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:

537050 - ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

- Duración de la Guía **40 HORAS.**

2. PRESENTACIÓN.

El ciclo de caminado en animación es un componente fundamental que permite a los personajes moverse de manera realista y fluida. Este movimiento no solo es esencial para la narrativa visual, sino que también juega un papel crucial en la caracterización de los personajes. A través de la forma en que un personaje camina, se pueden transmitir aspectos de su personalidad, estado emocional y contexto, lo que enriquece la historia que se está contando.

El ciclo de caminado no solo es una técnica esencial en la animación, sino que también es una herramienta poderosa para contar historias y desarrollar personajes de manera efectiva. Su dominio es crucial para cualquier animador que busque crear obras que resuenen con el público.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad 1: Introducción al Ciclo de Caminado

- **Objetivo**: Comprender los conceptos básicos del ciclo de caminado en animación digital.
- **Contenido**:
    - Definición de ciclo de caminado.
    - Importancia del ciclo de caminado en la animación de personajes.
    - Análisis de ejemplos de ciclos de caminado en diferentes medios.
- **Actividad**: Observar y analizar ciclos de caminado en animaciones existentes.

Actividad 2: Anatomía del Ciclo de Caminado

- **Objetivo**: Aprender la estructura y las fases del ciclo de caminado.
- **Contenido**:
    - Partes del ciclo de caminado: apoyo, empuje, balanceo.
    - Movimiento de las extremidades y el torso durante el ciclo.
    - Relación entre las fases del ciclo y la posición del centro de gravedad.
- **Actividad**: Dibujar esquemas del ciclo de caminado y sus fases.

Actividad 3: Timing y Espaciado en el Ciclo de Caminado

- **Objetivo**: Entender la importancia del timing y el espaciado en la animación del ciclo de caminado.
- **Contenido**:
    - Timing: duración de las fases del ciclo.
    - Espaciado: distancia recorrida en cada paso.
    - Cómo el timing y el espaciado afectan la percepción del movimiento.
- **Actividad**: Crear animaciones de ciclos de caminado con diferentes timings y espaciados.

Actividad 4: Principios de Animación Aplicados al Ciclo de Caminado

- **Objetivo**: Aplicar los principios de animación al ciclo de caminado.

- **Contenido**:
    - Anticipación, acción principal y acción secundaria.
    - Arcos y superposición.
    - Exageración y estilo.
- **Actividad**: Animar un ciclo de caminado aplicando los principios de animación.

Actividad 5: Animación de Peso y Fuerza

- **Objetivo**: Aprender a animar el peso y la fuerza en el ciclo de caminado.
- **Contenido**:
    - Cómo el peso afecta el movimiento del personaje.
    - Animación de la compresión y extensión de las articulaciones.
    - Efectos de la fuerza en el ciclo de caminado.
- **Actividad**: Animar un ciclo de caminado con diferentes pesos y fuerzas.

Actividad 6: Variaciones del Ciclo de Caminado

- **Objetivo**: Explorar las diferentes variaciones del ciclo de caminado.
- **Contenido**:
    - Caminado en diferentes terrenos y superficies.
    - Caminado con objetos o accesorios.
    - Caminado en diferentes estados emocionales o de ánimo.
- **Actividad**: Animar ciclos de caminado con diferentes variaciones.

Actividad 7: Integración del Ciclo de Caminado en Animaciones Completas

- **Objetivo**: Aprender a integrar el ciclo de caminado en animaciones más complejas.
- **Contenido**:
    - Cómo adaptar el ciclo de caminado a diferentes acciones y escenarios.
    - Transiciones entre el ciclo de caminado y otras acciones.
    - Consideraciones de diseño y storytelling.
- **Actividad**: Crear una animación corta que incorpore un ciclo de caminado.

Actividad 8: Proyecto Final y Evaluación

- **Objetivo**: Aplicar todos los conceptos aprendidos en un proyecto final.
- **Contenido**:
    - Presentación de proyectos.
    - Evaluación de las animaciones creadas.
    - Retroalimentación y sugerencias para mejorar.
- **Actividad**: Exposición de proyectos finales y discusión grupal.

Esta guía de aprendizaje proporciona una estructura sólida para dominar el ciclo de caminado en animación digital, permitiendo a los apéndices a desarrollar habilidades técnicas y artísticas en la animación de personajes.

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:**	**EV 01_ciclocaminadolateral.** **EV02_ciclocaminadofrontal.**	**De desempeño**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Ciclo de caminado: Secuencia de movimientos repetitivos que crean la ilusión de un personaje caminando de manera realista.

Keyframes: Fotogramas clave que definen las poses principales del ciclo de caminado. Los fotogramas intermedios se generan automáticamente.

Anticipación: Movimiento preparatorio que precede a la acción principal, como inclinar el cuerpo hacia atrás antes de dar un paso.

Arcos: Movimientos naturales realizados mediante curvas suaves, como la flexión del cuerpo al caminar.

Passing position: Posición intermedia donde una pierna cruza por delante de la otra durante el ciclo de caminado.

Loop: Animación cíclica que se repite sin interrupciones para crear la ilusión de un movimiento continuo.

Variaciones: Pequeños cambios introducidos en cada repetición del ciclo para evitar que se vea robótico o monótono.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Referencias

"Ciclo caminado: ¿en qué consiste? | Treintaycinco mm." 35mm.es, https://35mm.es/ciclo-caminado/ Izquierdo, María.

"¿Por qué es importante la animación?."MST School, 5 de junio de 2020, https://www.mstschool.mx/post/estudiar-animacion-mexico

"Glosario que te volverá un experto en animación #EAPD #ESCAT."Blogs.uninter.edu.mx, 29 de noviembre de 2021, https://blogs.uninter.edu.mx/ESCAT/index.php/glosario-que-te-volvera-un-experto-en-animacion/

"¿Qué es un loop y qué papel juega en la animación 3D? - Animum 3D." Animum3d.com, 18 de febrero de 2022, https://www.animum3d.com/blog/que-es-un-loop/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Andres Felipe Tobar Ramírez**	**Instructor contratista**	**Re de informática, área Multimedia**	**01/08/2024**

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: **CONTEXTUALZIACION DEL PROYECTO ANIMADO DE ACUERDO A LA TEMÁTICA PROPUESTA.**
- Competencia:

Resultado de aprendizaje:

- 584311 - integrar el blocking con base en los lineamientos de la secuencia de la estrategia digital.

Actividad de aprendizaje.

Animar los elementos y Configuracion digital de prototipos

Tiempo de duración de la guía de aprendizaje: 39 Horas.

- **2. PRESENTACIÓN**

Introducción al Storyboarding para Marcas
El storyboarding es una técnica poderosa para planificar y visualizar la narrativa de una marca. Al crear una secuencia de imágenes que representan diferentes escenarios, el storyboarding te permite explorar ideas, comunicar conceptos y alinear a tu equipo en torno a una visión compartida.
Beneficios del Storyboarding para Marcas.

(Máximo 10 renglones)

Actividad 1: Introducción a la Animación

- **Objetivo**: Comprender los fundamentos de la animación y su importancia en los contenidos digitales.
- **Contenido**:
  - Definición de animación.
  - Introducción a los 12 principios de la animación.
  -
- **Actividad**: Visualización de ejemplos de animación en diferentes medios.

Actividad 2: Conceptos Básicos de Curvas de Animación

- **Objetivo**: Familiarizarse con las curvas de animación y su función en la creación de movimientos fluidos.
- **Contenido**:
  - Definición de curvas de animación.
  - Tipos de curvas: lineales, bézier, entre otras.
  - Cómo afectan las curvas al movimiento de los objetos.
- **Actividad**: Ejercicio práctico de creación de curvas simples en un software de animación.

Actividad 3: Keyframes y su Importancia

- **Objetivo**: Entender el concepto de keyframes y su uso en la animación.
- **Contenido**:



- Definición de keyframes.
- Cómo se establecen y manipulan en el timeline.
- Ejemplos de keyframes en diferentes software de animación.

- **Actividad**: Crear una animación básica utilizando keyframes.

Actividad 4: Manipulación de Curvas de Animación

- **Objetivo**: Aprender a modificar curvas de animación para lograr efectos deseados.
- **Contenido**:
  - Cómo ajustar las curvas para cambiar la aceleración y desaceleración del movimiento.
  - Uso del editor de curvas en software de animación.
- **Actividad**: Modificar una animación existente para experimentar con diferentes ajustes de curvas.

Actividad 5: Timing y Espaciado

- **Objetivo**: Comprender la importancia del timing en la animación.
- **Contenido**:
  - Conceptos de timing y espaciado.
  - Cómo el timing afecta la percepción del movimiento.
- **Actividad**: Crear un ciclo de animación que demuestre diferentes timings.

Actividad 6: Animación de Personajes

- **Objetivo**: Aplicar lo aprendido en la animación de personajes.
- **Contenido**:
  - Principios de la animación de personajes.
  - Uso de curvas para animar movimientos naturales.
- **Actividad**: Animar un personaje utilizando keyframes y curvas.

Actividad 7: Integración de Audio y Efectos

- **Objetivo**: Aprender a integrar audio y efectos en las animaciones.
- **Contenido**:
  - Cómo el audio puede influir en la animación.
  - Técnicas para sincronizar audio con animaciones.
- **Actividad**: Crear una animación corta que incluya audio y efectos.

Actividad 8: Proyecto Final y Evaluación

- **Objetivo**: Aplicar todos los conceptos aprendidos en un proyecto final.
- **Contenido**:
    - Presentación de proyectos.
    - Evaluación de las animaciones creadas.
- **Actividad**: Exposición de proyectos finales y retroalimentación grupal.

Este plan de clases proporciona una estructura clara para el aprendizaje del manejo de curvas de animación, permitiendo a los aprendices Sena desarrollar habilidades prácticas y teóricas en el ámbito de la animación en After Effects.

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. Marca cinetica**	**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**	**02/09/2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					