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:
  37822 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  - **568720 - ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD..**
- 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:
Entender y prototipar el sistema de palancas (rig) que se aplicará a la malla del modelo para realizar sus deformaciones y posiciones de tal manera que se logre las sensaciones de movimiento.

-Actividad de clase 2:
Asignar y configurar el rig de tal manera que corresponda a comportamientos físicos, con sus correspondientes constrains y restricciones, IK's, sistemas de controladores.

-Actividad de clase 3:
Realizar secuencias de animación para construir un sistema de librerías de animaciones. Comprender el funcionamiento avanzado del Timeline y el Dopesheet para tener disponible un sistema complejo de animaciones.

-Actividad de clase 4:
Entender y aplicar los sistemas avanzados de animación. Cinemáticas Inversas IK's, F-curves, Drivers y controladores, Follow Path y construir secuencias de animación que correspondan al prototipo diseñado en el story board.

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 implementación de Rig y sus configuraciones para manipular las deformaciones de la malla del objeto.** **Creación e implementación de Secuencias de animación de manera consistente, creible y de alta calidad.**	**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**	**2023.04.04**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					