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: **CONTEXTUALZIACION DEL PROYECTO ANIMADO DE ACUERDO A LA TEMÁTICA PROPUESTA.**
- Competencia: 250201026
- Resultados de aprendizaje 584309 - COMPONER EL REFINE DE LO MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.

2. PRESENTACIÓN

En el proceso de implementación de proyectos de contenidos digitales se requiere un minucioso proceso de revisión del storyboard y proyección a a After Effects para una impactante comunicación animada, se requieren conocer técnicas de animación avanzadas junto al afinamiento del uso de software.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Clase 1: Introducción a la interfaz de After Effects

- Objetivo: Familiarizarse con la interfaz de After Effects.
- Presentación de la interfaz:
- Panel de proyecto, composición y línea de tiempo.

- Herramientas y paneles esenciales.
- Importación de archivos:

- Importar imágenes, videos y audio.
- Organizar elementos en el panel de proyecto.
- Creación de una composición:

- Definir la duración y resolución.
- Comprender la relación entre capas y composiciones.

Clase 2: Movimientos Básicos y Animación Simple

Objetivo: Aprender a realizar movimientos básicos y animaciones simples.

Animación de posición y escala:

- Aplicar keyframes para animar la posición y escala de una capa.
- Uso del editor de gráficos para ajustar la animación.
- Rotación y opacidad:

- Anima la rotación y opacidad de una capa.
- Trabaja con los keyframes y los controles de interpolación.
- Uso de preajustes de animación:

- Explorar preajustes para acelerar el proceso de animación.
- Aplicar preajustes a capas y ajustar según necesidad.

Clase 3: Efectos y Ajustes de Capa

Objetivo: Introducción a los efectos y ajustes de capa en After Effects.

Aplicación de efectos:

- Seleccionar y aplicar efectos a una capa.
- Ajustar parámetros de efectos para lograr el resultado deseado.
- Ajustes de capa:

- Modificar propiedades de capa como la opacidad y el modo de fusión.
- Comprender el impacto de los ajustes en la composición.
- Uso de máscaras:

- Crear máscaras para definir áreas específicas de una capa.
- Animar máscaras para efectos de recorte y revelado.

Clase 4: Trabajo con Texto y Títulos

- Objetivo: Integrar texto y títulos en una composición.

- Creación y estilización de texto:

- Agregar texto a la composición.
- Utilizar opciones de formato y estilo para mejorar la apariencia.
- Animación de texto:

- Aplicar animaciones a títulos utilizando keyframes.
- Explorar opciones de animación preestablecidas para texto.
- Uso de capas de forma:

- Integrar formas para crear elementos gráficos junto con el texto.
- Animar capas de forma y texto de manera coordinada.

Clase 5: Curvas de Animación y Control de Velocidad

Objetivo: Comprender y trabajar con curvas de animación para controlar la velocidad y la interpolación.

- Editor de gráficos avanzado:

- Acceder y utilizar el editor de gráficos para trabajar con curvas de animación.
- Controlar la velocidad de los movimientos utilizando curvas de Bezier.
- Interpolación de tiempo:

- Comprender los conceptos de velocidad y aceleración en la interpolación temporal.
- Ajustar la interpolación para lograr efectos específicos.

Clase 6: Uso de Expresiones Básicas

Objetivo: Introducción a las expresiones para automatizar procesos y crear animaciones más complejas.

Conceptos básicos de expresiones:

- Comprender qué son las expresiones y cómo se aplican.
- Explorar ejemplos simples de expresiones.
- Automatización de parámetros:

- Utilizar expresiones para vincular propiedades y automatizar cambios.
- Crear animaciones más dinámicas con expresiones básicas.

Clase 7-12: Proyecto Práctico Integrador

Objetivo: Aplicar todos los conceptos aprendidos en un proyecto práctico integrador.

Desarrollo del proyecto:

- Crear una composición desde cero.
- Aplicar movimientos, efectos, curvas de animación y expresiones según sea necesario.
- Revisión y retroalimentación:

- Revisar y analizar proyectos de los participantes.
- Proporcionar retroalimentación individualizada para mejorar habilidades.
- Presentación final:

- Compartir los proyectos finales con el grupo.
- Discutir desafíos superados y lecciones aprendidas.

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
Entregas de storyboard **Entrega de renders animados de marca según lo solicitado en formación.**	**.** **Aplica los conceptos de composición, narrativa gráfica y arte secuencial.**	**Observación, entrega de producto.** **Sustentación Oral** **Presentación Pitch.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

After effects

After Effects es un programa de software de composición y efectos visuales desarrollado por Adobe. Se utiliza comúnmente para crear efectos visuales, gráficos en movimiento, animaciones y otros contenidos multimedia. After Effects es muy popular en la industria del cine, la televisión y la producción de videos.

Animación Digital:

La animación digital es el proceso de crear imágenes en movimiento mediante el uso de tecnología digital. En lugar de crear animaciones a mano, como en la animación tradicional, la animación digital implica el uso de software y herramientas digitales para diseñar y manipular personajes, objetos y entornos animados.

Keyframes

En animación, un keyframe (o cuadro clave) es un fotograma específico que define el inicio o el final de cualquier transición. En el contexto de After Effects, los keyframes son fundamentales para animar propiedades como posición, escala, opacidad, entre otras. Estableces keyframes en momentos específicos en la línea de tiempo y luego el software calcula la transición entre ellos, creando así la animación.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

"Adobe After Effects CC Classroom in a Book" by Lisa Fridsma and Brie Gyncild. 2020

"Creating Motion Graphics with After Effects" by Chris and Trish Meyer 2019

After Effects Apprentice" by Chris and Trish Meyer 2019

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres Felipe Tobar Ramírez**	**Instructor**	**Integración Contenidos Digitales**	**07/07/2024**

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 03**
- Actividad de Proyecto **REALIZAR PRODUCCIÓN / REALIZACIÓN DE ANIMACIÓN ACORDE AL PLAN DE PRODUCCIÓN.**
- Competencia: 220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 537051 - **DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO.**
- Duración de la Guía **193,2 HORAS.**

2. PRESENTACIÓN

Harmony es un software de animación 2D muy utilizado en la industria de la animación. Un rig de Harmony es el conjunto de herramientas y elementos que se utilizan para crear y controlar la animación de un personaje o elemento en este programa. El cual permite realizar animaciones en sistema cut out, o marioneta de papel.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividad 1: Introducción a las expresiones

- Explicación de qué son las expresiones y su utilidad en After Effects
- Sintaxis básica de las expresiones
- Ejemplos sencillos de expresiones

Actividad 2: Variables y propiedades

- Explicación de las variables en expresiones
- Cómo acceder a propiedades de capas y efectos
- Ejemplos de uso de variables y propiedades

Actividad 3: Funciones matemáticas y lógicas

- Explicación de funciones matemáticas comunes
- Introducción a las estructuras condicionales
- Ejemplos de uso de funciones y condicionales

Clase 4: Expresiones de tiempo y espacio

- Explicación de la línea de tiempo y el espacio en expresiones
- Uso de funciones de tiempo y posición
- Ejemplos de expresiones de animación

Actividad 5: Expresiones de texto y forma

- Explicación de las propiedades de texto y forma
- Uso de expresiones para animar texto y formas
- Ejemplos de expresiones de texto y forma

Actividad 6: Expresiones de cámara y luz

- Explicación de las propiedades de cámara y luz

- Uso de expresiones para controlar cámaras y luces
- Ejemplos de expresiones de cámara y luz

Actividadad 8: Expresiones avanzadas

- Explicación de conceptos avanzados como arrays y bucles
- Uso de expresiones para crear efectos complejos
- Ejemplos de expresiones avanzadas

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 de Conocimiento : **Evidencias de Desempeño** **Evidencias de Producto:**	**EV01_Expresiones 12 principios** **EV02_comerical animado** **EV03_Escenariosanimacio.**	**.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **La animación cut-out o animación con recortes es una técnica de animación que consiste en utilizar figuras planas recortadas, generalmente de papel, cartón, tela u otros materiales, para crear la ilusión de movimiento.**

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

• *Mooney, T. (2019). After Effects Expressions. Packt Publishing.*

• *Geduld, H. (2017). The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers. Routledge.*

- **Adobe. (2023). Ejemplos de expresión de After Effects. Adobe Support. https://helpx.adobe.com/co/after-effects/using/expression-examples.html**
- **Adobe. (2023). Lenguaje de expresión en After Effects. Adobe Support. https://helpx.adobe.com/co/after-effects/using/expression-language-reference.html**
- **Treintaycinco mm. (2023). Expresiones en After Effects: ¡descúbrelas!. https://35mm.es/expresiones-en-after-effects/**
- **Koncep.to. (2023). Expresiones para After Effects. https://koncep.to/after-effects/expresiones/**

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	**Andres felipe tobar ramirez**	**Instructor contratista**	**Re de informática, área Multimedia**	**15/07/2024**

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 03**
- Actividad de Proyecto **REALIZAR PRODUCCIÓN / REALIZACIÓN DE ANIMACIÓN ACORDE AL PLAN DE PRODUCCIÓN.**
- Competencia: 220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 537051 - **DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO.**
- Duración de la Guía **193,2 HORAS.**

2. PRESENTACIÓN

Harmony es un software de animación 2D muy utilizado en la industria de la animación. Un rig de Harmony es el conjunto de herramientas y elementos que se utilizan para crear y controlar la animación de un personaje o elemento en este programa. El cual permite realizar animaciones en sistema cut out, o marioneta de papel.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Crear un rig de Harmony

1. Actividad Estructura jerárquica de capas

Dividir el personaje o elemento en diferentes partes (cabeza, brazos, piernas, etc.)

Organizar las capas en una estructura jerárquica para facilitar el movimiento y la animación de cada parte por separado.

2. Actividad Huesos y articulaciones

Crear una estructura de huesos y articulaciones que siga la anatomía del personaje

Asegurarse de que los huesos y articulaciones permitan un movimiento natural y realista de las diferentes partes del cuerpo.

3. Actividad Controles de animación

Diseñar controles visuales, como manijas y palancas, para manipular fácilmente las diferentes partes del personaje durante la animación

Probar y ajustar los controles para lograr una interacción fluida y eficiente.

4. Actividad Deformadores

Agregar deformadores que permitan estirar, doblar y distorsionar las diferentes partes del personaje

Experimentar con diferentes tipos de deformadores y ajustar su comportamiento para lograr los efectos deseados.

5. Actividad Expresiones faciales

Crear controles para animar las expresiones faciales del personaje, como ojos, cejas, boca, etc.

Probar diferentes expresiones y ajustar los controles para lograr una animación facial convincente.

6. Actividad Efectos de animación

Agregar efectos de animación, como ondulaciones, ondas, partículas, etc., para enriquecer la animación

Experimentar con diferentes efectos y ajustar sus parámetros para lograr los resultados deseados.

7. Actividad Capas de color y textura

Crear capas de color y texturas para dar un aspecto visual atractivo al personaje

Probar diferentes combinaciones de color y texturas para lograr el estilo visual deseado.

- Ambiente Requerido ANIMACIÖN 3D

- Materiales: ordenadores especializados para diseño y animación, suite de Adobe, Toonboom Harmony premium.

Tomando como referencia la planeación pedagógica y las orientaciones para elaborar guías de aprendizaje citado en la guía de desarrollo curricular.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

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 de Conocimiento : **Evidencias de Desempeño** **Evidencias de Producto:**	**EV01_rigcorporal_uniones perfectas_**537051**.** **EV02_RIGfacial_mastercontrol_**537051**.** **EV03_ mastercueprofacialfullrig_** 537051	**.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **La animación cut-out o animación con recortes es una técnica de animación que consiste en utilizar figuras planas recortadas, generalmente de papel, cartón, tela u otros materiales, para crear la ilusión de movimiento.**

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- **https://docs.toonboom.com/es/help/harmony-17/advanced/getting-started/character-building.html**
- **[2] https://docs.toonboom.com/es/help/harmony-22/premium/rigging/about-rig.html**
- **[3] https://kevinfarias.com/curso/crea-tu-rig-en-toon-boom-harmony/**

- **[4] https://www.youtube.com/watch?v=WmnF8Eg52kk**

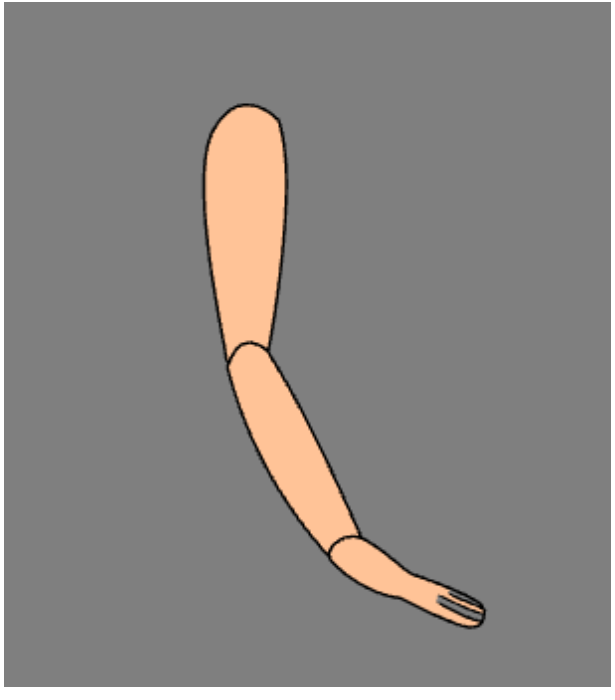
Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

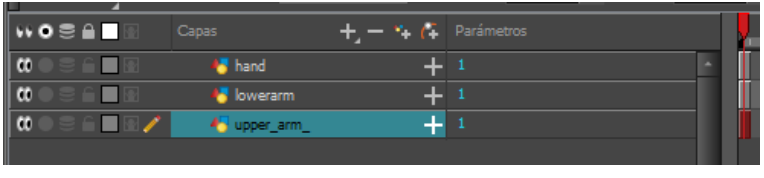
	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres felipe tobar ramirez**	**Instructor contratista**	**Re de informática, área Multimedia**	**15/07/2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

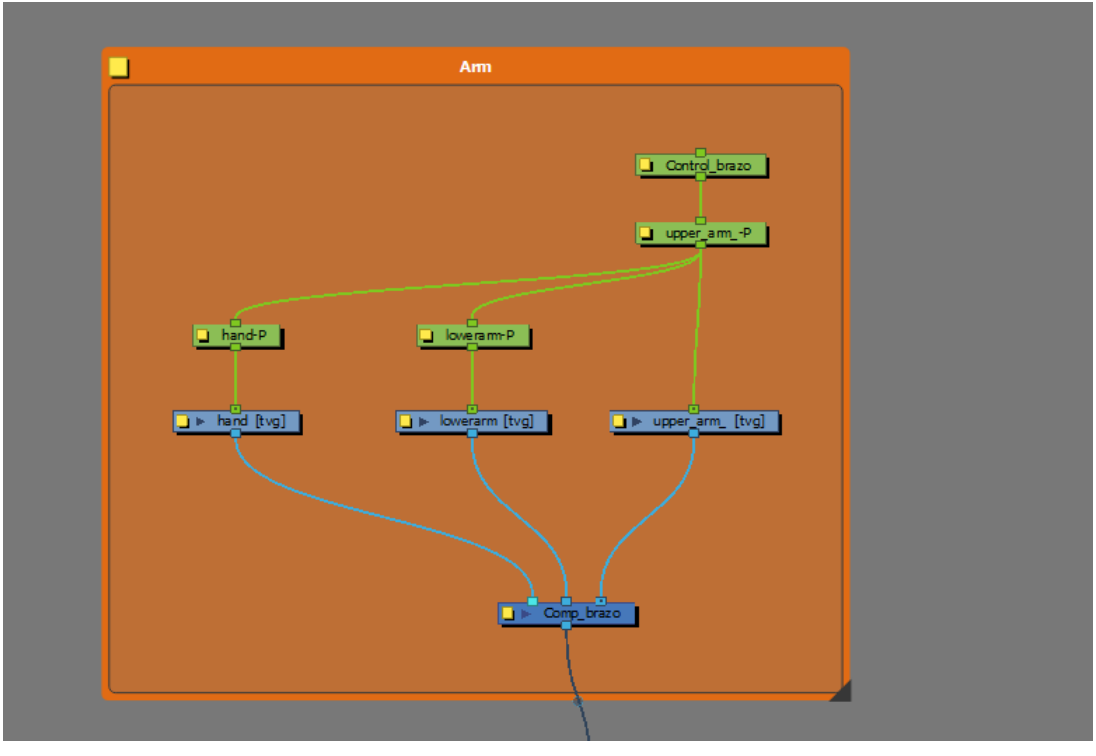


UNIONES PERFECTAS HARMONY

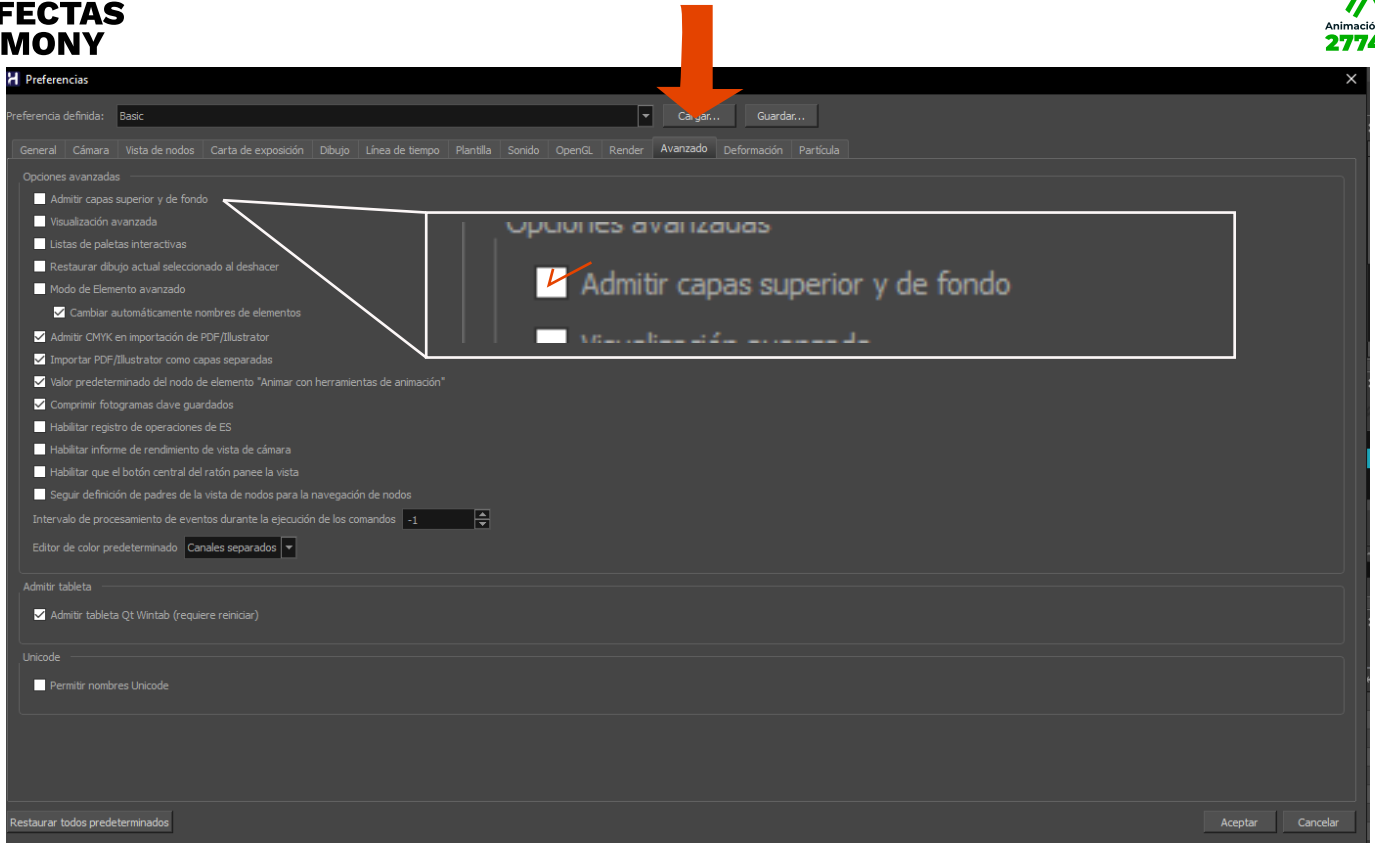


(1) Creamos 3 capas, hand, upper arm, lower arm.

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



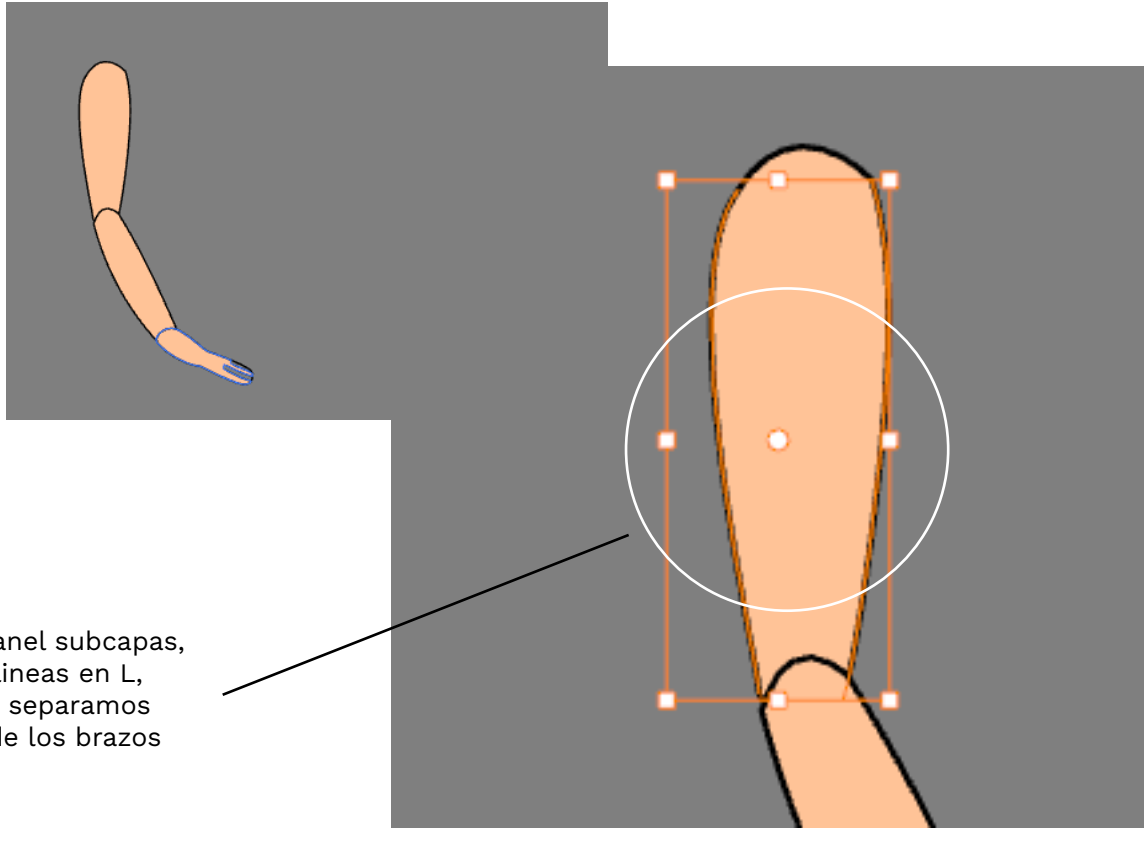
(2) Creamos los PEGS para cada capa, hand, upper arm, lower arm.
Organizamos la jerarquia.



(3) Abrimos el panel preferencias y activamos, - Admitir Capas superior y de fondo.

UNIONES PERFECTAS HARMONY





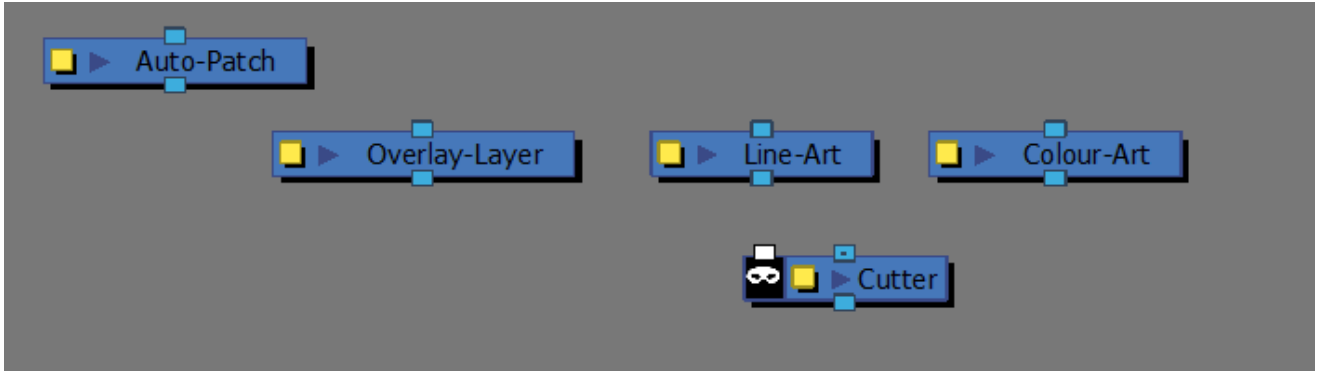
(4) Se activa el panel subcapas, organizamos las lineas en L, color en C y en O separamos lineas paralelas de los brazos



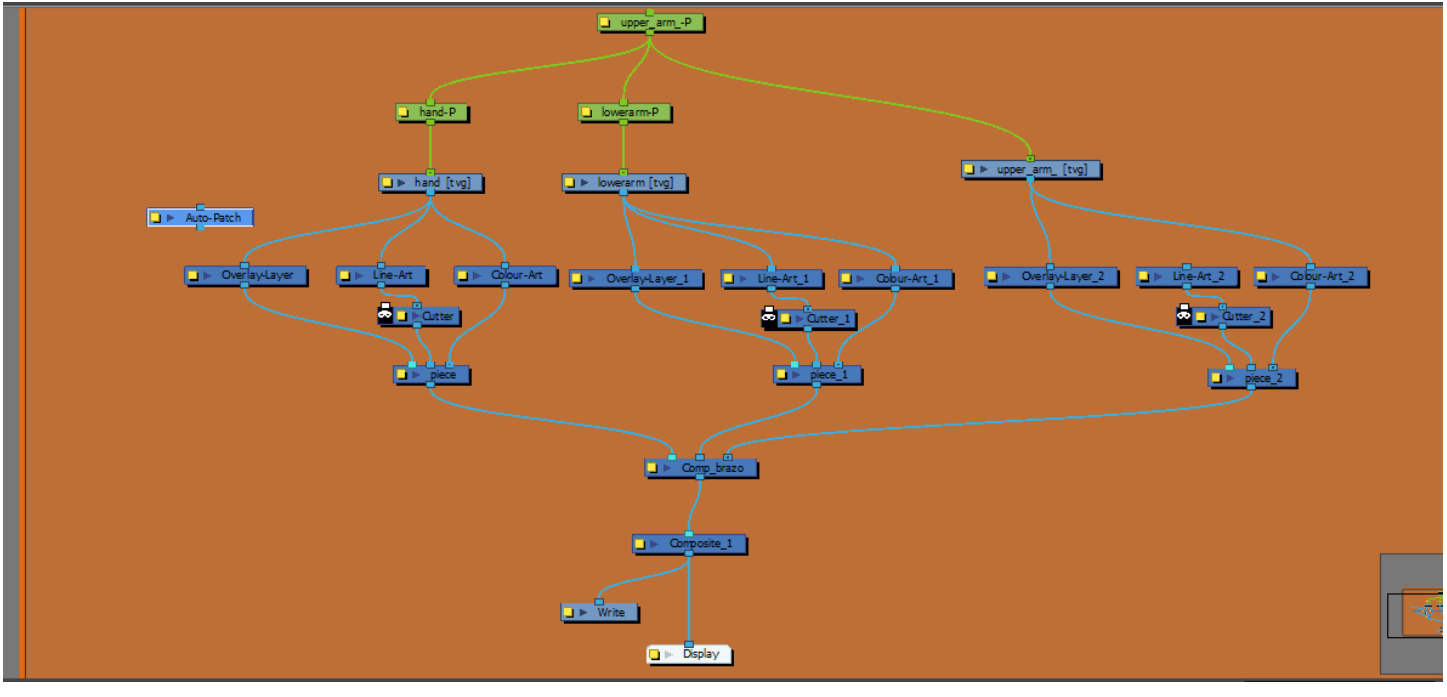
Panel subcapas.



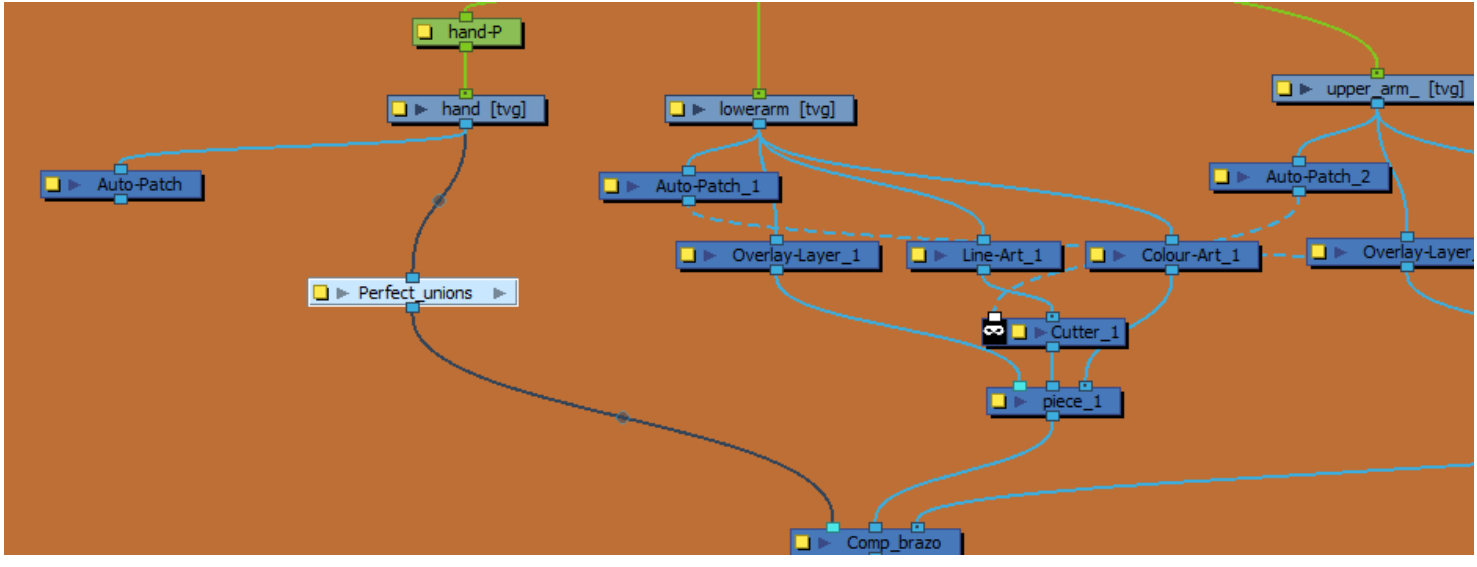
(5) Las lineas paralelas se pegan en la capa OVERLAY



(6) Preparamos los siguientes nodos: Auto Patch, Overlay- Layer, Line-Art, Colour-Art, Cutter

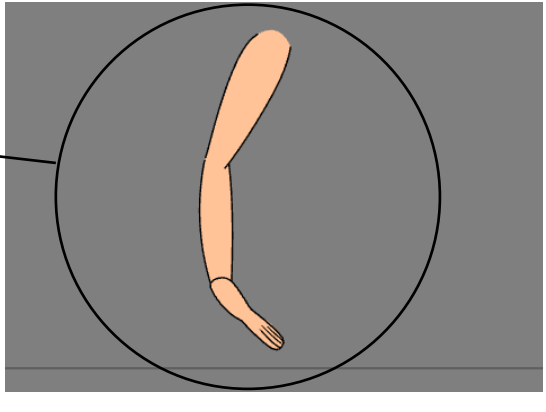


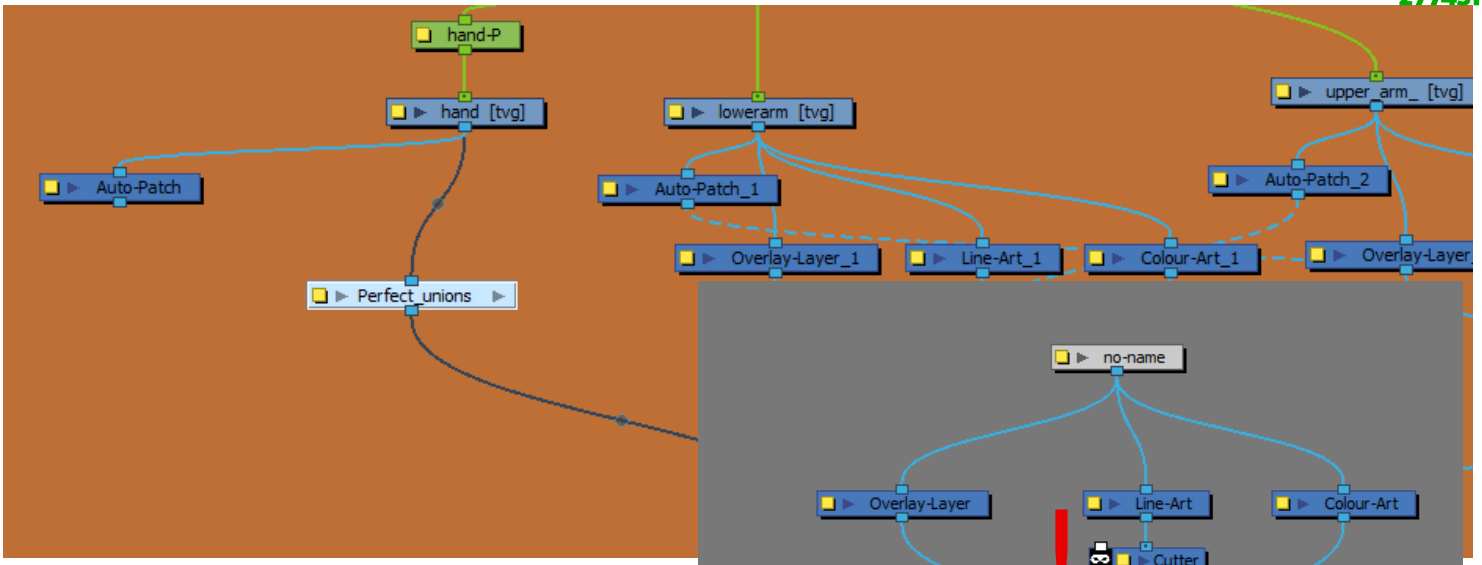
(7) Organizamos los nodos de la siguiente manera.

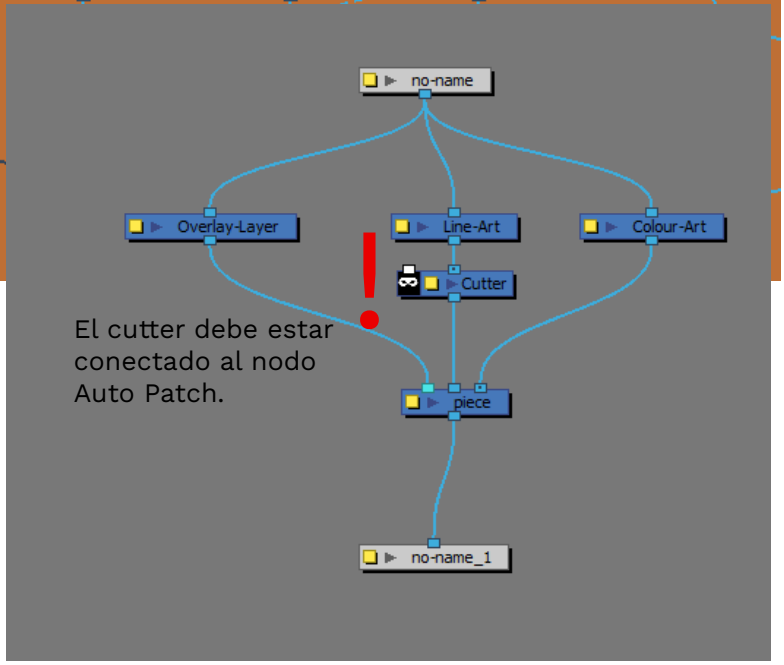


(8) Agrupamos los nodos en perfect union y cruzamos los auto patch al nodo cutter.

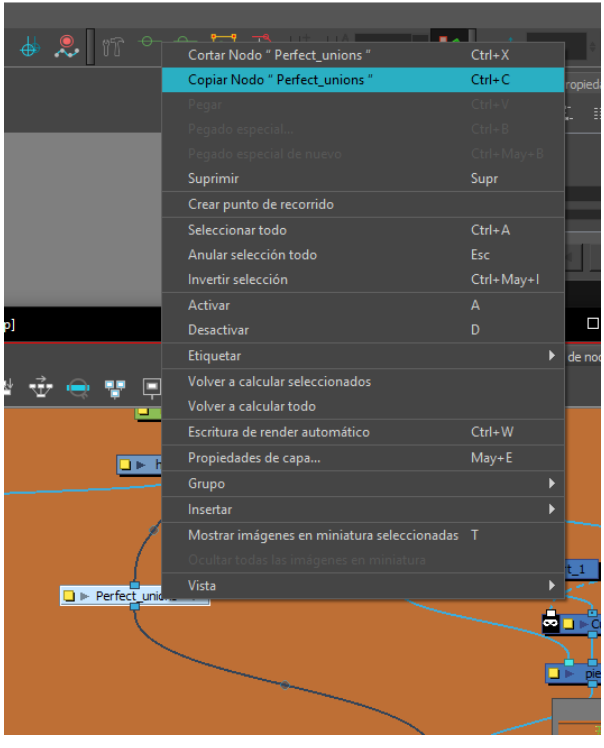
Si todo sale perfecto el brazo debe ocultar las lineas de corte.



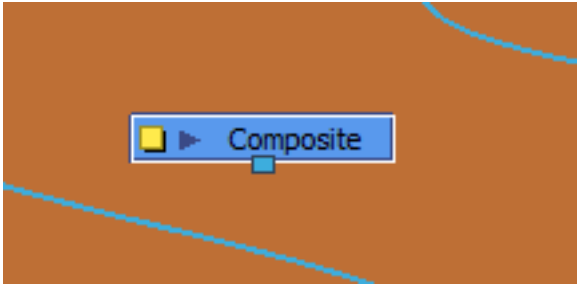




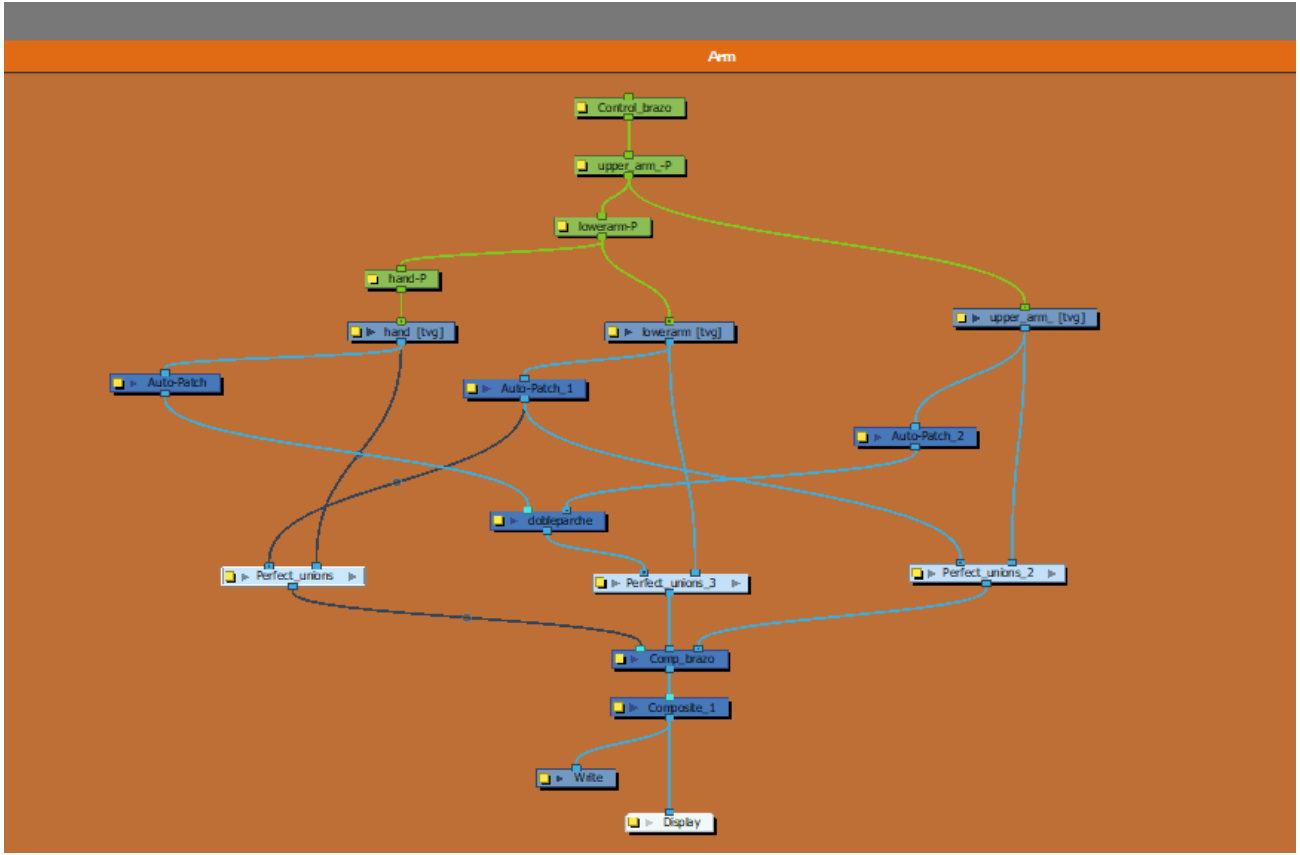
(9) Revisamos que los nodos esten correcta-mente enlazados.



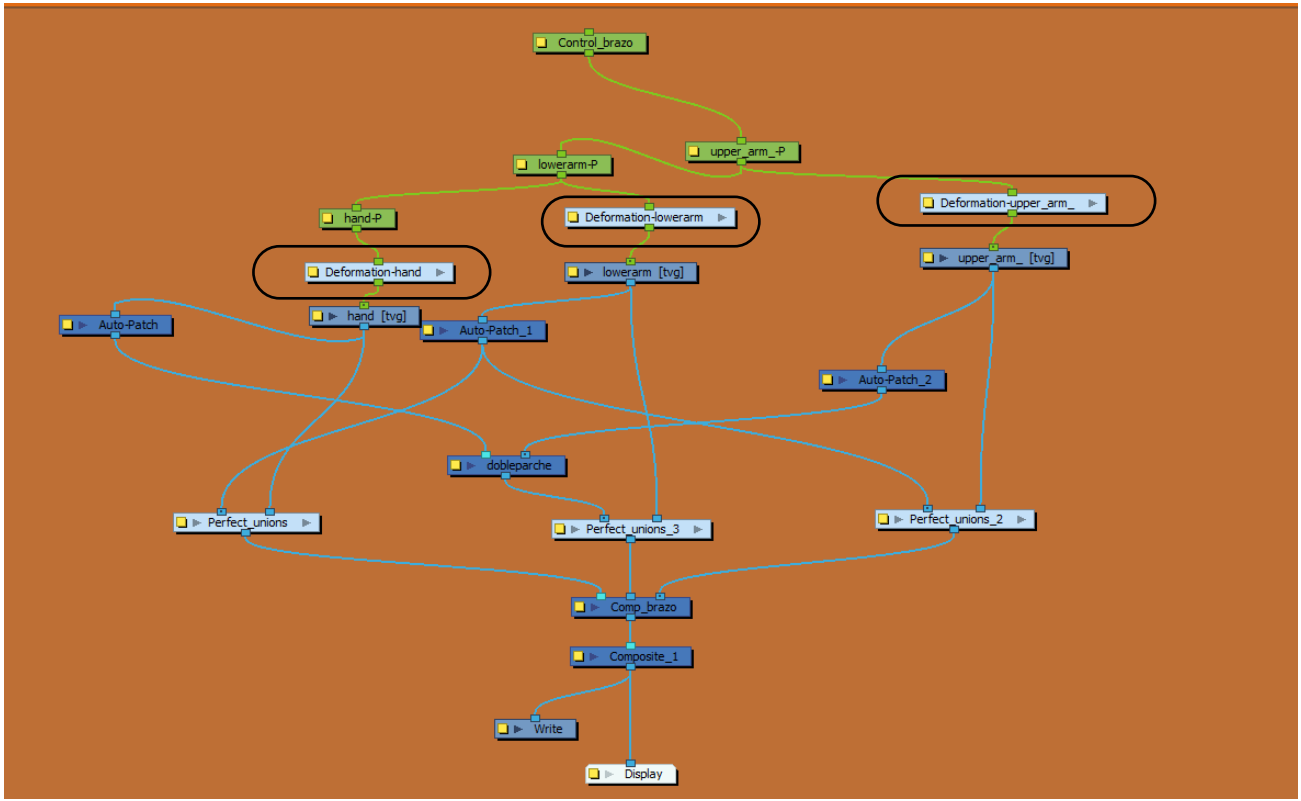
(10)Copiamos el grupo de nodos, Perfect Unions a la libreria para guardarlo para futros proyectos.



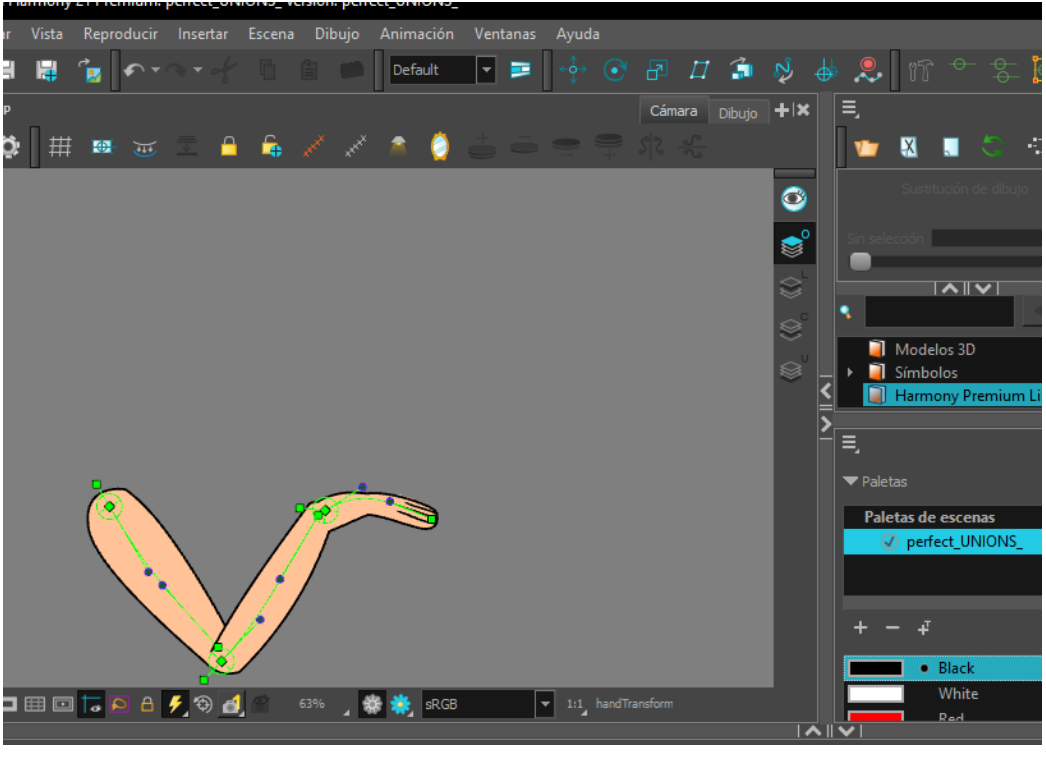
(11) Creamos una composicion nueva y la llamamos Doble parche.



(12) Cruzamos los auto patch de upper arm y hand en el composicion doble parche.



(12) Creamos los deformadores con la herrmienta rig para cada parte del brazo.



(13) Al final el brazo se puede mover sin verse las uniones.

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