

Harmony
Interfaz de usuario

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



Introducción

Harmony es un software de animación completo que permite crear todo tipo de proyectos de animación creativos. Incluye una gran variedad de herramientas y funciones.

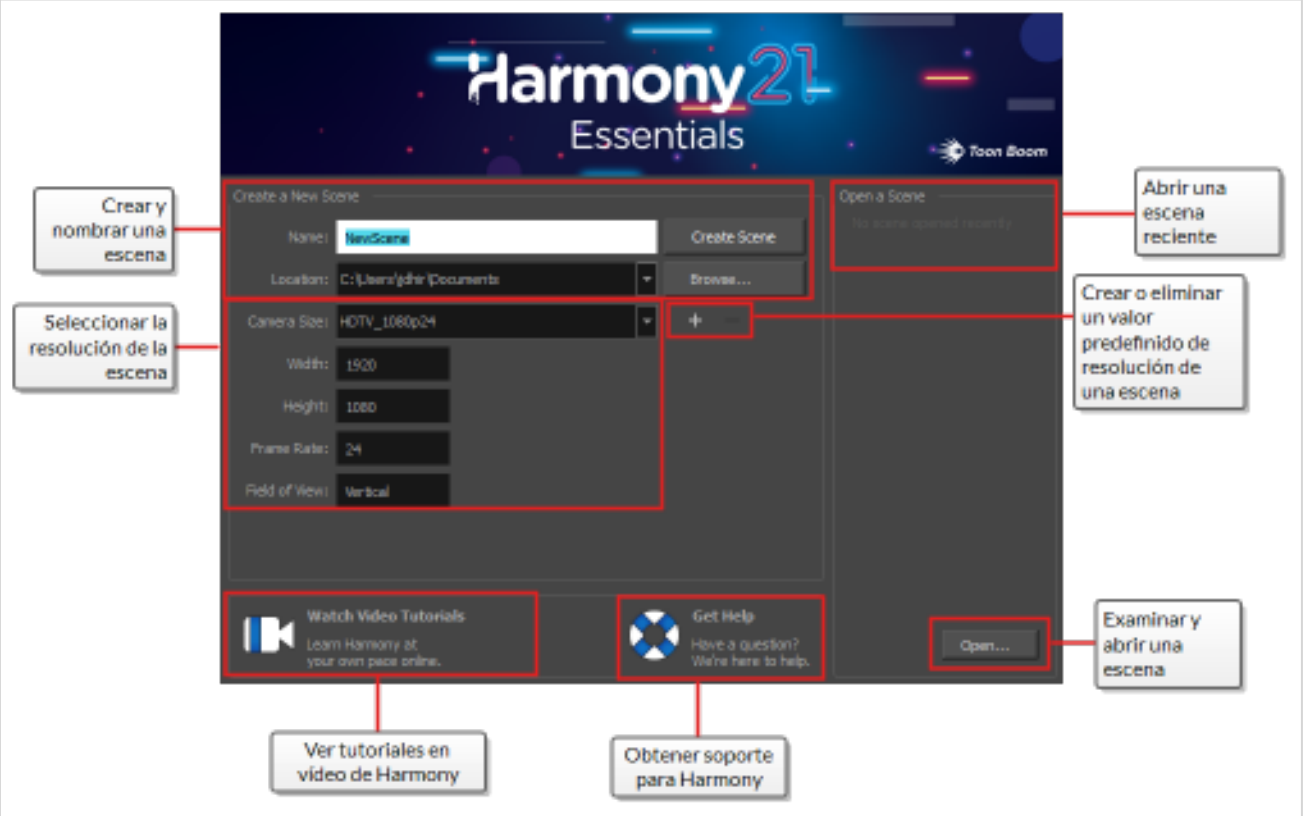
En esta Guía de introducción, aprenderá los conceptos básicos del uso de las principales funciones de Harmony Essentials, que le permitirán ponerse al día rápidamente. Consulte la documentación completa de Toon Boom Harmony Essentials disponible en línea en docs.toonboom.com para aprender acerca de todas las herramientas y opciones, así como sobre las técnicas avanzadas.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Capítulo 1: Creación de una escena

Al iniciar Harmony, aparece la pantalla de bienvenida, desde donde puede:

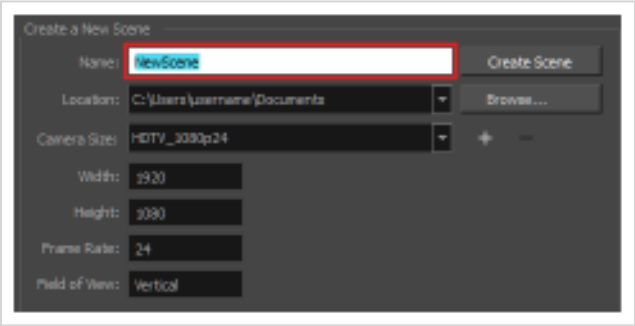
- Crear escenas
- Seleccionar la resolución de la nueva escena
- Administrar los valores predeterminados de la resolución de la escena
- Abrir rápidamente escenas recién abiertas
- Examinar y abrir una escena creada
- Ver tutoriales en vídeo de Harmony en la web
- Acceder a la página web de soporte



Creación de una escena desde la pantalla de bienvenida

1. En el campo **Name** (Nombre), escriba el nombre de la escena.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



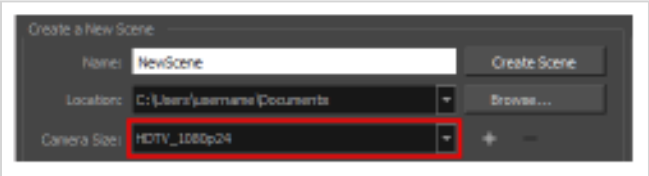
NOTA

El nombre de la escena **no** debe superar los 23 caracteres y no puede contener caracteres especiales, como *&^%!.

2. Para decidir en qué directorio se va a crear la escena, haga clic en el botón **Browse** (Examinar) junto al campo Location (Ubicación).



3. En el menú Camera Size (Tamaño de cámara), seleccione la resolución de la escena.



4. Haga clic en **Create Scene** (Crear escena).

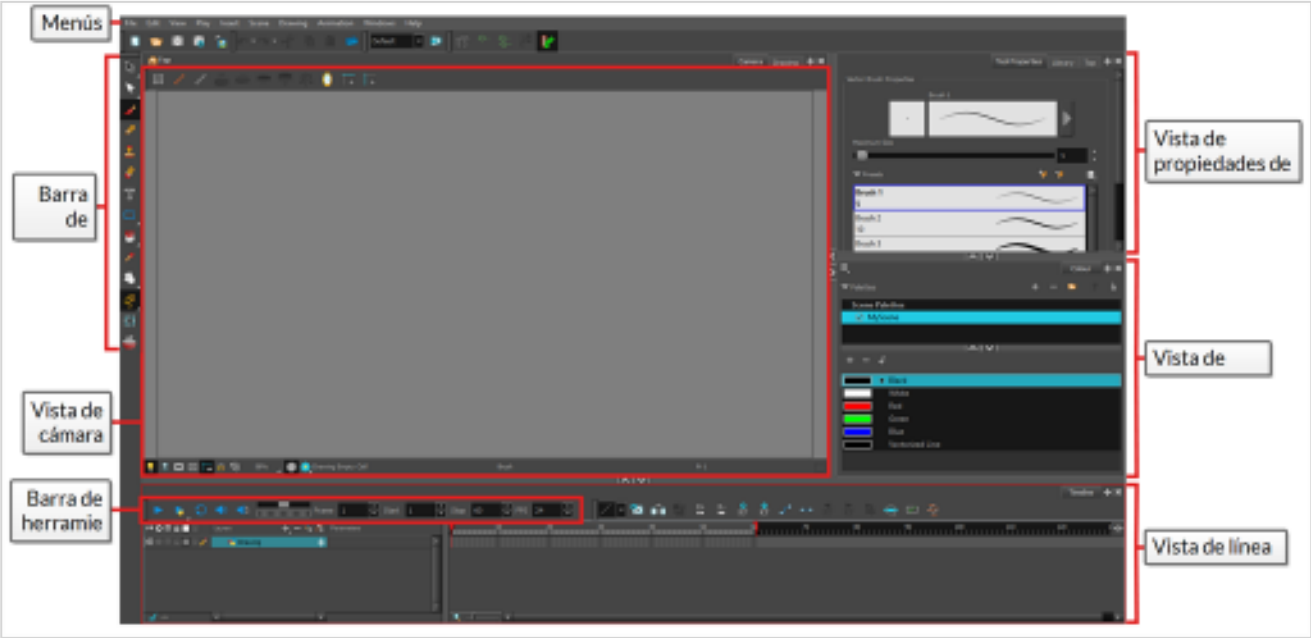
   Se crea una nueva escena. La ventana de la aplicación principal aparecerá con la nueva escena abierta.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Capítulo 2: Introducción a la interfaz de usuario de Harmony

El uso de Toon Boom Harmony Essentials será mucho más fácil si primero se familiariza con su interfaz de usuario. En el siguiente capítulo se proporciona una introducción básica a los elementos más importantes de la interfaz de usuario. A medida que avance por los capítulos, conocerá más detalles sobre cada uno de estos elementos.

Al iniciar Toon Boom Harmony Essentials por primera vez, se presenta el espacio de trabajo predeterminado. La zona de trabajo se divide en interfaces de usuario rectangulares denominadas *vistas*, cada una de ellas con su propio fin específico. Los laterales superior e izquierdo de la interfaz de usuario, así como algunas vistas, también contienen barras de herramientas, cada una con funciones específicas.

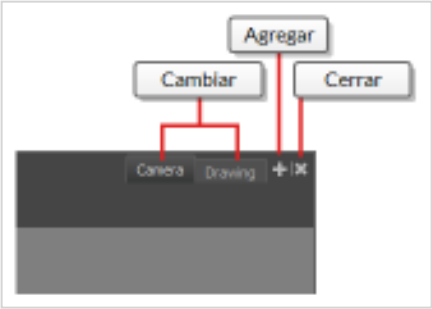


Vistas

Las vistas son pequeñas interfaces de usuario con fines específicos. Se pueden agregar a la ventana principal de la aplicación, en cuyo caso están "ancladas" o se pueden abrir como ventanas separadas.

Cada vista tiene una pestaña con su nombre en la parte superior. Las pestañas no solo se pueden utilizar para identificar las vistas con las que está trabajando, sino que también le permiten apilar varias vistas en la misma área de la interfaz de usuario. Por ejemplo, en la zona de trabajo predeterminada, la vista de cámara ocupa la mayor parte del área. En la parte superior de la vista de cámara hay dos pestañas: **Camera** (Cámara) y **Drawing** (Dibujo). Esto se debe a que la vista de dibujo está apilada con la vista de cámara y puede cambiar rápidamente entre ambas haciendo clic en cualquiera de las pestañas.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



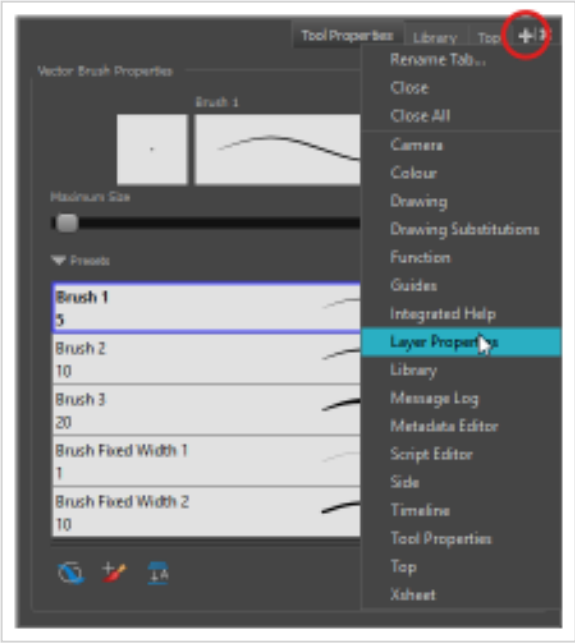
A la derecha de las pestañas de cada división de la zona de trabajo se encuentran los botones ➕ Add View (Agregar vista) y ✖ Close View (Cerrar vista), que le permiten apilar más vistas o eliminar la vista seleccionada de esta área de la zona de trabajo.

Adición de una vista

Puede agregar, eliminar, mover y apilar vistas en toda la zona de trabajo para optimizar el flujo de trabajo.

Adición de una vista al espacio de trabajo como una pestaña

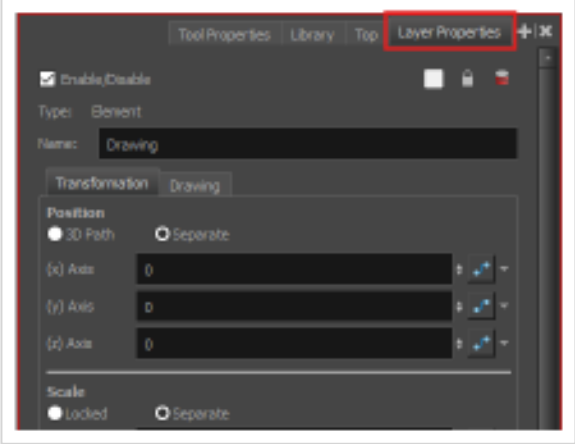
1. En la esquina superior derecha de una vista existente, haga clic en el botón ➕ Add View (Agregar vista).



2. Seleccione la vista que desee en la lista.

   La vista aparece como una nueva pestaña en la sección del espacio de trabajo donde la agregó.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



NOTA

Algunas vistas, como la de cámara, se pueden abrir en varias instancias. Por ejemplo, puede resultar útil si desea tener dos instancias de las vistas de cámara abiertas, cada una centrada en distintas áreas de la escena, para cambiar rápidamente entre los trabajos de estas dos áreas.

Adición de una vista a la zona de trabajo como una ventana

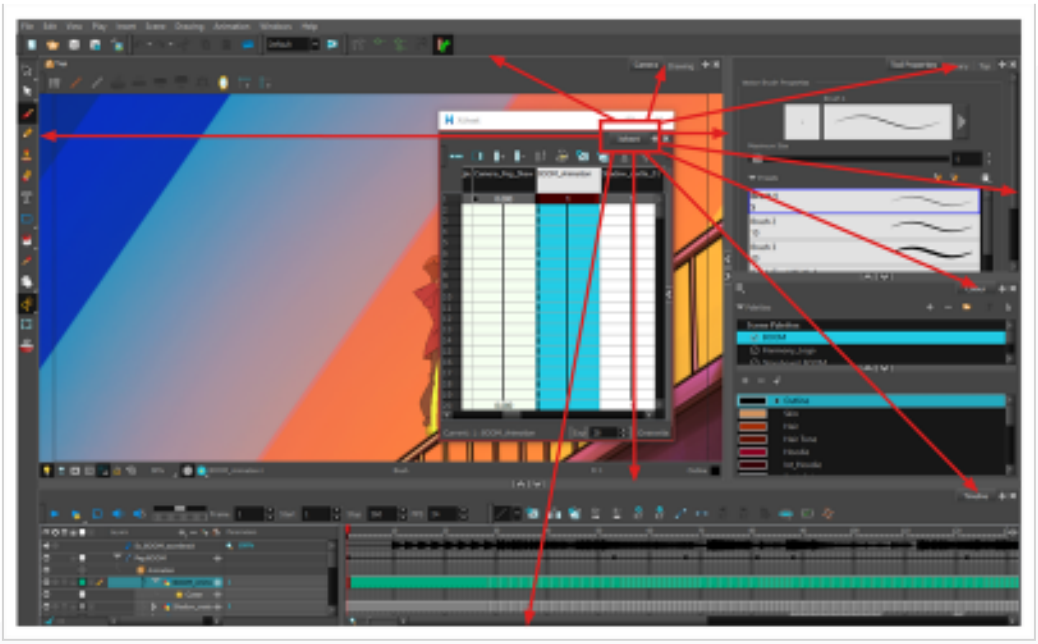
1. Abra el menú **Windows** (Ventanas).
2. En el menú Windows (Ventanas), seleccione la vista que desee agregar.

   La vista aparecerá como una nueva ventana sobre la ventana de la aplicación principal de Harmony.

Anclaje de una ventana de vista en el espacio de trabajo

1. Haga clic y arrastre la vista flotante por la pestaña y realice una de las siguientes acciones:
   - Coloque la ventana sobre otra pestaña para agregarla a ese conjunto de pestañas.
   - Coloque la ventana por encima, por debajo o junto a una vista existente. Al acercarse al borde de una vista, aparece un rectángulo cian que indica dónde se anclará la vista.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



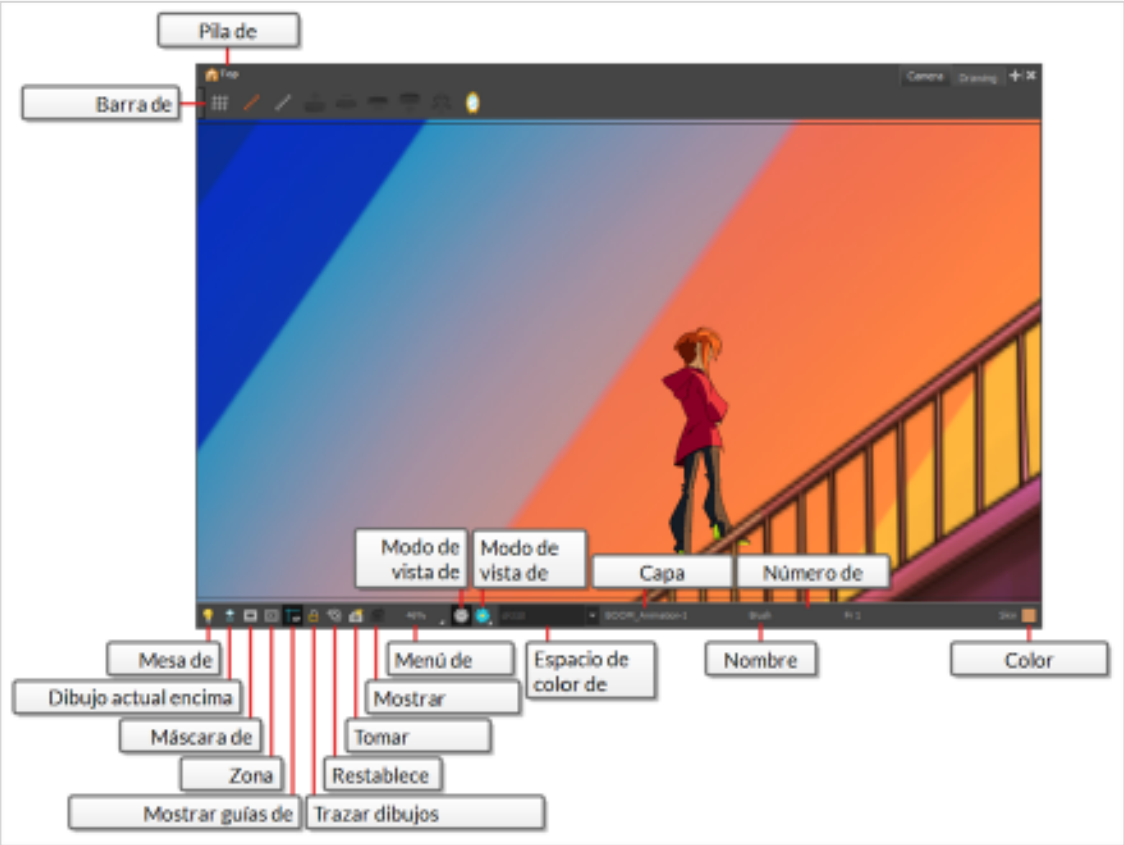
Aquí se proporciona una breve introducción a cada una de las vistas más utilizadas en Harmony.

Vista de cámara

La vista de cámara es el centro de operaciones en Harmony. En esta vista puede dibujar, pintar, animar, configurar la escena, manipular objetos, abrir símbolos y previsualizar la animación.

La vista de cámara también tiene una barra de herramientas superior e inferior que puede utilizar para navegar en la vista, cambiar el modo de visualización o subir la jerarquía de símbolos.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

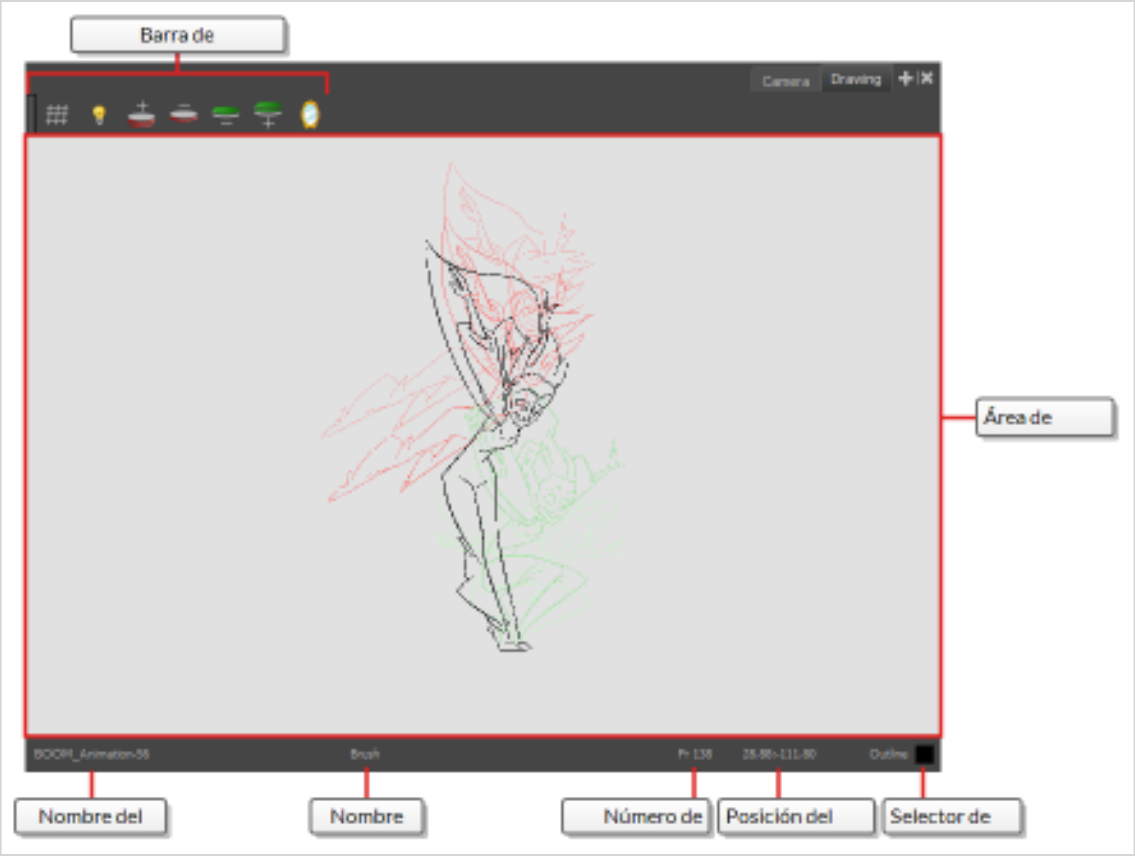


Vista de dibujo

En Harmony, puede dibujar tanto en la vista de dibujo y como en la de cámara. Aunque las dos vistas son similares, hay algunas diferencias cuando se trata de dibujar.

En la vista de dibujo solo se muestra el dibujo seleccionado de forma predeterminada. Puede utilizar funciones como la mesa de luz para mostrar el dibujo actual de todas las capas habilitadas de la escena con colores descoloridos, o el papel cebolla para mostrar los dibujos anteriores y siguientes de la capa de dibujo seleccionada actualmente.

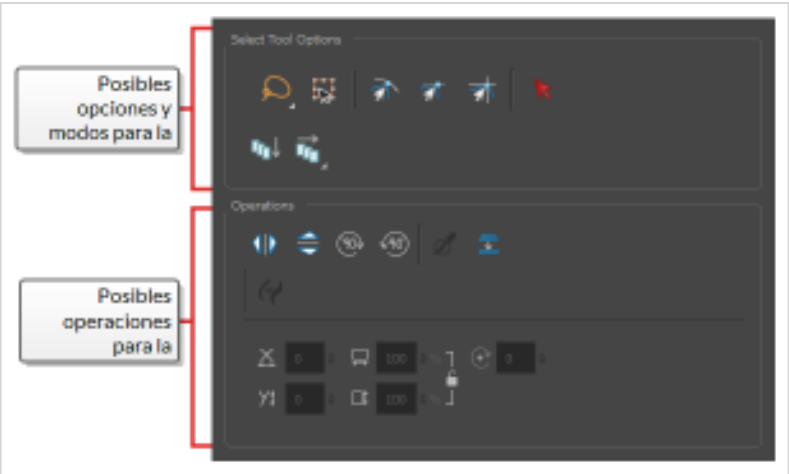
Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



Vista de propiedades de la herramienta

La vista de propiedades de la herramienta contiene las opciones y operaciones más comunes relacionadas con la herramienta seleccionada actualmente. Al seleccionar una herramienta en la barra de herramientas de herramientas, se actualiza la vista de propiedades de la herramienta.

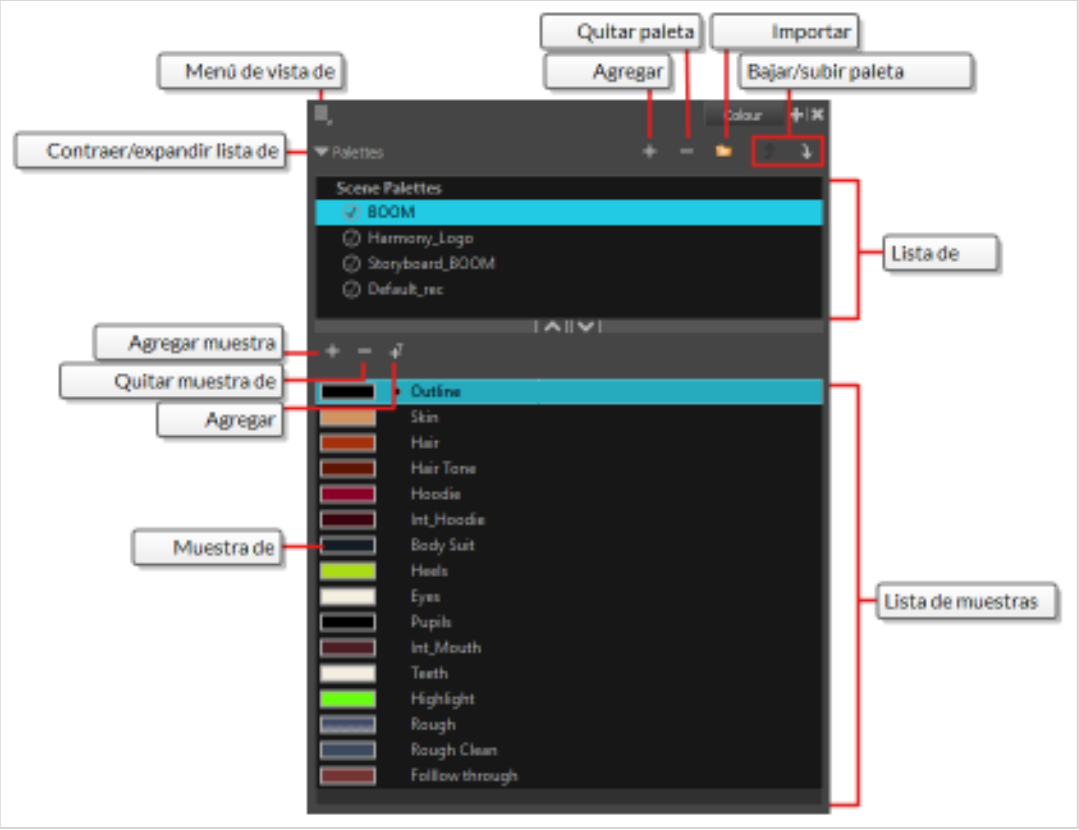
Por ejemplo, si elige la herramienta Select (Seleccionar), la vista de propiedades de la herramienta mostrará las opciones y operaciones relacionadas con dicha herramienta, como Snap to Contour (Ajustar a contorno), Apply to All Drawings (Aplicar a todos los dibujos), Flip Horizontal (Voltear en horizontal) y Flatten (Acoplar).



Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Vista de color

La vista de color es donde se crean colores y paletas, y se importan paletas existentes en el proyecto. La vista de color también es necesaria para dibujar, pintar y crear estilos de color.

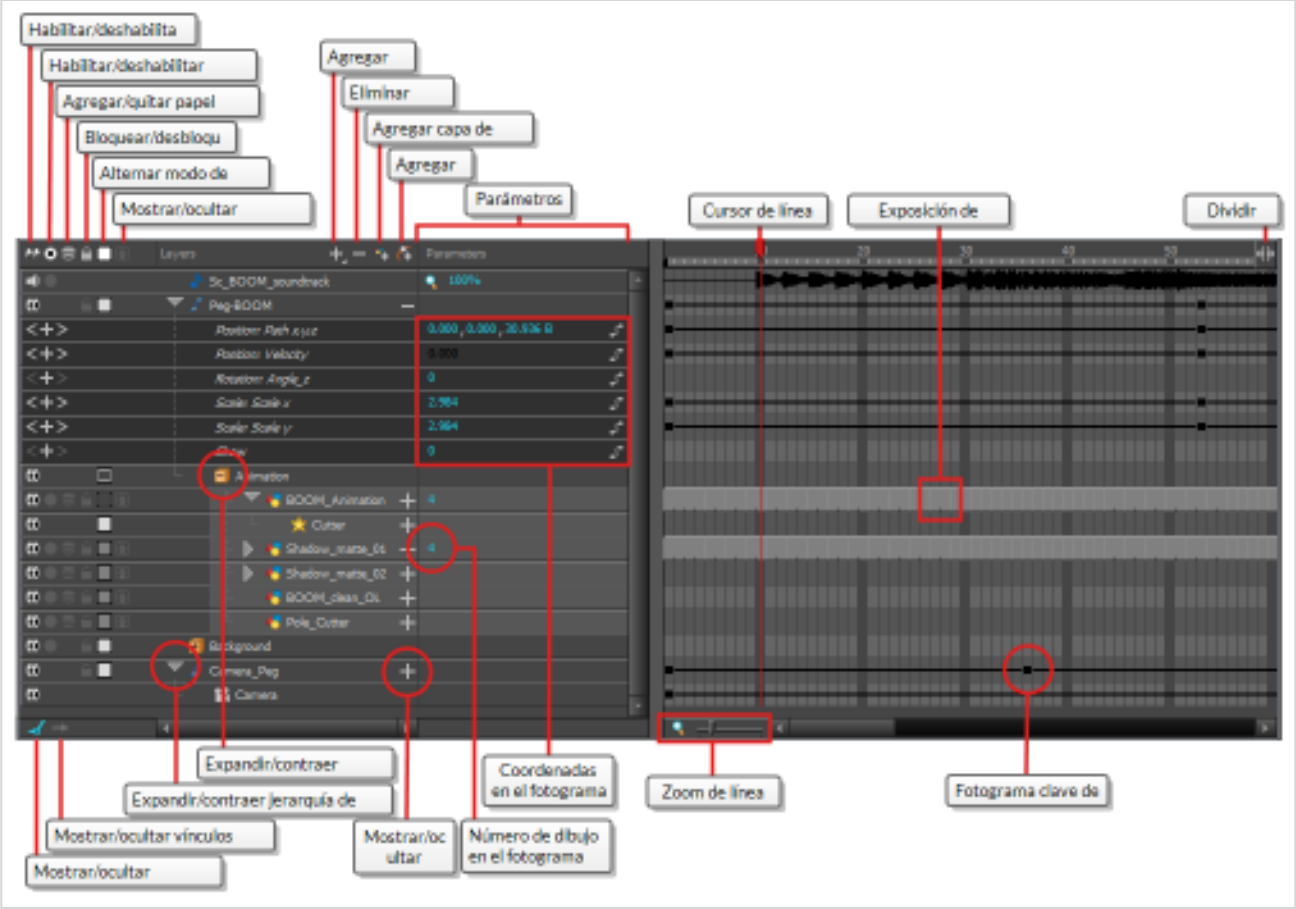


Vista de línea de tiempo

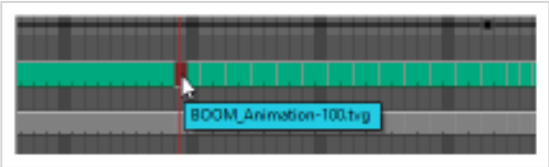
Para establecer el tiempo de la animación, trabajará principalmente con las vistas de línea de tiempo y de carta de rodaje. Es muy útil familiarizarse con la vista de línea de tiempo, su funcionamiento y su interfaz.

La vista de línea de tiempo es la vista principal utilizada al ajustar el tiempo de los dibujos, agregar fotogramas clave y ordenar capas. La vista de línea de tiempo muestra capas, efectos, sonidos, valores de fotogramas clave, duración de escena, nombres de capas, dibujos, fotogramas clave, tiempo y fotogramas.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



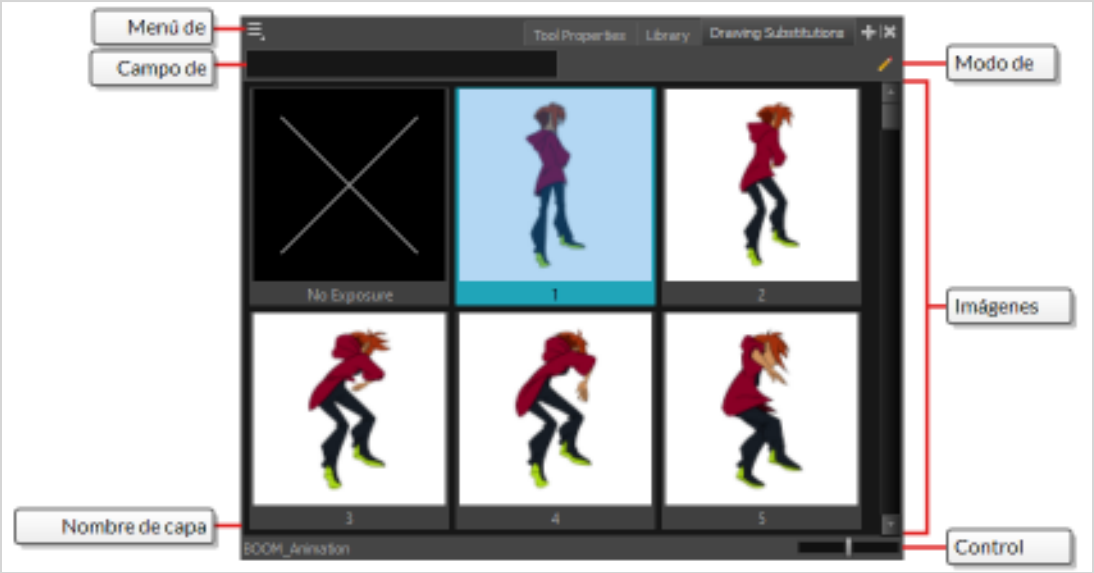
La vista de línea de tiempo permite leer el tiempo de izquierda a derecha. Representa los elementos de la escena en su forma más simple. También puede ver las capas y sus nombres, así como la exposición del dibujo. El nombre del dibujo se muestra al colocar el puntero sobre la exposición del dibujo.



Vista de sustituciones de dibujo

La vista de sustituciones de dibujo le permite ver todos los dibujos de la capa seleccionada en una lista de imágenes en miniatura, así como seleccionar rápidamente qué dibujo se debe exponer en el fotograma actual.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



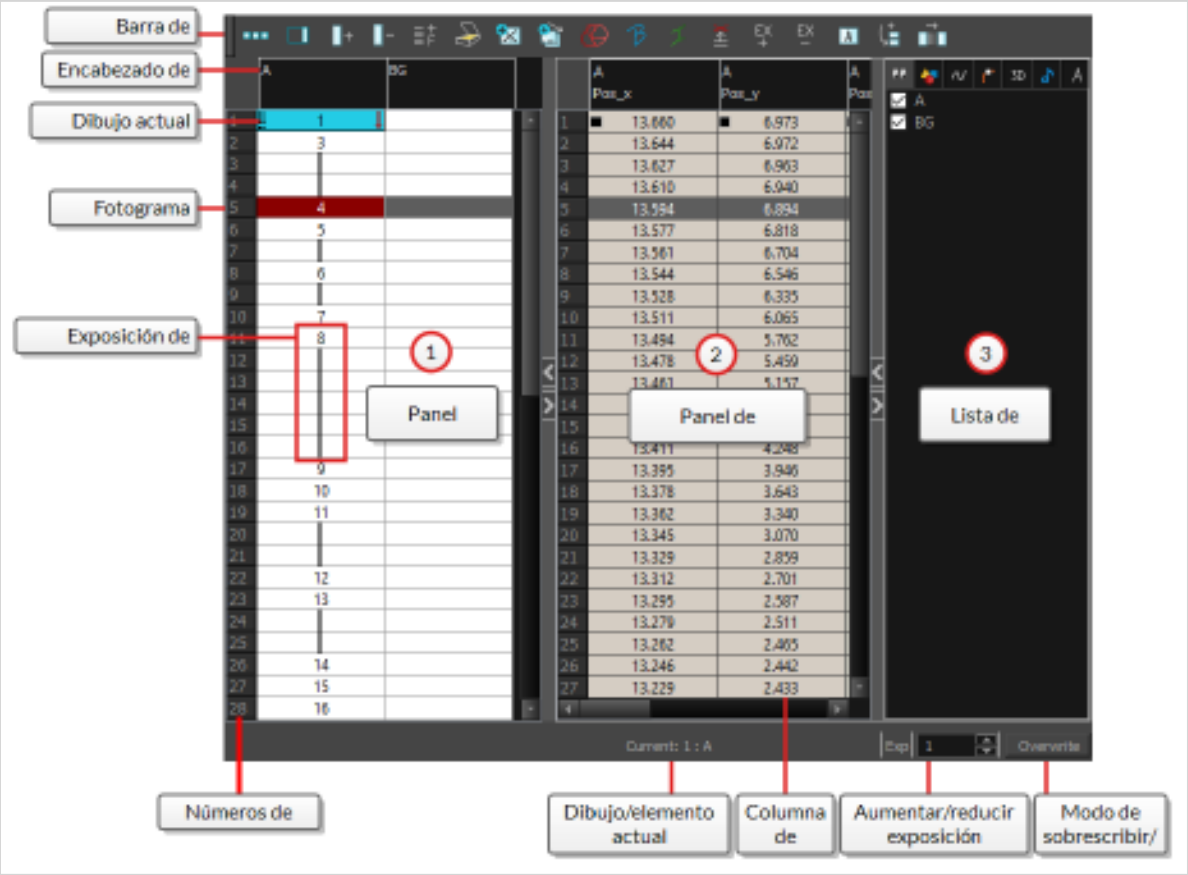
Vista de carta de rodaje

La vista de carta de rodaje permite leer el tiempo verticalmente mostrándolo en una cuadrícula, con cada capa de dibujo representada por una columna, cada fotograma de la escena representado por una fila y cada dibujo expuesto mostrado por su nombre en las celdas. Se pretende que funcione como una carta de exposición de animación tradicional.

Con el panel de funciones, también puede ver las funciones y los fotogramas clave de las rutas de movimiento de la columna seleccionada, con el valor de esas funciones para cada fotograma que se muestra en las celdas.

A diferencia de la vista de línea de tiempo, la vista de carta de rodaje no muestra pegs, efectos o jerarquía de capas. Por lo tanto, se optimiza para una animación tradicional y sin papel, mientras que la vista de línea de tiempo se optimiza para una animación digital o *cut-out*.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



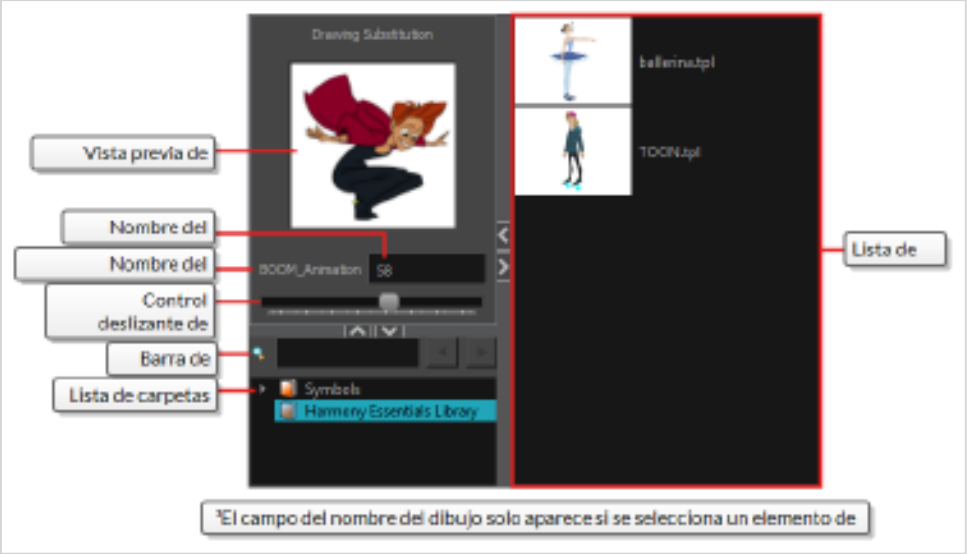
Vista de librería

La vista de librería se utiliza para almacenar elementos como animaciones, dibujos, fondos y modelos de personajes para volver a utilizarlos en distintas escenas y proyectos. También puede utilizar la vista de librería para crear y almacenar símbolos, así como para almacenar e importar imágenes y archivos de sonido.

Para reutilizar elementos de una escena en otras escenas, debe crear una plantilla para poder importarla en distintas escenas. Las plantillas pueden contener cualquier elemento, desde un solo dibujo hasta una estructura de escena completa. Puede crear una plantilla en una escena y copiar los elementos que desee de la plantilla en una librería. La plantilla resultante se estructura como una miniescena que solo contiene los elementos que copió en ella. Una plantilla no tiene ninguna dependencia en la escena en la que se creó originalmente. Por lo tanto, se puede importar de forma segura en cualquier otra escena.

Además, el panel Drawing Substitutions (Sustituciones de dibujo) de la vista de librería permite cambiar rápidamente la exposición del fotograma actual a uno de los dibujos existentes en una capa. Esto es especialmente útil para la animación de las bocas, manos, párpados y otras partes del cuerpo de un personaje cut-out, que suelen contener varios dibujos donde elegir.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



Barras de herramientas

La interfaz de Harmony contiene barras de herramientas que proporcionan acceso rápido a muchas herramientas útiles. Puede agregar, mover y eliminar barras de herramientas de la zona de trabajo.

Las barras de herramientas se dividen en dos categorías principales:

- Las barras de herramientas de la zona de trabajo son barras de herramientas con un propósito general. Por ejemplo, las barras de herramientas de archivo, edición, zona de trabajo y deformación de la parte superior, así como la barra de herramientas de herramientas de la izquierda son barras de herramientas de la zona de trabajo. Esas barras de herramientas se pueden colocar en el borde superior, inferior, izquierdo o derecho de la ventana de la aplicación. Si se prefiere, también se pueden colocar en el borde de vistas específicas.
- Las barras de herramientas de vista son barras de herramientas útiles para una vista específica. Por ejemplo, la vista de cámara tiene una barra de herramientas de cámara en la parte superior. Las barras de herramientas de vista solo se pueden mostrar dentro de su vista respectiva. Se pueden colocar en el borde superior, inferior, izquierdo o derecho de su vista.

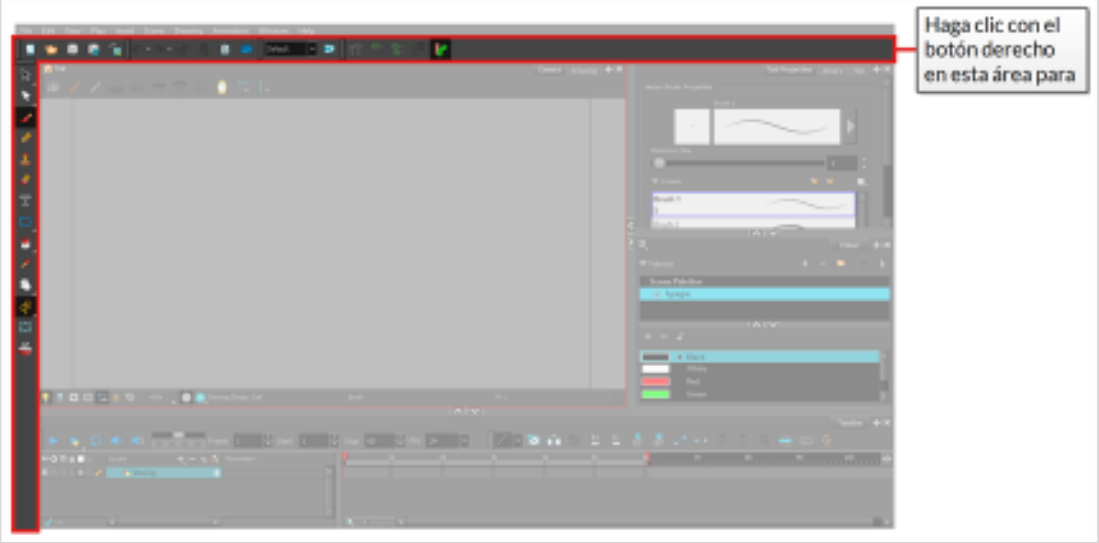
Adición de barras de herramientas

Adición o eliminación de la barra de herramientas de una zona de trabajo a la zona de trabajo general

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - En el menú superior, seleccione **Windows > Toolbars** (Ventanas > Barras de herramientas) y, en el submenú, seleccione la barra de herramientas que desee agregar.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

- Haga clic con el botón derecho en cualquier barra de herramientas situada en la parte superior o lateral de la zona de trabajo o en la zona vacía junto a estas barras de herramientas, y seleccione la barra de herramientas que desee agregar en el menú contextual.



Adición de una barra de herramientas de vista a una vista

1. Realice una de las siguientes acciones:

    - Haga clic en la pestaña de la vista para la que desea agregar una barra de herramientas para centrarse en ella. A continuación, en el menú superior, seleccione **Windows > Toolbars** (Ventanas > Barras de herramientas) y seleccione la barra de herramientas que desee agregar.

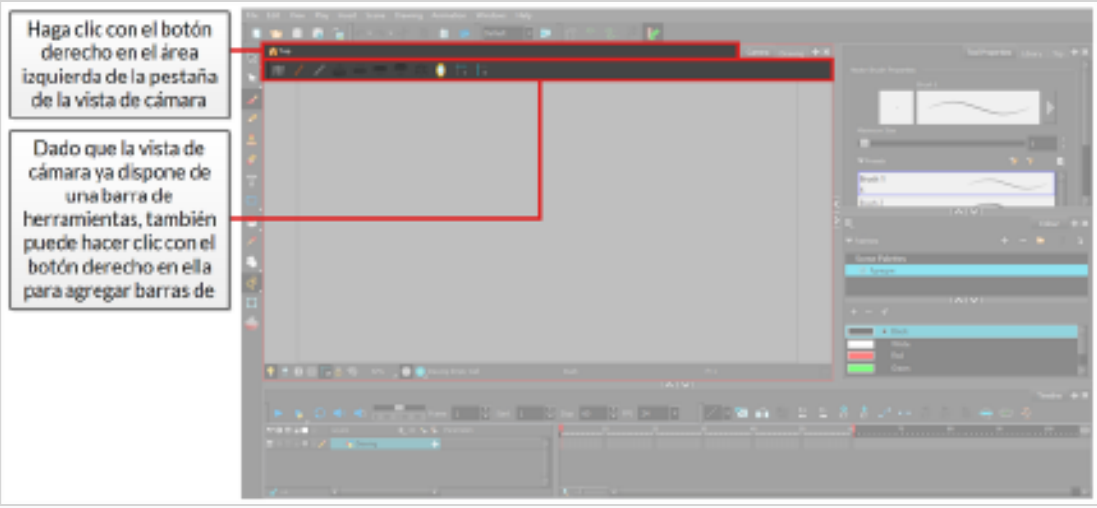
Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

NOTA

En la lista de barras de herramientas del menú superior y el menú contextual de la zona de trabajo, las barras de herramientas enumeradas por encima del separador son barras de herramientas de la zona de trabajo y las que están debajo del separador son barras de herramientas de vista.



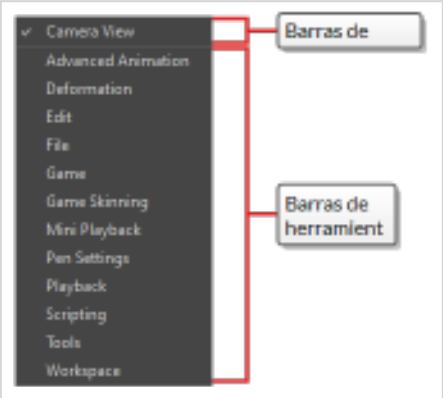
- En el área superior de la vista a la que desee agregar una barra de herramientas, a la izquierda de la pestaña, haga clic con el botón derecho y seleccione la barra de herramientas que desee agregar en el menú contextual.



Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

NOTAS

- En la lista de barras de herramientas del menú contextual de una vista, las barras de herramientas enumeradas por encima del separador son barras de herramientas de la zona de trabajo y las que están debajo del separador son barras de herramientas de vista.



- Si selecciona una barra de herramientas de la zona de trabajo en el menú contextual de una vista, esta barra de herramientas de la zona de trabajo se agregará a la vista. Si ya estaba presente en la zona de trabajo, se eliminará de su ubicación anterior.
- Cuando se agrega una barra de herramientas de la zona de trabajo a una vista que tenga apiladas otras vistas, dicha barra de herramientas será visible en todas las vistas apiladas en la misma zona. Por ejemplo, si agrega la barra de herramientas de animación avanzada a la vista de cámara, también será visible en la vista de dibujo.

Desplazamiento de una barra de herramientas

1. Haga clic y mantenga pulsado el controlador situado a la izquierda de la barra de herramientas que desee mover.



2. Realice una de las siguientes acciones:
    - Si la barra de herramientas es horizontal, muévala hacia arriba o hacia abajo para sacarla de su fila.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



- Si la barra de herramientas es vertical, muévala hacia la izquierda o hacia la derecha para sacarla de su columna.

3. Realice una de las siguientes acciones:

- Para reorganizar las barras de herramientas, arrastre la barra de herramientas hasta donde desee y colóquela.



La barra de herramientas se moverá a su nueva posición. Las barras de herramientas situadas a la derecha (o en la parte inferior, si la barra de herramientas es vertical) se desplazarán para dejar espacio.



- Para mover la barra de herramientas a una nueva fila o columna, simplemente mueva la barra de herramientas donde se deba crear la nueva fila o columna. Por ejemplo, para crear una nueva fila de barras de herramientas en la parte superior de la interfaz de usuario, muévala justo debajo de las barras de herramientas existentes en la parte superior de la interfaz de usuario. Aparecerá una nueva fila o columna resaltada en cian.



Al colocar la barra de herramientas, se creará la nueva fila y la barra de herramientas se colocará en el extremo izquierdo de esta.

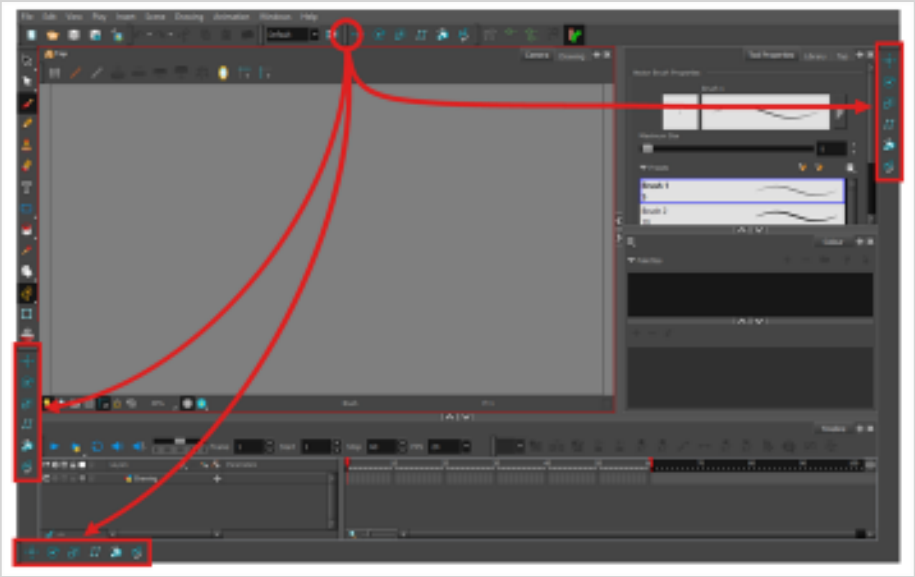


Del mismo modo, para crear una nueva columna a la izquierda de la interfaz de usuario, muévala justo a la derecha de las barras de herramientas existentes a la izquierda de la interfaz de usuario.

- Para mover la barra de herramientas a otro extremo de la interfaz de usuario, arrástrela hasta

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

dicho extremo.



Desplazamiento de una barra de herramientas sobre otra barra de herramientas

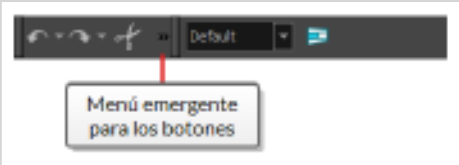
1. Asegúrese de que ambas barras de herramientas se encuentren en la misma fila o columna. Si no lo están, mueva ambas barras de herramientas a la misma fila o columna siguiendo el método descrito anteriormente.

    - Si las barras de herramientas son horizontales, haga clic y mantenga pulsado el controlador de la izquierda de la barra de herramientas situada más a la derecha. A continuación, sin salir de la fila de la barra de herramientas, deslice la barra de herramientas hacia la izquierda.

    - Si las barras de herramientas son verticales, haga clic y mantenga pulsado el controlador de la parte superior de la barra de herramientas inferior. A continuación, sin salir de la columna de la barra de herramientas, deslice la barra de herramientas hacia arriba.

    A medida que desliza la barra de herramientas sobre la otra barra de herramientas, los botones de la otra barra de herramientas se ocultan y aparece un botón de menú emergente.



Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

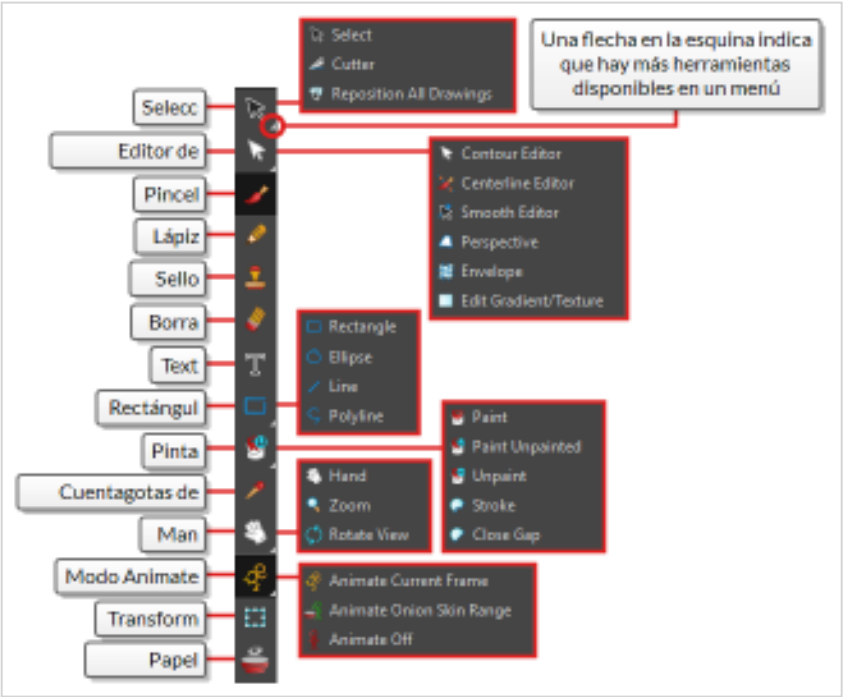
2. Para separar de nuevo las barras de herramientas, simplemente deslice la misma barra de herramientas en la dirección opuesta.
3. Para expandir una barra de herramientas que tenga superpuesta otra barra de herramientas, haga clic en el botón de expansión situado a la derecha de la barra de herramientas superpuesta.



Barra de herramientas de herramientas

La barra de herramientas de herramientas contiene las herramientas principales que necesita para trabajar en Harmony. En la zona de trabajo predeterminada, esta barra de herramientas se encuentra en el borde izquierdo de la ventana de la aplicación.

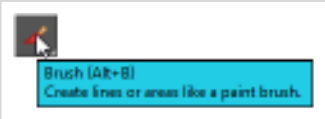
Algunos de los botones de la barra de herramientas de herramientas disponen de un triángulo en la esquina inferior derecha. Es para indicar que hay varias herramientas apiladas en este botón. Para acceder a estas herramientas, haga clic y mantenga pulsado el botón de herramienta, o seleccione la herramienta y haga clic de nuevo.



Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

CONSEJO

Muchos botones de la barra de herramientas disponen de un atajo de teclado asociado. Puede comprobar qué atajo de teclado está asociado a un botón dejando el cursor del ratón sobre el botón durante un segundo. Si el botón tiene un atajo de teclado, se indicará en la información sobre herramientas que aparece.



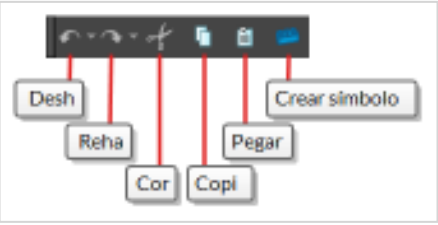
Barra de herramientas de archivo

La barra de herramientas de archivo contiene botones para operaciones de archivo comunes, como New (Nuevo), Save (Guardar) y Open (Abrir). Estos comandos también se encuentran en el menú superior File (Archivo).



Barra de herramientas de edición

La barra de herramientas de edición contiene operaciones comunes como Undo (Deshacer), Redo (Rehacer), Cut (Cortar), Copy (Copiar) y Paste (Pegar). Estos comandos también se encuentran en el menú superior Edit (Editar).



Barra de herramientas de reproducción

La barra de herramientas de reproducción le permite reproducir la animación, así como configurar algunas opciones de reproducción, como bucle, reproducción de audio, rango de reproducción y velocidad de reproducción.

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903



Navegación por la interfaz

Con la ayuda de comandos de menú y atajos de teclado, algunas vistas permiten navegar por su contenido al acercarlo, alejarlo, panearlo y rotarlo. También puede restablecer el nivel de zoom, el paneo y el ángulo de rotación de estas vistas según sea necesario.

Los comandos de navegación de la tabla que se muestra a continuación se pueden utilizar en las siguientes vistas, con algunas excepciones:

- Cámara
- Dibujo
- Línea de tiempo
- Carta de rodaje
- Función
- Lateral y superior

CONSEJO

Los atajos de teclado se pueden personalizar. Puede ver, buscar y cambiar atajos de teclado para Harmony en el cuadro de diálogo Keyboard Shortcuts (Atajos de teclado). Para acceder al cuadro de diálogo Keyboard Shortcuts (Atajos de teclado):

- **Windows:** en el menú superior, seleccione **Edit > Keyboard Shortcuts** (Editar > Atajos de teclado).
- **macOS** : en el menú superior, seleccione **Harmony Essentials > Keyboard Shortcuts** (Harmony Essentials > Atajos de teclado).

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Comando	Acción	Métodos de acceso
Zoom In (Acercar)	Acerca la vista.	**View > Zoom In (Ver > Acercar)** Pulse 2.
		Gire la rueda del ratón hacia arriba (excepto en las vistas de línea de tiempo y de carta de rodaje)
Zoom Out (Alejar)	Aleja la vista.	**View > Zoom Out (Ver > Alejar)** Pulse 1. Gire la rueda del ratón hacia abajo (excepto en las vistas de línea de tiempo y de carta de rodaje)
Zoom In o Zoom Out (Acercar o Alejar)	Acerca o aleja la vista.	Gire la rueda central del ratón hacia arriba o hacia abajo. Mantenga pulsada la barra espaciadora y la rueda central del ratón mientras arrastra el ratón hacia arriba o hacia abajo.
Pan (Panear)	Mueve la vista horizontal o verticalmente.	Mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre en la dirección que desee panear la vista.
Reset Pan (Restablecer paneo)	Restablece el paneo de vista a su posición predeterminada.	**View > Reset Pan (Ver > Restablecer paneo)** Pulse Mayús + N.
Reset View (Restablecer vista)	Restablece la vista a su posición predeterminada.	**View > Reset View (Ver > Restablecer vista)** Pulse Mayús + M. El botón Reset View (Restablecer vista) en la parte inferior de la vista de cámara.
Reset Rotation (Restablecer rotación)	Restablece la rotación de vista a su posición predeterminada.	**View > Reset Rotation (Ver > Restablecer rotación)** Pulse Mayús + X.
Reset Zoom (Restablecer zoom)	Restablece el zoom de vista a su posición predeterminada.	**View > Reset Zoom (Ver > Restablecer zoom)**
Rotate View (Rotar vista)	Rota la vista .	Mientras mantiene pulsadas las teclas Ctrl + Alt (Windows/Linux) o Ctrl + ⌘ (macOS), haga clic y arrastre el disco de rotación para

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Comando	Acción	Métodos de acceso
		rotarlo a la derecha o a la izquierda.
Rotate 30 CW (Rotar 30 der.)	Rota la vista de cámara 30 grados a la derecha, como una mesa de animación.	**View > Rotate View CW (Ver > Rotar vista der.)**
Rotate 30 CCW (Rotar 30 izq.)	Rota la vista de cámara 30 grados a la izquierda, como una mesa de animación.	**View > Rotate View CCW (Ver > Rotar vista izq.)**
Mirror View (Vista de espejo)	Cambia temporalmente la vista de cámara o de dibujo en horizontal, lo que permite ver y editar la ilustración como si se estuviera reflejando.	**View > Mirror View (Ver > Espejo)** En la barra de herramientas de cámara o de dibujo, haga clic en el botón Mirror View (Espejo) .
Toggle Quick Close-up (Alternar primer plano rápido)	Multiplica inmediatamente el factor de zoom de la vista por 4. Por ejemplo, si el factor de zoom de la vista de cámara se encuentra al 100 %, esto hará que alterne entre 400 % y 100 %.	Mayús + Z
Toggle Full Screen (Alternar pantalla completa)	Pasa por los siguientes modos de visualización: • **Normal Full-Screen** (Pantalla	**View > Toggle Full Screen (Ver > Alternar pantalla completa)** Pulse Ctrl + F (Windows/Linux) o ⌘ + F (macOS).

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Comando	Acción	Métodos de acceso
	completa normal): la ventana principal de la aplicación se convierte en pantalla completa. • **View Full-Screen** (Ver pantalla completa): la vista seleccionada se convierte en pantalla completa y todas las demás vistas se contraen. • **Normal**: la ventana principal de la aplicación se restaura a su tamaño original y las vistas contraídas se expanden.	

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Harmony

Fuente:
https://docs.toonboom.com/help/harmony-22/premium/getting-started/introduction.html

Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **ANIMACIÓN DIGITAL**
- Código del Programa de Formación: **2774317**
- Nombre del Proyecto **LABORATORIO CREATIVO PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS EN ANIMACIÓN DIGITAL CAUCA**
- Fase del Proyecto **FASE 02**
- Actividad de Proyecto: **CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL.**
- Competencia: 250201021.
- RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR 537044 - ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

2. PRESENTACIÓN

En el proceso de implementación de proyectos de Animación digital se requiere un minucioso proceso de revisión del storyboard y artes complementarios para la correcta ejecución del proyecto de Animación digital de una forma efectiva para el desarrollo creación de personajes, conflictos y desarrollo ,ajustado a la narrativas de los proyectos presentados en el guion técnico y literario, para así proyectar correctamente la identidad visual de lo propuesto en el storyboard, para su ejecución en el animatic.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Introducción a la Gestión del Tiempo en Animación

Clase 1 Planificación.

- Importancia de la planificación temporal en proyectos de animación
- Relación entre el storyboard y la producción de animatic
- Objetivos de la gestión efectiva del tiempo en el proceso creativo

Clase 2. Fundamentos del Storyboard y Animatic

- Definición y funciones del storyboard
- Propósito del animatic en la preproducción
- Conexión entre el storyboard y el animatic en la narrativa visual

Clase 3. Etapas de Desarrollo

a. Fase de Conceptualización

- Revisión clara de la historia y personajes

- Abstract del guion

b. Fase de Storyboard

- Revisión de las viñetas para implementar escenas

- Identificación de momentos clave y transiciones

c. Fase de Animatic

- Listado de elementos sonoros (música, diálogos, efectos, sonidos diegéticos y extra diegéticos)

- Ajuste de la duración de las escenas

Clase 4. Herramientas de Software para Storyboard y Animatic

Introducción a toom boom harmony

. Funciones clave para establecer tiempos y secuencias

cPrácticas de importación y exportación de elementos

Clase 5. Técnicas de Establecimiento de Tiempos

Principios de animación

Uso de marcas de tiempo y fotogramas clave

Creación de transiciones fluidas entre escenas

Clase 6. Evaluación y Retroalimentación

Revisiones periódicas del storyboard y animatic

Feedback constructivo sobre la duración y ritmo

Ajustes según comentarios y mejoras continuas

Clase 7. Consideraciones Finales

a. Importancia de la flexibilidad en la gestión del tiempo

b. Estrategias para superar obstáculos comunes

c. Creación de un plan de producción realista y alcanzable

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

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	.	**Observación, entrega de producto.**

Evidencia documento guia personajes _537044_EV01 . **Evidencia documento guia tiempos animacion. _537045_EV01 .** **Evidencia render 12 principios de animacion. _537045_EV02 .** **Evidencia render previos de animatic . _37046_EV01** **Evidencia estudio secuencias animatic . _37046_EV02** **Evidencia render Final animatic _ 537047_EV02**	**Desarrolla y prepara documento de arte final guia personajes , utilizando herramientas como Photoshop, ilustrartor, toonboom. Crea documento de guias de tiempos de animacion usando herramientas ofimaticas.** **Desarrolla y finaliza y prepaara el documentos y artes anexos para el animatic.** **Finaliza el animatic aplicando principios de animación, encuadre, ritmo narrativo y coherencia visual.**	**Sustentación Oral** **Presentación Pitch.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Concept art:

El tipo de concept art necesario para cada producto (videojuegos, películas, animación) varía en función de este. Los procesos y las herramientas necesarias difieren según el tipo de concept art, ya sea de los personajes, las estructuras, la ambientación o las armas. Suele ser más sencillo trabajar en ellos en digital. Esto se debe a que todos los tipos de concept art comparten el proceso de ensayo y error con pequeños bocetos y de llegar a la versión final creando distintas variaciones.

Animatic:

Un animatic es una forma de darle vida a los storyboards o sketchs (dibujos previos) de un producto audiovisual final, algunas veces incluyendo un audio provisional, permitiendo visualizar detalles como planos, movimientos de cámara, sonidos y elementos de continuidad que pueden ser corregidos en una etapa temprana. Por otro lado, permite llegar a la realización con ideas más claras y fijas de lo que se quiere lograr e incluso, abre la posibilidad de realizar grupos focales y pruebas de audiencia.

ESTILO El estilo de una obra de arte es la clasificación de su apariencia visual. A menudo, el estilo se clasifica dependiendo del enfoque estético específico de un artista individual, corriente artística, periodo o cultura.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- **The Big Bad World of Concept Art for Video Games: How to Start Your Career as a Concept Artist, Elliot lilly, 2022**
- **The Random Guidebook of Concept Designers : Tips and Tricks adrian marc 2023**
- https://bombilloamarillo.com/que-es-un-animatic

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres Felipe Tobar Ramírez**	**Instructor**	**Animación digital**	**01/02/2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **ANIMACIÓN DIGITAL**
- Código del Programa de Formación: **2774317**
- Nombre del Proyecto **LABORATORIO CREATIVO PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS EN ANIMACIÓN DIGITAL CAUCA**
- Fase del Proyecto **FASE 02**
- Actividad de Proyecto: **CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL.**
- Competencia: 250201021.
- RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR 537044 - ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

2. PRESENTACIÓN

En el proceso de implementación de proyectos de Animación digital se requiere un minucioso proceso de revisión del storyboard y artes complementarios para la correcta ejecución del proyecto de Animación digital de una forma efectiva para el desarrollo creación de personajes, conflictos y desarrollo ,ajustado a la narrativas de los proyectos presentados en el guion técnico y literario, para así proyectar correctamente la identidad visual de lo propuesto en el storyboard, para su ejecución en el animatic.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Introducción a la Gestión del Tiempo en Animación

Clase 1 Planificación.

- Importancia de la planificación temporal en proyectos de animación
- Relación entre el storyboard y la producción de animatic
- Objetivos de la gestión efectiva del tiempo en el proceso creativo

Clase 2. Fundamentos del Storyboard y Animatic

- Definición y funciones del storyboard
- Propósito del animatic en la preproducción
- Conexión entre el storyboard y el animatic en la narrativa visual

Clase 3. Etapas de Desarrollo

a. Fase de Conceptualización

- Revisión clara de la historia y personajes

- Abstract del guion

b. Fase de Storyboard

- Revisión de las viñetas para implementar escenas

- Identificación de momentos clave y transiciones

c. Fase de Animatic

- Listado de elementos sonoros (música, diálogos, efectos, sonidos diegéticos y extra diegéticos)

- Ajuste de la duración de las escenas

Clase 4. Herramientas de Software para Storyboard y Animatic

Introducción a toom boom harmony

. Funciones clave para establecer tiempos y secuencias

cPrácticas de importación y exportación de elementos

Clase 5. Técnicas de Establecimiento de Tiempos

Principios de animación

Uso de marcas de tiempo y fotogramas clave

Creación de transiciones fluidas entre escenas

Clase 6. Evaluación y Retroalimentación

Revisiones periódicas del storyboard y animatic

Feedback constructivo sobre la duración y ritmo

Ajustes según comentarios y mejoras continuas

Clase 7. Consideraciones Finales

a. Importancia de la flexibilidad en la gestión del tiempo

b. Estrategias para superar obstáculos comunes

c. Creación de un plan de producción realista y alcanzable

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

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	.	**Observación, entrega de producto.**

Evidencia documento guia personajes _537044_EV01 . **Evidencia documento guia tiempos animacion. _537045_EV01 .** **Evidencia render 12 principios de animacion. _537045_EV02 .** **Evidencia render previos de animatic . _37046_EV01** **Evidencia estudio secuencias animatic . _37046_EV02** **Evidencia render Final animatic _ 537047_EV02**	**Desarrolla y prepara documento de arte final guia personajes , utilizando herramientas como Photoshop, ilustrartor, toonboom. Crea documento de guias de tiempos de animacion usando herramientas ofimaticas.** **Desarrolla y finaliza y prepaara el documentos y artes anexos para el animatic.** **Finaliza el animatic aplicando principios de animación, encuadre, ritmo narrativo y coherencia visual.**	**Sustentación Oral** **Presentación Pitch.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Concept art:

El tipo de concept art necesario para cada producto (videojuegos, películas, animación) varía en función de este. Los procesos y las herramientas necesarias difieren según el tipo de concept art, ya sea de los personajes, las estructuras, la ambientación o las armas. Suele ser más sencillo trabajar en ellos en digital. Esto se debe a que todos los tipos de concept art comparten el proceso de ensayo y error con pequeños bocetos y de llegar a la versión final creando distintas variaciones.

Animatic:

Un animatic es una forma de darle vida a los storyboards o sketchs (dibujos previos) de un producto audiovisual final, algunas veces incluyendo un audio provisional, permitiendo visualizar detalles como planos, movimientos de cámara, sonidos y elementos de continuidad que pueden ser corregidos en una etapa temprana. Por otro lado, permite llegar a la realización con ideas más claras y fijas de lo que se quiere lograr e incluso, abre la posibilidad de realizar grupos focales y pruebas de audiencia.

ESTILO El estilo de una obra de arte es la clasificación de su apariencia visual. A menudo, el estilo se clasifica dependiendo del enfoque estético específico de un artista individual, corriente artística, periodo o cultura.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- **The Big Bad World of Concept Art for Video Games: How to Start Your Career as a Concept Artist, Elliot lilly, 2022**
- **The Random Guidebook of Concept Designers : Tips and Tricks adrian marc 2023**
- https://bombilloamarillo.com/que-es-un-animatic

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres Felipe Tobar Ramírez**	**Instructor**	**Animación digital**	**01/02/2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					