



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE
CHIMBORAZO**



**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS**

INTERFACES Y MULTIMEDIA



Proyecto N° 1

TEMA:

LA INFOGRAFÍA 3D COMO SISTEMA DE DOCUMENTACIÓN Y DIVULGACIÓN

ING.:

Victor Proaño

INTEGRANTES:

EDISON TULCANAZO 6018

ECUADOR – RIOBAMBA

Descripción

El desarrollo de la informática aplicada a la arqueología ha recibido un gran impulso estos últimos años. Destaca la utilización de los sistemas de representación en tres dimensiones, como herramienta que completa y mejora los métodos de documentación tradicionales de planimetría y dibujo arqueológico.

La gran mayoría de profesionales dedicados a la arqueología trabaja de manera más o menos directa con programas informáticos de diseño gráfico y de CAD. Cada vez es más habitual que la documentación se pida en formatos de archivo de programas informáticos concretos o compatibles como AutoCAD, Photoshop, entre otros. Sin embargo, aunque la documentación basada en imágenes gráficas en dos dimensiones destinadas a formatos físicos tipo papel es imprescindible, existen sistemas de documentación capaces de mejorar la calidad de la información arqueológica.

La representación en 3D ofrece mayor información al poder observar el elemento base desde todas las perspectivas posibles, imitando de manera fidedigna la realidad. Podemos hablar de un sistema gráfico de carácter digital aplicado a la arqueología que genéricamente se denomina infografía.

Posible aplicación a nuestro medio

El uso de infografías 3D como fuente para transmitir sitios turísticos dotan a la ciudad y a turismo de una imagen de alto impacto visual, permitiendo desmarcar ante las otras ciudades de una forma sencilla pero impactante.

Se podría realizar infografías 3D de los sitios emblemáticos de la ciudad de Riobamba permitiendo ver al público la belleza turística que tiene la ciudad.

LA INFOGRAFÍA 3D COMO SISTEMA DE DOCUMENTACIÓN Y DIVULGACIÓN

Si bien la Fotografía digital se muestra como la opción más asequible, la utilización de los Escáneres 3D se presenta como la alternativa de construcción virtual más precisa, completa y rápida.



La comprensión de la información que observamos en plantas y secciones de vestigios arqueológicos es compleja, ya que requiere una mínima formación o experiencia para interpretarlas correctamente.



Si las nuevas tecnologías de representación 3D son una alternativa de futuro para la documentación, hoy día ya son una realidad a la hora de la difusión de los resultados de la investigación arqueológica.

El medio divulgativo puede ser de formato papel, aunque el más apropiado es sin duda el de los audiovisuales. Los modelos de 3D en imagen fija pueden ser muy útiles y pedagógicos a la hora de ofrecer información de carácter arqueológico.



Bibliografía

- 3D, C. (11 de Noviembre de 2017). *Canarias 3D*. Obtenido de <http://www.canarias3d.es/index.php/que-es-la-infografia-3d>
- AMO. (11 de Noviembre de 2017). *AMO*. Obtenido de <http://amo3dvisual.com/que-es-la-infografia-3d>
- Fraile, F. J. (s.f.). *LA INFOGRAFÍA 3D COMO SISTEMA DE DOCUMENTACIÓN Y DIVULGACIÓN*. Madrid.
- Loro, D. (19 de Octubre de 2016). *Quora*. Obtenido de <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-es-la-infograf%C3%AD-a-3D>
- Utrilla, A. (21 de Enero de 2015). *Ana Utrilla*. Obtenido de <https://anautrilla.com/que-es-una-infografia-3d/>