



Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano - Cuenca

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A
TECNOLOGÍA SUPERIOR**

MODALIDAD PRESENCIAL

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de tecnólogo superior en
Diseño Gráfico**

Tema:

**“IMÁGENES VIVAS SOBRE EL ORIGEN ARQUITECTÓNICO DE LA
CIUDAD DE CUENCA PARA EL MUSEO PUMAPUNGO”**

Autor: Paúl Francisco Bermeo Vanegas

Línea de investigación: Multimedia.

Tutor: Mgtr. Bruno Fernando Nievecela Ávila.

CUENCA - ECUADOR

2023

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	3
RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	6
INTRODUCCIÓN.....	7
Objetivos de la investigación.....	10
Justificación	10
CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA	12
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL	13
Marco Teórico	13
Marco Contextual.....	13
Marco Conceptual.....	13
Animación Digital.....	13
Historia de la animación 3D	14
Motion Comic.....	14
Motion Graphics.	14
Adobe Photoshop	15
Adobe After Effects.....	16
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	17
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN.....	19
Referencia principal	19
Proceso Adobe Photoshop	19
Proceso en After Effects.....	26
Post Producción: Adobe Premiere.....	32
Corrección de color.....	34
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	39
CONCLUSIONES.....	39
RECOMENDACIONES	41
Bibliografía.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS.....	43
Anexo 1: Fotografías procesadas a animación.	43

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Conocimiento de Cuenca en la antigüedad.....	17
Ilustración 2 Conocimiento del contexto de fotografías.....	17
Ilustración 3: Referencia " A Night Out With SPIDER-MAN & WOLVERINE" Motion Comic.....	19
Ilustración 4: Fotografía del puente "El Vado".....	20
Ilustración 5: Importación de la imagen a Photoshop.....	20
Ilustración 6: Duplicación de capas.....	21
Ilustración 7: Selección del objeto (puente).....	21
Ilustración 8: Separación de capas (puente).....	22
Ilustración 9: separación de objeto (río).....	22
Ilustración 10: Separación orilla del río y casa de fondo.....	23
Ilustración 11: Separación del cielo.....	23
Ilustración 12: Separación de objeto de fondo #1.....	24
Ilustración 13: Separación de objeto de fondo #2.....	24
Ilustración 14: Separación de objeto de fondo #3.....	25
Ilustración 15: Herramienta clonar y parche.....	25
Ilustración 16: Importación de capas (archivo Photoshop).....	26
Ilustración 17: Capa de fondo.....	26
Ilustración 18: Keyframes y posición.....	27
Ilustración 19: Elementos ocultos.....	27
Ilustración 20: Fondo cielo en movimiento.....	28
Ilustración 21: Efecto Croma (cielo).....	28
Ilustración 22: Herramienta Keylight.....	29
Ilustración 23: Captura de video (río).....	29
Ilustración 24: Video pantalla verde (aves).....	30
Ilustración 25: Incrustación aves a la composición.....	30
Ilustración 26: Movimiento de árbol.....	31
Ilustración 27: Precomposición de elementos (árboles).....	31
Ilustración 28: Composición completa.....	32
Ilustración 29: Interfaz Adobe Premiere.....	32
Ilustración 30: Croma o pantalla verde "película antigua".....	33
Ilustración 31: Aplicación de filtro con la herramienta "incrustación ultra".....	33

Ilustración 32: Composición después de aplicar la herramienta "incrustación ultra".....	34
Ilustración 33: Composición con corrección de color	35
Ilustración 34: Panel "Lumetri Color" en Adobe Premiere	36
Ilustración 35: Animación sin corrección de color	37
Ilustración 36: Animación con corrección de color y filtros	37
Ilustración 37: Catedral nueva sin animar.....	43
Ilustración 38: Catedral nueva con animación.....	43
Ilustración 39: Hospital "San Vicente de Paul" sin animar	44
Ilustración 40: "Hospital San Vicente de Paul" con animación.....	44
Ilustración 41: Plaza de "San Blas" sin animar.....	44
Ilustración 42: Plaza "San Blas" animada.....	45
Ilustración 43: Avenida "Huayna-Capac" animada	45
Ilustración 44: Avenida "Huayna-Capac" animada	46

RESUMEN

El proyecto "Imágenes vivas sobre la historia arquitectónica de la ciudad de Cuenca para el museo Pumapungo", se basa en el desarrollo de la animación audiovisual y multimedia sobre la fotografía de antaño de la ciudad de Cuenca. Consiste en recopilar imágenes panorámicas de lugares emblemáticos de la ciudad en el siglo XX (entre 1930 y 1968) y animarlas usando técnicas de edición (Adobe Photoshop) y animación (Adobe After Effects). Para recopilar información sobre el conocimiento que las personas en general tienen de las fotografías de Cuenca de antaño, se aplicó encuestas virtuales. Se contó con el apoyo del Museo Pumapungo para la recopilación de fotografías.

Palabras clave: Animación, fotografía, edición, Cuenca, museo.

ABSTRACT

The project "Living images of the architectural history of the city of Cuenca for the Pumapungo Museum", is based on the development of audiovisual and multimedia animation on the photography of the city of Cuenca. It consists of collecting panoramic images of emblematic places of the city in the twentieth century (between 1930 and 1968) and animate them using editing techniques (Adobe Photoshop) and animation (Adobe After Effects). To gather information on the knowledge that people in general have of the photographs of Cuenca in the past, virtual surveys were applied. The Museo Pumapungo supported the collection of photographs.

Keywords: Animation, photography, edition, Cuenca, museum.

DEDICATORIA

Este proyecto de titulación está dedicado en primer lugar a Dios, a mis padres Carlos y Lola, a mi hermano Santiago quienes con su gran apoyo, amor y paciencia me han ayudado en este ciclo universitario, ellos son mi mayor motor y mi inspiración de seguir adelante a pesar de las adversidades y obstáculos que he tenido, han estado a mi lado siempre.

A mi familia, por todo el cariño incondicional, su apoyo y consejos, me han hecho una persona más fuerte y decidida, sus palabras de aliento me ayudaron a cumplir mis metas y sueños de convertirme en un profesional.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer al Instituto Sudamericano por abrirme sus puertas y ser parte de su familia como estudiante y formarme para ser un gran profesional.

Además, quiero expresar mi infinita gratitud a los profesores y autoridades tanto del instituto como de la carrera de Diseño Gráfico, por sus enseñanzas, sus conocimientos y su sabiduría, los llevaré siempre en mi corazón.

A mi prima Alexandra, por su ayuda en el desarrollo escrito de esta tesis. Sin ella no hubiera podido hacerlo.

Un agradecimiento especial a mi tutor de tesis, profesor, y amigo, al Mgs. Bruno Nievecela, sus recomendaciones y sus enseñanzas me ayudaron a avanzar con este proyecto y lograr terminarlo, su paciencia y dedicación, me ayudó a seguir creciendo cada día mas como persona y como profesional.

INTRODUCCIÓN

El continuo crecimiento de la ciudad de Cuenca ha traído consigo el desafío de preservar evidencias fotográficas y videográficas de sus orígenes tanto históricos como culturales. Con el paso del tiempo, no se ha podido acceder ni tampoco tener el suficiente conocimiento sobre dichas evidencias y orígenes de la ciudad, ya que solo existen anécdotas e historias de parte de padres, abuelos o bisabuelos.

La ciudad de Cuenca está ubicada a 2500 metros sobre el nivel del mar y está asentada sobre un gran valle dentro de la Cordillera de los Andes. La actual ciudad de Cuenca conserva su estilo de construcción español clásico. Como recuerdos de épocas pasadas, existen fotografías de lugares emblemáticos de la ciudad, recogidos por museos y familias tradicionales, con el objetivo de guardar esas memorias y evitar la pérdida de las mismas.

La tecnología sigue avanzando con los años, y una propuesta audiovisual resulta más accesible y llamativa para los habitantes y extranjeros que no conocen cómo era la ciudad de Cuenca en la antigüedad. Mediante un contenido audiovisual, estas evidencias se podrán apreciar de manera ilustrativa e interesante hacia el público en general, es por eso que este proyecto procura recopilar información, imágenes y videos para generar un producto audiovisual que pueda ser proyectado en diferentes lugares tanto en las redes sociales como en otros medios digitales.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Diseñar una propuesta multimedia mediante la aplicación de imágenes antiguas y el Motion Graphics como aporte al reconocimiento de lugares históricos de la ciudad de Cuenca.

Objetivos específicos

- Recopilar información alusiva a los momentos y lugares icónicos de Cuenca en la antigüedad, para analizarlo y para su posterior reproducción.
- Utilizar las imágenes recopiladas y realizar la edición mediante herramientas digitales, tales como: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro y Adobe Lightroom y aplicar los conocimientos aprendidos de dichas herramientas
- Difundir dicha propuesta mediante la realización de un evento público para el lanzamiento del proyecto a través de medios digitales.

Justificación

El presente proyecto pretende fomentar el reconocimiento de la ciudad de Cuenca mediante una propuesta multimedia que da vida al Cuenca de antaño, para ello, se aspira tener en cuenta la técnica de observación a través de la fotografía y el video, haciéndoles partícipes a las personas de una forma directa, atractiva y comprensible. Este proyecto busca promover entre las personas

el conocimiento y involucramiento con los lugares turísticos de la ciudad, conozcan su antigüedad y cómo ha cambiado durante todos estos años. Así mismo, este proyecto procura que la presente investigación sea la base y aporte de futuras investigaciones, ya que con la tecnología que contamos hoy en día, se puede hacer muchas cosas interesantes e innovadoras para los orígenes de las distintas ciudades del Ecuador y del mundo. Para esto se pretende conseguir que las instituciones de otras ciudades u otros países puedan realizar las mismas investigaciones y proyectos similares. Por eso es importante difundir este proyecto y desarrollarlo de manera adecuada y concisa para que tanto las personas que viven en la ciudad como los turistas tengan más información y reconocimiento sobre los orígenes de la misma.

El proyecto utilizará 5 fotografías de Cuenca de antaño, las cuales están a blanco y negro; estas fotografías, mediante procesos de edición y animación, serán procesadas y animadas para lograr un mejor entendimiento de las mismas. Se han utilizado lugares representativos de Cuenca: las Cupulas de la Catedral Nueva, la Plaza de San Blas, la Avenida Huayna Cápac y el puente "El Vado".

CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA

Debido a la escasa evidencia de fotografías y videos sobre la ciudad de Cuenca de antaño, hace que sus habitantes y las personas extranjeras no posean el suficiente conocimiento sobre su origen, historia, cultura y costumbres, debido a que en la ciudad no existen muchos lugares que den acceso o la posibilidad de apreciar dichas evidencias.

En el Museo Pumapungo existen evidencias fotográficas de dichas épocas, sin embargo, no se encuentran exhibidas al público o se tiene libre acceso a las mismas, debido a la fragilidad y cuidado que se requiere para manipularlas. El presente proyecto pretende resolver el problema sobre la falta de conocimiento de la historia arquitectónica de Cuenca para que en el futuro pueda servir como evidencia hacia las futuras generaciones para que éstas puedan apreciar los orígenes de la ciudad de una manera más innovadora, reviviendo imágenes antiguas mediante el uso de la tecnología, la cual busca generar interés en el público, tanto extranjero como local.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

Marco Teórico

El proyecto de Vimos (2020) narra la historia del club Deportivo Cuenca de una manera más interactiva, empezando con bocetos realizados a mano, mejor conocidos como "Storyboards", luego éste pasa a ser digitalizado y animado en Adobe After Effects.

Lo que se diferencia del proyecto que se está desarrollando es que este sigue una narrativa mediante la animación y se realizaron bocetos previos a la digitalización. La semejanza que se realizan las animaciones mediante el uso del programa After Effects.

Por otro lado, la propuesta "Modelado 3D de un sistema de personajes basados en una reinterpretación de la vaca loca" de José Andrés Ruilova Castro (2018) se enfoca en la realización de un modelado 3D del personaje tradicional de la ciudad, la "vaca loca", utilizando herramientas digitales de renderización, así mismo, el autor de este proyecto empezó desarrollando bocetos y pruebas de color para la creación del personaje en cuestión.

La diferencia del proyecto que se está desarrollando es que no se realizan personajes renderizados. La semejanza es que se realiza una perspectiva en 3D de las animaciones y los objetos que previamente eran 2D.

Marco Contextual

El presente proyecto ha sido desarrollado en la ciudad de Cuenca, Ecuador; en el periodo comprendido entre octubre 2022 a febrero 2023. Se han utilizado imágenes fotográficas antiguas de lugares emblemáticos de la ciudad, con el objetivo de editar y animar las mismas, para ser, en un futuro, compartidas con la comunidad.

Marco Conceptual

Animación Digital

La animación digital consiste en una secuencia de imágenes irrepetibles que, al unir las de forma consecutiva, le dan "vida" a cualquier circunstancia. No obstante, la animación digital es un concepto que va más allá de hacer que un personaje camine, baile o se exprese. Se trata de un

ejercicio en el que se deben usar todos los conocimientos posibles para que dichos movimientos se vean de manera natural, continua y oportuna (Delgado, 2021).

Historia de la animación 3D

En 1985, fecha de estreno de la película de Pixar, Toy Story, se tuvo un cambio drástico dentro de esta técnica de animación, ya que fue la primera película presentada en 3D (Carranza, 2021). Como lo indica en su artículo Carranza (2021), previamente varias películas utilizaron ya animación digital, y lo mismo videojuegos. Sin embargo, Toy Story es un punto clave, ya que utilizó el software de renderización, propiedad de Pixar, RenderMan. Este software permitía renderizar la animación de los años ochenta en 3D.

Motion Comic

El término motion en este contexto se refiere a movimiento o animación en el cómic. El motion comic es un híbrido entre animación y cómic, considerado un nuevo formato o estilo de animación. (García Sancho, 2022)

Para McCloud (2007) “el cómic es un medio que, utilizando únicamente un sentido (la vista), transmite todo un mundo de experiencias. En el caso de la película o la animación el autor apela a más sentidos: con el sonido y la música se utiliza el oído y, conforme ha ido avanzando la industria, se interpela también a este sentido al incorporar los diálogos y los efectos sonoros. En el cómic los sonidos se representan con onomatopeyas; los diálogos se expresan a través de formas y escritura dentro de los llamados bocadillos.” Gracias a estos símbolos e iconos se puede interpretar la acción.

Motion Graphics.

Los Motion Graphics se componen de imágenes y textos en movimiento que, acompañados de una música, sirven para comunicar un mensaje lleno de dinamismo. Tienen una forma muy eficiente de transmitirlo, ya que en la mayoría de ocasiones una voz en off refuerza lo que muestran las imágenes, informando con mucha claridad ambas fuentes en sincronía. (Valdivieso, 2016)

Se entiende que el término "Motion Graphics" en español se traduce como gráficos en movimiento, que trata de transmitir un mensaje mediante un video o una animación o imágenes en movimiento.

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop es un programa informático de edición de imagen desarrollado por la empresa Adobe Systems para dispositivos Windows y Mac Os. Lanzada por primera vez en el año 1990 para MacOs y para Windows en 1992, esta herramienta ha ido incorporando mejoras con el paso de los años hasta convertirse es la herramienta más completa de retoque fotográfico. Destinada al diseño gráfico, diseño web, 3D y fotografía, se trata de uno de los programa más utilizado en el mundo, ya no solo a nivel fotográfico sino en líneas generales. (Armetrics, 2022)

Esta es una herramienta muy práctica ya que ayuda a realizar ediciones y retoques tanto fotográficas como publicitarias, ayudando así a tener una mejor recepción para el espectador al momento de emitir un mensaje visual.

A continuación, se detallan algunas de las herramientas más usadas en este programa, basadas en la experiencia del autor y apoyadas con la información de Armetrics (2022)

Herramienta de selección rápida: Esta herramienta permite seleccionar objetos complejos de una imagen de una forma más cómoda y sencilla.

Herramienta clonar: Esta herramienta es útil para copiar partes de una imagen a otra o dentro de la misma imagen o capa.

Herramienta parche: Toma una muestra de un área y aplica esa muestra a otra.

Herramienta varita mágica: Es la herramienta más utilizada y mas rapida de hacer una selección, pero es la menos precisa.

Duplicar capa: Duplica las placas de la imagen o fondo original.

Adobe After Effects

Este programa proporciona un entorno y herramientas dirigidas a crear una extensa variedad de efectos de posproducción de la imagen. Está pensado especialmente para la composición de imágenes de vídeo mediante la acumulación de capas de transparencia. En este sentido podría compararse a Photoshop, pero en After Effects entra en juego la dimensión temporal. After Effects sobrepasa con mucho en flexibilidad y precisión las herramientas con las que cuenta otros programas similares para la realización de las operaciones de animación, máscara, etc., así como todas aquellas que no sean fundamentalmente operaciones de edición. Por otro lado, si el fin de mayor importancia en un proyecto audiovisual es el montaje de un material de audio y vídeo, desde el proceso de captura hasta la conclusión del producto audiovisual final, sin que la parte de efectos o gráfica tenga mucho relieve, se recomienda el uso Premiere, que es más potente en estos aspectos. (Gómez, 2020)

Herramienta escalado: Esta herramienta es utilizada para cambiar de tamaño a los objetos o imágenes, así como da entrada y salida a una animación.

Herramienta posición: se utiliza para realizar movimientos horizontales o verticales a los objetos.

Keyframe ó fotograma clave: Es el fotograma en el que aparece una nueva instancia de un símbolo en la línea de tiempo. Los fotogramas clave también pueden ser fotogramas que contienen código ActionScript que controla ciertos aspectos del documento.

Keylight o clave luna: Es crear transparencia usando un fondo con imágenes tanto oscuras como claras. Las oscuras son las que desaparecen y las claras las que quedarán encima de la imagen.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto está desarrollado bajo la metodología de la investigación conocida como “Design Thinking”, diseñada en la universidad de California a partir de los años 70, el cual es un método de generación de ideas innovadoras cuya eficacia está enfocada en comprender y solucionar las necesidades reales de los usuarios (Lab, 2023).

Dentro del proceso de dicha metodología se ha realizado los siguientes pasos:

Paso 1 - Empatía: Conocer el entorno. Se realizó una encuesta virtual sobre el conocimiento de la ciudad de Cuenca de antaño, en el cual un 89,4% conoce dichas imágenes y un 10,6% no las conocen.

¿Tienes conocimiento sobre Cuenca en la antigüedad?
85 respuestas

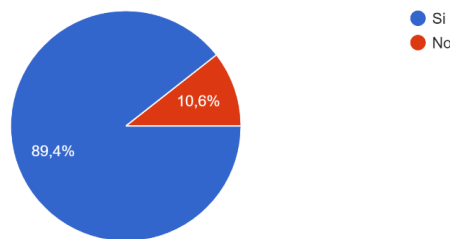


Ilustración 1 Conocimiento de Cuenca en la antigüedad

Paso 2 – Definición: determinar el problema de la investigación. Después de haber realizado las encuestas, se pudo deducir que un 97,6% considera que se debería conocer más sobre el tema.

¿Conoces el contexto de las imágenes fotográficas del cuenca de antaño?
85 respuestas

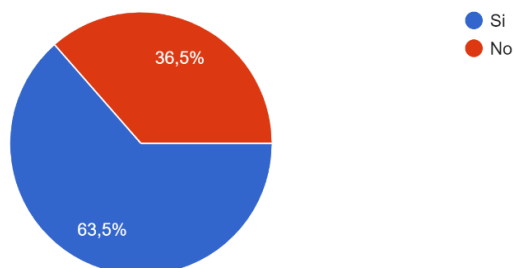


Ilustración 2 Conocimiento del contexto de fotografías.

Paso 3 – Ideación: Crear posibles soluciones con toda la información recopilada y realizar una lluvia de ideas con un enfoque analítico de cómo se va a realizar la propuesta y qué herramientas se utilizarán, en esta fase se implementarán herramientas como fotografías, homólogos y referencias.

Paso 4 – Prototipar: Esto permitirá determinar cómo se verá el diseño y brindará una mejor base para la comparación en etapas posteriores, donde se probarán los aspectos visuales del diseño y se transmitirá una idea de cómo se verá.

Paso 5 – Testear: Después del paso 4 se realizarán pruebas del prototipo, sin embargo, en este proyecto no se ha planificado ejecutar el último paso de la metodología, debido a que está fuera del alcance del mismo.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

Referencia principal

"A Night Out With Spider-Man & Wolverine" (Motion Comic, 2021), es un cortometraje que narra la interacción de los personajes de Marvel Spider-Man y Wolverine, una animación hecha por fans basada en el cómic llamado "Birthay boy" creado por Zeb Wells y Paolo Rivera de la revista EXTRA #2 de "The Amazing Spiderman".

<https://www.youtube.com/watch?v=9maG8oR6Rc0&list=PLR9gICKX3fictA8L-bcnluRvmJU9YkW6h&index=11>



Ilustración 3: Referencia " A Night Out With SPIDER-MAN & WOLVERINE" Motion Comic

Proceso Adobe Photoshop

Se inició con una fotografía de uno de los lugares más emblemáticos de la ciudad de Cuenca, el puente "El Vado", esta fotografía es de aproximadamente la época anterior a 1950, y fue proporcionada por el Museo Pumapungo



Ilustración 4: Fotografía del puente "El Vado"

Se importa la fotografía a Adobe Photoshop para posteriormente ser editada y separada por capas.



Ilustración 5: Importación de la imagen a Photoshop

Se duplica la capa del fondo para que la fotografía original no se pierda al momento de realizar la edición.

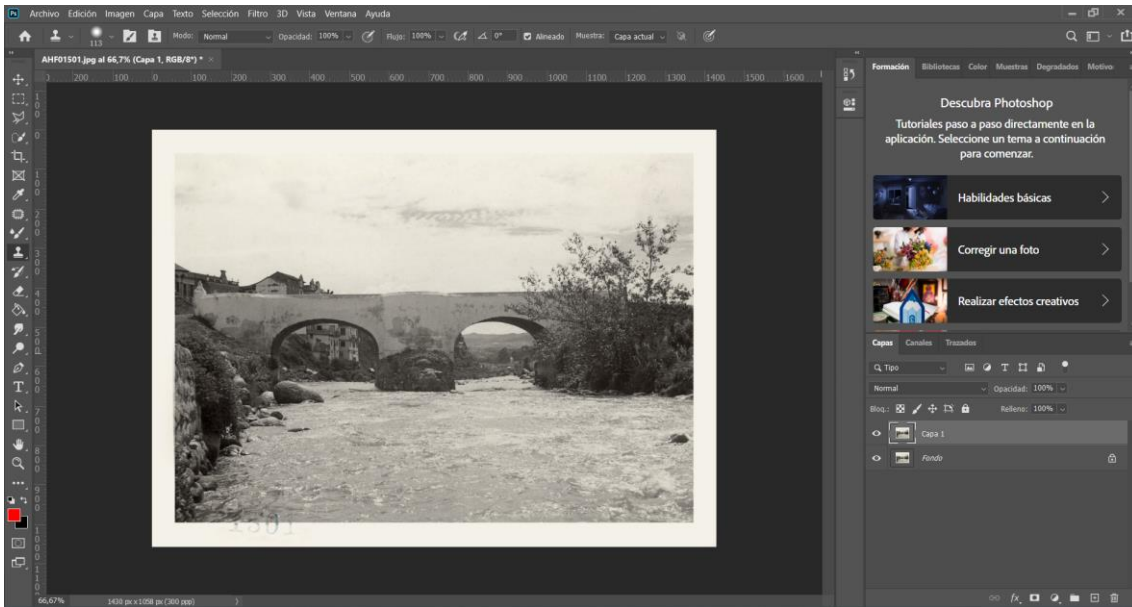


Ilustración 6: Duplicación de capas

Con la herramienta de selección rápida, se seleccionan los objetos que se desea separar, en este caso el puente.

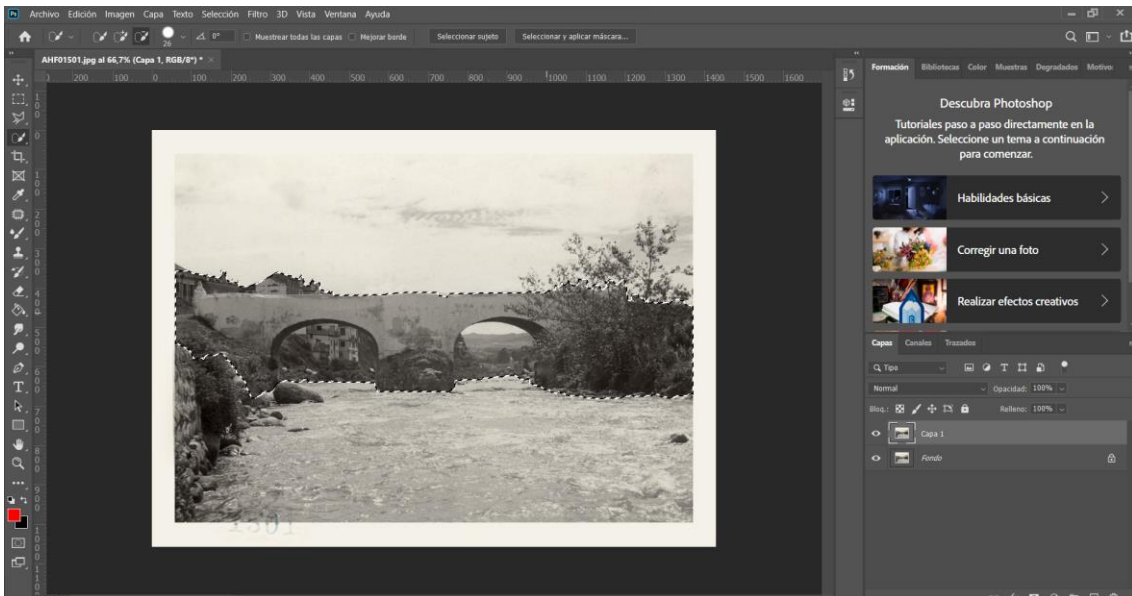


Ilustración 7: Selección del objeto (puente)

Una vez seleccionado el objeto con la herramienta selección rápida, se crea una nueva capa presionando las teclas Ctrl+J haciendo un corte del objeto previamente seleccionado con dicha herramienta.

Objeto #1 Puente

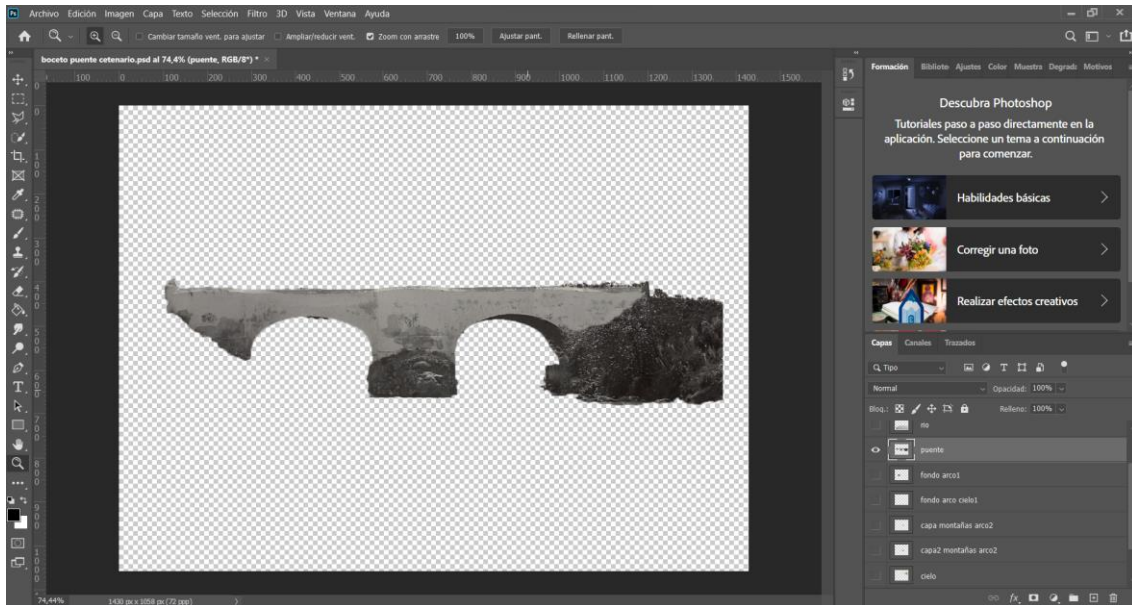


Ilustración 8: Separación de capas (puente)

Se repite el mismo proceso en los demás objetos que se desea separar

Objeto #2 Río

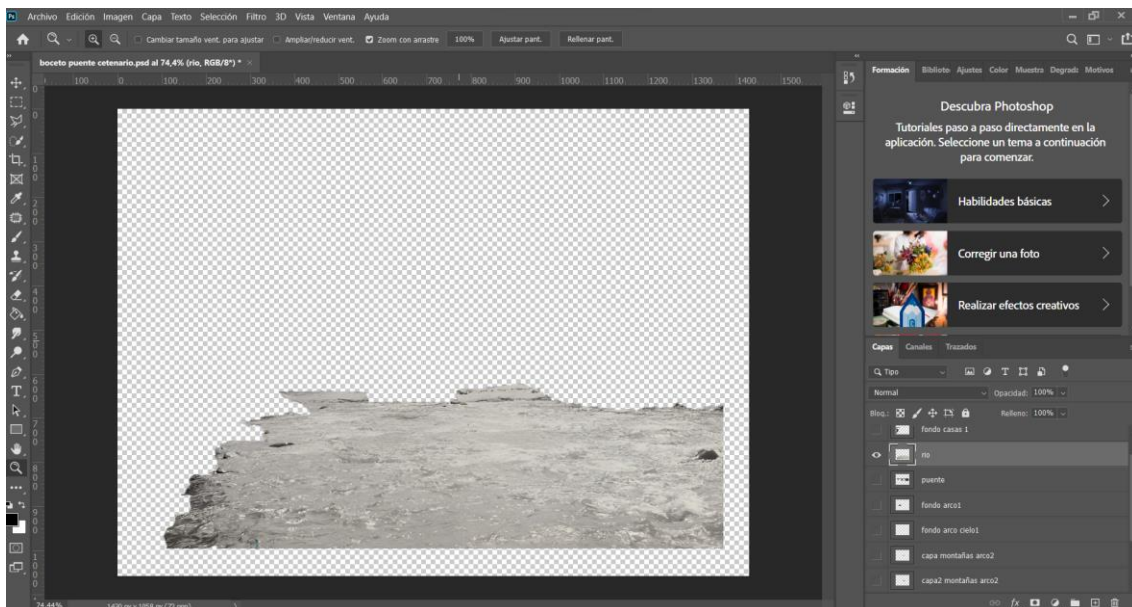


Ilustración 9: separación de objeto (río)

Objeto #3 Orilla del río y casa de fondo

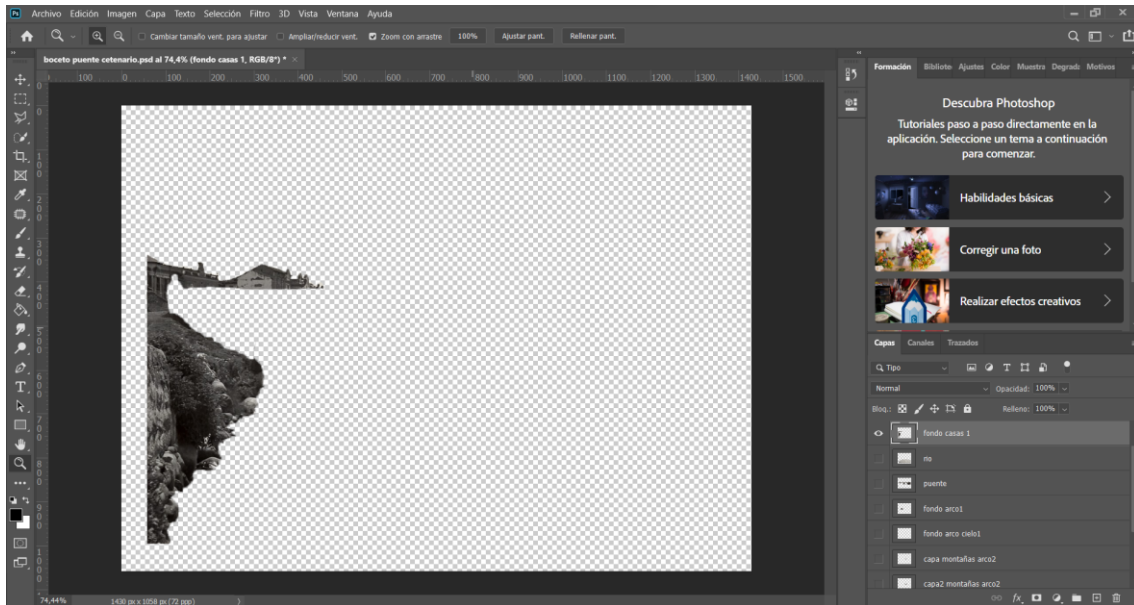


Ilustración 10: Separación orilla del río y casa de fondo

Objeto #4 Cielo

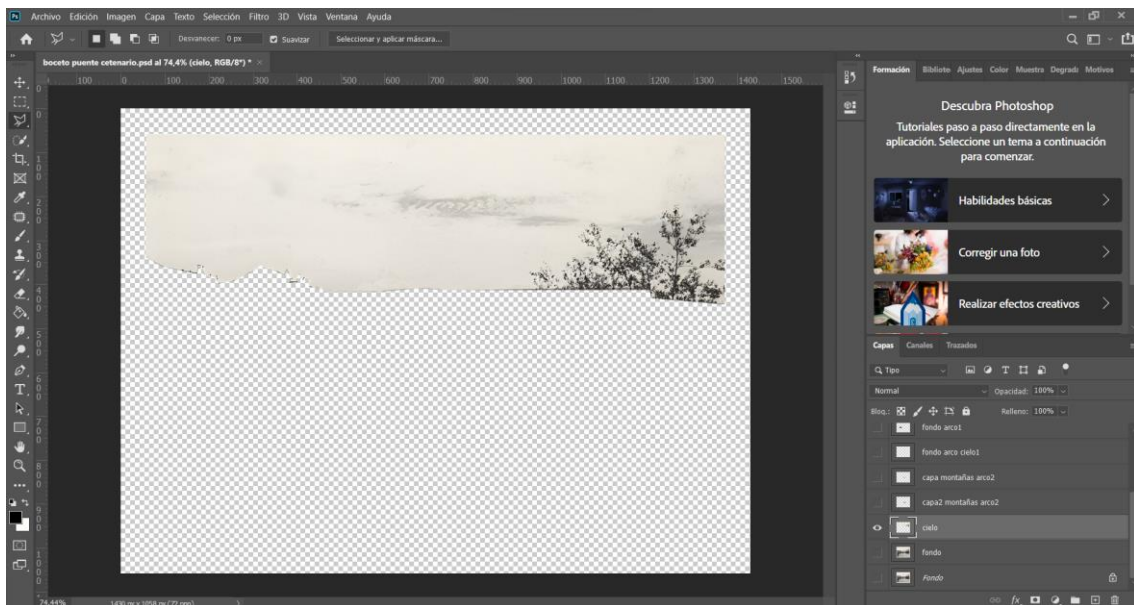


Ilustración 11: Separación del cielo

Por último, se separan los elementos de fondo para posteriormente poder crear un efecto en 3D al momento de la animación.

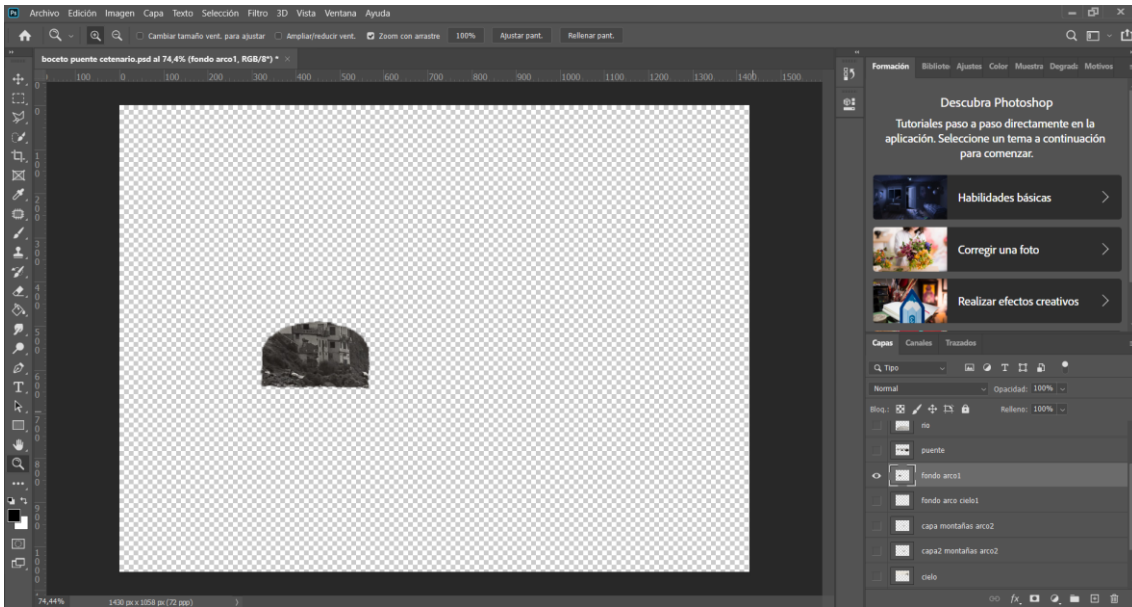


Ilustración 12: Separación de objeto de fondo #1

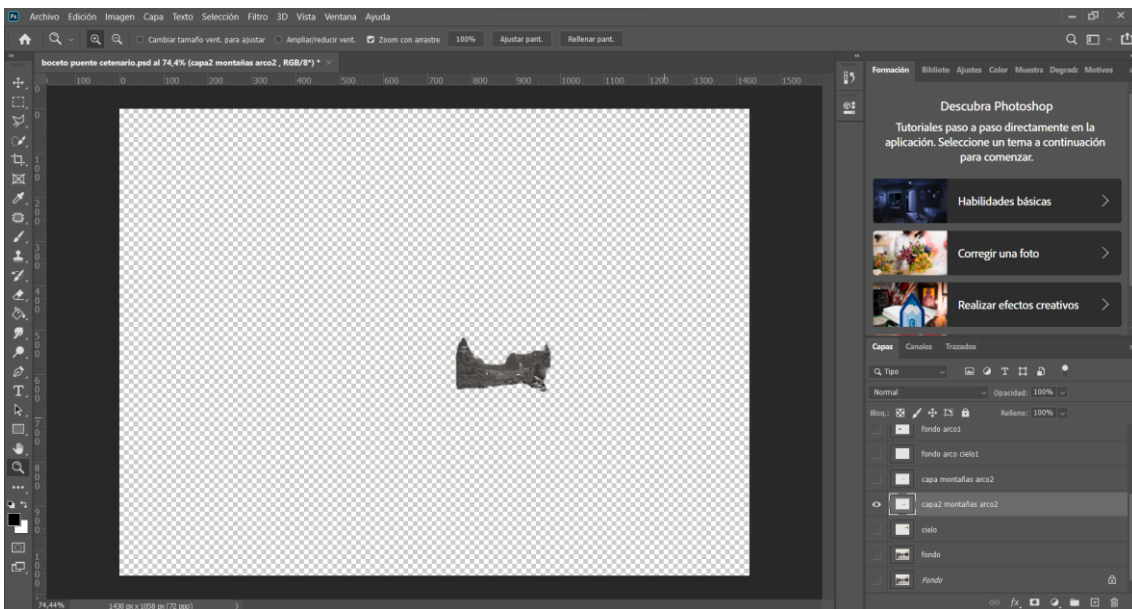


Ilustración 13: Separación de objeto de fondo #2

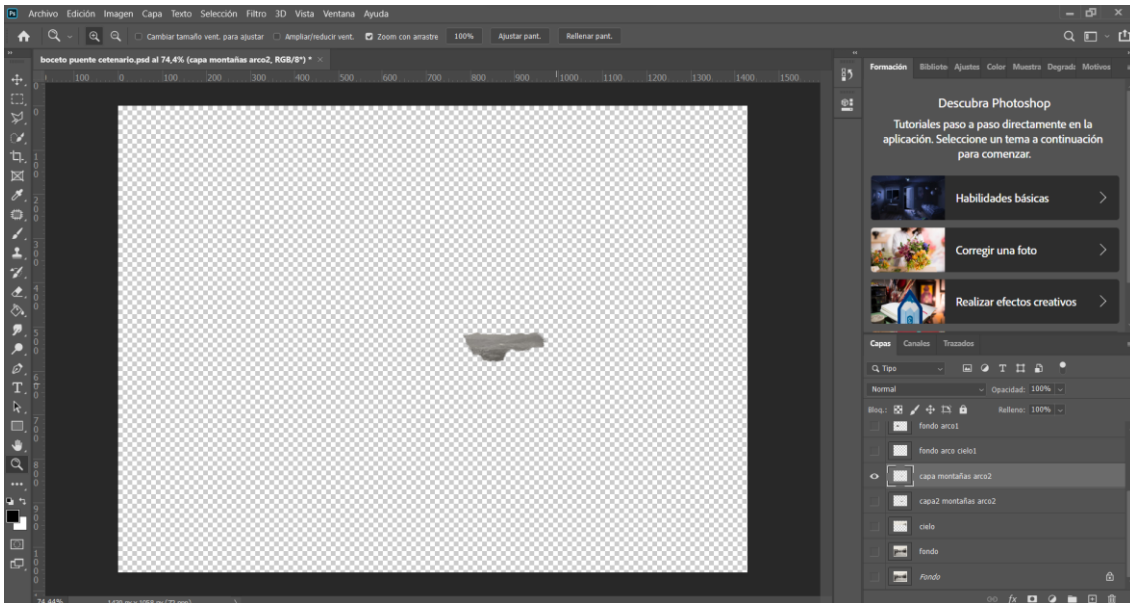


Ilustración 14: Separación de objeto de fondo #3

Una vez separados los elementos en diferentes capas, se procede a rellenar los objetos de fondo con las herramientas clonar y parche para después realizar la perspectiva en 3D en el After Effects.

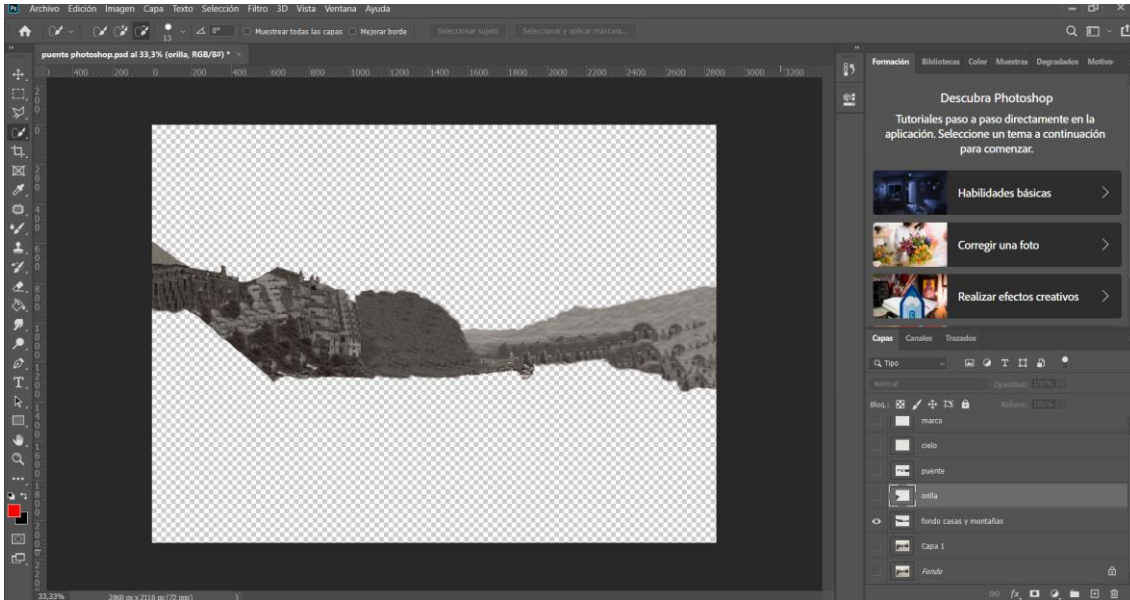


Ilustración 15: Herramienta clonar y parche

Proceso en After Effects

Se importa el archivo a After Effects y aparecerán en las capas que se separaron previamente en el Photoshop y se crea una nueva secuencia de 30 segundos.

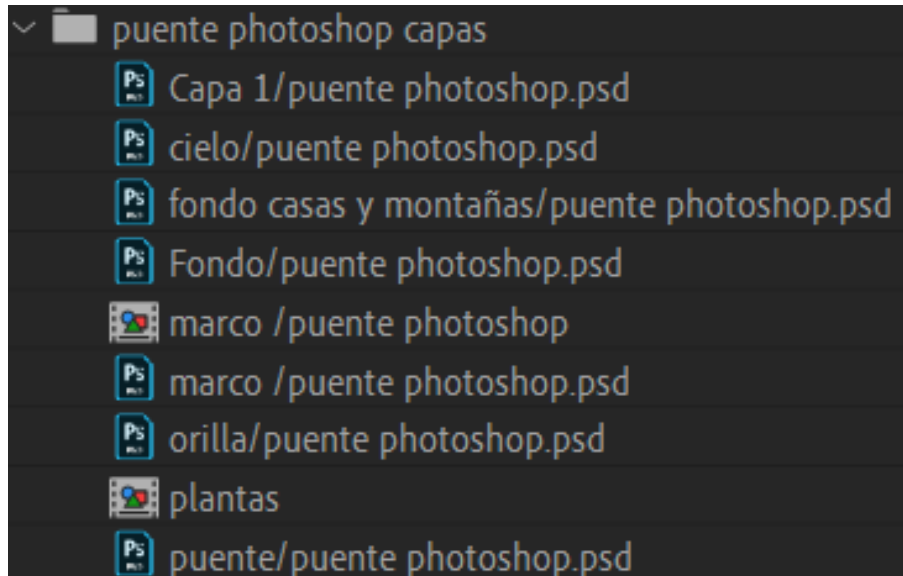


Ilustración 16: Importación de capas (archivo Photoshop)

Una vez importadas las capas, se selecciona el elemento que se desea animar.

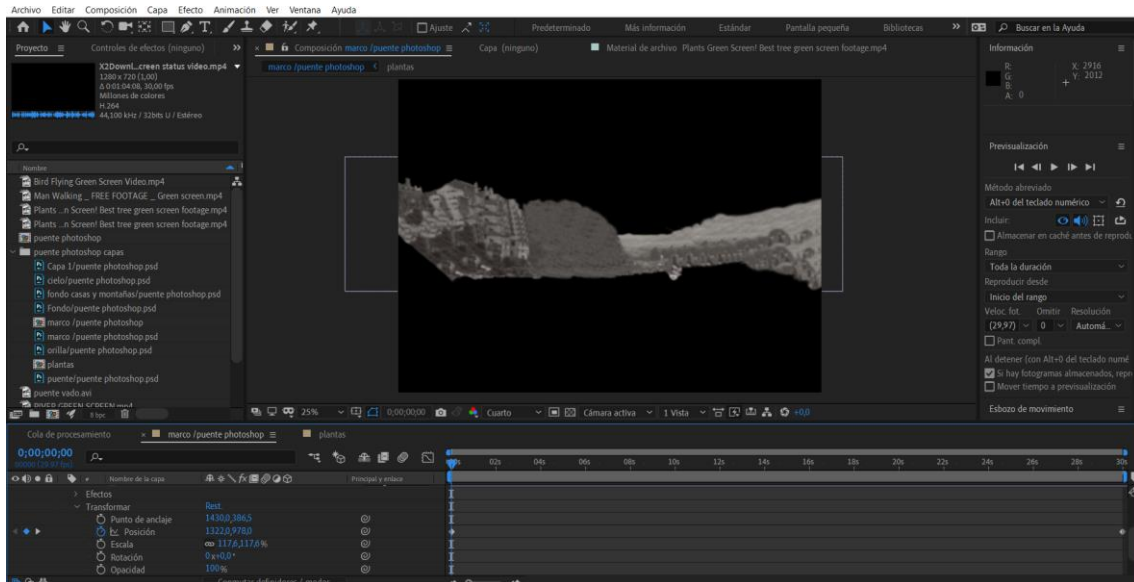


Ilustración 17: Capa de fondo

En la capa seleccionada se hace un clic en la opción transformar, luego en la opción posición, y se crea un Keyframe o fotograma clave al comienzo de la secuencia en la línea de tiempo, luego se traslada el cursor al final de la línea de tiempo y se podrá mover el elemento de izquierda a derecha o viceversa.

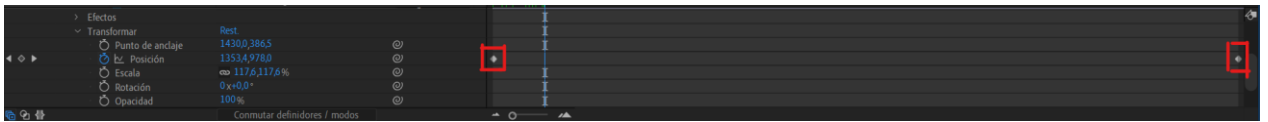


Ilustración 18: Keyframes y posición

Se ocultan o se borran los elementos los que van a ser reemplazados con recursos animados



Ilustración 19: Elementos ocultos

Se utilizan videos con Croma o pantalla verde sin copyright o licencia gratuita para dar mas realismo a la animación.



Ilustración 20: Fondo cielo en movimiento

Se importa el video y se inserta en la composición, se elige la opción efecto en la barra de herramientas y luego en clave, luego se elige la opción “Keylight (1.2)”

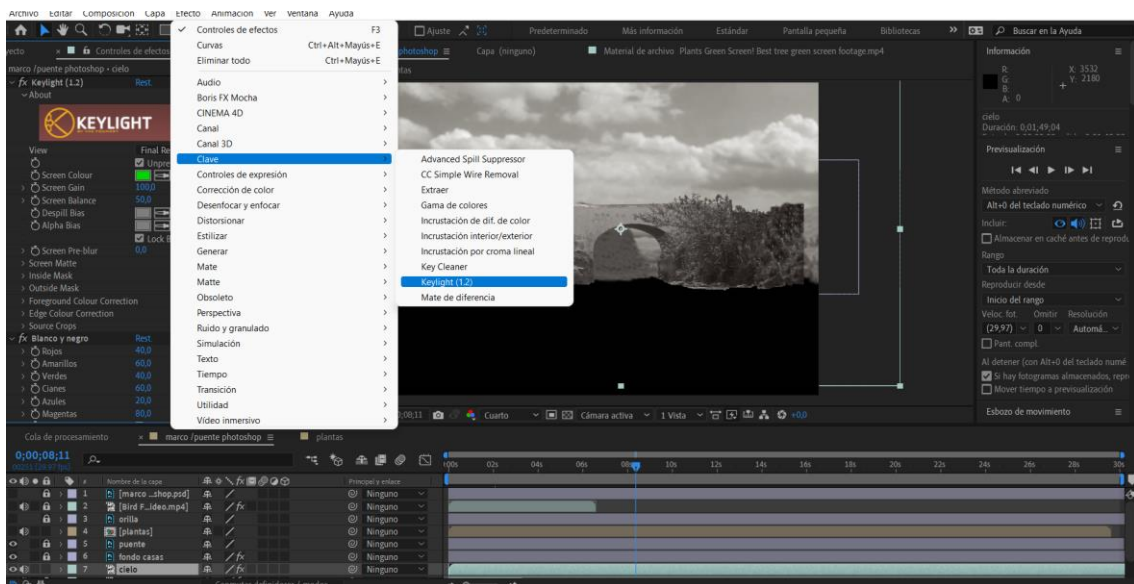


Ilustración 21: Efecto Cromo (cielo)

En el apartado de controles de efectos se selecciona la herramienta gotero para eliminar exceso de color en la pantalla verde, se mostrará como se indica en la ilustración 22.

Video #1 Cielo

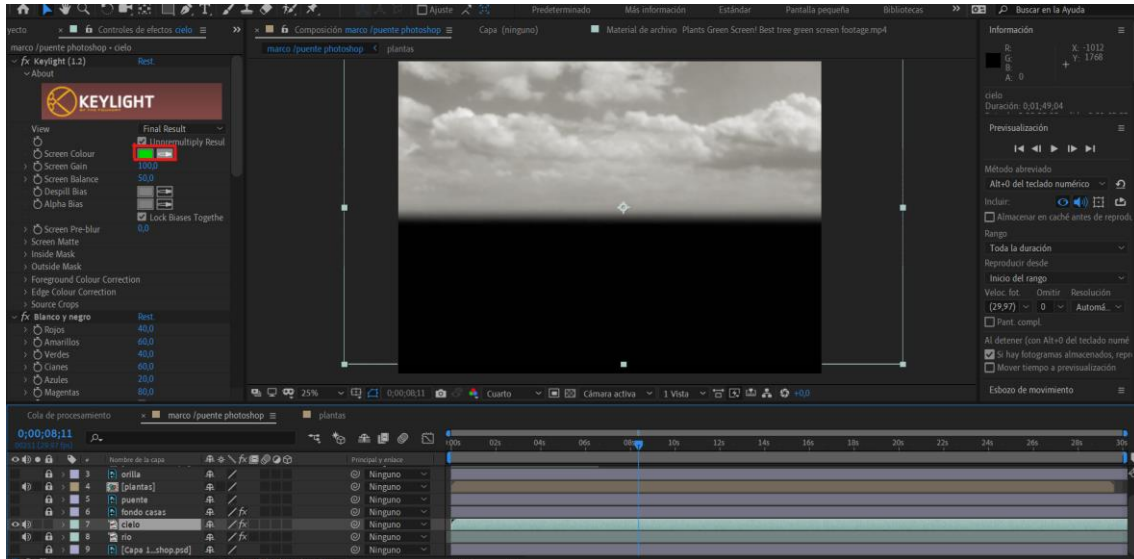


Ilustración 22: Herramienta Keylight

Video #2 Río

Se importa un video de un río sin copyright y se repite el mismo proceso del cielo.

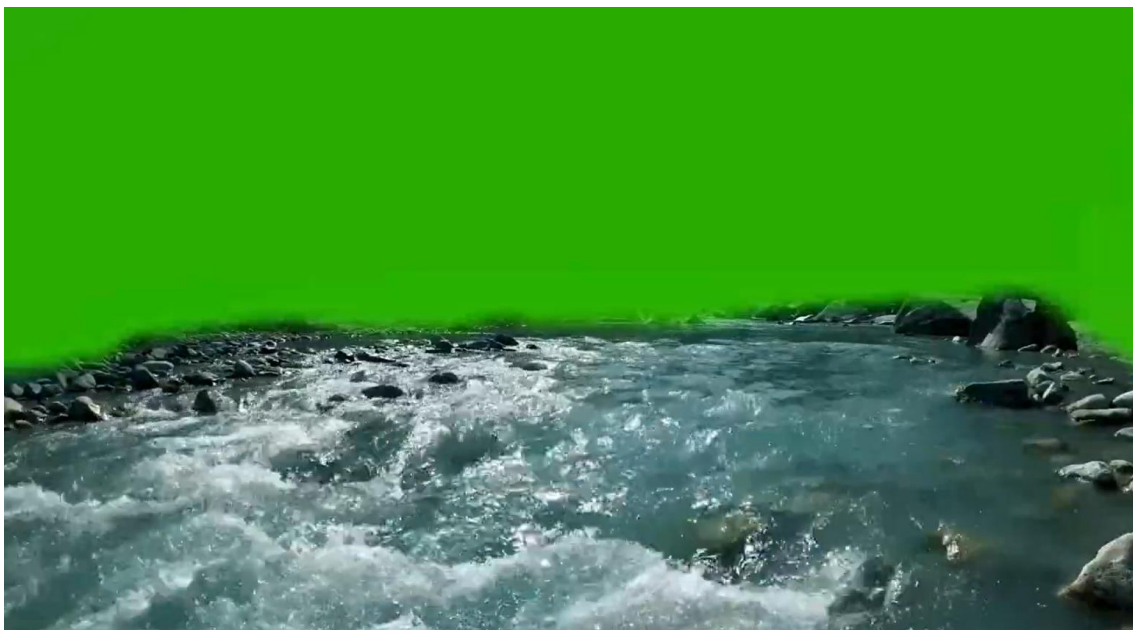


Ilustración 23: Captura de video (río)

Video #3 Aves

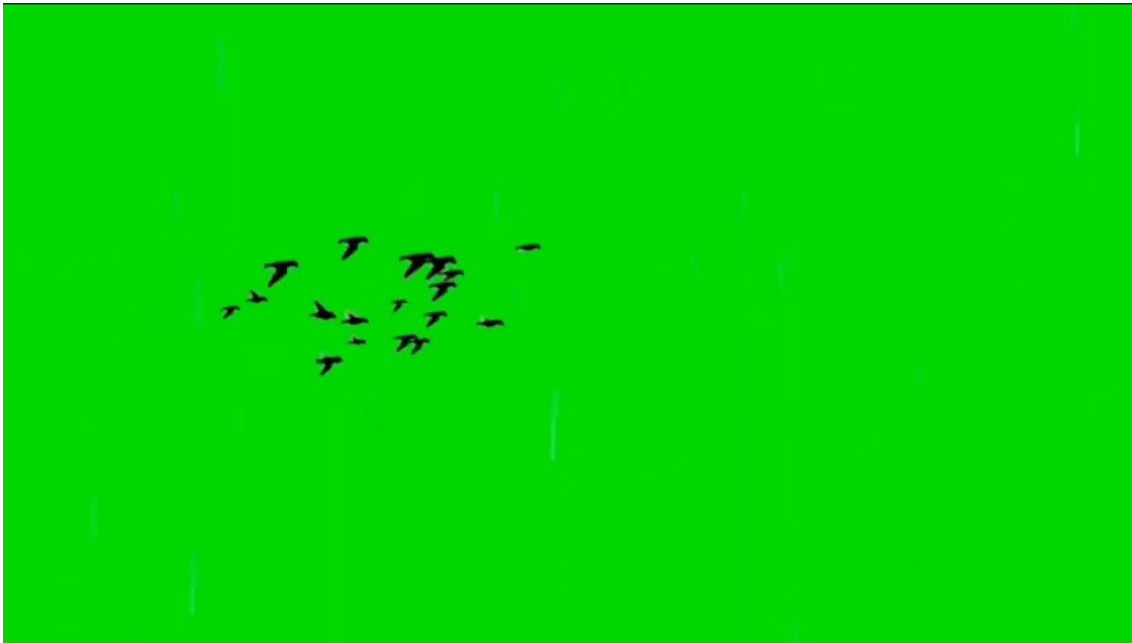


Ilustración 24: Video pantalla verde (aves)

Se repite el mismo proceso con las aves a la composición

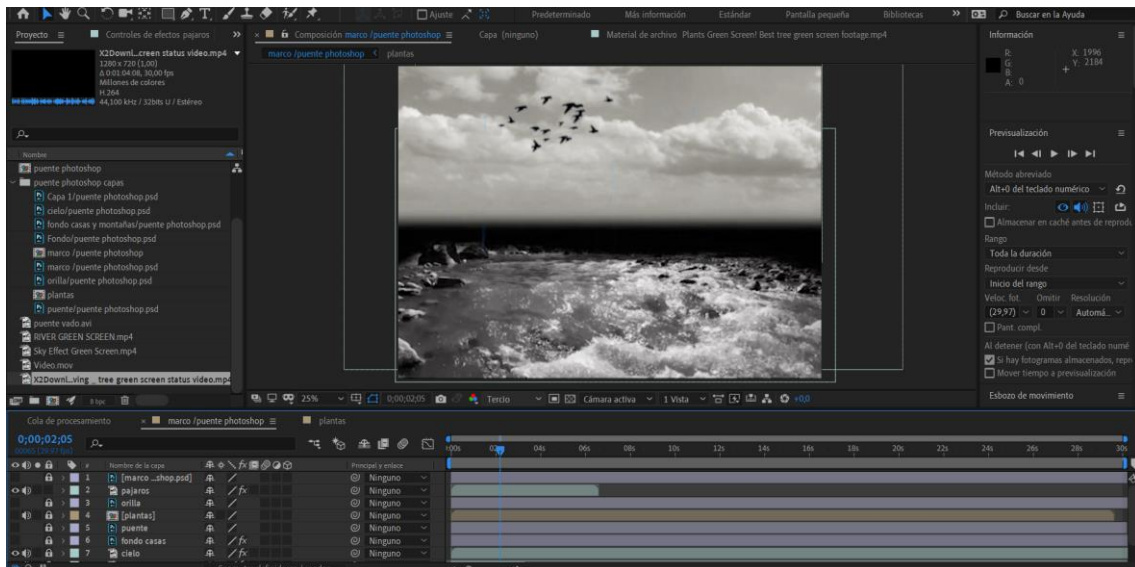


Ilustración 25: Incrustación aves a la composición

Video #3 Árboles

Se importan las animaciones de los árboles en la composición.

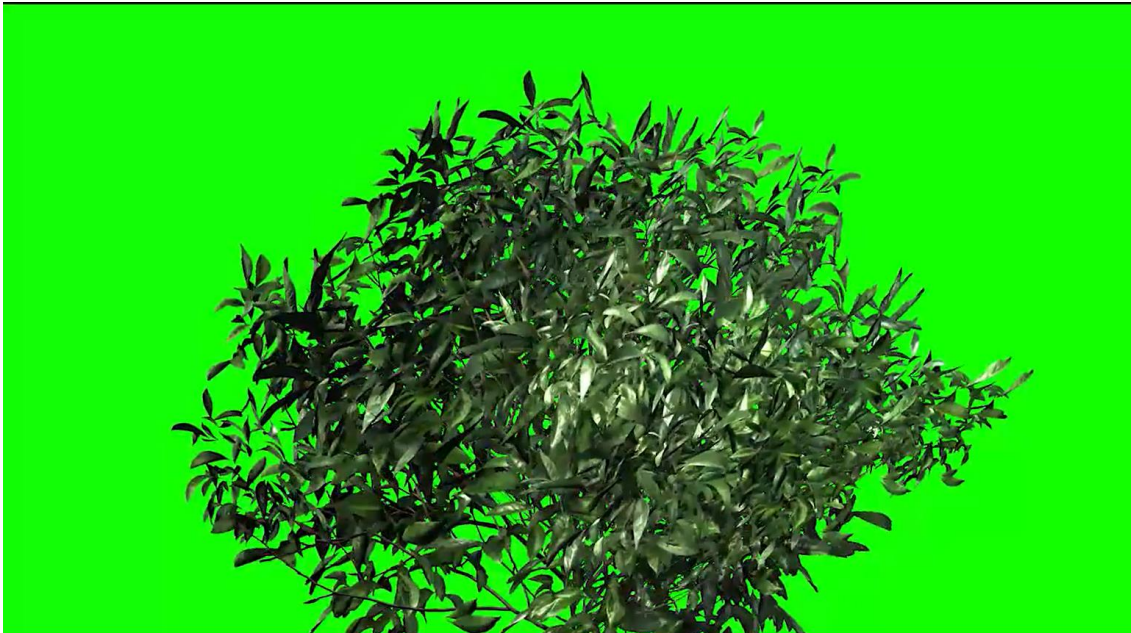


Ilustración 26: Movimiento de árbol

Al importar la animación de los árboles, se crea un precomposición.

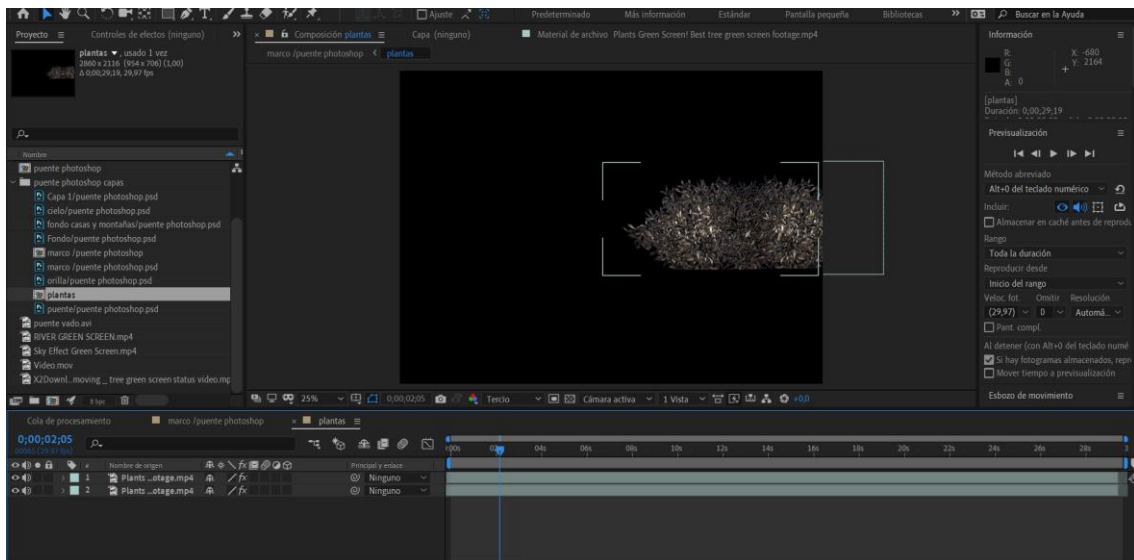


Ilustración 27: Precomposición de elementos (árboles)

Una vez de haber hecho las animaciones, la composición quedará como se puede ver en la siguiente imagen

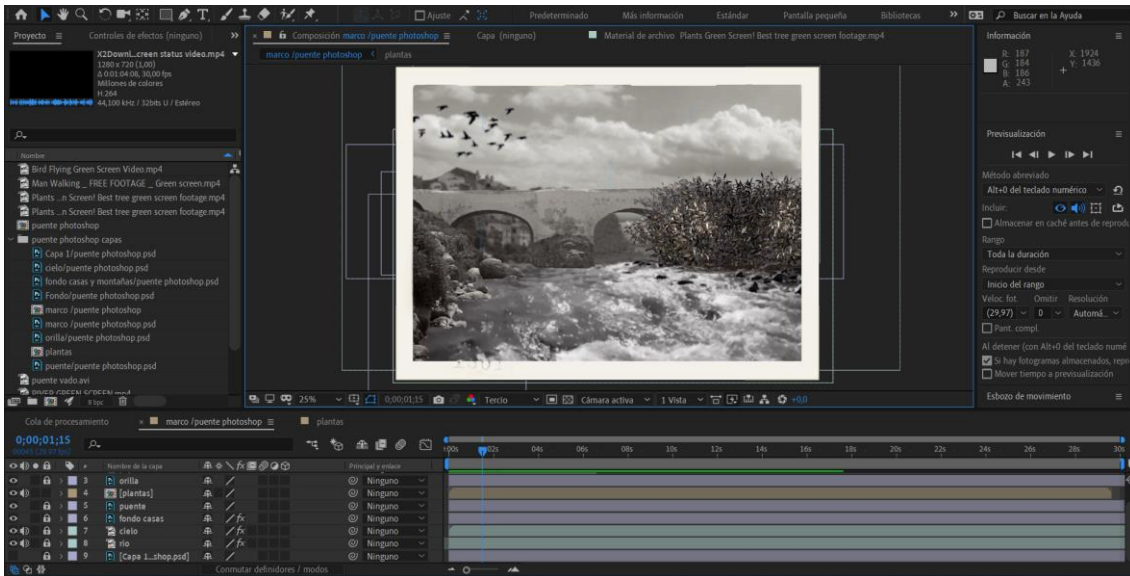


Ilustración 28: Composición completa

Post Producción: Adobe Premiere

La etapa final del proyecto es llevarla al editor de video Adobe Premiere para agregar sonido, gráficos esenciales y corrección de color.

Se importa el video .mp4 que se exportó desde Adobe After Effects y los elementos para complementar la composición.

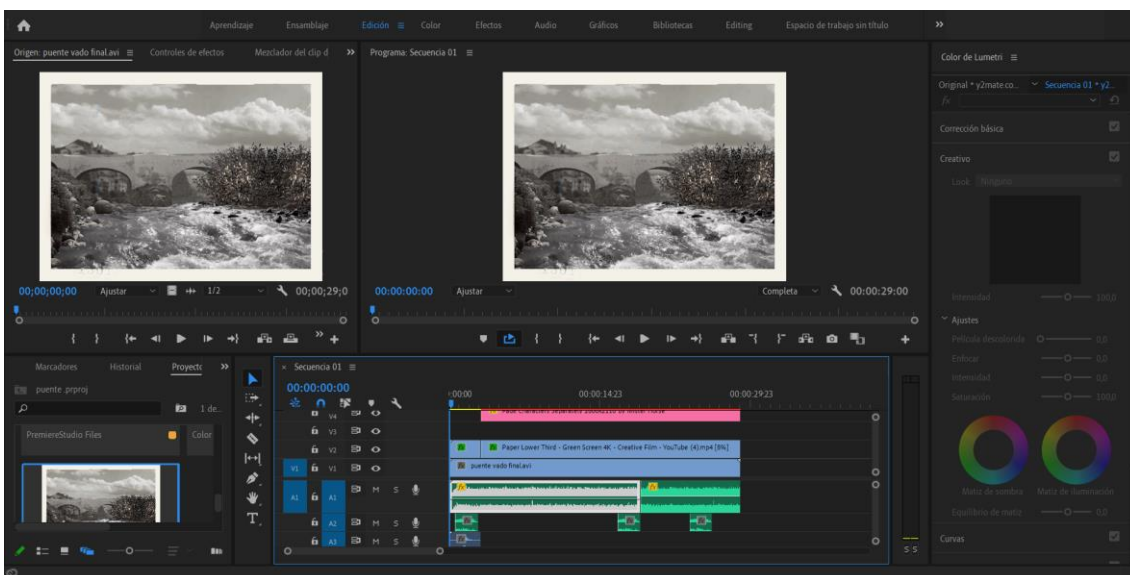


Ilustración 29: Interfaz Adobe Premiere

Posteriormente se aplica un filtro de película antigua para darle un toque vintage a la composición aplicando un video en pantalla verde o croma para darle más dinamismo a la animación, de acuerdo a la época.

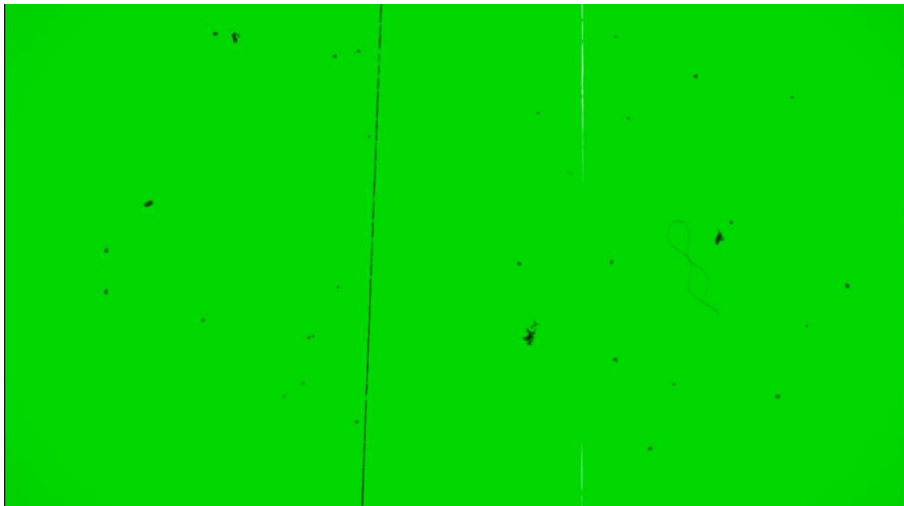


Ilustración 30: Croma o pantalla verde "película antigua"

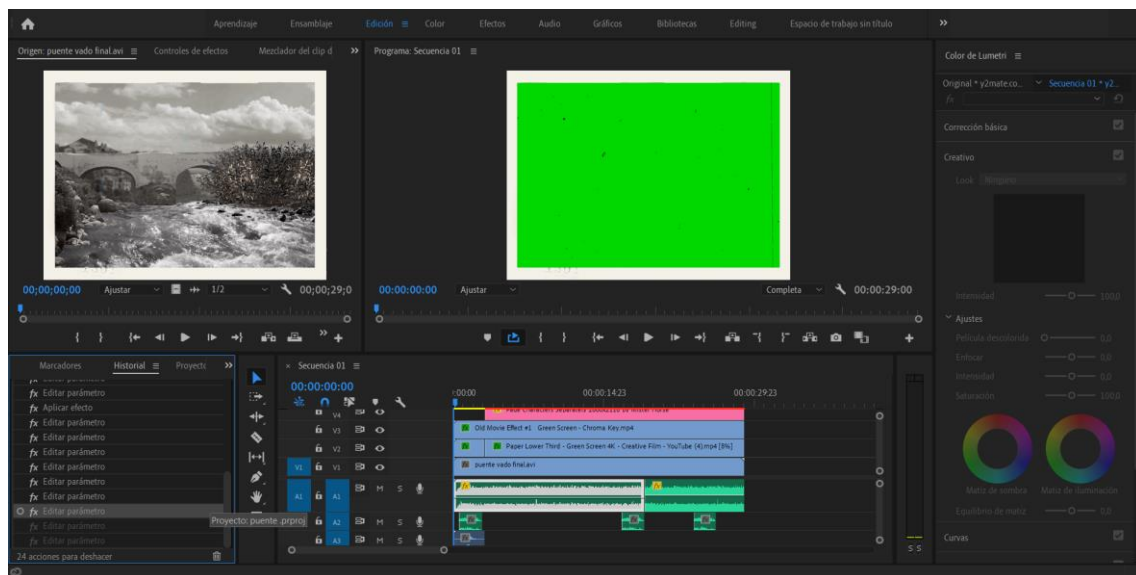


Ilustración 31: Aplicación de filtro con la herramienta "incrustación ultra"

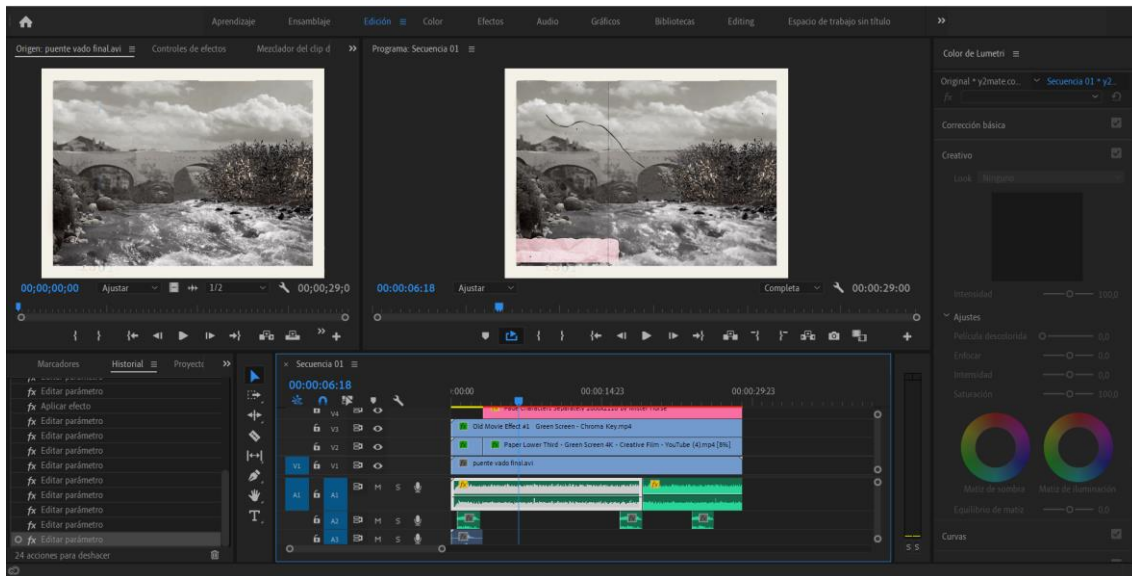


Ilustración 32: Composición después de aplicar la herramienta "incrustación ultra"

Corrección de color

Adobe Premiere brinda herramientas de corrección de color y gradación en la ventana llamada "Lumetri Color", en este apartado se puede ajustar el color, la saturación, la luminosidad, sombras y la intensidad de la secuencia o la imagen en cuestión.

Esta herramienta es muy útil tanto para los editores como para los diseñadores que no tengan el conocimiento de esta herramienta. Posee colores y filtros simples y preestablecidos.

Para el presente proyecto se modificó el color a blanco y negro para que la composición pueda transmitir nostalgia de un concepto antiguo o "vintage"

Además, se consideró aplicar LUTS de películas, en este caso se utilizó el filtro de la película "Jaws" de 1975.

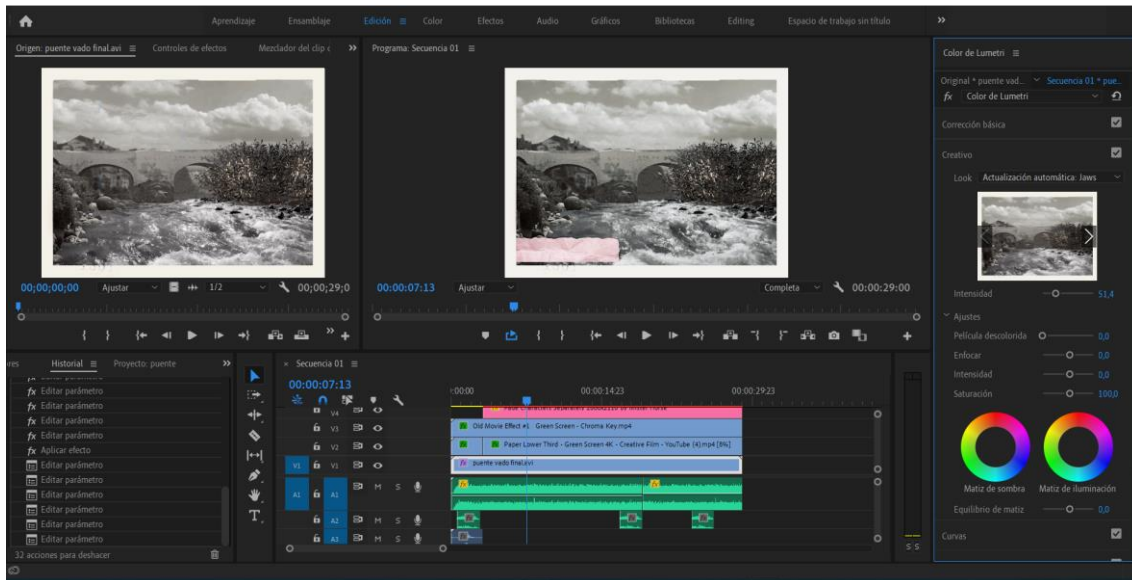


Ilustración 33: Composición con corrección de color

Intensidad: Se aplica un efecto de película difuminada al vídeo. Se arrastra el control deslizante hacia la izquierda o hacia la derecha hasta que obtenga el aspecto de película antigua que desea.

Enfocar: Es el ajuste de la nitidez de los bordes para crear videos más nítidos. Se arrastra el control deslizante hacia la derecha para aumentar la nitidez de los bordes o hacia la izquierda para disminuir la nitidez de los bordes.

Saturación: Ajusta igualmente la saturación de todos los colores en el clip de 0 (monocromo) a 200 (doble saturación).



Ilustración 34: Panel "Lumetri Color" en Adobe Premiere

En las siguientes ilustraciones se podrá apreciar una comparación del trabajo realizado con la respectiva corrección de color más a detalle.

En la primera imagen se puede ver los colores neutros sin ajustar, mientras que, en la segunda, se aprecia los colores más intensos dando una perspectiva de una fotografía antigua.



Ilustración 35: Animación sin corrección de color



Ilustración 36: Animación con corrección de color y filtros

De esta manera, se ha mostrado el proceso seguido para llegar a la animación final, utilizando las herramientas y técnicas indicadas.

Así también, el proceso detallado aquí, fue aplicado en el mismo orden y de la misma manera a las otras fotografías que son parte de este proyecto de graduación. En el Anexo 1 se podrá ver la fotografía original y una captura de la animación final.

CONCLUSIONES

En el presente proyecto, se logró recopilar la información de los lugares más icónicos de la ciudad de Cuenca, mediante revisión bibliográfica, y evidencias fotográficas obtenidas del Museo Pumapungo.

Al recopilar dichas fotografías, se las pudo manipular mediante las herramientas Adobe Photoshop para separarlas por capas, Adobe After Effects para animarlas y Adobe Premiere para agregar efectos de sonido y gráficos esenciales, logrando obtener videos que muestran de una manera amigable y llamativa, las fotos de los lugares antes indicados de Cuenca.

Una vez finalizado el proyecto, se enviarán los videos al Museo Pumapungo para, luego de la revisión y aprobación de las personas correspondientes, realizar un lanzamiento a través de los medios digitales o en el establecimiento.

RECOMENDACIONES

Como recomendaciones aprendidas del desarrollo de este proyecto, se propone, a nivel institucional, presentar esta solución a los encargados del Museo Pumapungo, para que evalúen la posibilidad de la aplicación de esta solución a futuro en otras fotografías y que las mismas sean difundidas mediante redes sociales, conociendo que éstas son la forma más rápida y conocida de obtener información.

BIBLIOGRAFÍA

- Armetrics. (2022). *Armetrics*. Obtenido de <https://www.armetrics.com/glosario-digital/photoshop>
- Carranza, A. (06 de Junio de 2021). *Crehana*. Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/historia-de-la-animacion-que-no-encontraras-ni-en-wikipedia/>
- Castro, J. A. (2018). *Modelado 3D de un sistema de personajes basados en una*. Universidad de Cuenca, Cuenca.
- Delgado, J. C. (28 de Mayo de 2021). *Crehana*. Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/animacion-digital/>
- García Sancho, N. (2022). *Camus. Realización de un cómic animado*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Gómez, G. A. (2020). *"Motion Cómic - Fundación y logros Deportivo Cuenca"*. Instituto Tecnológico Sudamericano, Cuenca.
- Lab, D. (2023). *Design Thinking en español*. Obtenido de <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>
- Mcloud, S. (2007). *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao: Bilbao: Astiberri.
- Valdivieso, C. A. (2016). *¿Qué es el Motion Graphics?* Universidad de Granada.
- vsquid888. (23 de Diciembre de 2021). *YouTube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=9maG8oR6Rc0&list=PLR9gICKX3fictA8L-bcnluRvmJU9YkW6h&index=11&t=2s>

ANEXOS

Anexo 1: Fotografías procesadas a animación.



Ilustración 37: Catedral nueva sin animar



Ilustración 38: Catedral nueva con animación



Ilustración 39: Hospital "San Vicente de Paul" sin animar



Ilustración 40: "Hospital San Vicente de Paul" con animación



Ilustración 41: Plaza de "San Blas" sin animar



Ilustración 42: Plaza "San Blas" animada



Ilustración 43: Avenida "Huayna-Capac" animada



Ilustración 44: Avenida "Huayna-Capac" animada