1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **ANIMACION DIGITAL**
- Código del Programa de Formación: **513601 V.3**
- Nombre del Proyecto: **LABORATORIO CREATIVO PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS EN ANIMACIÓN DIGITAL CAUCA**
- Fase del Proyecto: **FASE 03: EJECUCION/PRODUCCIÓN**
- Actividad de Proyecto: **REALIZAR PRODUCCION/REALIZACION DE ANIMACION ACORDE PLAN DE PRODUCCION**
- Competencia: **ANIMAR ELEMENTOS DE LA ESCENA SEGÚN TÉCNICAS Y ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.
- Duración de la Guía: **160 HORAS**

2. PRESENTACION

En la siguiente guía se desarrollarán actividades encaminadas a reforzar los conocimientos adquiridos en la creación de storyboard y el animatic como base para iniciar con el proceso de animación de textos, personajes, formas, colores que enriquezcan la narrativa visual, utilizando los programas de Adobe Illustrator, Photoshop, Animate, After Effects, con estas herramientas podremos sumergirnos en los Motion graphics.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

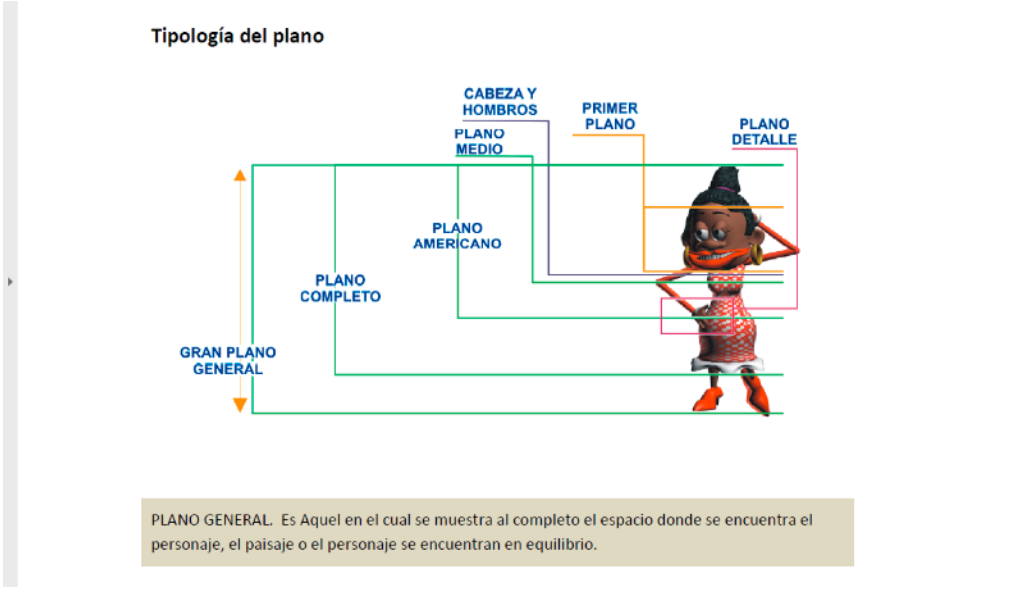
- **Actividad de reflexión inicial:**
  "La tipología del plano", recordando los diferentes tipos de plano y su importancia en la narrativa audiovisual, se plantea las siguientes preguntas orientadoras:
  a. ¿Cómo se utilizan los planos en los storyboard?
  b. ¿Qué tipos de planos existen?
  c. ¿Cómo la forma del plano potencia la intensión visual?

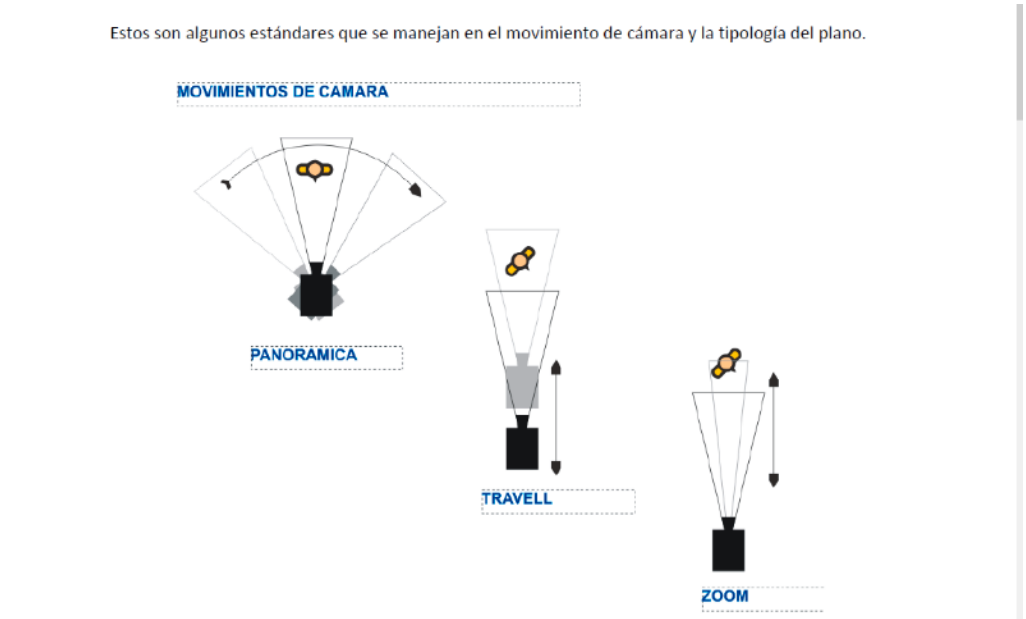
  "Los movimientos de Cámara", se reflexiona en mesa redonda los diferentes movimientos de cámara y cómo estos enriquecen visualmente las historias o películas, compartiendo así las experiencias y aportes de los aprendices en el área.

- **Ambiente Requerido:** ambiente de formación sala de Industrias creativas
- **Materiales:** televisor de proyección, computadores, videos, internet, marcadores, papel, lápices, tijeras.

- **Actividad AA_1**

  Se conforman grupos de 2 aprendices y con base en los tipos de plano y uso del teléfono celular tomarán diversas fotografías con las características de los planos y se expondrán en el ambiente de aprendizaje.



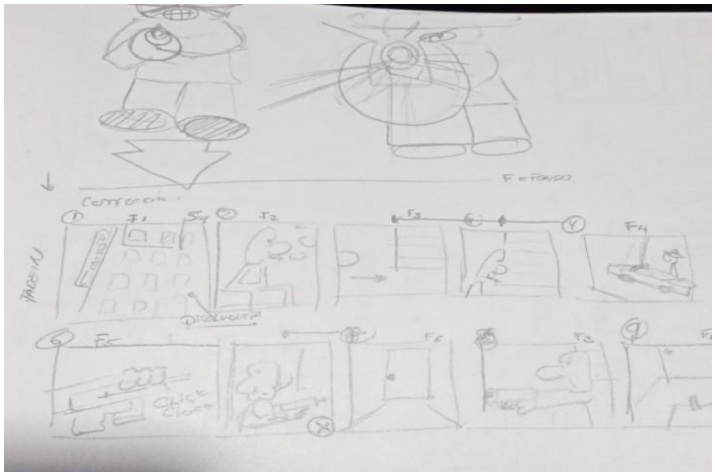


- **Actividad AA_2**

A partir de una secuencia de una película el aprendiz debe descomponerla en planos y posteriormente identificar el tipo de plano y su aporte a la narrativa de la película (semiótica).
"Erase una vez en el oeste"
https://www.youtube.com/watch?v=WxjIm5QHwJM



- **Actividad AA_3**
  El instructor propone una historia, los aprendices deben descomponerla en planos gráficos representando las acciones, que tengan una dirección narrativa; el aprendiz propone los movimientos de cámara de acuerdo con el desarrollo de la historia por medio de un Storyboard.
  Se realiza el animatic de este ejercicio.

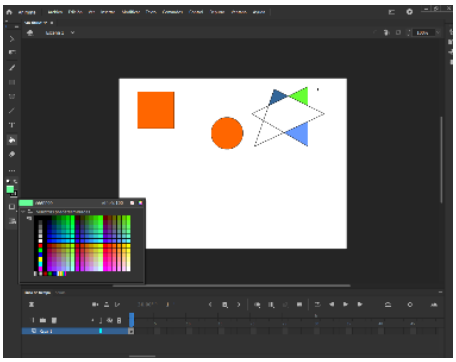


- **Actividad AA_4**

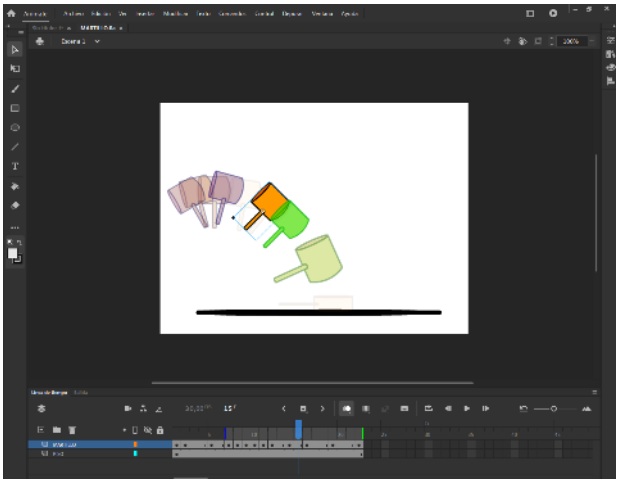
Adobe Animate es una herramienta poderosa para diseñar animaciones; se puede agregar movimiento a personajes, banners, infografías y publicarla en varias plataformas. Se puede realizar animaciones paso a paso o con interpolación de movimiento.

En esta actividad el instructor mediante una exposición didáctica fundamentará la funcionalidad y versatilidad de la herramienta para crear, editar, preparar y animar. Posteriormente se profundizará en cada herramienta a través de ejercicios prácticos que evidencien en el aprendiz el desarrollo de las buenas prácticas de diseño, composición y animación. A continuación, se describen las actividades a trabajar.

a. Con las herramientas de dibujo de Animate, se crean diferentes figuras, cuadro, círculos, líneas textos.



b. Se estudia la creación de símbolos, capas, deformación, rotación 3D, estirar y aplastar, utilización de máscaras.
c. Se exploran las técnicas de animación pose a pose e interpolación de movimiento.



- **Actividad AA_5**

a. Con base en el conocimiento adquirido en Animate, cada aprendiz desarrolla la marca personal, firma o identidad visual que formará parte de su página web, portafolio o reel. (dibujado, composición, preparación de capas, storyboard, timming)

b. Utilizando las técnicas de animación (12 principios de animación, animación pose a pose o interpolación de movimiento) se realizarán las piezas animadas (renders)

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia las técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Respuestas a preguntas formuladas verbalmente durante el proceso de diagnóstico (storyboard y planos) **Evidencias de Desempeño:** Observación de las buenas prácticas de alistamiento del proceso de producción de animación, actividad AA_6 **Evidencias de Producto:** Storyboard, plan de trabajo y piezas gráficas.	DESARROLLA UNA MODEL SHEET COHERENTE CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS EN EL PROYECTO DESARROLLA EL ARTE DE FONDOS Y PROPS COHERENTE CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS EN EL PROYECTO ILUSTRA LOS PERSONAJES CON LAS PARTES NECESARIAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. ILUSTRA LOS ESCENARIOS Y FONDOS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Y ARTÍSTICAS DEL PROYECTO. CONSTRUYE LOS PERSONAJE SEGÚN LA TÉCNICA DEFINIDA. DEFINE EL MODEL SHEET DEL PERSONAJE QUE CONTENGA: VISTAS, EXPRESIONES FACIALES, POSTURAS BÁSICAS Y EXTREMAS. CONSTRUYE LOS ESCENARIOS SEGÚN LA TÉCNICA DEFINIDA.	Cuestionario/ lista de chequeo Observación/ lista de chequeo Producto/ lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Brief/briefing: Es un instructivo que sirve como punto de partida para una tarea.

Banner: Es un tipo de anuncio empleado en la conocida como publicidad *display*, consistente en piezas publicitarias de contenido gráfico, sea estático o animado, que se encuentran localizadas en diferentes páginas web o en aplicaciones informáticas. Los *banners* están diseñados con la intención de llamar la atención para así resaltar la publicidad y dar a comunicar un mensaje.

Storyboard: Es un conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan como guía para entender una historia, para previsualizar una animación o para seguir la estructura de una película antes de realizarla o filmarla. Es el modo de previsualización que constituye el modo habitual de preproducción en la industria fílmica.

Animatic: Es una herramienta empleada en el mundo audiovisual para darle movimiento a las imágenes estáticas. Se hace antes de que comience el rodaje definitivo del producto, por lo que permite aclarar las ideas de lo que se desea realizar, lo cual reduce los errores y en consecuencia aminora los costes.

***Interpolación*:** Una interpolación de movimiento es una animación que se crea especificando distintos valores para una propiedad de objeto en distintos fotogramas. Animate calcula los valores de dicha propiedad entre los dos fotogramas.

Símbolo: Un *símbolo* es un gráfico, botón o clip de película que se crea una vez en el entorno de edición de Animate.

Timming: Se define como la velocidad de la acción.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- Myra Ferguson, Chis Georgenes, HOW TO CHEAT IN ADOBE ANIMATE. Editorial: CRC Press
- Richard Williams, THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT. Editorial: Faber and Faber
  - A NEW AGE FOR ANIMATION. https://www.adobe.com/mx/products/animate.html
  - Animación digital: Descubre el fascinante mundo de las imágenes en movimiento

https://www.crehana.com/co/blog/animacion/animacion-digital/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**FABIAN PATIÑO** **ARIADNA ROSERO**	**INSTRUCTOR** **INSTRUCTORA**	**CCYS** **CCYS**	**FEBRERO 2022**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio