	Asistecia
	Inasistencia
	Excusa
	Llego tarde o salio antes de tiem
	Trasnversal

Ariadna Rosero
Jonatan Lemos
Jesus Alejandro Flor
Leider Sandoval
Trasnversal

TRIMESTRE V - TECNOLOGO

TRIMESTRE II - AÑO - 2020

	CORREO	N° de Doc.	NOMBRE	APELLIDOS	N. CELULAR
1	arestrepo323@misena.edu.co	1,002,970,323	Arturo	Restrepo Ruiz	8381122
2	drmajin@misena.edu.co	1103163730	Dayer Rivaldo	Majiin Imbachi	3226367104
3	embonilla01@misena.edu.co	1061740010	Emma Maria	Bonilla Chicue	3128562475
4	jquintero571@misena.edu.co	31885175	Janeth	Quintero Gomez	3163279399
5	jguzman3512@misena.edu.co	1007862153	Jodier	Guzman Zapata	3105162571
6	jscuetia6@misena.edu.co	1061812776	Joner Sebastian	Cuetia Torres	3145979466
7	kjmunoz049@misena.edu.co	1061811940	Kevin Julian	Muñoz Cruz	3124752657
8	ofbaos@misena.edu.co	1065098064	Oscar Fabian	Baos Hoyos	3117573678
9	samamian0@misena.edu.co	1058975320	Steven Alejandro	Mamian Imbachi	3208595295

Abril

Instructor	J	J	L	L	J	JA	J	L	J	JA	J	J	L	L	J	JA	J	J	L	L	J	JA	J	J	
	1	2	3	4	6	7	8	11	13	14	15	16	17	18	20	21	22	23	24	25	27	28	29	30	
1																									0
2																									0
3																									0
4																									0
5																									0
6																									0
7																									0
8																									0
9																									0

Aclaramos que por problemas de conectividad de algunos aprendices se ha tenido que brindar asesoría en horarios extra oficiales, ero hasta ahora la mayoría ha cumplido con las evidencias solicitadas.

Mayo

Instructor	L	J	JA	J	J	L	L	J	JA	J	J	L	L	J	JA	J	J	L	L	J	J	J	L	L	
	2	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30	
1																									0
2																									0
3																									0
4																									0
5																									0
6																									0
7																									0
8																									0
9																									0

Aclaramos que por problemas de conectividad de algunos aprendices se ha tenido que brindar asesoría en horarios extra oficiales, ero hasta ahora la mayoría ha cumplido con las evidencias solicitadas.

Junio

Instructor	J	J	J	J	L	L	J	J	J	J	L	L	J	J	J	L	L	J	J	J	L	L	J		
	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	16	17	18	19	20	23	24	25	26	27	30		
1																									0
2																									0
3																									0
4																									0
5																									0
6																									0
7																									0
8																									0
9																									0

Aclaramos que por problemas de conectividad de algunos aprendices se ha tenido que brindar asesoría en horarios extra oficiales, ero hasta ahora la mayoría ha cumplido con las evidencias solicitadas.

>	GUIA DE APRENDIZAJE	004	Centro de Comercio y Servicios Regional Cauca	SENA

Programa de Formación: ANIMACIÓN DIGITAL	Código**: 513601** Versión: **2**
Nombre del Proyecto: Laboratorio creativo para el desarrollo de contenidos en animación digital Cauca	Código**: 1517303**

Fase 3: **EJECUCION/PRODUCCIÓN** – Fase 4: **EVALUACION/POSTPRODUCCIÓN Y LANZAMIENTO**

Actividad (es) del Proyecto:

- Realizar producción/realización de animación acorde plan de producción
- Ajustar el producto animado para su lanzamiento y exposición

Resultados de Aprendizaje:	**Competencia:**
• Realizar el lipsync del personaje analizando el dialogo en el soundtrack Fin: 13 de Mayo • Interpretar las características físicas de las referencias seleccionadas según indicaciones del supervisor de área. Fin: 23 de Mayo. • Proponer la animación del efecto según criterio del animador Fin: 05 de Junio	• Realizar la animación del personaje según la planeación de la escena • Realizar animación para efectos según animatic

Duración Guía (en horas):	**132**

> PRESENTACIÓN

Pipeline o Flujo de Trabajo.

A lo largo del tecnólogo hemos mencionado en repetidas ocasiones cuáles son las fases de un proyecto audiovisual animado (preproducción, producción y postproducción) pilares fundamentales de cualquier producción sin importar la técnica empleada (3D, 2D, Stop Motion, etc.), pero nunca hemos mencionado el termino pipeline, ni mucho menos lo hemos aplicado; hasta ahora hemos construido algunos productos que contextualizan la fase de preproducción y algunos otros contextualizan las fases de producción y postproducción, pero aún no tenemos claro cómo se articulan estos con una idea propia en un proyecto completo; precisamente el pipeline o flujo de trabajo es eso, cómo se articula la construcción y en qué momento se realiza cada uno de los insumos necesarios en cada fase para engranar y alcanzar el objetivo final que es el producto animado listo para su lanzamiento y exposición al público.

A continuación, navegaremos por una serie de actividades que dejarán en claro conceptos, fundamentos y habilidades que debemos entender para la construcción de algunos insumos en una producción animada. Una vez estemos listos realizaremos un miniproyecto en Stop Motion que pase por sus tres fases aplicando los conocimientos adquiridos en las actividades previas.

COMENCEMOS >>>>>>>

!	ACTIVIDAD	4.1	CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN

Construcción integral del conocimiento: conceptos, procedimientos y valores.

Una vez se haya dado forma a la idea mediante los documentos de guionaje podemos dar inicio a la construcción del guion grafico o mejor conocido como Storyboard, este depende totalmente del Guion Técnico y en menor medida en el diseño de personajes, escenarios, vehículos, vegetación y props, al menos en su fase de bocetado, para que al final de su construcción comunique asertivamente la puesta en escena y la narrativa de una producción.

El storyboard no es más que la historia contada en dibujos, similar a un comic o a una historieta, pero con sus propias características de formato que detallaremos más adelante; su función es la de guiar, apoyar o aclarar los aspectos que el guion técnico no alcanza a demostrar e incluso nos da una visión más amplia para reestructurar partes de la narrativa que no se habían tenido en cuenta además de tener un primer bosquejo visual de la producción.

Observe los siguientes videos y documentos:

- https://www.linkedin.com/learning/preproduccion-para-animacion-3d/el-storyboard-dentro-del-proyecto?u=84303994
- https://www.youtube.com/watch?v=vW-A1YHX8m8
- https://amazing-group.com/origen-del-storyboard
- https://www.youtube.com/watch?v=8_N3-gap2Sc
- https://www.youtube.com/watch?v=6aTnEanIXBk

Ahora que sabemos qué es un storyboard y cuál es su función dentro de una producción, vamos a analizar, conocer, entender y poner en practicar los principales elementos que hacen parte de un storyboard antes de enfrentarnos por completo a la construcción de uno de ellos.

1. Dibujo.
   - Geometrías básicas.
   - Volúmenes geométricos básicos.
   - Figura humana masculina y femenina (proporciones).
   - Figura en escorzo.
   - Figura en movimiento básico.
2. Lenguaje audiovisual (asociación a viñetas convenciones graficas de movimientos de cámara).
3. Formato.

Debemos dejar por sentado que un storyboard se hace a mano alzada y a manera de boceto sin color, ya sea análoga o digitalmente, pues en algunos casos van a ser cientos de viñetas las que van a tener que ser dibujadas, eso quiere decir que es más artístico que técnico y que lo fundamental en él, es el dibujo plasmado en viñetas el cual debe comunicar la idea eficazmente más allá de su calidad y técnica: “una imagen dice más que mil palabras”, pero para comunicar esa idea debemos tener algunos conocimientos básicos de dibujo nada detallado, y para ello iniciaremos por los fundamentos, las geometrías básicas (cuadrado, circulo y triangulo) como síntesis a formas complejas.

Según el tipo de producción y de estudio se detalla más o menos un storyboard, uno para comerciales por ejemplo es mucho más detallado y a color porque este va dirigido al cliente quien no sabe de tecnicismos y además es menos extenso que un storyboard para largometraje, pero al final de cuentas no son más que bocetos que comunican eficazmente una idea; para nuestro caso como el storyboard es para animación tenemos más libertad en la técnica utilizada sin necesidad de ser expertos en el dibujo.

Continúe observando los siguientes videos:

- https://www.youtube.com/watch?v=e6qrO0CskA0
- https://www.youtube.com/watch?v=6VvsCB_hVlU
- https://www.youtube.com/watch?v=0adjUjhjEFs
- https://www.youtube.com/watch?v=bb3bV7A8qMU

¡¡Comencemos!!

Actividad 4.1

Nombre del entregable: A4.1_SBgeometriasBasicas_LS

Observe el documento ***4.1_Material De Apoyo_Dibujo Geometrías Básicas*** para realizar la siguiente actividad:

Realice a mano alzada el siguiente ejercicio (utilice regla solamente para la construcción del marco de las viñetas):

1. En una hoja tamaño carta construya 6 viñetas con una relación de aspecto 16:9.
2. Cada viñeta divídala en tercios con líneas muy suaves.
3. Con geometrías básicas, el cuadrado, el círculo, el triángulo y sus deformaciones dibuje una composición en cada viñeta con los siguientes elementos:
   - Viñeta 1: arboles, montañas, y un lago.
   - Viñeta 2: arboles, un cuadrúpedo, un ave y mariposas.
   - Viñeta 3: un árbol gigante, una cabaña, árboles y montañas de fondo.
   - Viñeta 4: una mesa, mínimo 4 elementos domésticos sobre ella y una ventana de fondo.
   - Viñeta 5: ventana abierta con vista hacia afuera, cuadrúpedo de la viñeta 2, un avión, el lago y montañas y arboles de fondo.
   - Viñeta 6: proponga el contenido de la viñeta dándole un final a la “historia”.

Añada elementos extra si ve la necesidad y no olvide hacer un buen uso de la ley de los tercios, planos, proporción y profundidad (no haga uso de la perspectiva con puntos de fuga).

Evidencias	Conocimiento	Desempeño	***Producto***	**Ambiente**	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	N/A	Devolutivos
					N/A	Consumibles
				Fecha	**11 de Mayo de 2020**	

!	**ACTIVIDAD**	**4.2**	**CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN**

Construcción integral del conocimiento: conceptos, procedimientos y valores.

Poder representar los ángulos y movimientos de cámara de manera visual es un plus para fortalecer la comunicación de la idea, pues la profundidad en sí misma no es un recurso suficiente para expresarlo gráficamente, antes que nada, repasemos un poco lo que corresponde a lenguaje audiovisual observando los siguientes videos y realizando algunos ejercicios para después dar inicio a la construcción de perspectivas cónicas.

No olvidemos que según la estética del proyecto, sobre todo en técnicas 2D y 2.5D, utilizaremos un recurso o el otro o un hibrido de los dos (profundidad y/o perspectiva), al final de cuentas todo se trata, como ya se ha mencionado antes, de comunicar efectivamente la idea que nos plantea el guion técnico y no solo en sus acciones y elementos a

mostrar sino también en sus encuadres, ángulos y/o movimientos de cámara.

Sobre lenguaje audiovisual observe los siguientes videos:

- https://www.youtube.com/watch?v=WsCETCsKkGE
- https://www.youtube.com/watch?v=0qf1svMgbrw
- https://www.youtube.com/watch?v=1GrSxACJ9-Y

Para profundizar mire los siguientes enlaces (opcional):

- https://aprendercine.com/tipos-angulos-de-camara-cine/
- https://oscarenfotos.com/2019/04/13/angulos-y-altura-de-camara/

¡¡Ya recordado pongámoslo en práctica!!

Actividad 4.2

Nombre de los entregables:

LeiderSandoval_A4.2.1_SBPlanos *(pdf de planos o encuadres)*

LeiderSandoval_A4.2.2_SBAngulos *(pdf de ángulos)*

LeiderSandoval_A4.2.3_SBTraveling *(gif de movimiento de traveling)*

LeiderSandoval_A4.2.4_SBXxxxx *(gif de movimiento seleccionado, remplace las Xxxx por el nombre del movimiento seleccionado)*

De acuerdo a los videos observados realice las siguientes actividades:

Escoja un juguete o un elemento de su preferencia para fotografiarlo con su celular, estas fotografías deben ser únicamente horizontales, a pesar de ser fotografías no caiga en el síndrome de los videos verticales, pues los storyboards están estrictamente realizados pensando en la orientación y la relación de aspecto (16:9) de las pantallas de cine y televisión.

https://www.youtube.com/watch?v=whOO7Jnalfk

1. Tome 9 fotografías al juguete o elemento seleccionado e intente contar una historia secuencial organizándolas en una sola página a modo de storyboard; cada fotografía debe plasmar los siguientes planos (encuadres), usted decide el orden, pero escriba debajo de cada imagen el nombre o las siglas del plano que está mostrando.
   - Gran Plano General (GPG)
   - Plano General (PG)
   - Plano Entero (PE)
   - Plano Americano (PA)
   - Plano Medio (PM)
   - Plano Medio Corto (PMC)
   - Primer Plano (PP)
   - Primerísimo Primer Plano (PPP)
   - Plano Detalle (PD)
2. Tome 11 fotografías del mismo juguete o elemento y organícelas en otra página manteniendo el siguiente orden: (en este punto no tiene que contar una historia secuencial, opcional a ello puede tratar de trasmitir alguna idea o acción en cada una de ellas), escriba debajo de cada imagen el nombre del ángulo.
   - Angulo Normal
   - Angulo Picado
   - Angulo Contrapicado

- Angulo Cenital
- Angulo Nadir
- Angulo Dorsal
- Angulo Lateral
- Angulo de Escorzo
- Angulo Semidorsal
- Angulo Holandés Aberrante
- Angulo Reflejo o Indirecto

3. Con el mismo juguete o elemento y en un único gif anime dos movimientos de cámara, primero un traveling de acompañamiento (como lo muestra el video de movimientos de cámara en el minuto 2:24, el niño montando bicicleta) y luego uno de los siguientes movimientos:
   - Paneo
   - Tilt Up/Tilt Down
   - Dolly In/ Dolly Out
   - Zoom In/ Zoom Out
   - Focus In/ Focus Out

   Cada movimiento debe durar 3 segundos; tomara 12 fotografías para construir 1 segundo animado, esto quiere decir que cada imagen tendrá una duración de 0,08 segundos (1sg/12imagenes), este es el tiempo que deben configurar por imagen en la aplicación que utilicen para construir el gif.

Ponga en práctica la ley de los tercios vista en la actividad 4.1

Evidencias	Conocimiento	Desempeño	***Producto***	**Ambiente**	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	N/A	Devolutivos
					N/A	Consumibles
				Fecha	**18 de Mayo de 2020**	

!	**ACTIVIDAD**	**4.3**	**CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN**

Construcción integral del conocimiento: conceptos, procedimientos y valores.

Ya puestos en práctica e interiorizados algunos de los concetos más importantes del lenguaje audiovisual (planos, ángulos y movimientos de cámara y composición haciendo uso de la ley de los tercios), vamos a plasmarlos en nuestros bocetos para enriquecer las viñetas del storyboard, esto con el fin de tener un recurso más sólido en la comunicación y correcta interpretación de la idea descrita en el guion técnico.

El recurso perfecto para hacer visibles los ángulos y movimientos de cámara en nuestros bocetos es el uso de la perspectiva, de otro modo siempre debemos acogernos al recurso de la profundidad plana, recordemos que el tamaño de los objetos varía dependiendo de la lejanía o cercanía de los mismos al igual que los valores tonales de la línea (lejos = suave y delgado, cerca = fuerte y grueso).

La perspectiva permite visualizar la tridimensionalidad en un espacio bidimensional, los objetos se vuelven volumétricos expresando claramente su forma y ubicación en el entorno dando un rango infinito de posibilidades creíbles en la comunicación grafica de una idea; existen 2 tipos de perspectiva, la ortogonal (axonométrica, caballera, isométrica y militar) la cual es implementada en el campo de la ingeniería en el dibujo CAD donde se necesita precisión, y la cónica (frontal, oblicua y aérea) que en nuestro caso es la que implementaremos ya que comprende aspectos artísticos y se ajusta más a lo que ven nuestros ojos cotidianamente.

Observe los siguientes videos:

- https://www.youtube.com/watch?v=atzrrZu9KYc
- https://www.youtube.com/watch?v=9LU2wUoYhlg

Observe el material de apoyo compartido:

4.3_Material de apoyo – Perspectiva *y sus respectivos videos.*

¡¡manos a la obra!!

Actividad 4.3

Nombre de los entregables:

LeiderSandoval_A4.3.1_SBViñetasPerspectiva *(pdf de 6 viñetas)*

LeiderSandoval_A4.3.2_SBTravelingPerspectiva *(gif de traveling en perspectiva)*

LeiderSandoval_A4.3.3_SB360Perspectiva *(gif de rotación 360 en perspectiva)*

De acuerdo al material de apoyo y los videos observados tenga en cuenta los aspectos de proporcionalidad, valor tonal, composición y construcción para realizar las siguientes actividades:

1.1. En una hoja tamaño carta y de manera horizontal construya 6 viñetas con una relación de aspecto 16:9 dejando espacios entre cada una de ellas.
1.2. En cada viñeta debe plasmar un plano y ángulo de cámara bocetando a mano alzada los dibujos de la imagen png "***4.3_Elementos para viñetas***", compartida en la carpeta del marial de apoyo, alternando entre perspectiva cónica frontal (1PF) y perspectiva cónica oblicua (2PF) y describa bajo cada viñeta que tipo de plano y ángulo de cámara utilizó; estos NO podrán repetirse en dos viñetas.
2.1. Con al menos 3 elementos de la imagen png "***4.3_Elementos para viñetas***" realice un gif animado en perspectiva cónica frontal con un movimiento de cámara tipo traveling de acompañamiento; el gif debe durar 3 segundos (12 fotografías por cada segundo para un total de 36 fotografías).
a. Selecciones uno de los dos personajes de la imagen png "***4.3_Elementos para viñetas***" y realice un gif animado en perspectiva cónica frontal de un giro 360 en el eje Y del mismo, una vez llegue a su punto de inicio debe realizar otro giro, pero en el eje X (8 fotografías para cada giro); el personaje seleccionado debe estar bocetado por encima y por debajo de la línea de horizonte dentro del mismo gif.

Para las anteriores actividades se darán ejemplos, antes de iniciarlas haga prácticas autónomas para interiorizar los conceptos y técnicas siguiendo el material de apoyo "***4.3_Material de apoyo – Perspectiva***" y los videos suministrados.

Evidencias	Conocimiento	Desempeño	***Producto***	**Ambiente**	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	N/A	Devolutivos
					N/A	Consumibles
				Fecha	**16 de Junio de 2020**	

!	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencia	04	Criterios	Técnicas e Instrumentos
Con Des ***Pro***	**4.1** Imagen de storyboard aplicando conocimientos de dibujo básico y composición. **4.2.1** Pagina de fotografías de un juguete plasmando los planos de cámara contando una historia. **4.2.2** Pagina de fotografías de un juguete plasmando los ángulos de cámara. **4.2.3** Gif animado de 3 segundos plasmando un movimiento de cámara tipo traveling. **4.2.4** Gif animado de 3 segundos plasmando un movimiento de cámara seleccionado de la lista existente. **4.3.1** Pagina en pdf de 6 viñetas con los elementos suministrados. **4.3.2** Gif animado en perspectiva de 3 segundos plasmando un movimiento de cámara tipo traveling. **4.3.3** Gif animado en perspectiva de uno de los personajes seleccionados realizando un giro 360 en el eje Y y luego en el eje X por encima y por debajo de la línea de horizonte.	Formula los tiempos de la secuencia según la interpretación del storyboard teniendo en cuenta el guion y las orientaciones dadas por el director	

> GLOSARIO

LOS TÉRMINOS QUE NO ENTENDISTE

Relación de aspecto: la relación dimensional, a menudo llamada relación de aspecto, ratio, ratio de aspecto, proporción de aspecto o razón de aspecto de una imagen, es la proporción entre su ancho y su altura. Se calcula dividiendo el largo entre la altura de la imagen visible en pantalla, y se expresa normalmente como «X:Y».

Composición: el concepto de composición cinematográfica alude a la disposición en el espacio de los diferentes elementos que conforman una imagen en una viñeta.

Lenguaje audiovisual:

Gif:

Perspectiva:

> REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

PARA UNA INFORMACIÓN MAS COMPLETA

Díez, F. F., & Abadía, J. M. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós.

Sáenz, R. (2008). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones.

El Dibujo Animado - Sergi Cámara

Dibujo Tridimensional - Andrew Loomis

O AUTORES

Nombre	Cargo	Dependencia
Jonatan Lemos	Instructor	Industrias Creativas Centro de Comercio y Servicios
Leider Sandoval Guaitaco	Instructor	Industrias Creativas Centro de Comercio y Servicios
Ariadna Rosero	Instructora	Industrias Creativas Centro de Comercio y Servicios

06 de Mayo de 2020

Asistecia
Inasistencia
Excusa
Llego tarde o salio antes de tiem

Ariadna Rosero
Jonatan Lemos
Shirley Escalante
Leider Sandoval

TRIMESTRE V - TECNOLOGO

TRIMESTRE II - AÑO - 2020

	CORREO MISENA	CORREO PERSONAL	Tipo de Doc.	N° de Doc.	NOMBRES	APELLIDOS	CELULAR	Instructor
1	juansebas092818@gmail.com	juansebas092818@gmail.com	C.C	1004063792	Juan Sebastian	Bautista Perdomo	3115491498	
2	dacardona925@misena.edu.co	hardcorebeast97@gmail.com	C.C	1033802529	Daniel Alberto	Cardona Mayorquin	3007586412	
3	kdchavarro@misena.edu.co	chavarrokerly25@gmail.com	C.C	1005869172	Kerly Dayana	Chavarro Pacuaza	3107400098	
4	jcdelgado664@misena.edu.co	Camdelgado0310@gmail.com	C.C	1002970466	Juan Camilo	Delgado Orozco	3215777406	
5	jddiaz4440@misena.edu.co	ddiaz1936@gamil.com	C.C	1002970444	José Daniel	Diaz Navia	3017707842	
6	bjduran9@misena.edu.co	breinerledexma15@gmail.com	T.I	1002962449	Breiner Javier	Duran Ledezma	3186910021	
7	jjflor17@misena.edu.co	jhonjeiver2001@gmail.com	T.I	1002922271	Jhon Jeiver	Flor Cruz	3148791614	
8	erflor@misena.edu.co	steven-rene-25@hotmail.com	T.I	1002952095	Estiven Rene	Flor Golondrino	3505666313	
9	rhgonzalez25@misena.edu.co	rgonzaluna@gmail.com	C.C	1061715952	Richard Hamilton	González Luna	3059257613	
10	legonzalez38@misena.edu.co	liliangonzalezsolano@gmail.com	C.C	34323383	Lilian Esneda	González Solano	3205897793	
11	gagutierrez180@misena.edu.co	guillermoandresgg@gmail.com	C.C	1002959081	Guillermo Andrés	Gutiérrez Galeano	3124167883	
12	lhandres@misena.edu.co	leiton478@gmail.com	C.C	1061787867	Andrés Felipe	Leitón Hormiga	3213790148	
13	vdmeneses@misena.edu.co	victormenese1843@gmail.com	C.C	1058964664	Victor Daniel	Meneses Gaviria	3127739133	
14	ejmunoz05@misena.edu.co	byraket.1@gmail.com	C.C	1061808350	Eduardo Javier	Muñoz Gomez	3104104908	
15	ccmunoz394@misena.edu.co	cricmc@live.com	C.C	1061806493	Cristian Camilo	Muñoz Caicedo	3136591725	
16	jsospina879@misena.edu.co	jeisonospina1230852@gmail.com	C.C	1062326978	Jeison Stiven	Ospina Zapata	3118990385	
17	hdpalacio2@misena.edu.co	hugofdez2001p01@gmail.com	T.I	1002778402	Hugo Daniel	Palacios Fernández	3144921324	
18	cspiamba@misena.edu.co	carlospiambagalindez9@gmail.com	T.I	1002922211	Carlos Stiven	Piamba Galindez	3227840255	
19	avreyes23@misena.edu.co	vanessa259reyes@gmail.com	T.I	1002962732	Angie Vanessa	Reyes Narváez	3206058471	
20	jfrosero350@misena.edu.co	j.f.r.a1422@gmail.com	C.C	1002960053	Juan Fernando	Rosero Ausecha	3162061439	
21	acrosero44@misena.edu.co	kanbara.kun.15@gmail.com	T.I	1192740644	Adrián Camilo	Rosero Gutiérrez	3013741678	
22	detrujillo07@misena.edu.co	Stiventrujillo.120@gmail.com	C.C	1007581670	Duar Estiven	Trujillo Menza	3197570389	
23	jcvalencia149@misena.edu.co	camilojvv002@gmail.com	C.C	1002957941	Juan Camilo	Valencia Velazco	3136677836	
24	kdvidal6@misena.edu.co	vidalkaren2011@gmail.com	T.I	1002819676	Karen Dayana	Vidal Sol	3015695809	

Abril

1	2	3	6	7	8	13	14	15	16	17	20	21	22	23	24	27	28	29	30	
J	J	L	L	L	J	L	L	J	J	L	L	L	J	J	L	L	L	J	J	

Mayo

4	5	6	7	8	11	12	13	14	15	18	19	20	21	22	26	27	28	29	
L	L	J	J	L	L	L	J	J	L	L	L	J	J	L	L	J	J	L	

Junio

1	2	3	4	5	8	9	10	11	12	16	17	18	19	23	24	25	26	30	
L	L	J	J	L	L	L	J	J	L	L	J	J	L	L	J	J	L	L	

Aclaramos que por problemas de conectividad de algunos aprendices se ha tenido que brindar asesoría en horarios extra oficiales. Pero hasta ahora la mayoría han cumplido con las evidencias solicitadas.

Aclaramos que por problemas de conectividad de algunos aprendices se ha tenido que brindar asesoría en horarios extra oficiales. Pero hasta ahora la mayoría han cumplido con las evidencias solicitadas.

Aclaramos que por problemas de conectividad de algunos aprendices se ha tenido que brindar asesoría en horarios extra oficiales. Pero hasta ahora la mayoría han cumplido con las evidencias solicitadas.

>	GUIA DE APRENDIZAJE	004	Centro de Comercio y Servicios Regional Cauca	SENA

Programa de Formación: ANIMACIÓN 3D	Código**: 524109** Versión: **101**
Nombre del Proyecto: Diseño y desarrollo de proyectos infoarquitectónicos en 3D para el sector de la construcción	Código**: 871893**
Fase 3: **POSTPRODUCCIÓN**	
Actividad (es) del Proyecto: Aplicar ajustes de imagen; efectos y sonido al producto 3D.	
Resultados de Aprendizaje: Iluminar la escena en 3D de acuerdo con los parámetros definidos. Fin: 24 de Junio	**Competencia:** Generar el render de acuerdo con el impacto visual a lograr.
Duración Guía (en horas):	156

> PRESENTACIÓN

Pipeline o Flujo de Trabajo.

A lo largo del tecnólogo hemos mencionado en repetidas ocasiones cuáles son las fases de un proyecto audiovisual animado (preproducción, producción y postproducción) pilares fundamentales de cualquier producción sin importar la técnica empleada (3D, 2D, Stop Motion, etc.), pero nunca hemos mencionado el termino pipeline, ni mucho menos lo hemos aplicado; hasta ahora hemos construido algunos productos que contextualizan la fase de preproducción y algunos otros contextualizan las fases de producción y postproducción, pero aún no tenemos claro cómo se articulan estos con una idea propia en un proyecto completo; precisamente el pipeline o flujo de trabajo es eso, cómo se articula la construcción y en qué momento se realiza cada uno de los insumos necesarios en cada fase para engranar y alcanzar el objetivo final que es el producto animado listo para su lanzamiento y exposición al público.

A continuación, navegaremos por una serie de actividades que dejarán en claro conceptos, fundamentos y habilidades que debemos entender para la construcción de algunos insumos en una producción animada. Una vez estemos listos realizaremos un miniproyecto en Stop Motion que pase por sus tres fases aplicando los conocimientos adquiridos en las actividades previas.

COMENCEMOS >>>>>>>

!	ACTIVIDAD	4.1	CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN

Construcción integral del conocimiento: conceptos, procedimientos y valores.

Una vez se haya dado forma a la idea mediante los documentos de guionaje podemos dar inicio a la construcción del guion grafico o mejor conocido como Storyboard, este depende totalmente del Guion Técnico y en menor medida en el diseño de personajes, escenarios, vehículos, vegetación y props, al menos en su fase de bocetado, para que al final de su construcción comunique asertivamente la puesta en escena y la narrativa de una producción.

El storyboard no es más que la historia contada en dibujos, similar a un comic o a una historieta, pero con sus propias características de formato que detallaremos más adelante; su función es la de guiar, apoyar o aclarar los aspectos que el guion técnico no alcanza a demostrar e incluso nos da una visión más amplia para reestructurar partes de la narrativa que no se habían tenido en cuenta además de tener un primer bosquejo visual de la producción.

Observe los siguientes videos y documentos:

- https://www.linkedin.com/learning/preproduccion-para-animacion-3d/el-storyboard-dentro-del-proyecto?u=84303994
- https://www.youtube.com/watch?v=vW-A1YHX8m8
- https://amazing-group.com/origen-del-storyboard
- https://www.youtube.com/watch?v=8_N3-gap2Sc
- https://www.youtube.com/watch?v=6aTnEanIXBk

Ahora que sabemos qué es un storyboard y cuál es su función dentro de una producción, vamos a analizar, conocer, entender y poner en practicar los principales elementos que hacen parte de un storyboard antes de enfrentarnos por completo a la construcción de uno de ellos.

1. Dibujo.
   - Geometrías básicas.
   - Volúmenes geométricos básicos.
   - Figura humana masculina y femenina (proporciones).
   - Figura en escorzo.
   - Figura en movimiento básico.
2. Lenguaje audiovisual (asociación a viñetas convenciones graficas de movimientos de cámara).
3. Formato.

Debemos dejar por sentado que un storyboard se hace a mano alzada y a manera de boceto sin color, ya sea análoga o digitalmente, pues en algunos casos van a ser cientos de viñetas las que van a tener que ser dibujadas, eso quiere decir que es más artístico que técnico y que lo fundamental en él, es el dibujo plasmado en viñetas el cual debe comunicar la idea eficazmente más allá de su calidad y técnica: “una imagen dice más que mil palabras”, pero para comunicar esa idea debemos tener algunos conocimientos básicos de dibujo nada detallado, y para ello iniciaremos por los fundamentos, las geometrías básicas (cuadrado, circulo y triangulo) como síntesis a formas complejas.

Según el tipo de producción y de estudio se detalla más o menos un storyboard, uno para comerciales por ejemplo es mucho más detallado y a color porque este va dirigido al cliente quien no sabe de tecnicismos y además es menos extenso que un storyboard para largometraje, pero al final de cuentas no son más que bocetos que comunican eficazmente una idea; para nuestro caso como el storyboard es para animación tenemos más libertad en la técnica utilizada sin necesidad de ser expertos en el dibujo.

Continúe observando los siguientes videos:

- https://www.youtube.com/watch?v=e6qrO0CskA0
- https://www.youtube.com/watch?v=6VvsCB_hVlU
- https://www.youtube.com/watch?v=0adjUjhjEFs
- https://www.youtube.com/watch?v=bb3bV7A8qMU

¡¡Comencemos!!

Actividad 4.1

Nombre del entregable: *LeiderSandoval_A4.1_SBgeometriasBasicas*

Observe el documento ***4.1_Material De Apoyo_Dibujo Geometrías Básicas*** para realizar la siguiente actividad:

Realice a mano alzada el siguiente ejercicio (utilice regla solamente para la construcción del marco de las viñetas):

1. En una hoja tamaño carta construya 6 viñetas con una relación de aspecto 16:9.
2. Cada viñeta divídala en tercios con líneas muy suaves.
3. Con geometrías básicas, el cuadrado, el círculo, el triángulo y sus deformaciones dibuje una composición en cada viñeta con los siguientes elementos:
   - Viñeta 1: arboles, montañas, y un lago.
   - Viñeta 2: arboles, un cuadrúpedo, un ave y mariposas.
   - Viñeta 3: un árbol gigante, una cabaña, árboles y montañas de fondo.
   - Viñeta 4: una mesa, mínimo 4 elementos domésticos sobre ella y una ventana de fondo.
   - Viñeta 5: ventana abierta con vista hacia afuera, cuadrúpedo de la viñeta 2, un avión, el lago y montañas y arboles de fondo.
   - Viñeta 6: proponga el contenido de la viñeta dándole un final a la “historia”.

Añada elementos extra si ve la necesidad y no olvide hacer un buen uso de la ley de los tercios, planos, proporción y profundidad (no haga uso de la perspectiva con puntos de fuga).

Evidencias	Conocimiento	Desempeño	***Producto***	**Ambiente**	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	N/A	Devolutivos
					N/A	Consumibles
				Fecha	**11 de Mayo de 2020**	

!	**ACTIVIDAD**	**4.2**	**CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN**

Construcción integral del conocimiento: conceptos, procedimientos y valores.

Poder representar los ángulos y movimientos de cámara de manera visual es un plus para fortalecer la comunicación de la idea, pues la profundidad en sí misma no es un recurso suficiente para expresarlo gráficamente, antes que nada, repasemos un poco lo que corresponde a lenguaje audiovisual observando los siguientes videos y realizando algunos ejercicios para después dar inicio a la construcción de perspectivas cónicas.

No olvidemos que, según la estética del proyecto, sobre todo en técnicas 2D y 2.5D, utilizaremos un recurso o el otro o un hibrido de los dos (profundidad y/o perspectiva), al final de cuentas todo se trata, como ya se ha mencionado antes, de comunicar efectivamente la idea que nos plantea el guion técnico y no solo en sus acciones y elementos a

mostrar sino también en sus encuadres, ángulos y/o movimientos de cámara.

Sobre lenguaje audiovisual observe los siguientes videos:

- https://www.youtube.com/watch?v=WsCETCsKkGE
- https://www.youtube.com/watch?v=0qf1svMgbrw
- https://www.youtube.com/watch?v=1GrSxACJ9-Y

Para profundizar mire los siguientes enlaces (opcional):

- https://aprendercine.com/tipos-angulos-de-camara-cine/
- https://oscarenfotos.com/2019/04/13/angulos-y-altura-de-camara/

¡¡Ya recordado pongámoslo en práctica!!

Actividad 4.2

Nombre de los entregables:

LeiderSandoval_A4.2.1_SBPlanos *(pdf de planos o encuadres)*

LeiderSandoval_A4.2.2_SBAngulos *(pdf de ángulos)*

LeiderSandoval_A4.2.3_SBTraveling *(gif de movimiento de traveling)*

LeiderSandoval_A4.2.4_SBXxxxx *(gif de movimiento seleccionado, remplace las Xxxx por el nombre del movimiento seleccionado)*

De acuerdo a los videos observados realice las siguientes actividades:

Escoja un juguete o un elemento de su preferencia para fotografiarlo con su celular, estas fotografías deben ser únicamente horizontales, a pesar de ser fotografías no caiga en el síndrome de los videos verticales, pues los storyboards están estrictamente realizados pensando en la orientación y la relación de aspecto (16:9) de las pantallas de cine y televisión.

https://www.youtube.com/watch?v=whOO7Jnalfk

1. Tome 9 fotografías al juguete o elemento seleccionado e intente contar una historia secuencial organizándolas en una sola página a modo de storyboard; cada fotografía debe plasmar los siguientes planos (encuadres), usted decide el orden, pero escriba debajo de cada imagen el nombre o las siglas del plano que está mostrando.
   - Gran Plano General (GPG)
   - Plano General (PG)
   - Plano Entero (PE)
   - Plano Americano (PA)
   - Plano Medio (PM)
   - Plano Medio Corto (PMC)
   - Primer Plano (PP)
   - Primerísimo Primer Plano (PPP)
   - Plano Detalle (PD)
2. Tome 11 fotografías del mismo juguete o elemento y organícelas en otra pagina manteniendo el siguiente orden: (en este punto no tiene que contar una historia secuencial, opcional a ello puede tratar de trasmitir alguna idea o acción en cada una de ellas), escriba debajo de cada imagen el nombre del ángulo.
   - Angulo Normal
   - Angulo Picado
   - Angulo Contrapicado

- Angulo Cenital
- Angulo Nadir
- Angulo Dorsal
- Angulo Lateral
- Angulo de Escorzo
- Angulo Semidorsal
- Angulo Holandés Aberrante
- Angulo Reflejo o Indirecto

3. Con el mismo juguete o elemento y en un único gif anime dos movimientos de cámara, primero un traveling de acompañamiento (como lo muestra el video de movimientos de cámara en el minuto 2:24, el niño montando bicicleta) y luego uno de los siguientes movimientos:
   - Paneo
   - Tilt Up/Tilt Down
   - Dolly In/ Dolly Out
   - Zoom In/ Zoom Out
   - Focus In/ Focus Out

   Cada movimiento debe durar 3 segundos; tomara 12 fotografías para construir 1 segundo animado, esto quiere decir que cada imagen tendrá una duración de 0,08 segundos (1sg/12imagenes), este es el tiempo que deben configurar por imagen en la aplicación que utilicen para construir el gif.

Ponga en práctica la ley de los tercios vista en la actividad 4.1

Evidencias	Conocimiento	Desempeño	***Producto***	**Ambiente**	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	N/A	Devolutivos
					N/A	Consumibles
				Fecha	**18 de Mayo de 2020**	

!	**ACTIVIDAD**	**4.3**	**CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN**

Construcción integral del conocimiento: conceptos, procedimientos y valores.

Ya puestos en práctica e interiorizados algunos de los concetos más importantes del lenguaje audiovisual (planos, ángulos y movimientos de cámara y composición haciendo uso de la ley de los tercios), vamos a plasmarlos en nuestros bocetos para enriquecer las viñetas del storyboard, esto con el fin de tener un recurso más sólido en la comunicación y correcta interpretación de la idea descrita en el guion técnico.

El recurso perfecto para hacer visibles los ángulos y movimientos de cámara en nuestros bocetos es el uso de la perspectiva, de otro modo siempre debemos acogernos al recurso de la profundidad plana, recordemos que el tamaño de los objetos varía dependiendo de la lejanía o cercanía de los mismos al igual que los valores tonales de la línea (lejos = suave y delgado, cerca = fuerte y grueso).

La perspectiva permite visualizar la tridimensionalidad en un espacio bidimensional, los objetos se vuelven volumétricos expresando claramente su forma y ubicación en el entorno dando un rango infinito de posibilidades creíbles en la comunicación grafica de una idea; existen 2 tipos de perspectiva, la ortogonal (axonométrica, caballera, isométrica y militar) la cual es implementada en el campo de la ingeniería en el dibujo CAD donde se necesita precisión, y la cónica (frontal, oblicua y aérea) que en nuestro caso es la que implementaremos ya que comprende aspectos artísticos y se ajusta más a lo que ven nuestros ojos cotidianamente.

Observe los siguientes videos:

- https://www.youtube.com/watch?v=atzrrZu9KYc
- https://www.youtube.com/watch?v=9LU2wUoYhlg

Observe el material de apoyo compartido:

4.3_Material de apoyo – Perspectiva *y sus respectivos videos.*

¡¡manos a la obra!!

Actividad 4.3

Nombre de los entregables:

LeiderSandoval_A4.3.1_SBViñetasPerspectiva *(pdf de 6 viñetas)*

LeiderSandoval_A4.3.2_SBTravelingPerspectiva *(gif de traveling en perspectiva)*

LeiderSandoval_A4.3.3_SB360Perspectiva *(gif de rotación 360 en perspectiva)*

De acuerdo al material de apoyo y los videos observados tenga en cuenta los aspectos de proporcionalidad, valor tonal, composición y construcción para realizar las siguientes actividades:

1.1. En una hoja tamaño carta y de manera horizontal construya 6 viñetas con una relación de aspecto 16:9 dejando espacios entre cada una de ellas.
1.2. En cada viñeta debe plasmar un plano y ángulo de cámara bocetando a mano alzada los dibujos de la imagen png "***4.3_Elementos para viñetas***", compartida en la carpeta del marial de apoyo, alternando entre perspectiva cónica frontal (1PF) y perspectiva cónica oblicua (2PF) y describa bajo cada viñeta que tipo de plano y ángulo de cámara utilizó; estos NO podrán repetirse en dos viñetas.
2.1. Con al menos 3 elementos de la imagen png "***4.3_Elementos para viñetas***" realice un gif animado en perspectiva cónica frontal con un movimiento de cámara tipo traveling de acompañamiento; el gif debe durar 3 segundos (12 fotografías por cada segundo para un total de 36 fotografías).
3.1. Selecciones uno de los dos personajes de la imagen png "***4.3_Elementos para viñetas***" y realice un gif animado en perspectiva cónica frontal de un giro 360 en el eje Y del mismo, una vez llegue a su punto de inicio debe realizar otro giro, pero en el eje X (8 fotografías para cada giro); el personaje seleccionado debe estar bocetado por encima y por debajo de la línea de horizonte dentro del mismo gif.

Para las anteriores actividades se darán ejemplos, antes de iniciarlas haga prácticas autónomas para interiorizar los conceptos y técnicas siguiendo el material de apoyo "***4.3_Material de apoyo – Perspectiva***" y los videos suministrados.

Evidencias	Conocimiento	Desempeño	***Producto***	**Ambiente**	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	N/A	Devolutivos
					N/A	Consumibles
				Fecha	**16 de Junio de 2020**	

!	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencia	04	Criterios	Técnicas e Instrumentos
Con Des ***Pro***	**4.1** Imagen de storyboard aplicando conocimientos composición y dibujo básico. **4.2.1** Pagina de fotografías de un juguete plasmando los planos de cámara contando una historia. **4.2.2** Pagina de fotografías de un juguete plasmando los ángulos de cámara. **4.2.3** Gif animado de 3 segundos plasmando un movimiento de cámara tipo traveling. **4.2.4** Gif animado de 3 segundos plasmando un movimiento de cámara seleccionado de la lista existente. **4.3.1** Pagina en pdf de 6 viñetas con los elementos suministrados. **4.3.2** Gif animado en perspectiva de 3 segundos plasmando un movimiento de cámara tipo traveling. **4.3.3** Gif animado en perspectiva de uno de los personajes seleccionados realizando un giro 360 en el eje Y y luego en el eje X por encima y por debajo de la línea de horizonte.	Elabora la propuesta técnico económica del proyecto, de acuerdo con las necesidades del cliente. Crea conceptos para la representación de las ideas según las necesidades del cliente.	

> GLOSARIO

LOS TÉRMINOS QUE NO ENTENDISTE

Relación de aspecto: la relación dimensional, a menudo llamada relación de aspecto, ratio, ratio de aspecto, proporción de aspecto o razón de aspecto de una imagen, es la proporción entre su ancho y su altura. Se calcula dividiendo el largo entre la altura de la imagen visible en pantalla, y se expresa normalmente como «X:Y».

Composición: el concepto de composición cinematográfica alude a la disposición en el espacio de los diferentes elementos que conforman una imagen en una viñeta.

Lenguaje audiovisual:

Gif:

Perspectiva:

> REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

PARA UNA INFORMACIÓN MAS COMPLETA

Díez, F. F., & Abadía, J. M. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós.

Sáenz, R. (2008). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones.

El Dibujo Animado - Sergi Cámara

Dibujo Tridimensional - Andrew Loomis

O AUTORES

Nombre	Cargo	Dependencia
Jonatan Lemos	Instructor	Industrias Creativas Centro de Comercio y Servicios
Leider Sandoval Guaitaco	Instructor	Industrias Creativas Centro de Comercio y Servicios
Ariadna Rosero	Instructora	Industrias Creativas Centro de Comercio y Servicios

06 de Mayo de 2020