**FORMATO PARA EL DESARROLLO DE COMPONENTE FORMATIVO**

| PROGRAMA DE FORMACIÓN | Tecnólogo en animación digital. |
| --- | --- |

| COMPETENCIA | 220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y. especificaciones del proyecto. | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | 22050108401 - Alistar los personales y elementos según las necesidades del proyecto. |
| --- | --- | --- | --- |

| NÚMERO DEL COMPONENTE FORMATIVO | 004 |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL COMPONENTE FORMATIVO | Creación de personajes y escenarios |
| BREVE DESCRIPCIÓN | La primera etapa en donde nuestra historia empieza a tener un aspecto visual es el diseño de personajes; de esta forma sabremos cómo se ven nuestros personajes y en dónde van a actuar. Antes de comenzar con los bocetos, imágenes y dibujos, debemos entender y buscar plasmar la personalidad de cada uno, por medio de su apariencia, vestimenta y forma de moverse, además del ambiente general que la pieza audiovisual animada busca mostrar. |
| PALABRAS CLAVE | Personaje, escenario, Animación, *live-Action, Stop-Motion*. |

| ÁREA OCUPACIONAL | 5 - Arte, cultura, esparcimiento y deportes |
| --- | --- |
| IDIOMA | Español |

1. **TABLA DE CONTENIDO:**

**Introducción**

1. **Teoría del color**
   1. Modelos de color
   2. Propiedades del color
   3. Circulo cromático
   4. Armonía del color
   5. Psicología del color
2. **Concept art**
   1. Diseño de personajes
   2. Diseño de escenarios
3. **Preparación de personaje para animación** 
   1. Introducción práctica a Photoshop
   2. Introducción práctica a Illustrator
   3. Introducción práctica a After Effects
4. **DESARROLLO DE CONTENIDO:**

**Introducción**

El auge de la animación digital ha llevado a que cada vez más aparezcan muchos tipos de programas utilizados para realizar animaciones, aunque estos sirven para dar vida y movimiento tanto a diferentes tipos de objetos o texto, como los utilizados en las infografías y/o personajes como en las caricaturas; la base para estas animaciones se suele realizar en otros programas, principalmente de diseño, en donde los artistas construyen el contenido que luego será animado. Para la producción de estos elementos y el desarrollo de las animaciones trabajaremos con los programas disponible en de la suite de Adobe como lo son Photoshop, Illustrator y After Effects, ya que el SENA dispone de sus licencias, además de que son ampliamente utilizados en la industria en general.

1. **Teoría del color**
   1. Modelos de color
   2. Propiedades del color
   3. Circulo cromático
   4. Armonía del color

1.5. Psicología del color

1. **Concept art**
   1. Diseño de personajes
   2. Diseño de escenarios

**3. Preparación de personaje para animación**

Actualmente existen nuevas formas de crear animación de personajes por medio de los programas diseñados para ello, ya sea por medio del uso orgánico del movimiento de extremidades con pivotes o puntos de rotación o haciendo uso de títeres digitales que generan tensión sobre la malla de la ilustración y ayudan a generar el movimiento, entre las formas más usadas, sin extensiones especiales o pagas. En todo caso es muy importante preparar la ilustración del personaje, despiezando, para que estos movimientos se den sin conflictos con otras piezas o extremidades del personaje.

A continuación, veremos varias herramientas y procesos que nos indicarán cómo hacerlo previamente en programas gráficos, previos al paso a After Effects, en el cual ya generamos la animación como tal.

**3.1. Introducción práctica a Photoshop**

Aunque inicialmente Photoshop nació como un programa para la manipulación y edición de fotografías, hoy en día es utilizado para muchas actividades artísticas que van desde el dibujo o la ilustración, hasta realizar animaciones con una gran variedad de técnicas, como lo puede ser la rotoscopia. Este programa es ampliamente utilizado en la industria del diseño y la animación; por lo cual podrá visualizar una primera práctica a través del siguiente vídeo:

**Vídeo animación digital Photoshop**

Enseguida, para iniciar el proceso se brindarán las indicaciones para digitalizar los dibujos del ciclo de caminado de un personaje dibujado en papel a mano alzada:



El resultado serán las imágenes disponibles para ser luego utilizadas en un programa de animación como After Effects.

**3.2. Introducción práctica a Illustrator**

Illustrator es un editor de gráficos vectoriales ampliamente utilizado en el diseño gráfico, la ilustración vectorial y en el proceso general de la animación 2D. Su funcionamiento recrea un taller de arte en el que el usuario trabaja sobre una “mesa de trabajo” en la que se crea un “Documento” que se puede modificar según las necesidades que este tenga.

¿Cómo vectorizar los dibujos del ciclo de caminado del personaje realizado a mano alzada? A través del siguiente video podrás saberlo:

**Vídeo animación digital 2D: Illustrator**

Ahora bien, respaldando cada uno de los elementos del vídeo detallamos el paso a paso descriptivo teniendo las imágenes digitalizadas de los dibujos del ciclo de caminado del personaje y ponerlos a disposición en una carpeta para el proyecto junto con las fotografías para ser importadas al programa con facilidad:



Recuerda que según la manera en que vamos a realizar la animación generamos las imágenes; es decir, se puede exportar una imagen con un movimiento definido hasta completar el ciclo de animación, para ponerla en secuencia o también se puede generar un personaje el cual disecciono o exporto por parte, tronco, cabeza, brazos y piernas por separado, para manejarlo como una marioneta luego en el programa de animación (After Effects)

**3.3.** **Introducción práctica a After Effects**

After Effects es un programa de animación, efectos especiales digitales y composición digital utilizado en la realización cinematográfica, el diseño infográfico, la televisión y un gran número de utilidades más. Todo depende de las necesidades del usuario. Este programa funciona con una línea de tiempo en dónde se ubican todos los elementos por capas dentro de una composición. Es ampliamente utilizado en el mundo por su versatilidad para proyectos audiovisuales de todo tipo. A continuación, revisemos un video de apropiación de algunas de las herramientas que nos permiten animar:

**Vídeo animación digital 2D: After Effects**

Con el fin de realizar una animación del ciclo de caminado del personaje diseñado y/o digitalizado o vectorizado anteriormente realizaremos los siguientes pasos:



Finalmente, para profundizar sobre el tema puede consultar el siguiente recurso para crear un personaje en capas de forma sencilla:

| De Oso, T. (2017, May 06). CREA UN PERSONAJE EN CAPAS SENCILLO PARA ANIMACION. Youtube.  <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=x78JqwqQ4Kg&feature=youtu.be> |  |
| --- | --- |

1. **ACTIVIDADES DIDÁCTICAS (OPCIONALES SI SON SUGERIDAS)**

| DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD DIDÁCTICA | |
| --- | --- |
| Nombre de la actividad | Programas para animación digital. |
| Objetivo de la actividad | Recordar algunas formas de ilustrar y animar en los softwares descritos para ello. |
| Tipo de actividad sugerida | Verdadero o Falso. |
| Archivo de la actividad  (Anexo donde se describe la actividad propuesta) | Carpeta anexos / Actividad\_CF04 |

1. **MATERIAL COMPLEMENTARIO:**

| Tema | Referencia APA del Material | Tipo de material  (Video, capítulo de libro, artículo, otro) | Enlace del Recurso o  Archivo del documento o material |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Teoría del color | Gómez, J. (2020). *Cómo contar historias con el uso del color.* | Blog | <https://www.animum3d.com/blog/uso-del-color-en-ilustracion> |
| 2. Concept Art | Cortés, J. (2021).*19 Principios del Diseño de Personajes.* notodoanimacion. | Página web | <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes> |
| 2. Concept Art | Vargas, Ó. (2021). *Diseño de personajes.* | Página web | <https://oscarjvargas.com> |
| 3. Preparación de personaje para animación | Cortés, J. (2021). *¿Qué es la animación? Tipos y técnicas.* Notodoanimacion | Página web | <https://bit.ly/3gGd7Wh> |
| 3. Preparación de personaje para animación | Jimenez, Ó. (2016). *Diseña tus personajes de animación con arte.* ExpertZone. | Página web | <https://www.animum3d.com/blog/ez-animacion-oscar-jimenez> |
| 3.1. Introducción práctica a Photoshop | Trazos de oso. (2017). *Crea un personaje en capas sencillo para animación.* [Video]. YouTube. | Video | <https://www.youtube.com/watch?v=x78JqwqQ4Kg> |
| 3.3. Introducción práctica a After Effects | Villanueva, J. (2020). *¡VIDEO ANIMADO para tu NEGOCIO! Tutorial - After Effects.* [Video]. YouTube. | Video | <https://www.youtube.com/watch?v=yB2paQihPVE&ab_channel=Jes%C3%BAsVillanueva%3A%3ATutorialesparaCreativos> |

1. **GLOSARIO**

**Animación:** es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas, utilizando leves cambios de posición para que se genere la ilusión de un movimiento real.

**Audiovisual:** material conjunto de imágenes y sonidos grabados.

**Creative Commons:** es una organización internacional estandarizada dedicada a promover el acceso y el intercambio de bienes culturales recreativos comunes.

**Digital:** suministra datos mediante dígitos binarios.

**Gráfico:** pertenece y es relativo a la representación visual de la escritura y lo impreso.

**Innovación:** acción de modificar las cosas ya existentes aplicando algo nuevo o creando elementos totalmente nuevos.

**Logotipo:** símbolo formado por imágenes o letras que identifica a una empresa, institución, producto o marca.

**Multimedia:** difunde o está compuesto por distintos medios.

**Página Web:** conjunto de información que se encuentra publicada en una determinada dirección de internet.

**Post producción:** conjunto de procesos que se realizan sobre un material audiovisual, digital ya grabado, sea digital o análogo.

**Producción:** generación de contenido para medios de comunicación audiovisual.

**RGB:** significa Red, Green y Blue (Rojo, Verde, Azul). Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, en el que se basa la colonización digital, con los cuales, manipulando y sumando en diferentes intensidades se pueden generar más de 16 millones de tonos.

**Sitio Web: p**ágina Web.

**Técnica: c**onjunto de procedimientos, reglas y recursos que se usan en un arte, ciencia o labor determinada. Requiere práctica y habilidad.

**Video Blocking: p**uesta en escena precisa de los actores en una actuación. En términos de cine, es donde colocas a tus actores y elementos importantes en el encuadre.

**YouTube:** sitio web y red social dedicado exclusivamente a compartir y publicar videos.

1. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

Bancroft, T. (2012). *Character mentor: learn by example to use expressions, poses, and staging to bring your characters to life*. CRC Press.

Cortés, J. (2020). *¿Qué es la animación? Tipos y técnicas*. [Video]. YouTube. Notodoanimacion. <https://bit.ly/3gGd7Wh>

Cortes, J. (2020). *19 Principios del diseño de personajes*. Notodoanimacion. <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

Gámez, J. (2019). *Cómo contar historias con el uso del color*. <https://www.animum3d.com/blog/uso-del-color-en-ilustracion/>

González, D. (2015). *Diseño de videojuegos: da forma a tus sueños*. Ra-Ma.

Jiménez, Ó. (2016). *Diseña tus personajes de Animación con arte*. <https://www.animum3d.com/blog/ez-animacion-oscar-jimenez/>

Real Academia Española (RAE). (2021). *Anatomía*. [https://dle.rae.es/anatomía](https://dle.rae.es/anatom%C3%ADa)

Real Academia Española (RAE). (2021). *Color* <https://dle.rae.es/color>

Página de productos Adobe. (s.f.). *Adobe After Effects*. <https://www.adobe.com/la/products/aftereffects.html>

Vargas, Ó. J. (2020). *Character Desing.* <https://oscarjvargas.com/>

Web Design Inspiration. (2018). *Behance*, <https://www.behance.net/gallery/68306231/20-Best-Animated-Logos-for-Your-Inspiration>

Whelan, B. (1994). *La armonía en el color - Nuevas tendencias (Color Harmony 2).* México: FinalCopy. <https://corazondpapel.files.wordpress.com/2012/10/45547856-salinas-rosario-la-armonia-en-el-color-nuevas-tendencias.pdf>

1. **CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor (es)** | Mauricio Sánchez Rengifo | Experto Temático | Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial | Octubre 2021 |
| Oscar Absalón Guevara | Diseñador Instruccional | Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial | Noviembre 2021 |
| Andrés Felipe Velandia Espitia | Revisor Metodológico y Pedagógico | Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología | Noviembre 2021 |
| Rafael Neftalí Lizcano Reyes | Asesor Pedagógico | Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura | Noviembre 2021 |

1. **CONTROL DE CAMBIOS**

|  | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha | Razón del cambio |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Autor (es) |  |  |  |  |  |