



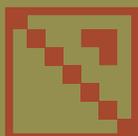
INFORME PRACTICA PROFESIONAL



Edgar Valderrama Caiconte

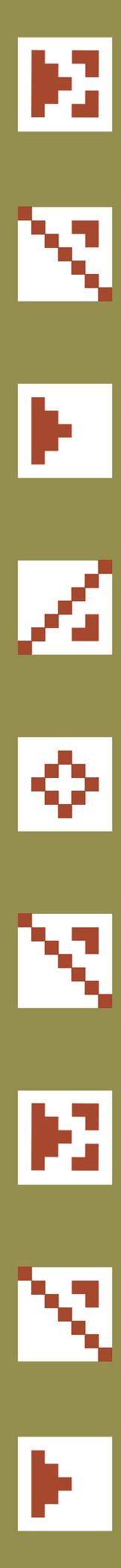
Centro de Práctica:
Qiri - Centro Tecnológico
de Divulgación Multimedia

Jefa de Carrera:
Marina Vera Chamorro
Arica, Chile, Noviembre de 2024



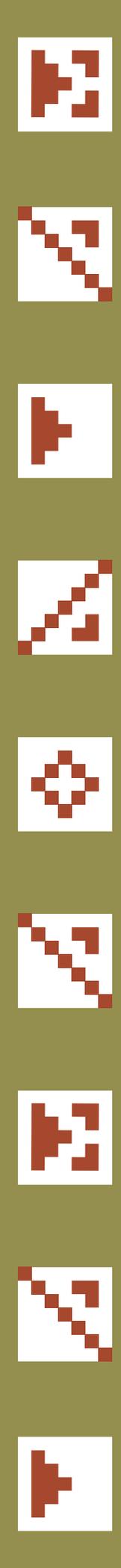
ÍNDICE

Introducción.....	3
Objetivos.....	4
Obj. Generales.....	4
Obj. Especificos.....	4
Descripción general de la empresa.....	5
Descripción del trabajo realizado.....	6
Fotografías Presentación Ecodex.....	6
Reel de la Presentación de Ecodex.....	7
Diseño de personaje Chasqui y Conceptos de Trajes.....	8
Afiche ilustrado del Chasqui.....	10
Seminario para lectores multidisciplinarios.....	13
Animación del Afiche del Chasqui.....	14
Turn Around del Chasqui.....	16
Experiencias Adquiridas.....	20
Conocimientos Técnicos.....	20
Habilidades Interpersonales.....	20
Conclusión.....	21
Referencias.....	22
Anexos.....	23



INTRODUCCIÓN

La práctica profesional es crucial para el desarrollo de los estudiantes, ya que les brinda la oportunidad de aplicar y mejorar los conocimientos adquiridos durante su formación académica. En el presente informe se describirá y expondrá el trabajo realizado en el Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia, donde he podido ampliar mis conocimientos durante el período comprendido entre julio y noviembre de 2024, que constituye esta práctica profesional.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Aplicar los conocimientos adquiridos durante los cuatro años de la carrera, así como adquirir experiencia trabajando en un entorno profesional, además de fortalecer mis habilidades en la creación de recursos visuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O1: Enfrentar y superar eficazmente los desafíos que surjan durante el proceso de trabajo.

O2: Potenciar mis habilidades en el manejo de Adobe Illustrator, Adobe Lightroom, Adobe Photoshop y Adobe After Effects.

O3: Ganar experiencia que me permita desempeñarme con seguridad en un entorno profesional.

DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA

Nombre

Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación
Multimedia

Ubicación

San José 1696, Arica y Parinacota

Funcionarios

3 Trabajadores

Infraestructura disponible

1 Sucursal

Figura 1

Logo de la empresa.



Nota. URL (<https://www.qiri.cl>).

Historia

Organización empresarial con sentido social y cultural que utiliza el diseño multimedia para la co-creación e innovación en la valorización y divulgación de diversas materias mediante el desarrollo de productos tecnológicos. Con sentido social y cultural que utiliza el diseño multimedia para la co-creación e innovación en la valorización y divulgación de diversas materias mediante el desarrollo de productos tecnológicos. Así mismo, implementa servicios multimediales, informáticos y de agencia de diseño, a través de proyectos, programas, consultorías, investigaciones, asistencia técnica y capacitaciones.

Misión

Buscar generar una revolución en la divulgación del patrimonio cultural, tomando elementos del pasado, aquellos que han consolidado la visión de mundo de las culturas originarias de Chile y la interacción dinámica con su entorno, para traerlas al presente y generar mecanismos que aprovechen las ventajas tecnológicas actuales, en la creación de una nueva propuesta de valor cultural de cara al futuro.

Visión

Aspiramos a ser una empresa acogedora, orientada constantemente hacia los objetivos del cliente y adaptable a las nuevas demandas del mercado. Nuestra propuesta se centra en ofrecer servicios de calidad que inspiren confianza en todos nuestros clientes. De esta manera, aspiramos a forjar nuevas relaciones comerciales y abrir oportunidades de expansión y crecimiento de negocios.

Trabajadores

Juan Hidalgo, Gerente General, Área de finanzas y Área de marketing.

Nicolas Palma, Área de Operaciones.

Edgar Valderrama, Practicante

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

FOTOGRAFÍAS PRESENTACIÓN ECODEX

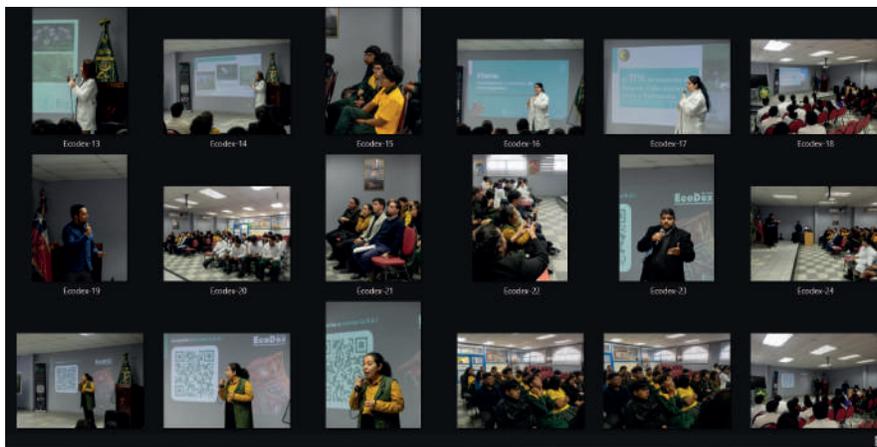
Como primer trabajo de mi práctica profesional, asistí a una presentación del proyecto Ecodex en el Colegio Leonardo Da Vinci, con el propósito de tomar fotografías y grabaciones del evento.

Las fotografías fueron capturadas con una cámara Panasonic Lumix DMC-FZ300. De aproximadamente 300 imágenes, se seleccionaron las 51 mejores. El proceso de revelado se llevó a cabo utilizando Adobe Lightroom, con el fin de realizar los ajustes necesarios para cada fotografía (Figura 2 y 3).

Figura 2
Captura del proceso de revelado de fotografías.



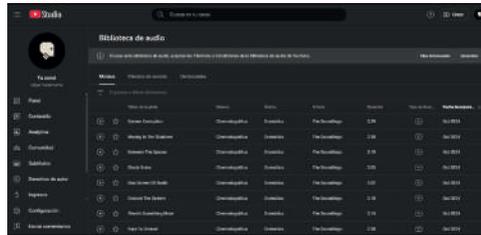
Figura 3
Fotografías reveladas de la presentación de Ecodex.



REEL PRESENTACIÓN ECODEX

El segundo trabajo consistió en crear un reel con las grabaciones tomadas durante la presentación de Ecodex, con el objetivo de publicarlo en el Instagram de Qiri. Para ello, se buscó primero una canción adecuada para el reel en una biblioteca de música libre de derechos de autor (Figura 4).

Figura 4
Biblioteca de musica de youtube studio.



Después de seleccionar la canción, creamos el proyecto en el software DaVinci Resolve. Dentro de este (Figura 5), revisamos los archivos de video, realizamos la composición, sincronizamos y recortamos los clips de las grabaciones al ritmo de la música. Por último, se realizó la corrección de color del video, y el resultado final fue publicado en la cuenta de Instagram de Qiri (Figura 6).

Figura 5
Proceso de edición en Davinci Resolve.



Figura 6
Capturas del Reel de instagram en Qiri.



Nota. URL(<https://www.instagram.com/qirichile/reel/C95nhDBvVpo/>).

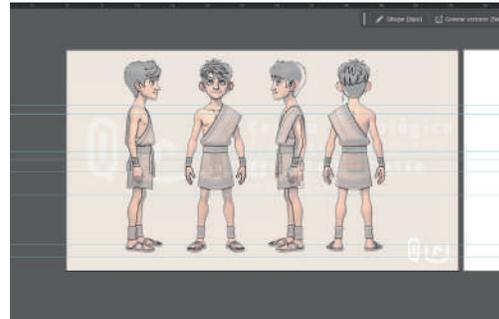
DISEÑO DE PERSONAJE CHASQUI Y CONCEPTOS DE TRAJES

Para el siguiente trabajo, tuve que reinterpretar y crear el diseño del personaje 'Chasqui' en sus vistas frontal, de perfil y de espalda para un futuro proyecto de Qhapaq Ñan, basándome en una imagen generada por IA proporcionada por mi supervisor (Figura 7). El software utilizado fue Illustrator. El primer paso consistió en trazar la imagen de referencia (Figura 8), ya que presentaba algunas partes definidas y otras no tanto.

Figura 7
Imagen de referencia para el diseño del chasqui.



Figura 8
Trazado del diseño del Chasqui en el software Illustrator



El segundo paso consistió en realizar una búsqueda de referencias para tres diseños distintos de trajes para el personaje (Figura 9). Los trajes fueron adaptados al diseño del personaje y divididos en secciones, como piel, ropa, entre otros (Figuras 10, 11 y 12).

Figura 9
Referencias para los diseños de los Trajes del Chasqui.



Figura 10
Lineart del traje n°1 del Chasqui.

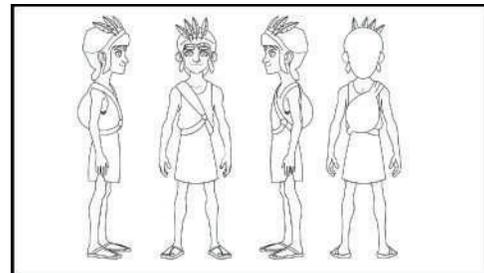


Figura 11
Lineart del traje n°2 del Chasqui.

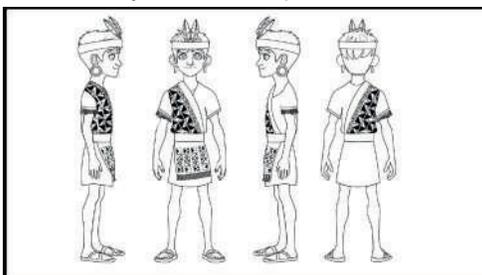
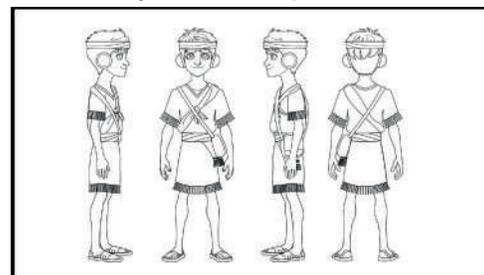


Figura 12
Lineart del traje n°3 del Chasqui.

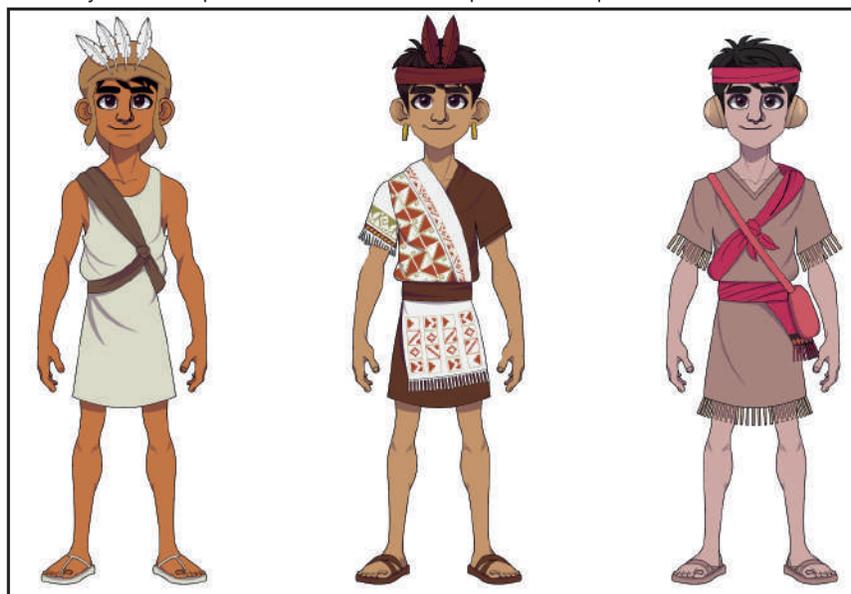


A partir de las referencias utilizadas previamente de los trajes, extraje los colores base para cada diseño empleando la herramienta de mosaico de objetos sobre cada imagen (Figura 13). Posteriormente, apliqué los colores a los diseños utilizando la herramienta de pintura interactiva. Finalmente, con la herramienta de pluma y la de curvatura, y usando un color violeta con un 40% de opacidad, creé las sombras de cada diseño (Figura 14).

Figura 13
Colores seleccionados para los trajes.

	C:18% M:59% Y:81% K:6% #C9763C	C:24% M:47% Y:72% K:14% #B6834E	C:37% M:54% Y:62% K:42% #795946	C:14% M:9% Y:21% K:0% #E3E2D1	C:73% M: 78% Y:61% K:91% #140809
	C:38% M:30% Y:79% K:13% #9F9548	C:18% M:39% Y:60% K:7% #CC9C6C	C:4% M:3% Y:3% K:0% #F6F6F7	C:38% M:69% Y:76% K:53% #683C29	C:33% M: 86% Y:70% K:44% #782C2C
	C:19% M:22% Y:94% K:4% #D4B71D	C:24% M:80% Y:89% K:18% #A94527	C:65% M:70% Y:58% K:80% #291D1E		
	C:16% M:33% Y:27% K:2% #D7B2AE	C:27% M:44% Y:38% K:13% #B38D86	C:18% M:35% Y:45% K:6% #795946	C:4% M:3% Y:3% K:0% #F6F6F7	C:73% M: 78% Y:61% K:91% #140809
	C:18% M:93% Y:50% K:8% #BE2B52	C:15% M:78% Y:51% K:4% #CD535F			

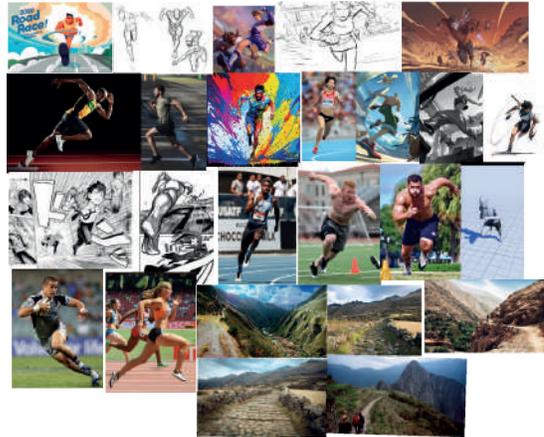
Figura 14
Colores y sombras aplicadas en los tres diseños para el Chasqui.



AFICHE ILUSTRADO DEL CHASQUI

El siguiente trabajo consistió en crear un afiche sobre el personaje Chasqui. Inicialmente, se me proporcionaron algunas imágenes de referencia para desarrollar un afiche con poses dinámicas, a las cuales complementé con más referencias de poses dinámicas y escenarios (Figura 15).

Figura 15
Moodboard para el Afiche.



Una vez aprobado el moodboard, pasé a la fase de bocetos utilizando el software Adobe Photoshop y una tablet Huion Inspiroy H1161. Inspirándome en el moodboard, realicé diferentes composiciones (Figura 16).

Figura 16
Bocetos para el Afiche.

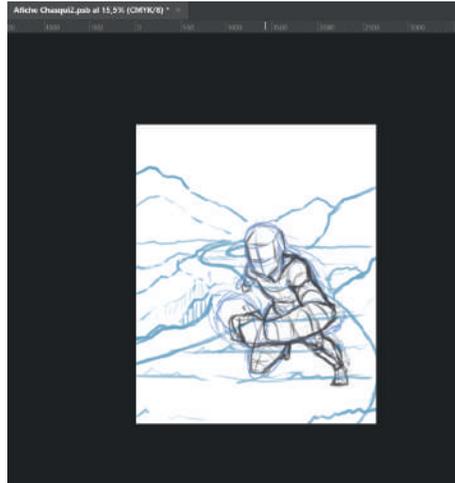


Posteriormente, trabajé en la composición de una de las ideas (Figura 17). Sin embargo, debido a un problema con la perspectiva y parte de la anatomía que no resultó como se esperaba, esta idea fue descartada y reemplazada por otra de las propuestas (Figura 18).

Figura 17
Propuesta descartada del Afiche.



Figura 18
Boceto mejorado de la nueva propuesta.



Una vez decidida la nueva composición, realicé ajustes a la anatomía y al fondo. Posteriormente, se llevó a cabo el lineart del fondo de la escena y del personaje por separado. Después de trabajar en los linearts de los trajes y el fondo, pasé a la fase de coloreado, comenzando por el fondo. Al inicio, me faltaban ciertos conocimientos, por lo que revisé diversas referencias para mejorar mi método de coloreado (Figura 19). La fase de coloreado del fondo se realizó separando diferentes capas para cada color base, lo que facilitó el proceso de sombreado (shading) y permitió cambiar cualquier color de manera sencilla si era necesario.

Figura 19
Comparativa del Fondo inicial con el resultado final.



De la misma manera, con el personaje se realizó el mismo proceso: cada elemento con su color base fue separado en diferentes capas y carpetas hasta tener cada traje completo con su color base. Este proceso se llevó a cabo de manera minuciosa, ya que, más adelante, debía funcionar sin el lineart (Figura 20).

Figura 20
Captura separación de capas color base.



Figura 21
Color Base a los personajes.



En la fase de shading, fui aplicando el sombreado en capas vinculadas a las capas de color base, hasta llegar a la aplicación de los símbolos del traje n°2. Por otro lado, las orejeras del traje n°3 fueron eliminadas. Una vez finalizado el proceso de shading, junto con el equipo, colocamos cada propuesta del afiche una al lado de la otra para su selección final (Figura 22).

Figura 22
Afiches Terminados.



SEMINARIO PARA LECTORES MULTIDISCIPLINARIOS

Durante la creación del afiche, se llevó a cabo un seminario para lectores multidisciplinares en la Universidad de Tarapacá. En este evento, estuve realizando fotografías para el taller impartido por Juan Hidalgo. Después de seleccionar las mejores fotografías (Figura 23), se pasaron al software Adobe Lightroom para su revelado (Figura 24), y posteriormente se subieron a las cuentas de Instagram de Juan Hidalgo y Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia (Figura 25).

Figura 23
Captura selección de fotografías del seminario.

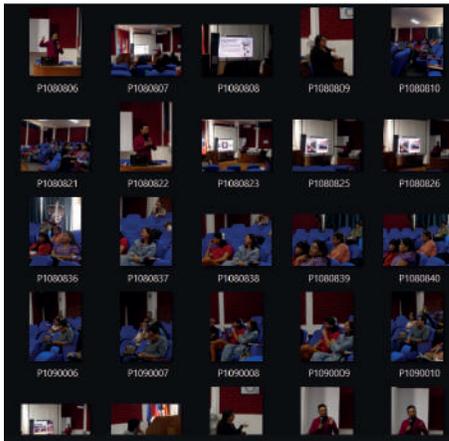


Figura 24
Captura de proceso de revelado.



Figura 25
Captura de la Publicación en instagram.

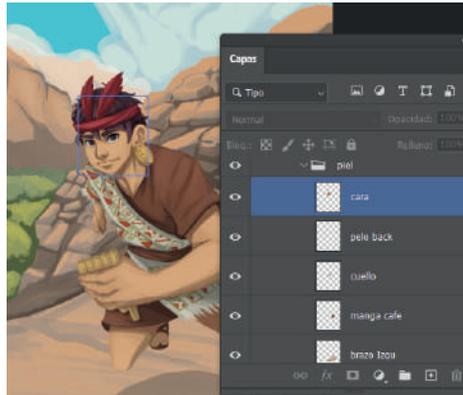


Nota.
URL(https://www.instagram.com/hidalgougalde/p/C_dcC36uLnK/)

ANIMACIÓN DEL AFICHE DEL CHASQUI

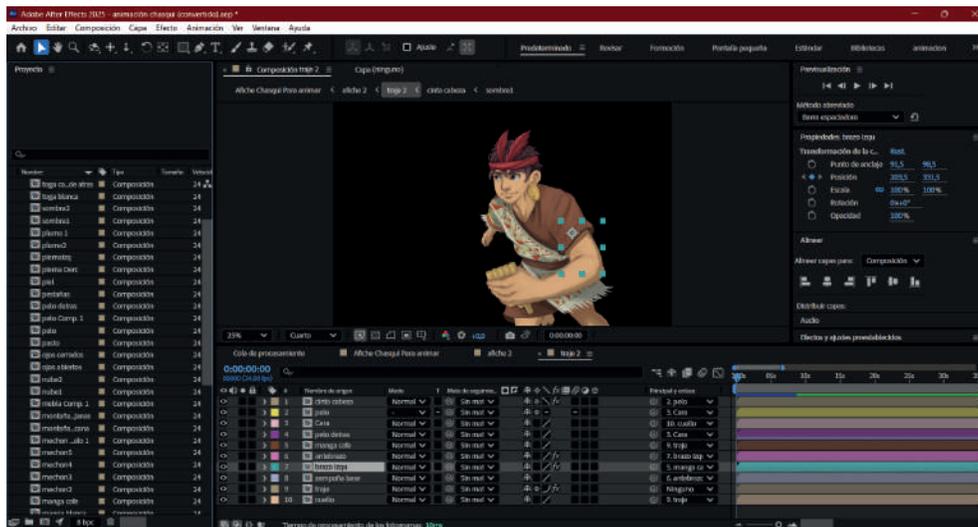
Una vez seleccionado el afiche final mencionado anteriormente, se me solicitó realizar una animación a partir de él. Para ello, primero realizamos una búsqueda de vídeos relevantes para orientar mejor el proceso de animación. Luego, preparé el archivo en Photoshop. Dado que ya tenía el personaje separado del fondo, solo debía separar las partes del cuerpo que se iban a animar en diferentes capas (Figura 26).

Figura 26
Captura preparación de archivo para animación.



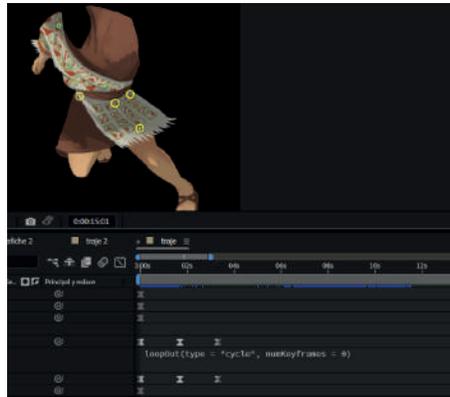
Una vez tuve listo el archivo PSD con cada elemento separado que iba a animar, procedí a importarlo a Adobe After Effects. En este software, precompuse cada elemento, recorté su área de interés y modifiqué su punto de anclaje para luego poder animar utilizando parámetros como la rotación, entre otros (Figura 27).

Figura 27
Captura proceso de animación del afiche.



También utilicé la herramienta de posición de marioneta para dar ligeros movimientos a la ropa, las piernas, el cabello y el césped del fondo. Asimismo, dado que la animación será un bucle, utilicé la expresión `[loopOut(type = "cycle", numKeyframes = 0)]` para que algunos de los movimientos que se repetirían lo hicieran indefinidamente (Figura 28).

Figura 28
Captura uso de la expresión de loop.

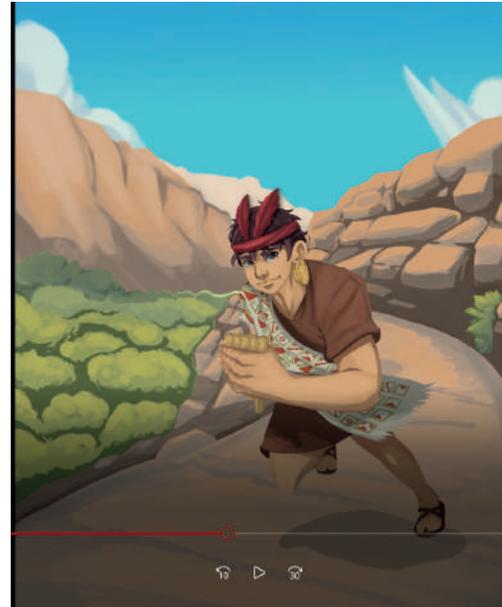


Por último, ajusté la entrada de las nubes cambiando su posición en diferentes momentos, además de aplicar un efecto de desenfoque gaussiano para simular la lejanía. Al césped le apliqué un efecto CC Light Sweep (Figura 29) en movimiento, combinado con su animación de desplazamiento, para dar la sensación de un destello de luz y viento en el ambiente.

Figura 29
Captura efecto CC Light Sweep.



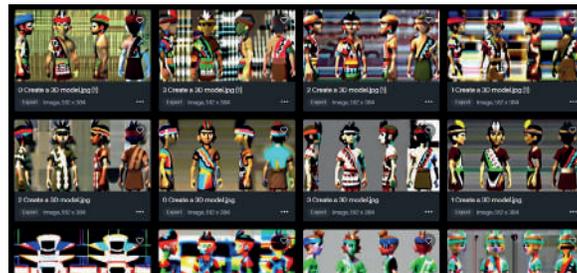
Figura 30
Captura Afiche animado terminado.



TURN AROUND DEL CHASQUI

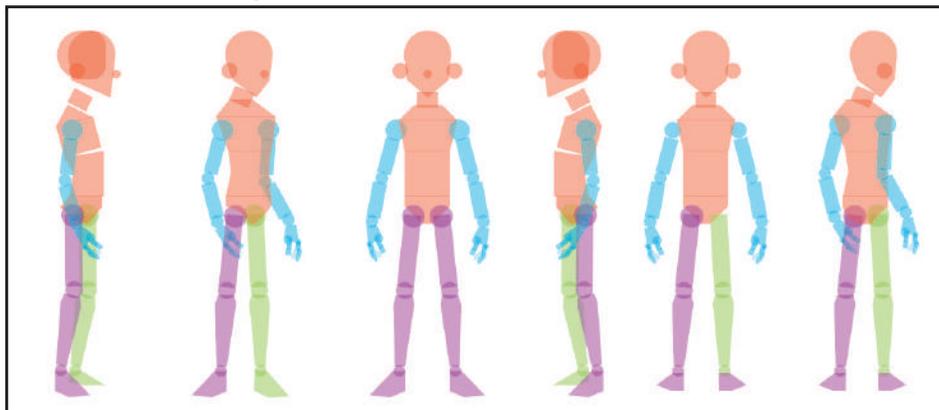
Como último trabajo para este futuro proyecto de Qhapaq Ñan, tuve que realizar un Turn Around del personaje (diseño del personaje en una vista de 360°). Primero hice una prueba con IA Run Away, como sugirió mi supervisor, para evaluar si la herramienta estaba lo suficientemente avanzada como para realizar este tipo de tareas, aunque no obtuve buenos resultados (Figura 31). Posteriormente, realicé una búsqueda de referencias visuales, como imágenes y vídeos, para encontrar la mejor manera de abordar esta actividad.

Figura 31
Captura resultados de Run Away.



Tenía los diseños realizados cuando hice los trajes en vista frontal, perfil y espalda, pero decidí utilizarlos más adelante, ya que este Turn Around sería un poco más estilizado. Por lo tanto, primero creé las bases con formas geométricas para cada pose, utilizando la herramienta de elipse, rectángulo, pluma y curvatura (Figura 32). Gracias a esta fase de preparación y las líneas guía, pude trabajar cada pose manteniendo la misma proporción.

Figura 32
Captura base con formas geométricas.



Después de tener la base geométrica, bajé la opacidad de algunas de las poses previas. Usando la herramienta de pluma y curvatura, pude facilitar un poco el trabajo (Figura 33).

Figura 33
Captura proceso de diseño de las poses para el Turn Around.

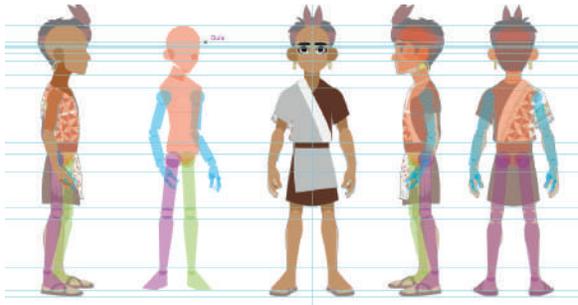


Figura 34
Captura Ajustes de anatomía.



Además, para la aplicación de los símbolos en la ropa, fueron creados en una capa aparte. Utilizando la herramienta de deformación de posición libre y máscaras de recorte, los fui adaptando a cada pose (Figura 35)

Figura 35
Captura símbolos de la ropa.

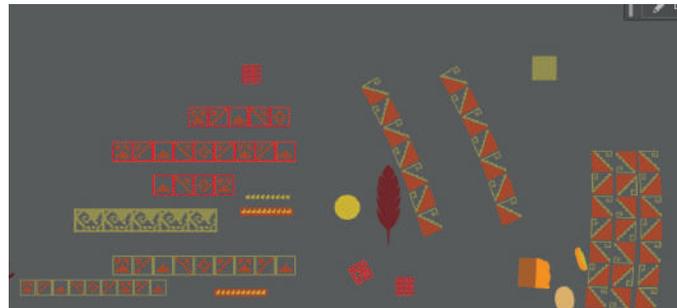
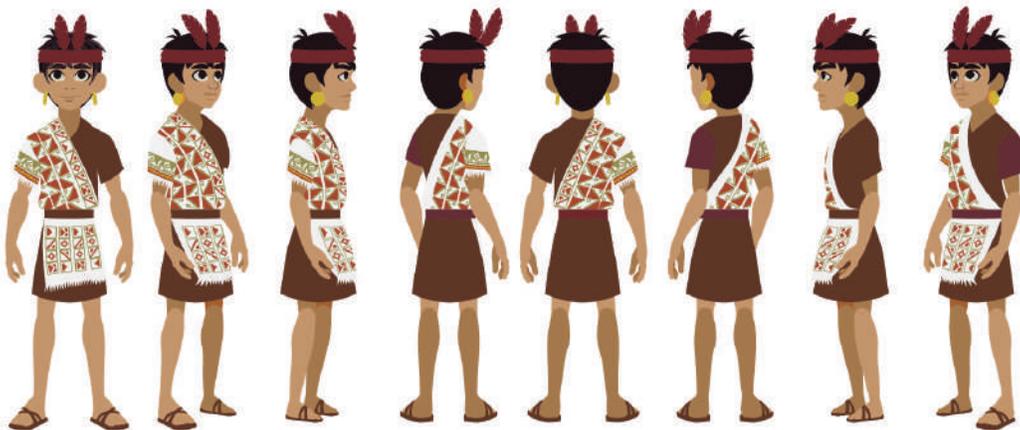


Figura 36
Captura Poses con color base terminada.



En el proceso de Shading, comencé trabajando con la pose frontal en primera instancia (Figura 37), pero luego decidí hacerlo según los colores base. Utilicé la herramienta de pluma y la de curvatura para trabajar el sombreado. Los colores empleados para este propósito fueron los del afiche realizado previamente o un color oscuro con una opacidad del 51%.

Figura 37

Captura inicio del proceso de shading pose frontal.



De esta manera, trabajé el sombreado de las diferentes poses, comenzando con los ojos, seguido del cabello, la parte blanca con el diseño de la ropa, etc. Dejando como últimos elementos la bandana con las plumas y los zapatos (Figura 38 y 39).

Figura 38

Captura proceso shading.



Figura 39

Captura proceso shading.



Una vez finalizada la etapa de Shading en cada pose (Figura 40), agrupé cada pose para luego exportarlas con la extensión .png. Después de tener cada imagen exportada (Figura 41), creé el archivo en Photoshop para poder animar el Turn Around.

Figura 40
Captura exportación de las poses.

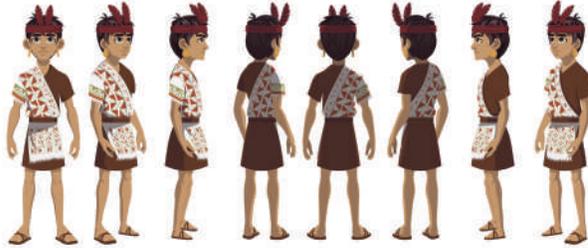
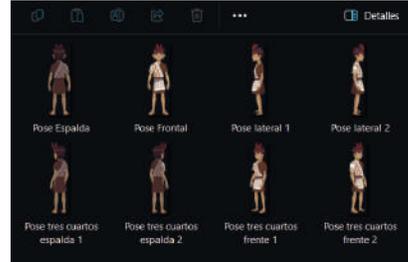


Figura 41
Captura exportación de las poses.



Dentro de Adobe Photoshop, importé las imágenes de cada pose, centrándolas en la escena (Figura 42). Luego habilité la línea de tiempo para poder crear la animación de fotogramas y añadir los 8 cuadros correspondientes. De esta manera, a cada fotograma desactivé la visibilidad de cada imagen, excepto de la imagen que correspondía a ese fotograma. Por último, probé los segundos de retraso para cada imagen, dejándolos en 0,1 (Figura 43).

Figura 42
Captura importación de las imágenes en Photoshop.

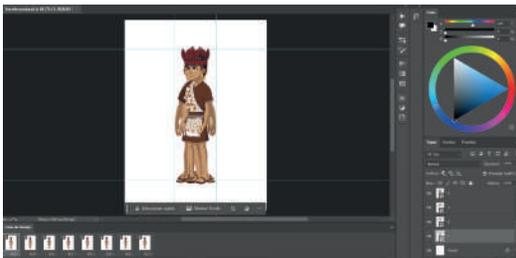


Figura 43
Captura cada frame ya ubicado.

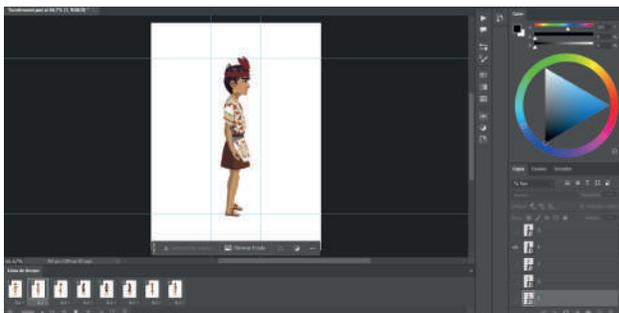
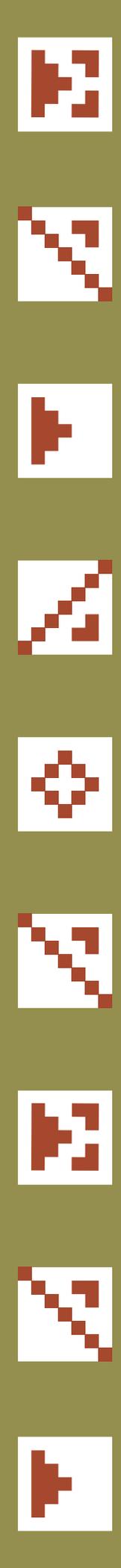


Figura 44
Captura Animación terminada.





EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

Conocimientos técnicos

Durante este período de práctica profesional, logré cumplir con mis objetivos específicos y, a su vez, fortalecí mis habilidades en el uso de los programas utilizados, especialmente Adobe Illustrator. En este software, descubrí nuevas herramientas, como la herramienta de deformación de posición libre, y aprendí a agilizar mi trabajo. Además, adquirí experiencia y conocimiento en técnicas de animación para ilustraciones o imágenes estáticas, un aprendizaje que será muy útil para mi desarrollo profesional. Adicionalmente, aprendí a calibrar una impresora 3D y el proceso de curado de las impresiones.

Habilidades interpersonales

Durante mi etapa como practicante en Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia, fortalecí mis habilidades de trabajo en equipo. En eventos como Ecodex o el Seminario de Lectores, tuve que mantener una estrecha colaboración con mi compañero de trabajo, asegurándonos de movernos estratégicamente para capturar los mejores momentos tanto en fotografía como en videografía. Además, gracias a la retroalimentación de mis superiores y a una actitud proactiva, logré mejorar significativamente ante las adversidades y desafíos que se presentaron.

CONCLUSIÓN

Para finalizar mi práctica profesional, concluyo que ha sido una experiencia enriquecedora trabajar en Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia, ya que me permitió conocer a personas muy interesantes y mantener un constante flujo de aprendizaje. Al ser también diseñadores multimedia, mis compañeros pudieron ayudarme a mejorar detalles en los que podía flaquear, e incluso ofrecerme una visión desde otro ángulo.

En este sentido, considero que esta experiencia será fundamental en el desarrollo de mi futuro profesional, permitiéndome afrontar futuros desafíos de manera eficaz. Por otra parte, uno nunca deja de aprender, por lo que seguiré ampliando mis conocimientos para poder desenvolverme mejor en mi carrera.

REFERENCIAS

Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia. (s. f.). *Qiri*. Recuperado de <https://www.qiri.cl/>

ANEXOS

Bitacora de Registro de asistencia y Actividades de práctica:
https://drive.google.com/file/d/1OfiT_g0QN4Lsy15AiVy9afSfcYeI1blq/view?usp=sharing