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 04**
- Actividad de Proyecto: **Prototipo Escenas Animación. Implementación Audio/Musicalización**
- Competencia:
  37823 - Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  - **568951 - GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.**
  - **568948 - EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD**
  - **568949 - CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.**
  - **568951 - GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS 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 conjunto de secuencias de animación que permiten dar como resultado los fragmentos que componen el producto audiovisual como resultado final.

-Actividad de clase 2:
Estructurar y Sincronizar las secuencias de animación y fragmentos de escenas con la musicalización y sonorización del proyecto.

-Actividad de clase 3:
Hacer uso de los efectos especiales (VFX) para enriquecer la calidad de los contenidos en las escenas que componen el proyecto.

-Actividad de clase 4:
Iluminar, renderizar y componer el resultado final en la etapa de postproducción.

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 del producto final tras someterse a los procesos de postproducción.** **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	2024.01.27

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					