PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Integración de Contenidos Digitales.
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto: Desarrollo de contenidos para estrategias digitales y piezas multimedia para sitios web.
- Fase del Proyecto: Producción
- Actividad de Proyecto: Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia digital
- Competencia: elaborar las animaciones para la estrategia digital.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: integrar el blocking con base en los lineamientos de la secuencia de la estrategia digital.
- Duración de la Guía: 96 Horas

2. PRESENTACIÓN

Apreciado(a) aprendiz, bienvenido(a) a la guía de aprendizaje N°4 del programa de formación **Técnico en Integración de Contenidos Digitales**, esta guía le dará bases y aportes temáticos sobre el desarrollo y la importancia que representa el blocking para el ejecución y montaje de sus productos animados, los cuales le ayudarán, no solo a cumplir la estrategia digital de su proyecto de formación, también le permitirá realizar un trabajo juicioso y ordenado, lo que en términos prácticos y apropiados para la vida productiva como profesional, se traduce en ahorro de tiempo y optimización de recursos tecnológicos, capital humano y económicos dentro de un proceso de producción.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de las actividades:**
  -Crear una animación que contenga entre 3 a 4 de los 12 principios de animación
- -Identificar las poses clave de la animación teniendo en cuenta la intención narrativa.

- **Ambiente Requerido:**
  Ambiente de formación especializado, multimedia, con acceso a internet y elementos básico de audiovisuales

- **Materiales:**
  Papel, lápiz, marcadores, borrador, reglas, resma de papel y elementos básicos de audiovisuales.

3.1 DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Interiorizar y poner en práctica la elaboración del blocking dentro de su proceso, ejecutándolo en su proyecto de formación, permitirá evaluar sus destrezas y habilidades en el área de desempeño. Cómo aprendiz, debe reconocer el concepto y aplicarlo de manera adecuada. A continuación, encontrará un desarrollo general del blocking y algunos componentes indispensables en este:

El blocking en la animación, es un boceto en 3D en el cual se integran todos los personajes y objetos que conforman la secuencia que se esté produciendo; allí se posicionan y ubican dichos elementos de acuerdo con lo establecido para cumplir la intención narrativa, en el orden y con los tamaños que requieran según la misma. La técnica del blocking además de permitir modificar las proporciones y las posiciones de cada elemento involucrado dentro de la escena, también permite prever los cambios y ajustes necesarios antes de la puesta en marcha de la animación.

El blocking cumple una función muy importante dentro de la cadena de procesos de producción animada, ya que reduce el margen de error, permitiendo visualizar la secuencia de manera previa, antes de ser animada, y así poder reafirmar o modificar a tiempo los elementos y personajes, en producciones animadas de gran tamaño, generalmente la producción no sigue adelante hasta tener todo el blocking aprobado.

Como aprendiz y para tener una base sólida frente a la animación y los productos que realice a partir de esta, es indispensable que conozca y tenga claros los 12 principios de la animación, los cuales fueron creados y estipulados por los animadores de Disney en 1930 y se convirtieron en principios básicos que deben cumplir las animaciones para ser coherente, funcionales y lograr un enganche con el público objetivo.

Los 12 principios de la animación relacionados por el equipo de Disney son:

1. **Estirar y encoger:** conocido originalmente como “squash and stretch”, la función de este principio es dar la sensación de peso y elasticidad del objeto o personaje.

2. **Anticipación:** con este principio, se prepara al espectador para la acción que ejecutará el objeto o personaje. Es decir que se le entregan algunos elementos visuales o movimientos que permitan prever la acción que sigue.

3. **Puesta en escena:** o staging, su función es centrar la atención del espectador en el punto clave de la escena o secuencia, dirigiendo toda la atención a lo relevante. Los fundamentos de este principio se basan en la puesta en escena del teatro.

4. **Animación directa y/o pose a pose:** su nombre en inglés es straight ahead and pose to pose, este principio se refiere a dos técnicas de animación diferentes, la primera es la **Acción Directa**, que se centra en crear una animación de forma secuencial, cuadro a cuadro; la segunda técnica es la **Pose**, que, en ejecución, es la creación de fotogramas clave dentro de la secuencia que luego son unidos por transiciones.

5. **Acciones complementarias y superpuestas:** este principio fusiona dos técnicas de animación, que relacionadas, ofrecen una ilusión más realista de las acciones o movimientos de los personajes u objetos. Este principio está directamente relacionado con la inercia. La **acción complementaria,**

supone que los objetos y elementos complementarios de un objeto o personaje, sigan en movimiento aún cuando el principal ya ha terminado la acción. La **acción superpuesta,** sugiere el movimiento de las partes propias del objeto, aun cuando el elemento principal termina su movimiento.

6. **Acelerar y desacelerar:** con este principio se pretende hacer de los movimientos y acciones, lo más naturales y reales posible, en él se controla la velocidad y longitud de un personaje u objeto al hacer un movimiento, desde que inicia en una pose, hasta que termina en la pose clave determinada.

7. **Arcos:** este principio, proporciona a los desplazamientos del objeto animado, una mayor fluidez y naturalidad.

8. **Acción secundaria:** Esta acción enfatiza la intencionalidad del movimiento, complementa a la acción o movimiento principal y los teóricos recomiendan que está subsecuente sea aplicada de principio a fin con la acción principal.

9. **Sincronización:** este se relaciona con la cantidad de dibujos que se usarán en el movimiento del personaje o del objeto, esto determina la duración de la acción y la percepción del espectador.

10. **Exageración:** con este principio, se busca distorsionar y enfatizar en algunas poses, las expresiones del objeto o personaje animado, esto busca aportar dramatismo o comicidad a la escena, además da fuerza a la intención narrativa que requiera el momento.

11. **Dibujo sólido:** este es mayormente aplicado en la animación tradicional y está relacionada directamente con los conceptos básicos del dibujo como la perspectiva, el volumen, el peso, el equilibrio y la iluminación.

12. **Atractivo:** este principio busca crear empatía y enganche con el espectador, pretende que el público siga recordando al personaje. Aunque la belleza y el atractivo es subjetivo a cada persona, este principio busca que el personaje u objeto sea agradable a la vista.

Estos principios encaminan a los personajes, objetos y elementos a ser creíbles, naturales y empáticos con el espectador. Los doce principios fueron estipulados en el libro titulado originalmente como “The Illusion of life: Disney animation”, que en su traducción textual al español es “La Ilusión de la vida: Disney animado”, es fundamental que, en compañía de su instructor, realicen una actividad práctica y de interpretación para interiorizar y reconocer estos 12 principios. Estos son vitales para la puesta en marcha del blocking.

Los tiempos de la pieza animada los debe definir el instructor teniendo en cuenta la estrategia digital desarrollada.

Apreciado(a) aprendiz, a continuación, podrá revisar material de apoyo y algunos referentes que amplíen y complemente su conocimiento.

- **PROCESO Y PREVISUALIZACIÓN DE BLOCKING:**
  https://www.youtube.com/watch?v=I_nK6rozuLc

- Realizar un foro de discusión liderado por su instructor con relación al video anterior

- **12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN:**

https://www.youtube.com/watch?v=aCDJKi0v3ME&t=24s

https://www.tesseractspace.com/blog/los-12-principios-de-animacion/

https://www.industriaanimacion.com/2021/02/los-12-principios-de-la-animacion/

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: -Entregar un video con la interpretación por parte del aprendiz de 3 a 4 de los 12 principios de animación -Realizar una animación teniendo en cuenta la intención narrativa desarrollada en la formación **Evidencia de conocimiento:** Desarrollo del test de principios de animación.	-utiliza herramientas tecnológicas para la realización de las animaciones -determina la línea gráfica de los elementos a animar aplicando estilos y técnicas de animación. -realiza la propuesta de la animación conservando la línea gráfica determinada. -crea el blocking en 2d o 3d aplicando los principios de animación.	Lista de chequeo Test: falso / verdadero

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Boceto: esquema, ensayo o borrador en trazos de un dibujo o figura que compondrá una composición.

Escena: parte dotada de unidad en sí misma y constituida por uno o varios planos con los mismos personajes

Secuencia: En una película, plano o serie de planos que constituyen una unidad argumental.

Dramatismo: capacidad para emocionar o conmover

Pose clave: las poses más comunes, usadas y representativas del personaje u objeto.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- **Thomas F, Johnston O. (1981). The Illusion of life: Disney animation. Disney.**
- **Whitaker H. Halas J. (1981). Timing for Animation. Focal Press**
- **Webster C. (2006). Técnicas de animación. Anaya Multimedia.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	Daniela Hincapié Franco	Experto temático	CENIGRAF	28-10-2021
	Andrea Yaneth Toro Toro	Instructora	Centro Industrial y de Desarrollo Empresarial Soacha - Regional Cundinamarca	28-10-2021
	Andrea Yadira Varón	Profesional en diseño	Centro tecnológico del mobiliario - Regional Antioquia	28-10-2021
	Víctor Moncayo Pantoja	Instructor	Centro de Comercio y Turismo - Rional Quindío	28-10-2021

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

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**
Autor (es)					