PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE – CONCEPTOS BÁSICOS DE ADOBE AFTER EFFECTS

- **Denominación del Programa de Formación**
  Producción de Medios Audiovisuales Digitales
- **Código del Programa de Formación**
  2169106
- **Nombre del Proyecto**
  Producción Audiovisual Digital
- **Fase del Proyecto**
  Ejecución
- **Actividad de Proyecto**
  Realizar la captura de audio y video según el diseño de producción y los requerimientos del producto audiovisual.
  Competencia
  Editar contenidos audiovisuales según técnicas y lineamientos creativos
- **Resultado de Aprendizaje Alcanzar**
- Construir secuencias narrativas teniendo en cuenta la propuesta audiovisual y los requerimientos de producción
- **Duración de la Guía**
  20 Horas

2. PRESENTACIÓN

Animación tradicional vs. gráficos en movimiento

Al hablar de animación, puede haber cierta confusión respecto a la diferencia entre un diseñador de gráficos en movimiento y un animador tradicional**.** Aunque estas dos industrias se relacionan y se superponen en algunas áreas, se diferencian en el proceso de trabajo.

Animación tradicional

Dibujar fotograma por fotograma, utilizando un medio físico o crear cel animation (animación sobre acetato) por medio de programas como Adobe Animate, se considera la forma de arte tradicional de la animación.

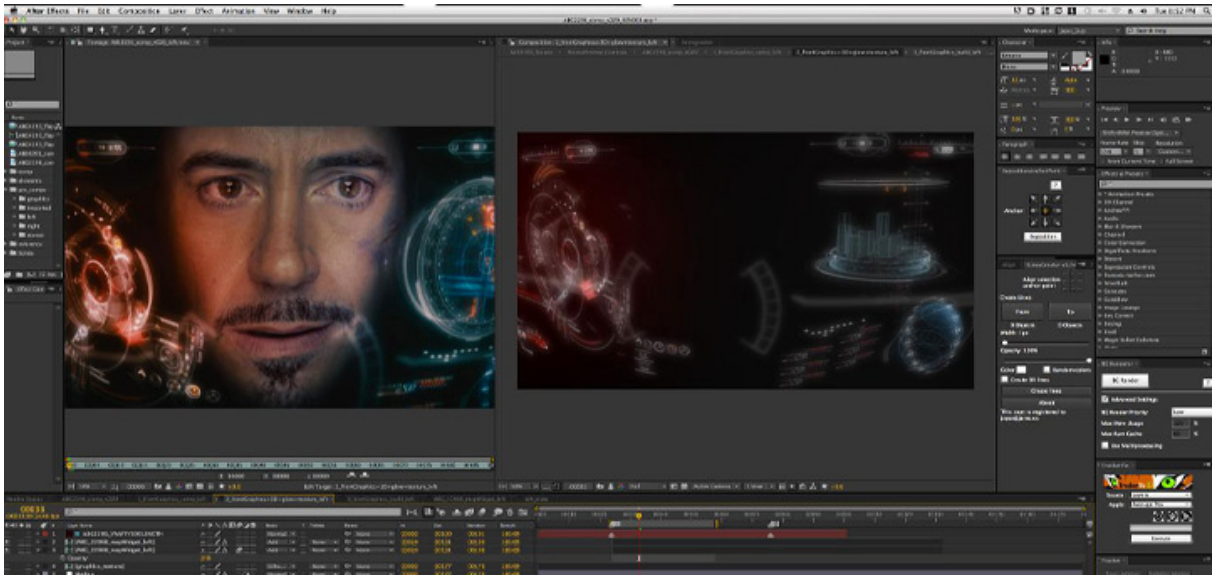
Cuando piensas en la **animación tradicional**, es posible que te estés imaginando algunas de las películas originales de Disney, como Aladdín y El Rey León. En realidad, esos son excelentes ejemplos de la práctica de la animación tradicional.

Gráficos en movimiento

Adobe After Effects adopta un enfoque diferente para crear movimiento. La animación de gráficos en movimiento funciona manipulando vectores y arte rasterizado para crear y contar una historia. También puedes integrar medios físicos a través de fotografías y videos.

After Effects utiliza una variedad de herramientas, codificación e información introducida por el usuario para manipular los medios que se utilizan en un proyecto. Puedes mover, girar, escalar, rotar y mucho más para transformar tus imágenes y videos.

¿Qué puede hacer Adobe After Effects?



Veamos qué puede hacer After Effects y en qué no es realmente tan bueno. Este programa es muy amplio y hay tantas situaciones que es posible que no las veamos todas. Pero, si eres nuevo en After Effects, este artículo te dará una gran comprensión fundamental de lo que es capaz de hacer.

Animación

Al mover y transformar capas, puedes dar vida a obras de arte. After Effects ofrece herramientas digitales que te ayudan a manipular y editar varios objetos. ¡Hay muchas formas de crear animaciones con After Effects!

Con integraciones de software de terceros y artistas que traspasan los límites de los usos diarios, los casos prácticos para crear animaciones en After Effects son asombrosos.

A continuación, te ofrecemos una lista de diferentes tipos de animaciones que puedes crear en After Effects:

Animación vectorial 2D
Animación 3D básica
Animación de personajes
Tipografía kinésica
Animaciones de maquetas de UI/UX

3.FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En grupos y utilizando el chroma realice las sigueinetes actividades

ACTIVIDAD 1

Grabar un producto audiovisual donde sea posible el reemplazo de su fondo para emular espacios o locaciones. Se recomienda un seccion de noticias por equipos

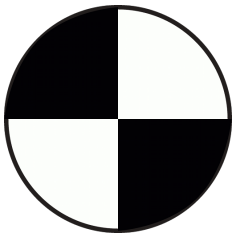
ACTIVIDAD 2

a.Grabar un rostro utilizando un tracker en la frente, diciendo un texto cualquiera y de la manera mas estática posible.

b.Tomar una fotografía a un objeto utilizando el mismo esquema de iluminación que se utilizó para el punto a, en lo posible seleccionar un objeto con una textura uniforme (naranja, dedo, balon, muñeco)

c. Insertar la boca y los ojos del rostro capturado en la imagen estática

Antes de iniciar la grabación es importante recortar el tracker o el video marcador para la frente y en la nariz de quien dira el texto.





Preproducción:

- Guion Literario
- Guión Técnico
- Esquema de Iluminación
- Rider técnico de los equipos que se utilizarán el día del rodaje

Producción

- Manejo de Camara
- Captura de Sonido
- Iluminación
- Alistamiento de equipos y personal de apoyo

Postproducción

- Montaje
- Edición de Audio y Video
- Musicalización

Para el desarrollo de esta actividad es importante realizar ordenanda y coordinadamente cada una de las etapas del proyecto donde se evidencien roles y procesos de gestión que permitan que la realización y entrega del proyecto se ejecuten dentro de las fechas definidas.

- **Ambiente Requerido**
  Salón cerrado, luz modular y acceso a la red eléctrica y a internet.

- **Materiales**
  Equipo de cómputo y plataforma virtual

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Reconoce y diferencia las actividades que se deben realizar dentro de cada una de las fases del proyecto **Evidencias de Desempeño:** Coordina y gestiona, equipos, personal, espacios y elementos necesarios para el desarrollo del proyecto Ejecuta los procesos técnicos del proyecto de acuerdo a los requerimientos realizados en la etapa de preproducción **Evidencias de Producto:** Documentación del proyecto en .pdf Archivo de video en .mp4	Gestiona adecuadamente los recursos necesarios para la ejecución del proyecto Coordina acciones, personal y equipamiento para dar cumplimiento a los requerimientos planteados en la etapa de preproducción del proyecto	Foro – Lista de Chequeo

5. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Acevedo Ogliastri, Raul Fernando (Octubre 14 de 2020).*El Sonido en la Narrativa Audiovisual* (Wordpress). https://elsonidoenlanarrativaaudiovisual.wordpress.com/

6. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Raúl Fernando Acevedo Ogliastri	Instructor	Contenidos Digitales	Octubre 27 de 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					