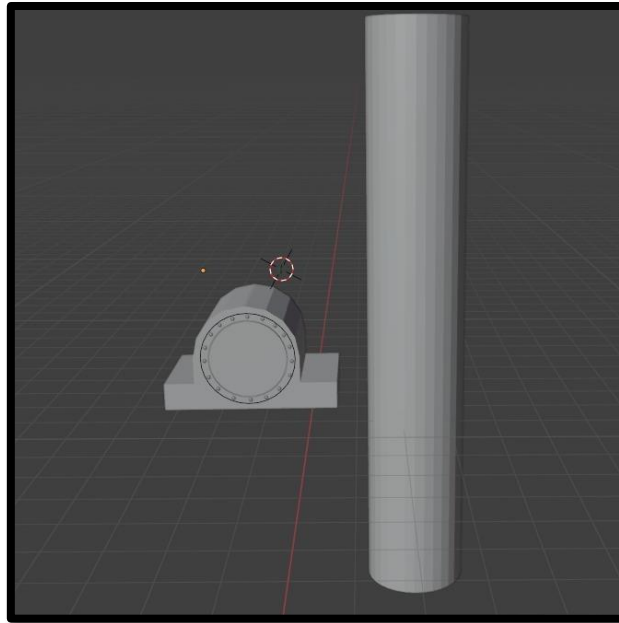
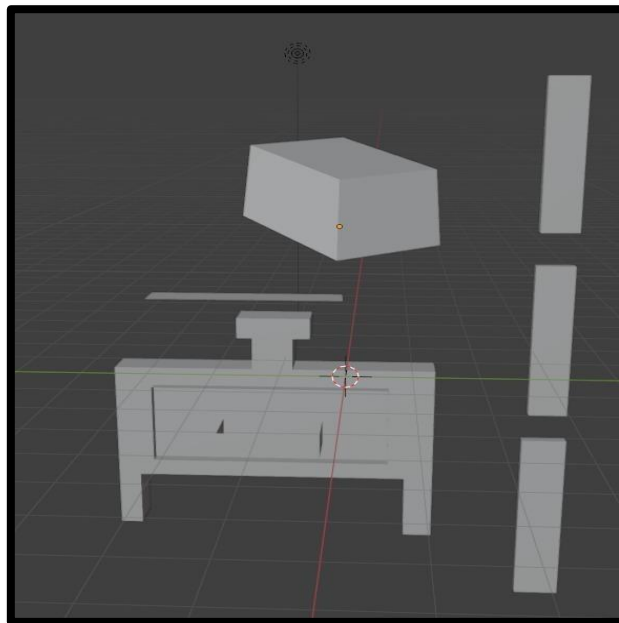




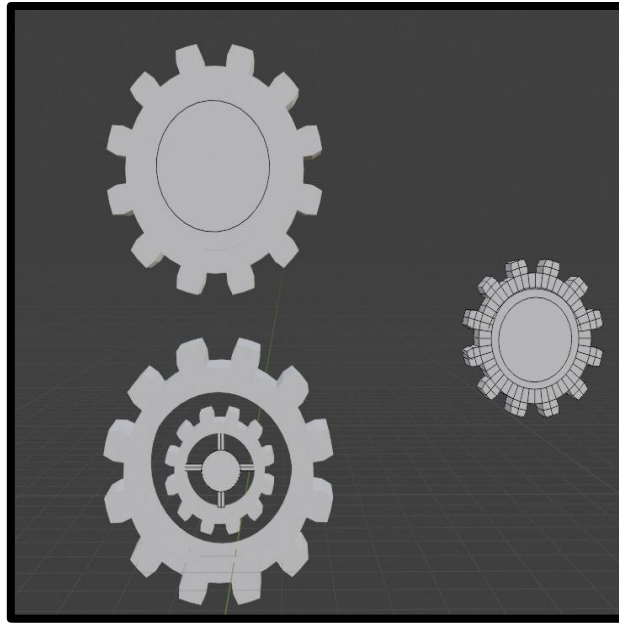
ACTA No. 10		
NOMBRE DEL COMITÉ O DE LA REUNIÓN: Seguimiento de modelado en 3D en el software Blender.		
CIUDAD Y FECHA: Armenia, 13/09/2024	HORA INICIO: 2:30 pm	HORA FIN: 4:30 pm
LUGAR Y/O ENLACE: Oficina SENNOVA	DIRECCIÓN / REGIONAL / CENTRO: Centro de Comercio y Turismo Regional Quindío	
AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR: 1. Saludo 2. Explicación de actividades desarrolladas por la aprendiz 3. Recomendaciones. 4. Cierre		
OBJETIVO(S) DE LA REUNIÓN: Seguimiento al modelado en 3D en el software Blender monitorea Alexandra Sánchez.		
DESARROLLO DE LA REUNIÓN		
<div>1. Saludo</div> <div>El líder del proyecto SGPS-12885 Daniel Esteban Gutiérrez inicia la reunión dando un saludo a los asistentes.</div> <div>2. Explicación de actividades desarrolladas por la aprendiz</div> <div>El software Blender de producción de medios gráficos 2D y 3D fue el que se implementó para plasmar los diseños de la máquina ya que es un software de modelado, animación y renderizado 3D gratuito y de código abierto, lo que lo hace accesible a todo tipo de público, ofrece una amplia variedad de herramientas para modelado, texturizado, iluminación, animación y renderizado para mejorar e ilustrar el diseño. La aprendiz de Producción multimedia Alexandra Sánchez Quintero procede a realizar cada una de las piezas mediante el Box modeling (Modelado a partir de primitivas), la aprendiz muestra las siguientes piezas: inicia el modelado de la primera pieza la cual es un eje de transmisión de movimiento con chumaceras en un cilindro modelándolo en 3D, en el cual se albergará la materia prima.</div>		



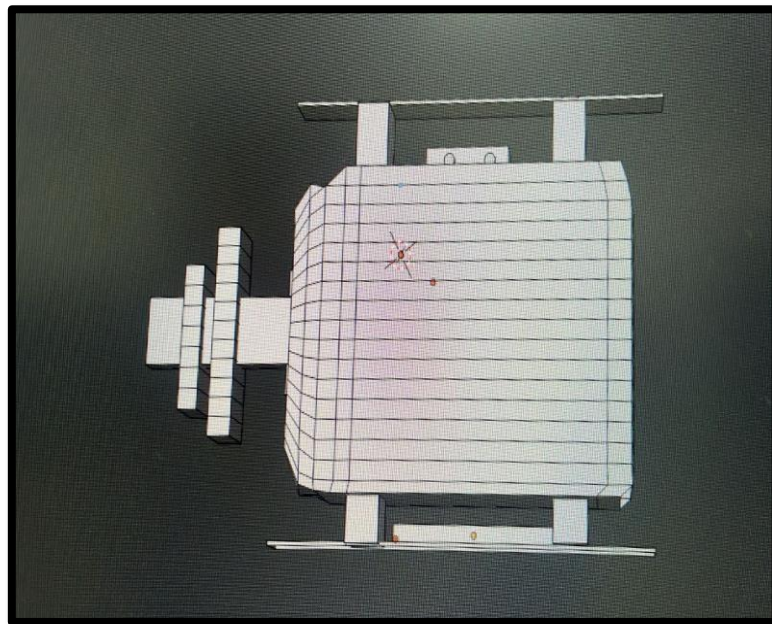
La segunda pieza es una caja rectangular aislante, la cual es un contenedor diseñado para mantener la temperatura de su contenido constante, independientemente de las condiciones exteriores



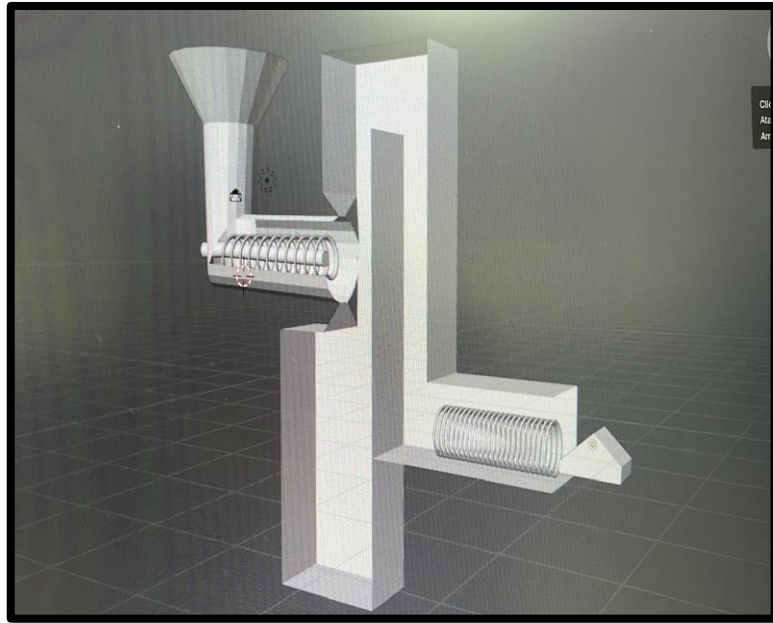
La tercera pieza consta de 3 engranajes, que son elementos para transmitir movimiento, usando un modificador del software Blender que permite el modelado de los piñones.



La cuarta pieza es el motor eléctrico el cual genera el movimiento para impulsar las piezas y mecanismos de la máquina de procesamiento de cacao.



La quinta pieza es un molino y un descascarillador con sus respectivas partes, entre las cuales se encuentra la tubería, tolva de alimentación, tornillo sinfín, entre otras.



3. Recomendaciones

Posteriormente, el líder del proyecto SGPS- 12885 Daniel Esteban realiza las siguientes recomendaciones a la aprendiz.

- Tomar las dimensiones o cotas reales proyectadas para el equipo.
- Realizar el modelado de las piezas restantes, entre estas marmitas, tornillo sinfín de forma independiente.
- Agregar las cadenas a la tercera pieza, para poder modelar como se genera el movimiento entre engranes

4. Cierre

Finalmente, el líder del proyecto SGPS- 12885 Daniel Esteban Gutiérrez finaliza la reunión y agradece la asistencia y disposición de los presentes.

5. CONCLUSIONES

Se puede visualizar por medio del software Blender, la forma de las partes que componen la máquina de procesamiento de cacao.

La aprendiz investiga para profundizar los conocimientos que obtuvo durante la formación recibida en el software Blender, debido a que tuvo algunas dificultades en el diseño de las piezas.



ASISTENTES Y APROBACIÓN DECISIONES				
NOMBRE	DEPENDENCIA / EMPRESA	APRUEBA (SI/NO)	OBSERVACIÓN	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

Registro fotográfico

