



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO 3D
PARA APORTAR A LA CONSERVACIÓN
DE LA MITOLOGÍA ECUATORIANA EN
ADOLESCENTES

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR GRÁFICO**

AUTOR

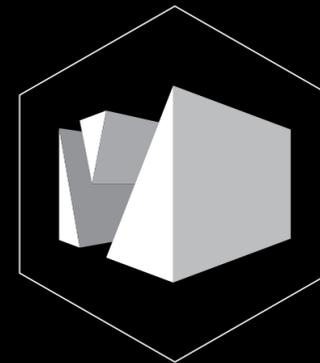
**CARLOS SANTIAGO
ALVARRACIN GARCÍA**

TUTOR

DIS. ESTEBAN TORRES

**CUENCA-ECUADOR
2015**





VOLUMÉTRICA

DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO 3D
PARA APORTAR A LA CONSERVACIÓN
DE LA MITOLOGÍA ECUATORIANA EN
ADOLESCENTES.

CARLOS ALVARRACIN GARCÍA

ÍNDICE

CAPÍTULO	1	HISTORIA	32	DETERMINANTES	60
LOS MITOS.	15	TÉCNICAS DE MODELADO.	33	PROCESO	61-91
COSMOVISIÓN.	15	LA ESCULTURA ZBRUSH	33	MAQUETACIÓN	92
LOS RELATOS ETIOLÓGICOS.	15	Y LA TECNOLOGÍA	33	CONTENIDOS	92
DICCIONARIO.	15	PIXOL VS BOX MODELING.	34	TIPOGRAFÍA	93
ALGUNOS TABÚES.	15	UV MAPS	35	SIMULACION LIBRO	94
		MOTOR VRAY.	36	TOY INTRODUCCIÓN	96
		EL RENDERIZADO.	36	IMPRESIÓN SLA	96
ETNIAS DEL ECUADOR.	16	MULTIPASS	37		97
AWÁ.	17	PLANOS VISUALES.	40	LOGOTIPO	98
CHACHI O CAYAPA	17	DISEÑO EDITORIAL.	41	CROMÁTICA	98
TSÁCHILA O COLORADO.	17	MAQUETACIÓN.	42	FUENTE	98
COFANES	17	JERARQUÍA.	42	AMBIENTES	98
SIONA-SECOYA	17	FORMATO.	43	EL TARGET	98
HUAORANI	18	COMPOSICIÓN.	43		99
ZÁPAROS	18	LA TIPOGRAFÍA.	43		
CANELOS	18	LAS IMÁGENES.	44	EMPAQUE	100
QUICHUAS DE LA SIERRA.	18	EL COLOR.	44		
SHUAR-ACHUA.	18			FOTOGRAFÍA DEL EMPAQUE	102
AFROECUATORIANOS.	19	CAPÍTULO 2	45		
				VALIDACIÓN	104
PERSONAJES.	20	INVESTIGACIÓN DE CAMPO.	46	CONCLUSIONES	105
		ENCUESTAS.	47	RECOMENDACIONES	106
ATACAPI.	20			BIBLIOGRAFÍA	108
JEENGUME.	20	HOMÓLOGOS.	48		
IWA.	20	HOMÓLOGOS FORMA.	49		
CHIFICHA.	20	HOMÓLOGOS FUNCIÓN.	50		
AMASANGA.	20	HOMÓLOGOS TECNOLOGÍA.	51		
CHEMA.	20	HOMÓLOGOS TECNOLOGÍA.	52		
		CONCLUSIONES.	53		
PIEZAS DE CULTURA.	21	MARCO TEÓRICO	53		
		INVESTIGACIÓN DE CAMPO	53		
CULTURA EN LA SOCIEDAD.	21	HOMÓLOGOS	53		
SITUACIÓN ACTUAL.	22				
		TARGET	54		
		PARTIDOS DE DISEÑO	55		
		PLAN DE NEGOCIOS	56		
EL DISEÑO Y LA CULTURA.	24	CAPÍTULO 3	57		
LA ILUSTRACIÓN.	26	IDEACIÓN	59		
		IDEA FINAL	59		
ESTUDIO DE PROPORCIONES.	28	CONDICIONANTES	60		
PARTES DEL CUERPO HUMANO.	28				
LA POSE.	29				
EL RECURSO DE LA LÍNEA.	29				
EL MODELADO 3D.	30				
	31				

Autor:
Carlos Alvarracin García.

Tutor:
Dis. Esteban Torres.

Diseño y diagramación:
Carlos Alvarracin García.

Impresión:
SELFPRINT
Cuenca – Ecuador
2015

ÍNDICE DE IMÁGENES

imagen/01
imagen/03
imagen/05
imagen/06
imagen/08
imagen/09
imagen/10
imagen/11
imagen/12
imagen/13
imagen/14
imagen/15
imagen/16
imagen/17
imagen/18
imagen/19
imagen/20
imagen/21
imagen/22
imagen/23
imagen/24
imagen/25
imagen/26

<http://goo.gl/3nIFZ2>
<http://goo.gl/3nIFZ2>
<https://goo.gl/zfIUf>
<http://goo.gl/h6ZKr5>
<https://goo.gl/sHrdHt>
<https://goo.gl/rRsYSi>
<https://goo.gl/F3jtDR>
<https://goo.gl/gEhNuX>
<https://goo.gl/LhJmrL>
<https://goo.gl/imYg9d>
<https://goo.gl/qM4Xwd>
<https://goo.gl/MQpX7h>
<https://goo.gl/sShV3m>
<https://goo.gl/1uJ8kN>
<https://goo.gl/MD70PS>
<https://goo.gl/Etyv6D>
<https://goo.gl/bkJCMr>
<https://goo.gl/S2L2Sw>
<https://goo.gl/e1ldIV>
<http://goo.gl/3nIFZ2>
<https://goo.gl/vPCDWA>
<https://goo.gl/vPCDWA>
<https://goo.gl/owDXd8>

las imágenes que no se encuentran en el índice son de propia autoría.



Claro personaje de nuestra cultura, increíble vestimenta y elementos autóctonos.

imagen/01

RESUMEN.

DISEÑO GRÁFICO DE UN LIBRO ILUSTRADO 3D PARA APORTAR A LA CONSERVACIÓN DE LA MITOLOGÍA ECUATORIANA EN ADOLESCENTES.

La mitología del Ecuador es inmensa en sus múltiples manifestaciones culturales, la cual se ve amenazada por la falencia en la educación, la introducción de culturas extranjeras, la globalización. Que afecta este contenido significativo de nuestra identidad.

El propósito de este proyecto es generar un material a través del diseño editorial y principalmente con la creación de imágenes tridimensionales e información descriptiva de los personajes, buscar finalmente interés y aproximación al contexto juvenil, encaminando nuevamente lo mitológico en la sociedad contemporánea. De esta manera se aporta a la conservación de nuestra cultura.

ABSTRACT

ABSTRACT

Design of a 3D picture book to contribute to the conservation of Ecuador's mythology in adolescents

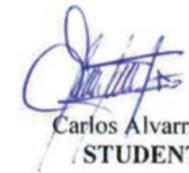
Ecuador's mythology is immense in its many cultural manifestations, which is threatened by failure in education, the introduction of foreign cultures, and globalization, affecting the significant content of our identity.

The purpose of this project is to generate a material through editorial design, and mainly with the creation of three-dimensional images and descriptive information of the characters, to finally search for interest and approximation to young people's context; redirecting mythological into contemporary society. As a result, we contribute in this way to the preservation of our culture.

Keywords: Mythology, Myth, Story, Modeling, 3D Artist, Zbrush, Toy, Monster, 3D Print, Character Design



Dis. Esteban Torres
DIRECTOR



Carlos Alvarracín
STUDENT



Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

INTRODUCCIÓN

Y significativo expresar como este mundo mítico ha sido retraído de nuestro conocimiento, un mundo cultural que sin duda es una evidencia marcada de nuestras raíces y que por alguna razón ha sido alejado de la ruta que encaminaba su permanencia y la ha enrumbado hacia el olvido.

Pero, este proceso de alteración, cambio o simplemente desaparición, han facilitado el paso de culturas ajenas a la nuestra y que han sido aceptadas por nuestras generaciones.

Lo que resulta curioso es descubrir que muchos de los personajes originados por nuestras etnias ecuatorianas sobrepasa y por mucho el concepto que tenemos de personajes de culturas extranjeras.

Es necesario mencionar que los personajes míticos que se describirán posteriormente son el resultado de una pequeña recopilación necesaria para el planteamiento de este proyecto y que fueron suficientes para saber del inmenso material ancestral.

Personajes fantásticos, prodigiosos y extraordinarios se hacían visibles en la imaginación, el hombre, animales, plantas, seres inertes, pueden alterar o modificar su naturaleza en el tiempo de la mitología, así se puede describir una gran cantidad de protagonistas creados en el imaginario de comunidades, cada una con independiente forma de ver y conceptualizar el mundo que lo rodea.

Todos estos mitos que surgieron de las propias culturas como respuestas a las preguntas básicas de una comunidad acerca de su origen, existencia y destino, permitieron expresar y realzar las creencias, proteger los preceptos de orden moral y regir a la comunidad a un relativo código de conducta.

Estas explicaciones idílicas, comúnmente con amplio contenido metafórico, alguna vez estuvieron presentes y de forma vívida en cada uno de nuestros grupos étnicos, es claro que ese periodo quedó en el pasado o nos ha llegado actualmente de manera casi imperceptible.

Por consiguiente, el propósito del proyecto es transmitir a la juventud este material mitológico formador de cultura para contribuir a su conservación en nuestra sociedad en desarrollo.

“Necesitamos conocer la historia de nuestros antepasados, conocer su obra, su huella y su fruto; para poder ser, dignos herederos de ellos. Para poder sembrar la semilla en nuestros hijos, semilla de honor, rectitud y nobleza”. (Marín, 2002)

LOS MITOS

Según Encalado Oswaldo en su libro Mitología ecuatoriana, un acercamiento a la riqueza inmaterial de nuestras culturas. Los mitos del Ecuador están divididos en cuatro partes: cosmovisión, los relatos etiológicos, diccionario, algunos tabúes. Cada uno nos demuestra la manera individual en la que los grupos étnicos visualizaban el mundo de acuerdo a sus creencias, experiencias y formas de vida.

“La vida cultural de los pueblos comienza con la creación de las primeras herramientas, y al mismo tiempo con la creación de los mitos, que son también herramientas mentales para la explicación del mundo”.
(Encalada, 2010)



Los mitos son muestras de cultura, creados de la tierra viva de comunidades.

imagen/02

COSMOVISIÓN:

Es una descripción de la formación del mundo, la creación y origen del ser humano, la recreación del mundo y acontecimientos de la naturaleza.

LOS RELATOS ETIOLÓGICOS:

En este apartado se da un acercamiento a la visión que tenían diferentes grupos étnicos de posibles causas o su manera de entender tal o cual suceso, por ejemplo el eclipse lunar o el porque de una planta que poseía cualidades específicas.

DICCIONARIO:

Existe una recopilación y descripción de personajes fantásticos, en muchos de los casos animales que resultaban de la hibridación con otras especies, de igual manera encontramos la creación de dioses, gigantes y más personajes utópicos.

ALGUNOS TABÚES:

Son prohibiciones, resultados de castigos por romper reglamentos planteados por la comunidad.

ETNIAS DEL ECUADOR

El Ecuador es reconocido como una nación multiétnica y pluricultural, su población sobrepasa los 14 millones de habitantes y en su territorio conviven 14 nacionalidades indígenas cada una con su propia forma de vida y patrones culturales.

Así se pueden identificar nacionalidades como: Awá, Chachi o Cayapa, Tsáchila o Colorado, de los Cofanes, de los Siona-Secoya, de los Huaurani, de los Záparos, de los Canelos, de los Quichuas de la sierra, de los Shuar-achuar, Afroecuatorianos.



Personas pertenecientes a una nacionalidad indígena del Ecuador.

imagen/03

AWÁ.



Esta etnia se encuentra ubicada en el Ecuador, en las provincias de Carchi, Esmeraldas e Imbabura y en Colombia en el departamento de Nariño. Tiene una población aproximada de 3082 habitantes. Su idioma que es el Awá pit el mismo que se encontraría dentro de la familia lingüística de los chibcha al igual que el idioma de los Tsáchilas, pero Cerón sostiene que las lenguas del Pacífico Nariñense provienen del dialecto Malla de los indígenas Sindaguas de Mesoamérica.

Su economía se basa principalmente de la caza de animales como la zarigüeya, la raposa, el venado, el pecari, el oso perezoso, el armadillo, el coatí, ratas de campo, monos y aves, su método es a través de la fabricación de rede, ceratanas, trampas, corrales. En la agricultura su principal fuente de alimento es la yuca, maíz y plátano, pero del mismo modo se encargan de obtener madera de árboles como el sande, el chanul, el chanuillo, guayacán, entre otros.

Además, algunas personas de esta nacionalidad se dedican al lavado de oro de las orillas de los ríos Mira, Camumbí, San Juan y Gualpí.

CHACHI O CAYAPA



Esta etnia se encuentra ubicada en la provincia de Esmeraldas especialmente en su zona selvática, su población se encuentra aproximadamente en 8114 personas.

Su economía depende de la agricultura, con cultivos de cacao, café y madera, el plátano, yuca, y maíz, igualmente la caza es un medio de subsistencia así como la crianza de animales y la pesca. Su vivienda generalmente esta construida en base de la chonta y guadua, hojas de paja toquilla o lizán, bejucos del monte, sin paredes y con ventilación pura. Los espacios de la casa son destinados a diferentes actividades familiares, tenemos, la cocina, sala, dormitorio y habitualmente construidas cerca de ríos.

TSÁCHILA O COLORADO.



Su ubicación esta localizada en zona 4 del Ecuador, en las parroquias y Puerto Limón y periferia de la cabecera cantonal de Santo Domingo (La Aurora), su población alcanzaba los 2 640 habitantes (censo 1998).

El idioma es el Tsáffiqui (verdadera palabra). Tiene cierta similitud con el idioma de la nacionalidad Chachi y con el de la nacionalidad Awá, pero a la vez registra grandes diferencias en el sistema

fonológico, sintáctico y en la estructura gramatical, por lo que se puede decir que son lenguas diferentes.

Fuente económica basada en la caza, la pesca y la recolección. Actualmente participan de la economía de mercado mediante la ganadería, la comercialización del plátano, el cacao, el café, el ecoturismo, además de la práctica de la medicina tradicional con fines comerciales.

COFANES



Los cofanes se encuentran ubicados en la provincia de Sucumbíos, su población es aproximadamente de 600 habitantes en el Ecuador y 200 en el territorio colombiano.

La producción de plátano, café, frijol y maíz para la venta, yuca, arroz y árboles frutales nativos como guaba, caimito, aguacate y maní de árbol representan un ingreso económico muy importante para esta comunidad pero además es su principal fuente de alimento por la dificultad de accesos a mercados de la zona.

Además crían animales menores como los cerdos, gallinas y patos. Por tradición los Cofanes son buenos cazadores, pescadores, excelentes conocedores de la selva y de la biodiversidad.

SIONA-SECOYA



Comparte su ubicación con el territorio peruano y en el Ecuador por la provincia de Sucumbíos. Su población conocida con el nombre de los encabellados, y luego como los piojes alcanzan un aproximado de 380 habitantes.

Su idioma es el Paicoc, familia lingüística Tucano Occidental y el español como segunda lengua.

Su economía se basa en la agricultura de alimentos como la yuca, el maíz, el arroz, plátanos, y frutos como la naranja, la piña, etc.

Son hábiles artesanos en la elaboración de canoas, esto facilita su transporte e impulsa la pesca. Además con la fabricación de cerbatana y otros elementos de cacería fomentan la convivencia entre la comunidad y su acercamiento a la naturaleza.

Su vivienda forma elíptica que alberga familias extensas y generalmente esta construida de madera de chonta, árboles, bejucos de monte, hojas de lizán, caña guadua, pambil, locata, 10 a 15 años de vida útil.

HUAORANI



Su ubicación se encuentra localizada en las provincias de Pastaza, Napo y Orellana donde están distribuidos en 24 comunidades. Su población conocida con el nombre de WAO que significa gente esta en un aproximado de 3 mil habitantes.

Su economía depende de la creación de huertos, además de la caza y la pesca, también se dedican a la elaboración de artesanía que comercializan en zonas aledañas. Con la introducción de las petroleras su ingreso también depende de la mano de obra.

Sus viviendas están construidas de elementos que les provee la naturaleza y reciben el nombre de onko, generalmente esta elaboradas de un armazón de madera y el techo cubierto de hojas de palmera, en ella viven de 10 a 15 personas.

ZÁPAROS



Ubicados en la provincia de Pastaza, su territorio superior las 401.006,103 hectáreas contiene una población de 1300 habitantes distribuidos en 10 comunidades.

Su idioma Záparo, familia lingüística Záparo, se denomina Záparo kayapi.

Su economía se basa en el manejo responsable y siguiendo las reglas tradicionales o normas ancestrales de los recursos de la naturaleza, solo cazan y pescan lo necesario para la familia y para la subsistencia.

El cultivo de chacras y la agricultura de productos como la yuca, el plátano, papajira, chonta son su principal fuente de alimentos y de comercio.

CANELOS



Se encuentra en la provincia de Napo y Pastaza y habitan generalmente zonas aledañas a ríos, además de lugares con climas húmedos y lluviosos que cuentan con gran variedad de flora y fauna.

Los canelos tienen múltiples raíces que involucran a grupos como Quijos y Záparos, de estos a su vez desciende los cofanes, secoyas, Achuar y Shuaras.

El idioma que practican es el español y el Kichwa.

Su economía depende de la caza, la pesca, la agricultura, la ganadería y son practicantes del trueque.

Su principal fuente de alimentos es la yuca, plátanos, papayas, aguacates, guabas.

Su método de cacería ha sido cambiado por la tecnología, así el uso de la cerbatana es casi imperceptible, cambiado por la escopeta, de igual manera en la pesca, el uso de métodos tradicionales han quedado de lado y remplazados por la caña con anzuelos y la dinamita.

En el caso de las viviendas existen varios modelos, algunos con vestigios de culturas antiguas y otros influenciados por culturas occidentales.

QUICHUAS DE LA SIERRA.



Esta localizada en diferentes partes del territorio ecuatoriano como el Carchi, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Cañar, Azuay, y debido a los movimientos migratorios también los encontramos en otras zonas del Ecuador.

La sumatoria de todos los pueblos antes mencionados da como resultado el aproximado de habitantes de la nacionalidad quichua (Kichwa) de la Sierra.

El idioma, generalmente se habla el español y Kichwa.

SHUAR-ACHUA.



Se encuentran localizados en Perú en el departamento de Loreto y en Ecuador en las provincias de Pastaza y Morona Santiago. Su población es de aproximadamente 5440 habitantes.

Su economía basada en la caza, pesca y la recolección de frutos tropicales. Además el reciente crecimiento de la ganadería ha producido una vía al crecimiento económico de la comunidad.

Sus viviendas son construidas en base de pambil y guadúa para los postes, hojas de palma para el techo, bejucos y cortezas de árbol para amarrar la estructura, etc. una característica particular es su amplio espacio interno el cual puede albergar hasta 20 personas.

AFROECUATORIANOS.



Localizados en su mayoría en la provincia de Esmeraldas, esta zona se encuentra en un clima tropical y cálido durante todo el año.

Su población es aproximadamente de 450.000 habitantes y principalmente su idioma es el español. La construcción de sus viviendas guardan una relación con su origen africano, conservan el uso de la caña guadua y el techo elaborado con hojas de palma trenzadas entre sí.

Su economía se basa en la agricultura y la pesca en ríos y mar, aunque generalmente aprovechan los recursos que le brindan la naturaleza en la selva tropical como la tagua, el caucho y madera.



Ilustración de una escena mitológica creada en base de contornos.

imagen/04

PERSONAJES

En la mitología de Ecuador podemos encontrar una gran cantidad de personajes creados de comunidades antes mencionadas, cada una contiene rasgos característicos de su grupo étnico de origen, representativas formas lingüísticas, implementos de caza, o ambientes naturales de la zona se hacen presentes para designar a muchos de los personajes.



ATACAPI.

Especie de demonio que se parece a un venado. Suele frecuentar las orillas de las lagunas y los ríos. Recibe también el nombre de curaga supay. (Zona oriental).



JEENGUME.

Es un espíritu de la selva. Se caracteriza por poseer una gran fuerza. Si alguien lo encuentra morirá gritando como un loco. Solamente con la ayuda de un brujo poderoso podrá salvarse. (Chachi).



IWIA.

Es un gigante dios, fuerte y despiadado que devora al pueblo y todo lo creado en la tierra. (shuaras).



CHIFICHA.

Bajo su forma femenina aparece como una anciana de dos caras, la delantera es de apariencia bondadosa, pero la posterior es horrible, pues tiene ojos saltones, dientes grandes. Posee cuatro pies, dos para caminar hacia adelante, y dos, para atrás. (Provincia de Imbabura).



AMASANGA.

Proveniente de los quichuas de la sierra, es un espíritu que puede manifestarse en forma de animales o en persona, en el último caso se encuentra armado con una cerbatana.



CHEIVA

Animal descomunal de características indefinidas pero similar a un oso-demonio de gran tamaño. Encontrarlo en la oscuridad provoca la muerte. (Zona oriental).



Los personajes se crean con características de su comunidad de origen.

imagen/05

PIEZAS DE CULTURA.

El Ecuador, desde la antigüedad ha poseído una gran cantidad de grupos o sociedades esparcida por todo su territorio, y en algunos casos, grupos o sociedad que hasta la fecha no han sido reconocidas en su totalidad. Increíblemente, 5000 piezas pertenecientes a sociedades antiguas han sido recuperadas en hallazgos arqueológicos y unas 500 piezas en perfecto estado, se hayan en una colección perteneciente al museo CASA DE ALABADO.

La cultura Cañari, Jama-Coaque, Tolita, Chorrera, Valdivia, entre otras, se hacen presentes en esta muestra de cosmovisión de pueblos antiguos, donde la experiencia de vida, la forma, los colores, la técnica y la materia prima se juntan para demostrarnos una estética inigualable.



imagen/06

CULTURA EN LA SOCIEDAD

La mitología, un término que expresa lo mágico, lo narrativo, lo poético, lo religioso, y por supuesto mirado hacia un espacio temporal pasado, constituye a todo aquello que responde a una intención de expresar el mundo en sus orígenes y fundamentos, se le otorgan acciones disciplinarias de un colectivo y son consideradas como un producto de la inteligencia humana a más de una fiel muestra de la cultura.

La importancia está en que cuando se conserva o transmite un contenido así de significativo, se fortalece la identidad, la unión cultural, imprescindible para vivir con ese sentimiento de pertenencia y de reconocerse como parte de un lugar, saber nuestros orígenes, conocer su obra, reconocer el pasado para poder sostener un presente y buscar un futuro.

“ Divulgar a nivel popular los mitos, es proyectar y preservar nuestro patrimonio cultural, en procura del fortalecimiento de la identidad nacional”. (Barriga López, 1984)

SITUACIÓN ACTUAL

Siempre es difícil darnos cuenta en la medida que nuestra cultura desaparece, estamos más preocupados en como vivir en esta denominada modernidad, acostumbrados a ritmo de lo cotidiano, a estas sociedades globalizadas y consumistas, y a lo que se conoce como una cultura verdaderamente universal. Quizá como menciona C Fogarty, " vivimos en una situación paradójica: cuanto

más crece el imperio de las sociedades tanto más se adelgaza la presencia de lo simbólico". Entramos en una sociedad de cultura empobrecida, donde se encuentra desvinculada los sistema de valores heredados, claramente desvanecidos, y la manera en que decidimos ver y vivir el mundo.

Pero en este espacio " negro ", donde la cultura se haya intrascendente, surge una tendencia de sensibilidad de la identidad en una lucha por confrontar a la modernidad, y es ese espacio, que no debemos ver como un problema, sino por lo contrario como una oportunidad para establecer e impulsar ese giro de lo simbólico y la recuperación de lo cultural.

" lo simbólico puede unir lo roto y fracturado, tender un puente sobre lo separado y situado en dos ámbitos diversos; por esta razón, es expresión de encuentros y desencuentros. " (Forgaty Oweena , 2005)



La cultura sin rumbo en las calles de la sociedad.

imagen/07

EL DISEÑO Y LA CULTURA

Realizar un proyecto de diseño, conlleva un proceso muy complejo, que además de interrelacionar aspectos tecnológicos, principios, leyes y métodos, se debe considerar el ámbito cultural y social, porque se diseña bajo determinados parámetros dentro de sociedades específicas, igualmente debe considerar al individuo en particular con sus conocimientos racionales, razonables y no racionales, ya que cada uno está constituido psicológicamente con conceptos, juicios, raciocinios, valores, conductas, creencias, sentimientos y emociones, representa un papel muy importante para que el diseñador sea capaz de aplicar el conocimiento retórico y semántico dentro de contexto.

Lo que se espera es que se produzca una verdadera significación intencional y lo generado como respuesta de diseño tenga una relación connotativa más profunda en el usuario, consumidor o receptor.

“Queda claro que para la toma de decisiones durante el proceso de diseño, la estrategia es lograr una mayor participación sobre todo del usuario”. (Salas Preciado, 2005)



Pieza artística basada en el folclor mexicano, día de los muertos.

imagen/08



LA ILUSTRACIÓN

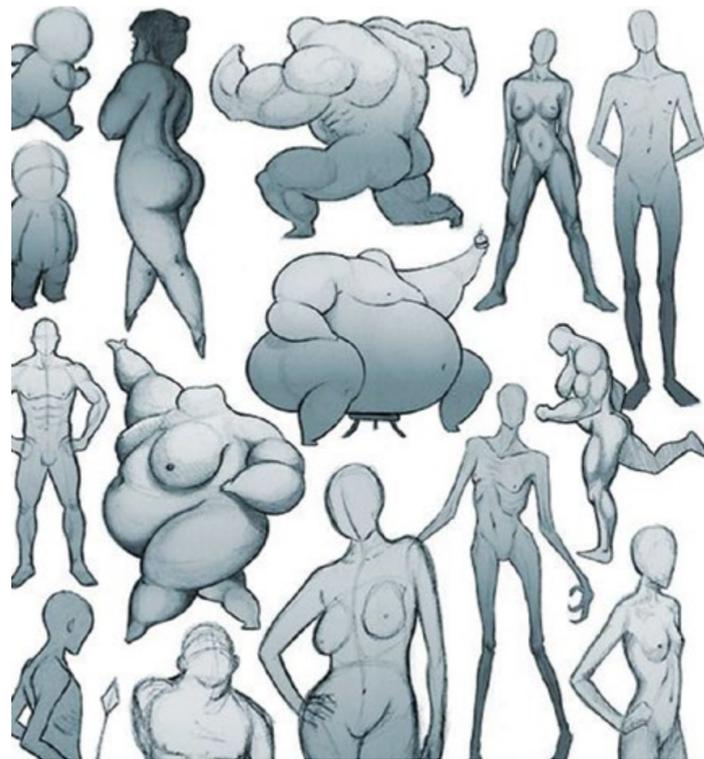
Si bien es cierto, la ilustración ha sufrido grandes cambios en las últimas décadas por la intervención de la era digital, muy pocos recuerdos permanecen cuando eran protagonistas incuestionables en las industrias cinematográficas y esa marcada época de las películas animadas de Walt Disney, donde la técnica, el conocimiento y la habilidad eran forjadores de verdaderas obras artísticas. Actualmente aun se las encuentra, no como protagonistas, pero sí como una parte fundamental en el proceso de cualquier proyecto de diseño.



El recurso de la ilustración aplicada para generar este material donde se demuestra la capacidad creativa y la destreza manual del artista.

ESTUDIO DE PROPORCIONES.

El estudio de la anatomía humana juega un papel importante para la creación de cualquier ilustración del cuerpo, pueda esta ser realista, hiperrealista o hasta las ilustraciones de personajes animados las cuales aun conservan esa coherencia claramente reconocida. El conocer las proporciones del cuerpo humano nos permiten ilustrar con fidelidad y una aproximación a lo real, de ser el caso, o fundamentar una representación de lo extraordinario, de esas figuras heroicas, legendarias idealizadas hasta la exageración.

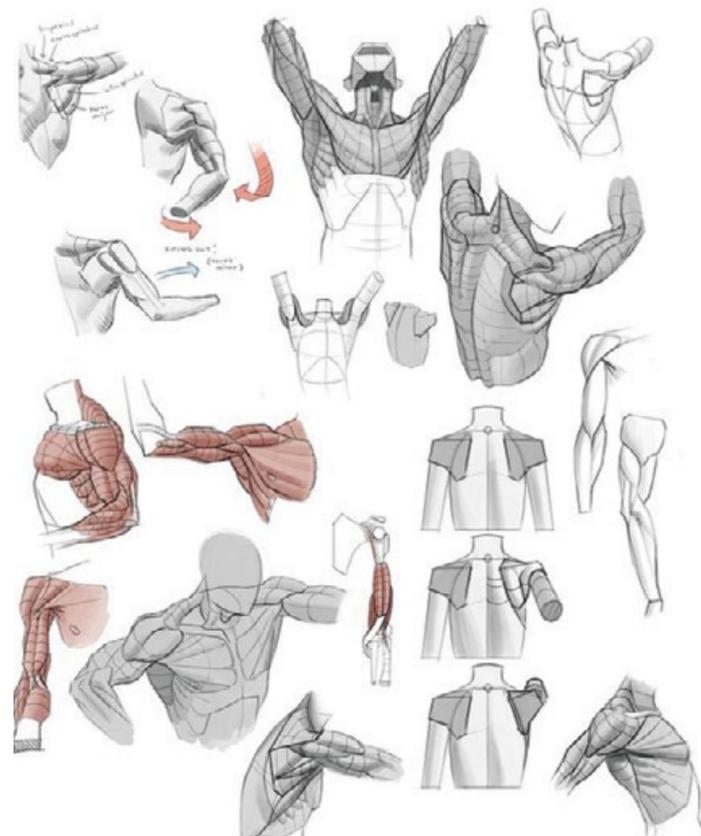


imagen/10

“la cosa mas importante que debe mantener en mente mientras se dibuja la figura es que el humano es esencialmente un acto de equilibrio”. (Hampton, 2009)

PARTES DEL CUERPO HUMANO.

Como bien lo expresa la Gestalt, un todo se compone de sus partes, de igual manera la relación proporcional en el cuerpo humano esta estrechamente ligada, si se establece una coherencia proporcional en lo total, esta misma coherencia debe verse en la relación de lo total con lo que lo conforma. Es así que una análisis de las partes del cuerpo humano es indispensable para guardar esta coherencia, así M Hampton, en su libro dibujando la figura diseño e invención, realiza una separación controlada del cuerpo en secciones claramente identificadas que facilita el estudio de las partes que conforman la figura humana.



Conocer fielmente la constitución de la anatomía humana nos permite desproporcionar acertadamente la creación de personajes fantásticos.

imagen/11

LA POSE.

El cuerpo humano es capaz de dar una infinidad de configuraciones, las cuales, dentro de la ilustración se denominan pose, este término es usado para determinar las características que el cuerpo debe tener para comunicar una idea, así el cuerpo puede demostrar dinamismo, estabilidad, poder, cansancio, etc. con la configuración específica de sus partes.

Es importante el lenguaje corporal en una ilustración de la figura humana, ya que generalmente se comunica algo en ese espacio en el cual el artista congela la acción y la convierte en imagen.



imagen/12

“ La pose permite mantener la acción en éxtasis, representar si la acción ha comenzado o terminado, es una posición a punto de engancho donde los espectadores anticipan el resultado o se encuentran en espera de anticipar el resto de la historia.” (Hampton, 2009)

EL RECURSO DE LA LÍNEA.

Utilizado como elemento básico en cualquier ilustración, tiene su propio lenguaje visual, el grosor y solides de una línea puede ser usado para expresar fuerza, estado de animo, dinamismo, iluminación, etc. un simple trazo puede ser la diferencia entre la representación de una figura gorda o delgada, según M Hampton, la figura humana puede ser representada con simples C y S, el uso de todos los conocimientos del cuerpo más una técnica controlada, hacen la diferencia entre un simple garabato y una verdadera representación. Además, la línea, desarrolla una gran cantidad de texturas necesarias para la representación convincente del realismo.



Uno de los personajes más conocidos, Superman, trabajado para un comic netamente con líneas.

imagen/13

EL MODELADO 3D

"El arte reta a la tecnología y la tecnología inspira al arte. Los artistas técnicos proceden de las escuelas de diseño gráfico, donde aprenden escultura, dibujo y pintura, mientras que los artistas tradicionales se dedican cada vez más a aprender tecnología. Y, cuanto mayor sea esta polinización cruzada, más lograremos ampliar las fronteras de este medio". (John Lasseter, PIXAR Animation.)

Los modelos 3d, no son más que coordenadas y expresiones matemáticas que por medio de software específicos logra esa transformación en una simulación virtual tridimensional.

Gracias a la era de la tecnología y la gran cantidad de medios de difusión en todos los espacios de la vida moderna, se logra que esta técnica se utilice en una extensa gama de contextos. Actualmente su aplicación va desde la producción de películas, la Tv, la publicidad, video juegos, diseño de productos, pero además también encuentra aplicaciones en la arquitectura, la ingeniería, la medicina, este último con la invención de la impresión 3d, en otras palabras es una tecnología que esta en todas partes.

Muy vinculada a la animación, se le considera una forma de expresión más dinámica que existe, considerando su impacto cultural y conectivo con las masas, así menciona Wells, en su libro fundamentos de la animación.

*" Es uno de los elementos actuales principales de la cultura popular en el mundo , porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad diaria ".
(Wells, 2007)*



HISTORIA

El Modelado 3d, vio sus inicios gracias al aporte de Pierre Bézier, un prominente ingeniero francés, quien fue el creador de un método de descripción matemática de curvas, las cuales por supuesto llevan su nombre, dicha tecnología más tarde sería ocupada en todos los software de modelado CAD.

En 1970 Eberhard Fiebig, alemán, quien en una parte de su vida se dedicó a la escultura, y que años después trabajando como asistente de un laboratorio tecnológico, ayudó en colaboración con el centro de cómputo de Darmstadt, a automatizar la transformación de figuras planas lo que impulsó a la tecnología del diseño asistido por computadora.

Desde entonces surgió el interés por el desarrollo de esta tecnología, programas generados para lograr una aproximación más palpable a la realidad y crear en un espacio virtual modelos basados en la deformación de mallas poligonales.

Por ejemplo, en 1984, en la película "El último Guerrero Estelar", ya se presenció el efecto del modelado y la animación digital creada netamente por ordenador, obviamente requirió del uso de supercomputadores insuficientes en aquella época.

Los siguientes avances se dieron gracias a las corrientes dominantes de industrias como las productoras de películas o el campo de la arquitectura y la ingeniería, quienes solventaron los gastos de experimentación y desarrollo tecnológico, obviamente el manejo de estos software era para uso de especialistas y no fue hasta en 1990 donde se introdujo herramientas creadas plenamente para el uso de diseñadores.

En el presente, el desarrollo de software y la mejora de súper ordenadores a precios asequibles han dado paso a una estética digital excepcional, pero como dice Chong Andrew en su libro animación digital, aceptar la nueva tecnología y su potencial no significa abandonar otros métodos fundamentales y conocimientos. Siempre hay que unir lo antiguo y lo nuevo para conseguir creaciones mejores y más originales.



imagen/15

TÉCNICAS DE MODELADO.

Existen varias técnicas de modelado tridimensional, actualmente por la introducción o actualización de versiones de software se han generado nuevas técnicas pero básicamente se derivan de las siguientes.

Estructuras predefinidas, son las estructuras, piezas o modelos que vienen construidos o armados por el sistema.

El box modeling; es una técnica para generar figuras complejas a partir de un cubo o caja.

Nurbs modeling; son mallas de alto grado de complejidad, basados en splines, su construcción se produce mediante la aplicación o el anillado.

Operaciones booleanas, es un método simple de modelado, teniendo como principal recurso la adición, la sustracción o intersección.

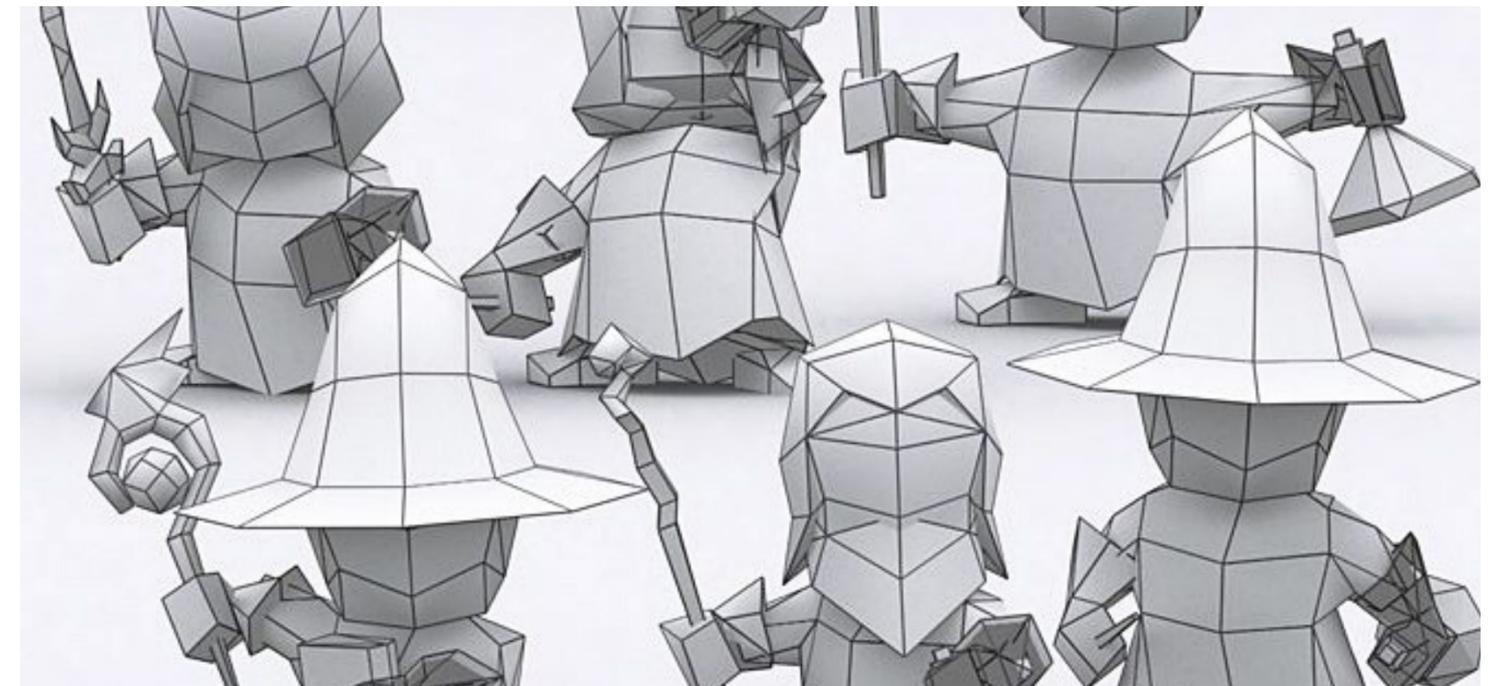
Extrude - Lathe; son técnicas que a partir de una figura 2d se produce el volumen.

Loft; es una técnica que consta de trazar un camino del cual se va a producir una maya 3d.

Escultura digital, es una técnica que se creó con un fin diferente, pero cuyo resultado revolucionó el mundo del modelado 3d, básicamente es el modelado tradicional o artesanal convertido en digital.

Además de esto, se puede decir que con la simple combinación de técnicas se puede obtener un conjunto de herramientas completas para la creación de modelos tridimensionales con alto grado de complejidad, queda a criterio del modelador escoger la más adecuada dependiendo del tipo de proyecto.

" Las nuevas tecnologías puede ofrecer muchas veces nuevas oportunidad de expresión, pero es el creador, y no el software, quien debe determinar la naturaleza del trabajo". (Chong, 2010)



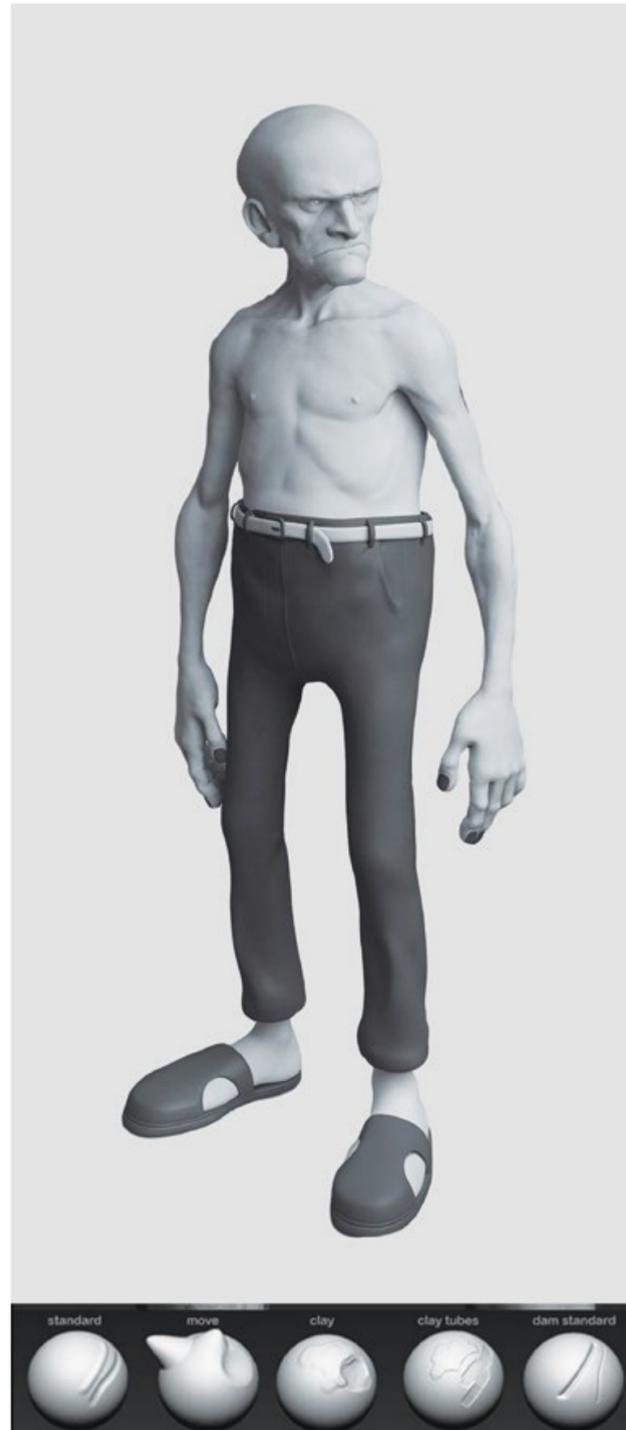
Técnica del box modeling con su controlada y muy reducida cantidad de polígonos.

imagen/16

LA ESCULTURA ZBRUSH Y LA TECNOLOGÍA PIXOL VS BOX MODELING.

Zbrush, programa de escultura digital, creado por Pixologic Inc, basado en la técnica de escultura tradicional, permite crear primitivas 3D, que se pueden moldear hasta el punto de dar forma, texturizar y pintar detallados modelos. Innovador y pionero, cada una de sus actualizaciones ha supuesto una revolución en el sector. Se emplea principalmente en la industria del cine y de los videojuegos, pero también en el campo de la ilustración y el diseño de productos. Aunque ZBrush ha revolucionado la industria de 3D también es un poderoso paquete de ilustración por su capacidad de rendering y el trabajo con otros software, así mismo, no hay límites a la cantidad de polígonos que puede utilizar en su modelo tridimensional, puede añadir y duplicar ese modelo 3D tantas veces como se desee. Por otro lado, el box modeling, como se mencionó con anterioridad, es una técnica creada para modelar tridimensionalmente, utiliza un simple cubo y sus subdivisiones para la posterior generación de detalles con el uso de polígonos editables, ofrece un método que está limitado a mantener una cantidad controlada de polígonos, aunque resulta eficaz para modelos geométricos, y utilizado igualmente para obtener formas irregulares, no es una técnica adecuada para la creación de personajes justamente por el complicado manejo de polígonos en grandes cantidades, lo que es indispensable para lograr esos detalles realistas en los modelos.

“ En algún momento de la creación de experiencias 3d es necesario generar modelos con texturas potencialmente animadas para poblar el mundo tridimensional con nuevos modos visuales”.
(tony mullen, 2011)



imagen/17

UV MAPS.

Los uv maps, es una de los principales recursos del modelado 3d y que abre una ciencia conocida como shading, que en resumida es como la superficie o el uso del uv responde al ambiente en parámetros de luminosidad, reflectividad, refractividad , etc.

El uv map permite texturizar un modelo a un nivel de detalle requerido por el artista, usando software como el Mari , especializado para generar mapas manualmente y facilitando este proceso con un arsenal de herramientas específicas para cada detalle, y que además reduce en gran medida el tamaño del archivo puesto que para el uso ya en animación se requiere un tamaño controlado de subdivisiones en polígonos, el mapa uv permite mantener esos detalles intactos y que se van a ver reflejados en el rendering final.



Existe una gran cantidad de software especializados en UV maps, se debe reconocer cual es el más indicado dependiendo del proyecto.

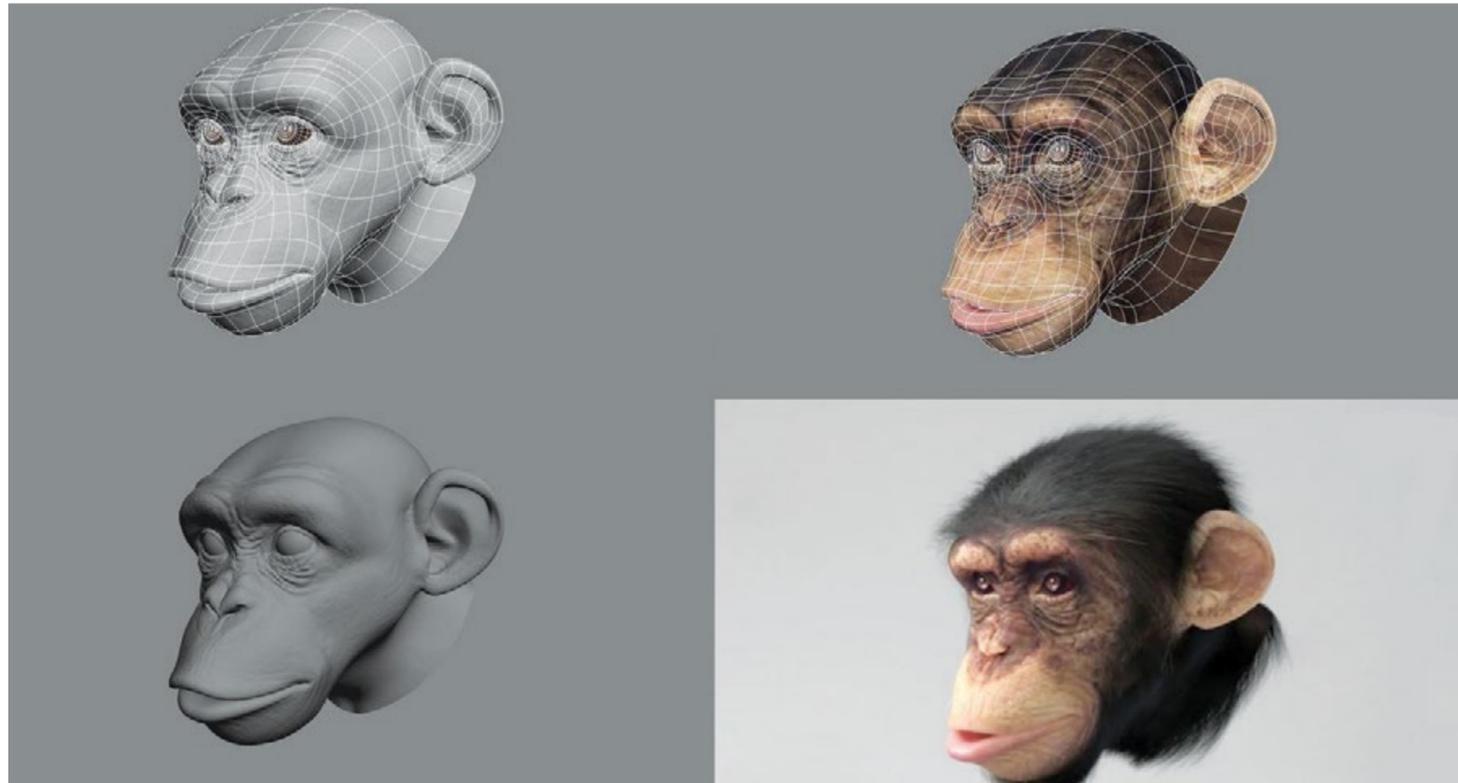


imagen/18

MOTOR VRAY.

Entra a disposición un amplio arsenal de herramientas para una generación de imágenes o escenas 3d hiperrealista, denominado y conocido en la industria de las graficas computacionales como el motor de renderizado, se hace factible y alcanzable gracias a que los renders que utilizan esta técnica aplican parámetros de reflexión, refracción, soluciones borrosas, materiales con iluminación propia, elementos traslúcidos o utilizar texturas de dispersión entre otros, de un modo avanzados que permite una versatilidad única en la configuración de los materiales.

Pero, algo que sin duda sobresale de los motores de Render convencionales, aparte de la rapidez en procesamiento es que VRay permite trabajar con iluminación global, luces indirectas, mapas irradiantes, luces cóusticas, entre otras fuentes de luz para dar a tus escenas ese nivel notorio de realismo.



No se debe olvidar que parte de la calidad de un Render es influenciado fuertemente del ordenador que se utilice.

imagen/19

EL RENDERIZADO.

La aparición de este término inició en 1980, y aunque hace alusión a modelos netamente tridimensionales, también fue utilizado en películas como "la bella y la bestia" y "Abyss", cuya técnica era basada en imágenes 2D.

Ya en el modelado tridimensional, representa la etapa final del proceso de creación, sin duda esta etapa requiere una amplia y controlado configuración en el motor del Render para obtener los resultados requeridos, la manipulación la iluminación, así como de la aplicación de texturas, el color, el formato de salida o el plano usado para exhibir el modelo son unos de los muchos factores importantes que se debe considerar en este proceso que busca finalmente traducir a una de imagen terminada.

MULTIPASS.

La técnica multicapas es el secreto de la mayoría de rendering realistas, una gran cantidad de programas permite la obtención de estas capas por defecto , pero en el caso del VRAY un setting previo es necesario para obtener la mejor calidad posible.

El motor de render VRAY, nos permite obtener estas capas junto con el render final, que una vez generado facilita el control y la depuración de errores en parámetros encontrados en la reacción de la superficie del modelo ante la iluminación y el ambiente. Es una técnica que se utiliza principalmente en la obtención de imágenes, y en este caso se la realiza a través del photoshop con la superposición de capas y sus variaciones.

*" Combinar lo que no esta ahí con lo que si existe de forma imperceptible, y ofrecer a los usuarios una representación mejorada o aumentada del mundo que les rodea ".
(tony mullen, 2011)*



El multipass es el secreto técnico para la creación fácil de imágenes hiperrealista

imagen/20



Escena hiperrealista y de gran calidad tanto en el render, manejo de cámaras, mapas uv, iluminación y la composición con un rol muy importante.



imagen/21

PLANOS VISUALES.

Es importante conocer como se va a presentar las imágenes, para ello se aplica los conceptos de planos visuales, el objetivo es elegir el más adecuado según el contenido de la imagen, por ejemplo si se requiere que el lector tenga una visión del objeto principal y de su entorno próximo, se aplicaría entonces un plano general. Existe un gran cantidad de planos, a continuación los más básicos.

Plano general: muestra una vista general, informa acerca del entorno y detalles como condiciones o elementos próximos.

Plano de profundidad: objeto o protagonistas más su entorno entre si sobre el eje óptico de la cámara reducido.
Plano medio: dirige la atención hacia el objeto o protagonista y éstos pueden llegar a llenar el encuadre.
Plano medio largo: encuadre hasta la parte media del objeto o la cintura del protagonista.



A través del modelado 3d, el manejo de cámaras y planos toma un nivel fluido y versátil.

imagen/22

Primer plano: en la figura humana por debajo de la clavícula. El rostro llena el encuadre.

Primerísimo primer plano: planos detalle de objetos o en el caso de personas para mostrar los ojos o la nariz, boca, etc.

Plano en picado: dirección del lente desde una parte superior generalmente con el objetivo de minimizar al protagonista u objeto.

Plano en contrapicado: lo contrario al anterior y su fin es destacar al objeto, engrandecer.

DISEÑO EDITORIAL

"vayamos a donde vayamos y hagamos lo que hagamos, las publicaciones nos rodean. En los quioscos, interminables filas de revistas y periódicos en varios idiomas luchan por conseguir la supremacía visual" (Bhaskaran, 2006).



imagen/23

MAQUETACIÓN.

Se refiere a la ubicación controlada de los contenidos comprendidos en textos, imágenes, espacios en blanco y como estos se relacionan para lograr ser percibidos como una totalidad equilibrada. Una buena maquetación representa una fácil orientación y una particular sensación positiva en la experiencia lectora, por el contrario, una mala maquetación puede resultar en un lector frustrado y confundido. Lo que determinará la maquetación es el contenido, formato y forma de la publicación, tipo de arte impreso o si es por un medio digital. Seguidamente se establece la retícula, generada a partir del criterio del diseñador y que es la encargada de organizar y facilitar la ubicación interna del contenido, una retícula bien elaborada agilizará el trabajo posteriormente, por lo que es importante dedicar mucha atención a esta etapa desde el inicio.



imagen/24

“ Un buen diseño consiste en conseguir el equilibrio correcto entre ambos, ósea, diseñar una potente maquetación y una estructura jerárquica clara que facilite la orientación en la publicación, y que sea de fácil lectura y agradable a la vista” (Bhaskaran, 2006).

JERARQUÍA.

En la jerarquía se establece una marcada y muy coherente persuasión visual, los elementos de mayor importancia logran su diferenciación gracias a los estilos tipográficos, esto con el fin de guiar al lector por una maquetación lógica y agradable. Los estilos tipográficos denotan diferentes niveles de importancia según el uso de los tamaños, fuentes, grosores y colores. Es muy importante el uso adecuado de los estilos tipográficos, además de que muestra una buena jerarquización, ayuda al lector a encontrar información concreta de una manera rápida y fácil.

FORMATO.

Se refiere a la forma física de la publicación, en el caso de un arte impreso, o en medios digitales es el área en la que se representa los contenidos en una publicación. Aunque es una parte que debería ser determinado por el diseñador, para elegir siempre la manera más adecuada de presentación de acuerdo a la función y considerando la experiencia lectora, en muchas ocasiones se encuentra ya predefinido, por ejemplo, factores como el presupuesto afectará de forma directa la toma de decisiones durante todo el proceso. Es así, que el diseñador debe optimizar y trabajar con estas limitaciones para tratar de conseguir los resultados más satisfactorios.



imagen/25

COMPOSICIÓN.

Este apartado se refiere a la organización interna de los elementos como la tipografía, las imágenes, zonas de color o espacios inutilizados.

“ El cuerpo de la obra debe tener una organización, y esta tiene que ser evidente para el lector desde la primera vez que entra en contacto con el libro” (De Buen, 2003).

LA TIPOGRAFÍA.

Se refiere a las letras, signos, números, palabras, oraciones, párrafos, que adquieren un valor específico cuando las formas escritas logran una idea visual. Factores como la legibilidad, tamaños, grosores, uso de familias tipográficas, espacios entre letras y entre palabras en un párrafo, son las consideraciones más relevantes al momento de seleccionar cual fuente es la adecuada. Actualmente, aunque la mayoría de publicaciones mantiene ya estandarizado el uso de estos parámetros, es conveniente tener presente el concepto de cada uno para resolver problemas o plantear nuevas propuestas fundamentadas y con resultados correctos. Lo que realmente se espera al elegir la tipografía es que produzcan una visibilidad óptima, lectura continua, que comunique y agrade al lector.

“ La tipografía está sometida a una finalidad precisa: comunicar información por medio de la letra impresa. Ningún otro argumento ni consideración puede librarla de este deber.. obra impresa que no puede leerse se convierte en un producto sin sentido” (Emil Ruder, 2001).



imagen/26

LAS IMÁGENES.

Brinda una característica peculiar con la disposición de este elemento en cualquier diseño editorial, además de que se forma un estilo siempre visible en el aspecto estético, generalmente es usado como apoyo de un texto principal.

Las consideraciones principales para la aplicación de imágenes, es su relación con la parte tipográfica, establecer el equilibrio entre estos dos componentes asegura un ritmo continuo en el diseño. Siempre es correcto saber elegir el adecuado contenido visual basado en su contexto y de acuerdo a la ocasión para lograr la aceptación de su público y la comunicación deseada.

Una parte de vital importancia es la resolución de la imagen, aplicar una imagen con resolución adecuada para cada medio, sea impreso o digital, asegura una calidad óptima y una estética coherente.

EL COLOR.

El color puede connotar muchos significados y producir diferentes emociones, es esta cualidad a la cual reaccionamos, inconscientemente, la que en muchas áreas del diseño gráfico se hace siempre indispensable.

Además de ser un elemento llamativo para persuadir a la lectura, con la correcta aplicación cromática se puede potenciar el arte más minimalista, invadir al lector con emociones específicas, provocar reacciones y por supuesto comunicar.

El color al ser una herramienta que impacta en la base del sistema cognitivo humano, desprendió un lenguaje visual con elementos de significación que debían ser estudiados, resultando en lo que se conoce como la semiótica del color.

Dependiendo del medio al cual se vaya a acudir para la publicación, digital o impreso, el diseñador debe siempre asegurarse de que éste se encuentre en el formato correcto para que su reproducción sea con exactitud.



imagen/27

2

CAPÍTULO

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

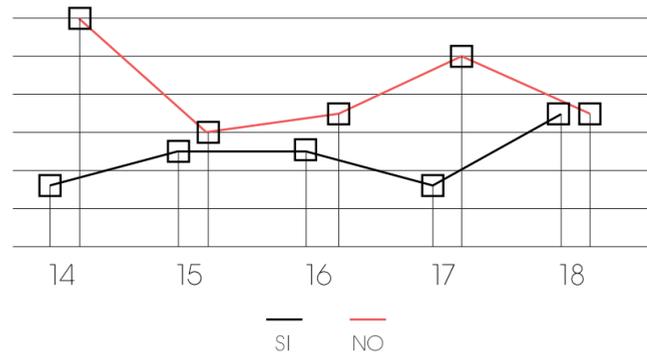
El objetivo de la investigación es conocer como se encuentra el tema de la mitología del Ecuador, en jóvenes de 14 a 18 años, si es un material de interés, cual es la razón principal por la que les parece interesante, saber como quieren encontrar esta información y así constatar las bases de la propuesta presentada.

ENCUESTAS.

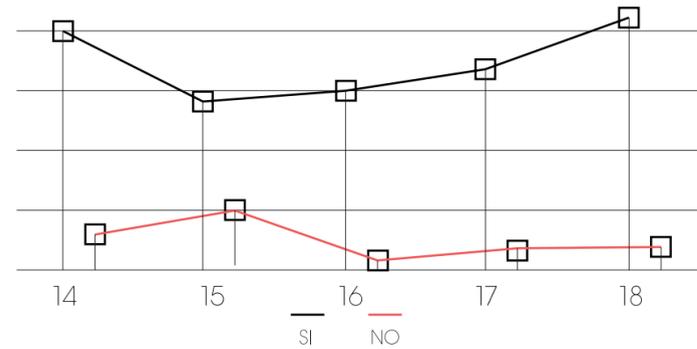
Provincia del Azuay según el censo del 2010, la población de adolescentes entre 14 y 18 años esta en 74.653. en el cantón Cuenca alcanza un 52.144 siendo la zona urbana de 33.093 mientras que la rural cuenta con 19.051.

Considerando este porcentaje, se estableció mediante la teoría de las encuestas finitas elaborar un total de 100 documentos, los cuales a través de un sondeo aleatorio, pero tratando de que la cantidad de encuestas entre las edades sea equitativa, se obtuvieron opiniones importantes para validar el proyecto.

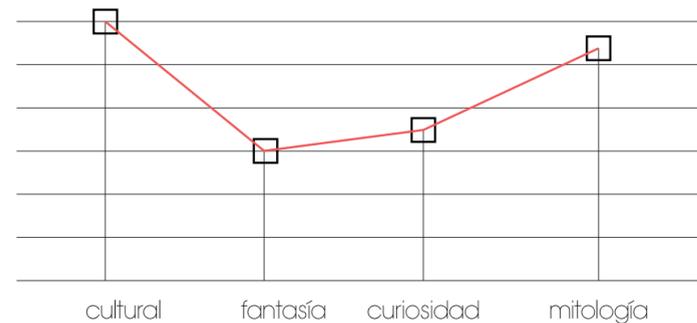
Como primer punto y el más importante, es que se constató que realmente existe un desconocimiento en el tema de la mitología ecuatoriana. Aunque no es similar en todas las edades planteadas en el target, existe un resultado negativo expuesto en el siguiente gráfico.



En el siguiente gráfico se muestra el interés de los jóvenes por conocer sobre temas relacionados con la mitología. Siendo evidente los resultados.



De igual manera, se identificaron las razones principal por la cual los jóvenes desean saber de la mitología.



El 34% de los jóvenes sin distinción de edad desean saber porque simplemente se trata de un tema cultural, por una cuestión de identidad.

El otro 30%, de los jóvenes quiere aprender, porque conocen parte de historias similares, ha escuchado y desea aprender más del tema.

Un 17%, desea aprender por el estilo literario, los acontecimientos y personajes fantástico.

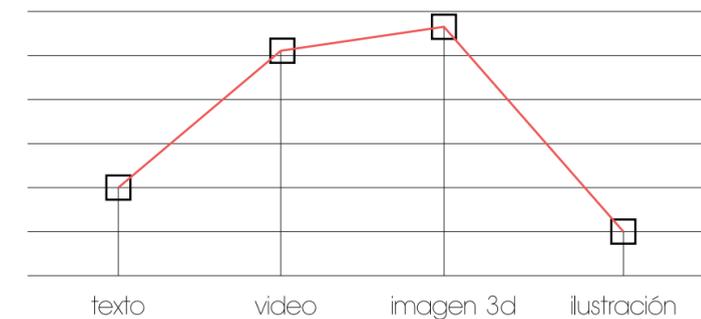
Y finalmente el 20% quiere saber por curiosidad.

Los medios que más han sido señalados como interesantes para encontrar este tipo de información son el video y las imágenes modeladas tridimensionalmente.

Los videos por ser un recurso muy utilizado para ganar el interés de un público juvenil y al cual ellos pueden acceder libremente. Y las Imágenes 3d, tal vez por estar muy relacionados diariamente con este tipo de material en videojuegos o películas.

historias en contenidos textuales, también han sido mencionados, jóvenes que disfrutan de la lectura y prefieren ser ellos los que establezcan y concreten mentalmente los personajes e historias desde su punto de vista individual.

La ilustración o el Dibujos, con una menor aceptación, pero existe un mercado destinado a jóvenes que aun les interesa conocer con este recurso.



ENTREVISTAS.

De igual manera se realizó entrevistas a profesionales para conocer, desde su punto de vista, la tecnología que se va a emplear en el proyecto o recomendación a considerar durante el proceso de diseño.

Diseñador Grafico.

Cristian Alvarracin, profesor de la Universidad del Azuay y que desarrolló como proyecto de tesis temas de la mitología del Ecuador.

Es significativo dar a conocer y demostrar que este tipo material cultural es igual de importante e interesante a como lo demuestran otras culturas, además que el aportar con proyectos con temáticas similares incrementa el autoestima cultural en nuestra sociedad.

Un público joven al estar en proceso constante de cambio mental, resulta adecuado para transmitir e instaurar cualquier tipo de contenido, ya que se encuentra en un nivel optimo de absorción.

Para un proyecto con contenidos culturales, resulta importante diversificar símbolos y significados.

Diseñador Grafico.

Roberto Landívar. Profesor de modelado 3d en la Universidad del Azuay.

Se puede ver cada ves más el uso del modelado 3d en el campo del diseño, pero en el ámbito local nos falta mucho por experimentar para estar a la par de mercados como Perú y Colombia.

El uso de esta tecnología nos puede brindar una amplia gama de opciones de representar una idea, integrada con herramientas multimedia.

Es importante recordar que el dominio de una herramienta no representa todo para obtener un buen producto, el diseño gráfico es lo que es por su poder comunicativo y soporte conceptual.

Diseñador Gráfico.

Ernesto Santos. Profesor de la Universidad de Cuenca, realizó gran cantidad de trabajos usando el modelado 3d.

Ciertamente, el modelado 3d en Cuenca no ha tenido mucho avance, pero a nivel nacional, empresas como MATTE, BOT o diseñadores independientes como Frank Quinde ya desarrollan productos tridimensionales de alta calidad. Hay un mercado para este tipo de productos y un futuro amplio, el tema esta en proponer y desarrollar. Aunque puede ser una tecnología que conlleva un desarrollo costoso, en Cuenca existen segmentos que pueden solventar este tipo de gastos y producir material que pueden llegar a cualquier tipo de gente, jóvenes, adultos, niños, etc.

HOMÓLOGOS

En esta etapa, los homólogos nos permiten conocer, a través de un análisis, como se han desarrollado proyectos similares tanto con el uso de software, técnicas, tecnologías o procesos y de este modo plantearnos una guía para resolver la problemática propuesta, es un ejercicio visual y de vital importancia.



HOMÓLOGO DE FORMA

Sistema gráfico para los libros de historia mediante imágenes tridimensionales.

Es una recopilación de la historia importante de Ecuador, presentada con una tecnología diferente a la conocida en los libros educativos, el modelado 3d en este caso brinda una alternativa para presentar el contenido de una manera más acorde y con el objetivo de interesar a un público joven.

Las graficas realistas, la creación de ambientes, presentación de imágenes únicas logradas exclusivamente por el ordenador más un contenido sintetizado, generan este material interesante para ser

FORMA:

Formato impreso, libro.

Imágenes realista.

Tipografía legible más contenido sintetizado.

Estética detallada de elementos importantes, trajes, rifles, espadas.

Imágenes interesantes, dinámicas.

Maquetación a tres columnas.

FUNCIÓN:

Texto informativo y sintetizado.

Agradable a un público joven.

Presentación ordenada del contenido.

Material educativo.

Interés en el público adolescente.

Generar e implantar un método más interesante de aprender.

TECNOLOGÍA:

Modelado 3d.

Soporte impreso, libro.

aplicado en los espacios educativos.

Es un material nuevo, que muestra a más de los personajes históricos, elementos importantes como uniformes por rangos militares, armas, campos de batalla, etc.

La educación cada vez aplica nuevos métodos de enseñanza, buscando siempre el interés de los estudiantes a temas que presentan un contenidos hasta cierto punto "cansado", esta propuesta toma el modelado 3d como medio para llegar, con la exposición de excelentes imágenes, aun público juvenil.



HOMÓLOGO: FUNCIÓN

Personajes míticos del Ecuador, plasmados a través de un relato gráfico ilustrado.

El objetivo de este proyecto es generar interés en adolescentes hacia temas culturales, en este caso la mitología del Ecuador usando una técnica manual y digital.

La acuarela es la técnica usada para generar personajes míticos de grupos étnicos ecuatorianos, así también mejorados por medios digitales para lograr un acabado estético interesante sin perder la parte manual.

El uso de la parte imaginaria del diseñador más la información

descriptiva de los personajes, es el medio para concretar y generar sus vestimentas, forma, fisiología, fisonomía, etc.

Un texto descriptivo es aplicado a todas las imágenes con el fin de establecer sus orígenes y el mito.

En este caso, la presentación de los personajes con una estética y los detalles que la técnica de la acuarela representan con sus facilidad de generar matices, texturas y la vinculación entre tonos, crea un resultado interesante para el target a más del creativo y a parte imaginaria del diseñador para la creación de los personajes que sin duda representa la parte más compleja del diseño.

FORMA:

El uso de la tipografía busca evocar esa parte artesanal.
Cromática basada en pigmentos y resultados de la técnica usada.
Estética, ilustración, pincelada.
Poesía descriptiva textual.
Generar personajes interesantes a un público juvenil.

FUNCIÓN:

Tipografía informativa.
Párrafos dinámicos. Poesía tipográfica.
Cromática representativa.

TECNOLOGÍA:

Técnica de la acuarela.
Soporte impreso.



imagen/29

HOMÓLOGO: TECNOLOGÍA

Modelado 3d de piezas culturales, acopladas a una nueva estética. Con el fin de vincular lo cultural con un tema deportivo, los creativos de Barclays, crearon estas mascotas que personalizan con rasgos y detalles sacados de cultura china, a los emblemas de los principales equipos deportivos europeos. Todos los personajes se realizaron mediante escultura digital.

Las imágenes nos muestran una estética interesante, pues se juega con una cromática atractiva, personajes con muchos detalles y una temática creativa a más de por supuesto vincular al rey de los deportes con los hinchas y sus equipos favoritos.

FORMA:

Personajes basados en temas culturales.
Vinculación de lo cultural con un tema atractivo.
Gráficos atractivos.
Detalles que realzan el diseño.
Cromática definida por lo cultural.

FUNCIÓN:

Variación de la forma de presentación de un tema cultural.
Posiblemente para realzar los temas culturales.
Rápido acceso al contenido.

TECNOLOGÍA:

Aplicación de la escultura digital.
Medio de difusión la internet.

En este caso la vinculación directa con un acontecimiento tan importante como son los eventos deportivos y más si se trata de fútbol, es el puente utilizado para transmitir rasgos característicos de una cultura a un nivel global por la cantidad masiva de espectadores en todo el mundo que disfrutan de este deporte.

Además la estética que permite el modelado 3d y en este caso resuelto de una manera creativa, por la aplicación cromática y los rasgos actualizados aplicados en los personajes, resulta en este excelente producto que vinculó el diseño, la cultura y la emoción del fútbol.



imagen/30

HOMÓLOGO: TECNOLOGÍA

Samurái, NEW appearance.

Fenton Stephens. Encargados de modernizar al famoso Samurai para crear una versión más moderna, se propuso entonces la creación de imágenes muy detalladas de línea y POS. La fase de diseño de personajes explora los extremos de lo que podría ser el Samurai, de un carácter tradicional ligeramente modernizado a un superhéroe más exagerado. Elementos se tomaron de ambos rangos, colocando eventual en un híbrido. Fuertes vínculos a un Samurai tradicional (espadas, diseño de casco, sandalias,

FORMA:

Imagen.
Exhibición del arte.

FUNCIÓN:

Medio publicitario.
Acercamiento a una cultura.

TECNOLOGÍA:

Modelado 3d.
Medio digital.
Multimedia.

ropa interior) se les dio un toque con materiales como el metal lacado y caucho para llegar al diseño actual, que fue construido y manipulado con un detalle increíble.

El diseño propuesto en este arte, procura mantener intacto las características del Samurai tradicional, la parte interesante es que la animación y el diseño multimedia permite, a través de la producción de movimientos fantásticos y recargados, mostrar una nueva versión que procura captar la atención de un público más juvenil.



imagen/31

CONCLUSIONES

A) MARCO TEÓRICO.

Es importante proponer proyectos que aporten en temas de identidad, dar a conocer el imaginario colectivo de grupos étnicos de nuestra cultura y aprovechar estos indicios de interés de la sociedad por temas similares.

Igualmente, es importante saber y conocer las teorías necesarias que nos van a servir durante todo el proceso de diseño, y las cuales de seguro nos facilitarán la obtención de resultados satisfactorios.

Relacionar durante todo el proceso de diseño al usuario, para generar un material que realmente cumpla eficientemente la mayoría de sus requerimientos.

B) INVESTIGACIÓN DE CAMPO.

Se evidenció el desconocimiento de los jóvenes por los temas de la mitología ecuatoriana.

Algo muy importante que también se constató, es que hay un interés por conocer temas culturales de país, un tema de autoestima cultural.

La propuesta del modelado tridimensional esta bien orientado ya que es del interés de los jóvenes.

La entrevistas a profesionales proyectó una idea clara en cuanto al tema cultural y a la tecnología a utilizar.

C) HOMÓLOGOS.

Como llegar a un público adolescente con el tema histórico, por ejemplo, usando una imagen adecuada, texto sintetizado y una estética acorde.

No necesariamente el uso de software va a producir un producto satisfactorio, es el diseñador que, por ejemplo, usando la ilustración pueda generar propuestas que también logren ser interesantes.

Nunca olvidar los medios de publicación, en la actualidad los medios digitales tienen mucha acogida, pero es el diseñador quien determina el medio más adecuado.



TARGET.

SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA:

País. Ecuador.

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA:

Edad. 14 a 18 años.

Sexo. masculino / femenino.

Economía. medio / alto. Dependientes de sus padres o tutores en cuanto a su economía. No hay una homogeneidad en el público.

Ocupación. estudiantes.

SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA:

Etapa de aprendizaje y experimentación, exponen su opinión personal, extrovertidos, autosuficiencia, introvertidos, timidez e inseguridad, impulsivos, de continuo desarrollo corporal y cambios mentales.

SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL:

El estilo de vida del adolescente, con influencias normales de esta etapa, tendencias indefinidas en cuanto a vestimenta, música, tecnología, deportes, actividades sociales, etc.

Beneficios buscados. calidad, funcionalidad y estética del producto relacionados con sus formas de vida. Jóvenes, modernos que les interesa aprender sobre temas culturales de una manera acorde a sus estilos de vida.

PERSONA DESIGN

Mi nombre es Ariel Díaz, nací en Cuenca el 17 de diciembre de 1998, recién cumplí los 16, hace tres años me dedico a andar en bici, me gusta mucho al igual que los juegos de video, son mis pasatiempos favoritos.

En cuanto a la música me gusta escuchar según lo que este haciendo, mi color favorito es el rojo, casi todos mis zapatos deportivos tienen este color al igual que mis gorras, me gustan ver películas de terror, acción, las ultimas de dibujos también son buenas pero no me gustan las películas antiguas, esas a blanco y negro. No tengo libros favoritos, no me gusta leer, solo en el cole porque mandan de deber.

Estudio en el Daniel Córdova, no se que seguir en la u. tal vez

lo mismo que mi hermano mayor, él es veterinario, casi siempre le cuido a sus perros. Tengo otro hermano más, él ya esta en la universidad sigue sistemas, es una carrera que no seguiría, no me gusta y además he escuchado que es difícil.

Los fines de semana, generalmente, salgo con amigos vamos a pasear o a veces invitamos a amigas al cine y cosas así.

Ya entre semana, casi todos los días, luego del colegio y si no tengo muchos deberes, salgo al parque con mi bici para practicar nuevos trucos que veo en you tube, siempre paso con dos amigos o con mi primo, o si a veces esta lloviendo nos quedamos en mi casa jugando en mi x box y lograr pasar nuevos niveles.

PARTIDOS DE DISEÑO.

FORMA:

Formato.

Formato horizontal. Mayor dimensión del formato durante la publicación abierta.

Diagramación.

Una diagramación simple y funcional, que favorezca a la exhibición de la imágenes, puesto que es el medio por el cual se va a generar el interés hacia la publicación.

Contenidos del texto.

Forma sintetizada, usando la lírica para embellecer el contenido, y dar esa sensación expresiva de primera persona.

Tipografía.

Uso de grosores de las familias tipográficas, sus tamaños y las relaciones con otras fuentes para generar una estética interesante al target.

Cromática.

Imágenes full color, aprovechando el Render 3d y sus características. El uso cromático para aplicarse al libro basado en cálidos y sus variaciones, para personalidades activas y dinámicas.

Imágenes.

Ubicadas horizontalmente para mantener la posición de lectura.

Elementos:

Apoyo de elementos visuales que favorezcan al sistema y enriquezcan el diseño, parte estética.

Soporte:

Producto final impreso, que representa la propuesta de sistema para próximas ediciones. Material de colección.

FUNCIÓN:

Función del producto:

Mostrar a través de un libro ilustrado 3d a personajes míticos del Ecuador con sintetizados relatos descriptivos, las hazañas, sus orígenes o grupos étnicos al cual pertenecen. Para que por medio del uso del modelado y su producción de imágenes con estéticas del interés del público establecido, se logre captar la atención hacia este tema cultural.

TECNOLOGÍA:

Medio:

La parte principal es el modelado 3d, más específicamente usando la técnica de la escultura digital y el uso del VRAY para generar imágenes satisfactorias.

Software:

Zbrush: medio de escultura digital.

3dmax: Render.

Adobe Photoshop: retoque de imágenes.

Adobe Indesign: proceso de maquetación del libro.

Ilustrador: creación de isotipos.

Materiales:

Papel Couche.

Acabados:

Empastado.

Impresión laser.

PLAN DE NEGOCIOS.

PRODUCTO:

Diseño de nominativo así como isotipo para representar el producto, libro empastado de formato apaisado, con contenido cultural de personajes míticos del Ecuador mostrados a través del modelado tridimensional.

PRECIO:

Establecido según el target y la calidad del producto.

PLAZA:

Distribuido por medio de librerías en la ciudad de Cuenca.

Alcances: Venta de personajes para proyectos de video juegos.

Proyectos de impresión 3D.

PROMOCIÓN:

Uso de redes sociales.

Las ediciones contienen posters de personajes.

3

CAPÍTULO

IDEACIÓN.

En esta etapa se genera una lluvia de ideas las cuales deben estar planteadas considerando factores como el tiempo, las tecnologías, los costos, el conocimiento previo, etc. Con el fin de proponer una idea final y la cual va a dar solución, en el mejor de los casos, al problema o mejorar su estado actual.

Material interactivo, juego, de los personajes míticos del Ecuador , con piezas y partes coleccionables.

Ilustración de los personajes míticos del Ecuador para aplicarlo al diseño editorial.

Libro con imágenes tridimensionales de personajes míticos del Ecuador.

Modelado 3d de personajes míticos del Ecuador para libro en formato digital.

Modelado 3d de personajes míticos del Ecuador para material digital con animación.

Uso de la impresión 3d.
Creación de piezas impresas de personajes.
Empaque. Información.

Creación impresa del personajes para colorear.

Interacción de la realidad aumentada.
Libro.
Tarjetas coleccionables.

Personajes 3d acoplados a estéticas de esculturas con morfologías indefinidas.

Videos animados de personajes míticos del Ecuador.

3 PROPUESTAS.

1. Libro con imágenes tridimensionales de personajes míticos del Ecuador.
Ventajas:
Interés.
Innovación.
La tecnología. (software)

Desventajas:
Tiempo.
2. Uso de la impresión 3d.
Ventajas:
Interactividad con el usuario.
Fácil aplicación a la tecnología impresa3d.
Innovación.

Desventajas:
Costo.
3. Interacción de la realidad aumentada.
Ventajas:
Interés.
Funcional.
Atractivo.

Desventajas:
Complicada modificación del modelo para esta tecnología.

IDEA FINAL

Diseño de un libro con imágenes 3d de cinco personajes míticos del Ecuador con su respectiva descripción e información.

DISEÑO EXTRA.

Diseño de un personaje para impresión 3d, con el fin de sacar moldes para comercialización e introducción de la colección al mercado.
De igual manera, el diseño del empaque y la imagen de la colección.

CONDICIONANTES.

TARGET.

Jóvenes de 14 a 18.

MORFOLOGÍA.

Anatomía del personaje realista.

TECNOLOGÍA.

Color CMYK.

Zbrush.

Vray.

Photoshop.

3d print_ SLA.

SOPORTE.

Impreso.

Impreso 3d.

DETERMINANTES.

CONSTANTES.

Modelos 3d.

Personajes de culturas autóctonas.

VARIABLES.

Descripción individual.

Rasgos característicos.

Ambientes.

Posiciones.

PROCESO.

Para generar modelos tridimensionales en un nivel pro y por supuesto buscando siempre una imagen de mejor calidad tanto en el realismo con el manejo de la iluminación, los ambientes, las texturas y todo ese mundo denominado SHADING, pues se parte de un proceso bastante complejo.

Se conoce desde siempre que el manejo de polígonos en el modelado 3d es imprescindible, por esta principal razón es que siempre se inicia desde una base llamada low poly , existen muchos software que permite la creación base del modelo en low poly y dependiendo de la necesidad del proyecto puede exportarse a otros software para continuar con su proceso de modelado.

El 3D MAX siempre ha generado excelentes comentarios y es el preferido para muchos artistas 3d, es uno de los software que permite en gran medida el manejo correcto de polígonos, por lo que es una sugerencia a tomar en cuenta para el inicio de cualquier proyecto.

Ahora bien, la creación en low poly puede llevar desde semanas a meses de trabajo dependiendo del proyecto y la calidad que se requiera, es por esta razón que no se ha considerado para la aplicación total en este proyecto, puesto que, lo que se busca principalmente es generar el modelo 3d para imágenes de calidad, no así para animación u otra tecnología que utilice el modelado 3d. Pero como es conocido, un proceso bien elaborado siempre termina en mejores resultados, es por ello que se ha mencionado y se continuará mencionando técnicas y consideraciones importantes para cualquier proyecto 3d y que por razones de tiempo no han sido aplicadas totalmente.

ZBRUSH, es el software que ha facilitado y revolucionado la creación de personajes para cualquier tipo de proyecto, empezando desde la industria del cine hasta la creación de personajes para videojuegos.

Otros software como MAYA y BLENDER también son muy mencionados pero repito, todo depende de la necesidad del proyecto y en este caso también la comodidad del artista con el software. Así que se considera Zbrush para la creación total de los personajes.

Existen muchas maneras de empezar un modelo 3d en Zbrush,

para la creación base del cuerpo, puede ser por Z esferas, la inserción de figuras base o en el caso de los hard-surface a través de poli grupos.

El personaje se trabaja desde lo básico a lo detallado y una vez logrado un nivel adecuado, se procede a dar textura a través de alfas que pueden ser creados por el artista, descargados o usar los que vienen por defecto.

POSE Y MAPAS UV.

Dos procesos importante antes del pintado es la pose y mapeo de las partes, el primero se realiza con el plugin T_POSEMESH, permite unificar todos los elementos del modelo, mientras que la separación de los mapas se realiza con las herramientas ubicadas en los subtools.

PINTADO.

El pintado o texturizado del color puede ser realizado en el ZBRUSH, donde se puede crear pinceles o usar una herramienta denominada SPOTLIGHT.

Una manera mas profesional de realizar esta etapa es a través de un software conocido como MARI, que permite manipular los UVS de una manera más adecuada.

EXPORTADO Y RENDERIZADO.

Finalmente el renderizado, para el proyecto se utiliza el VRay, el setting previo para generar imágenes requeridas, de igual manera la manipulación de los mapas uv en el material editor. La aplicación de iluminación y cámaras seria la etapa final del proceso.

“ La experimentación debe ser constante y espontanea en de cualquier proceso de diseño ” (anónimo, 2015).



Aplicación de información recopilada en las etapas iniciales del proyecto, temas técnicos como bocetación, el concepto y el parte grafica de la cultura aplicados al personaje.

imagen/32



Modelado en ZBrush partiendo del concepto creado en la etapa de bocetaje, se inicia el modelado con formas básicas hasta llegar a lo niveles de detalle deseados.

imagen/33



Modelo con nivel de detalle deseado, inicio de etapa de pintura, técnica usada, spot light, creación de mapas uv.

imagen/34



Modelo final pintado, inicio de proceso de renderizado.

imagen/35



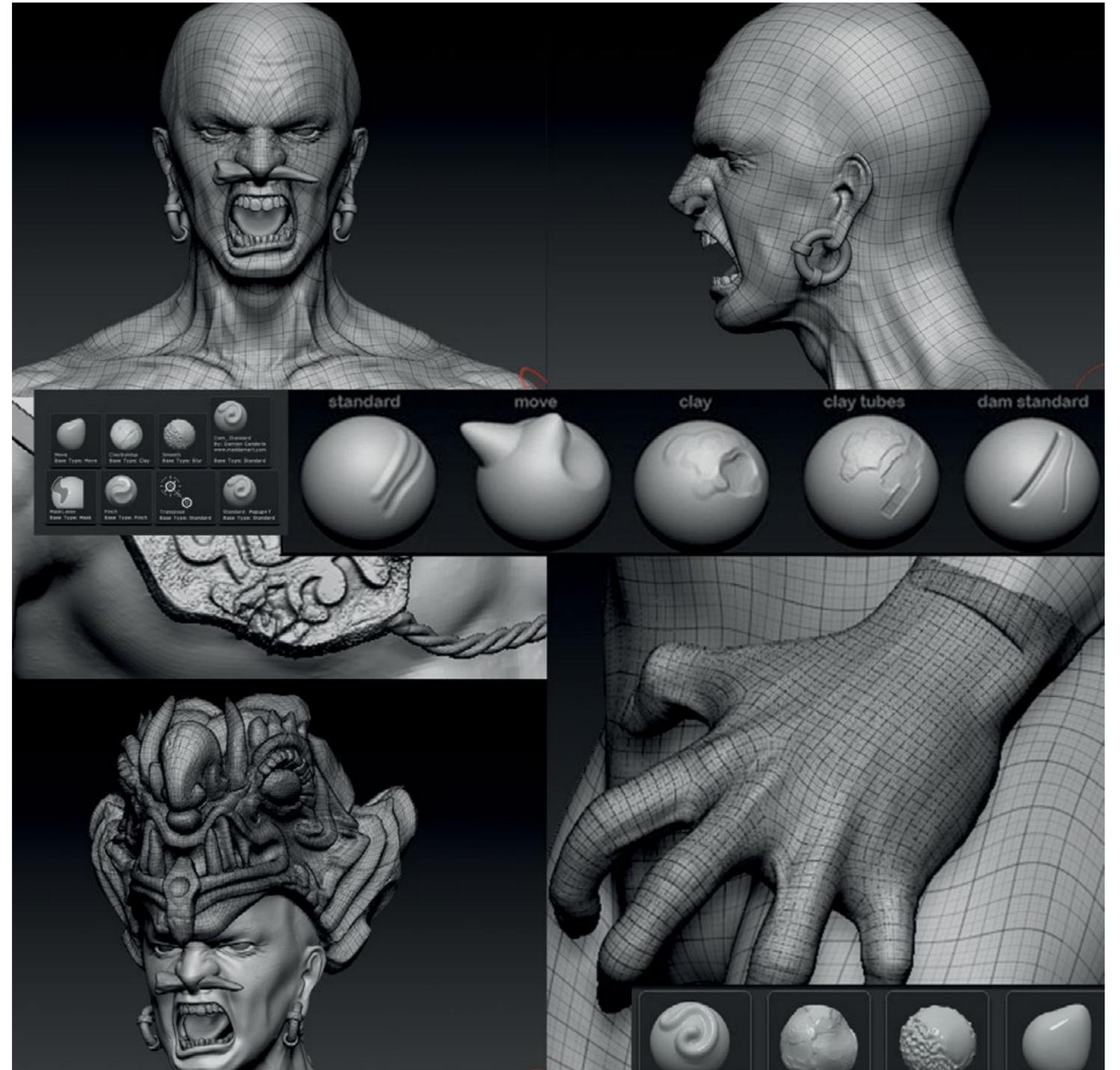
Modelo renderizado a través de Vray, aplicación de ambiente en photoshop.

imagen/36





imagen/37



imagen/38

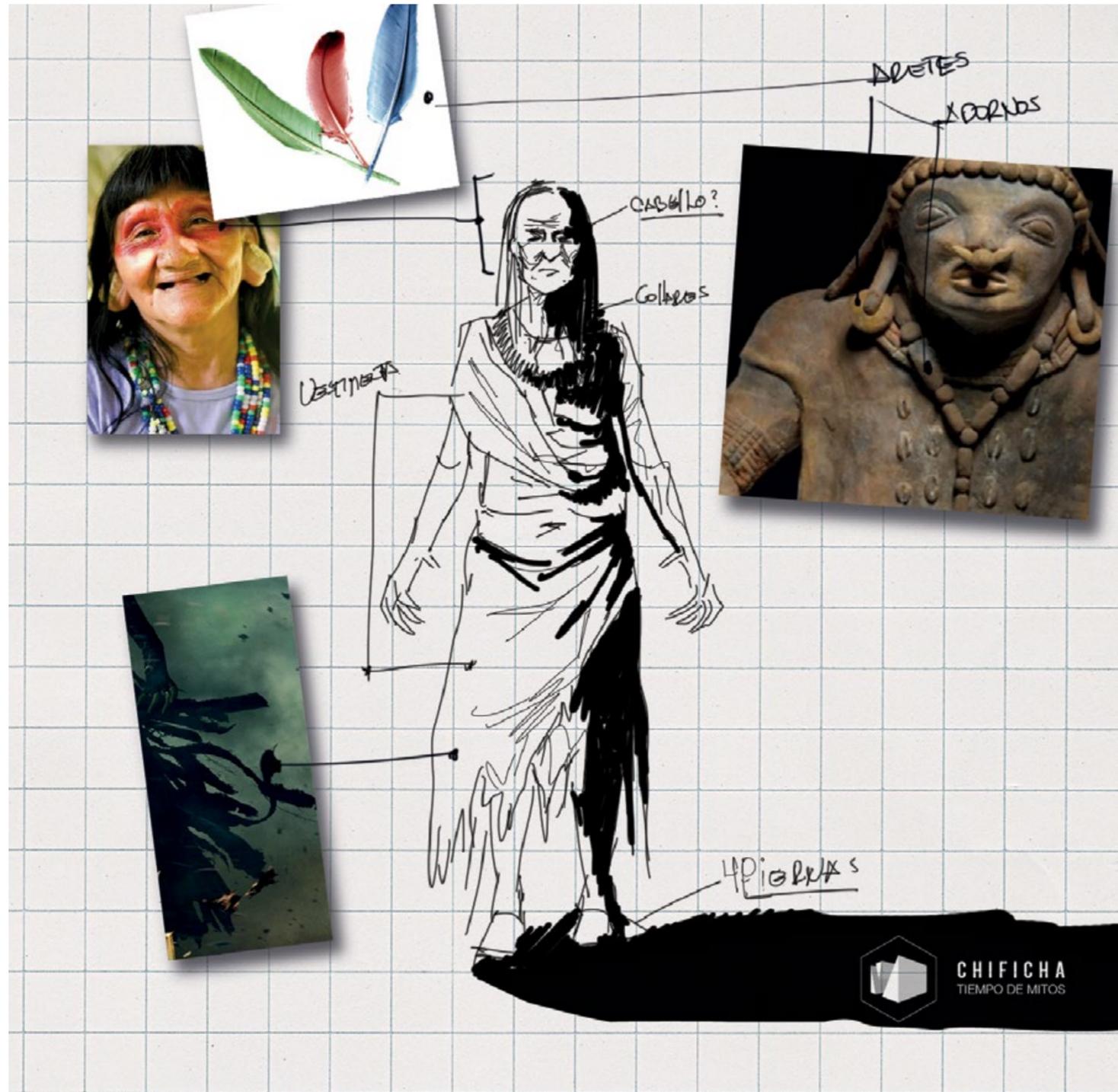


imagen/39



imagen/40





imagen/42



imagen/43

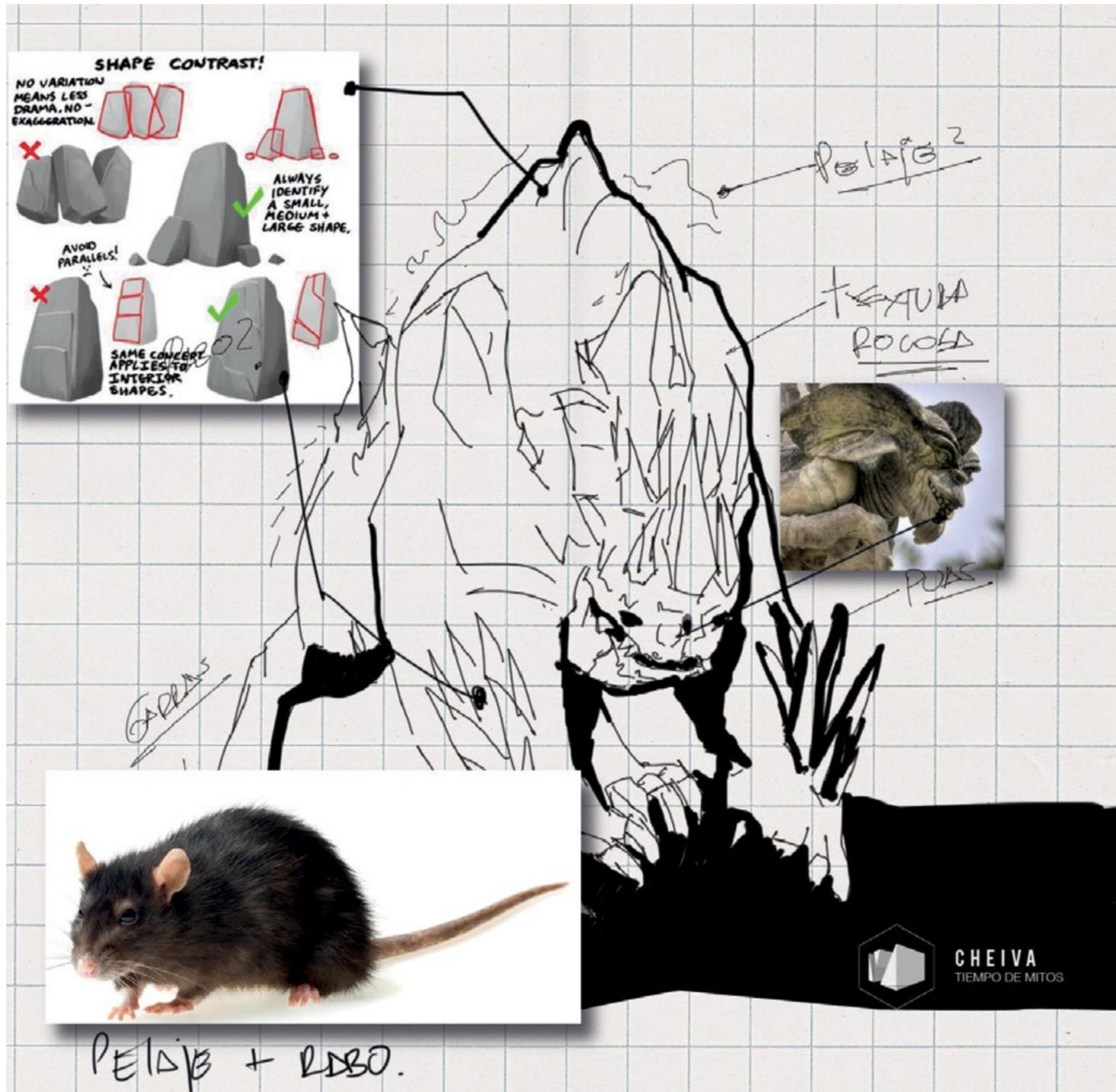


imagen/44



imagen/45





imagen/47



imagen/48



imagen/49



imagen/50





imagen/52



imagen/53



imagen/54



imagen/55



imagen/56



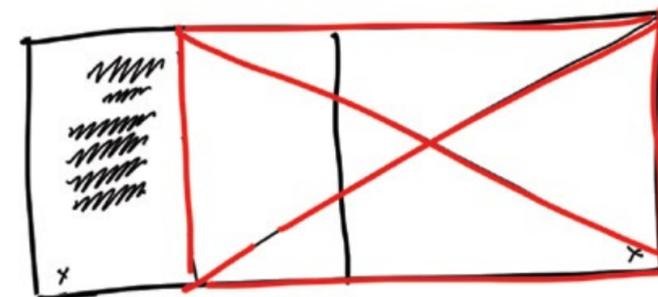
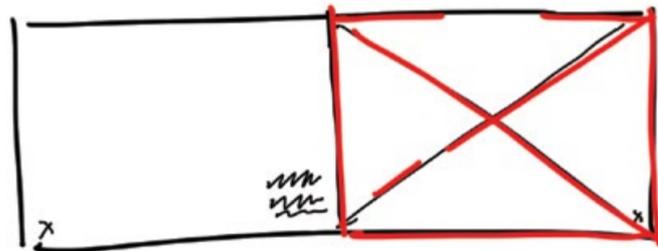
MAQUETACIÓN

Como se propuso desde un inicio, el usar formatos horizontales permite la aplicación de imágenes apaisadas en estado abierto, esto mejora la exhibición de los personajes dando mayor jerarquía a su presentación.

Se plantea el uso de dos sistemas de diagramación basados en la imagen.

La primera es la exhibición del personaje en un fondo oscuro acompañado de un texto informativo muy corto.

La segunda es la presentación del personaje en ambiente, acompañado de un texto informativo más interesante donde se relata el mito en todo su esplendor.



CONTENIDOS

Los contenidos descriptivos de los personajes han sido modificados, puesto que, actualmente se los encuentra de una manera muy técnica y sintetizada.

Se han basado en su totalidad en el libro: mitos del Ecuador del Dr Encala Osvaldo. Cada descripción esta con citación y referencia.

La modificación se basa en una lírica a manera de verso, sin concluir necesariamente en la rima, tratando de exaltar datos importantes así como los ambientes y sucesos entorno al personaje.

JEENGUME: INFORMACIÓN ORIGINAL

Jeengume. Es un espíritu de la selva. Se caracteriza por poseer una gran fuerza. Si alguien lo encuentra morirá gritando como un loco. Solamente con la ayuda de un brujo poderoso podrá salvarse. (Chachi).

JEENGUME: INFORMACIÓN MODIFICADA

*Jeengume.
Su escalofriante mirada será lo ultimo que veras, no salgas por la noche o formarás parte de su colección de malditos*

Chachi.

Un ser colosal en igual medida al de la maldad del hombre, vaga como un espíritu bajo la luz de la luna sempiterna, su fuerza es como de un titán de la oscuridad, una impenetrable armadura creada de su piel lo hace inmune a cualquier rastro de valentía que pudiese haber quedado luego de experimentar su presencia, lo que parece ser un demonio ha llegado a este mundo a devorar seres malditos arrancando sus entrañas de un solo golpe y usando sus huesos como trofeo, una mirada escalofriante será lo ultimo que veras si tu alma ha sido envenenada por la oscuridad, se dice que si lo miras gritas como loco y solo con la ayuda de un brujo y un hechizo poderoso podrás salvarte del infierno.

TIPOGRAFÍA

Se han elegido dos familias tipográficas, aplicadas tanto en el libro como en el empaque del personaje, las dos fuentes tienen excelente legibilidad y una estética interesante para un público juvenil.

La única variación cromática aplicada al texto es la empleada en tono amarillo, generando un sistema con la parte del logotipo y su funcionalidad en fondos oscuros.

ABCDEFGHI
JKLMNÑOPQ
RSTUVWXYZ

1234567890

BARIOL

abcdefghi
jklmnñopq
rstuvwxyz

ABCDEFGHI
JKLMNÑOPQ
RSTUVWXYZ

**ABCDEFGHI
JKLMNÑOPQ
RSTUVWXYZ**

1234567890

AVANT GARDE



TOY INTRODUCCIÓN.

IMPRESIÓN SLA.

Impresión 3d generada a través de un láser que al contacto con un compuesto líquido fotopolímero se solidifica en un plástico sólido, también una variación de esta tecnología es la SLA cuya diferencia se basa en el material de impresión, esta vez un compuesto plástico en polvo. Las dos tecnologías son conocidas como estereolitografía y aparecieron en la década de los 80 creadas por 3d system corp.



LOGOTIPO.

DISEÑO DEL LOGOTIPO.

Se eligió generar un logotipo sin ningún elemento gráfico, netamente tipografía, pero el concepto 3d aun se incluyen en su creación.

LA CROMÁTICA.

La cromática aplicada se basa en colores cálidos con texturas que dan la idea de antiguo, roto, trizado, pero que funcionan correctamente en fondos oscuros, como los que se van a manejar los renders de los personajes, creando altos contrastes.

FUENTE:

Fuente exacta BEBAS FONT, Tipografía modificada pero basada en san serif, extruida manualmente, de tal manera que parece ser visualizada desde un punto de vista en contrapicado.

AMBIENTES.

Como se mencionó, el logotipo esta diseñado para su visualización en fondos oscuros, ambientes de bosques en los cuales los personajes están descritos continuamente.

EL TARGET.

Por supuesto se ha considerado el target, que su diseño guarde una estética llamativa tanto en su modificación, su estructura, cromática, su fuente base, y que funcione en algunos casos en diseños yuxtapuestos.



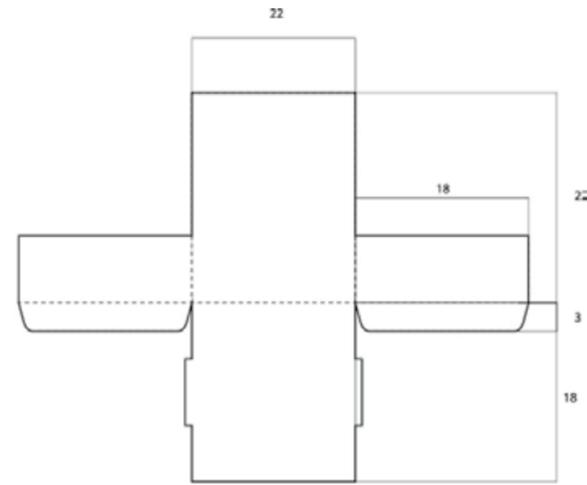
EMPAQUE.

Diseñado para cubrir la manipulación, transporte, almacenaje y exhibición del objeto. Creado a nivel de prototipo en un material conocido como cartón corrugado espesor D.

El empaque consta de dos partes, una interna, encargada de la sujeción y fácil retiro del personaje y una externa de protección, transporte y exhibición al público.

El diseño, a nivel del ambiente, está aplicado según el personaje que está contenido, de igual manera se emplea la marca de la colección.

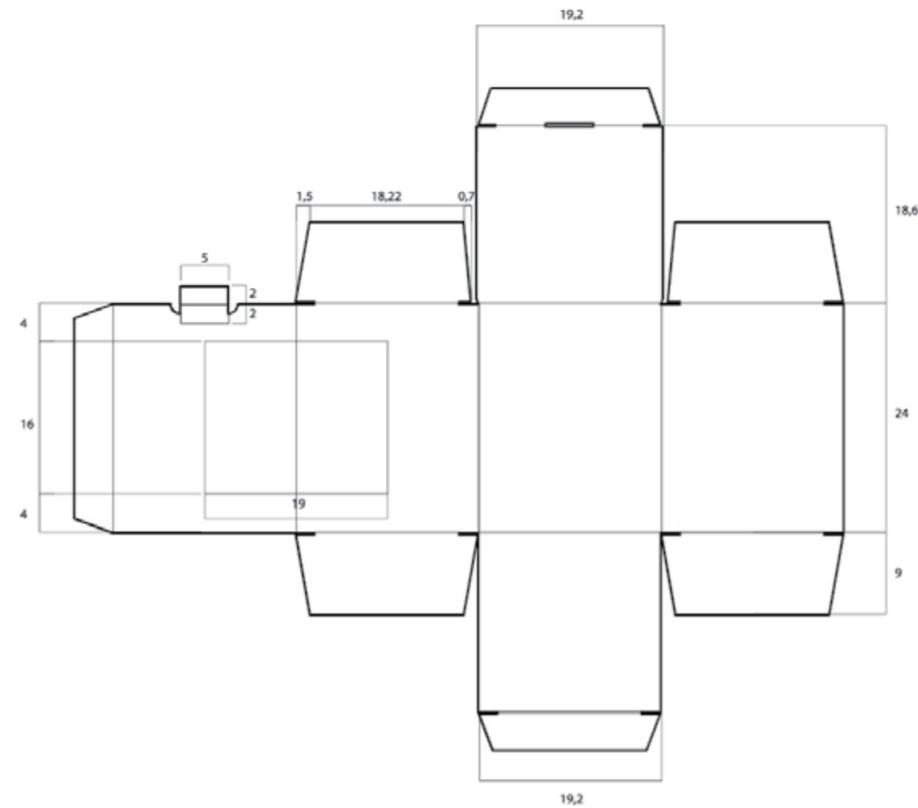
Los acabados, del prototipo, están realizados mediante la impresión en adhesivo full color y el plastificado mate.



Escala 1:20

Parte interna:

Función: crea un contraste con el fondo, ya que el material es blanco, estéticamente mejora la presentación del empaque.



Escala 1:20

Material prototipo:
Cartón plegable blanco
Impresión adhesivo
Plastificado semimate

Escala 1:20

Parte externa:

Función: exhibidor del objeto hacia el público, permite el transporte y es de fácil apilamiento.

La imagen que se aplica al empaque es según la usada en libro para la exhibición del personaje.



imagen/59

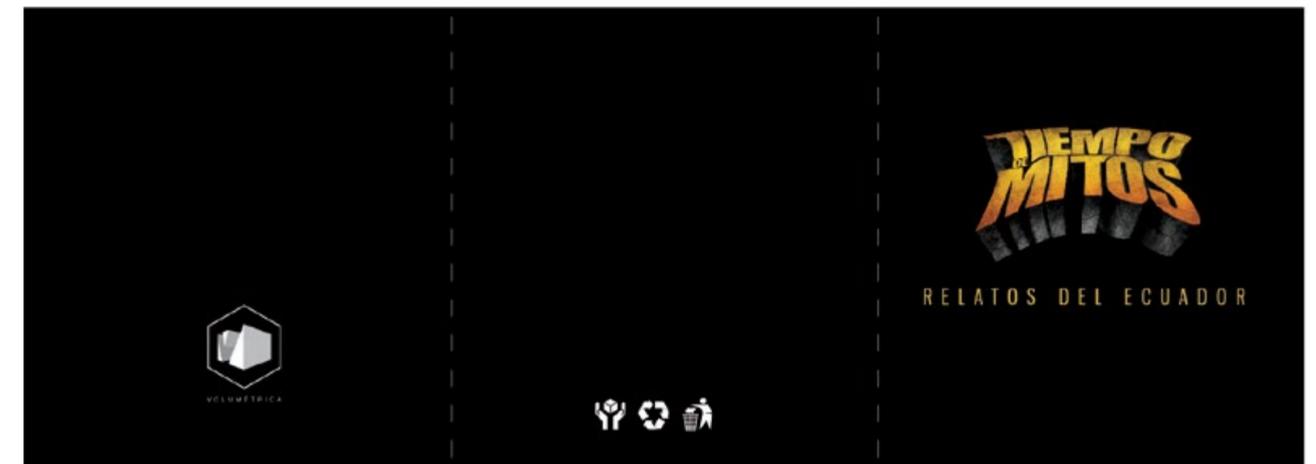
FOTOGRAFÍA DEL EMPAQUE.



MATERIAL INFORMATIVO.

Aplicación de la imagen a un material informativo en el cual se especifica el objeto, sus características, materiales, modos de manipulación, etc., Con el fin de que el usuario haga correcto uso del personaje adquirido.

Es una información mas específica y detallada que la que ha sido aplicada en el empaque, y de igual manera se incluye los personajes que estarían incluidos en la primera edición de libro.



VALIDACIÓN

La validación consiste en entrevistar a transeúntes de partes muy frecuentadas como MILLENIUN PLAZA, parques y zonas del centro histórico de Cuenca, jóvenes de target establecido, con el fin de conocer su opinión acerca del producto gráfico generado en este proyecto, así como de la propuesta del Toy como medio de enganche a la colección. Los resultados fueron positivos al público adolescente y más aun, se captó también el interés de personas de mayor rango de edad.



Visitante extranjera que se interesó en los personajes, la colección y en el toy, comentó que le parece una propuesta nueva, innovadora e interesante.

CONCLUSIONES.

El proyecto se realizó considerando el target, aprovechando su apego e interés con la tecnología del modelado 3d, buscando siempre generar una colección de personajes llamativos y por supuesto que guarden el tema de lo mitológico, la transmisión de este contenido es el principal objetivo.

Resulta muy interesante el combinar la parte de una interactividad, de algo tecnológico con algo muy artesanal como es la pintura o ilustración sobre un objeto, es un tema que permite no solo la transmisión del contenido, lo mitológico, sino también permite fomenta la creatividad y la destreza manual.

Sin duda el modelado 3D es proceso muy complejo y conlleva un gran periodo de elaboración en donde influye tanto el mano del software, la destreza del diseñador y mencionando otro tema de vital importancia que es la capacidad del ordenador.

En la parte cultural, es muy satisfactorio obtener personajes igual de fantásticos que otros creados por culturas ajena a la nuestra, es importante considerar este tipo de temas para el planteamiento de proyectos ya que sin duda la cultura de cualquier pueblo puede generar una infinidad de resultados con características estéticas inigualables.

RECOMENDACIONES.

A nivel del proceso de diseño, las recomendaciones más importantes dentro del tema principal del proyecto, que es el modelado 3d, sería que siempre debemos mantenernos lo más actualizados posible a nivel de manejo de software, y no solo en el modelado 3d sino también en la gran cantidad de paquetes creados para los diseñadores en sus diferentes áreas, sin duda esto nos va a permitir reducir y optimizar procesos con los mejores resultados.

Como se mencionó a lo largo del proyecto, el tema del tiempo ha limitado una gran cantidad de mejoras que se podrían plantear en cada uno de los personajes, es por ello que en algunos apartados se han generado recomendaciones de aplicación de software que podrían facilitar procesos con excelentes resultados, considerarlos en el caso de futuros replanteamiento del proyecto con temas o tecnologías similares.

BIBLIOGRAFÍA

- Encalada, O. (2010). Un acercamiento a la riqueza unmaterial de nuestras culturas. Quito, Ecuador: Corporación Editorial Nacional.
- Juncosa, E. (2013). Historias de las literaturas del Ecuador. Corporación Editorial Nacional.
- Marín, G. (2002). Nuestras raíces. California.
- Barriga López, F. (1984). Mitos en la región Andina. Quito, Ecuador: LADAP.
- Morales Moreno, J. (2005). haciendo tangible lo intangible. En P. I.-G. Sanchez, lo tangible e intangible del diseño (Oro de la noche ediciones ed., págs. 163-180).
- Guber , R. (2005). signos, numero y letras signos de lo intangible. En P. I.-G. Sanchez, & O. d. ediciones (Ed.), lo tangible e intangible del diseño (pág. 44).
- Meléndez Crespo, A. (2005). El estilo, rasgo tangible que define lo intangible. En P. I.-G. Sanchez, lo tangible e intangible del diseño (Oro de la noche ediciones ed., pág. 111).
- Salas Preciado, M. (2005). Lo tangible e intangible en un objeto de diseño satisfactorio de necesidaes. En P. I.-G. Sanchez, & O. d. noche (Ed.), lo tangible e intangible del diseño.
- Fargaty Oweena , C. (2005). El olvido del símbolo en la cultura de la imagen . En P. I.-G. Sanchez, lo tangible e intangible del diseño (Oro de la noche ediciones ed.).
- Hampton, M. (2009). dibujando una figura, diseño e invención (printed in China ed.). (H. Cuper, Ed.)
- Wells, P. (2007). fundamentos de la animación (Grupo Editorial Norma de América Latina ed.). (P. Ediciones, Ed.) España.
- Chong, A. (2010). Animación Digital (impreso en singapur ed.). (BLUME, Ed.)
- Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? (impreso en china ed.). (JCLanaway, Ed.) España: Rotovision.
- De Buen, J. (2003). Manual de diseño editorial. D.F, México, Santillana S.A.
- Szunypghy, A., & Gyorgy, P. (2006). Escuela de dibujo de anatomia (impreso en Slovanki ed.). (Konehann, Ed.) Tandem Verlag GmbH.