1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **ANIMACIÓN 3D**
- **Número de ficha:** 2561115
- Código del Programa de Formación: **524109 V.101**
- Nombre del Proyecto: **REALIZACIÓN DE PROYECTOS INFOARQUITECTÓNICOS Y CULTURALES EN 3D**
- Fase del Proyecto: **FASE 01**
- Actividad de Proyecto: **construir elementos identificados en el story board en software especializado 3D**
- Competencia:
  220501083 - Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  - **220501083-02 - MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.**
- Duración de la Guía: 60 horas

2. PRESENTACIÓN

En el proceso de implementación de proyectos 3D se requiere utilizar la mayor cantidad de herramientas disponibles de tal manera que el flujo de trabajo se adapte a distintos requerimientos. En este caso, se iniciará el aprendizaje de escultura digital, la elaboración de assets, implementación de escenarios, las narrativas de los proyectos formativos.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

-Actividad de clase 1:
Se realiza un trabajo de estudio fotográfico para obtener las referencias visuales y de texturizado para los personajes que se utilizaran en el proyecto.

-Actividad de clase 2:

Mediante las técnicas de modelado “al aire” que consisten en la extrusión basada en referencias (blueprints), se procede a la construcción de personaje previamente diseñado y que corresponde a la temática del proyecto.

-Actividad de clase 3:
Una vez se tenga el modelo construido con la mejor topología (distribución de las caras y vértices) posible, se procede a realizar los cortes para que mediante el unwrapping se realice el texturizado fotorrealista.

-Actividad de clase 4:
Cuando el modelo esté totalmente texturizado, se inicia el proceso de rigging con el fin de lograr las deformaciones de la malla que generarán las sensaciones de movimiento y gestualización, configuración de IK’s, configuración de controladores, configuración de restricciones y constrains. El modelo estará listo para iniciar su proceso de animación de acuerdo a las especificaciones del proyecto.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Escenas 3D (pantallazos y clips de previsualización). **Simulación de secuencias de animación 3D (pantallazos y clips de previsualización).**	**Aplicación adecuada, optimizada y de la mayor calidad de los métodos para desarrollar los objetos 3D, usando el modo edición.** **Aplicación optimizada para el proceso de texturizado.** **Aplicación correcta de las mejores versiones de rigging para manipular las deformaciones de la malla del objeto.**	**Observación, entrega de producto**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Shortcut: atajo de teclado o combinaciones de teclas usados para agilizar la labor del animador 3d.

Interpolación: procedimiento matemático usado por blender para calcular y estimar posiciones y rotaciones en la línea de tiempo.

KeyFrame: punto específico en una secuencia temporal de animación donde se establece una configuración

de posiciones, rotaciones, escalas para un objeto 3d.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

www.blender.org

www.blendernation.org

8. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Guillermo Eduardo Jurado	Instructor	Área contenidos digitales	2023.01.25

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					