PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

ANIMACIÓN

- **Denominación del Programa de Formación:** INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto:** Aplicar las competencias técnicas, básicas y transversales en un contexto laboral a partir de una unidad productiva que tenga como fin la integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Planeación
- **Actividad de Proyecto:**
  1. Apreciación audiovisual, Guion literario, guion técnico, lenguaje audiovisual, story board, concept art
  2. Planimetría, angulos, movimientos de cámara, formatos
  3. Sonido: Salida, edición, formatos, foolies, entradas, compresión, ecualización
  4. Legalidad
- **Competencia:** 250201026 ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.
- **Duración de la Guía:** 60h Semana 21 a 26

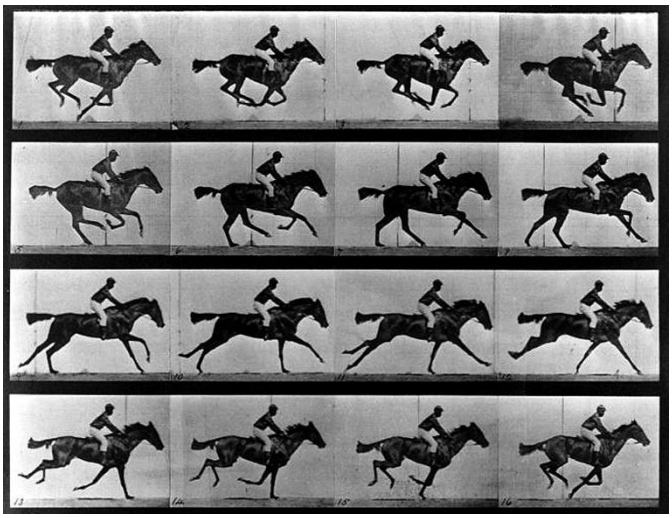
2. PRESENTACIÓN

La animación es el proceso por el que se logra dar movimiento a dibujos, fotografías u objetos inanimados. Técnicamente, la animación viene a ser una secuencia de imágenes, que, al mostrarlas de forma consecutiva, logran generar un efecto de movimiento creíble en nuestro cerebro. Sin embargo, la animación es mucho más que eso. Animar tiene su origen en el latín “Anima” cuyo significado es “Alma”. Por lo tanto, animar consiste en dar alma a un personaje o un objeto de forma que parezca que este tiene vida, piense y actúe por sí mismo.



Fotografías tomadas para hacer una de las primeras películas (1823) – Zoopraxiscopio • **Eadweard Muybridge**

Cada uno de los cuadros que compone la imagen de la izquierda sirvieron para que el señor Muybridge creara una secuencia animada de tres segundos llamada “Sallie Gardner al galope”. IUGT Los 24 cuadros fueron copiados a mano alzada, colocados en un zoopraxiscopio y proyectadas para un solo espectador, que al girarlo obtenía su propio teatro en casa, enfrente de sus ojos, proyectando una ventana con vida y movimiento. *(Tutorial para animar esta secuencia en la bibliografía).*



En esta guía conocerán sobre los principios de la animación, y algunas de las técnicas más utilizadas en nuestros días, aprenderán cómo seguir un flujo de trabajo de producción audiovisual, y realizarán una pequeña animación basada en el guión que ustedes ya venían trabajando en el tema de apreciación audiovisual.

3. ACTIVIDADES

3.1. Folioscopio

Inspirados en las técnicas tradicionales de animación realizar un Folioscopio. *(Ver video recomendado en la bibliografía)*

3.1.1. Lo primero deben hacer, es crear un pequeño librillo que será el escenario de la animación que van a realizar, pueden cortar las páginas de preferencia blancas de papel bond o cartulina de 8 x 13 cm, para esto deben ser muy cuidadosos con los acabados, otra alternativa puede ser comprar fichas bibliográficas blancas que ya vienen en un tamaño que podría ser interesante. Una vez esté terminada la animación usted puede pegar o anillar o sujetar las hojas

de manera firme, para lograr el efecto que se busca. También tienen la posibilidad de conseguir una libreta de hojas blancas pequeña, y se evitaría el tema de la unión de las hojas.

3.1.2. Inspirados en los personajes de la historia que ya ha venido trabajando, elija una secuencia del guión, donde el personaje principal esté en movimiento.
3.1.3. Determinen el número de páginas que tendrá la animación.
3.1.4. Proceda a hacer el encuadre (composición) de la escena y ubicar a su personaje donde consideren quede bien.
3.1.5. Al iniciar a dibujar la secuencia se recomienda hacer el primer dibujo que marca el inicio del movimiento, el último dibujo que marca el final, y uno o dos puntos intermedios dependiendo del movimiento y la duración (Fotogramas clave).
3.1. 6. Valiéndose de hojas calcantes proceda a realizar las transiciones del movimiento que hay entre la primera hoja y el punto intermedio y de este al final según sea el caso, hoja a hoja procurando hacer los dibujos siempre en la misma zona, esto garantiza la coherencia del movimiento.
3.1.4. Una vez estén seguros de la secuencia abanicando su librillo, procedan a colorear y entintar si es necesario.

3.1.5. Agréguele cabezote y créditos finales.

3.1.6. Piense en ambientar con sonido (música incidental)

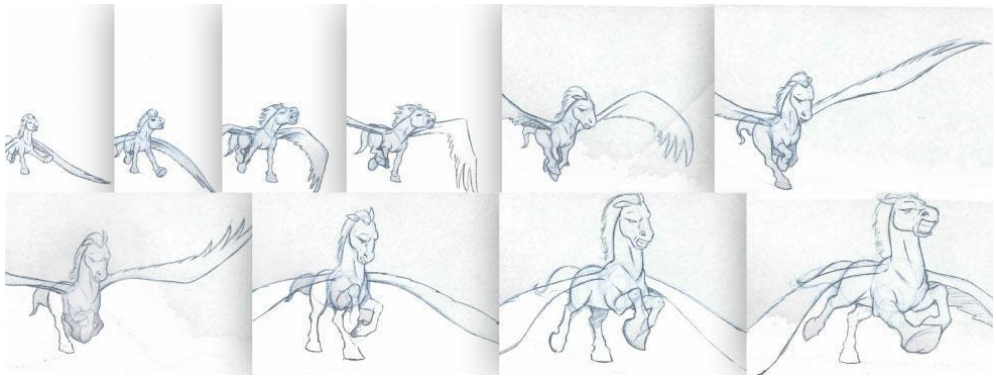
3.1.7. Por ultimo grabar la secuencia a través de tu celular.

3.1.8. Subirla a YouTube o Vimeo.

3.1.9. Enviar el link al instructor.

ANIMACIÓN

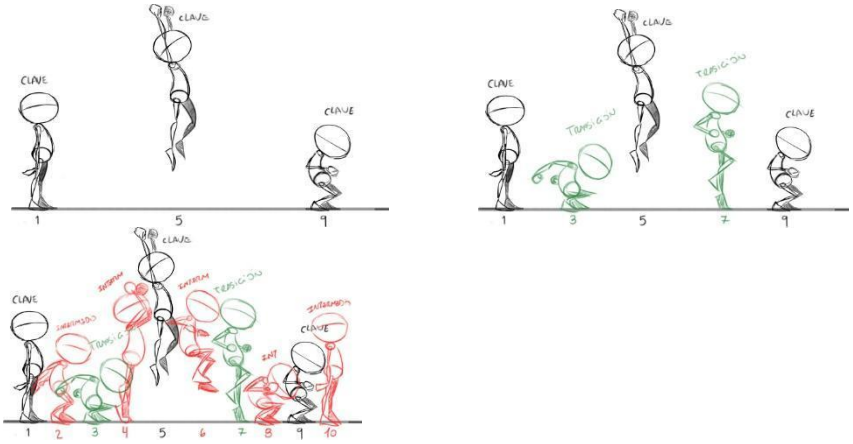
La animación es un método a través del cual figuras, vectores, imágenes o fotografías son manipuladas para crear la ilusión de estar en movimiento durante un periodo de tiempo o secuencia. El proceso de animación puede ser realizado a mano, usando células transparentes, o incluso a través de computadoras, con imágenes generadas por computador. El ojo humano solo puede retener una imagen durante 1/16 segundos, así cuando observamos una rápida sucesión de estas nuestro cerebro las une formando una sola imagen en movimiento. La suavidad de estas animaciones dependerá mucho de la cantidad de imágenes o fotogramas que se muestren de manera continua durante un segundo. Una película tradicional suele trabajar con **24 fotogramas por segundo**. Pero la tecnología está popularizando las animaciones de 60 fotogramas.



ANIMACIÓN TRADICIONAL

Para hacer este tipo de animación se tenían que hacer dibujos a mano, luego ponerlos en hojas de acetato transparentes llamadas células para pintura. Es por eso que de ahí nace el término animaciones de celdas. Por supuesto que luego, con la entrada de las computadoras esto cambió por completo y este trabajo se hace a través de diferentes tipos de software. Aunque durante los 90's los estudios de animación empezaron a escanear los dibujos en computadora para empezar a realizar la colorización digital, ahora este proceso a mano no se hace sobre el papel si no a través de tabletas o monitores táctiles.

Animar cuadro a cuadro: Consiste en generar todas las imágenes que compondrán el movimiento de manera “manual”. En principio se generan las poses extremas o poses clave (Key), una vez definidas estas poses se generan las poses de paso o transición, definidas las poses de transición se realizan las poses intermedias (in-between), El concepto de esta técnica tiene que ser aplicado teniendo en cuenta los 12 principios de la animación para que el resultado sea el mejor posible.



Los 12 principios de la animación son una lista de normas recogida en el libro The Illusion of Life, escrito en 1981 por Frank Thomas y Ollie Johnston. Dos pioneros de la animación en Disney en los años 30-50. Una serie de principios que tenemos que tener en cuenta siempre que queramos realizar cualquier tipo de animación.

Los 12 principios de animación. *(pueden ver ejemplos en video en la bibliografía, Los 12 principios de la animación)*

1. Estirar y Encoger (Squash and Strech**)**, consiste en deformar un objeto, cuerpo o una pose, para lograr aumentar la sensación de movimiento o crear un efecto más cómico o dramático. Pongamos el clásico ejemplo de una pelota botando. Ésta se aplasta al tocar el suelo (cuando frena) y se estira en el aire (cuando coge velocidad). Este efecto también se debe aplicar a los personajes siendo coherente con su forma y estructura.
2. Anticipación (Anticipation), Sirve para guiar la mirada del público al lugar donde está a punto de ocurrir una acción. Y por lo general suele realizarse en dirección contraria a dicha acción. Una niña que coge carrerilla, un jugador que va a lanzar una pelota de béisbol, o incluso un personaje a punto de estornudar. Esto hace que cuanto mayor es la anticipación, más previsible se hace lo que va a suceder. Pero también mayor es el suspenso.
3. Puesta en Escena (Staging), os indica que lo primero es dejar clara la idea de lo que sucede en un escenario. Puede definir una acción, el acting o la personalidad de nuestro actor, sus intenciones o incluso su estado de ánimo. Por supuesto, aunque aquí está definido el término para el cine de animación, esto también sucede en cualquier plató de rodaje real, escenario de un teatro o incluso en el contenido de un cuadro artístico. Aquí además interviene la naturaleza de la acción en cada plano y por lo tanto, la situación de los objetos y la posición y movimiento de nuestra cámara. La puesta en escena suele definirse durante el proceso del Storyboard En cualquier caso, debemos dejar claro el contexto y hacer identificables las relaciones de unos elementos (o personajes) con otros.
4. Acción Directa y Pose a Pose (Pose to pose and Straight ahead animation), Aunque está definido como un principio de la animación, estos dos conceptos deberían entenderlos como dos técnicas de animación diferentes. Es decir, poden crear una animación de forma secuencial, fotograma a fotograma, hasta concluir una acción sin planificar y con una duración impredecible (Animación Directa o Acción Directa). O pueden crear una animación planificando las poses más importantes (Poses clave o Extremos) para luego intercalar o crear transiciones controladas entre ellas (Pose a Pose).
5. Acción Continuada y Superpuesta (Follow Through and Overlapping Animation), Estos dos principios ayudan a enfatizar la acción en nuestras animaciones, además de hacerlas más naturales y creíbles. Cuando se produce

el movimiento de un objeto o personaje, al finalizar su trayectoria, las distintas partes de su cuerpo tienden a continuar dicha trayectoria (principio de inercia). A esto se le llama Acción Continuada.

6. Entradas Lentas y Salidas Lentas (Easy In – Easy Out), orientado crear animaciones más naturales y orgánicas. Todo objeto en movimiento, afectado por la gravedad y resistencia, tiene una aceleración y una deceleración (Progresivas). Es decir, en las salidas y entradas el objeto se mueve más lento, mientras que, durante la trayectoria, la velocidad es más rápida.
7. Arcos (Arcs), se basa en que los seres vivos no se movemos en línea recta. Estamos construidos con articulaciones que funcionan como pivotes. Además, no somos óptimos, nuestras trayectorias no son perfectas. nuestro cerebro puede percibir de forma diferente cualquier cosa que no se mueva así.
8. Acción Secundaria (Secondary Action), consiste en dar vida a esos pequeños elementos que complementan a la acción principal y de hecho son consecuencia de ella. Las reacciones de nuestro pelo, el clásico sombrero que se queda flotando en el aire si un personaje de pronto echa a correr. Pero también botar una pelota en mitad de una conversación son claros ejemplos de animación secundaria.
9. Timing (Ritmo), se usa para referirse al ritmo y duración que debería tardar un personaje en realizar una acción. Esto, en principio, parece afectar solamente la naturalidad de la animación. Pero, si en dos personajes se crea exactamente el mismo movimiento, pero con diferente velocidad, el resultado es emociones e intenciones completamente diferentes.
10. Exageración (Exaggeration), acentuar y exagerar una acción generalmente ayuda a hacerla más creíble. Aquí pueden intervenir todos los demás principios, o, mejor dicho, el principio de exageración puede intervenir en todos los demás.
11. Solidez (Solid Drawing), hace referencia a dos cosas. La pose que estemos realizando debe ser natural, creíble y que guarde el equilibro. Además, debe poder hacerlo durante toda la secuencia. Esto es más comprensible en Animación 2D, ya que todos los dibujos deben mantenerse proporcionales. La segunda cosa a tener en cuenta y que no se suele explicar, hace referencia a cada una de las imágenes que componen una secuencia. Estas de manera individual deben expresar la emoción, en ocasiones solo con el buen manejo de la silueta, puede ser el plus, para lograr una buena animación.
12. Personalidad y Atractivo (Appeal), nos recuerda que la animación de un personaje debe ser coherente con su forma de ser, de moverse y con su estado emocional en ese momento. Dotar de alma al personaje.

3.2. Animación del cuento

Para desarrollar este trabajo ustedes pueden usar *stop motion, pixilación,* o *rotoscopia*, o bien pueden combinar las técnicas mencionadas en esta guía. Deben realizar la animación del cuento que venía trabajando en la guía de apreciación audiovisual. Así que tome su guion técnico e inicien a hacer el desglose cuadro a cuadro. Dejando volar su imaginación.



Como referente encontraran un cortometraje muy interesante, por ser una mixtura de técnicas al ser realizada por animación colectiva en la que ASIFA -Asociación Internacional de Films Animados, y también por ser una adaptación de un texto. En este caso La Metamorfosis. "Me Kafka Bogotá" lo pueden encontrar en la página https://www.retinalatina.org/video/me-kafka-bogota/ suscríbanse y podrán ver este video y muchos más.

ALGUNAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

STOP MOTION

El stop motín podría definirse como "la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un escenario espacial físico" (Barry Purves, 2010). Es decir, una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. La clave está en que la animación stop motion se crea tomando imágenes de la realidad misma, las cuales no son recreadas o generadas artificialmente. Este es el caso

de otras técnicas que siguen el mismo proceso, pero que toman sucesiones de dibujos o imágenes generadas por ordenador (CGI).

Los inicios del stop motion:

Fue una mañana de 1896 cuando se produjo, por un simple accidente, un gran descubrimiento que supondría un antes y un después en la historia del cine. En una ocasión, mientras grabada una de sus comunes escenas cotidianas en la Plaza de la Ópera de París, la cámara se atascó durante unos segundos. En apenas un minuto el cineasta resolvió el problema y a continuación siguió filmando la escena. Al revelar la película, el "salto" o jump cut pareció haber transformado el autobús Madeleine-Bastilla que pasaba en ese momento frente a la cámara en una carroza fúnebre que iba detrás; o gente de la misma escena aparecía y desaparecía como por arte de magia. Este accidente dio lugar al descubrimiento del stop motion, que se convirtió en su primera técnica cinematográfica para crear efectos especiales. Realmente, la técnica de stop motion había sido descubierta y utilizada ya por Thomas A. Edison un año antes (The Execution of Mary, Queen of Scots2, 1895), pero fue Méliès quien hizo un amplio uso de ella en sus cortometrajes hasta 1913.

Tomado de: The Vanishing Lady
https://www.youtube.com/watch?v=4nE-pEOilhQ

The Vanishing Lady (1896), donde una mujer (Jehanne d'Alcy) está sentada mirando a la cámara y Méliès (quien actúa como un mago en la película), le hace desaparecer parando la cámara y quitando a la actriz del escenario, para a continuación volver a grabar. Lo que consigue de esta manera es que parezca que la persona aparece y desaparece. Entonces, muestra un esqueleto cubierto por una tela, que cuando es removida por el mago, deja ver otra vez a la mujer. Esa es la historia de la película,

Este film usa la técnica "stop motion substitution" para mostar la decapitación de la protagonista. 1. Imagen de The Vanishing Lady 9 una versión simple cinematográfica de un viejo truco de magia. Méliès usará esta técnica de reemplazamiento en muchos de sus filmes, como The Haunted Castle (1896), The Astronomer's Dream (1898), y en mayor medida en Cinderella (1899), donde transforma una calabaza en un carruaje.

PIXILACIÓN

En este tipo de stop motion, no se manipula un objeto, si no que se graba a un personaje que se va moviendo entre fotograma y fotograma, dando la sensación de que se mueve sin moverse, o que es una especie de marioneta humana. Esta técnica la inventó Segundo de Chomón para la película de 1905 El Hotel Eléctrico, y desde que se desmintió la creencia anterior de que la película era de 1908, hay gente que la considera la primera técnica de animación de la historia, ya que las técnicas de stop motion anteriores consistían en recortar los fotogramas de la película en que modificaban el objeto, mientras que El Hotel Eléctrico se hizo con una cámara modificada expresamente para realizar stop motion. El nombre “Pixilación” se deriva de los “Pixies”, los mitológicos elfos de Cornualles (y no de los píxeles de la computadora). Se llama así porque, supongo, los actores en la pantalla parecen ser movidos por algunas criaturas traviesas.

El principio es muy simple:

Mueve los actores o los objetos poco a poco frente a la cámara, filmando un cuadro a la vez. Luego reproduce las imágenes en secuencia en una película o en la pantalla del ordenador. Toma fotos en lugar de dibujarlas. Esta técnica de animación se remonta al principio de la historia de la animación.



Tomado de: https://xn--imagenydiseo-khb.es/animacion/animacion-pixilacion

El animador pionero Norman McLaren hizo el cortometraje “Neighbours” mientras trabajaba para el National Film Board of Canada – probablemente el mejor invernadero para animaciones experimentales de la historia. Vea cómo hizo que la gente volara en el aire sin ningún tipo de pantalla verde o software de efectos de fantasía ¡esto fue en 1952!:



Tomado de: https://xn--imagenydiseo-khb.es/animacion/animacion-pixilacion Norman McLaren – Neighbours

La pixilación o pixelación era “3D” mucho antes de que las computadoras se involucraran en la animación. No es un dibujo – Es REAL, un mundo real y gente, y por lo tanto nuestras expectativas y reacciones como espectadores son diferentes. Una persona real volando en el aire es más impresionante que el dibujo de una. Este fue el comienzo de los efectos especiales animados en las películas.



Tomado de: Norman McLaren – Neighbours

Parece haber dos géneros principales para esta rama particular de la animación Stop motion: En el rincón de los cortometrajes y películas independientes, encontrarás Gigantes, como Yan Svankmajer; animación experimental como "Vision Point" de Stephen Arthur

ROTOSCOPIA

La rotoscopia es la técnica de animación que consiste en el redibujado –calcando cada escena con cualquier técnica de dibujo– de un contorno fotograma por fotograma, tomando como base una secuencia de imágenes de acción real, un clip de vídeo. De esta forma se genera una silueta con movimiento realista que se puede usar como referencia para animar un personaje. Esta técnica fue utilizada en películas como A Scanner Darkly o Waking Life, de Richard Linklater.
Aunque su utilización ya no es tan común la técnica de la rotoscopia, inventada a a principios del siglo XX por Max Fleischer (el creador de Betty Boop), sirvió para animar películas de Disney como Blancanieves y los siete enanitos, pero también para incluir efectos especiales en grandes superproducciones como Star Wars o El Señor de los Anillos en la década de los 70.



Tomado de: https://www.domestika.org/es/blog/1225-rotoscopia

El secreto de la rotoscopia reside en que cada fotograma de la animación está creado a partir de un calco exacto del fotograma de una película filmada a partir de una imagen real. Así, con esta técnica resulta muy sencillo obtener un

movimiento muy natural sin dejar de lado el carácter de una producción animada creada con diferentes técnicas, dando como resultado un dibujo en movimiento.



Tomado de: https://www.domestika.org/es/blog/1225-rotoscopia

Una de las ventajas de esta técnica es que permite al artista utilizar la técnica y la estética que más se adecua a su estilo y a sus gustos. Gonzalo Cordero combina Photoshop y Art Rage en este curso para crear los fotogramas de su rotoscopia, programas que, para este proyecto, pueden utilizarse incluso con un nivel de conocimientos básico. Después, los anima con After Effects. Lo mejor de las rotoscopias es que cada una es completamente diferente pues, al estar basadas en el dibujo frame a frame, cada una está impregnada por el carácter que cada artista le quiera dar.



Tomado de: https://www.domestika.org/es/blog/1225-rotoscopia



Tomado de: https://www.domestika.org/es/blog/1225-rotoscopia

3.3.Título y créditos finales

Con la ayuda de un software de animación creen el cabezote y los créditos finales para sus animaciones.

ANIMACIÓN TIPOGRÁFICA Y MOTION GRAPHICS

Se utiliza particularmente en el cine, en los títulos que aparecen a lo largo de una película. Así como también se usa esta animación para mover ilustraciones básicas o logotipos. Sobre todo, cuando se realizan vídeos explicativos o incluso los "lyric videos" de cantantes o bandas de música.



¿Cómo hacer un motion graphic?

Este tipo de animación centrada en texto y objetos básicos puede realizarse ya sea en 2D o 3D. El proceso dependerá mucho del programa que se utilice. Es un proceso muy similar al trabajo de personajes en vectores, donde usamos fotogramas claves para generar movimientos. Solo que esta animación se caracteriza por tener como principal elemento el texto (kinetic typography) o ilustraciones no muy complejas.

Historia del motion graphic

Desde que los gráficos en movimiento ingresaron por primera vez a la escena, ha habido un debate sobre la línea entre ellos y la animación completa. Los créditos iniciales de Psycho de Hitchcock son un ejemplo temprano de gráficos en movimiento, donde la unión del sonido, el movimiento y el diseño gráfico se unen excepcionalmente bien.

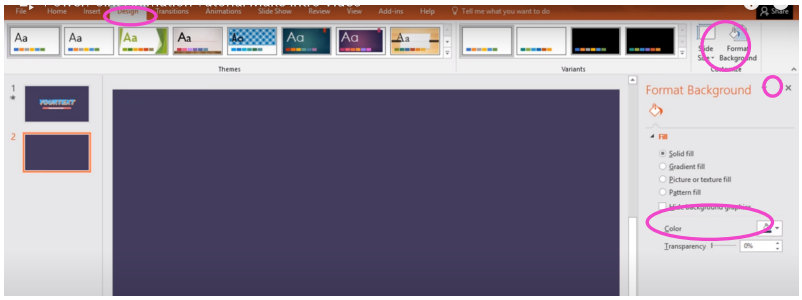
Este tipo de animaciones nacen a partir del uso de programa de edición como Adobe After Effect o Apple Motion los cuales permiten editar imágenes de los personajes de manera rápida y fácil. Estas herramientas y la creatividad de los animadores dieron como resultado este tipo de animaciones generadas por computadora sin la necesidad de dar movimientos similares a los movimientos humanos.

Ejemplos de Motion Graphic

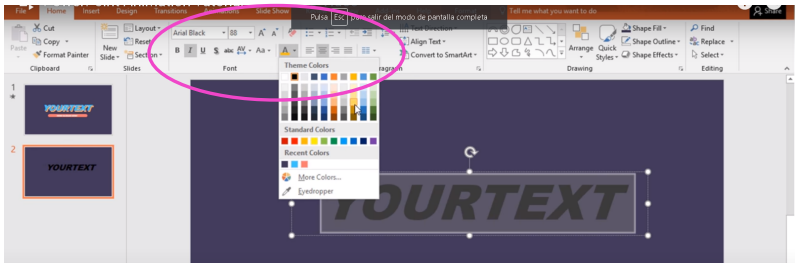
Un ejemplo muy claro del uso de Motion Graphic o Animación Tipográfica son los vídeos de letras que los artistas utilizan para promocionar canciones y dar a conocer la letra. Estos vídeos han evolucionado, pero siguen manteniendo su esencia: el texto es lo más importante, como el video de Taylor Swift, The Man. Muchas empresas también utilizan los motion graphics para poder hablar sobre sus servicios, estos son más baratos y rápidos de realizar a diferencia de un comercial donde se deben grabar personas de carne y hueso.

TUTORIAL DE MOTION GRAPHIC EN POWER POINT

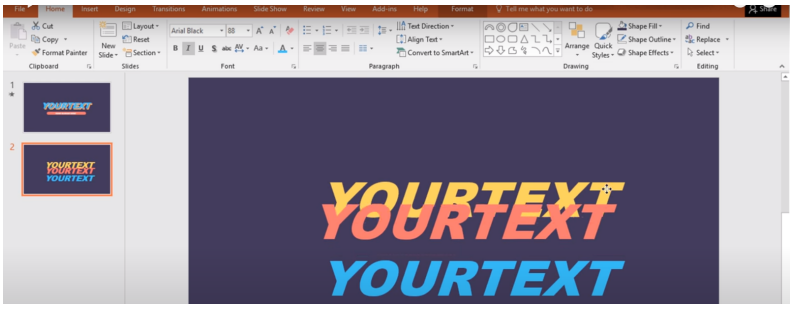
1. Cree un documento nuevo, no olvide configurar el tamaño, para que sea acorde con el tamaño de la animación.
2. Borre los cuadros de texto que aparecen por defecto en el programa.
3. Diríjanse al menú *diseño*, allí busque la opción de *formato de fondo* que se encuentra en la barra superior a la derecha. Haga clic sobre la opción de *color* y seleccione el color deseado. Por ultimo cierre la venta haciendo clic donde está la *X*.



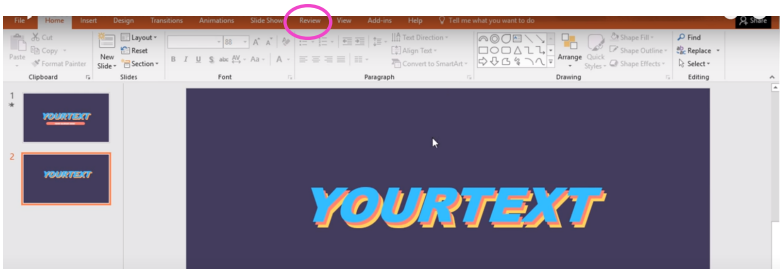
4. Cree una caja de texto, escriba en el el texto que desea trabajar, configure tamaño, tipo de letra, color.



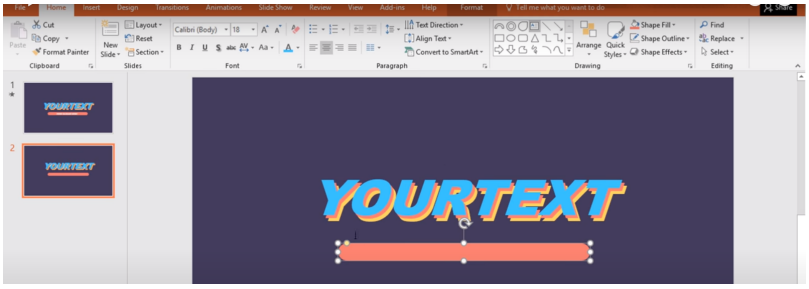
5. Duplique el texto, con el comando Ctrl + C y luego péguelo con Ctrl + V, este último aplíquelo nuevamente, cambie el color de los textos.



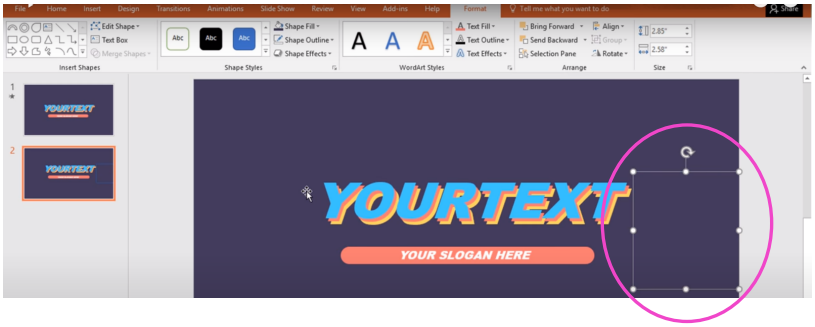
6. Luego ubíquelos textos muy próximos como dando efecto de sombra. Haga un barrido manteniendo oprimido el botón izquierdo de su mouse para seleccionarlos a la vez, luego agrúpelos dirigiéndose al menú, formatos y haciendo clic sobre la opción agrupar.



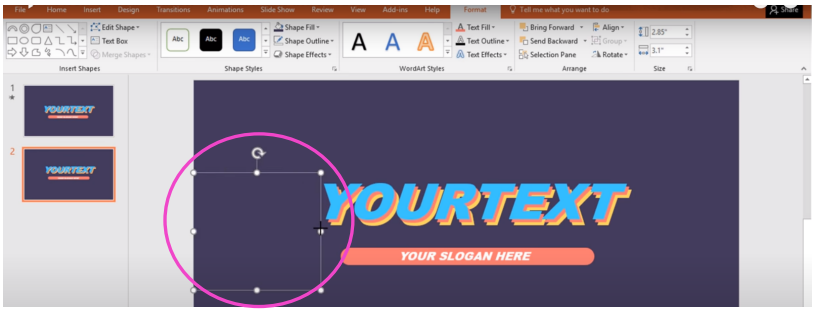
7. Ahora cree un rectángulo, redondee sus esquinas, quítele el contorno y póngale un color apropiado para el diseño.



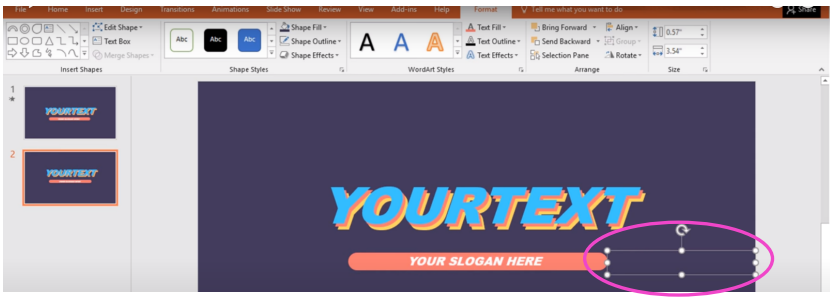
8. Cree un nuevo cuadro de texto y escriba el texto del slogan, configure, así como en el texto anterior tamaña, tipografía y color.
9. Cree un nuevo rectángulo que sean tan largo como para cubrir los dos textos creados y dele el mismo color del fondo. Cópielo con el comando Ctrl + C y luego péguelo con Ctrl + V y ubíquelo en la misma posición del original.



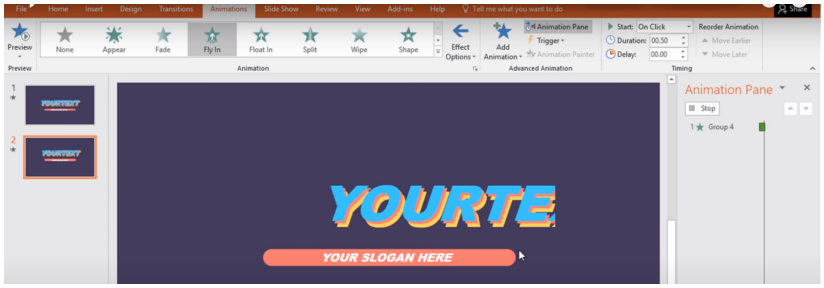
10. Luego con el comando Shift + Ctrl, desplace el rectángulo a la derecha y ajuste su tamaña hasta donde inicia el texto más ancho.



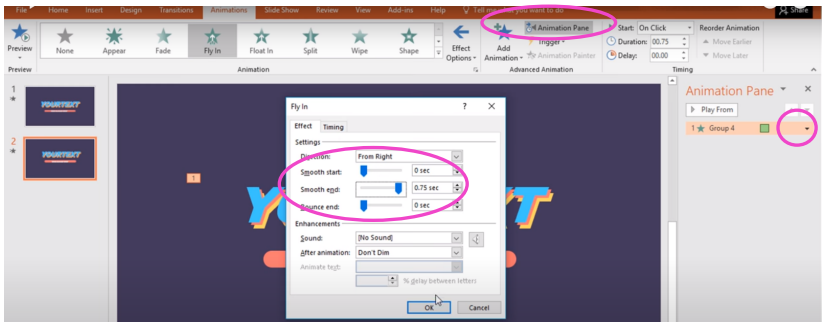
11. Duplique ese rectángulo con el comando Ctrl + C y luego péguelo con Ctrl + V, y ajuste su tamaño al texto pequeño. Copie este último rectángulo y ubíquelo en la misma posición del original, con el comando Shift + Ctrl, desplace el rectángulo a la izquierda y ajuste su tamaña hasta donde termina el texto.



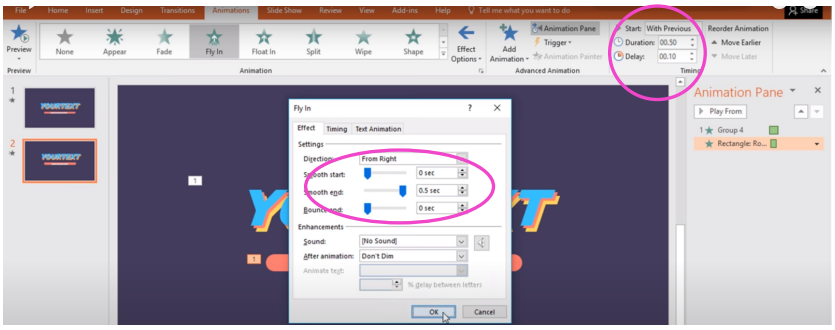
12. Ahora seleccione el texto agrupado y diríjase al menú *Animación,* allí busque el botón de *Agregar animación* y la opción *Desplazar hacia arriba,* luego *opciones de Efecto* y hacer clic en *Desde la derecha*.



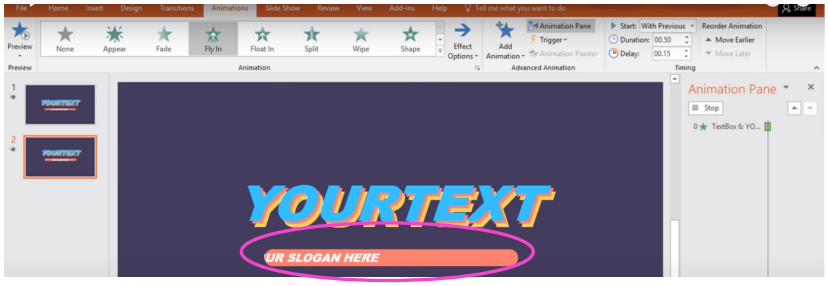
13. Con el texto seleccionado verificar que en el botón de *Play* este configurado al *Hacer clic,* y la *Duración 00:75.* No olvide activar el panel de animación que esta la barra superior al lado derecho. Ya en el panel de animación hacer clic en la flecha que indica hacia abajo, del grupo de texto. Allí encontrara *Opciones de efectos,* se abre una ventana y dejamos en 00:*75 Final suavizado* y le damos *Aceptar*.



14. Seleccione el rectángulo pequeño, diríjase al menú *Animación,* allí busque el botón de *Agregar animación* y la opción *Desplazar hacia arriba,* luego *opciones de efecto* y hacer clic en *desde la derecha*. Con el rectángulo seleccionado verificar que en el botón de *Play* este configurado en *Con la anterior,* y la *Duración 00:50* y *Retraso de 00:10.* En el panel de animación hacer clic en la flecha que indica hacia abajo, del grupo de texto. Allí encontrara *opciones de efectos,* se abre una ventana y dejamos en 00:*50 final suavizado* y le damos *Aceptar*.



15. Seleccione el texto del slogan, diríjase al menú *Animación,* allí busque el botón de *Agregar animación* y la opción *Desplazar hacia arriba,* luego *opciones de efecto* y hacer clic en *desde la izquierda*. Con el texto seleccionado verificar que en el botón de *Play* este configurado en *Con la anterior,* la *Duración 00:50* y *Retraso de 00:15.* En el panel de animación hacer clic en la flecha que indica hacia abajo, del grupo de texto. Allí encontrara *opciones de efectos,* se abre una ventana y dejamos en 00:*50 final suavizado* y le damos *Aceptar*.



16. Tome nuevamente el grupo de textos, proceda aplicar un nuevo movimiento, diríjase al menú *Animación,* allí busque el botón de *Agregar animación* y la opción *Desplazar hacia abajo,* luego *opciones de efecto* y hacer clic en *desde la izquierda*. Con el texto seleccionado verificar que en el botón de *Play* este configurado en *Despues la anterior,* la *Duración 00:50* y *Retraso de 00:15.* En el panel de animación hacer clic en la flecha que indica hacia abajo, del grupo de texto. Allí encontrará *opciones de efectos,* se abre una ventana y dejamos en 00:*35 inicio suavizado* y le damos *Aceptar*.

17. Seleccione el rectángulo pequeño nuevamente, diríjase al menú *Animación,* allí busque el botón de *Agregar animación* y la opción *Desplazar hacia abajo,* luego *opciones de efecto* y hacer clic en *desde la derecha*. Con el rectángulo seleccionado verificar que en el botón de *Play* este configurado en *Con la anterior,* y la *Duración 00:35* y *Retraso de 00:10.* En el panel de animación hacer clic en la flecha que indica hacia abajo, del grupo de texto. Allí encontrará *opciones de efectos,* se abre una ventana y dejamos en 00:*35 inicio suavizado* y le damos *Aceptar*.

18. Seleccione el texto del slogan nuevamente, diríjase al menú *Animación,* allí busque el botón de *Agregar animación* y la opción *Desplazar hacia abajo,* luego *opciones de efecto* y hacer clic en *desde la derecha*. Con el texto seleccionado verificar que en el botón de *Play* este configurado en *Con la anterior,* la *Duración 00:35* y *Retraso de 01:00.* En el panel de animación hacer clic en la flecha que indica hacia abajo, del grupo de texto. Allí encontrara *opciones de efectos,* se abre una ventana y dejamos en 00:*35 inicio suavizado* y le damos *Aceptar*.



3.4. Finalización de la animación

Hacer el montaje y edición de todos los elementos en el software que se le facilite, incluyendo la musicalización, sonidos y voces. Su instructor estará atento de orientarlo en este proceso.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- Folioscopio
- Cuento animado
- Título y créditos finales en motion graphics.
- Animación final

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Entiende los conceptos básicos la animación. Entiende y aplica los 12 principios de la animación.	En la creación de la secuencia aplica los principios de la animación que le son pertinentes y los conceptos básico de la animación.	Observación

Evidencias de Desempeño Interpreta la información del guion técnico y storyboard aplicado a la creación de una animación.	- La animación evidencia la secuencia propuesta por el storyboard. - Los movimientos de los personajes corresponden con la técnica elegida. - La línea narrativa en clara. - La calidad de ejecución corresponde a estándares de calidad aceptables. - El diseño de sonido corresponde con la animación.	Lista de chequeo
Evidencias de Producto: Animación	La unión de los elementos de la animación genera una unidad armoniosa. La narrativa audiovisual es coherente.	Lista de chequeo

5. GLOSARIO

Secuencia: Puede ser un plano o una sucesión de planos que conforman una unidad narrativa diferenciada por razones espaciales o temporales.
Retención visual: Según estudios realizados el cerebro humano es capaz de retener 12 imágenes diferentes por segundo, después de esto ve movimiento.
Persistencia retiniana: Fenómeno visual descubierto por Peter Mark Roget que demostraría como una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo más, antes de desaparecer por completo.
Título: Nombre de una producción audiovisual cinematográfica.
Character: Se le llama character a todos los seres vivos que aparecen en la animación, así sean de fantasía.
Créditos: Texto que aparece al final o al principio del filme con los nombres de los colaboradores que hicieron posible la película.
Continuidad: Al igual que en el cine, la continuidad es un factor importante en la animación a la hora de editar una escena. Si el personaje en un plano está brincando, en el plano que sigue se debe ver la continuidad de ese salto. De lo contrario se rompería la acción que la figura está ejecutando.
Edición: Etapa de producción del filme con los efectos, el sonido, el montaje, las transiciones y textos.
Efectos Especiales: Todo tipo de animación que no sea parte de los personaje u objetos. Como lluvia, fuego, humo, tornados, etc. También son conocidos como EFX o FX.
Folioscopio (flipbook): Es un libro que contiene una serie de dibujos que van variando gradualmente de una página a la siguiente, para que las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento que va creando una historia.
FPS: Fotogramas por segundo, es la velocidad en la que pasan los frames para lograr la ilusión del movimiento. Por lo general pasan 24 imágenes por segundo.
Fotograma (frame): Se denomina fotograma a cada una de las imágenes que forman parte del celuloide.
Fotograma clave (Keyframe): Son los fotogramas que definen los puntos de inicio y final de cualquier transición o movimiento suave.
Frame Activo: Con la ayuda de la composición mantenemos al espectador al tanto de toda la toma, pues activamos varios movimientos durante toda la escena y el ojo del espectador va viajando intentando observar cada uno de ellos.
Frame Estático: Cuando el espectador se mantiene atento a un sólo punto, por ejemplo, en la escena sólo observamos a un personaje hablando porque es el único objeto con movimiento. Este efecto visual se logra gracias a la composición de todos los elementos.
Frecuencia de fotogramas: La secuencias de frames, se mide en 24 FPS (fotogramas por segundo) o eh hercios (Hz).

Montaje: es el proceso consistente en unir trozos de película para crear distintas secuencias, generalmente siguiendo un guion cinematográfico o idea del director de cine que termina en una cinta final.
Música incidental: Es la que acompaña una obra teatral, un programa de televisión, un programa de radio, una película, un videojuego u otras formas que no son en principio musicales. Por ejemplo, la música que suele sonar al comienzo de las películas puede denominarse música incidental o música de escena.
Slogan: fórmula breve y original, utilizada para publicidad.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Videos
- La Magia de la animación. (Introducción a la animación)
https://www.youtube.com/watch?v=_jCQHhKeQuo
- La Cámara Multiplano (Animación tradicional)
https://www.youtube.com/watch?v=86zPz3J4MdM
- Los 12 principios de la animación con subtítulos en español
https://www.youtube.com/watch?time_continue=12&v=a6Ts93tsTZU&feature=emb_logo
- Como se hizo "Blancanieves y los Siete Enanitos" (Animación tradicional)
https://www.youtube.com/watch?time_continue=472&v=BNBFgnPpsW0&feature=emb_logo
- Buenos Días, Flipbook – Folioscopio
https://www.youtube.com/watch?v=kcEY5jV7gsU
- Así se hizo Isla de Perros (Stop motion)
https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=OK_EKcomA98&feature=emb_logo
- Peter Gabriel – Sledgehammer (Pixilación)
https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q&list=RDOJWJE0x7T4Q&start_radio=1&t=7
- Cómo hacer una secuencia de Pixilación
https://www.youtube.com/watch?v=kdD-srNem6Q
- A-ha - Take On Me (Rotoscopia)
https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914&feature=emb_logo
- Taylor Swift - The Man (Motion graphics)
https://www.youtube.com/watch?v=tbEekLA7J3Y
- ¿Qué es el Motion Graphics? (Introducción)
https://www.youtube.com/watch?v=PsbtQi9SdM8
- Psycho 1960 Intro (Motion graphics)
https://www.youtube.com/watch?time_continue=14&v=Tek8QmKRODw&feature=emb_logo
- PowerPoint Animation Tutorial Make Intro Video
https://www.youtube.com/watch?v=j7iIRAcPmfA&list=PLa80VBkefx7ia6VdFDATvHZuYHwngJ86n&index=35

Páginas y Blogs
- Eadweard Muybridge y la primera película del mundo.
https://hipertextual.com/archivo/2012/04/eadweard-muybridge-y-la-primera-pelicula-del-mundo/
- Ejercicio de animación y creación de GIF animado en Photoshop
https://disenocv300.wordpress.com/2016/03/15/ejercicio-de-animacion-y-creacion-de-gif-animado-en-photoshop/
- Técnicas de animación, referentes de taller práctico
https://www.behance.net/gallery/24118515/Contar-el-pasado-conocer-el-presente
- Aplicaciones gratuitas para Android de animación
https://hipertextual.com/2018/03/apps-moviles-crear-animaciones
- Conceptos sobre animación
https://www.crehana.com/co/blog/animacion-3d/los-5-tipos-de-animacion-que-todo-creativo-debe-conocer/#animacion-tradicional
- Los 12 principios de animación

https://www.notodoanimacion.es/los-12-principios-de-la-animacion-disney-libro/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**ANGÉLICA LILIANA ROA** **HECTOR JAVIER GÓMEZ**	**INSTRUCTOR**	**Articulación CENIGRAF**	**10/07/2020**

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					