GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **TECNÓLOGO EN ANIMACION 3D**
- Código del Programa de Formación: **524109 V.101**
- Nombre del Proyecto: **REALIZACIÓN DE PROYECTOS INFOARQUITECTÓNICOS EN 3D ENFOCADOS AL SECTOR DE LA CONSTRUCCIÓN**
- Fase del Proyecto: **FASE 02: PRODUCCIÓN**
- Actividad de Proyecto: **DESARROLLAR LA PRODUCCION/REALIZACION DEL PRODUCTO 3D ACORDE PLAN DE PRODUCCION**
- Competencia: **220501037 - ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- **436480 REALIZAR LA ANIMACIÓN DE LOS OBJETOS EN LA ESCENA DE ACUERDO CON LA REPRESENTACIÓN DADA EN EL STORY BOARD.**
- Duración de la Guía: **75 HORAS**

2. PRESENTACION

El modelado hardsurface es la técnica más usa para máquinas y construcciones, la comprensión de la geometría es el componente esencial en este tipo de modelado 3D. El manejo del dibujo, la perspectiva y la geometría son los elementos que más nos aportan a la implementación de los proyectos de arquitectura 3D.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Actividad de reflexión inicial:**
  "**La historia del dibujo y la perspectiva**", reconociendo el proceso del dibujo como medio de comunicación atreves de la historia y su evolución para representar imágenes 3D en un plano bidimensional, se plantea las siguientes preguntas orientadoras:
  a. ¿Cómo se resuelve el problema de la tridimensionalidad en entornos tridimensionales?
  b. ¿Qué tipos de perspectiva se usan en el dibujo técnico?
  c. ¿Cómo por medio de la perspectiva representamos objetos tridimensionales?

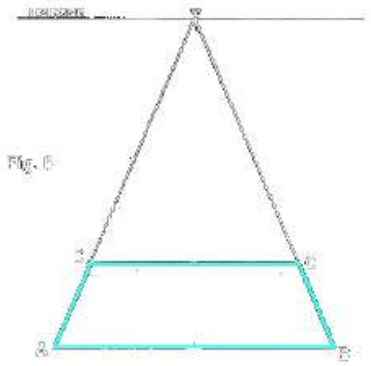
  Se reflexiona en mesa redonda sobre los diferentes tipos de perspectiva y como se soluciona problemas tridimensionales como medidas y técnicas de dibujo, compartiendo así las experiencias y aportes de los aprendices en el área.

- **Ambiente Requerido:** ambiente de formación sala de Industrias creativas
- **Materiales:** televisor de proyección, computadores, videos, internet, marcadores, papel, lápices, tijeras.

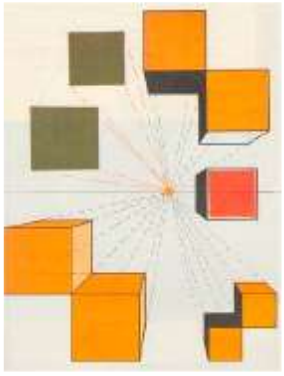
- **Actividad AA_1**

  A través de una exposición el instructor guía al aprendiz en la técnica de la perspectiva llamada "**perspectiva paralela**", posteriormente el aprendiz por medio de un dibujo que incluya las técnicas explicas deberá representar los siguientes gráficos:

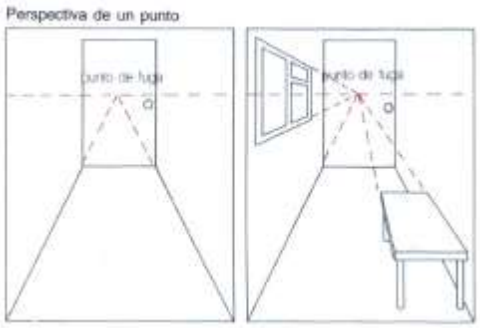
  a. Linea del horizonte, punto de fuga, lineas paralelas.
  b. Creacion de 5 planos en diferentes posiciones utilizando el mismo punto de fuga



  c. Creacion de 3 cubos en diferentes posiciones utilizando el mismo punto de fuga



  d. Creacion de un cuarto con elemento en su interior ejem. Ventana, mesa, sillas, lampara etc.

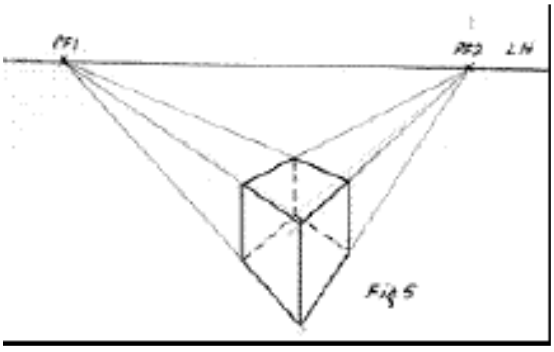


- **Actividad AA_2**

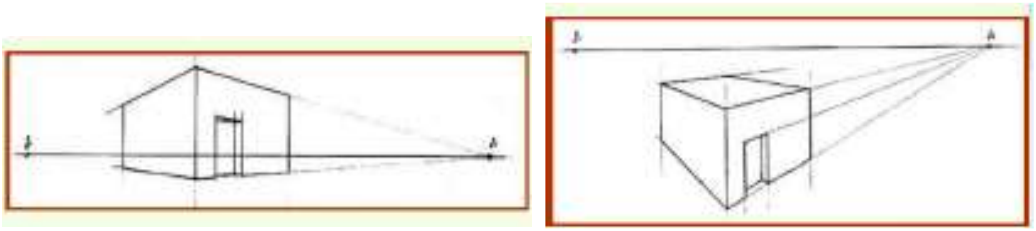
  A través de una exposición el instructor guía al aprendiz en la técnica de la perspectiva llamada "**perspectiva oblicua**", posteriormente el aprendiz por medio de un dibujo que incluya las técnicas explicas deberá representar los siguientes gráficos:

  a. Dibujar un cubo en perspectiva oblicua.

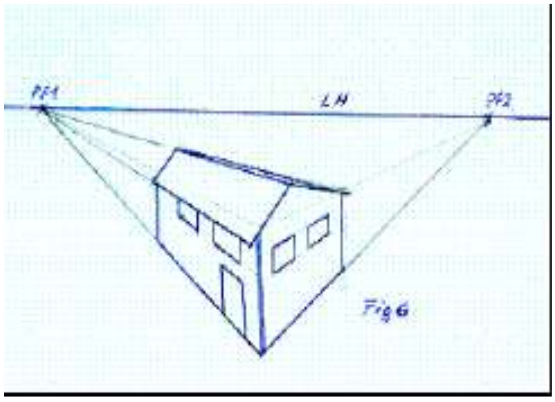
  Realizar ejercicios cambiando la línea del horizonte (más alta, más baja) y viendo cómo cambia la representación del mismo objeto en cada uno de los casos.



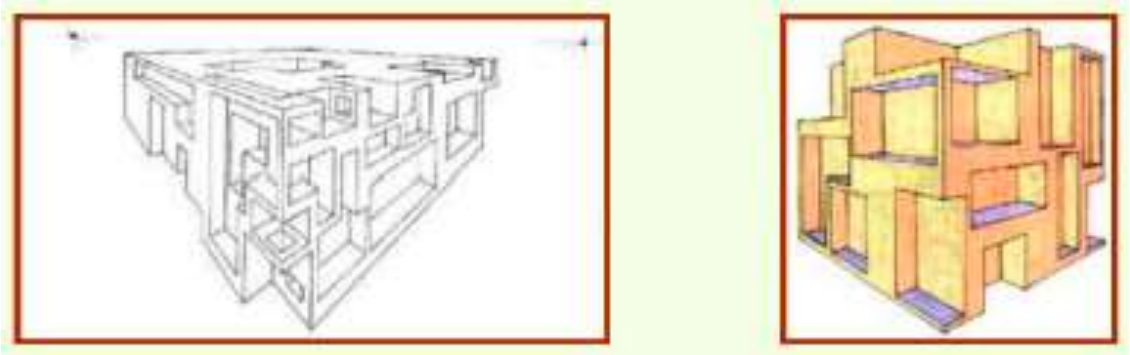
  b. Realizar unos prismas sencillos vistos desde distintas alturas.



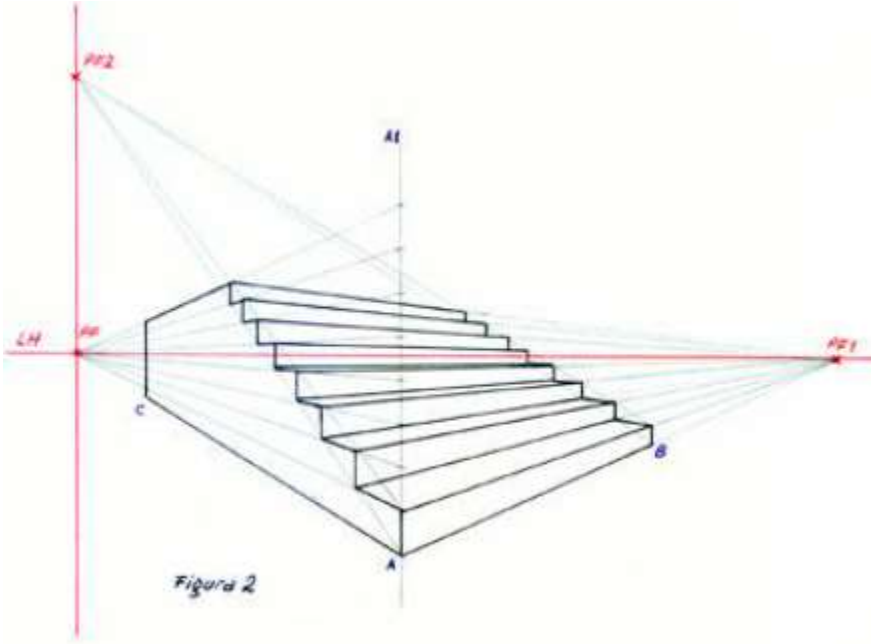
  c. Realizar una casa básica utilizando la perspectiva oblicua



d. Realizar un gran prisma al que se le irán quitando trozos en todos los sentidos hasta quedar en estructura.

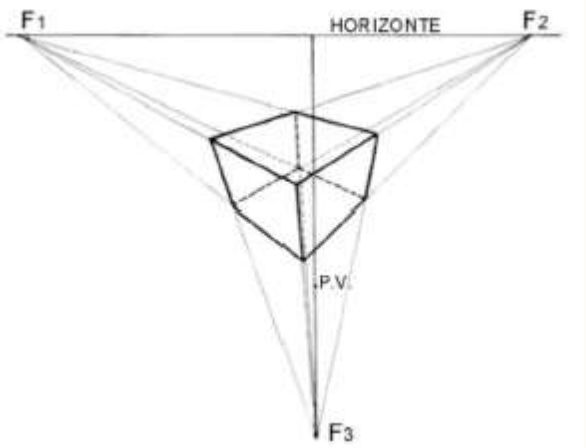


d. Dibujar una escalera en perspectiva oblicua



- **Actividad AA_3**
  A través de una exposición el instructor guía al aprendiz en la técnica de la perspectiva llamada "**perspectiva aérea**", posteriormente el aprendiz por medio de un dibujo que incluya las técnicas explicas deberá representar los siguientes gráficos:

a. Realizar prácticas de perspectiva aérea, con cubos a diferentes alturas y tamaños.

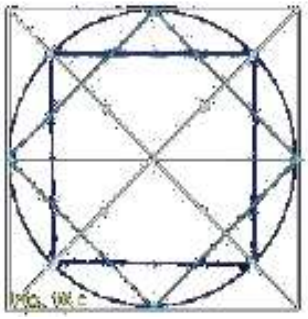


b. Realizar una ciudad básica con perspectiva aérea, edificios.

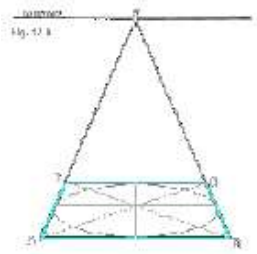


- **Actividad AA_4**

  A través de una exposición el instructor guía al aprendiz en la técnica de dibujar círculos, Empezaremos dibujando un cuadrado perfecto, y en el trazaremos las mediatrices y sus diagonales. Señalaremos los puntos de las mediatrices y a continuación dividiremos cada diagonal en seis partes iguales. Una vez que tengamos señalados todos los puntos trazaremos la circunferencia circunscrita que pasara por los cuatro puntos que señalan las mediatrices.



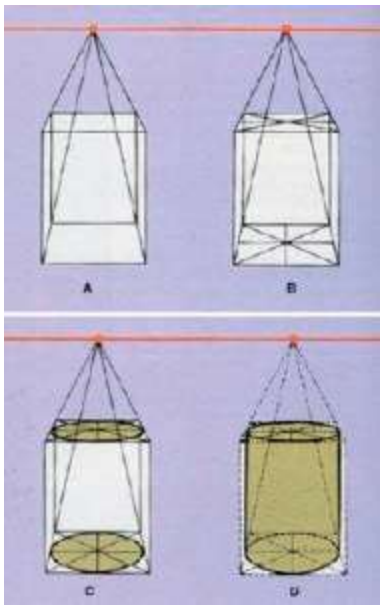
a. Desarrollar la práctica de círculos inscritos en el cuadrado.
b. Desarrollar la práctica de círculos en perspectiva.
c. Realizando diferentes círculos, modificando el tamaño, el punto de fuga y la altura en la línea de horizonte.

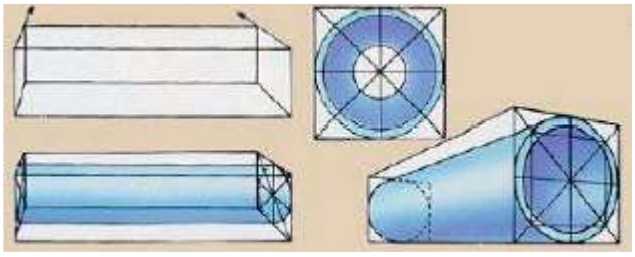


- **Actividad AA_5**

  A través de una exposición el instructor guía al aprendiz en la técnica de dibujar cilindros en perspectiva, usaremos las normas que hemos apuntado en páginas anteriores, construcción de cuadrados en perspectiva, de los círculos inscritos, para conseguir dibujar prismas rectangulares en perspectiva. Seguidamente dibujaremos los círculos en las caras superior e inferior que son cuadrados, uniendo a continuación, ambos círculos con líneas que unan los extremos de las mediatrices.

  a. Realizar dibujos de cilindros con diferentes alturas y posiciones.





4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia las técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Respuestas a preguntas formuladas verbalmente durante el proceso de diagnóstico (dibujos) **Evidencias de Desempeño:** Observación de las buenas prácticas del proceso de dibujo, manejo de escuadras y comprensión de las diferentes perspectivas **Evidencias de Producto:**	ORGANIZA LOS ELEMENTOS SEGÚN DEFINICIÓN EN EL STORY BOARD. CONSTRUYE LOS ESCENARIOS SEGÚN LA TÉCNICA DEFINIDA.	Cuestionario/ lista de chequeo Observación/ lista de chequeo Producto/ lista de chequeo

dibujos		

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Perspectiva: Manera de representar uno o varios objetos en una superficie plana, que da idea de la posición, volumen y situación que ocupan en el espacio con respecto al ojo del observador.

Punto de fuga: Es aquel lugar donde las rectas paralelas se juntan de acuerdo a la perspectiva.

Línea del horizonte: La **línea del horizonte** corresponde con la altura a la que está situado el observador, marca lo que se ve y qué elemento tendrá mayor importancia

Paralelo: Que no puede cruzar ni cortar otra línea u otro plano por más que se prolongue, porque todos los puntos de uno están a la misma distancia del otro.

Coplanaria**:** Un conjunto de puntos o líneas en el espacio es coplanario si todos se encuentran en el mismo plano.

Perpendicular: Que forma un ángulo recto con otra línea u otro plano.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- Parramon, **LA PERSPECTIVA EN EL DIBUJO.** Editorial: Parramon
- Mark Way, **LA PERSPECTIVA EN EL DIBUJO.** Editorial: Omega
- Mathew Brehm, **dibujo de la perspectiva, Como verla y como aplicarla.** Promopress

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	**FABIAN PATIÑO**	**INSTRUCTOR**	**CCYS**	**FEBRERO 2022**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio