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 03**
- Actividad de Proyecto: **CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL.**

  Competencia: 220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ALCANZAR** : 537048 - GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS vTÉCNICOS
- **2. PRESENTACIÓN**

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.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Guía de Aprendizaje:

Producción animación

Objetivo General:
Desarrollar habilidades y competencias en los aprendices para la creación de animaciones digitales de calidad, teniendo en cuenta los principios fundamentales de la animación y aplicando técnicas adecuadas en la producción audiovisual , para el desarrollo y proceso de producción de un producto animado digital.

Preparación producción animación:

Preparación de Keyframes y Animación

La creación de una animación implica varios pasos críticos que aseguran la fluidez y el impacto visual del producto final. Aquí hay una guía paso a paso:

Actividad 1
Keyframes (Fotogramas Clave): Establece los puntos principales de la acción, definiendo las poses críticas del movimiento.

Actividad 2
Inbetweens (Interpolaciones): Desarrolla los fotogramas intermedios entre los keyframes para suavizar la transición y dar sensación de movimiento.

Actividad 3
Sincronización Vocal: Alinea la animación con el diálogo o sonidos, asegurando que los movimientos de boca y expresiones coincidan con la pista de audio.

Actividad 4
Parallax de Fondos: Crea profundidad y movimiento en escenas estáticas moviendo diferentes capas de fondo a velocidades distintas.

Actividad 5
Planos de Color y Gradientes: Utiliza colores y gradientes para establecer el tono, la atmósfera y la profundidad de la escena.

Actividad 6
Efectos Especiales: Añade elementos como destellos, explosiones o magia para realzar la acción y el impactovisual.

Actividad 7
Efectos Ambientales: Incorpora efectos como lluvia, nieve o niebla para aumentar la inmersión y realismo del entorno.

Actividad 7
Composición Visual: Combina todos los elementos de manera armoniosa para lograr una escena equilibrada y atractiva visualmente.

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
Evidencia documento guia Sabana de exposcion _537045_EV02. . **Evidencia render previos de animatic . _37046_EV01** **Evidencia estudio secuencias animatic . _37046_EV02** **Evidencia render Final animatic _ 537047_EV02**	**.** **Desarrolla y prepara documentos guias de principios de animación abstractos y y figurativos en software toonboom.** **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.**	**Observación, entrega de producto.** **Sustentación Oral** **Presentación Pitch.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Diegético y Extradiegetico.

Hablamos de sonido diegético cuando la fuente de sonido se halla en el espacio fílmico, es decir, pertenece a la historia. La principal exigencia del sonido diegético es la de ser realista y coherente con el espacio dramático. La voz de los personajes, la música de una radio, el sonido de una puerta, etc. son sonidos diegéticos. En cambio, el sonido no diegético no pertenece al espacio fímico, es decir, no concierne a la historia. La banda sonora y la voz de un narrador son claros ejemplos de sonido no diegético.

Timing:

El “timing” en animación es uno de los aspectos más importantes a considerar para crear una secuencia coherente y convincente1. Este principio se refiere al ritmo y el tiempo que se emplea en la representación de una acción.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- Williams, R. E. (2009). The animator's survival kit. Faber & Faber.
- Blair, P. (2020). Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters. Walter Foster Publishing.
- https://bombilloamarillo.com/que-es-un-animatic

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres Felipe Tobar Ramírez**	**Instructor**	**Animación digital**	**11/04/2024**

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 - ELABORAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD

- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ALCANZAR** : 537047 - REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO.

- **2. PRESENTACIÓN**

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.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Guía de Aprendizaje: realización del animatic

Objetivo General:
Desarrollar habilidades y competencias en los aprendices para la creación de animaciones digitales de calidad, teniendo en cuenta los principios fundamentales de la animación y aplicando técnicas adecuadas en la producción audiovisual , para el desarrollo y producción de un animatic.

Actividad 1
Sabana de Exposición:

- Definición y uso de la sabana de exposición en la animación.
- Importancia de la sabana de exposición en la planificación y organización de la animación.
- Ejercicios prácticos para la creación y uso efectivo de la sabana de exposición.

Actividad 2

Concepto de fotogramas clave y su papel en la animación:

- Uso de fotogramas intermedios para suavizar la animación y crear movimiento natural.
- Prácticas de animación con fotogramas clave e intermedios.

Actividad 3

Ritmo:

- Concepto de ritmo en la animación y su importancia en la narrativa visual.
- Técnicas para controlar el ritmo en la animación (edición, velocidad de animación, etc.).
- Ejercicios para experimentar con diferentes ritmos en la animación.

Actividad 4
Cámara:

- Funciones y tipos de cámaras en la animación digital.
- Uso de la cámara para crear efectos visuales y transmitir emociones.
- Prácticas de animación de cámara y su integración con la animación de personajes.

Actividad 5
Secuencia:

- Organización y estructura de una secuencia en la animación.
- Narrativa visual y flujo de la historia a través de secuencias animadas.
- Ejercicios para la planificación y creación de secuencias coherentes y efectivas.
- Fotogramas Clave e Intermedios:

Actividad 6
Encuadre:
Tipos de encuadre en la animación (plano general, plano medio, primer plano, etc.).

- Uso del encuadre para transmitir emociones, narrar una historia y dirigir la atención del espectador.
- Prácticas de composición y encuadre en la creación de escenas animadas.

Actividad 7
Audios Diegéticos y Extradiegéticos:

- Definición y diferencia entre audio diegético y extradiegético.
- Uso del audio para complementar la narrativa visual y crear atmósferas.
- Ejercicios de sincronización de audio con la animación y creación de efectos de sonido.

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
Evidencia documento guia Sabana de exposcion _537045_EV02. . **Evidencia render previos de animatic . _37046_EV01** **Evidencia estudio secuencias animatic . _37046_EV02** **Evidencia render Final animatic _ 537047_EV02**	**.** **Desarrolla y prepara documentos guias de principios de animación abstractos y y figurativos en software toonboom.** **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.**	**Observación, entrega de producto.** **Sustentación Oral** **Presentación Pitch.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Diegético y Extradiegetico.

Hablamos de sonido diegético cuando la fuente de sonido se halla en el espacio fílmico, es decir, pertenece a la historia. La principal exigencia del sonido diegético es la de ser realista y coherente con el espacio dramático. La voz de los personajes, la música de una radio, el sonido de una puerta, etc. son sonidos diegéticos. En cambio, el sonido no diegético no pertenece al espacio fímico, es decir, no concierne a la historia. La banda sonora y la voz de un narrador son claros ejemplos de sonido no diegético.

Timing:

El “timing” en animación es uno de los aspectos más importantes a considerar para crear una secuencia coherente y convincente1. Este principio se refiere al ritmo y el tiempo que se emplea en la representación de una acción.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- Williams, R. E. (2009). The animator's survival kit. Faber & Faber.
- Blair, P. (2020). Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters. Walter Foster Publishing.
- https://bombilloamarillo.com/que-es-un-animatic

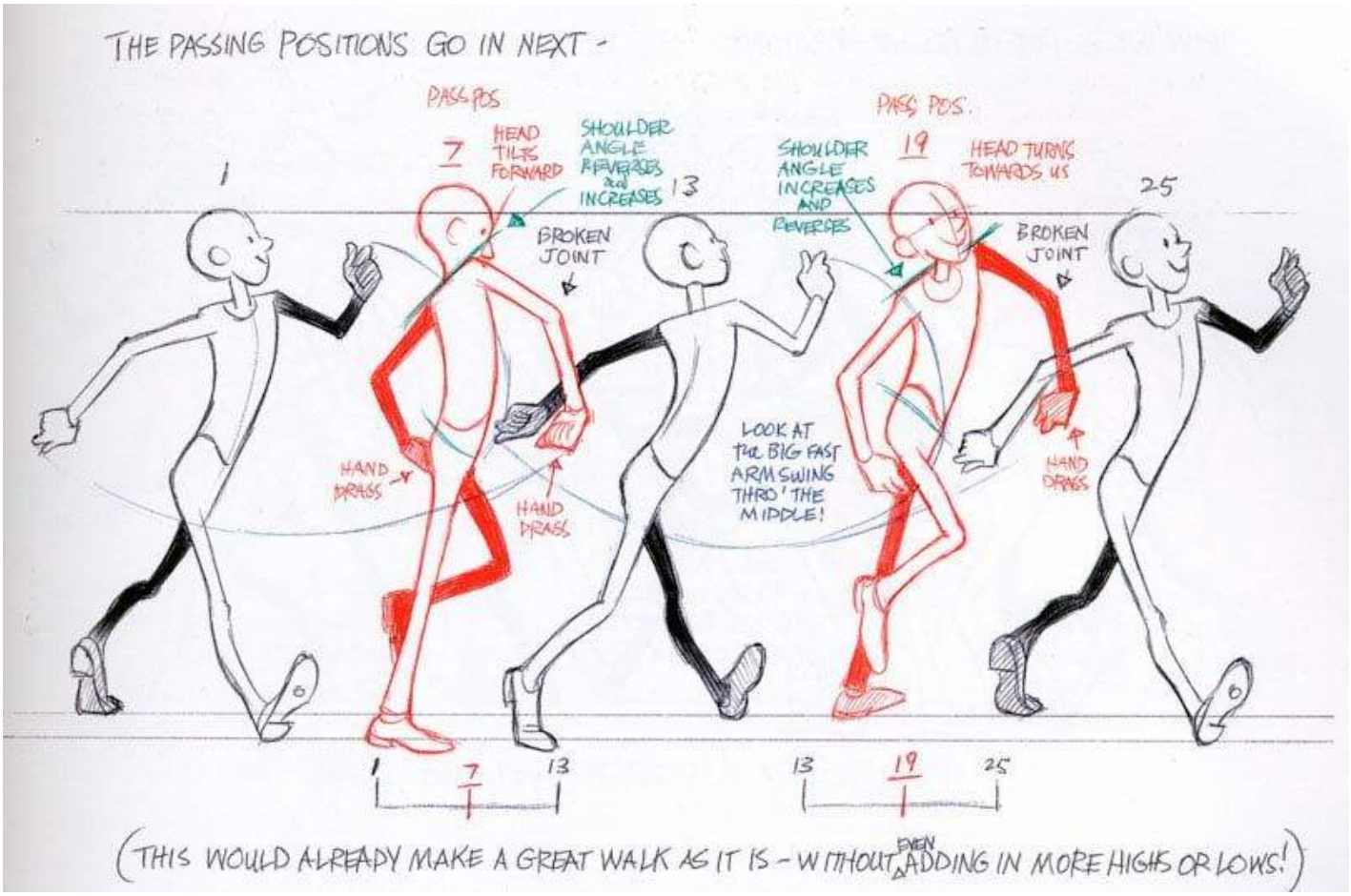
7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres Felipe Tobar Ramírez**	**Instructor**	**Animación digital**	**11/04/2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

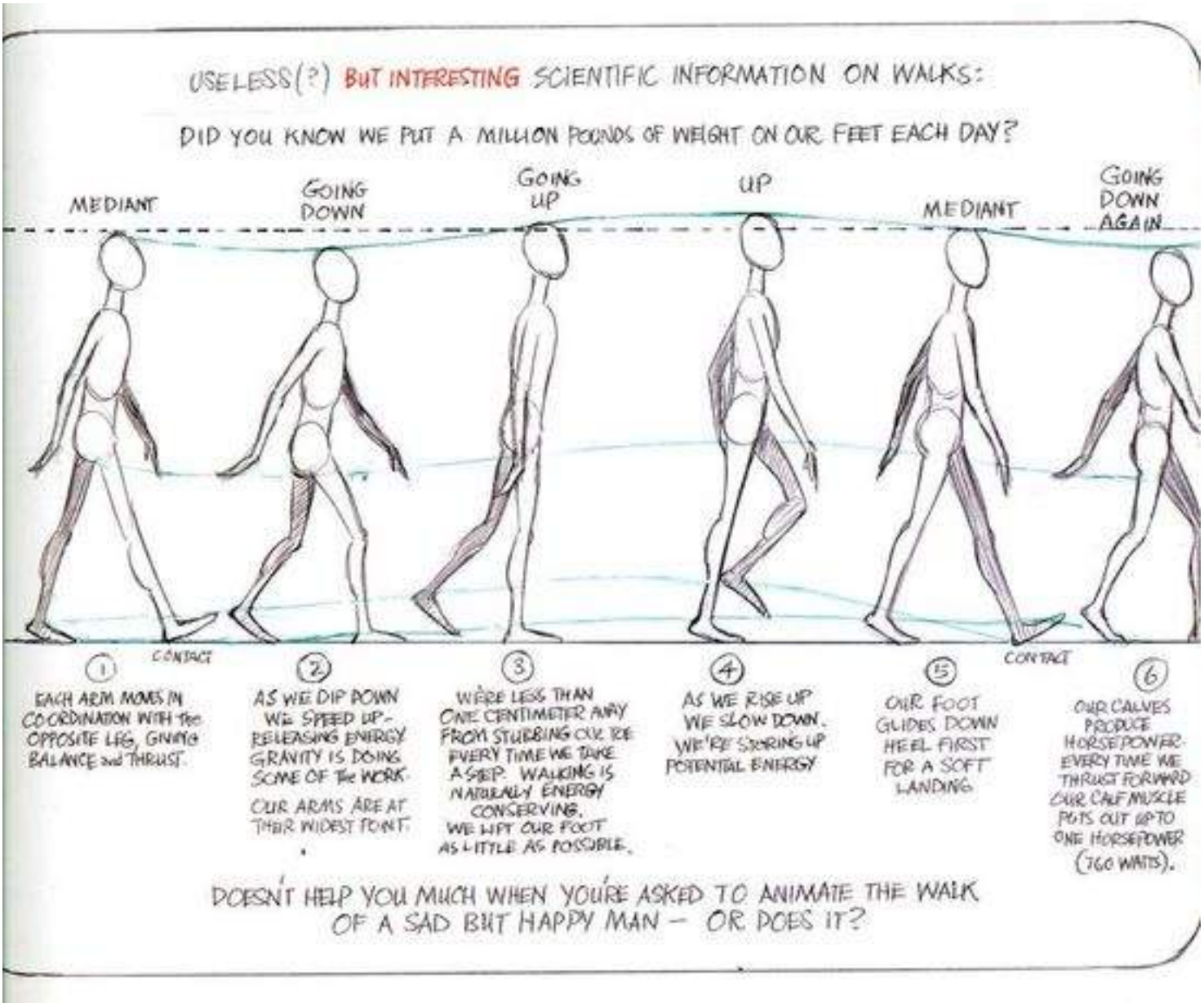
SENA
Animación Digital
2774317



Realizar ejercicios en hojas blancas y enviar a:

aftobar@sena.edu.co

SENA
Animación Digital
2774317

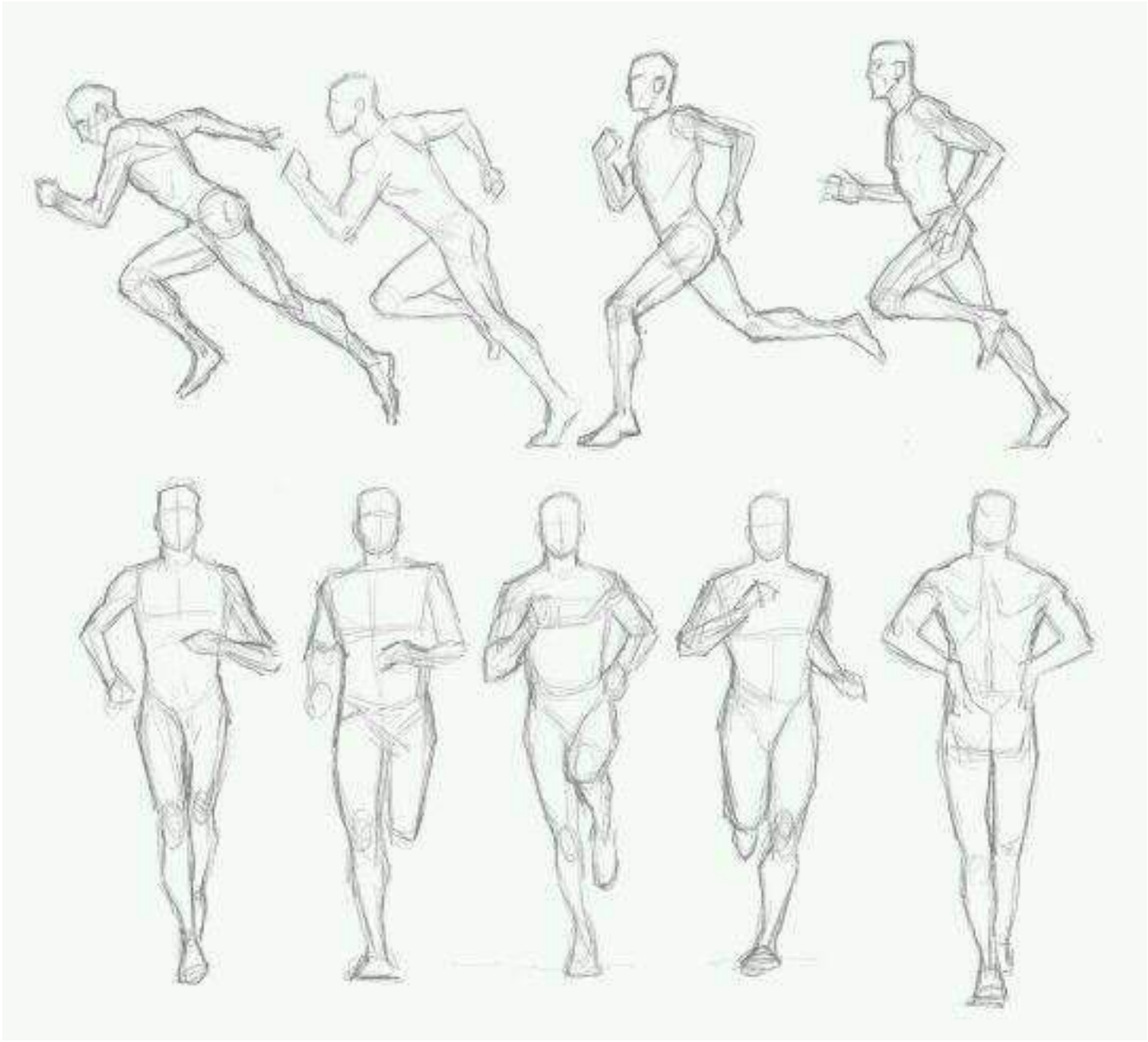


Realizar ejercicios en hojas blancas y enviar a:

aftobar@sena.edu.co

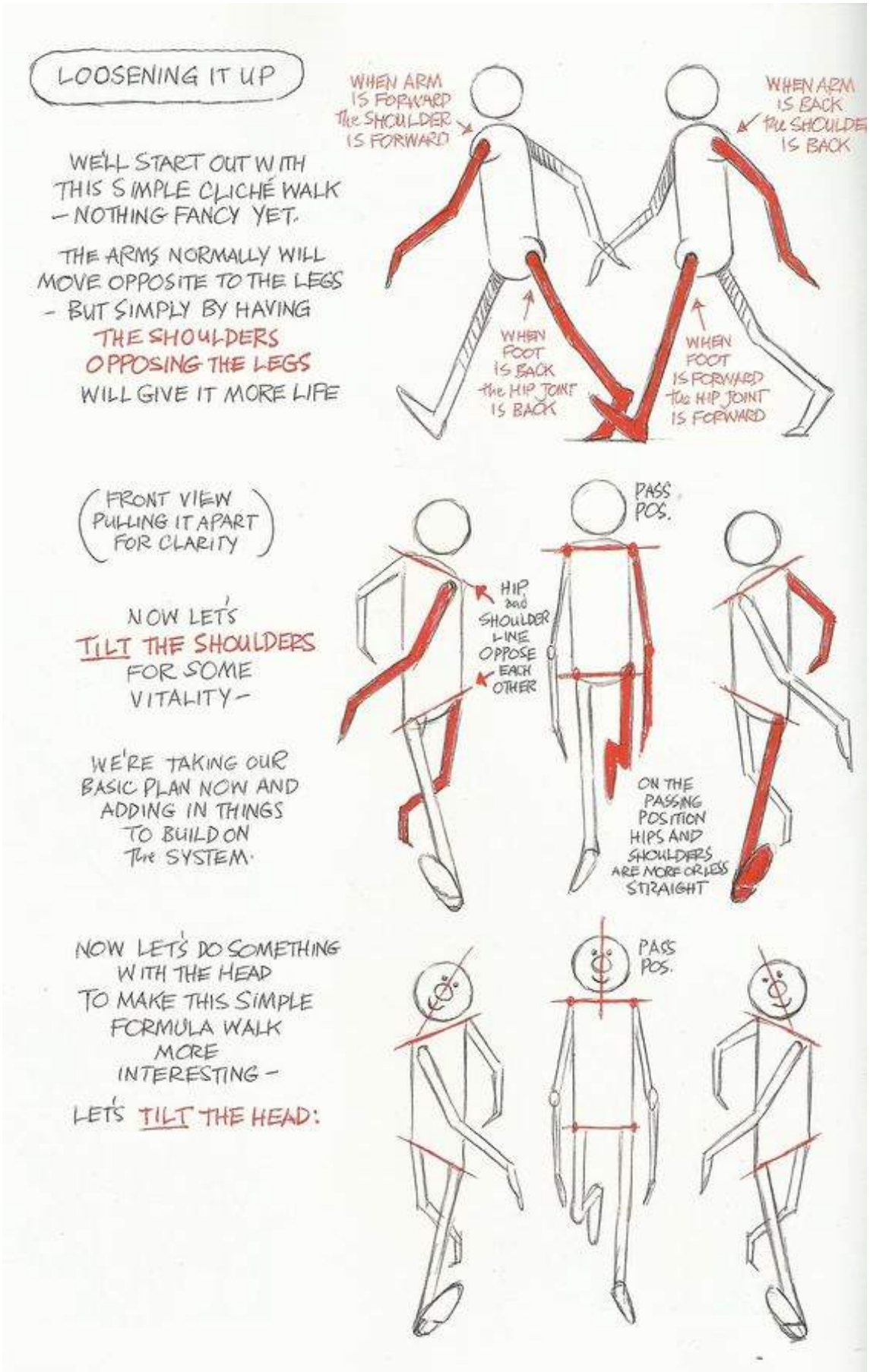
ACTIVIDAD REFUERZO SEMANA SANTA 2024

SENA
Animación Digital
2774317



Realizar ejercicios en hojas blancas y enviar a:

aftobar@sena.edu.co


LOOSENING IT UP
WE'LL START OUT WITH THIS SIMPLE CLICHÉ WALK – NOTHING FANCY YET.
THE ARMS NORMALLY WILL MOVE OPPOSITE TO THE LEGS – BUT SIMPLY BY HAVING THE SHOULDERS OPPOSING THE LEGS WILL GIVE IT MORE LIFE
WHEN ARM IS FORWARD THE SHOULDER IS FORWARD
WHEN ARM IS BACK THE SHOULDER IS BACK
WHEN FOOT IS BACK THE HIP JOINT IS BACK
WHEN FOOT IS FORWARD THE HIP JOINT IS FORWARD
(FRONT VIEW PULLING IT APART FOR CLARITY)
NOW LETS TILT THE SHOULDERS FOR SOME VITALITY –
WE'RE TAKING OUR BASIC PLAN NOW AND ADDING IN THINGS TO BUILD ON THE SYSTEM.
PASS POS.
HIP and SHOULDER LINE OPPOSE EACH OTHER
ON THE PASSING POSITION HIPS AND SHOULDERS ARE MORE OR LESS STRAIGHT
NOW LETS DO SOMETHING WITH THE HEAD TO MAKE THIS SIMPLE FORMULA WALK MORE INTERESTING –
LETS TILT THE HEAD:
PASS POS.

ACTIVIDAD REFUERZO SEMANA SANTA 2024

SENA
Animación Digital
2774317

Realizar ejercicios en hojas blancas y enviar a:

aftobar@sena.edu.co

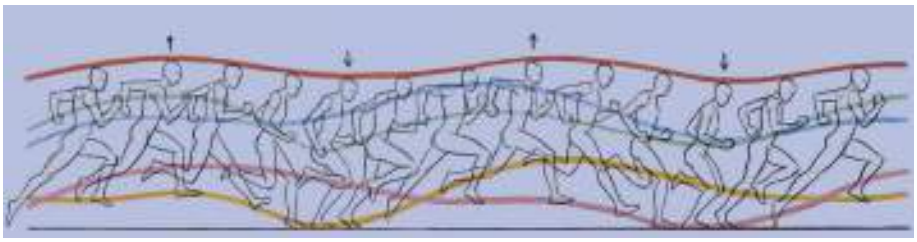
ACTIVIDAD REFUERZO SEMANA SANTA 2024

SENA
Animación Digital
2774317

Realizar ejercicios en hojas blancas y enviar a:

aftobar@sena.edu.co

REFUERZO ANIMACIÓN



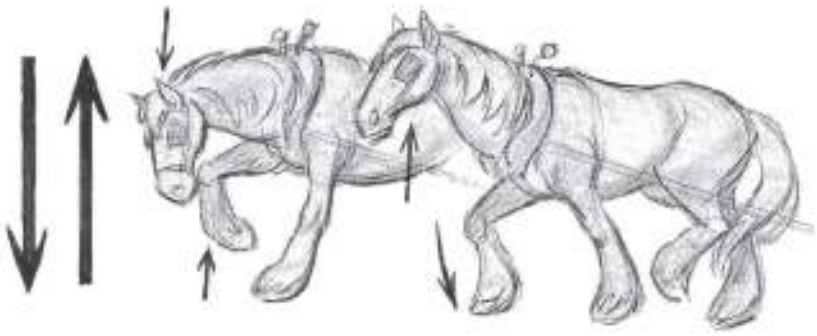
Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

Más allá de movimientos simples.

La caminata o carrera básica es una cosa, pero cuando creando movimientos animados más complejos, un El animador debe considerar una serie de cosas. Su los personajes pueden balancearse, lanzar, patear, caer, levantar y más.
Una vez establecido tu plan para la acción del personaje, Puede diseñar los movimientos reales y dibujar en bruto.

Bocetos

Este capítulo le ayudará a desarrollar una comprensión de los tiempos, acciones superpuestas, equilibrio y movimiento, y arcos, curvas y Caminos de acción en secuencias animadas.



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

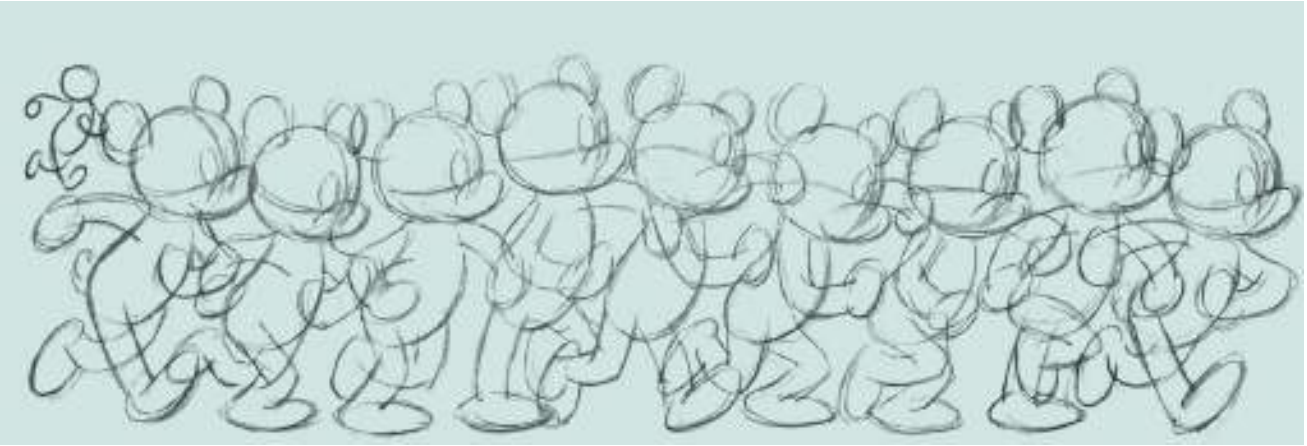
BOCETOS

Los animadores hacen una serie de bocetos aproximados que sugerir el movimiento de un personaje. Es como escribir palabras a mano sin pensar en formarlas letras individuales, solo sobre lo que estás diciendo (o interino). Para dibujar una pose, haz garabatos de lo que ves. en tu imaginación y luego estudia los garabatos para sugerencias. Olvídate de dibujar, ¡solo garabatea!

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

CREANDO BOCETOS

Esta es la caminata sencilla y "bocetead" de un animador.
A partir de esto se hace un dibujo detallado limpio y terminado.
Deberías saber todo sobre el esqueleto, pero
los animadores no dibujan el esqueleto primero; ellos dibujan
el contorno. Los garabatos pueden convertirse en múltiples bocetos.
Sigue intentando obtener una sugerencia de lo que deseas. A
La sugerencia de un esquema aproximado es el primer paso. Se puede tomar
muchos intentos de garabatear. Usa tu imaginación para
desarrollar el dibujo



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

**Dibujar pequeños bocetos en miniatura de poses importantes.
resalta la estructura general y el atractivo y hace
para un dibujo más amplio y menos atención a los detalle**

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

BALANCE

Para movimientos animados realistas, preste atención
atención a cómo deben equilibrarse los personajes.
Los brazos se balancean y las caderas se inclinan durante una caminata, el centro de cambios de equilibrio en una posición magra; mientras que un empujón en cualquier dirección desencadena una reacción en cadena de equilibrio en el dirección opuesta en proporción a la velocidad.

ENCONTRAR EL CENTRO DE EQUILIBRIO

La línea del "centro de equilibrio" se inclina hacia adelante.
movimiento en proporción a la velocidad de la acción. Nota
que los personajes también pueden correr inclinándose hacia atrás, y la línea de equilibrio puede ser una curva.

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

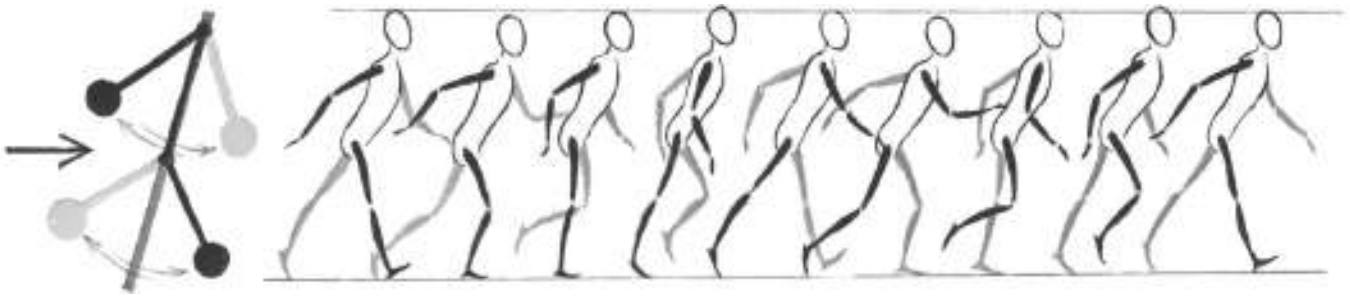
Inclinarse al caminar o correr Al caminar o correr, las caderas se hunden con la pierna levantada, lo que desencadena una reacción de equilibrio en cadena en las inclinaciones del pecho, los hombros y la cabeza. Los brazos balancearse más alto en el lado relajado y más bajo en el otro lado. Esta acción da peso a un gigante pesado o a un gran animal de paso pesado y estridente. No es típico de
atletas muy unidos.

Empuje unidireccional Estas reacciones de equilibrio. No es necesario que sea simultáneo a la acción de empuje o aentre sí, pueden superponerse.

Oscilación circular Un impulso en una oscilación circular desencadena un columpio correspondiente en el lado opuesto del círculo movimiento. Esta trayectoria circular de acción puede ser horizontal.
o inclinado en cualquier ángulo diagonal, o puede ser vertical círculo.

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

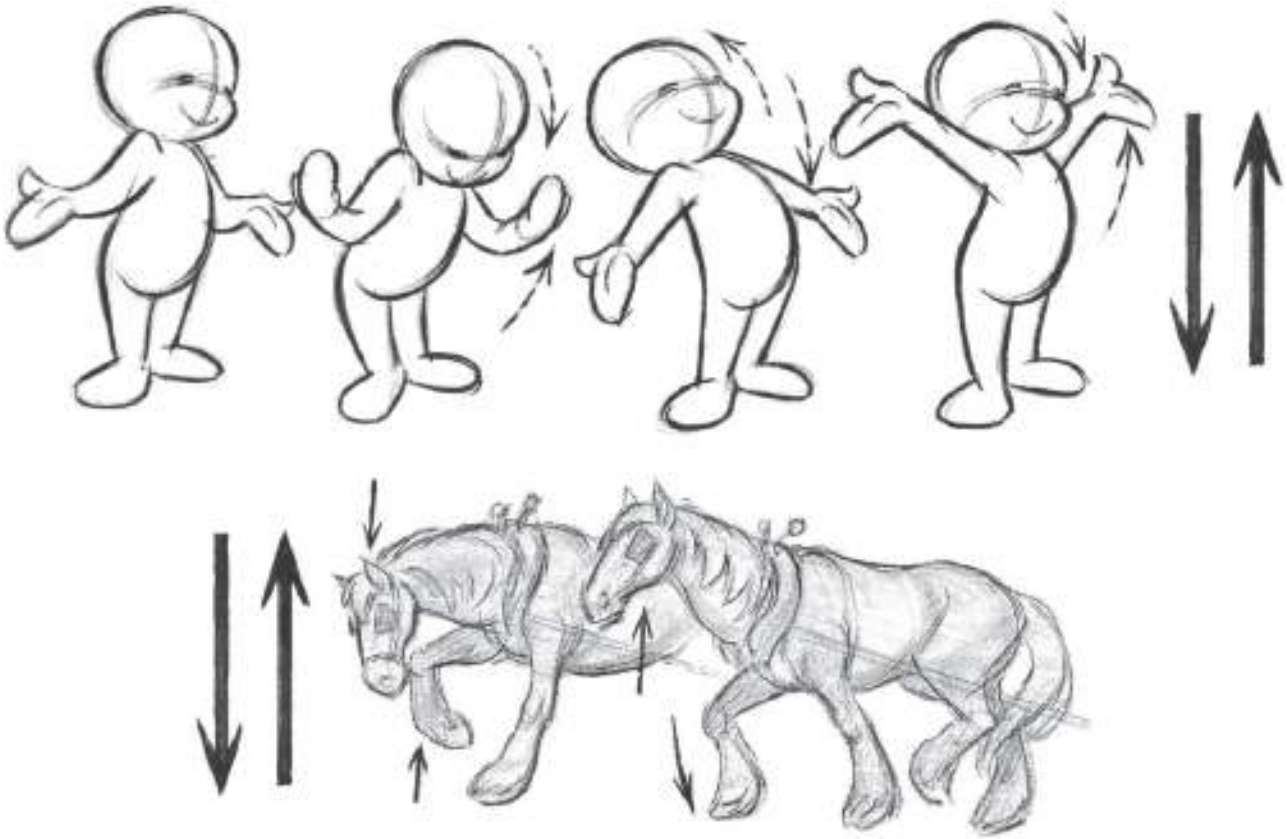
Giro bidireccional A medida que el pecho gira con un empujón, las caderas giran en la dirección opuesta en equilibrio reacción (o viceversa). Estas reacciones de equilibrio necesitan no seguir el empuje; pueden preceder y/o moverse después del impulso de la acción



Equilibrio pendular

Los brazos se balancean como reacción al empuje del péndulo de la pierna en acción de caminar o correr. El extremo del balanceo del brazo no está en contacto con la pierna. dibujando pero en el retroceso. La pierna se mueve hacia atrás y se endereza en el extremo de empuje. Como equilibrio a la pierna levantada, los brazos se mueven hacia adelante formando un arco más bajo que su devolver.

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



Empuje vertical

Un movimiento hacia arriba o hacia abajo puede crear un reacción vertical. Esta acción es importante en el diálogo. movimientos de la cabeza y los brazos y en anticipación de la acción dibujos de una corazonada-contracción en un empujón. Cuando las piernas se llevantan, la cabeza y los brazos reaccionan bajando. en una cción pesada del caballo de tiro, la cabeza baja a medida que se levanta la pierna.en un tirón.

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

Equilibrio exagerado

Este lanzador de béisbol va a través de un elaborado acto de equilibrio mientras levanta el pie en una cuerda antes de un balanceo de piernas que ha sido exagerado en escorzo. Cuando comienza el lanzamiento, el brazo está retrasado para darle más intensidad a la acción. Se abandona el dibujo y el dibujo por una serie que vemos en menos de un segundo.

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

Fuente: Cartoon Animation (Revised Edition) (Preston Blair)

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

Harmony
Interfaz de usuario

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

Harmony

Harmony

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.

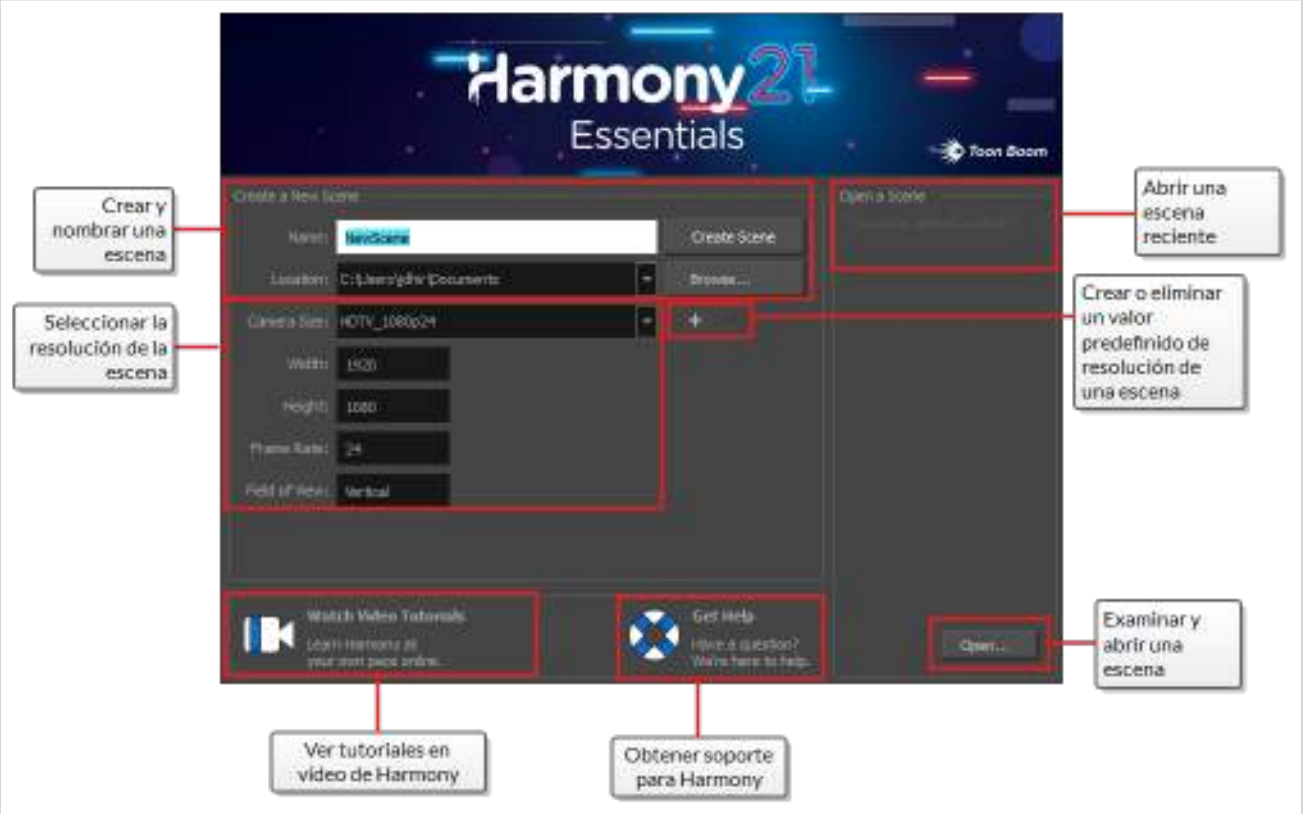
En esta Guía de introducción, aprenderá los conceptos básicos del uso de las principales funciones de Harmony Essentials, que le permitirán ponerse al día rápidamente. Consulte la documentación completa de Toon Boom Harmony Essentials disponible en línea en docs.toonboom.com para aprender acerca de todas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

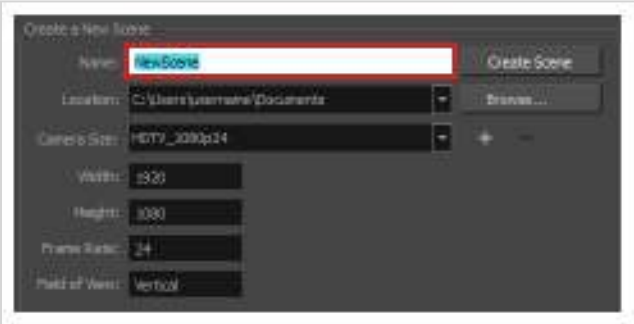
- Crear escenas
- Seleccionar la resolución de la nueva escena
- Administrar los valores predeterminados de la resolución de la escena
- Abrir rápidamente escenas recién abiertas
- Examinar y abrir una escena creada
- Ver tutoriales en vídeo de Harmony en la web
- Acceder a la página web de soporte



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).

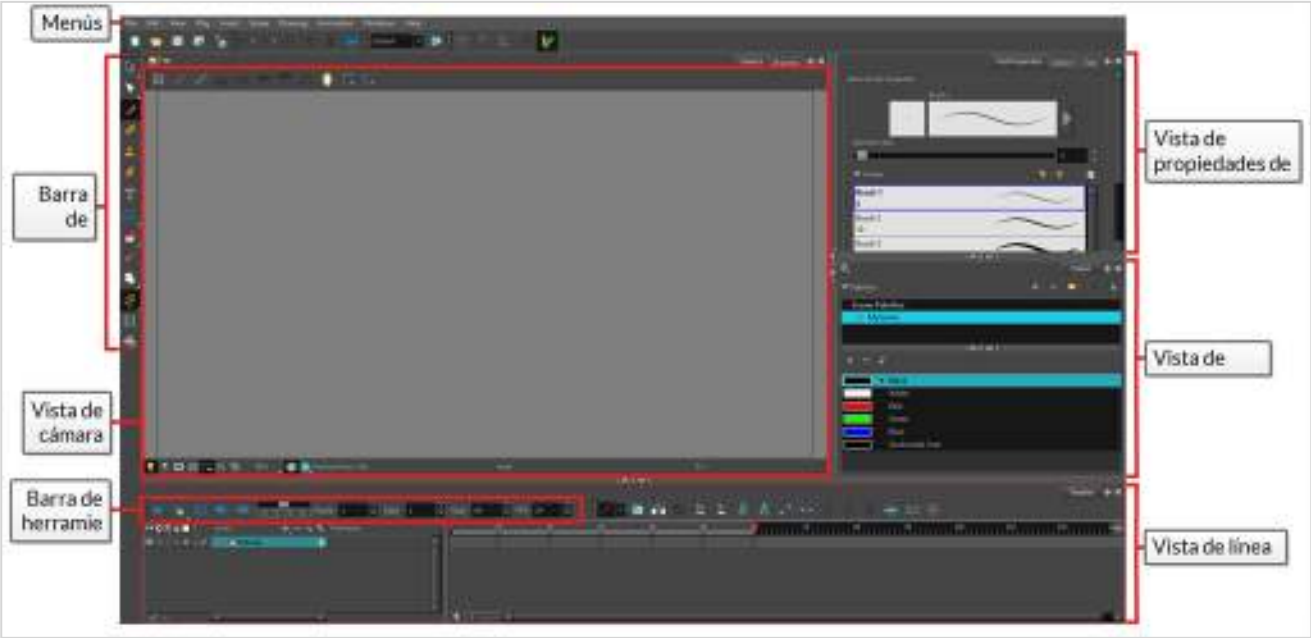
   Se crea una nueva escena. La ventana de la aplicación principal aparecerá con la nueva escena abierta.

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.

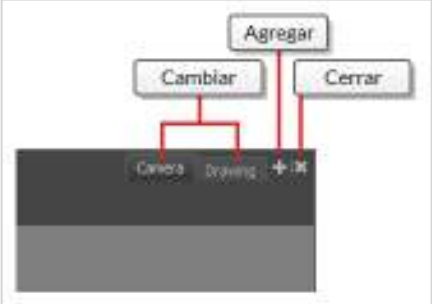


Vistas

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



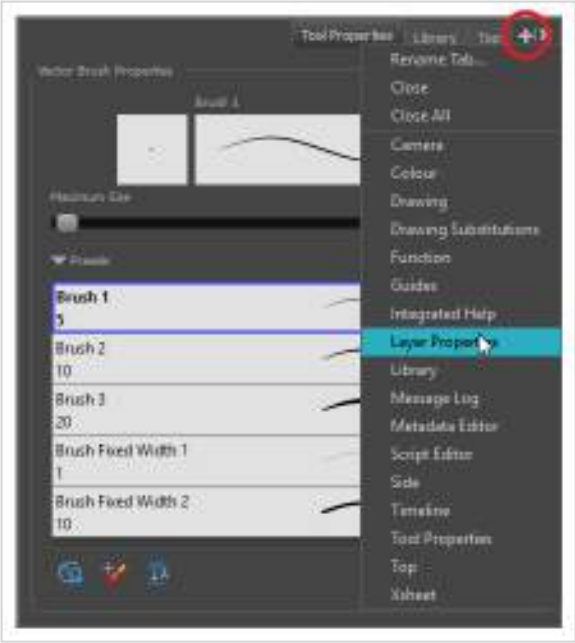
A la derecha de las pestañas de cada división de la zona de trabajo se encuentran los botones ➕ Add View (Agregar vista) y ✖ Close View (Cerrar vista), que le permiten apilar más vistas o eliminar la vista seleccionada de esta área de la zona de trabajo.

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

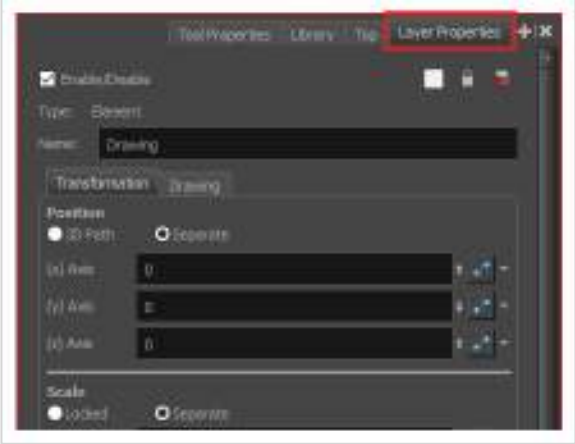
1. En la esquina superior derecha de una vista existente, haga clic en el botón ➕ Add View (Agregar vista).



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

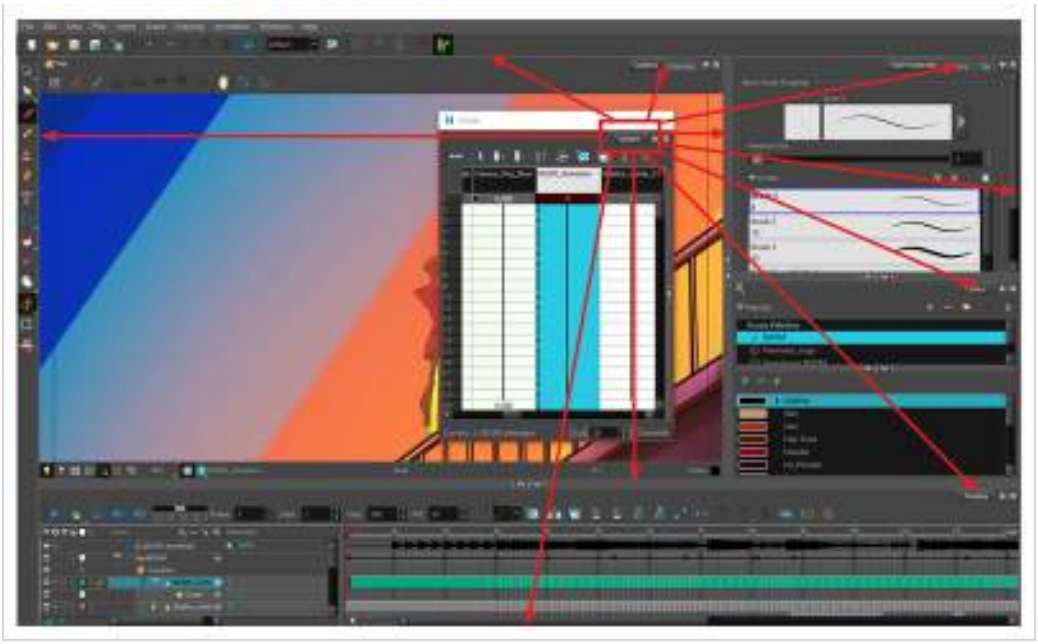
1. Abra el menú **Windows** (Ventanas).
2. En el menú Windows (Ventanas), seleccione la vista que desee agregar.

   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.

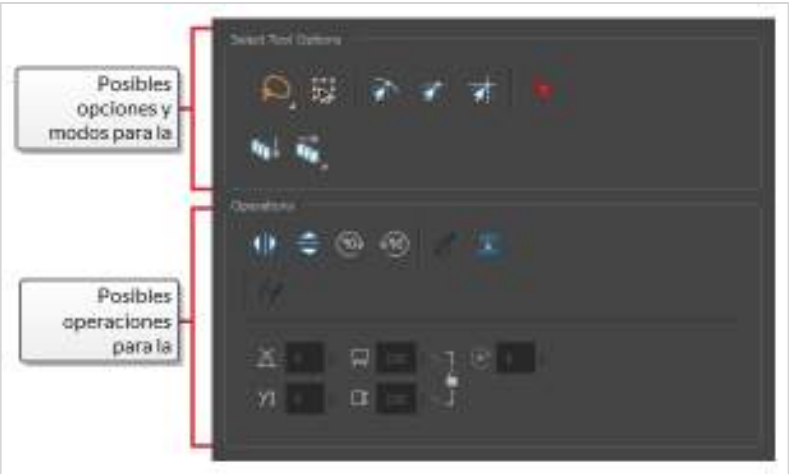
En la vista de dibujo solo se muestra el dibujo seleccionado de forma predeterminada. Puede utilizar funciones como la mesa de luz para mostrar el dibujo actual de todas las capas habilitadas de la escena con colores descoloridos, o el papel cebolla para mostrar los dibujos anteriores y siguientes de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

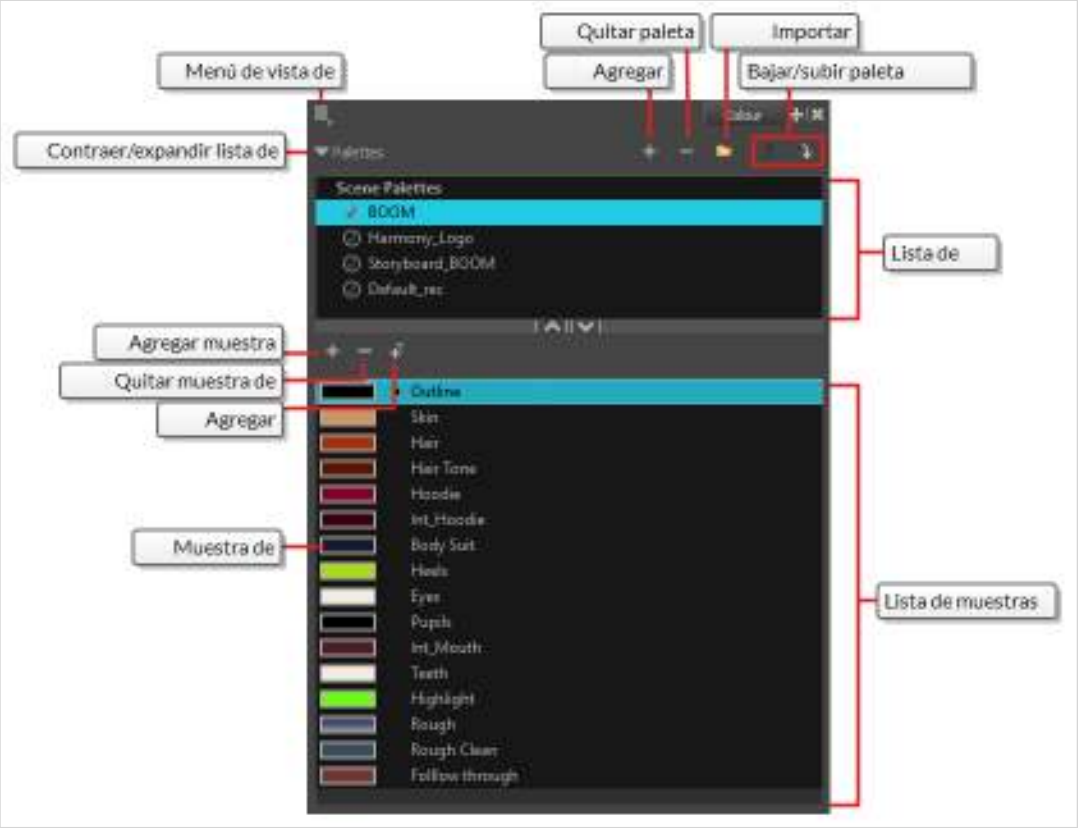
Por ejemplo, si elige la herramienta Select (Seleccionar), la vista de propiedades de la herramienta mostrará las opciones y operaciones relacionadas con dicha herramienta, como Snap to Contour (Ajustar a contorno), Apply to All Drawings (Aplicar a todos los dibujos), Flip Horizontal (Voltear en horizontal)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

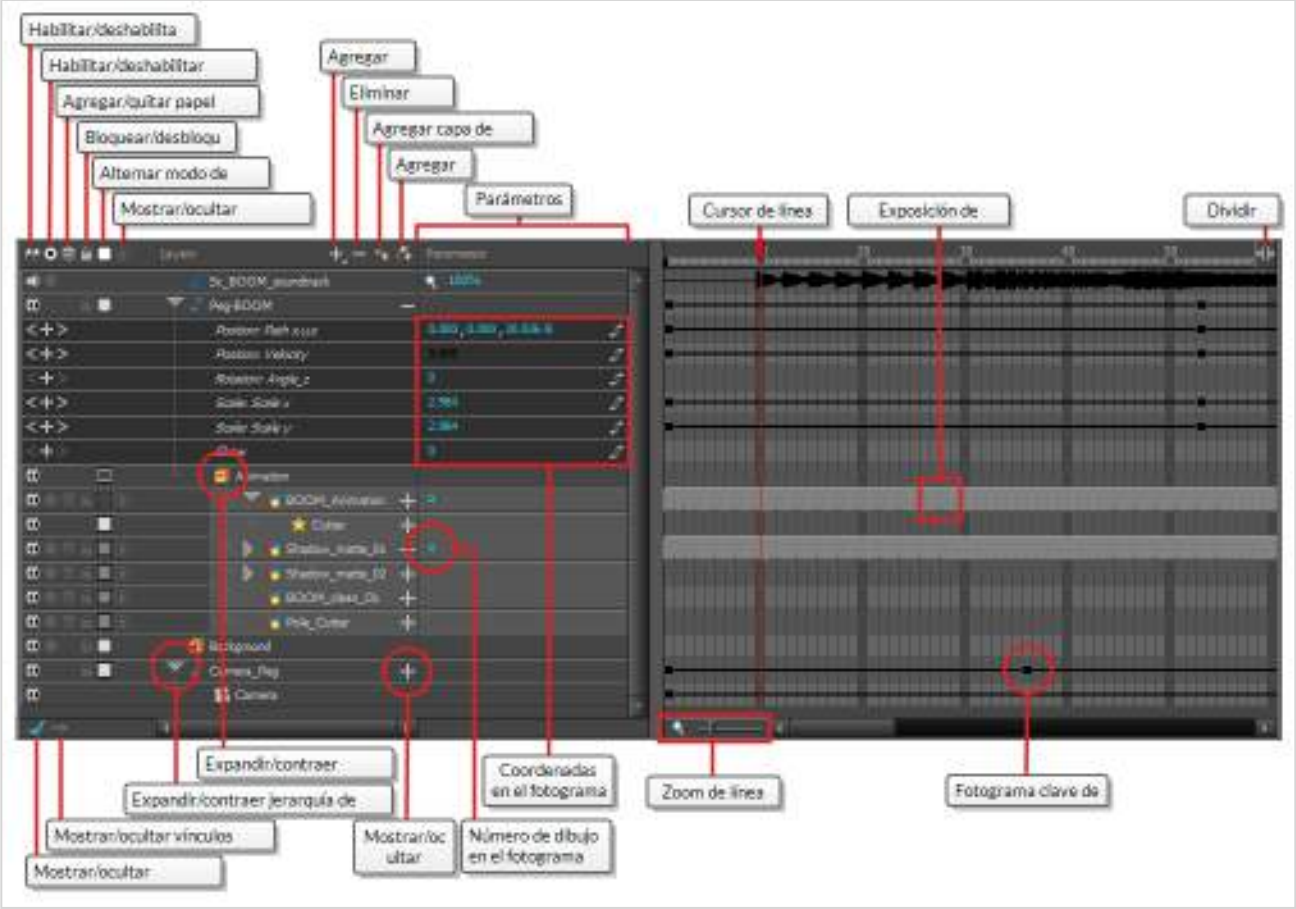


Vista de línea de tiempo

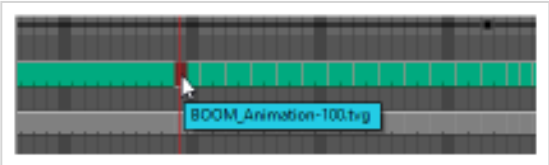
Para establecer el tiempo de la animación, trabajará principalmente con las vistas de línea de tiempo y de carta de rodaje. Es muy útil familiarizarse con la vista de línea de tiempo, su funcionamiento y su interfaz.

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



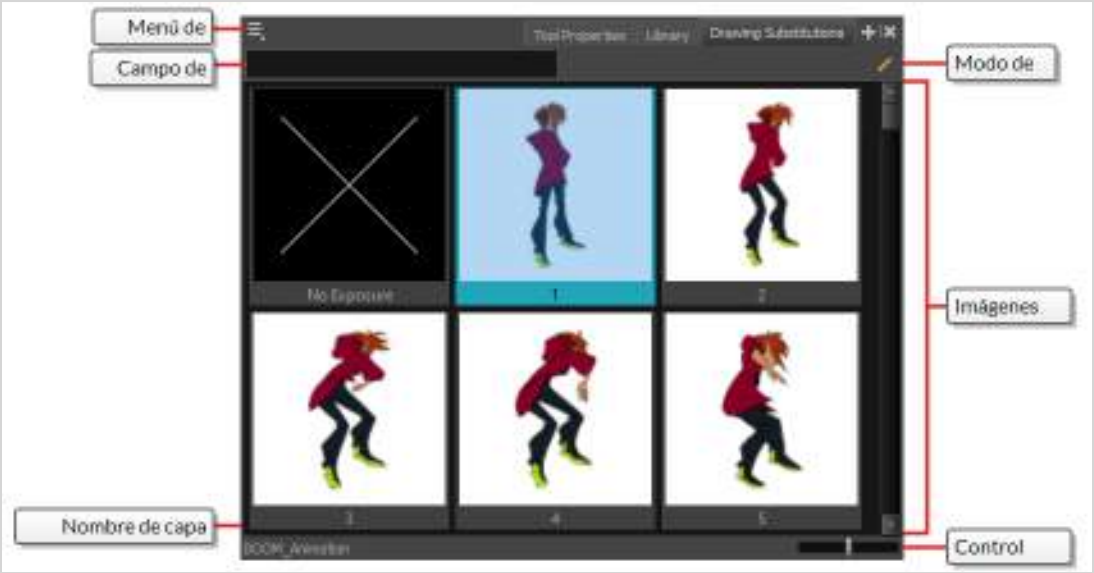
La vista de línea de tiempo permite leer el tiempo de izquierda a derecha. Representa los elementos de la escena en su forma más simple. También puede ver las capas y sus nombres, así como la exposición del dibujo. El nombre del dibujo se muestra al colocar el puntero sobre la exposición del dibujo.



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



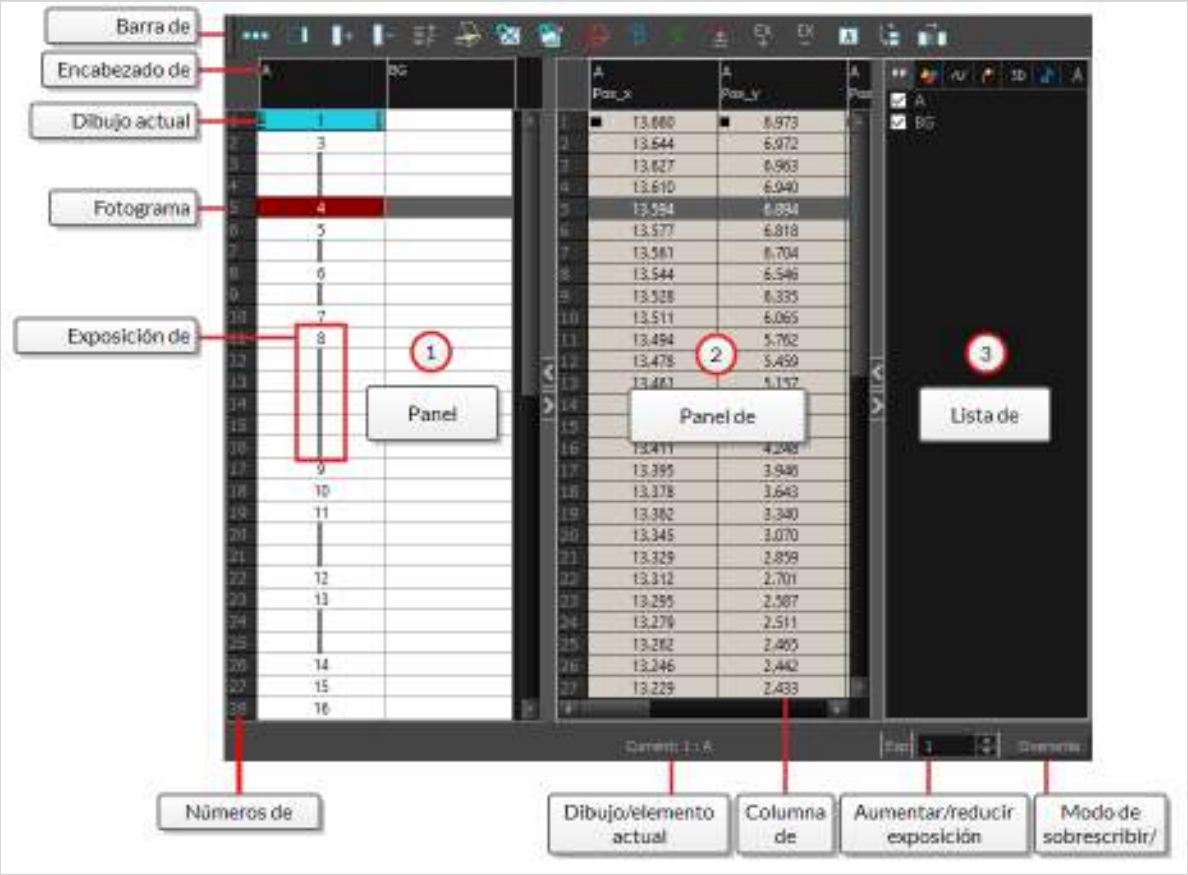
Vista de carta de rodaje

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



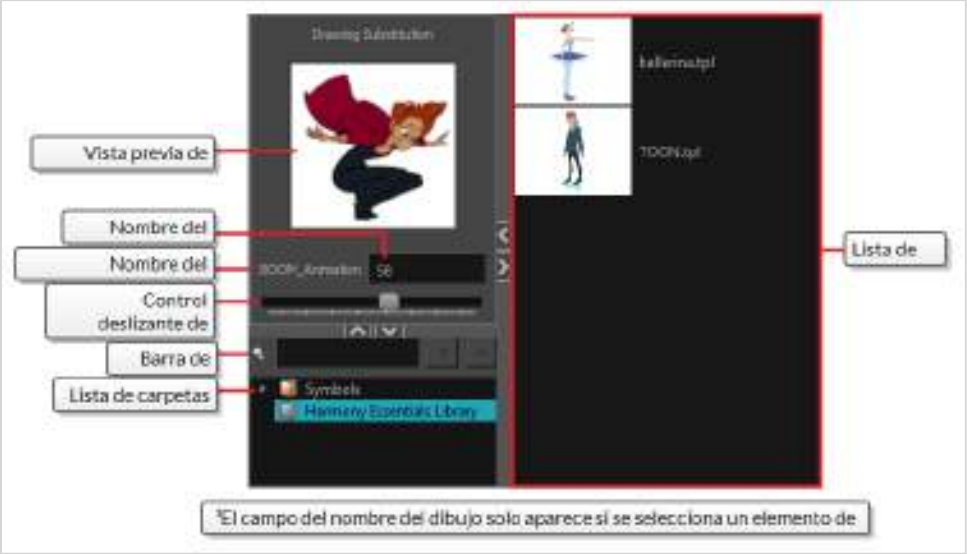
Vista de librería

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.

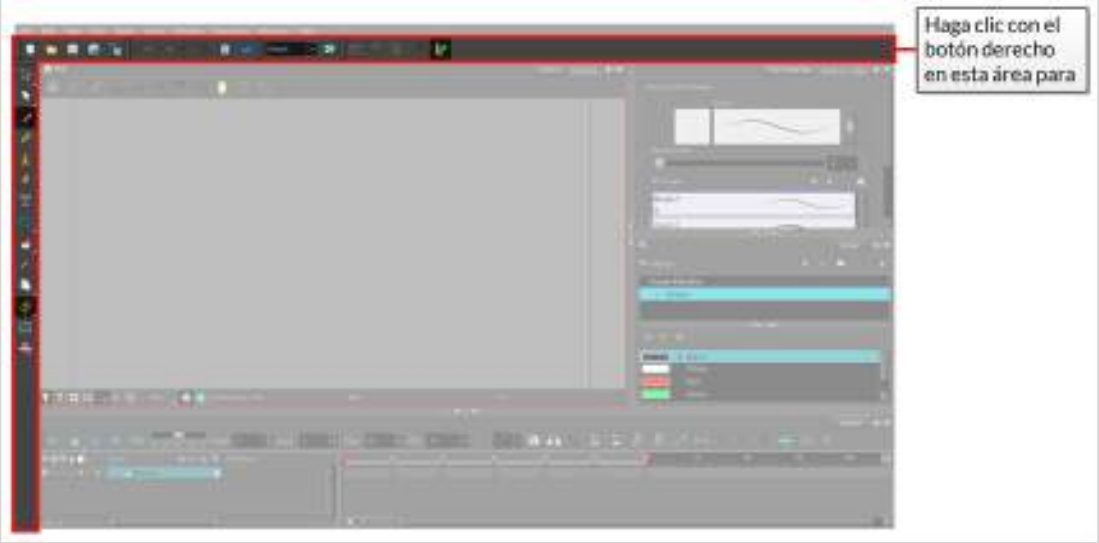
Adición de barras de herramientas

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:

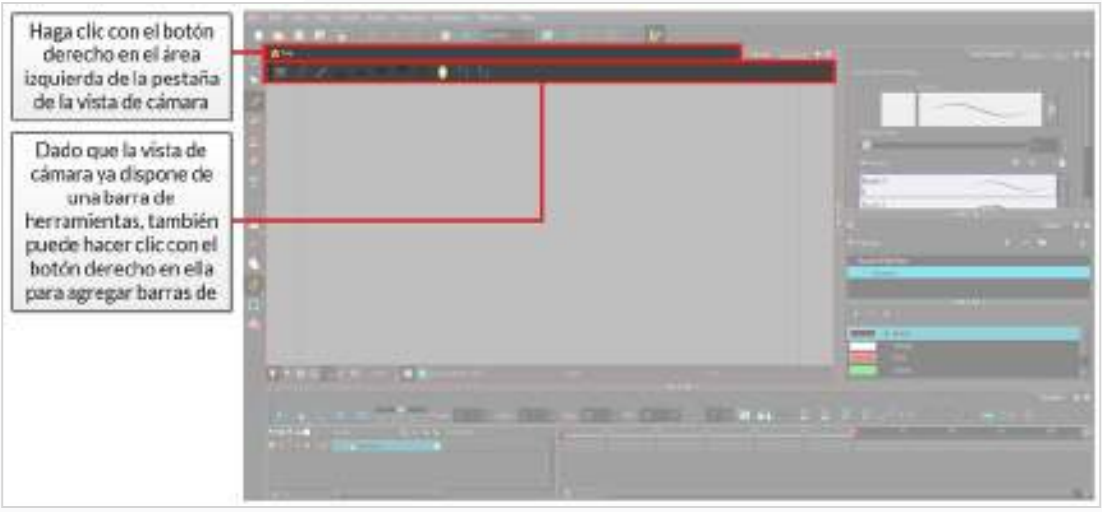
   - Haga clic en la pestaña de la vista para la que desea agregar una barra de herramientas para centrarse en ella. A continuación, en el menú superior, seleccione **Windows > Toolbars** (Ventanas > Barras de herramientas) y seleccione la barra de herramientas que desee agregar.

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.

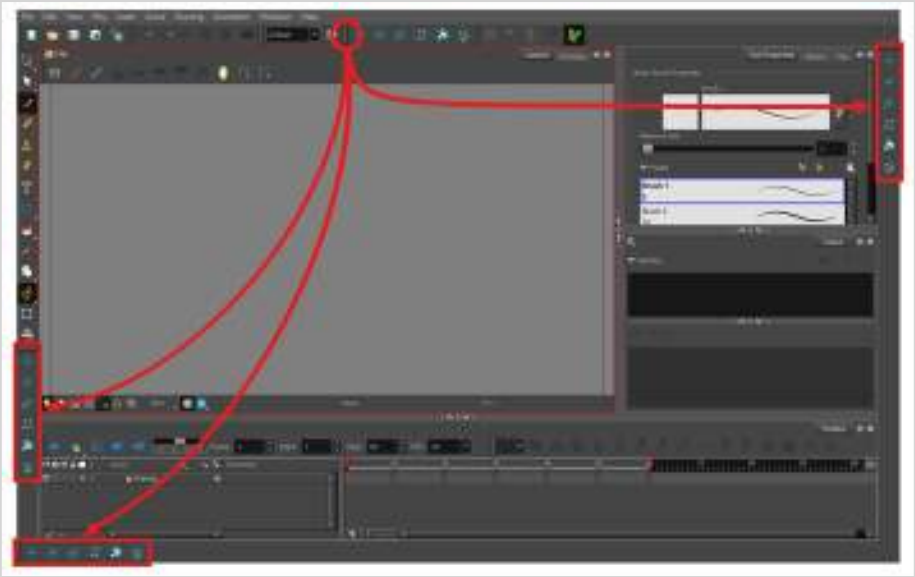
Al colocar la barra de herramientas, se creará la nueva fila y la barra de herramientas se colocará en el extremo izquierdo de esta.

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.

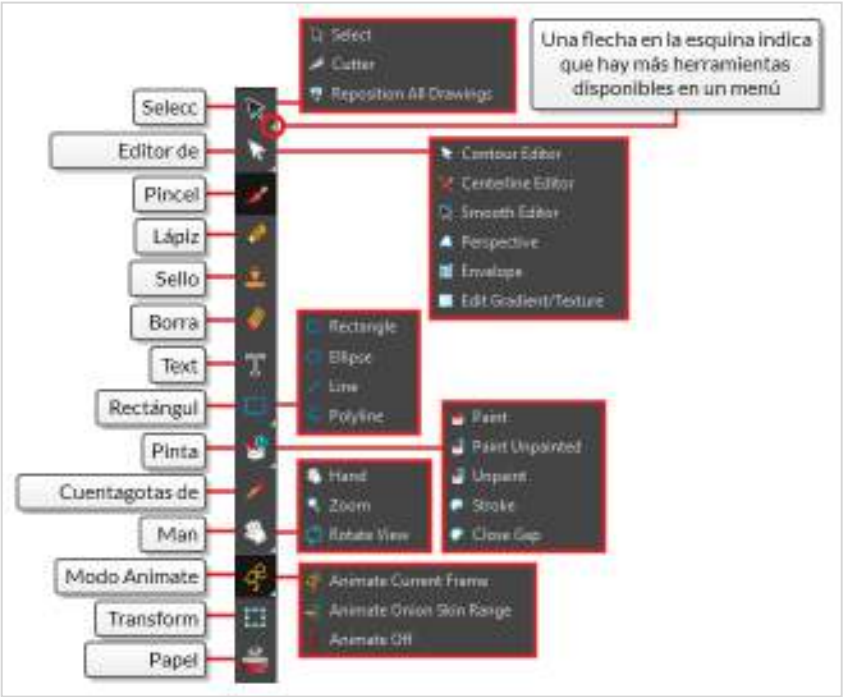
Instructor
Andrés Felipe Tobar Ramírez
Diseñador Gráfico , Animador 3D
aftobar@sena.edu.co
3216957903

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

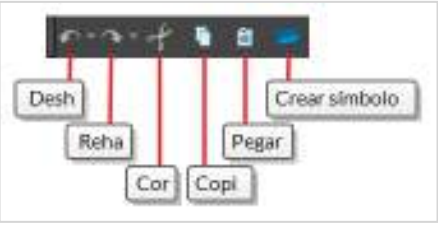
Muchos botones de la barra de herramientas disponen de un atajo de teclado asociado. Puede comprobar qué atajo de teclado está asociado a un botón dejando el cursor del ratón sobre el botón durante un segundo. Si el botón tiene un atajo de teclado, se indicará en la información sobre herramientas que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

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

ANIMATIC

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

Guión Tecnico.
Guión Literario.
Artes de concepto.
Character Sheet (guia de personajes)
Scenary Sheet (guia de escenarios)

Lista de tiempos a escenas y planos.
Lista de escenarios.
Lista de props.

ANIMATIC

Software

PS.
Krita.
Sai.
AFX.
Toon boom Harmony.
Blender.
Audition.
Ableton.

Animación Digital 2774317