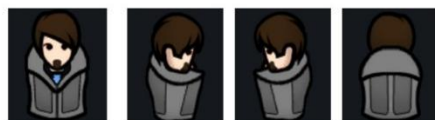
La versión definitiva deberá reflejar volumen y estructura sólida. Se observará la correcta aplicación de perspectiva básica y consistencia en proporciones.

- Elaborar la versión definitiva en vista frontal o en tres cuartos.
- Aplicar principios de volumen y perspectiva.
- Cuidar la limpieza del trazo, uso del color y coherencia visual general.





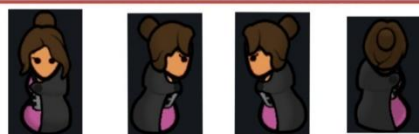
Personajes principales



Juno



Maria



Serene



Lupita



Finn

Paso 4: El documento o imagen final deberá incluir:

- Nombre del personaje.
- Breve descripción (3 a 5 líneas).
- Bocetos o proceso de construcción (opcional).

Paso 5: Entrega

- Exportar el archivo en formato PDF.
- Subir el documento al aula virtual antes de la fecha establecida.





Delivery Victor

Personalidad:
Fribolo, Aventurero y Relajado

Edad: 26
Género: Masculino
Rol narrativo: Delivery

Físico: Un chico en forma, con ropa que cubre gran parte de su cuerpo, con notorias manchas y rasguños.

Historia: Desde que era pequeño le han gustado los deportes extremos, coleccionaba revistas, practicaba desde que era un niño la cicatriz que tiene en su mejilla es a causa de su primera patineta.

Motivación: Luego de que su padre fuera despedido de una fabrica, Victor busco la manera de ganar dinero para él y su familia descubrio que existia el delivery extremo, igual que un delivery normal solo con el detalle que sus recorridos son de alto riesgo, Victor al descubrirlo no dudo y aprovecho su experiencia para destacar.

Santa Clauss

Personalidad:
Amistoso, Alegre y Jugueton

Edad: 52
Género: Masculino
Rol narrativo: Santa Clauss

Físico: Robusto de apariencia amigable, con una sonrisa y barba arreglada de color blanco

Historia: El rey del norte y encargado de llevar felicidad a todos los niños en Navidad, siempre feliz de recorrer el mundo junto a sus renos.

Motivación: Cuando era muy pequeño solia armar juguetes para sus amigos usando solo el taller de madera de su padre, le gustaba ver como todos sus amigos sonreian, a medida que crecia heredo el taller y decidio recorrer el mundo para repartir sus juguetes a todos los niños del mundo.



Resultados esperados:

- Personaje con identidad visual clara.
- Coherencia entre diseño y personalidad.
- Aplicación adecuada de principios de construcción tridimensional.
- Base sólida para procesos posteriores de storyboard, modelado o animación.



3. UNIDAD 2: Tratamiento Creativo

3.1. Práctica experimental 4

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

ABSTRACCIÓN DE FORMAS

Objetivos

Desarrollar la capacidad de síntesis visual, creatividad y estilo propio en el diseño de personajes mediante la elaboración de un boceto estilizado que aplique la abstracción de formas.

Esta actividad permitirá experimentar con la simplificación, exageración y reinterpretación visual de elementos, fortaleciendo la habilidad de crear figuras expresivas, coherentes y funcionales dentro de un proyecto de animación.

Antecedentes / Escenario

En animación digital, la estilización es un recurso fundamental que permite dotar a los personajes de identidad visual y fuerza expresiva. La abstracción de formas consiste en simplificar la estructura visual a partir de figuras geométricas básicas, manteniendo la esencia del personaje.

Este proceso favorece la claridad de la silueta, la coherencia visual y la construcción de un lenguaje gráfico propio. Además, permite comprender cómo la forma comunica personalidad, emoción y rol narrativo.

A través de esta actividad, el estudiante explorará la relación entre forma, proporción y expresión, aplicando principios de diseño que serán esenciales en procesos posteriores de animación.

Recursos necesarios

- Computadora o dispositivo digital.
- Herramienta de ilustración digital (Illustrator, Photoshop, Procreate, Krita u otra de preferencia) o materiales tradicionales (lápiz, papel, marcadores).
- Tableta gráfica (opcional).
- Aula virtual para la entrega de la actividad.

Planteamiento del problema



En muchos casos, los personajes presentan exceso de detalles o una construcción visual compleja que dificulta su lectura y animación. La falta de síntesis visual puede afectar la claridad de la silueta y la coherencia estilística.

El estudiante deberá seleccionar un personaje y reinterpretarlo mediante la abstracción de formas, simplificando su estructura sin perder su esencia ni su personalidad. Deberá demostrar comprensión de la relación entre forma geométrica, equilibrio visual y expresión.

Pasos por realizar

Paso 1: Selección y análisis del personaje

Paso 2: Aplicación de la abstracción de formas

Paso 3: Elaboración del boceto

Paso 4: Presentación del resultado

Paso 5: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Análisis estructural

El estudiante identificará las formas dominantes del personaje y analizará cómo estas influyen en la percepción de su personalidad (por ejemplo, formas circulares asociadas a suavidad o formas angulares relacionadas con tensión).

- Elegir un personaje original o existente como referencia.
- Analizar sus formas principales (estructura corporal, proporciones y rasgos característicos).
- Identificar qué elementos pueden simplificarse, exagerarse o reinterpretarse sin perder su esencia.

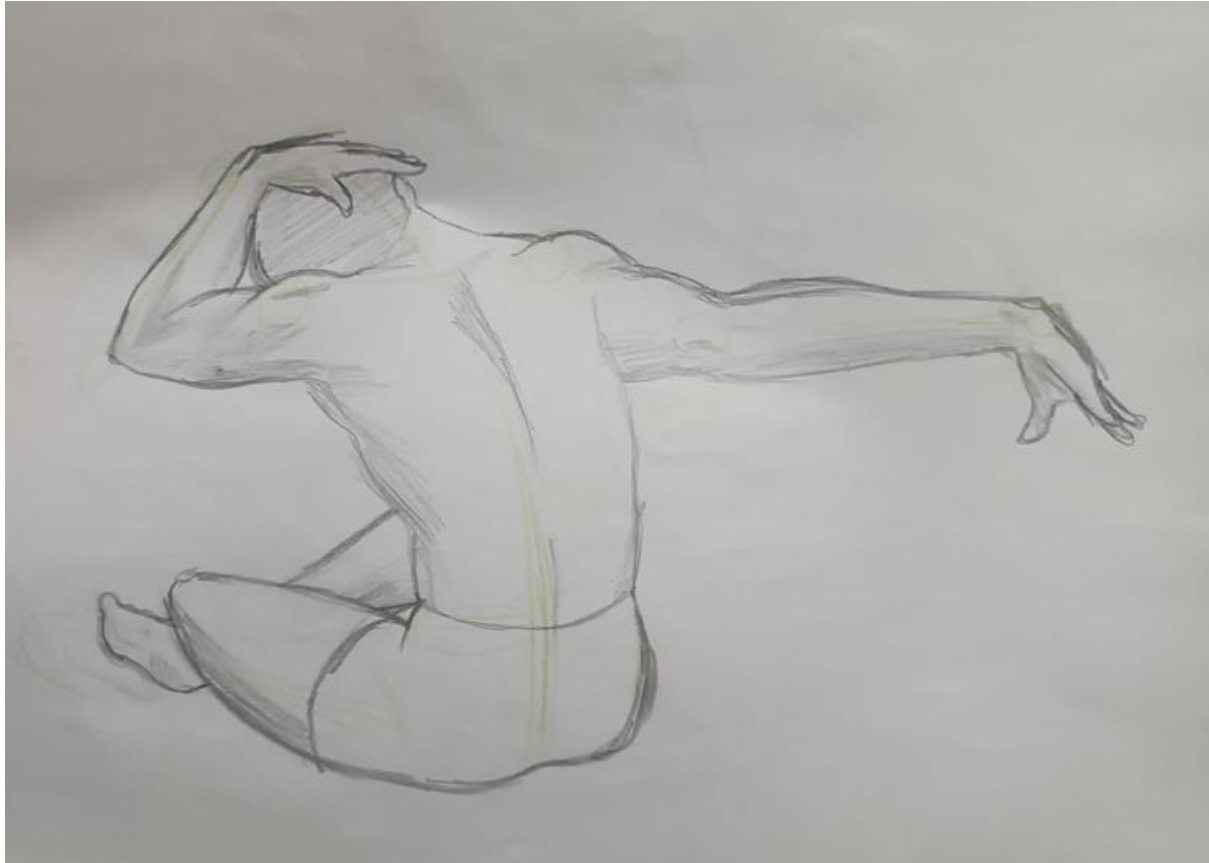


Paso 2: Síntesis y experimentación



Se realizarán pruebas exploratorias simplificando el diseño a estructuras geométricas básicas. Se valorará la capacidad de síntesis sin perder identidad visual.

- Reducir el personaje a formas geométricas básicas (círculos, triángulos, cuadrados, óvalos).
- Experimentar con composición, proporción y equilibrio visual.
- Buscar transmitir su personalidad mediante el ritmo de las formas y la claridad de la silueta.



Paso 3: Construcción del boceto final

El resultado deberá evidenciar equilibrio compositivo, claridad de silueta y coherencia estilística. Se analizará la intención expresiva del diseño y su potencial aplicación en un proyecto animado.

- Dibujar el personaje aplicando la estilización y síntesis visual definidas.
- Cuidar la claridad de la silueta y el uso expresivo de las líneas.
- Trabajar en formato digital o tradicional, según la herramienta de preferencia.



(opcional).

- _____





Paso 5: Entrega

- Exportar el archivo en formato JPG o PDF.
- Subir el documento al aula virtual antes de la fecha establecida.

Resultados esperados:

- Aplicación consciente de la abstracción de formas.
- Síntesis visual efectiva y coherente.
- Desarrollo de un estilo gráfico propio.
- Base sólida para procesos posteriores de animación y diseño de personajes.



3.2. Práctica experimental 5

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

CONCEPTUALIZACIÓN DE IDEAS

Objetivos

Desarrollar la capacidad de conceptualización, creatividad y resolución de problemas narrativos mediante la generación de una idea original centrada en una historia animada.

Esta actividad permitirá definir la premisa, los personajes y la estructura básica del relato, constituyendo una base sólida para la planificación y producción de un proyecto de animación coherente, atractivo y narrativamente estructurado.

Antecedentes / Escenario

Todo proyecto de animación inicia con una idea clara. Sin una premisa bien definida y una estructura narrativa sólida, incluso una propuesta visual atractiva puede carecer de impacto.

La conceptualización es una etapa fundamental del proceso creativo, ya que permite organizar pensamientos, definir conflictos y establecer el propósito comunicativo de la historia. En animación, esta fase determina el rumbo del diseño de personajes, escenarios, estilo visual y planificación técnica.

A través de esta actividad, el estudiante desarrollará una propuesta narrativa original que servirá como base para futuros procesos como guion, storyboard y animatic.

Recursos necesarios

- Computadora o dispositivo digital.
- Procesador de texto (Word, Google Docs u otro similar).
- Material de apoyo sobre estructura narrativa y construcción de premisas.
- Aula virtual para la entrega de la actividad.

Planteamiento del problema

En muchos proyectos de animación, las ideas iniciales carecen de claridad conceptual o presentan conflictos poco definidos, lo que dificulta su desarrollo posterior.

El estudiante deberá generar una idea original para una animación, estructurándola de manera clara y coherente. Deberá demostrar capacidad de síntesis, organización narrativa y

definición adecuada de los elementos esenciales del relato, asegurando que la propuesta tenga viabilidad creativa y coherencia dramática.

Pasos por realizar

Paso 1: Conceptualización de la idea

Paso 2: Definición de elementos narrativos

Paso 3: Desarrollo de la estructura básica

Paso 4: Presentación de la propuesta

Paso 5: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Construcción de la premisa

El estudiante deberá formular una idea clara que sintetice el conflicto principal de la historia.

Se valorará la originalidad y coherencia del planteamiento.

- Pensar en una historia original que pueda desarrollarse en formato animado.
- Definir la premisa central (idea principal o mensaje).
- Determinar el tono narrativo (cómico, dramático, fantástico, reflexivo, entre otros).
- Considerar el público objetivo al que estará dirigida la historia.

Nombre del personaje: Larry

Larry es un pequeño esqueleto guerrero perteneciente al ejército del Reino de Clash. Aunque está formado solo por huesos, posee una energía inagotable y un carácter audaz. Es impulsivo, valiente y un poco torpe, pero siempre se entrega por completo en cada batalla. Tiene una actitud optimista ante el peligro y suele actuar con entusiasmo desmedido, lo que lo hace tanto divertido como impredecible.

Paso 2: Organización narrativa

La historia deberá evidenciar estructura lógica y progresión dramática. Se analizará la claridad en la definición del protagonista, el conflicto y la resolución.

Identificar los componentes esenciales:

- Protagonista: quién es y qué desea lograr.
- Conflicto: problema o desafío que impulsa la acción.
- Entorno: dónde y cuándo ocurre la historia.
- Resolución: forma en que se resuelve el conflicto.



MENSAJE DEL PROYECTO, HISTORIA Y DESCRIPCIÓN.

Película entrañable que nos enseña el valor de descubrir quiénes somos, en un viaje donde la confianza en los demás es fundamental.

Flynn rider, el más buscado y encantador bandido del reino, se esconde en una misteriosa torre y allí se encuentra con Rapunzel, una bella y avispada adolescente con una cabellera dorada de 21 metros de largo, que vive encerrada allí desde hace años. Ambos sellan un pacto, y a partir de ese momento la pareja vivirá emocionantes aventuras en compañía de un caballo superpolicia, un camaleón sobreprotector y una ruda pandilla de matones.



Paso 3: Redacción y síntesis

El documento final deberá ser claro, preciso y coherente. Se evaluará la capacidad de síntesis, organización de ideas y correcta redacción.

Organizar la historia en tres actos:

- Inicio: presentación del mundo, personajes y conflicto inicial.
- Desarrollo: enfrentamiento de obstáculos y evolución del personaje.
- Desenlace: resolución del conflicto y cierre narrativo.





Rimworld Guion

Esc 1. Ext. Bosque templado (primavera). Día.

Tres capsulas caen del cielo, las capsulas se estrellan, las capsulas se rompen al impactar, SERENE (24 años) sale desorientada de su capsula y procede a vomitar, mira a otras personas saliendo de las demás capsulas, MARIA (30 años) y JUNO (27 años).

Esc 2. Ext. Bosque templado (verano). Tarde.

Una carta baja, sale un texto que dice "mercaderes de la facción forasteros"

Esc 3. Ext. Bosque templado (verano). Tarde.

Charls (45 años) levanta sus manos, ofrece una escopeta y Juno también levanta las manos, ofrece monedas de plata. Ambos intercambian los artículos.

Esc 4. Ext. Bosque templado (otoño). Día.

Una carta baja, sale un texto que dice "Un lobo está cazando a María"

Esc 5. Ext. Bosque templado (otoño). Día.

María detrás de un arbusto apunta a un conejo, dispara, falla el tiro, el conejo huye y un lobo aparece por detrás de maria, María se da cuenta, apunta con su rifle, el lobo alcanza a María, luchan y el lobo mata a María.

Esc 6. Ext. Bosque templado (otoño). Día.

Una carta baja, sale un texto que dice "Muerte de Maria"

Esc 7. Ext. Bosque templado (otoño). Tarde.

Serene encuentra el cadáver de maria, busca al lobo, mata al lobo, entierra el cadáver de María, medita para calmarse.

Paso 4: Presentación de la propuesta

Redactar un documento (máximo una página) que incluya:

- Título tentativo.
- Premisa general.
- Sinopsis corta (máximo 5 líneas).
- Breve descripción de los personajes principales.
- Posible mensaje o moraleja.





Escena 1 – FONDO BLANCO - Atemporal

Durante el título aparece JUDY cayendo al suelo, rodando y levantándose alegre.

Narrador:

"Zootopia está de vuelta... ¡y la aventura también!"

Escena 2 – FONDO BLANCO - Atemporal

Gary cae encima de Judy y huye arrastrándose. Judy corriendo lo persigue de derecha a izquierda, saliendo y entrando a la escena.

Narrador:

"Con nuevos desafíos..."

Nick sonriendo mientras ve a la cámara. Judy atrapa a Gary saltando sobre él.

Narrador:

"...y más diversión que nunca."

Escena 3 – FONDO BLANCO – Atemporal

Sombra grande aparece de la nada en modo degradado, yendo de invisible a visible detrás de Judy y Nick

Narrador:

"Cuando el caos llega a la ciudad... solo este dúo puede resolverlo."

Escena 4 – FONDO BLANCO - Atemporal

Cae el logo de la película mientras se hace un degradado del fondo de color blanco a negro.

Judy y Nick salen de escena esquivando rápidamente el logo que cae.

Narrador:

"Zootopia – La nueva aventura. Muy pronto en cines."

Paso 5: Entrega

- Exportar el documento en formato PDF.
- Subir el archivo al aula virtual antes de la fecha establecida.

Resultados esperados:

- Propuesta narrativa clara y estructurada.
- Definición coherente de premisa y conflicto.
- Base sólida para el desarrollo de guion, storyboard y producción animada.
- Evidencia de creatividad y pensamiento narrativo estratégico.



UNIDAD 3: Técnicas y principios de animación

3.3. Práctica experimental 6

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

Objetivos

Realizar un video flipbook que ilustre tres principios de animación aplicados en una historia de 5 segundos (120 fotogramas), de manera individual o en equipos, con el fin de fortalecer la capacidad de planificación, manejo del timing y construcción de movimiento coherente en personajes o elementos.

Esta actividad permitirá experimentar con la secuenciación de cuadros, la expresión visual y la aplicación práctica de principios fundamentales de la animación dentro de un proyecto narrativo breve.

Antecedentes / Escenario

Los principios de animación constituyen la base técnica y expresiva del movimiento en producciones animadas. Comprenderlos teóricamente no es suficiente; es necesario aplicarlos en ejercicios prácticos que permitan experimentar con el timing, el spacing y la secuenciación de imágenes.

El flipbook es una herramienta didáctica que facilita la comprensión del movimiento cuadro a cuadro, fortaleciendo la percepción del ritmo y la continuidad visual. A través de esta actividad, el estudiante pondrá en práctica principios clásicos como anticipación, squash & stretch y slow in & slow out, integrándolos dentro de una narrativa breve.

Recursos necesarios

- Hojas de papel o libreta (si se realiza de forma física).
- Lápiz, borrador y materiales de dibujo.
- Cámara o teléfono móvil para grabar (en caso de flipbook físico).
- Software de animación digital (Photoshop, Krita, Flipaclip u otro similar), si se realiza digitalmente.
- Computadora o dispositivo digital.

- Aula virtual para la entrega de la actividad.

Planteamiento del problema

En animación, uno de los principales desafíos es lograr movimientos creíbles, fluidos y expresivos mediante la correcta aplicación de los principios fundamentales.

El estudiante deberá crear una animación breve de 5 segundos que integre de manera clara y coherente tres principios de animación. Deberá planificar adecuadamente las poses clave, controlar el timing y mantener la consistencia estructural del personaje o elemento animado.

Pasos por realizar

Paso 1: Conceptualización de la historia

Paso 2: Planeación del flipbook

Paso 3: Creación del flipbook

Paso 4: Montaje y exportación del video

Paso 5: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Planificación narrativa y técnica

El estudiante estructurará la acción asegurando que los principios seleccionados tengan intención narrativa y no aparezcan de manera forzada.

- Definir una mini historia o acción simple que pueda desarrollarse en 5 segundos.
- Seleccionar tres principios de animación que se aplicarán claramente (por ejemplo: anticipación, squash & stretch, slow in & slow out).
- Realizar un pequeño storyboard o descripción secuencial de las acciones.

GUION – TÍTULO PROVISIONAL: “Frankenstein”

ESCENA 1 – INT. LABORATORIO – NOCHE

Visual: Plano general del laboratorio oscuro. Rayos de luz eléctrica chispean sobre frascos. Se ven instrumentos antiguos, libros abiertos, fórmulas escritas en pizarras y un gran generador eléctrico.

SONIDO: Zumbido eléctrico, truenos en el exterior.

Visual: **Primer plano** de Dr. Víctor Frankenstein, rostro sudoroso, ojos brillantes, manos temblando mientras manipula los cables.

TEXTO EN LA ESCENA:

Un hombre obsesionado con desafiar los límites de la vida...

Paso 2: Organización de poses y timing

Se analizará la correcta distribución de poses clave y la transición fluida entre ellas. Se evaluará el manejo consciente del timing y spacing.

- Determinar el número de cuadros (120 fotogramas a 24 fps o equivalente).
- Organizar poses clave, poses intermedias y transiciones.
- Decidir si la animación será física (flipbook en papel) o digital (software de animación).



Paso 3: Aplicación de principios de animación

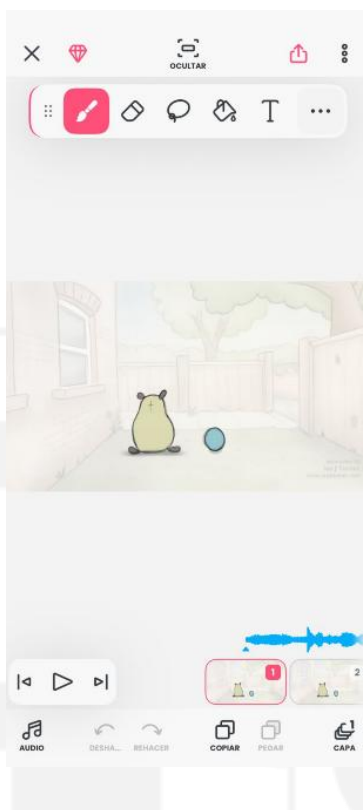
Los principios deben evidenciarse claramente dentro de la acción. Se valorará la coherencia entre narrativa y movimiento.

- Dibujar o animar los cuadros secuenciales cuidando el timing y spacing.
- Mantener coherencia en volumen, proporción y continuidad.
- Aplicar los tres principios seleccionados de forma visible y coherente con la narrativa.



Paso 4: Montaje y exportación del video

- Si es físico, grabar la reproducción con cámara o teléfono estable, asegurando buena iluminación.
- Si es digital, exportar la animación en formato .MP4 o .MOV.
- Verificar que la duración final sea de 5 segundos.



Paso 5: Entrega

- Subir el archivo de video al aula virtual antes de la fecha establecida.

Resultados esperados:

- Aplicación práctica y consciente de tres principios de animación.
- Manejo adecuado de timing y secuenciación.
- Coherencia estructural en el movimiento del personaje o elemento.
- Comprensión del proceso cuadro a cuadro como base de la animación digital.

3.4. Práctica experimental 7

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

CLIPS DE ANIMACIÓN

Objetivos

Realizar la creación de un ejercicio de motion graphics mediante prácticas individuales o en equipo, con el fin de desarrollar habilidades en la animación de elementos gráficos, texto y formas dentro de una composición audiovisual.

Esta actividad permitirá aplicar conceptos de ritmo, timing y diseño en movimiento, fortaleciendo la capacidad de comunicar mensajes visuales de manera dinámica, clara y creativa.

Antecedentes / Escenario

El motion graphics es una de las áreas más relevantes de la animación digital contemporánea, utilizada en publicidad, redes sociales, cine, televisión y contenido corporativo. Su efectividad radica en la combinación de diseño gráfico, narrativa visual y principios de animación.

Más allá del dominio técnico del software, el motion graphics requiere planificación conceptual, coherencia visual y manejo adecuado del ritmo y la sincronización. Esta actividad permitirá integrar diseño y animación en un ejercicio práctico orientado a la comunicación visual.

Recursos necesarios

- Computadora con capacidad para edición y animación.
- Software de diseño (Adobe Illustrator, Photoshop u otro similar).
- Software de animación (After Effects u otro equivalente).
- Archivo de audio (opcional, si se trabaja con sincronización sonora).
- Aula virtual para la entrega de la actividad.

Planteamiento del problema

En muchas producciones audiovisuales, el movimiento de los elementos gráficos carece de intención comunicativa o coherencia rítmica, limitando el impacto del mensaje.

El estudiante deberá desarrollar un ejercicio de motion graphics que comunique un concepto claro a través del diseño y la animación. Deberá demostrar planificación previa, coherencia visual y aplicación consciente de principios de animación dentro de una composición breve.

Pasos por realizar

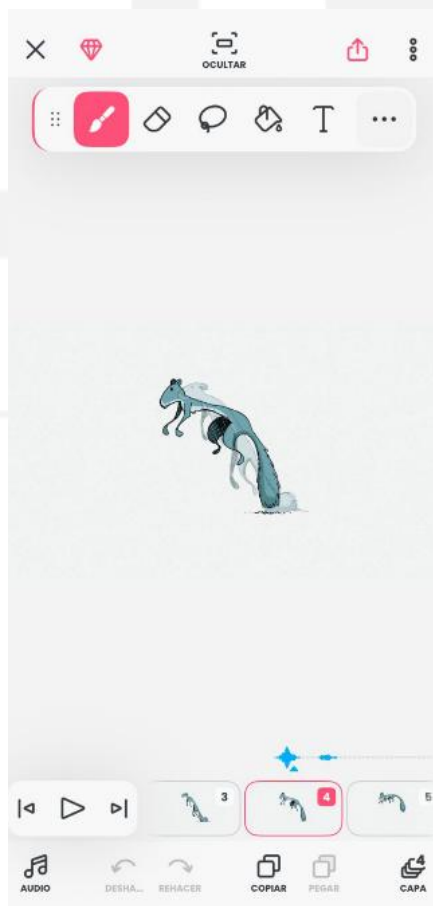
- Paso 1: Preparación y planificación
- Paso 2: Diseño de elementos gráficos
- Paso 3: Animación en After Effects (u otro software)
- Paso 4: Exportación del ejercicio
- Paso 5: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Conceptualización visual

El estudiante deberá definir con claridad el mensaje a comunicar y traducirlo en una propuesta visual coherente. Se valorará la relación entre concepto y estilo gráfico.

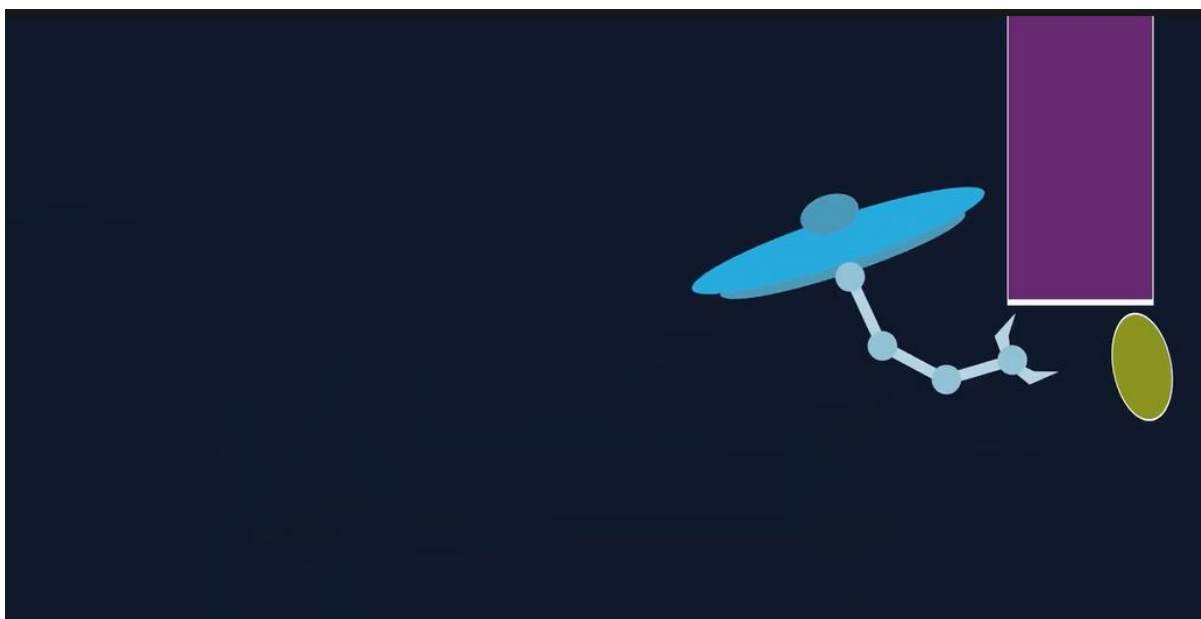
- Seleccionar un concepto, palabra clave o mensaje breve para comunicar visualmente.
- Definir el estilo visual del ejercicio (minimalista, tipográfico, abstracto, corporativo, entre otros).
- Crear un storyboard simple o animatic que muestre la secuencia general de animación.



Paso 2: Construcción de la composición

Se analizará la organización de elementos dentro del encuadre, el equilibrio visual y la jerarquía de información.

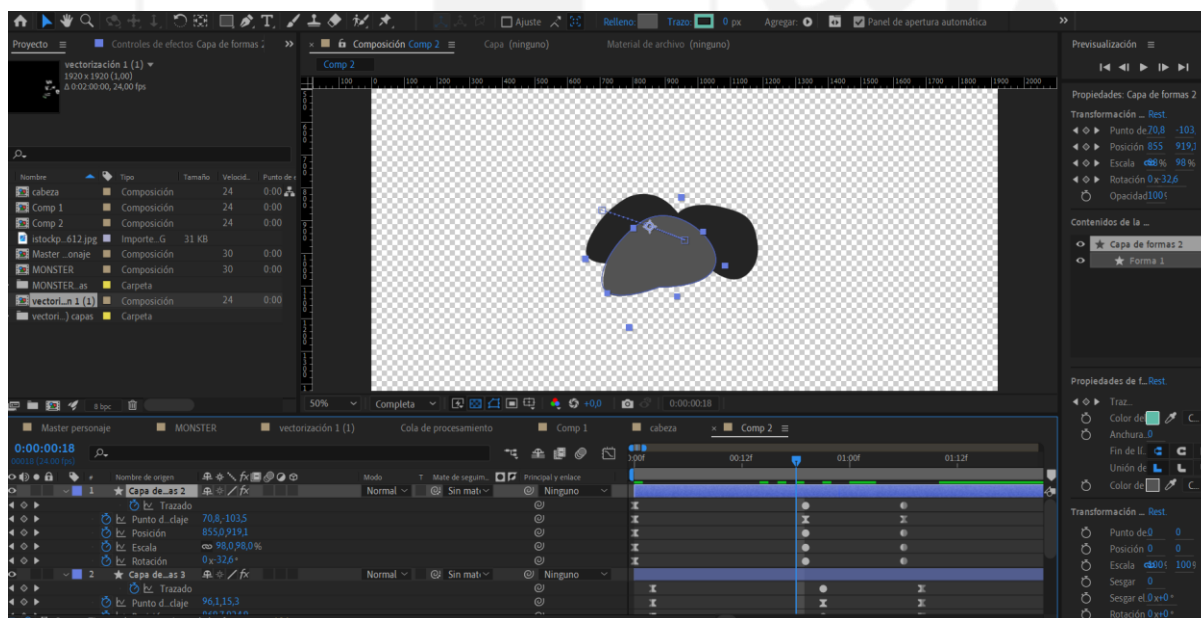
- Diseñar en Illustrator, Photoshop o directamente en After Effects los elementos visuales (formas, íconos, texto, fondos).
- Cuidar la coherencia cromática, legibilidad tipográfica y jerarquía visual.



Paso 3: Animación y ritmo

Se evaluará el uso adecuado de keyframes, curvas de velocidad y sincronización. El movimiento deberá tener intención narrativa y coherencia rítmica.

- Aplicar principios de animación como anticipación, ritmo, timing, easing y overlap.
- Utilizar keyframes, máscaras, capas de forma, efectos y curvas de animación.



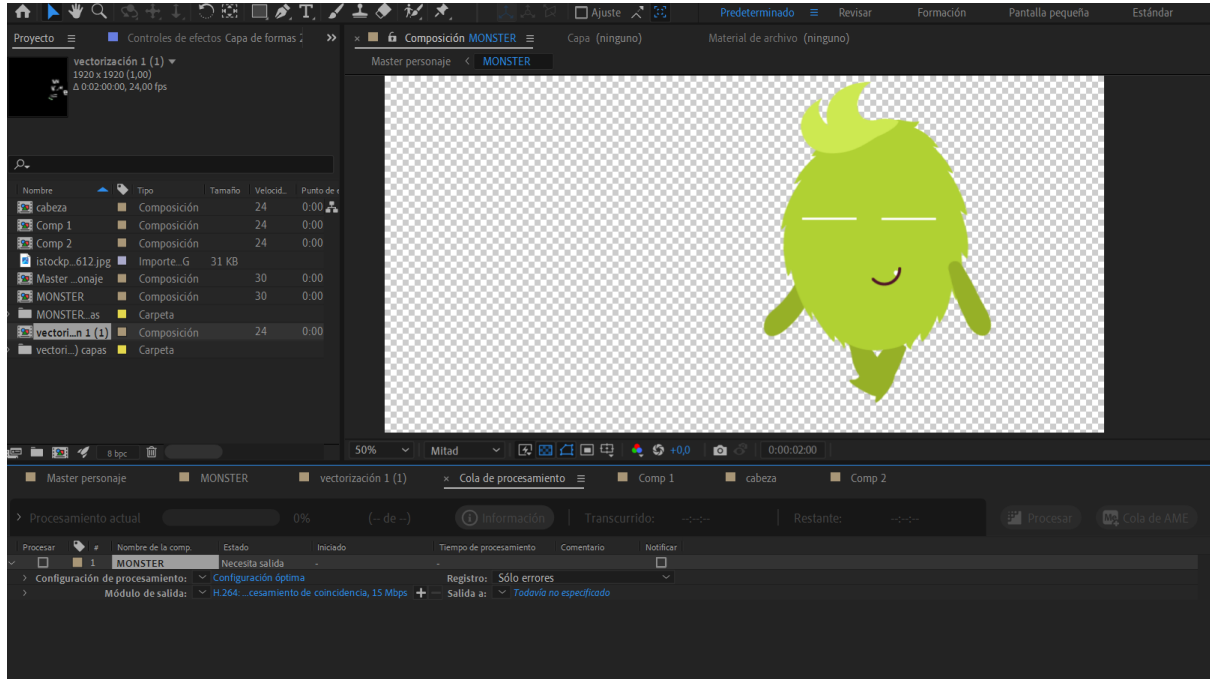
Paso 4: Exportación del ejercicio

- Sincronizar los movimientos con el ritmo del audio o la secuencia visual.
- Duración sugerida: 10 a 15 segundos.

- Formato: .MP4 o .MOV.
- Resolución: 1920x1080 (Full HD).

Paso 5: Entrega

- Subir el archivo final al aula virtual antes de la fecha establecida.



Resultados esperados:

- Integración efectiva de diseño gráfico y animación.
- Aplicación consciente de principios de animación en motion graphics.
- Comunicación clara del mensaje visual.
- Manejo técnico adecuado del software de animación.

UNIDAD 4: Producción y software de animación

3.5. Práctica experimental 8

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

MOTION GRAPHICS

Objetivos

Realizar un video animado en After Effects, con estética y duración similar a un GIF, en el que un personaje ejecute una acción completa respetando los principios de animación estudiados.

Esta actividad busca fortalecer la capacidad de integrar timing, spacing, anticipación, squash & stretch, arcos, acción continua y superpuesta, exageración, puesta en escena, atractivo del personaje y slow in & slow out dentro de un movimiento breve, fluido, coherente y expresivo.

Antecedentes / Escenario

La animación de personajes requiere la integración simultánea de múltiples principios técnicos y expresivos. No basta con generar movimiento; este debe tener intención, peso, ritmo y claridad visual.

Los ejercicios breves tipo “loop animado” permiten concentrar el esfuerzo en la calidad del movimiento, la limpieza técnica y la coherencia estructural del personaje. Además, el formato corto facilita la evaluación del timing, spacing y fluidez general de la animación.

Esta actividad consolida los conocimientos adquiridos en principios de animación, aplicándolos en un ejercicio práctico dentro de After Effects.

Recursos necesarios

- Computadora con capacidad para animación.
- Adobe After Effects.
- Plugin Duik (opcional para rigging).
- Personaje diseñado previamente (propio o proporcionado por el docente).
- Aula virtual para la entrega del archivo final.

Planteamiento del problema

En muchos ejercicios de animación, los movimientos carecen de peso, intención o coherencia técnica debido a la aplicación parcial de los principios fundamentales.

El estudiante deberá crear una animación breve (entre 2 y 4 segundos) en la que un personaje ejecute una acción completa, integrando de manera consciente y visible todos los principios de animación estudiados. La animación deberá ser fluida, expresiva y, de preferencia, funcionar en loop perfecto.

Pasos por realizar

Paso 1: Concepto y diseño de la acción

Paso 2: Configuración del proyecto

Paso 3: Aplicación de los principios de animación

Paso 4: Revisión y refinamiento

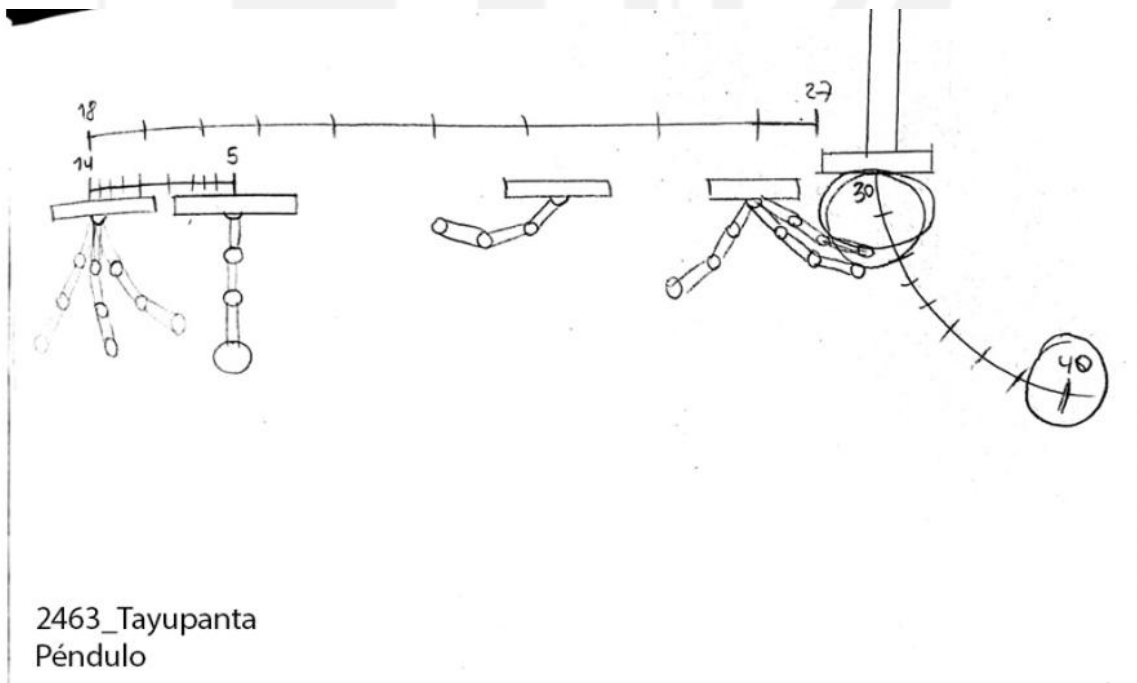
Paso 5: Exportación y entrega

Desarrollo

Paso 1: Planificación técnica y narrativa

El estudiante deberá estructurar la acción considerando poses clave, breakdowns e intermedios antes de animar completamente.

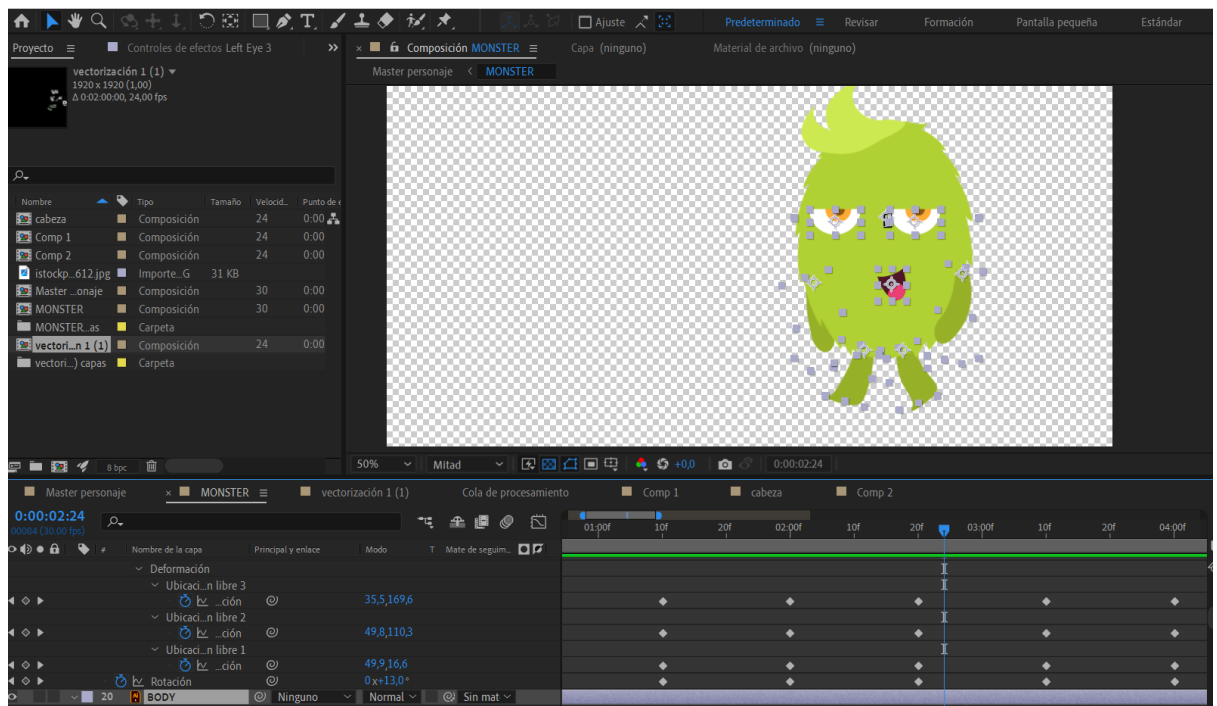
- Definir una acción breve (saltar, correr, celebrar, tropezar, levantar un objeto, reaccionar, entre otras).
- Planificar la animación para que tenga una duración entre 2 y 4 segundos.
- Diseñar la acción considerando la posibilidad de un loop perfecto.



Paso 2: Construcción del movimiento

Se evaluará la correcta aplicación de los principios, especialmente el manejo del timing y la naturalidad del movimiento.

- Crear una composición en After Effects con resolución 1920 x 1080.
- Importar o diseñar el personaje.
- Preparar el rig (si aplica) utilizando Duik o animación por fotogramas clave.

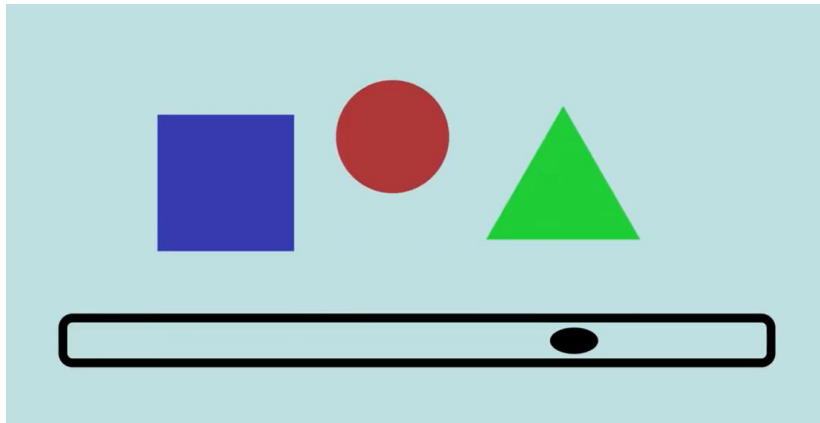


Paso 3: Integración y pulido final

La animación deberá presentar coherencia estructural, limpieza técnica y expresividad. Se analizará la calidad del loop y la integración armónica de todos los principios.

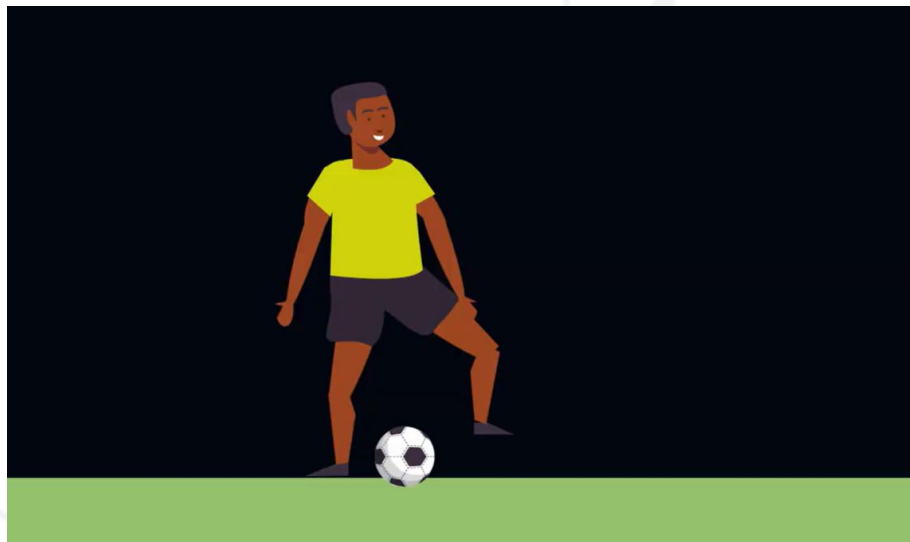
La animación deberá evidenciar:

- Timing y spacing adecuados.
- Anticipación clara antes de la acción principal.
- Squash & stretch para reforzar peso y elasticidad.
- Movimiento en arcos naturales.
- Acción continua y superpuesta en extremidades o elementos secundarios.
- Exageración controlada para mayor expresividad.
- Correcta puesta en escena (claridad visual y enfoque de la acción).
- Atractivo del personaje.
- Uso de slow in & slow out mediante curvas de velocidad.



Paso 4: Revisión y refinamiento

- Ajustar curvas de animación en el Graph Editor.
- Revisar coherencia de volumen y proporción.
- Verificar fluidez y continuidad del loop.



Paso 5: Exportación y entrega

- Exportar el archivo en formato .MOV.
- Subir el archivo final al aula virtual antes de la fecha establecida.

Resultados esperados:

- Integración consciente de los principios de animación.
- Movimiento fluido, expresivo y técnicamente correcto.
- Manejo adecuado del Graph Editor y keyframes.
- Animación breve con intención narrativa clara y acabado profesional básico.



3.6. Práctica experimental 9

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO APLICACIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

Objetivos

Realizar un ejercicio de animación de una marca en clase, de manera individual o en equipos, con el fin de desarrollar la capacidad de aplicar principios de motion graphics en la representación visual de la identidad corporativa.

Esta actividad permitirá experimentar con la animación de logotipos, colores y elementos gráficos, fortaleciendo la coherencia estética, la creatividad y la comunicación visual en proyectos de animación digital.

Antecedentes / Escenario

La animación de marca es una aplicación fundamental del motion graphics en el ámbito publicitario y corporativo. Un logotipo animado no solo debe ser visualmente atractivo, sino también coherente con la identidad, valores y personalidad de la marca.

La correcta animación de una identidad visual implica comprender principios de diseño gráfico, jerarquía visual y ritmo, así como dominar herramientas técnicas de animación. Esta actividad permitirá integrar diseño e intención comunicativa dentro de un ejercicio práctico de identidad animada.

Recursos necesarios

- Computadora con capacidad para animación.
- Adobe Illustrator o Photoshop (u otro software de diseño vectorial o gráfico).
- Adobe After Effects (u otro software de animación).
- Archivo de audio (opcional).
- Aula virtual para la entrega del ejercicio.

Planteamiento del problema

En muchos casos, la animación de logotipos se realiza sin considerar la identidad conceptual de la marca, generando resultados visualmente atractivos pero incoherentes con su esencia corporativa.

El estudiante deberá seleccionar o crear una marca con identidad visual definida y desarrollar una animación que respete su estilo, valores y coherencia gráfica. La propuesta deberá integrar principios de motion graphics y demostrar claridad en la comunicación visual.

Pasos por realizar

Paso 1: Selección de la marca

Paso 2: Diseño y preparación de elementos

Paso 3: Animación en After Effects (u otro software)

Paso 4: Entrega

Desarrollo

Paso 1: Análisis de identidad

El estudiante deberá justificar visualmente la coherencia entre la animación propuesta y la personalidad de la marca. Se evaluará la congruencia conceptual.

- Elegir una marca existente o crear una marca ficticia con identidad visual definida (logotipo, paleta de color, tipografía y elementos gráficos).
- Analizar los valores y estilo visual para asegurar coherencia en la animación.



Paso 2: Construcción y ritmo visual

Se analizará la jerarquía de elementos, equilibrio compositivo y fluidez de las transiciones. El movimiento deberá reforzar la identidad corporativa.

- Organizar los elementos gráficos en un archivo editable (Illustrator, Photoshop o similar).
- Separar el logotipo y sus componentes en capas independientes.
- Verificar proporción, legibilidad y consistencia cromática.



Paso 3: Refinamiento técnico

Se valorará el uso adecuado de curvas de animación, sincronización sonora (si aplica) y limpieza en la exportación final.

- Definir estructura de entrada, desarrollo y salida del logotipo o elementos visuales.
- Aplicar principios como easing, ritmo, anticipación y continuidad.
- Utilizar keyframes, máscaras, efectos y curvas de animación para generar transiciones fluidas.
- Sincronizar el movimiento con música o efectos de sonido, si se considera pertinente.



Paso 4: Entrega

- Subir el archivo final al aula virtual antes de la fecha establecida.

Resultados esperados:





- Animación coherente con la identidad de la marca.
- Aplicación efectiva de principios de motion graphics.
- Comunicación visual clara y profesional.
- Manejo técnico adecuado del software de animación.



3.7. Práctica experimental 10

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

RIG BÁSICO

Objetivos

Generar un rig básico de un personaje en After Effects, de manera individual o en equipos, con el fin de desarrollar la capacidad de estructurar y preparar personajes para la animación digital.

Esta actividad permitirá aplicar herramientas de jerarquía, controladores y enlaces, facilitando la creación de movimientos articulados y coherentes que optimicen el flujo de trabajo en proyectos de animación 2D.

Antecedentes / Escenario

En la animación digital 2D, el rigging es un proceso fundamental que permite preparar un personaje para ser animado de manera eficiente y organizada. Un rig correctamente estructurado facilita la manipulación de extremidades, mejora la fluidez del movimiento y reduce errores técnicos durante la animación.

Comprender la jerarquía de capas, el uso de parenting y la creación de controladores es esencial para desarrollar personajes funcionales y reutilizables en distintos proyectos. Esta actividad permitirá al estudiante integrar conocimientos técnicos con lógica estructural en la construcción de un sistema de animación básico.

Recursos necesarios

- Computadora con capacidad para animación.
- Adobe Illustrator o Photoshop (para diseño y separación de partes).
- Adobe After Effects.
- Plugin Duik Angela (opcional).
- Aula virtual para la entrega del ejercicio

Planteamiento del problema

En muchos proyectos de animación, los personajes no están correctamente estructurados, lo que genera dificultades en la manipulación de extremidades y pérdida de tiempo en correcciones técnicas.



El estudiante deberá crear un rig básico funcional en After Effects, organizando adecuadamente las capas, estableciendo jerarquías correctas y generando controladores que permitan movimientos articulados coherentes. Deberá demostrar orden estructural y comprensión del flujo de trabajo profesional.

Pasos por realizar

Paso 1: Preparación del personaje

Paso 2: Organización de la composición

Paso 3: Creación del rig

Paso 4: Prueba de movimientos

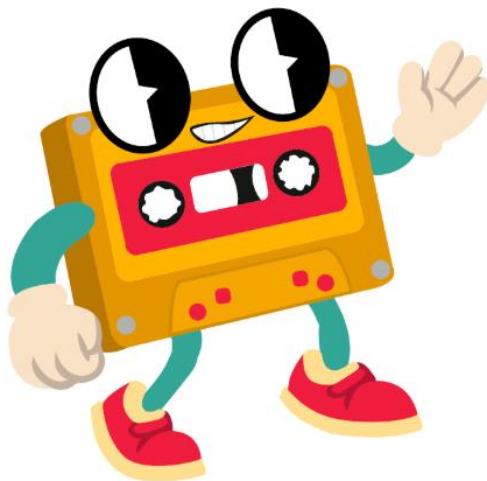
Paso 5: Exportación y entrega

Desarrollo

Paso 1: Organización estructural

El estudiante deberá demostrar comprensión de la estructura jerárquica del cuerpo humano o personaje estilizado, estableciendo relaciones lógicas entre las partes.

- Diseñar o seleccionar un personaje dividido en partes (cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, pies, entre otros).
- Verificar que cada parte esté en una capa independiente y correctamente nombrada.
- Importar el archivo en After Effects utilizando la opción “Importar como composición – conservar tamaños de capa”.

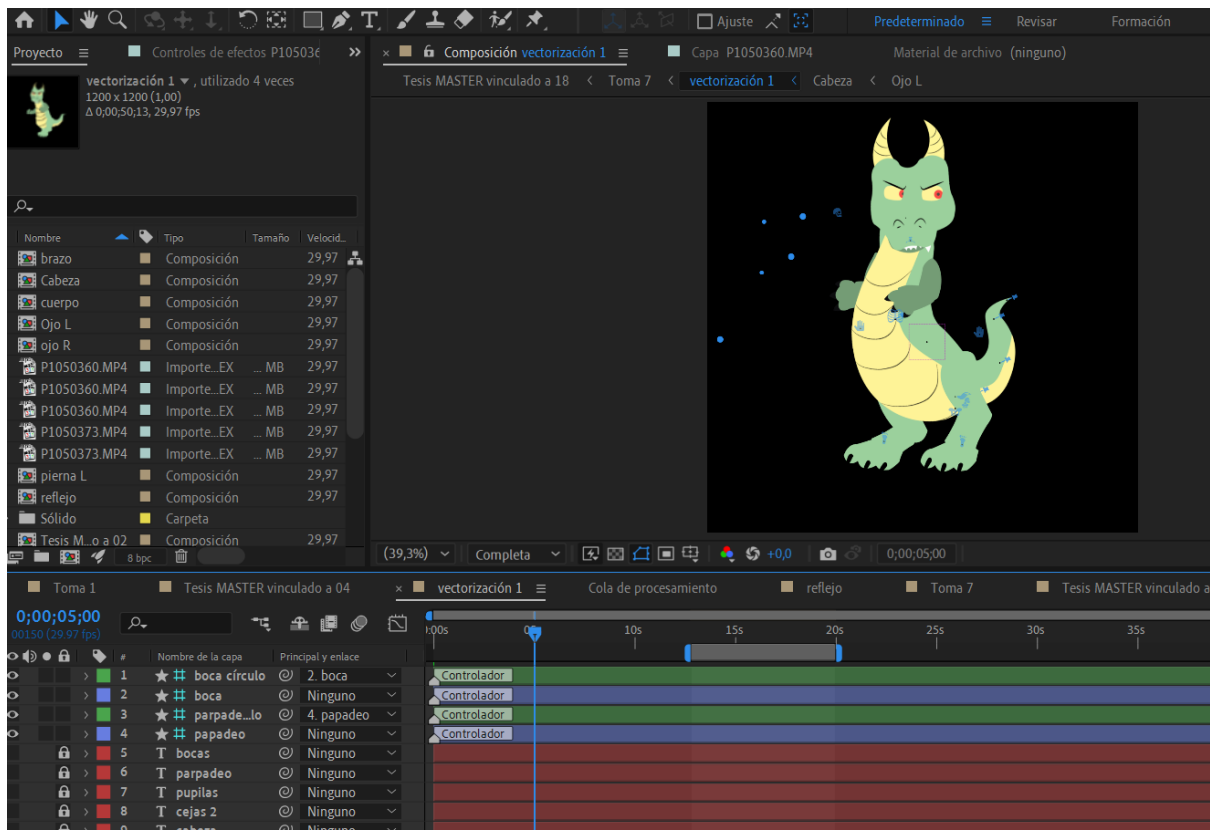


Paso 2: Implementación técnica

Se evaluará el uso correcto de parenting, controladores y organización de capas. La estructura deberá ser clara, funcional y ordenada.

- Revisar y ajustar los puntos de anclaje (pivotes) con la herramienta Pan Behind.

- Ordenar las capas para mantener coherencia visual (por ejemplo, extremidades delanteras por encima del cuerpo).

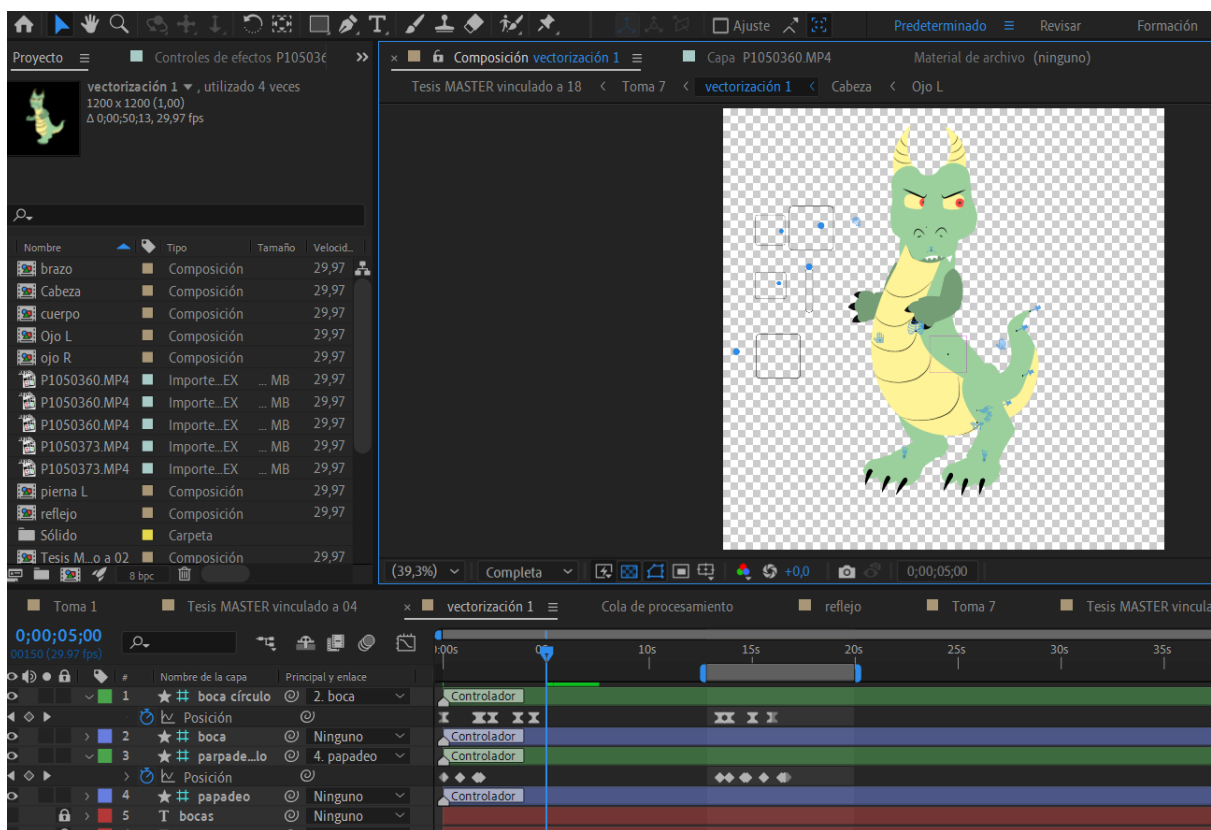


Paso 3: Funcionamiento y optimización

El rig deberá responder adecuadamente a los movimientos sin deformaciones indeseadas.

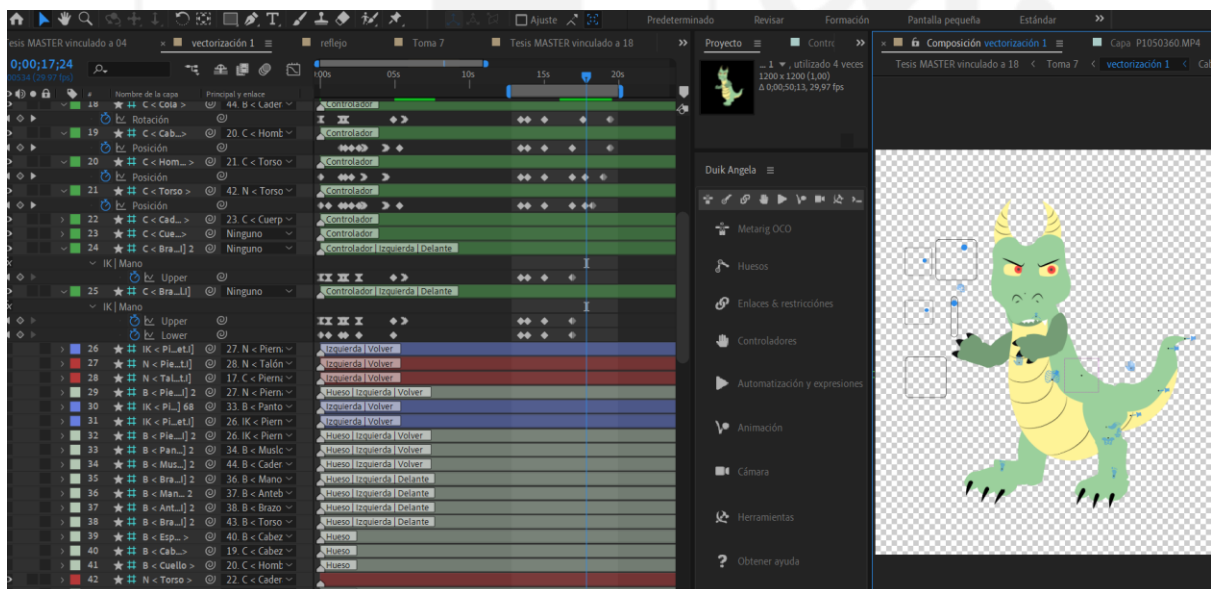
Se valorará la limpieza del proyecto y la claridad en el flujo de trabajo.

- Aplicar jerarquía mediante Parenting para conectar las partes del cuerpo.
- Crear controladores utilizando Null Objects o el plugin Duik Angela (si está disponible).
- Enlazar correctamente los controladores con las capas correspondientes.
- Mantener una estructura limpia y organizada en el panel de capas.



Paso 4: Prueba de movimientos

- Realizar pruebas de rotación y desplazamiento de los controladores.
- Verificar que las articulaciones funcionen correctamente.
- Ajustar jerarquías o pivotes en caso de deformaciones o errores estructurales.



Paso 5: Exportación y entrega

- Grabar un video de 5 a 10 segundos mostrando el funcionamiento del rig (movimientos básicos de brazos, piernas y cabeza).



- Exportar en formato .MP4 o .MOV.
- Resolución: 1920 x 1080 (Full HD).
- Subir el archivo al aula virtual antes de la fecha establecida.

Resultados esperados:

- Personaje correctamente estructurado para animación.
- Uso adecuado de jerarquías y controladores.
- Comprensión del flujo técnico de rigging en 2D.
- Base sólida para animaciones posteriores más complejas.



UNIDAD 5: Animación y composición digital

3.8. Práctica experimental 11

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

CAMINATA

Objetivo

Crear un ciclo de caminata de un personaje propio, considerando sus rasgos de personalidad, ritmo y estilo de movimiento. La animación deberá mostrar una caminata fluida y coherente con la identidad del personaje, aplicando principios como arcos, timing, spacing, peso y anticipación.

Esta actividad busca fortalecer la comprensión del movimiento corporal y la expresividad en animación, integrando aspectos técnicos y narrativos en el desplazamiento del personaje.

Antecedentes / Escenario

La caminata es uno de los ejercicios fundamentales en la formación de animadores, ya que permite comprender la mecánica corporal, la distribución del peso y la intención del movimiento. Más allá de un desplazamiento físico, el ciclo de caminata comunica personalidad, estado emocional y contexto narrativo.

En animación profesional, un ciclo bien construido debe ser fluido, coherente y perfectamente repetible, sin saltos visuales. Esta actividad permitirá al estudiante integrar principios técnicos con decisiones creativas que reflejen identidad y carácter.

Recursos necesarios

- Computadora con capacidad para animación.
- Personaje previamente riggeado o preparado para animar.
- Adobe After Effects, Autodesk Maya u otro software de animación.
- Referencias visuales (video o animación).
- Aula virtual para la entrega del ejercicio.

Planteamiento del problema

En muchos casos, los ciclos de caminata presentan rigidez, falta de peso o incoherencia con la personalidad del personaje, lo que afecta la credibilidad de la animación.



El estudiante deberá diseñar y animar un ciclo de caminata que no solo sea técnicamente correcto, sino que también transmita con claridad la actitud y el estilo del personaje. Deberá demostrar dominio de los principios de animación y coherencia narrativa en el movimiento.

Pasos por realizar

Paso 1: Análisis del personaje

Paso 2: Planeación del movimiento

Paso 3: Animación

Paso 4: Revisión y refinamiento

Paso 5: Exportación y entrega

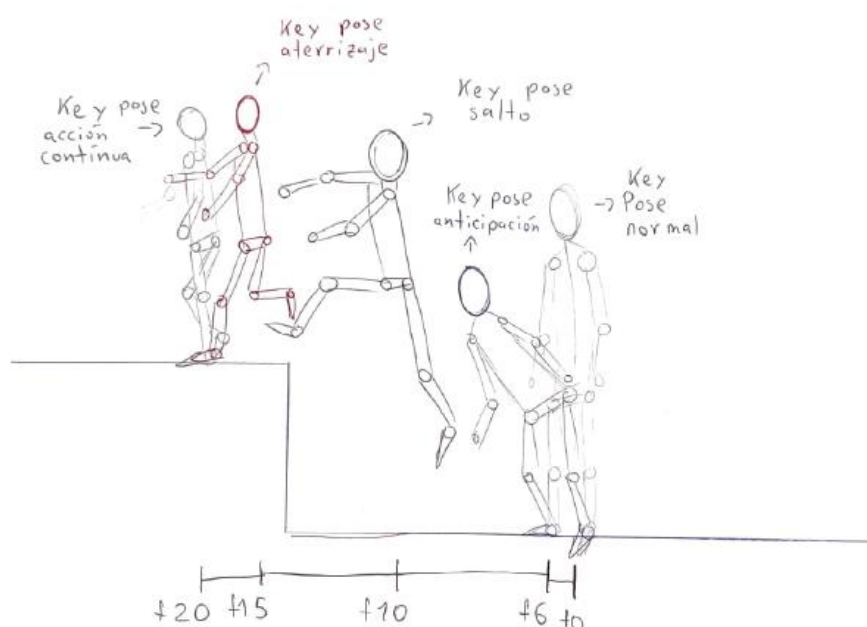
Desarrollo

Paso 1: Construcción de poses clave

El estudiante deberá establecer con claridad las poses estructurales del ciclo, asegurando equilibrio y correcta distribución del peso corporal.

- Definir la personalidad, actitud y ritmo del personaje (alegre, cansado, elegante, torpe, entre otros).
- Observar y analizar referencias reales o animadas que reflejen un estilo similar.
- Planificar las poses clave del ciclo: contacto, paso (down), passing, subida (up) y retorno a contacto.

2463_Tayupanta Planificación salto



Paso 2: Aplicación de principios técnicos



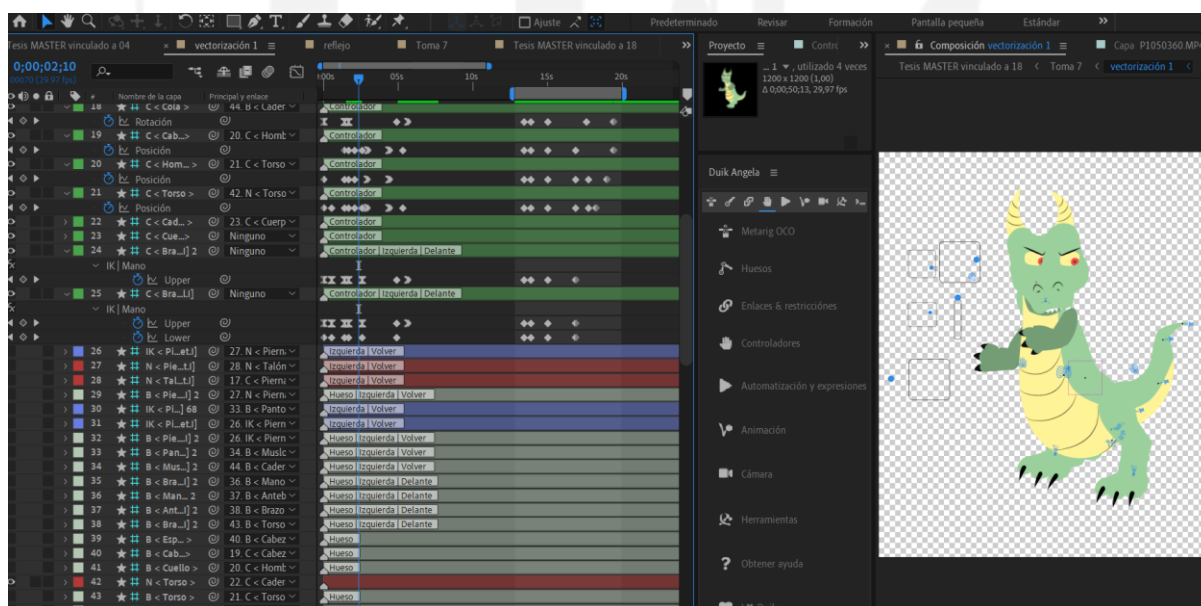
Se evaluará la correcta aplicación de timing, spacing, arcos y peso, así como el uso adecuado del editor de curvas para suavizar la animación.

- Elaborar un esquema previo o animatic del ciclo.
- Determinar el timing y spacing de los pasos.
- Establecer la duración del ciclo (por ejemplo, 24 cuadros por paso o 48 cuadros por ciclo completo).

Paso 3: Expresividad y coherencia narrativa

La caminata deberá comunicar personalidad y emoción, evitando movimientos genéricos o mecánicos.

- Realizar la animación en el software seleccionado.
- Aplicar los principios de animación:
 - Timing y spacing para definir el ritmo.
 - Arcos en el movimiento de brazos y piernas.
 - Peso y anticipación para reforzar naturalidad.
 - Overlap y follow through para mayor realismo.
- Verificar que el ciclo sea perfectamente repetible sin cortes visibles.



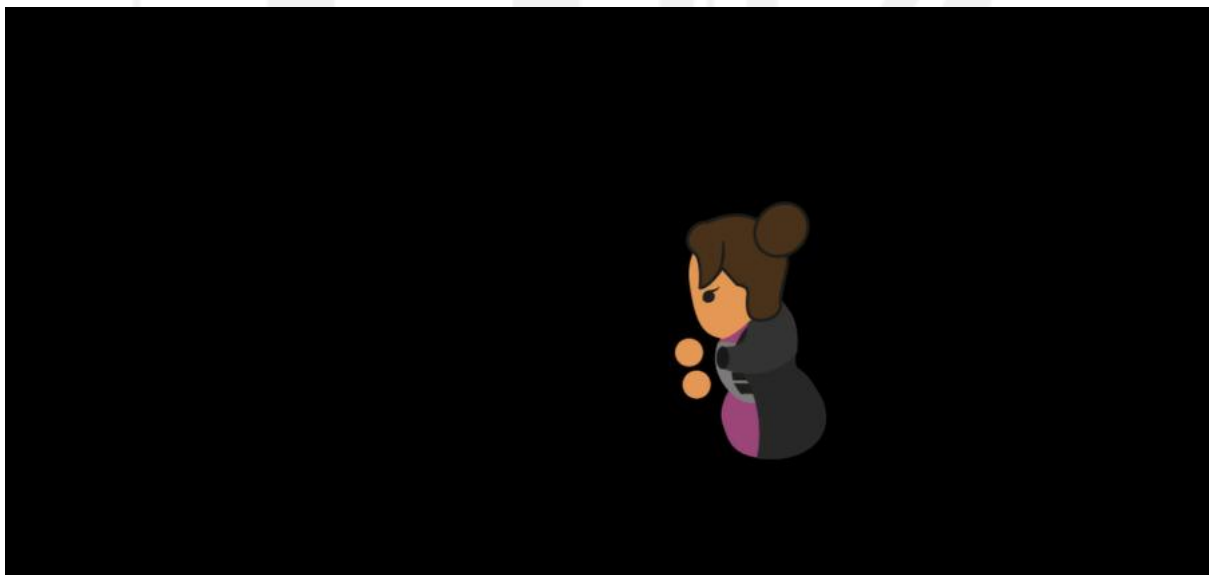
Paso 4: Revisión y refinamiento

- Ajustar curvas en el editor de gráficos para mejorar fluidez.
- Corregir poses y tiempos si existe rigidez o falta de naturalidad.
- Confirmar que la caminata refleje la personalidad definida inicialmente.



Paso 5: Exportación y entrega

- Presentar un ciclo completo de caminata (mínimo dos pasos).
- Exportar en formato .MP4 o .MOV.
- Resolución: 1920 x 1080 (Full HD).
- Subir el archivo al aula virtual en la fecha establecida.



Resultados esperados:

- Ciclo de caminata fluido y repetible.
- Aplicación correcta de principios de animación.
- Coherencia entre movimiento y personalidad del personaje.
- Mayor dominio del lenguaje corporal en animación digital.

3.9. Práctica experimental 12

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

PANTOMIMA

Objetivo

Crear un video animado de 10 segundos en el que el personaje propio ejecute movimientos específicos que expresen distintas emociones o situaciones (alegría, tristeza, sorpresa, enojo, miedo, entre otras).

El ejercicio debe reflejar el dominio del acting animado, aplicando los principios de animación y el uso adecuado de poses, timing, spacing y puesta en escena. El propósito es desarrollar la capacidad expresiva y narrativa del personaje a través del movimiento y la gestualidad corporal.

Antecedentes / Escenario

El acting en animación constituye una de las competencias más importantes en la formación de un animador, ya que el movimiento no solo representa acción física, sino intención, emoción y narrativa.

Un personaje creíble no depende únicamente de una buena técnica, sino de la capacidad del animador para interpretar emociones a través de poses claras, cambios de ritmo y lenguaje corporal coherente. Esta actividad permitirá integrar principios técnicos con interpretación escénica, fortaleciendo la expresividad del personaje.

Recursos necesarios

- Computadora con capacidad para animación.
- Personaje previamente riggeado.
- Adobe After Effects, Autodesk Maya u otro software de animación.
- Editor de curvas (Graph Editor).
- Referencias visuales (videos, actuación frente al espejo).
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del problema



Con frecuencia, las animaciones presentan movimientos correctos técnicamente, pero carecen de intención emocional clara o de coherencia expresiva. Las emociones pueden resultar planas, poco legibles o exageradas sin control.

El estudiante deberá demostrar que puede comunicar emociones distintas de manera clara y diferenciada en un mismo video, aplicando principios de animación y construyendo transiciones fluidas entre estados emocionales.

Pasos por realizar

- Paso 1: Conceptualización del acting
- Paso 2: Planeación y storyboard
- Paso 3: Animación
- Paso 4: Refinamiento y revisión
- Paso 5: Exportación y entrega

Desarrollo

Construcción del acting

El estudiante deberá estructurar una progresión emocional clara, asegurando que cada emoción tenga contraste y diferenciación visual.

- Definir las emociones o situaciones que el personaje expresará.
- Analizar cómo la personalidad del personaje influye en su manera de reaccionar.
- Observar referencias reales para identificar gestos, posturas y cambios de energía.

Aplicación técnica

Se evaluará el dominio del timing, spacing, editor de curvas y principios de animación aplicados al acting.

2463_Tayupanta
Planificación cocina





- Diseñar un storyboard o animatic que estructure los cambios emocionales.
- Definir poses clave claras y con buena silueta.
- Planificar el timing y spacing de cada transición.



Expresividad y narrativa

La animación deberá comunicar intención y emoción sin necesidad de diálogo, evidenciando claridad gestual y coherencia con la personalidad del personaje.





- Animar en el software seleccionado.
- Aplicar los principios fundamentales:
 - Anticipación para preparar acciones.
 - Exageración controlada para reforzar emociones.
 - Arcos y follow through para suavizar movimientos.
 - Timing y spacing adecuados para credibilidad.
- Cuidar la puesta en escena: encuadre, composición y punto focal.
- Ajustar curvas en el editor gráfico.



- Corregir transiciones bruscas o poses poco claras.
- Verificar que las emociones sean comprensibles incluso sin sonido.
- Realizar pruebas de reproducción continua para revisar fluidez.
- Duración: 10 segundos exactos.





- Formato: .MP4 o .MOV.
- Resolución: 1920 x 1080 (Full HD).
- Subir el archivo al aula virtual en la fecha establecida.

Resultados esperados:

- Video de 10 segundos con emociones claramente diferenciadas.
- Dominio de poses expresivas y transiciones fluidas.
- Aplicación consciente de principios de animación en el acting.
- Mayor capacidad narrativa a través del movimiento corporal.



3.10. Práctica experimental 13

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Animación digital		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO ANIMACIÓN DE PERSONAJE

Objetivo

Generar un primer corte de la animación del personaje, considerando todos los procesos previamente estudiados, incluyendo poses, caminata, pantomima, acting, composición y rigging.

La actividad se realiza individualmente o en equipos, con el fin de consolidar la capacidad de integrar técnicas y principios de animación, evaluar la coherencia narrativa y visual, y realizar ajustes tempranos que optimicen la calidad del proyecto final.

Antecedentes / Escenario

En los procesos profesionales de animación, el primer corte representa una etapa clave de evaluación y ajuste. No se trata de un producto finalizado, sino de una versión preliminar que permite analizar estructura narrativa, coherencia visual y solidez técnica antes de entrar en fases de refinamiento avanzado.

Este ejercicio integra todos los aprendizajes desarrollados previamente: diseño del personaje, rigging, ciclos de movimiento, acting, pantomima y composición. El estudiante deberá demostrar su capacidad para articular estos elementos dentro de una propuesta animada coherente.

Recursos necesarios

- Computadora con capacidad para animación y render.
- Personaje previamente riggeado.
- Escenarios y props desarrollados anteriormente.
- Adobe After Effects, Autodesk Maya, Premiere u otro software de edición/composición.
- Editor de curvas (Graph Editor).
- Aula virtual para la entrega.

Planteamiento del problema

Frecuentemente, los proyectos de animación presentan buenos ejercicios técnicos aislados, pero carecen de integración narrativa y visual cuando se unen en una secuencia completa.



El desafío consiste en articular correctamente los elementos técnicos (rig, caminata, acting, composición) dentro de una narrativa fluida, manteniendo coherencia en ritmo, peso, encuadre y continuidad visual. Este primer corte permitirá detectar debilidades estructurales antes del refinamiento final.

Pasos por realizar

Paso 1: Integración de materiales previos

Paso 2: Bloqueo y animación base

Paso 3: Refinamiento y montaje

Paso 4: Revisión narrativa y visual

Paso 5: Exportación y entrega

Desarrollo

Integración técnica

El estudiante deberá evidenciar dominio en la articulación del rig, consistencia de poses y control del editor de curvas, demostrando que puede sostener una secuencia completa y no únicamente ejercicios aislados.

- Reunir los archivos del personaje riggeado, escenarios y props utilizados.
- Verificar jerarquías, parenting y funcionamiento correcto de controladores.
- Ajustar la composición general y cámara según la narrativa planteada.

Coherencia narrativa

La animación debe presentar continuidad visual y lógica de acciones, evitando movimientos inconexos o cambios abruptos sin justificación narrativa.



2463_Tayupanta
planificación



- Establecer poses clave claras que definan la intención narrativa.
- Asegurar coherencia entre acciones: caminata, gestos y acting.
- Controlar timing y spacing para mantener fluidez y ritmo.

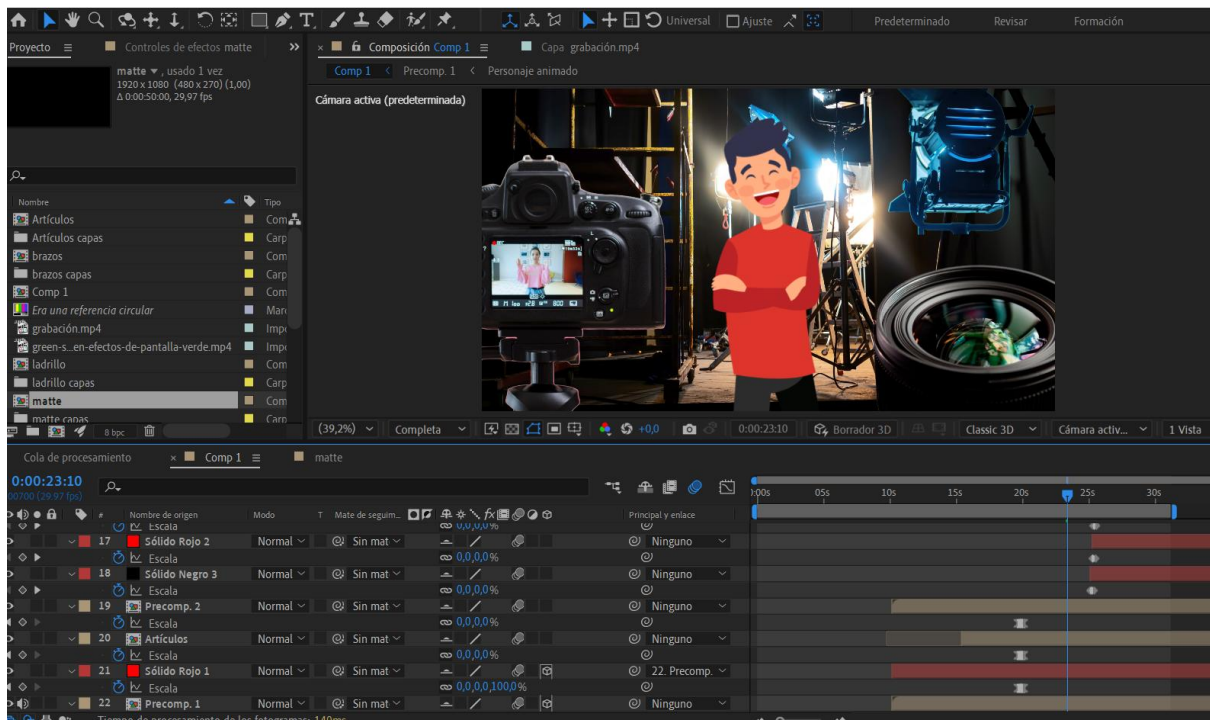


Evaluación y mejora continua

Este primer corte funcionará como herramienta diagnóstica para detectar ajustes necesarios en timing, acting, composición o estructura, fortaleciendo la calidad del proyecto final.

- Generar interpolaciones (splines) para suavizar movimientos.
- Ajustar curvas en el editor gráfico.
- Corregir problemas de peso, equilibrio o continuidad.
- Realizar un montaje preliminar en el software seleccionado.
- Analizar claridad de la historia y emociones expresadas.
- Evaluar iluminación, encuadres y composición.
- Registrar observaciones y mejoras para la siguiente interacción.





- Duración: entre 10 y 20 segundos, según la narrativa.
- Formato: .MP4 o .MOV.
- Resolución: 1920 x 1080 (Full HD).
- Subir el archivo al aula virtual en la fecha establecida.



Resultados esperados

- Secuencia animada preliminar coherente y estructurada.
- Integración efectiva de técnicas estudiadas.
- Claridad narrativa y expresiva.
- Identificación consciente de mejoras para la siguiente fase de producción.