



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

DISEÑO MULTIMEDIA

- INFORME

UN ÚLTIMO ALIENTO

Sebastián Alajo, aalajop@est.ups.edu.ec; Dilan Hernández, dhernandezb@est.ups.edu.ec; Maria Jose Alminate, malminate@est.ups.edu.ec; Erick Caiza, ecaizas1@est.ups.edu.ec; Fernando Carrillo, fcarrillo1@est.ups.edu.ec; Ronny Guayasamín, rguayasaminp@est.ups.edu.ec; Isaac Córdova, icordovan@est.ups.edu.ec.

04/Junio/ 2021

RESUMEN

Para la elaboración de este corto con duración de 1 minuto se utilizó el programa de Blender 3D, en donde se realizó el modelado de los lugares y personajes con un boceto previo y junto con la animación de estos.

En este corto se presenta la breve escena de Max; un perro que caminaba un día común y corriente por la ciudad, pero al pasar por la carretera es impactado por un auto que transitaba a gran velocidad; dejándolo con graves heridas. Al llegar al veterinario, este se recuesta sobre una mesa para ser atendido, pero no pudo aguantar el dolor que le causaban las heridas y en pocos segundos fallece.

La enseñanza que deja este corto es que, en la actualidad la irresponsabilidad de la gente al conducir un auto producen muchos accidentes hacia animales, de las consecuencias que esto puede causar en la vida de un animal.

Palabras clave: Modelado – Animación – Diseños – Bocetos – Cortometraje

OBJETIVO

Ejecutar en grupos de trabajo lo aprendido sobre modelado y animación en la plataforma de Blender 3D en un tiempo establecido de 3 semanas.

INTRODUCCIÓN

En el transcurso de los años, la tecnología ha evolucionado de una manera increíble, haciendo que los medios de comunicación y visualización busquen más formas de llegar a la gente; es por eso que el diseño 3D en cortometrajes cada vez toma más relevancia en el mundo actual, pues brinda infinitas formas de representación digital



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

DISEÑO MULTIMEDIA

ESTADO DEL ARTE

Sin duda, en la actualidad el 3D puede ayudar en muchos ámbitos, pues mejora la comprensión o desempeño de las personas en varios sectores como:

Sector educativo. - Aumenta la eficacia del aprendizaje de los alumnos puesto que al introducir imágenes en 3d con movimiento produce una mayor comprensión de los temas [1].

Sector de la salud. - Ayuda a comunicar eficazmente y de manera rápida los procesos y productos médicos, además, aporta en el ámbito del marketing o publicidad del mismo [2].

Arquitectura 3D. - Al trabajar con la animación o modelado 3D en la arquitectura proporciona para el cliente un mejor conocimiento del lugar o campo, una de las ventajas de usar este tipo de herramientas es el poder ver las diferentes texturas o materiales sumamente realistas que permiten la idea final [3].

CONSTRUCCIÓN DEL CORTO

Planificación del trabajo

Conformado por un grupo de 7 personas:

Sebastián Alajo (**Director**) - Dilan Hernández (**Guionista**) - Ronny Guayasamín (**Bocetos**) - Fernando Carrillo (**Modelado 3D**) - Isaac Córdova (**Color y texturas**) - Erick Caiza (**Animación**) - Maria Jose Alminate (**Sonidos**).

Desarrollo:

Primero, en la hora de clase dedicada al proyecto se pensó el tema, los personajes y la trama del corto para después plasmarlos en un guión.

Ya con los bocetos listos, se procedió a modelar los diseños de los personajes, los escenarios donde se desarrollaría el cortometraje y los detalles de las escenas, de esta manera también se implementó texturas, color, animación y sonidos en la plataforma de Blender 3D.

Bocetos:



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
DISEÑO MULTIMEDIA



Figura 1.1. Personajes

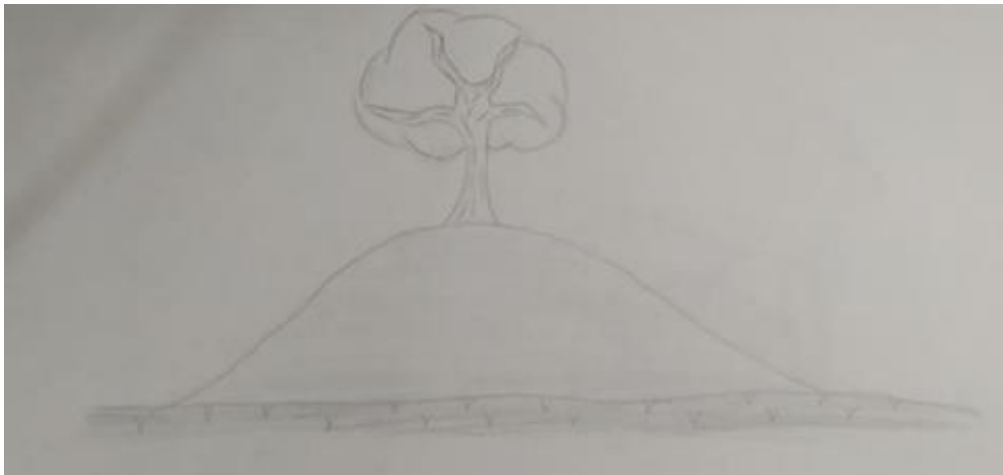


Figura 1.2. Escenario

Resultados render:

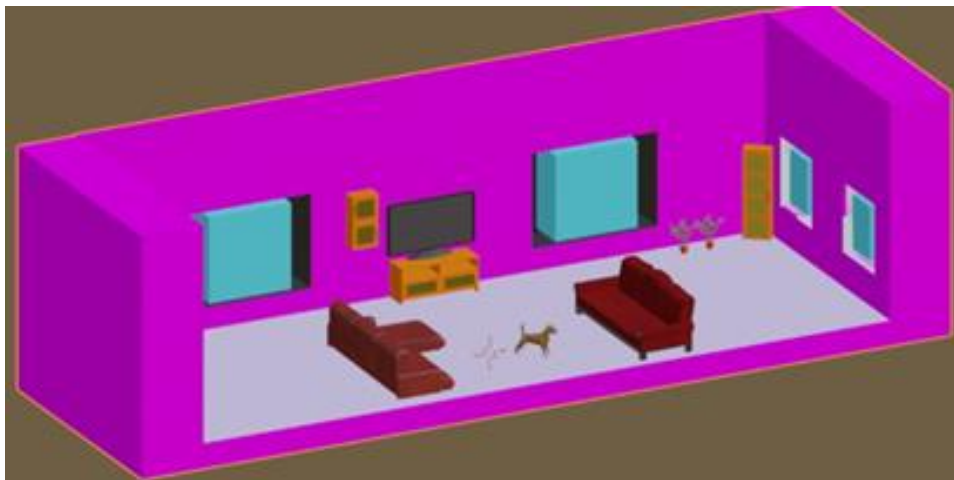


Figura 2.1. Escena-casa



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

DISEÑO MULTIMEDIA



Figura 2.2. Perro



Figura 2.3. Escenario-colina

CONCLUSIONES

- Realizar un cortometraje de 1 minuto puede sonar algo sencillo en un principio, sin embargo, hacer el proyecto ha demostrado que tiene cierto grado de dificultad, pues el proceso a seguir se lo hace con rigurosidad y exactitud lo que conlleva mucho tiempo.
- Para trabajos futuros, es necesario buscar información en más fuentes sobre el tema de animación, pues fue lo más complejo del trabajo.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecer al profesor Luis González, quien con sus enseñanzas guió al grupo en cada una de las etapas de este proyecto.

También agradecer a Carlos Martínez y Johanna Escobar, profesores de fotografía digital y dibujo creativo respectivamente, quienes con sus enseñanzas en dibujo y programas de post – producción, ayudaron a obtener el resultado esperado.

Por último, se agradece a todos los compañeros del grupo, que aportaron con su parte y siempre estuvieron dispuestos a colaborar o ayudar en algo que se tornaba complicado.

Muchas gracias a todos.

ANEXOS



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

DISEÑO MULTIMEDIA

- ENLACE CORTOMETRAJE

Presentación de los cortometrajes sede Quito y Cuenca.

<https://www.youtube.com/watch?v=fB-x3g3gc3Y&t=16s>

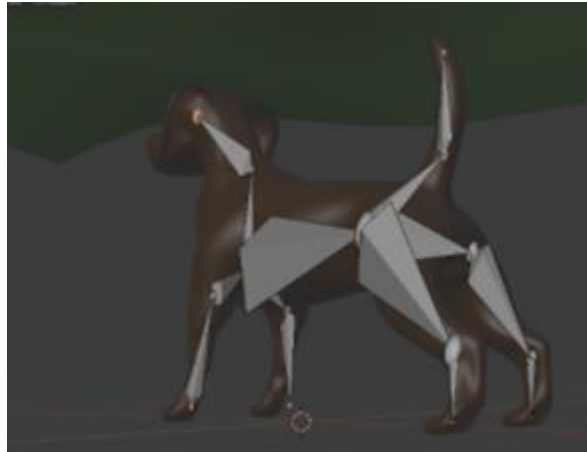


Figura 2.4. Perro - huesos



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

DISEÑO MULTIMEDIA



Figura 2.5. Escenario - colina

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Valenzuela, A., Amador, E., Reyes, D., Díaz, M. (2015). *La animación 3d como herramienta para la mejora en la enseñanza* (1ª ed.). Madrid, España.
- [2] Estudibasic. (2021). *Animaciones 3D para medicina y productos médicos*. Estudibasic. https://estudibasic.es/animaciones-3d-para-medicina-y-productos-medicos/?fbclid=IwAR3FzJpRC3hFASOWT3XKHAMHGISRu4-n8h-fs_UE3HHwFAF8v7FUOsR4r_Q
- [3] Grupo Audiovisual. (2019). *Qué es y qué ventajas tiene la arquitectura 3D*. GrupoAudiovisual.com https://grupoaudiovisual.com/ventajas-arquitectura-3d/?fbclid=IwAR3o3BqaEaB9K5n2R3u1t9T9iIor_vBbUY5dPv0h5-R_XHEJmJ6zuFarN44