

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior

ASIGNATURA: Animacion 2D

UNIDAD 1: Animación y sus herramientas digitales

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Animación digital de portafolio , con Manejo de línea de tiempo, interpolaciones

Objetivos: Conocer la historia y evolución de la animación

TIEMPO DE DURACIÓN: 12

1. FUNDAMENTOS:

La animación digital de portafolio es una técnica esencial en el diseño gráfico y la animación que permite presentar de manera dinámica y atractiva el trabajo creativo de un profesional. Utilizando herramientas digitales avanzadas, los animadores pueden mostrar sus proyectos de manera que resalten sus habilidades y técnicas en un formato visualmente impactante.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Dominar el uso de la línea de tiempo en software de animación para organizar y coordinar elementos en una secuencia animada de portafolio
- Aplicar técnicas de interpolación para crear transiciones suaves y fluidas entre diferentes estados de animación.
- Desarrollar un portafolio animado profesional que exhiba las habilidades y técnicas de animación del estudiante de manera efectiva y atractiva.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico:

Se evaluará la capacidad del estudiante para crear un portafolio animado profesional utilizando herramientas de animación digital, con énfasis en la estructura narrativa, el diseño visual y la correcta utilización de la línea de tiempo e interpolaciones. Se considerarán aspectos como la fluidez de las animaciones, la integración de elementos gráficos y la claridad en la presentación del contenido.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá familiarizarse con el uso del software de animación, investigando el manejo de la línea de tiempo y las técnicas de interpolación. También debe diseñar previamente los elementos visuales del portafolio y organizar el contenido que será animado, asegurándose de tener una narrativa clara y consistente.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Selección del Formato de Imagen Adecuado:

Configuración de la Línea de Tiempo:

- Organiza el contenido del portafolio en una secuencia dentro del panel de línea de tiempo de tu software de animación. Establece la duración de cada segmento de animación y define las transiciones entre ellos.

Aplicación de Interpolaciones:

- Utiliza interpolaciones para suavizar las transiciones entre los diferentes elementos y efectos en el portafolio. Ajusta los puntos clave (keyframes) para crear movimientos fluidos y transiciones naturales entre las imágenes y textos.

Revisión y Ajuste:

- Revisa la animación completa para asegurarte de que todas las transiciones y efectos se ejecuten correctamente. Ajusta la línea de tiempo y las interpolaciones según sea necesario para mejorar la cohesión y el impacto visual del portafolio.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

La animación digital de un portafolio utilizando la línea de tiempo e interpolaciones permite crear presentaciones dinámicas y profesionales que resaltan las habilidades y el trabajo creativo del animador. Al dominar la organización en la línea de tiempo y la aplicación de interpolaciones, los estudiantes pueden lograr transiciones suaves y presentaciones visuales efectivas, mejorando significativamente la calidad y la presentación de su portafolio.

10. RECOMENDACIONES:

Utiliza capas y grupos organizados: Mantén tu línea de tiempo organizada utilizando capas y grupos para cada sección del portafolio. Esto facilita la edición y la aplicación de interpolaciones precisas.

Revisa la sincronización: Asegúrate de que la sincronización de la animación con la música o narración (si se aplica) sea precisa. Esto aumentará la cohesión y el impacto de tu portafolio animado.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior

ASIGNATURA: Animacion 2D

UNIDAD 2: Objetos de la herramienta

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Animación de caminata personaje, con manejo de diferentes aplicaciones

Objetivos: Identificar los tipos de máscaras y sus aplicaciones.

TIEMPO DE DURACIÓN: 13

1. FUNDAMENTOS:

El manejo de diferentes aplicaciones de animación permite a los estudiantes experimentar con distintas herramientas y técnicas para lograr resultados más variados y detallados. La combinación de aplicaciones especializadas en animación y edición puede mejorar la calidad y la fluidez de las animaciones de caminata. Esta guía práctica está diseñada para proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para crear animaciones de caminata efectivas utilizando múltiples plataformas de software.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Desarrollar habilidades en la creación de animaciones de caminata que reflejen movimientos realistas y fluidos de un personaje.
- Utilizar diferentes aplicaciones de animación para enriquecer el proceso de creación y perfeccionamiento de las animaciones de caminata.
- Integrar técnicas avanzadas de animación para mejorar la calidad y la precisión de los movimientos del personaje.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico

La evaluación se centrará en la habilidad del estudiante para animar una caminata fluida y natural de un personaje, empleando diferentes herramientas digitales. Se revisará la coherencia en los movimientos, la sincronización adecuada, y el uso eficaz de las funciones específicas de las aplicaciones seleccionadas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe investigar los principios básicos de la animación de caminatas, como el ciclo de movimiento y los puntos clave. Es importante que explore las características de las aplicaciones que utilizará y prepare un diseño básico del personaje con las articulaciones necesarias para animarlo correctamente.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Diseño y Modelado del Personaje:

- Crea o importa un modelo de personaje en las aplicaciones de animación elegidas. Define las articulaciones y los esqueletos necesarios para una animación de caminata realista.

Animación de Caminata:

- Utiliza las herramientas de animación en diferentes aplicaciones para crear la secuencia de caminata. Ajusta el movimiento de las piernas, los brazos y el torso para lograr una caminata natural.

Integración y Exportación:

- Combina las animaciones realizadas en diferentes aplicaciones, asegurando la cohesión entre los movimientos. Exporta el archivo final en el formato adecuado para su uso en proyectos o presentaciones.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

La animación de caminata de un personaje utilizando múltiples aplicaciones permite a los estudiantes experimentar con diferentes herramientas y técnicas para crear movimientos realistas y detallados. Al dominar estas técnicas, los estudiantes pueden mejorar la calidad de sus animaciones y adquirir habilidades valiosas para proyectos futuros.

10. RECOMENDACIONES:

Prueba diferentes aplicaciones: Experimenta con varias aplicaciones de animación para encontrar las herramientas y técnicas que mejor se adapten a tu flujo de trabajo y al tipo de animación que deseas lograr.

Observa referencias reales: Utiliza videos o referencias de caminatas reales para mejorar la precisión y el realismo en la animación de tu personaje.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior

ASIGNATURA: Animacion 2D

UNIDAD 3: Manejo de Efectos especiales

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Animación digital de Escenarios con técnicas de máscaras

Objetivos: Implementar animaciones con técnicas de máscaras.

TIEMPO DE DURACIÓN: 13

1. FUNDAMENTOS:

La animación digital de escenarios es crucial para la creación de fondos dinámicos y envolventes en proyectos de animación. La utilización de técnicas de máscaras permite a los animadores aplicar efectos y ajustes precisos a áreas específicas del escenario, facilitando la creación de ambientes visualmente ricos y detallados.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Dominar el uso de técnicas de máscaras para aplicar efectos y ajustes selectivos en diferentes áreas del escenario.
- Crear escenarios animados que sean visualmente atractivos y funcionales dentro del contexto de un proyecto de animación.
- Optimizar la fluidez y la coherencia visual del escenario animado mediante el uso efectivo de técnicas de máscaras.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta

información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico:

Se valorará la capacidad de aplicar técnicas de máscaras en la animación de escenarios, creando transiciones y efectos visuales que aportan profundidad y dinamismo. La evaluación incluirá el uso creativo de las máscaras, la integración de los elementos animados y la calidad del producto final.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe estudiar los principios de las máscaras en los softwares de animación y edición, comprendiendo cómo usarlas para ocultar y revelar elementos. También deberá diseñar los componentes del escenario y planificar las transiciones y movimientos que se animarán durante la práctica.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Preparación del Escenario:

- Crea o importa el escenario en el software de animación y organiza los elementos en capas. Define las áreas que requerirán técnicas de máscaras para aplicar efectos específicos.

Aplicación de Máscaras:

- Aplica máscaras a las capas de tu escenario para restringir la visibilidad de ciertos efectos o ajustes a áreas específicas. Ajusta las máscaras para lograr el efecto deseado en diferentes partes del escenario.

Ajuste y Refinamiento:

- Revisa y ajusta las máscaras según sea necesario para asegurar una integración fluida de los efectos y una apariencia cohesiva del escenario animado.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

La animación digital de escenarios utilizando técnicas de máscaras permite a los estudiantes crear entornos visualmente complejos y detallados. La habilidad de aplicar y ajustar máscaras de manera efectiva contribuye a la creación de escenarios dinámicos que mejoran la experiencia visual de los proyectos de animación.

10. RECOMENDACIONES:

Utiliza máscaras de forma precisa: Asegúrate de que las máscaras sean precisas para evitar bordes irregulares y lograr una integración suave entre los efectos y los elementos del escenario.

Experimenta con diferentes efectos: Prueba varios efectos y ajustes para encontrar las combinaciones que mejoren la estética y funcionalidad del escenario animado.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior

ASIGNATURA: Animacion 2D

UNIDAD 4: Casos prácticos e implementaciones de animaciones

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Animación de cortometraje con técnicas cuadro a cuadro e interpolaciones

Objetivos: Implementar animaciones con escenarios en movimiento

TIEMPO DE DURACIÓN: 13

1. FUNDAMENTOS:

La animación de cortometraje es un proceso complejo que combina diferentes técnicas de animación para contar una historia de manera visual. La animación cuadro a cuadro y las interpolaciones son métodos clave en este proceso. La animación cuadro a cuadro permite la creación de secuencias de movimiento detalladas, mientras que las interpolaciones ayudan a suavizar las transiciones entre cuadros clave.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Aplicar técnicas de animación cuadro a cuadro para crear secuencias detalladas y fluidas en un cortometraje animado.
- Utilizar interpolaciones para mejorar la transición entre diferentes estados de animación y lograr movimientos suaves y coherentes.
- Desarrollar un cortometraje animado completo que demuestre habilidades avanzadas en la creación de animaciones narrativas y visualmente atractivas.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico:

La evaluación se enfocará en la habilidad para combinar técnicas cuadro a cuadro e interpolaciones en la creación de un cortometraje animado. Se considerarán la narrativa, la fluidez en los movimientos, la creatividad en los diseños y el uso adecuado de las herramientas técnicas para lograr un producto de alta calidad.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe diseñar previamente un guión y un storyboard para el cortometraje, asegurando una narrativa sólida y estructurada. Es fundamental investigar las técnicas cuadro a cuadro e interpolaciones, así como practicar movimientos básicos y transiciones para dominar ambas metodologías antes de iniciar la animación completa.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Desarrollo del Storyboard:

- Elabora un storyboard detallado que ilustre las principales secuencias y acciones del cortometraje. Define los puntos clave de animación para guiar la creación cuadro a cuadro.

Creación de Animaciones Cuadro a Cuadro:

- Anima cada cuadro de forma individual para capturar el movimiento deseado en detalle. Utiliza el storyboard como referencia para asegurar la coherencia en las secuencias.

Aplicación de Interpolaciones:

- Incorpora interpolaciones entre los cuadros clave para suavizar las transiciones y mejorar la fluidez del movimiento. Ajusta los puntos de interpolación para lograr un movimiento más natural.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

La animación de cortometrajes utilizando técnicas cuadro a cuadro e interpolaciones proporciona una base sólida para crear narrativas animadas detalladas y fluidas. Al dominar estas técnicas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades avanzadas en animación y producir cortometrajes que sean tanto visualmente impactantes como narrativamente efectivos.

10. RECOMENDACIONES:

Mantén consistencia en el estilo: Asegúrate de que el estilo visual y la calidad de los cuadros sean consistentes a lo largo del cortometraje para evitar distracciones y mantener la cohesión.

Revisa y ajusta las interpolaciones: Verifica y ajusta las interpolaciones para mejorar la fluidez del movimiento y asegurar que las transiciones sean suaves y naturales.

