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:
- **DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO**
- Duración de la Guía: **78 HORAS**

2. PRESENTACION

Después de realizar la preparación de los storyboards y la animatica se planea cuál de las técnicas de setup de escenas o personajes es la adecuada para abordar cada uno de los proyectos propuestos para desarrollar animaciones con calidad.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Actividad AA_1**

  A partir de un **sketch humorístico** propuesto por el instructor se planea el proceso de pre, pro y la post producción, teniendo presente los diferentes estados en la dinámica de crear un corto animado (storyboard, animatica, diseño, rig, poses, animación y postproducción), el recurso que utilizamos para la puesta en escena del personaje es acciones humorísticas llamada slapstick y el gag humorístico, la estructura narrativa debe estar estructurada de la siguiente manera:

  - Presentación
  - Acción o Gag
  - Salida

El aprendiz debe proponer el timming adecuado para cada acción del personaje o personajes según las acciones propuestas.
Proponer es estilo y diseño del personaje.
Realizar el diseño de fondos según la historia.
Proponer el tipo de setup de personaje, huesos animación directa o emparenta miento.
Realizar la animación según preproducción
Postproducción en **After Effects** y salida final

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 setup de animación **Evidencias de Desempeño:** Observación de las buenas prácticas de alistamiento del proceso de producción de animación **Evidencias de Producto:** Storyboard, plan de trabajo y piezas gráficas y setup de animación	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

Sketch humoritico: Puesta en escena humorística corta.

Slapstick: Humor físico o payasada.

Gag: Acción acrobática o acción cómica sin hablar por ejemplo una caída con una cascara de banano.

Setup de personaje: Hace referencia a la preparación de un personaje u objeto para ser animado.

***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.

After Effects: Programa de post producción.

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**	**INSTRUCTOR**	**CCYS**	**ABRIL 2022**

	LILIANA GALLEGO	**INSTRUCTORA**	**CCYS**	

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

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**