



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Animación 3D
- Código del Programa de Formación: 524703
- Nombre del Proyecto: PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES 3D PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS EN EL SECTOR PRODUCTIVO
- Fase del Proyecto: Análisis
- Actividad de Proyecto: Construir la Ilustración de personajes y escenario para producción de manera analógica y digital.
- Competencia: PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: Ilustrar las imágenes de referencia de los elementos a modelar según las necesidades del storyboard
- Duración de la Guía: 80 horas

2. PRESENTACIÓN

- Estimado aprendiz las siguientes actividades hacen parte de la creación de objetos poligonales aplicando un software especializado, la cual es una tarea crítica en los procesos de producción de contenidos 3D. De este modo, el modelador es el encargado de crear personajes, entornos y objetos, a partir de los procesos de preproducción. Además, el modelador debe desarrollar y tener muy en cuenta cuestiones artísticas y estéticas, con el objetivo de mostrarse veraz frente al espectador y coherente con el estilo de la obra que plantee.
- A continuación, encontrará de manera consecutiva las temáticas principales que acompañaran su proceso de aprendizaje:
 - Conceptos básicos de modelado 3D
 - Introducción al flujo de trabajo en el software
 - Reglas básicas de modelado esculpido
 - Integración de geometrías con alta resolución en el modelado en personajes.
- Recuerde, para complementar su proceso de aprendizaje, es necesario que usted se apropie del mismo, dedicando las horas necesarias para cada actividad e investigando de manera autónoma los diversos procesos y técnicas de Modelado 3D. Adicionalmente se recomienda que trabaje de manera estructurada y colaborativa en algunas de las actividades presentes en esta guía.
- Para las siguientes actividades no requiere de ningún conocimiento previo en modelado 3D, por lo cual en su proceso de aprendizaje, desarrollará destrezas artísticas y espaciales al crear objetos poligonales.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

3.1 Actividad reflexión inicial:

Esta fase busca que el aprendiz analice las características que definen a los personajes de fantasía, explorando conceptos de estilización, exageración y creatividad.

Se promueve la identificación de referentes visuales y la comprensión de cómo se combinan elementos reales e imaginarios en el diseño de personajes.

- Ambiente Taller especializado en Animación 3D
- Materiales: Estación de trabajo

Actividad de Aprendizaje: Análisis de referencias

El aprendiz analizará referentes visuales de personajes de fantasía, identificando características de diseño, proporciones y estilo, se recomienda utilizar la herramienta pureref

Evidencia de Conocimiento 01: Documento de referencias

3.2 Actividad de Contextualización

En esta fase, el aprendiz desarrolla habilidades en la construcción de personajes estilizados, explorando formas, proporciones y características propias del género fantástico.

Se orienta el proceso hacia la experimentación creativa, manteniendo criterios técnicos que permitan la correcta construcción del modelo.

Actividad de Aprendizaje 1: Creación de personaje esculpido

- El instructor dará una explicación de cómo realizar un cráneo utilizando el paso a paso comenzando con el bloking basado en primitivas, uniéndolas después para realizar el esculpido adecuado del rostro teniendo en cuenta su anatomía, utilizando herramientas de esculpido como brush , mask, trim , etc. El aprendiz desarrollará la base de un personaje mediante esculpido digital, explorando formas estilizadas y rasgos distintivos.

Evidencia de Conocimiento 01: Render de personaje con la vista frontal lateral y 3/4

3.3 Actividades de Apropiación

Esta fase permite integrar habilidades técnicas y creativas en el desarrollo de un personaje completo de fantasía. Se busca evidenciar originalidad, coherencia visual y dominio del proceso de esculpido digital.

El aprendiz deberá desarrollar un modelo detallado, incorporando elementos distintivos y accesorios que refuercen la narrativa del personaje.

Actividad de Aprendizaje 1: Creación de personaje completo con la vista frontal lateral y 3/4

- El aprendiz creará un personaje completo de fantasía optimizado, incorporando detalles, accesorios y elementos narrativos que refuercen su identidad visual,

Evidencia de Conocimiento 01: Render de personaje con accesorios con la vista frontal lateral y 3/4



4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: 1-documento referencias Evidencias de Desempeño 2-Modelado 3d personaje. Evidencias de Producto: 3-Render final personaje y accesorios	• Modela elementos 3d de acuerdo con técnicas y herramientas de modelado. • Corrige el modelo 3d de acuerdo con los resultados de la evaluación.	• Lista de Chequeo • Observación Directa

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Estilización:** Modificación artística de proporciones.
- **Narrativa visual:** Historia que comunica el personaje.
- **Concepto:** Idea base del diseño.
- **Detalle:** Elementos que enriquecen el modelo.
- **Accesorios:** Elementos adicionales del personaje

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Rodríguez, Alberto (2010) Proyectos de Animación 3D, Barcelona: Anaya multimedia
- Marcombo S.A.(2014) Aprender Maya 2014 con 100 ejercicios prácticos, Barcelona: Alfaomega
- Flores, José Mauricio. (2011) Autodesk Maya 2011 Manual para usuarios, Ed Alfaomega
- [Maya Learning channel](#)
- [Maya para principiantes](#)
- [Flipped Normals](#)
- [Canal de Youtube Animation Methods](#)
- [80LV](#)



- [Maya QuickStart Guide](#)
- <https://www.digitalartsguild.com/>

Enlaces de Interés

<https://www.artstation.com/>

<https://www.cgtrader.com/>

<https://3dtotal.com/>

<https://cgsociety.org/>

<https://sketchfab.com/>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Juan Pablo Navarro	Instructor G08	Industrias Creativas	13/04/2021

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Ivan Dario Garcia Ramirez	Instructor	Industrias Creativas	04/01/2026	Ajuste de Actividades

a