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: componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación
- Duración de la Guía: 48 Horas

2. PRESENTACIÓN

Apreciado(a) aprendiz, bienvenido(a) a la guía de aprendizaje N°6 del programa de formación **Técnico en Integración de Contenidos Digitales**, esta guía le entregará una base teórica para que pueda entender el qué es el refine y la importancia que tiene para el movimiento natural de los personajes u objetos dentro de la animación. El refine se aplica después de blocking para mejorar y perfeccionar los movimientos de un punto inicial hasta un punto final, aunque el refine se hace en un software, el ojo del animador es el protagonista para aplicar curvas fluidas y consistentes.

Esta guía pretende darle nociones para que usted pueda componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de la animación, aplicándolo directamente a la animación del blocking entregado anteriormente (en el primer ejercicio de la fase de producción).

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de las actividades:**
  Verificar las curvas de animación según los tiempos de ejecución del movimiento, teniendo en cuenta el audio dispuesto para el producto.

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

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

3.1 DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Es ideal que como aprendiz y futuro técnico interiorice el concepto para que a la hora de llevarlo a la práctica, le sea más sencillo la aplicación del mismo. El refine o también conocido como pulido o polish, es exactamente la acción o la aplicación mediante un software determinado, que le permite a los movimientos de los personajes u objetos una mayor naturalidad. Aunque es el computador y el programa especializado, son los encargados de dar movimiento a las poses creadas en el blocking, son el ojo y el concepto del animador, los encargados de pulir. El computador y el software al ser máquinas, solo interpretan que los movimientos de un punto hasta otro deben ser intermediados por fases marcadas, pero en los movimientos reales y usados por los seres vivos, naturalmente no ocurren de esa manera, se hacen de forma fluida.

Se podría entender entonces que un ordenador y el software hacen movimientos en el orden: inicio - intermedio - final, mientras que al aplicar el refine, el animador adapta curvas de movimiento que correspondan a los movimientos naturales del cuerpo humano o de algún ser vivo u objeto. El refine en un resumen práctico, es la interpretación de las poses para que los trayectos, aceleraciones y frenadas se perciban naturales, atractivas, fluidas y consistentes.

Querido(a) aprendiz para realizar el refine a la animación del blocking, entregado en el primer ejercicio de la fase de producción en su proceso de formación como técnico en Integración de Contenidos Digitales, puede visualizar este video, sí es necesario en compañía de su instructor, en el cual el animador hace el proceso d refine, explicando cómo se deben corregir las diferentes curvas de animación para que el movimiento sea fluido y constante teniendo en cuenta la narrativa: **https://www.youtube.com/watch?v=M7LpPRcDQHc**

- **En este enlace puedes revisar la corrección de las curvas de animación en un software 3d como maya https://www.youtube.com/watch?v=nHwBNVBlnlg.**

- **En este enlace puedes revisar la corrección de las curvas de animación en un software 2d como after effects https://www.youtube.com/watch?v=eEhKsuAV_Vc**

- **En este enlace puedes revisar la corrección de las curvas de animación en un software 3d como Blender https://www.youtube.com/watch?v=VhU0emyDl2E**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: - Realizar el refine a la animación del blocking entregado anteriormente. (en el primer ejercicio de la fase de producción)	-crear los tiempos de la secuencia. -emplear software de animación. -exportar la secuencia de la animación. -implementar la secuencia. -Definir el estilo/técnica de la animación. -implementar los clean ups de la animación. -realizar el refine de la animación. -exportar la animación en los formatos requeridos. -integrar la animación a la estrategia digital.	Exposición de la animación desarrollada y foro de discusión, donde el instructor asume el rol de director general de las propuestas animada.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Curvas de animación: Las curvas de animación son una herramienta que nos dice el estado de un objeto en el tiempo y nos permite controlarlo. Ya sea un eje de la posición o la rotación, por ejemplo; las curvas se muestran en una gráfica de valores y tiempo; en la que vemos los fotogramas clave y una curva de color que nos indica el estado en cada momento.

Line action: es una línea que interpreta el movimiento que debe realizar el personaje u objeto para determinada acción

Keyframe: es el punto de acción donde inicia un movimiento determinado hasta un punto siguiente donde puede finalizar o tomar otro rumbo, en este caso se pueden aplicar keyframes de posición o fotogramas claves.

Graph editor. es el visualizador de las curvas de animación, donde se realiza el proceso de refine de la animación en la cual el animador toma las decisiones con respecto al movimiento logrando así fluidez y naturalidad en el mismo

Spline Mode : Modo de curvas de animación definidas por el tipo de tangents creando una interpolación suave.

Step Mode : Modo de curvas de animación en el cual se salta de una clave a otra sin interpolación.

Straight ahead : Método de animación en el cual se crea una acción continua, paso a paso.

Tangent : Puntos de control para ajustar la interpolación entre dos claves.

Timeline : Barra de tiempo en fotogramas en la que están representadas las claves.

Trajectory : Trayectoria de las posiciones sucesivas por las que pasa un cuerpo en movimiento.

Timing : El tiempo que tarda un objeto en movimiento para ir de una posición a otra.

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.
- Blair P.(1994). Cartoon Animation. Walter Foster Publishing
- Goldberg E. (2000) Character animation crash course. Silman-James Press

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 - Regional 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)					