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 **537047 - REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN 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

Guía de Aprendizaje: Harmony para animatic

Guia animatic Toon boom harmony.

Sesión 1: Introducción a Toon Boom Harmony y Conceptualización del Animatic

Objetivo: Familiarizarse con la interfaz de Toon Boom Harmony y comenzar a desarrollar la idea para el animatic.
Actividades:
Introducción a Toon Boom Harmony: navegación por la interfaz, paneles y herramientas básicas.
Presentación de ejemplos de animatics para inspiración.
Discusión y desarrollo de la idea para el animatic: concepto, personajes, historia, etc.
Sesión 2: Storyboard y Diseño de Personajes

Objetivo: Crear el storyboard y diseñar los personajes principales.
Actividades:
Explicación del proceso de storyboard y su importancia en la preproducción.
Creación del storyboard utilizando herramientas de dibujo de Toon Boom Harmony.
Diseño de los personajes principales: bocetos, expresiones faciales, poses clave.

Sesión 3: Animación de Referencia y Timing

Objetivo: Realizar animaciones de referencia para establecer el timing y la fluidez del animatic.
Actividades:
Importar el storyboard al panel de animación.
Crear animaciones simples de referencia para cada escena.
Ajustar el timing y la duración de las escenas para lograr la narrativa deseada.

Sesión 4: Animación de Personajes y Movimientos Básicos

Objetivo: Animar los personajes principales y añadir movimientos básicos a las escenas.
Actividades:
Introducción a la animación de personajes en Toon Boom Harmony.
Animar los personajes principales en las escenas del animatic.
Añadir movimientos básicos como caminar, correr, gestos faciales, etc.
Sesión 5: Detalles de Animación y Ajustes Finales

Objetivo: Refinar la animación y realizar ajustes finales al animatic.
Actividades:
Revisión y refinamiento de la animación de personajes y movimientos.
Añadir detalles adicionales a las escenas para mejorar la narrativa.
Realizar ajustes finales de timing, transiciones y efectos sonoros si es necesario.

Sesión 6: Revisión y Presentación Final

Objetivo: Revisar el animatic completo y prepararlo para su presentación.
Actividades:
Revisión general del animatic para identificar posibles mejoras.
Realizar ajustes finales según los comentarios recibidos.
Preparar una presentación final del animatic para compartir con el grupo.

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
Evidencias PEG 3D 537047_EV01 **EVIDENCIA CASA 3D 537047_EV02** **EVIDENCIA 537047_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.

Appeal:

El término “appeal” en animación se refiere al atractivo o encanto que tiene un personaje o elemento en la animación. Es un aspecto subjetivo que hace que algo sea interesante o atractivo para el espectador. Este principio nos recuerda que la animación de un personaje debe ser coherente con su forma de ser, de moverse y con su estado emocional en ese momento. En otras palabras, el “appeal” puede ser considerado como el “carisma” de un personaje animado. Es un término muy utilizado en el mundo de la animación, aunque a veces puede ser difícil de definir con precisión.

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**	**01/05/2024**

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: **INTEGRACION CONTENIDOS DIGITALES**
- Código del Programa de Formación: **2930171**
- Nombre del Proyecto **ELABORACIÓN DE PORTAFOLIO DE SERVICIOS MULTIMEDIA PARA EMPRENDIMIENTOS EN EL DEPARTAMENTO DEL CAUCA**
- Fase del Proyecto **ANALISIS**
- Actividad de Proyecto: **CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL.**
- Competencia: 250201021.
- RESULTADOS DE APRENDIZAJE **537047 - REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN El GUIÓN TÉCNICO**

En el proceso de creación de contenidos digitalesn, como primer paso es de identificar tipos de formatos y herramientas universales de edición de imágenes, para asi proyectar y crear contenidos que respondan a las necesidades del brief proporcionado por el cliente, para asi responder a los encargos visuales con claridad.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

CLASE 1:

Objetivo: Comprender los diferentes tipos de archivos utilizados en diseño digital y sus características.

Contenido:

Tipos de archivos más comunes: JPEG, PNG, GIF, SVG, PDF, PSD, AI, etc.

Características y usos de cada tipo de archivo.

Ventajas y desventajas de los formatos de archivo más populares.

Actividades:

Identificar y discutir ejemplos de diferentes tipos de archivos.

Clase 2: Fundamentos de las Capas y Herramientas de Selección

Objetivo: Aprender cómo funcionan las capas en software de diseño digital y utilizar herramientas de selección básicas.

Contenido:

Concepto de capas y su importancia en el diseño digital.

Herramientas de selección: Rectangular Marquee Tool, Elliptical Marquee Tool, Lasso Tool, etc.

Manipulación y organización de capas.

Actividades:

Practicar la creación y manipulación de capas en un software de diseño.

Realizar ejercicios de selección de áreas específicas en una imagen.

Clase 3: Uso de la Herramienta Pluma

Objetivo: Dominar el uso de la herramienta pluma para crear trazados y formas personalizadas.

Contenido:

Funcionamiento básico de la herramienta pluma.

Creación y edición de trazados bezier.

Uso de los diferentes modos de la herramienta pluma.

Actividades:

Practicar la creación de formas básicas con la herramienta pluma.

Dibujar trazados complejos y practicar la edición de puntos de ancla.

Clase 4: Utilización de la Herramienta Pincel

Objetivo: Explorar las posibilidades creativas de la herramienta pincel para pintar y dibujar.

Contenido:

Funciones básicas de la herramienta pincel.

Configuración de pinceles y sus opciones.

Técnicas de pintura digital y dibujo con la herramienta pincel.

Actividades:

Realizar ejercicios de pintura digital utilizando diferentes pinceles y texturas.

Experimentar con la variación de opacidad y flujo del pincel.

Clase 5: Herramienta Color y Teoría del Color

Objetivo: Comprender los fundamentos del color y aprender a utilizar la herramienta color de manera efectiva.

Contenido:

Teoría del color: modelo RGB, CMYK, rueda de colores, armonías de color, etc.

Uso de la herramienta color para seleccionar y mezclar colores.

Aplicación de esquemas de color en el diseño digital.

Actividades:

Realizar ejercicios de mezcla de colores utilizando la herramienta color.

Crear paletas de colores basadas en diferentes esquemas de color.

Clase 6: Transformaciones y Efectos de Imagen

Objetivo: Aprender a aplicar transformaciones y efectos a imágenes digitales para mejorar su apariencia.

Contenido:

Transformaciones básicas: escala, rotación, sesgo, etc.

Aplicación de efectos de imagen como desenfoque, nitidez, distorsión, etc.

Uso de filtros y ajustes para modificar la apariencia de una imagen.

Actividades:

Experimentar con diferentes transformaciones y efectos en imágenes proporcionadas.

Crear composiciones creativas utilizando técnicas aprendidas durante la clase.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia_EV01 bodegon **Evidencia EV02_ retrato digital** **Evidencia EV03_fotocomposicion**	**. Desarrolla y domina diferentes formatos de imágenes y tipos de archivos.**	**Observación, entrega de producto.** **.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

. Álbum: libro que contiene una colección de fotografías y son agrupadas y organizadas de acuerdo a suficha técnica.

Ficha técnica: Una ficha técnica es un documento en forma de sumario que contiene la descripción de lascaracterísticas de un objeto, material, proceso o programa de manera detallada

Photoshop: Software de edición fotográfica usado para el retoque de fotografía digital.

Fotomontaje: Composición fotográfica que resulta de la combinación de fragmentos de diversas fotografías,a veces acompañadas de dibujos, y que se hace generalmente con intención artística, publicitaria, etc.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- **Caplin, Steve 100% Photoshop : cree impresionantes imágenes sin usar ninguna fotografía / Barcelona :Marcombo Ediciones Técnicas ;**
- **2011.500 trucos, consejos y técnicas de ilustración digital : la guía más sencilla y completa sobre los secretos delos mejores programas de creación de imagen / Barcelona : Promopress, ©2010.Marcas León,**
- **Alejandro Aplicación de efectos y filtros con photoshop CC : guía práctica / Lima : EditorialMacro, 2015**

-
- https://bombilloamarillo.com/que-es-un-animatic

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres Felipe Tobar Ramírez**	**Instructor**	**Animación digital**	**01/05/2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					