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: **25 HORAS**

2. PRESENTACION

Es importante conocer los elementos básicos de dibujo que complementan el desarrollo de piezas en 3D como objetos o personajes, de estos conocimientos depende un buen **blueprint** que facilita el desarrollo proporcional o anatómico de un personaje y su correcto modelado 3D

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **ACTIVIDAD 1**
  El instructor realiza una exposición de las técnicas de dibujo que facilitan la construcción de objetos cotidianos mediante el uso de la perspectiva y el uso de las formas geométricas básicas que nos ayudan a construir objetos más complejos.

  Ejercicio 1:
  Perspectiva paralela y la construcción de círculos inscritos en la perspectiva
  Comprende el concepto de perspectiva paralela mediante la realización de diferentes ejercicios solicitados por el instructor

  Ejercicio 2:
  El encaje

Dibuja diferentes formas básicas (circulo, cuadrado, triángulo, ovalo), dentro de estas figuras básicas se realizan dibujos más complejos.

Ejercicio 3:
Sombras
Dibuja objetos cotidianos, realiza un estudio de luces y sombras, desde un punto que representa un foco se fugan las líneas para comprender la incidencia de las luce y las sombras en los elementos dibujados.

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

- **Actividad 2**
  Estudiamos el canon de la cara proporciones y formas, revisamos las técnicas para resolver las diferentes posiciones de una cara.

  Ejercicio 1:
  Canon de la cara
  Dibuja la estructura del canon que ayude a ubicar las partes que configuran una cara, comprende las proporciones de frente y de perfil.

  Ejercicio 2:
  Canon del cuerpo
  Dibuja y comprende cómo se construye el canon del cuerpo humano, las diferencias entre el cuerpo del hombre, la mujer y niño.
  Comprende como el tipo de origen genético influye en la proporción del canon.

- **Actividad 3**
  Diseño de personajes.

  Ejercicio 1:
  Blueprint para diseño de personajes
  Se entrega un briefing que contiene las condiciones para diseñar un personaje, el aprendiz debe entregar el diseño del personaje y el blueprint que contiene le canon de proporciones y una hoja de personaje, detalle de manos, ojos y diferentes elementos.

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:** dibujos	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

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Canon: La palabra canon deriva del griego y su significado es regla o medida. Se refiere a las relaciones armónicas entre las distintas partes de la figura humana.

Blueprint: El término blueprint se usa para referirse a cualquier plano detallado

Encaje: Sitio o hueco en que se mete o encaja algo

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

- Michel Lauricella, **ANATOMÍA ARTISTICA.** Editorial: GG
- Dubosque Duoq y J. Reinagle Damon, **DIBUJAR PASO A PASO.** Editorial: Evergreen - Taschen
- 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**	**ABRIL 2022**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio