



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFROMATICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**DESARROLLO DE PERSONAJES 3D INSPIRADOS EN LAS
PRINCIPALES LEYENDAS POPULARES DEL CANTÓN
CUMANDÁ**

Presentado para optar al grado académico de:

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

AUTORA: BERENISSE ELENA LARREA HERAS

DIRECTORA: ING. MARIA LORENA VILLACRÉS PUMAGUALLE

Riobamba – Ecuador

2023

©2023, Berenisse Elena Larrea Heras.

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos por cualquier medio o procedimiento incluyendo a la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, Berenisse Elena Larrea Heras, declaro que el presente trabajo de integración curricular es de mi autoría y los resultados de este son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación; El patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.


Riobamba, 29-05-2023

Berenisse Elena Larrea Heras

172423624-3

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El tribunal del trabajo de titulación certifica que: el trabajo de integración curricular: Tipo: Proyecto Técnico, **DESARROLLO DE PERSONAJES 3D INSPIRADOS EN LAS PRINCIPALES LEYENDAS POPULARES DEL CANTÓN CUMANDÁ**, realizado por la señorita: **BERENISSE ELENA LARREA HERAS**, ha sido minuciosamente revisado por los miembros del tribunal del trabajo de titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.z

	FIRMA	FECHA
Leda. Pepita Ivonn Alarcón Parra PRESIDENTE DEL TRIBUNAL		29-05-2023
Ing. María Lorena Villacrés Pumagualle DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		29-05-2023
Dis. María Alejandra López Chiriboga ASESORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		29-05-2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia y amigos que fueron el incontable apoyo que necesite para poder concluir con este trabajo que es para mi formación profesional. De una manera más personal expreso mi gratitud a mis padres Gabriel y Gladys que fueron los que me impulsaron inicialmente para poder tener acceso a un estudio universitario y me alentaron a dar mi mejor esfuerzo en cada paso de mi carrera, a mi hermana Ivette y mi cuñado Andrés que me apoyaron para poder realizar mi trabajo de titulación, brindándome un espacio en su hogar donde siempre fui bienvenida, haciéndome sentir cómoda y tranquila para trabajar, por ultimo pero no menos importante, a Steven y Norelia que fueron mis principales vigas de soporte para poder concluir con este trabajo, me levantaron cuando más lo necesitaba y quería darme por vencida, sin ellos dudo que estuviera escribiendo estas palabras que determinan la culminación de este proyecto. Todo lo relacionado al contenido académico de mi trabajo se lo dedico a mi directora la Lcda. María Lorena Villacrés Pumagualle y a mi asesora Dis. María Alexandra López Chiriboga, que sin su apoyo y su tiempo nada de esto pudo ser posible.

Berenisse.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia paterna y materna que siempre se han preocupado por mí y me han apoyado en lo que he necesitado, brindándome su amor e impulsándome a convertirme en una mejor persona, de forma especial a mi prima Jhomara que siempre estuvo ahí para brindarme consejos y escuchar mis problemas.

A mis queridas abuelitas María Isabel y Dolores, que siempre velaron por mi bienestar, impulsándome para progresar en distintas áreas de mi vida.

A mi hermano Antonio que siempre estuvo ahí para mí, haciéndome reír, aliviando mis preocupaciones, dándome su amor incondicional que me impuso a ser una mejor persona.

A todos mis compañeros universitarios que se preocuparon por mí y por el proceso que estaba cursando, a pesar de no ser una constante en mi vida sus palabras y pensamientos han influenciado en mí de una manera positiva.

Berenisse.

TABLA DE CONTENIDO

INDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE FIGURAS.....	xi
INDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
RESUMEN.....	xiv
SUMMARY	xv
INTRODUCCIÓN	1

CAPITULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Planteamiento del problema	4
1.3. Justificación.....	5
1.4. Objetivos	6
<i>1.4.1. Objetivo General.....</i>	<i>6</i>
<i>1.4.2. Objetivos Específicos</i>	<i>6</i>

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Provincia de Chimborazo	7
<i>2.1.1. Cantón de Cumandá</i>	<i>7</i>
<i>2.1.2. Patrimonio Cultural.....</i>	<i>8</i>
<i>2.1.3. Patrimonio Cultural Intangible</i>	<i>8</i>
<i>2.1.4. Difusión de la cultura, elementos culturales</i>	<i>9</i>
<i>2.1.4.1. Medios actuales de difusión de la cultura.....</i>	<i>10</i>
<i>2.1.5. Leyendas populares</i>	<i>10</i>
<i>2.1.5.1. Leyendas de Cumandá</i>	<i>10</i>
<i>2.1.5.2. Características de las leyendas.....</i>	<i>11</i>
<i>2.1.5.3. Personajes.....</i>	<i>11</i>
2.2. Modelado 3D	12
2.2.1. Tipos de modelado 3D.....	13
<i>2.2.1.1. Modelado de caja.....</i>	<i>13</i>
<i>2.2.1.2. Modelado escultórico.....</i>	<i>13</i>
<i>2.2.1.3. Superficies y curvas NURB.....</i>	<i>14</i>
<i>2.2.1.4. Textos</i>	<i>15</i>
2.2.2. Software para modelado 3D	15
<i>2.2.2.1. Blender.....</i>	<i>16</i>
<i>2.2.2.2. Cinema 4D</i>	<i>16</i>
<i>2.2.2.3. AutoCAD.....</i>	<i>16</i>
<i>2.2.2.4. Autodesk Maya.....</i>	<i>17</i>

2.2.3. <i>Diseño de personaje 3D</i>	17
2.2.3.1. <i>Representación formal del personaje</i>	18
2.2.3.2. <i>Representación interna del personaje</i>	18
2.2.3.3. <i>Representación contextual del personaje</i>	19
2.2.3.4. <i>Concept art del personaje</i>	19

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO	20
3.1. Enfoque	20
3.1.1. <i>Enfoque cualitativo</i>	20
3.2. Diseño de la investigación	21
3.2.1. <i>Descriptiva</i>	21
3.2.2. <i>Experimental</i>	21
3.3. Tipos de investigación	21
3.3.1. <i>Investigación Explicativa</i>	21
3.3.2. <i>Biografía Documental</i>	21
3.4. Tipos de estudio	22
3.4.1. <i>Longitudinal</i>	22
3.5. Nivel de investigación	22
3.5.1. <i>Exploratoria</i>	22
3.5.2. <i>Aplicativo</i>	22
3.6. Método	22
3.6.1. <i>Método Deductivo</i>	22
3.7. Población y Muestra	23
3.7.1. <i>Población</i>	23
3.8. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	23
3.8.1. <i>Técnicas</i>	23
3.8.2. <i>Instrumento</i>	24
3.9. Procesamiento e interpretación de datos	25
3.9.1. <i>Buyer Persona</i>	26
3.9.2. <i>Fichas de las leyendas</i>	27

CAPÍTULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS	30
4.1. Preproducción	30
4.1.1. <i>Referentes</i>	30
4.1.2. <i>Conceptualización del personaje</i>	31
4.1.3. <i>Conceptualización del escenario</i>	32
4.1.4. <i>Color</i>	32
4.1.5. <i>El programa de modelado Blender</i>	33
4.1.6. <i>Fichas descriptivas de los personajes</i>	34
4.2. Producción	37
4.2.1. <i>Modelado del Personaje</i>	37
4.2.1.1. <i>Boceto</i>	38
4.2.1.2. <i>Cuerpo</i>	39
4.2.1.3. <i>Prendas de vestir</i>	40
4.2.1.4. <i>Manos</i>	41

4.2.1.5. Cabeza.....	42
4.2.1.6. Materiales y Texturizado.....	44
4.2.1.7. Modelado Final.....	44
4.3. Postproducción	45
4.3.1. Iluminación.....	45
4.3.2. Renderizado	46
4.3.3. Resultados Renderizado	47
4.3.4. Resultados de la difusión	50
4.3.4.1. Campaña de las leyendas de Cumandá	50
4.3.4.2. La Dama Tapada.....	54
4.3.4.3. La Muerte.....	57
4.3.4.4. Los Duendes del árbol de Chirón	60
4.3.4.5. Las minas de Ucamari	63

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1. Conclusiones.....	67
5.2. Recomendaciones.....	68

BIBLIOGRAFÍA

INDICE DE TABLAS

Tabla 1-3: Diseño de la ficha de personajes	24
Tabla 2-3: Diseño de la ficha de leyendas	24
Tabla 3-3: Diseño de la ficha de buyer persona.....	25
Tabla 4-3: Ficha del buyer persona.....	26
Tabla 5-3: Ficha de la leyenda de la Dama Tapada	27
Tabla 6-3: Ficha de la leyenda de La Muerte.....	27
Tabla 7-3: Ficha de la leyenda de Los duendes del árbol de Chiron	28
Tabla 8-3: Ficha de la leyenda de las minas de Ucamari.....	29
Tabla 1-4: Ficha informativa del personaje, Dama Tapada	34
Tabla 2-4: Ficha informativa del personaje, Reinaldo.....	35
Tabla 3-4: Ficha informativa del personaje, La muerte	35
Tabla 4-4: Ficha informativa del personaje, El duende	36
Tabla 5-4: Ficha informativa del personaje, La minas.....	37

INDICE DE FIGURAS

Figura 1-2. Modelado de caja.	13
Figura 2-2. Escultura blender.....	14
Figura 3-2. Superficies NURB	14
Figura 4-2. Curvas NURB	15
Figura 5-2. Textos 3D.....	15
Figura 6-2: Blender.....	16
Figura 7-2: Cinema 4D	16
Figura 8-2: AutoCAD.....	17
Figura 9-2: Autodesk	17
Figura 10-2: Proceso diseño de personaje 3D.....	18
Figura 11-2: Concept art Diana Lunar.....	19
Figura 1-4: Moodboard personajes.....	31
Figura 2-4: Concept art.....	31
Figura 3-4: Escenario color	32
Figura 4-4: Cromática.....	33
Figura 5-4: Aplicación de la Cromática.....	33
Figura 6-4: Imágenes de referencia aplicadas para el modelado	34
Figura 7-4: Boceto inicial.	38
Figura 8-4: Boceto pulido.....	39
Figura 9-4: <i>Blocking</i>	39
Figura 10-4: Pulido de <i>Blocking</i>	40
Figura 11-4: Vestimenta	41
Figura 12-4: Creación de manos.....	42
Figura 13-4: Subdivisión de un cubo.....	42
Figura 14-4: Rostro.....	43
Figura 15-4: Rostro avanzado.....	43
Figura 16-4: Asignación de material	44
Figura 17-4: Escenario.....	45
Figura 18-4: Iluminación	46
Figura 19-4: Renderizado	46
Figura 20-4: Renderizado de la Dama Tapada	47
Figura 21-4: Renderizado de Reinaldo	48
Figura 22-4: Renderizado de la Muerte	48
Figura 23-4: Renderizado de Duende	49
Figura 24-4: Renderizado de la Cueva	49

Figura 25-4: Campaña publicitaria50

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1-4: Resumen del rendimiento.....	51
Gráfico 2-4: Datos Demográficos	52
Gráfico 3-4: Plataformas.....	53
Gráfico 4-4: Resumen de rendimiento, Dama tapada	54
Gráfico 5-4: Datos demográficos, Dama tapada.....	55
Gráfico 6-4: Plataforma, Dama tapada.....	56
Gráfico 7-4: Resumen de rendimiento, La muerte.....	57
Gráfico 8-4: Datos demográficos, La muerte.....	58
Gráfico 9-4: Plataformas, La muerte.....	59
Gráfico 10-4: Resumen de rendimiento, Los duendes	60
Gráfico 11-4: Datos demográficos, Los duendes.....	61
Gráfico 12-4: Plataformas, Los duendes.....	62
Gráfico 13-4: Resumen de rendimiento, Las minas.....	63
Gráfico 14-4: Datos demográficos, Las minas.....	64
Gráfico 15-4: Plataformas, Las minas.....	65

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue representar las principales leyendas del cantón Cumandá a través de la creación de personajes en modelado 3D con la finalidad de difundirlas en redes sociales, para lo cual se investigó las cuatro leyendas principales del cantón y sus personajes representativos, para lo cual se identificó cada personaje y se realizó una ficha de personaje para cada uno de ellos y creando bocetos en dos vistas, frontal y lateral, que fueron utilizados como referencia para proceder con la técnica de Blocking en Blender. Una vez que se realizó el modelado, se añadieron colores y texturas, con las herramientas del programa de modelado y se renderizaron las imágenes para su difusión en redes sociales. A través de un breve análisis se determinó a Facebook e Instagram como las plataformas adecuadas y se creó una campaña publicitaria para la difusión de los contenidos a través de 4 anuncios que contenían los personajes modelados en 3D. Se llevo a cabo durante 4 días para poder observar el alcance y la reacción de la audiencia objetivo. Los resultados mostraron un alcance de 159,904 cuentas que vieron el anuncio al menos una vez, generando una difusión masiva de la leyenda de La Muerte principalmente. Se mostraron los parámetros demográficos de sexo y edad, así como de alcance en las plataformas y se observó que los interesados fueron principalmente hombres de entre 18 a 24 años, y que la principal red social en la que fueron visualizados es Facebook. Se concluyó que las representaciones de las principales leyendas del cantón Cumandá a través de la creación de personajes en modelado 3D, atraen la atención de la audiencia objetivo. La representación de estos personajes en un aspecto digital promueve el rescate de la cultura y demuestra el interés de las personas en contar sus historias y explorar la cultura del Ecuador de una manera más actualizada y digitalizada. En general, el estudio demostró que la creación de personajes en 3D es una forma efectiva de difundir la cultura y las tradiciones de una región en las redes sociales.

Palabras clave: <LEYENDAS>, <BLENDER>, <MODELADO 3D>, <REDES SOCIALES>, <CAMPAÑA PUBLICITARIA>, <CULTURA DIGITAL>.



SUMMARY

The objective of this study was to represent the main legends of Cumandá town through the creation of characters in 3D modeling to disseminate them on social networks; for which the four main legends of the town and their representative characters were investigated, identified and a character sheet was made for them; drafts created in two views front and side, which were used as a reference to proceed with the Blocking technique in Blender. Afterward, colors and textures were added with the modeling tools program, and the images were rendered for dissemination. Facebook and Instagram were determined as appropriate platforms and the campaign was created to disseminate the content through four ads. The campaign was carried out for four days; the results showed a reach of 159,904 accounts that saw the ad at least once, generating massive dissemination of the legend La Muerte. The demographic parameters of sex and age were shown, as well as the reach on the platforms and it was observed stakeholders were mainly men between 18 and 24 years of age; Facebook was the social network with more views. It concluded the main legends' representations of Cumandá town through character creation in 3D modeling to attract the target audience's attention. The characters' representation in a digital aspect promotes the rescue of culture and demonstrates the interest of people in telling their stories and exploring the culture of Ecuador in an updated and digitized way; the creation of 3D characters is an effective way of spreading the culture and traditions of a region on social networks.

KEY WORDS: <ADVERTISING>, <GRAPHIC DESIGN>, <LEGENDS>, <BLENDER>, <3D MODELING>, <SOCIAL NETWORKS>, <ADVERTISING CAMPAIGN>, <DIGITAL CULTURE>.


Lic. Maritza Larrea Mg.
0603370784
DOCENTE

INTRODUCCIÓN

Cumandá es un cantón perteneciente a la provincia de Chimborazo, esta cuenta con un total de 10 cantones, los cuales poseen patrimonios culturales distintos y únicos, dentro de los patrimonios están los culturales inmateriales, diferenciándolos de otros grupos, dentro de estas expresiones culturales existen historias, creencias y sobre todo leyendas, las cuales permiten conservar a través del tiempo transmitiendo toda esta información a través de las futuras generaciones, dándole un valor incalculable.

A pesar de existir todas estas variaciones para transmitir esta información, el constante avance de la tecnología y la globalización ha apartado la herencia cultural propia, por lo esto es importante la preservación del bien cultural con el objetivo de que sus pobladores y otras personas tengan conocimiento sobre sus propias raíces y las de su país.

Con el objetivo de salvaguardar los bienes culturales, se debe facilitar el acceso a los mismos, por lo cual es fundamental orientar, fortalecer el cuidado de estas, con este objetivo en mente se la accesibilidad moderna es clave, puesto a que en las generaciones actuales su medio de aprendizaje paso de ser físico a un ámbito más virtual, por esta razón se consideró que para mantener como un legado, los medios tecnológicos son importantes, las redes sociales se han considerado un medio de comunicación cada vez más utilizado con el pasar del tiempo, impidiendo el deterioro de información puesto a que siempre está a disposición en cualquier parte del mundo, impulsando el desarrollo de distintas investigaciones con el resoplado de estos medios.

El modelado 3D se ha convertido en una herramienta de expresión artística en tiempo modernos, prestando distintos instrumentos que facilitan la creación de nuevas piezas, al funcionar distintos recursos se puede dar paso a la innovación para la preservación cultural, divulgando y preservando esta información por un mayor tiempo y atravesando a las nuevas generaciones y alas futuras, se presenta este trabajo técnico, en el que se ha realizado una recolección de información con el fin de indagar en las principales leyendas del cantón Cumandá y su divulgación a través de redes sociales a un público objetivo que se determinó su nivel de relevancia y aceptación en una cierta audiencia por medios de las distintas herramientas disponibles en las nuevas tecnologías.

El documento ha sido dividido en cinco capítulos. Capítulo I, Diagnóstico del problema, en este capítulo se investigó y se describió la principal problemática de la investigación, resaltando los datos más relevantes, siendo los antecedentes, justificación y los objetivos planteados. En el capítulo II, se analiza toda la fundamentación teórica, siendo esta toda la información que respalda y corrobora el desarrollo del proyecto, incluyendo la ubicación y todos los datos necesarios para

él la elaboración de la investigación. Capítulo III, aquí se encuentra el marco metodológico, en este se explica todo lo referente a las técnicas y metodología que serán empleadas, para el correcto análisis y procesamiento de la información. Capítulo IV, el marco de resultados, aquí se muestra todo el proceso realizado para obtener el producto final, con sus respectivos análisis, dándole conclusión a los objetivos planteados, finalmente en el capítulo V, se ejecutan las conclusiones y recomendaciones, dándole respuesta a los objetivos que fueron planteados en el inicio del proyecto.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.

1.1. Antecedentes.

Las diferentes culturas del Ecuador se encuentran rodeadas de distintos factores, que no se enfocan en describir o comprender a un solo individuo, si no que constituyen a todo un grupo de personas que desarrollan un conjunto de características en común que los representan o diferencian de otros grupos, dentro de estos el existen aspectos como las formas de hablar, la vestimenta, creencias, folklore, historias y sobre todo leyendas. (Guerrero, M., Pilaquinga, P., & Guerrero, V. 2021)

Estos mismos autores afirman que “cuando nos referimos a la cultura, hablamos de la identidad de un pueblo como aquella riqueza que les permite diferenciarse unos de otros. Al perderse esa identidad se pierde la valiosa historia que los antepasados les dejaron a sus descendientes, volviéndose vulnerables al adoptar nuevos pensamientos e ideologías de sociedades ajenas a ellos.” (Guerrero, M., Pilaquinga, V., & Guerrero, C. 2021)

A través de la cultura se encuentra distintos factores que enriquecen a una población, un claro ejemplo de esto es el patrimonio cultural el cual posee una gran cantidad de aspectos que lo definen, ya sea fotografía, expresiones de arte, edificaciones, cinematografía, entre otros. Dentro del mencionado patrimonio se determinan los conocimientos, tradiciones, fiestas, gastronomía y leyendas. Estas representan a cada pueblo y la herencia cultural que dejan a sus futuras generaciones. (Terán, I., & Valverde, V. 2015)

El reconocimiento de la importancia en la preservación del patrimonio cultural genera una necesidad de dar a conocer estos acontecimientos como medio de enseñanza para las nuevas generaciones, gracias a los medios tecnológicos se ha permitido una popularización y difusión, generando una unión entre lo tecnológico, la enseñanza y el refuerzo de conocimientos. (Barragán, pag.2, 2020)

En la Universidad Nacional de Chimborazo el autor Cristian Fernando Baldeón Panchidentro del trabajo titulado *Aplicación de la técnica de modelado 3D, en la representación de Monumentos de personajes históricos riobambeños*, menciona respecto al modelado 3D, el modelador pone en juego sus habilidades acompañado del software para poner a prueba sus conocimientos relacionados con el dibujo y el modelado tridimensional en procura de aplicar la técnica y llegar a cumplir sus metas (Baldeón, F.). Relaciona la práctica del profesional al momento de plasmar las ideas y mensajes en un ámbito tridimensional.

A través del uso de distintas tecnologías se consigue un estrecho enlace entre los jóvenes y lo cultural, al adaptar distintos medios por los cuales las nuevas generaciones se sientan identificados se mejora la comunicación entre generaciones, de igual manera, la autora menciona la importancia desde el ámbito de la educación de los más jóvenes pues pueden experimentar un entorno tridimensional, mediante el aprendizaje social y natural. (Barragán, M., 2020)

Con la finalidad de dar una unión entre lo cultural y lo tecnológico, el cantón Cumandá se convierte en uno de los claros ejemplos que necesitan transmitir estos conocimientos, dentro del cantón existen grupos culturales diversos, estos poseen una variedad de manifestaciones culturales, siendo una de las principales las leyendas, existen grupos de pobladores que mantienen su legado indígena, a través de la trasmisión de estos conocimientos y perduraran en la mente de los jóvenes. (Romero, F., &Alarcón, P., et al. pág. 14)

1.2. Planteamiento del problema.

Al abordar un ámbito más general podemos resaltar la sobreexposición a la globalización que han tenido los jóvenes en los últimos años, promoviendo el consumo de las culturas extranjeras, llegando a olvidar la propia. En el Ecuador existen distintas culturas que se diferencian por sus costumbres e historia, dentro de estas existen las leyendas que son un claro vestigio de sus tradiciones y creencias. Dentro de la provincia de Chimborazo no existe ningún trabajo que de la exposición necesaria a las leyendas del cantón de Cumandá, ya que tiene una variedad de ellas que merecen su espacio dentro de la mente de las nuevas generaciones, con la finalidad de dar la visibilidad que cada relato merece, las representaciones a través del diseño de personajes 3D serán de sumo interés para los habitantes más actuales de los distintos cantones de Chimborazo, permitiendo una integración más amigable e interesante de lo moderno con lo patrimonial.

Causas:

-) No existen escuelas de arte en los otros cantones de la provincia.
-) Preferencias de los artistas a representar la cultura y folclor únicamente de la capital chimboracense.
-) Estilo corporativo en las representaciones gráficas por parte de las instituciones públicas el cual no está muy focalizado en los jóvenes.
-) Maneras tradicionales de poco alcance de comunicación de leyendas.

Problema principal:

Sobreexposición a la globalización, es decir el “bombardeo” digital de recursos multimedia por parte de grandes corporaciones que promueven el consumo de culturas extranjeras.

Consecuencias:

- J Dificultad de consumo de arte al ver que está muy poco expuesta.
- J Cansancio visual de los mismos estilos visuales.
- J El desplazamiento de las leyendas y el folclor cantonal y preferencia por el extranjero.
- J Mestizaje cultural digital.

Se compara con la explotación cultural de México o Colombia (Por parte de Disney) que se ve reflejada en un ámbito internacional, llegando a aportar económicamente al país. Es decir que el folclor mexicano es altamente capitalizable.

1.3. Justificación.

Las nuevas generaciones se encuentran expuestas a una gran cantidad de información. Mucha de esta relacionada a la cultura y costumbres de otros países, esta constante exposición ocasiona un cambio dentro de los jóvenes generando una atracción, así como una tendencia a sentirse identificados con las culturas de otros países, dejado en segundo plano la propia. Esto es un fenómeno muy común dentro de la globalización es por esto por lo que varias culturas grandes o pequeñas se han ido olvidando o perdiendo dentro de los libros de historia, siendo este es un problema que ha alcanzado a la población de Chimborazo, por eso se ha determinado la importancia de dar visibilidad a las leyendas de uno de sus cantones Cumandá, a través del uso de la misma tecnología se buscara encontrar una representación atractiva para las nuevas generaciones de chimboracenses.

La tecnología que hará que este proyecto sea posible será el modelado 3D que a través de las múltiples representaciones de las leyendas populares lograra dejar huella en las mentes de los jóvenes. El diseño 3D actualmente se encuentra como una de las principales tendencias, puesto a que cuenta con varias características que lo hacen tan popular, su gran capacidad de adaptación y la variedad de formas, así como de estilos. El conseguir cambiar un producto bidimensional a uno tridimensional permite que se exploren o se integren otros campos del diseño. El desarrollar personajes a través de esta técnica digital permite transmitir emociones, mensajes o narrar una historia, esto es perfecto al momento de adaptarlo con el legado cultural de la región.

Una de las principales razones por las que se determinó que el cantón de Cumandá obtendría las representaciones visuales de sus leyendas es debido a la poca visibilidad y atención que posee

actualmente, a pesar de contar con una historia tan rica en detalles, las personas que conocen de sus raíces se limitan a sus pobladores, por esto se buscara dar atención a través de una serie de publicaciones vía redes sociales que permitirán un reconocimiento y apertura para el redescubrimiento del cantón.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo General.

Representar las principales leyendas del cantón de Cumandá a través de la creación de personajes 3D, con la finalidad de difundirlas a través de redes sociales.

1.4.2. Objetivos Específicos.

-)] Identificar las 4 leyendas del cantón Cumandá, así como sus personajes representativos.
-)] Diseñar una serie de personajes a través del uso de las herramientas de diseño.
-)] Modelar los personajes elegidos mediante el empleo de software 3D para obtener una línea grafica que sea atractiva.
-)] Realizar una serie de imágenes representativas del análisis de las 4 leyendas determinadas.
-)] Difundir los productos finales con la finalidad de socializar la cultura del cantón Cumandá.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. Provincia de Chimborazo.

La provincia de Chimborazo es conocida por distintos nombres, pero uno de ellos es “la provincia de altas cumbres” esto debido a que está rodeada de 3 volcanes, los cuales son: el pico de Quilimas, el Altar y finalmente el más reconocido, dándole su nombre a la provincia, el volcán Chimborazo. (Prefectura de Chimborazo, 2019)

Dentro de la provincia se pueden encontrar un conjunto de dos redes hidrográficas de gran importancia. Estas son el río Chanchán y el río Chambo, cada uno conecta con otra serie de ríos que permiten que sean denominadas como redes. También cuenta con dos complejos lacustres Ozogoche y Atillo, otra renombrada laguna es la de Colta. (Prefectura de Chimborazo, 2019)

Chimborazo se divide en 10 cantones: Alausí, Colta, Cumandá, Chambo, Chunchi, Guamote, Guano, Pallatanga, Penipe y Riobamba. Cuenta con 61 parroquias 45 rurales y 16 urbanas. Las principales actividades que desarrollan es la agricultura y ganadería, esto gracias al clima, así como también a los espacios, pueden sacar provecho generando una gran variedad de productos. Otras de las actividades económicas son, yacimientos de plata, cobre, oro, mármol, hierro, azufre, fabricación de telas, piedra caliza, artesanías, y fabricación de ladrillos. (Prefectura de Chimborazo, 2019)

2.1.1. Cantón de Cumandá.

Cumandá es uno de los cantones de Chimborazo, cuenta con un clima subtropical, ubicado al sur occidente de la provincia, cuenta con 29 recintos, y la Matriz Cumandá con 18 barrios. La fecha de cantonización fue el 28 de enero de 1992. Sus habitantes se dedican principalmente a la agricultura, produciendo banano en distintas variedades, entre estos están el orito, morado, Cavendish, filipino, dominico, limeño y artón. Otra parte de su población se dedica a la ganadería, ovina, vacuna y porcina, produciendo, leche, queso y otros productos que parten de estos. Siendo estos los datos principales que permiten identificar al cantón, sin embargo, para indagar más en su historia se recaba información considerada relevante para el conocimiento común. (Romero, F., & Alarcón, P., et al, 2012)

La principal razón por la que surgió fue gracias a la creación del ferrocarril alrededor del año 1900, puesto que una gran parte del tramo da paso por sus ríos, esto generó que exista una creciente población que con el pasar de los años fue dando paso al actual Cumandá. (Romero, F., &Alarcón, P., et al, 2012)

En 1968 fue fundada en una parroquia rural del cantón Alausí, perteneciendo así hasta enero de 1992, ya que por medio del decreto número 138 expedido por el Plenario de las Comisiones Legislativas Permanentes, este dispuso su cantonización, tras un proceso de ser sancionado por el presidente de esa época, Dr. Rodrigo Borja, se publicó en el Registro Oficial 862 del 28 de enero de ese mismo año. (Romero, F., &Alarcón, P., et al, 2012)

2.1.2. Patrimonio Cultural.

El patrimonio es un vestigio del pasado, se vive en el presente y se transmite para el futuro. A través de la historia se han concebido como patrimonio distintos factores de la humanidad puesto que tienen “valor universal excepcional”, como claro ejemplo tenemos a las pirámides de Egipto, la selva de Serengueti, la gran barrera de corales de Australia. Sin embargo, estos no se limitan a espacios físicos o edificaciones. Componen también las tradiciones culturales que se transmiten a través del medio oral, rituales, conocimientos, festividades y prácticas culturales relacionadas a los saberes ancestrales, siendo conocido como el patrimonio cultural inmaterial o patrimonio vivo. Posee una gran importancia debido a su constante participación en las sociedades actuales, pues constituye una revalorización constante de las culturas, creando un vínculo entre las experiencias pasadas transmitiendo conocimientos. (UNESCO, s. f.)

2.1.3. Patrimonio Cultural Intangible.

Todo lo que constituye como patrimonio cultural ha cambiado en gran medida con el paso del tiempo, gracias en gran parte a las herramientas elaboradas por distintas instituciones como por ejemplo la UNESCO. El patrimonio integral de un territorio está conformado por objetos naturales, culturales, comportamientos, saberes y valores del pueblo que lo habita. Sin embargo, el patrimonio cultural no se limita únicamente a edificaciones, monumentos y colecciones de objetos, en cambio abarca en igual medida todas las tradiciones o expresiones vivas que se han transmitido a través de distintas generaciones en el tiempo. (Olivera, 2011)

Es definido como un conjunto de elementos que no constituyen una representación física, o la conducta de origen de una cultura tradicional, popular o indígena. Es transmitida en forma oral, con gestos, y es modificada a través del transcurso del tiempo, esto por medio de una recolección

colectiva. Son las manifestaciones culturales no materiales que provienen de una cultura por medio de: saberes, celebraciones, formas de expresión, y lugares en donde se realizan dichas prácticas. (UNESCO, s. f.)

Siendo esto las manifestaciones culturales narrativas, una forma de expresiones artísticas que cuentan historias a través de distintos medios, como la literatura, cine, teatro o televisión. Estas narrativas tienen la capacidad de captar la atención y emoción del público, que transmiten valores, ideas y lecciones por medio de la trama y los personajes. Estas son un importante medio para preservar y transmitir la cultura y la historia de una sociedad. Son una poderosa manera de comunicación que junta arte, cultura, así como entretenimiento en una sola representación

2.1.4. Difusión de la cultura, elementos culturales.

A través del intercambio de ideas que permiten las estrategias de comunicación se pueden comprender el significado y transcendencia de la comunicación en la vida y en el acontecer de la sociedad, así como su pasado, presente y futuro, los cuales han demostrado que poseen sus propios códigos de comunicación.

Como medio de transmisión del conocimiento de los saberes ancestrales ha sido esencial. El comunicar se define como un intercambio de conocimiento y cuando nos referimos a l patrimonio cultural se puede referir como un acto comunicacional en sí mismo a través de promocionar y difundir manifestaciones culturales. (Walls Ramírez, M. 2020.)

En su artículo la autora Walls Ramírez, M (2020) Para poder comunicar el patrimonio cultural y transmitir su valor y significado, se deben tener claras las nociones de divulgación y difusión, dentro del mismo artículo explica que dar a conocer al público los contenidos culturales que se asocian a los recursos patrimoniales; procurando establecer una relación comunicativa eficaz entre el bien cultural y el público. Es decir, obteniendo una recepción y entendimiento correcto de lo que queremos transmitir. (pag.51)

En la actualidad gracias a los avances científicos se han podido observar distintos medios de comunicación que han resultado efectivos al momento de transmitir información de todo tipo, en el caso de la cultura se debe tener en cuenta que lleva manteniendo su nivel de comunicación hacia varias generaciones, sin embargo en los últimos tiempos esto se ha visto dificultado sobre todo en la cultura o patrimonio nacional, puesto a que la globalización ha sido en gran medida la causante de este intercambio desequilibrado.

2.1.4.1. Medios actuales de difusión de la cultura.

Cuando se habla de creatividad se cree que el factor clave es la originalidad, pero se olvida que lo “original” suele ser la redefinición de algo preexistente. Al momento de hablar sobre los medios de difusión, el principal que se recuerda son los museos, a pesar de ser algo que se ha ido dejando atrás, estos se encuentran en constante reinención a través del uso y mezcla de distintas técnicas interactivas para mantenerse a la vanguardia, a provechando las exposiciones físicas las mezclan con pantallas interactivas. Este es solo la punta del iceberg cuando se mencionan los distintos medios de difusión, al enlistar las distintas opciones podemos ver que ingresan, pantallas *touch*, videojuegos, redes sociales, libros digitales, realidad virtual, modelado 3D, CD interactivos, etc.

La difusión de la cultura a través de medios digitales se ha convertido en una revolución en la que la gente accede y experimenta estas representaciones de arte y entretenimiento. Esta tecnología ha dado paso a que se dé un mayor alcance y accesibilidad a la variedad de contenido cultural disponible, incluyendo, libros, música, imágenes, teatro, fotografía y mucho más. A través de los distintos medios se han dado lugar a nuevas formas de creación y distribución de este contenido cultural, generado una exposición a la diversidad y una mejor comprensión intercultural, gracias a esto se han abierto nuevas puertas para la creación, acceso y experimentación de las diferentes formas de cultura.

2.1.5. Leyendas populares.

Son un componente importante de las culturas populares, se mantienen a través de historias ficticias que son consideradas reales o casi reales. Es acerca de historias que poseen hechos imaginarios, en las que se transmiten mensajes morales, en ellas los personajes principales suelen ser elementos propios del folclore y mitología del lugar.

Existen leyendas tanto cortas como largas, que pueden llegar a desarrollarse como sagas de libros, aunque generalmente estas suelen ser sencillas. Es común que existan en distintos lugares alrededor del mundo y no es extraño que presenten similitudes gracias a la influencia que las sociedades presentan entre ellas.

2.1.5.1. Leyendas de Cumandá

Son el vestigio de la historia del cantón de Chimborazo, a pesar de ser un lugar de paso en varios viajes de los ecuatorianos, la gente no suele detenerse para conocer a profundidad su cultura. Dentro de esta cultura se incluyen las leyendas populares, al ser un cantón algo pequeño la

cantidad de leyendas famosas es un poco reducida, sin embargo, eso no le quita peso a la importancia de estas, tras una investigación biográfica se logró identificar 4 leyendas principales, estas nos cuentan un poco de las creencias de su gente y como han logrado influir en su historia.

2.1.5.2. Características de las leyendas.

Las leyendas están destinadas a ser contadas por hombres y mujeres, trata de hechos pasados generalmente, desde ese instante ya forma una relación entre el espectador y su narrador, esto se verá influenciado en la capacidad del narrador de crear un clima adecuado para que el relato cobre vida y sea real para las personas. Es por esto por lo que las leyendas no se pueden separar de la narración oral y de los narradores populares.

(Morote, P. 2016.)

Dentro del artículo de Pascua Morote (p. 393), hace énfasis en una cita de un autor que nos dice que la leyenda es una narración fantástica tradicional, en esencia admirativa y que generalmente puntualiza en personas, época y lugar determinados, y señala que en ellas se puede identificar una serie de características que se podría tomar en cuenta al momento de profundizar en el género.

- J Personificación y transpersonificación (personajes concretos con nombres y apellidos que nacían en una leyenda y a partir de esa pasaban a otra).
- J Contaminación (elementos de una leyenda en otra).
- J Geminación (coordinación de dos leyendas sometidas a unidad de trama).
- J Acumulación (yuxtaponen distintos temas alrededor de un sencillo núcleo inicial).
- J Temporación y destemporación (el tiempo puede variar, siendo determinado e indeterminado y en orales es el pueblo quien determina el tiempo)
- J Localización y deslocalización (varia el lugar en el que ocurren los eventos).

(Morote, P. 2016.)

2.1.5.3. Personajes.

Dentro de las leyendas los personajes son lo esencial, generalmente optaban por darle características con las que un gran grupo de personas se pueda identificar o de igual manera asociarlo con un familiar o amigo, siempre contaban con nombre y apellidos completos para que la narración sea más creíble a pesar de tratarse de una leyenda popular. Casualmente llegaban a formar parte de la narración de otras leyendas, esto con la finalidad de que se puedan relacionar dándole un universo a las historias. El objetivo de las leyendas era dar un mensaje a su comunidad, generando un aire de curiosidad y precaución alrededor de determinado tema.

El desarrollo de los personajes dentro de las narrativas, siendo en este caso específico las leyendas, es fundamental, pues estos componen la creación de una trama convincente y atractiva. Estos dentro de las leyendas son la representación de valores, virtudes y defectos de los seres humanos, buscando transmitir una enseñanza para modificar estos, a través de la historia. Creando una atmosfera, así como ambiente que complementa la trama, haciendo que la leyenda sea más inversiva de igual manera emocionante para el oyente o lector. En última instancia, el buen desarrollo de estos personajes puede conseguir que este genere popularidad entre las personas, dando paso a que se constituya como un clásico, perdurando a través del tiempo, inspirando a las futuras generaciones y a la vez transmitiendo valores y tradiciones culturales. Es por esto por lo que dentro de las leyendas el papel de los personajes es un elemento clave para que sea exitosa, así como significativa.

2.2. Modelado 3D.

Es una técnica digital que permite representar objetos tridimensionales, a través de un *software*. “Modelar es el proceso de una representación matemática de superficies utilizando geometría. El resultado generado se conoce como un modelo 3D, este se puede representar de dos maneras: en pantalla como una imagen bidimensional a través de un proceso conocido como *3D rendering*...” (Jorquera, 2016, p. 16).

Dentro del modelado 3D se pueden clasificar dos tipos o categorías principales, siendo; los modelos sólidos y los modelos poligonales.

Modelos sólidos: Este tipo de modelado se usa principalmente para representar superficies utilizando volumen y fórmulas matemáticas. Se consideran de las más realistas a compararse con los objetos físicos de la vida real, pero menos intuitivos a la hora de trabajar con ellos.

Modelos poligonales: Estos representan únicamente el límite o la superficie del objeto, dando a la conocida malla poligonal. Para definir a un polígono como tal se debe tener tres elementos: el punto, la línea y el plano, de igual manera para conformar uno, es necesario la unión de 3 o más puntos, siendo conocidos como vértices. Al trabajar con este tipo de geometría, las renderizaciones se realizan a gran velocidad. Se han usado principalmente en la creación de contenidos gráficos, ya sea para imagen, videojuegos o cine.

2.2.1. Tipos de modelado 3D.

Para la realización de un modelado 3D se puede tomar en cuenta distintas técnicas, se debe tener en cuenta que esto no ha sido ni será algo estático, pues se encuentra en continuo cambio o evolución. Normalmente se hace uso de las que son más efectivas o han demostrado ser más solventes, a pesar de existir esta cantidad variada, algunas tienen uso específico, por lo cual van cayendo en el desuso. (Aula Mentor, s. f.)

2.2.1.1. Modelado de caja.

Esta es la técnica más usada si duda. Consiste en partir de figuras sencillas, siendo las prediseñadas de los programas de modelado, siendo, por ejemplo, un plano o un cubo, posteriormente se le agregan vértices, caras, etc. Esto genera que un volumen gane detalles y tome una forma. (Aula Mentor, s. f.)

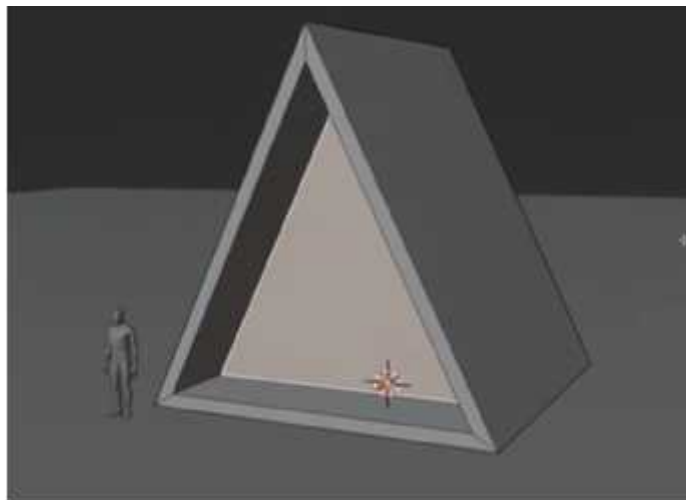


Figura 1-2. Modelado de caja.

Fuente: (Blender, 2022)

2.2.1.2. Modelado escultórico.

De igual manera se parte de una figura primaria, con la diferencia de que en este caso se añade geometría a través de la simulación de presión sobre el objeto, siendo similar a cuando se esculpe en una arcilla o plastilina, estirando, aplastando la malla 3D. Esto crea nuevas caras a nivel interno modificando el volumen y la forma. Dentro del producto final se aumentan las caras y los vértices lo que genera que su uso sea limitado, ya que al contener tanta información sería difícil darle función en una animación, por ejemplo, si se deseara adaptarlo para este fin se debe realizar un

proceso denominado retopología que consiste en rehacer el objeto con modelado de caja. (Aula Mentor, s. f.)



Figura 2-2. Escultura blender

Fuente: (Blender, 2022)

2.2.1.3. Superficies y curvas NURB.

Este modelado es menos común, cada vez se observa menos. Su objetivo primordial es el control de determinados contornos del objeto a diseñar. Es generalmente usado en el diseño de vehículos, aviones etc., al contar con precisión matemática es muy útil para estos casos. Hay que considerar que para un uso más preciso de esta técnica es necesario usar el software CAD. (Aula Mentor, s. f.)

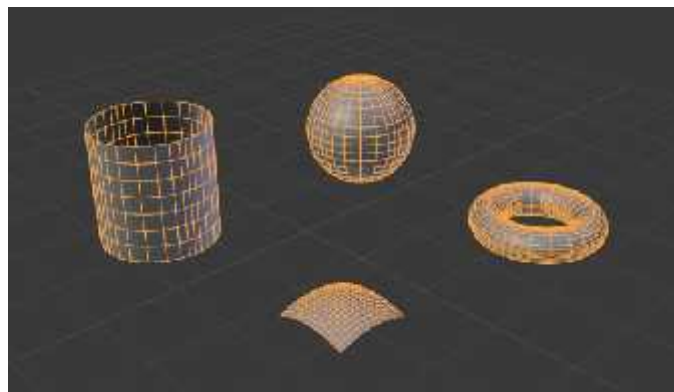


Figura 3-2. Superficies NURB

Fuente: (Blender, 2022)

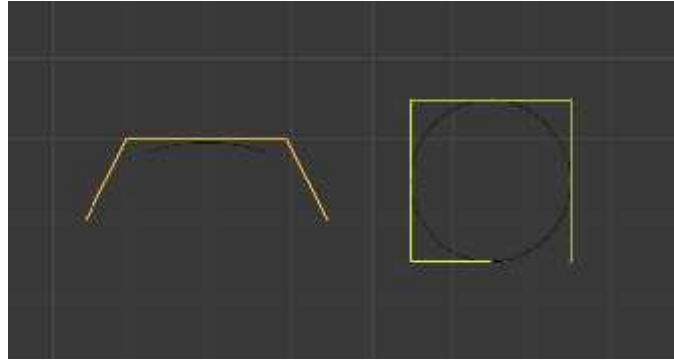


Figura 4-2. Curvas NURB

Fuente: (Blender, 2022)

2.2.1.4. Textos.

Consiste en un caso particular de modelado con curvas, existen programas de modelados que te permiten agregar y trabajar ediciones asociadas a curvas con mucha facilidad y versatilidad. A través de esta técnica se puede cambiar el grosor de un texto y convertirlo en un objeto tridimensional o hacer que un perfil siga cierta trayectoria recta o curva para crear objetos como por ejemplo un cable retorcido o un tobogán.

(Aula Mentor, s. f.)



Figura 5-2. Textos 3D

Fuente: (Blender, 2022)

2.2.2. Software para modelado 3D.

Para la realización de un modelo 3D no es relevante en gran medida cual será el programa que se usara, sin embargo, es importante analizar las características de cada uno y observar si cumplen con las necesidades del proyecto, poseen distintas funciones, de igual manera es importante considerar si son accesibles puesto que existen programas de pago y gratuitas, a continuación, se observaran los programas que tienen más popularidad y accesibilidad. (Ramírez, 2022)

2.2.2.1. Blender.

Es un programa gratuito de creación 3D y de código abierto. Realiza todo el proceso de creación 3D, modelado, animación *rigging*, simulación, renderizado, animación, composición e incluso edición de video y creación de video juegos. Tiene la opción de poder agregar herramientas especializadas, siendo incluidas en versiones posteriores del programa. Beneficia a los pequeños creadores al ser de fácil comprensión y accesibilidad. Por su fácil acceso este será el programa que le dará vida a los personajes de las principales leyendas de Cumandá de este proyecto de investigación. (blender, s.f.)



Figura 6-2. Blender.

Fuente: (Blender, 2022)

2.2.2.2. Cinema 4D.

Siendo un software profesional de modelado, da solución a proyectos de animación, simulación y renderizado 3D. Gracias a sus herramientas rápidas y flexibles permite que el flujo de trabajo sea más eficiente para el diseño, desarrollo de videojuegos y todo tipo de profesionales de la visualización. (Maxon, s.f.)

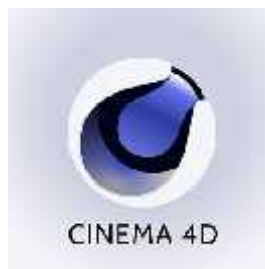


Figura 7-2. Cinema 4D.

Fuente: (Cinema, 2021)

2.2.2.3. AutoCAD.

Este programa es principalmente usado por los ingenieros y arquitectos, así como los profesionales de la construcción, permite el manejo de geometría 2D y modelos 3D con sólidos,

superficies y objetos de malla, automatiza tareas al realizar comparación de dibujos, recuento de objetos, adición de bloques y mucho más. (Autodesk, s.f.)



Figura 8-2. AutoCAD.

Fuente: (Autodesk, s.f.)

2.2.2.4. Autodesk Maya.

A pesar de no ser un programa gratuito cuenta con una suscripción para estudiantes la cual nos permite usarlo de manera gratuita y completa. Es un programa de renderización, simulación, modelado y animación, cuenta con un conjunto de herramientas que permiten complementar entornos, gráficos de movimiento, realidad virtual y creación de personajes. A pesar de ser uno de los programas más complejos su uso es relativamente sencillo posterior a su aprendizaje básico. (Autodesk, s.f.)



Figura 9-2. Autodesk.

Fuente: (Autodesk, s.f.)

2.2.3. Diseño de personajes 3D.

Consiste en un proceso que permite dar vida a una idea, a partir de ciertos procesos para evitar la pérdida de esencia de este, es decir no crear por crear, para tener un buen concepto es necesario seguir los pasos a continuación, con el objetivo de definir una serie de valores de producción que determinarán aspectos esenciales que hay que tener en consideración para una correcta propuesta conceptual. Con esta finalidad se tomó como referencia el artículo “Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto” (Guzmán Ramírez, 2016, p. 103)

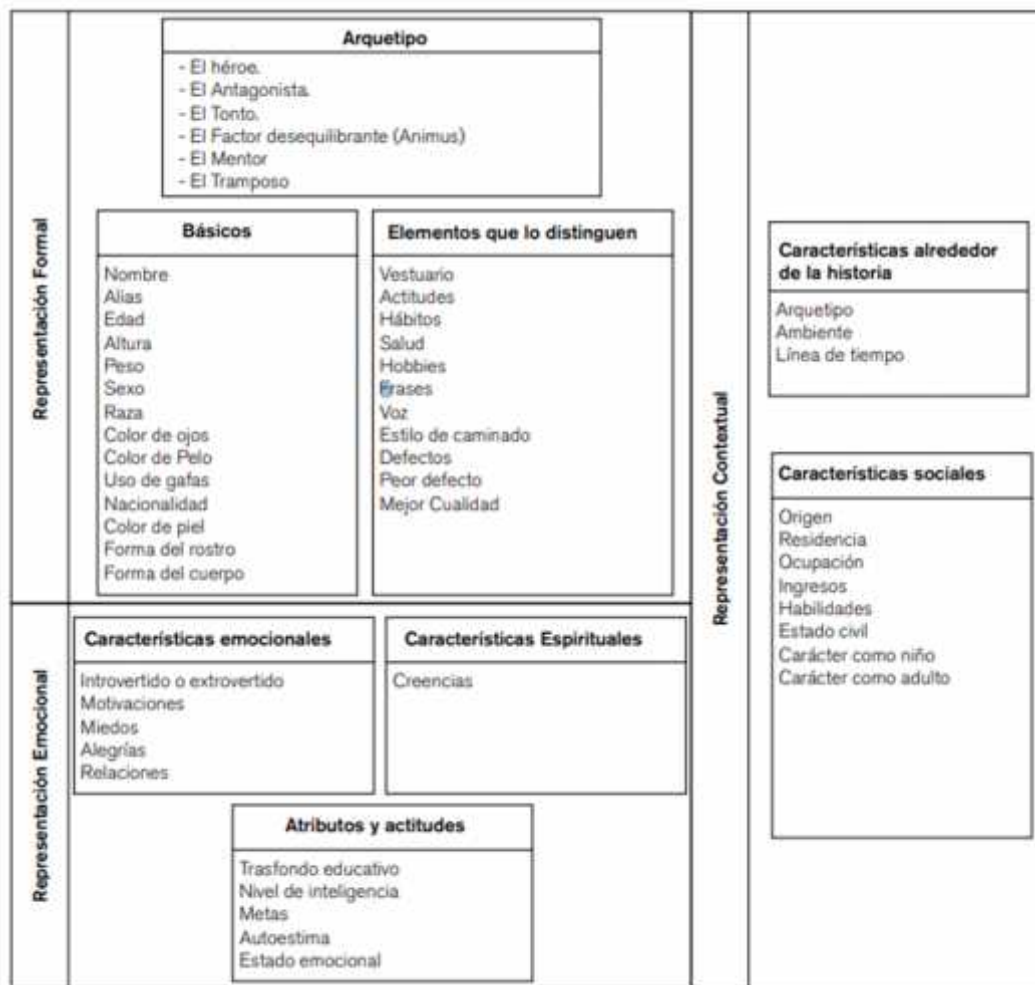


Figura 10-2. Proceso diseño de personaje 3D

Fuente: (Guzmán Ramírez, 2016)

2.2.3.1. Representación formal del personaje.

Se extienden los aspectos físicos del personaje es decir visuales, lo que permite su identificación con sus particularidades descriptivas, así como de su identidad. Todo lo relacionado con características raciales, fenotipos, arquetipos, manejos biométricos y antropométricos, opciones de vestuario todo esto corresponde de manera directa al concepto. (Guzmán Ramírez, 2016, p. 103)

2.2.3.2. Representación interna del personaje.

Es el conjunto de actitudes, comportamientos adquiridos o desarrollados, actitudes de respuesta, aspectos sentimentales, espirituales o mentales, dando como entendimiento como se va a desarrollar con su entorno y como se ve a sí mismo. (Guzmán Ramírez, 2016, p. 103)

2.2.3.3. Representación contextual del personaje.

Aquí se bordean aspectos que están afuera de él, es decir que interfieren sobre lo emocional, ya sea por el entorno que lo rodea o por la relación que posee con la cultura a la que pertenece. A partir de este punto se debe tener en cuenta que no se puede desarrollar el personaje sin considerar todo el trasfondo que posee, es decir, a que universo pertenece porque eso cambiaría el rumbo y la apariencia final del mismo.

(Guzmán Ramírez, 2016, p. 104)

2.2.3.4. Concept art del personaje.

El principal objetivo es crear una imagen previa representando el producto final, o una alternativa posible de tener en cuenta para predefinir si será la final o es necesario realizar cambios. De igual manera su función puede ser como una imagen de referencia sobre como luce determinado personaje, permitiendo que el mismo artista o el grupo de producción recree sin fallas todas sus características. (Langa Garde, 2019, p. 6)

Dentro del concept art, existen los artistas concept que son los encargados de crear imágenes que encapsulen toda la historia, el mundo del personaje, siendo acorde a su personalidad, lugar y época. Suelen especializarse en escenarios, objetos vestuarios y personajes. (Langa Garde, 2019, p. 6)



Figura 11-2. Concept art Diana Lunar

Fuente: (Riot Games, s.f.)

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO.

Para la realización de esta investigación se requiere comprender la estructura del marco metodológico, siendo un conjunto de acciones que están destinadas a describir y analizar en su totalidad el problema planteado, por medio de procedimientos específicos, acompañado de técnicas que nos permitirán observar y recopilar datos, dando solución al cómo se realizara el estudio, proporcionando explicación a los conceptos y elementos del problema que está siendo analizado. (Franco, 2011, citado en Azuero, 2019, p.112)

De igual manera se puede entender como una serie de pasos, técnicas y procedimientos que juntos se usan para formular y resolver problemas, dentro de las cuales existen hipótesis que se plantean para que mediante este proceso se determine si pueden ser confirmadas o descartadas, de la mano con la comparación de investigaciones relacionadas al problema. Por medio de la recopilación de información de distintas fuentes que están asociadas con el tema del proyecto, con el objetivo de tomar esos criterios para la correcta elaboración y ejecución del modelado 3D de los personajes de las leyendas. (Arias, 2012 citado en Azuero, 2019, p.112).

3.1. Enfoque.

Con la finalidad de desarrollar este proyecto se dará uso al enfoque cualitativo, sustentando con métodos teóricos, siendo la investigación bibliográfica uno de ellos. Las listas de resultados de la interacción con las imágenes de los modelados 3D, en base a la observación de la aceptación de estas, será una de las herramientas a utilizarse, con el propósito de conocer el criterio de la audiencia, que les llamó la atención y sobre todo la relación en el tema cultural.

3.1.1. *Enfoque cualitativo.*

Para poder comprender el enfoque cualitativo se debe hablar de la investigación cualitativa pues está compuesta de varios factores que influyen a la resolución de una problemática, se suele adoptar este modelo de investigación buscando el conocimiento de las causas de la problemática mediante estudios demográficos, cuestionarios e inventarios que permiten un análisis estadístico. También indica que los métodos cualitativos son paradigmas, aplicados comúnmente en las ciencias sociales donde los fenómenos no se pueden comprender en toda su amplitud desde la información cuantitativa. (Zapparoli, 2013 citado en Azuero, 2019, p.116).

Según Azuero (2019, p.118), como pensamiento final para poder comprender el enfoque cualitativo se puede decir que sirve para comprender la realidad social, puesto que dejan de lado las visiones unificadas que no se pueden aplicar al hecho social, pues estas vendrían a ser leyes generalizadas. En cambio, se componen de sentimientos, personajes e historias de los actores sociales que son captados a través de sus testimonios.

3.2. Diseño de la investigación

3.2.1. Descriptiva.

Se considera que esta investigación emplea el diseño descriptivo puesto a que se realizó una recopilación de información respecto a las leyendas del cantón Cumandá, con su respectivo análisis. Teniendo en cuenta el tipo de narración por parte del criterio de uno de sus pobladores, siendo esta obtenida a partir de una investigación anterior donde se recopilaron todas las leyendas de la provincia de Chimborazo. Siendo posterior su análisis de los resultados obtenidos.

3.2.2. Experimental.

Se centra en un diseño experimental puesto que el modelado 3D se centra en la investigación y experimentación de los prototipos para determinar cuál es el impacto que genera el producto 3D en el público.

3.3. Tipos de investigación.

3.3.1. Investigación Explicativa.

Siendo esta investigación una relación casual, no solo busca perseguir o acercarse a un problema, si no que busca encontrar las causas de este, permitiendo que se determine la razón de su aceptación o rechazo de las representaciones de los personajes de las leyendas a través de la representación artística personal en modelado 3D.

3.3.2. Biografía Documental.

Con la finalidad de un correcto desarrollo de la investigación se realizará una investigación bibliográfica documental que respalde toda la información recopilada y así asegurarnos que la investigación tenga bases científicas.

3.4. Tipo de estudio.

3.4.1. Longitudinal.

La recolección de datos cualitativos y cuantitativos representan una investigación longitudinal la cual se encarga de emplear métodos para dar seguimiento y observación a un objeto en particular durante un periodo de tiempo. Debido a que el objeto de estudio, es decir los modelados serán tomados en un momento determinado dentro del proceso de investigación, permitiendo comprobar que tipo de efecto o respuesta presentan las propuestas en el público.

3.5. Nivel de investigación.

3.5.1. Exploratoria.

En esta investigación se puede evaluar a los principales personajes de las leyendas del cantón Cumandá, así como la explicación de cada uno para su posterior representación, tomando en cuenta un moodboard para su respectivo diseño.

3.5.2. Aplicativo.

A través del uso de imágenes de los *concept arts* de cada personaje principal de las leyendas, se buscará su posterior representación a través de una serie de imágenes para el conocimiento de la colectividad y su posterior análisis de resultados.

3.6. Método.

3.6.1. Método Deductivo.

Consiste en tomar premisas con fundamentos lógicos para poder basar la investigación es estas, siendo imposible que se pueda realizar este proceso si los datos no son verídicos. Como menciona Dávila (2006) es de utilidad para la investigación, puesto que ofrece recursos para unir la teoría y la observación, además de que permite a los investigadores deducir a partir de la teoría los fenómenos que habrán de observarse. Los resultados de estas deducciones pueden proporcionar hipótesis que son esenciales para componer una investigación científica.

3.7. Población y Muestra.

3.7.1. Población.

En la investigación se contará como población a dos elementos importantes dentro de esta, siendo el papel de las leyendas de gran importancia dentro de la ya mencionada investigación y la de un público objetivo para dar con los respectivos resultados de los respectivos análisis de las estadísticas en la publicación de los respectivos modelados.

Como población de estudio se tendrá en cuenta a las leyendas, puesto a que representan un grupo de relatos compartidos dentro de una cultura específica, proporcionando una comprensión más profunda de las creencias, valores y preocupaciones de una sociedad en un momento dado, siendo una ventana única en la cultura e historia de Cumandá.

Para cumplir con los objetivos de difusión, se integrará como público objetivo a jóvenes de 17 a 24 años, en base a que según, López (2020), como Vizcaíno (2020) y Montes (2020) consideran que, en este margen de edad se encuentra un consumo generalizado y muy intensivo de las redes por parte de este rango, de igual manera consideran una variable importante la edad, el género y la clase social.

3.8. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.

3.8.1. Técnicas.

-)] **Observación:** A través de las estadísticas disponibles como resultado de cada publicación realizada en las redes sociales, Facebook e Instagram, se realizará una observación y posterior análisis. Estos registros no requieren participación puesto a que se tomaran estos como indicador de lo que los participantes hacen y opinan con relación a los modelados 3D.
-)] **Recopilación:** Se llevará a cabo como técnica la recopilación de resultados obtenidos en una campaña de difusión de contenidos en Facebook e Instagram.
-)] **Análisis de registros:** Este consiste en interpretar la información de los registros de las estadísticas presentadas como resultados de la campaña de difusión de contenidos tomando en cuenta el alcance de las publicaciones en las plataformas sociales y su respectiva aceptación representada en visitas, me gusta y nuevos seguidores.

- Buyer persona:** Consiste en realizar una ficha tipo perfil en que se darán las características del cliente ideal o siendo en este caso la audiencia ideal, esto permite pensar desde la perspectiva de la otra persona, viendo sus gustos e intereses. Al conocer las necesidades, deseos y preocupaciones del buyer persona, se podrá dar paso a la exposición del contenido, así como su posterior análisis.

3.8.2. Instrumento.

Con la finalidad de conseguir la información necesaria para el proceso investigativo se emplearán los siguientes instrumentos.

- Fichas de personajes.

Tabla 1-3: Diseño de la ficha de personajes.

LA DAMA TAPADA		Código
		DT01
Localización	Personaje Principal	Vestimenta
Chimborazo Cumandá	En este espacio se colocará la imagen referencial	
Descripción: Se realizará una breve descripción sobre el personaje, sus actitudes y un poco de su origen.		Personalidad

Realizado por: Larrea, Berenisse, 2023

- Fichas de las leyendas.

Tabla 2-3: Diseño de la ficha de leyendas.

		N°001
1.DATOS DE LOCALIZACIÓN Aquí se colocará, la información geográfica de lugar de la recopilación.		
Provincia:		Cantón:
2.DATOS INFORMATIVOS Aquí se colocarán todos los datos de la fuente de la información		

Narrador:	El nombre de la persona quien contó la historia, junto con su edad y ocupación.
Recopilación y adaptación:	Quien fue la persona quien recopiló la información y quien la modificó.
NOMBRE DE LA LEYENDA:	
Descripción: Aquí se colocará la narración netamente.	

Realizado por: (Terán, I., Valverde, V. 2014).

) Ficha de Buyer Persona.

Tabla 3-3: Diseño de la ficha de buyer persona.

Género.	Obtiene información de.
Aquí se colocará el género al que se desea investigar.	De donde obtiene la audiencia su información
Edad.	Gustos y aficiones.
Aquí se colocará el margen de edad deseado.	Que le gusta a la audiencia.
Nivel de educación más alto.	Motivaciones.
El nivel de estudio.	Que lo motiva.
Redes Sociales.	Desmotivaciones.
Que redes sociales le interesan a la audiencia	Que lo desmotiva
Industria.	Metas y deseos.
La empresa o que profesión realiza la investigación.	Cuál es el objetivo final de la audiencia, cual sería su deseo, su meta.

Realizado por: Larrea, Berenisse, 2023

) Monitoreo de redes sociales.

3.9. Procesamiento e interpretación de datos.

Para el procesamiento de los datos se tomaron en cuenta los siguientes parámetros. Mismos que están establecidos por la empresa META dueña de las plataformas de redes sociales.

-) Alcance de las publicaciones
-) Visitas a la página y al perfil
-) Nuevos Me gusta y seguidores

Para la interpretación de los datos se tomarán en cuenta los nuevos me gusta y seguidores dentro del alcance generado por las publicaciones. Analizando sus resultados con el siguiente proceso.

-) Determinación del buyer persona.
-) Observación por realizarse sobre los resultados estadísticos.
-) Procesamiento de la información recopilada.
-) Comparación de la información
-) Determinación de conclusiones y recomendaciones

3.9.1. Buyer Persona

Tabla 4-3: Ficha del buyer persona.

Género.	Obtiene información de.
Femenino y Masculino.	Redes Sociales.
Edad.	Gustos y aficiones.
17 a 24 años	Cine, películas, entretenimiento, animación, arte, modelado 3d, ciencia ficción, videojuegos, terror.
Nivel de educación más alto.	Motivaciones.
Licenciatura.	Les gusta las publicaciones nuevas e interesantes en las redes y que la información sea clara y concisa.
Redes Sociales.	Desmotivaciones.
Facebook. Instagram.	Publicaciones pesadas visualmente, con mucho texto o publicaciones sin contexto para poder comprender de que trata.
Industria.	Metas y deseos.
Diseño Gráfico.	Realizar contenido para redes sociales que sea interesante y comercial, pudiendo ser famosos en redes, ganando seguidores y dinero posteriormente.

Realizado por: Larrea, Berenisse, 2023

3.9.2. Fichas de las leyendas.

Recopilación de las leyendas del Cantón Cumandá

Las siguientes leyendas son recopiladas a partir del trabajo de “*Recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo en una serie de libros digitales infantiles*” (Terán, I., Valverde, V. 2014).

Tabla 5-3: Ficha de la leyenda de la Dama Tapada.

			N°001
1.DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia:	Chimborazo	Cantón:	Cumandá
2.DATOS INFORMATIVOS			
Narrador:	Reinaldo Cárdenas / 71 años / Artesano		
Recopilación y adaptación:	Ivonne Terán y Víctor Valverde		
NOMBRE DE LA LEYENDA: DAMA TAPADA			
Descripción: Hace mucho tiempo cuando a Cumandá solo se podía acceder por medio del tren y el servicio de luz eléctrica era escaso. Contaban los trabajadores de estación del tren, que cuando regresaban a la madrugada a sus casas, pasaban por un pequeño puente para cruzar los esteros y veían a una bella mujer, que les sonreía, ellos querían acercarse, pero era imposible, ya que ella flotaba en medio del estero, al acercarse a ellos, la mujer se convertía en una calavera, que quería ahogarlos en el estero. Los que lograban escapar, al tercer día recobraban el conocimiento y narraban su experiencia aterradora. Desde entonces los obreros, llevaban siempre un rosario para evitar que la Dama Tapada, los arrastrara a su tumba eterna.			

Fuente: (Terán, I., Valverde, V. 2014).

Tabla 6-3: Ficha de la leyenda de La Muerte

			N°002
1.DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia:	Chimborazo	Cantón:	Cumandá
2.DATOS INFORMATIVOS			
Narrador:	Reinaldo Cárdenas / 71 años / Artesano		
Recopilación y adaptación:	Ivonne Terán y Víctor Valverde		

NOMBRE DE LA LEYENDA: LA MUERTE
<p>Descripción: Hace unos 50 años cuando Reinaldo, era joven, regresaba a su casa, después de ir a ver una película en el teatro de Bucay, ya eran las diez de la noche y él estaba muy preocupado porque por su barrio era muy peligroso.</p> <p>Tenía que caminar unas diez cuadras hasta su casa, al pasar por la casa de su vecina, escucho que había una fiesta, él se asomó a la ventana y vio que todos bailaban y que su vecino que era muy hábil para tocar la guitarra estaba entonando una pieza, él lo vio y le sonrió.</p> <p>Al girar por la curva, Reinaldo se llevó un susto terrorífico, ya que vio a un gran bulto negro, con una capucha y un bastón. Reinaldo se hizo a un lado y este sujeto paso flotando junto al él. Corrió a su casa, al llegar rezó y se recostó, luego de unos minutos escucho unos gritos afuera, pero no salió. A la mañana siguiente se enteró que su vecino músico, había sido asesinado a machetazos.</p> <p>Reinaldo dedujo que lo visto en la noche anterior, era la muerte que venía a llevarse el alma de su amigo.</p>

Fuente: (Terán, I., Valverde, V. 2014).

Tabla 7-3: Ficha de la leyenda de Los duendes del árbol de Chiron

			N°003
1.DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia:	Chimborazo	Cantón:	Cumandá
2.DATOS INFORMATIVOS			
Narrador:	Jorge Alberca / 70 años / Abogado		
Recopilación y adaptación:	Ivonne Terán y Víctor Valverde		
NOMBRE DE LA LEYENDA: LOS DUENDES DEL ÁRBOL DE CHIRON			
<p>Descripción: Cuenta la leyenda, que todos los Viernes Santos, en los árboles de Chirones, las personas que trabajaban hasta tarde arando la tierra, podían mirar a unos pequeños seres que, trepados en las ramas de este árbol, entonaban bellas piezas musicales. Al acercarse para verlos mejor, podía observar que estos seres eran horribles, con grandes y deformes extremidades, ojos brillantes como carbón encendido y sonrisa diabólica.</p> <p>Al ver esto los campesinos, corrían a sus casas, creyendo que esto les había sucedido, como castigo por trabajar en viernes Santo.</p>			

Fuente: (Terán, I., Valverde, V. 2014).

Tabla 8-3: Ficha de la leyenda de las minas de Ucamari

				N°004
1.DATOS DE LOCALIZACIÓN				
Provincia:	Chimborazo	Cantón:	Cumandá	
2.DATOS INFORMATIVOS				
Narrador:	Jorge Alberca / 70 años / Abogado			
Recopilación y adaptación:	Ivonne Terán y Víctor Valverde			
NOMBRE DE LA LEYENDA: LAS MINAS DE UCAMARI				
<p>Descripción: Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo en Cumandá, vivía un hombre muy misterioso, que compro unas cuadras en el cerro Ucamari. Todos los fines de semana, él bajaba al mercado para comprar provisiones y pagaba con pepitas de oro, los habitantes, querían ver que sucedía y de donde el hombre sacaba el oro, pero el hombre no dejaba que nadie, ni siquiera su familia conociera la ubicación de la mina.</p> <p>Un día unos hombres lo siguieron, con el propósito de sacar un poco de oro. El hombre llegó a una pequeña entrada en la montaña, ellos lo siguieron, de repente con sorpresa vieron como el hombre se trasformaba en una enorme serpiente. Se asustaron, hicieron ruido y la serpiente los vio y siguió, atrapo a uno de ellos y se lo comió, los otros hombres lograron salir y nunca más volvieron.</p> <p>Desde ese día nadie más volvió a ver al hombre y la entrada a la mina de oro.</p>				

Fuente: (Terán, I., Valverde, V. 2014).

CAPITULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS.

Dentro de este capítulo podremos observar todo el proceso que abarco el modelado 3D, observando cada fase que fue necesaria para su construcción, recorriendo las fases de preproducción, producción y postproducción.

4.1. Preproducción.

Para poder realizar un modelado 3D sobre un personaje digital, un diseñador o artista de modelado es necesario que identifique o encuentre un proceso de producción efectivo, con el objetivo de materializar su concepto y distribuirla por cualquier plataforma. Con este objetivo en mente se seleccionó expresar la cultura de leyendas del cantón Cumandá de la provincia de Chimborazo, junto con una serie de referencias y herramientas que facilitaran el trabajo, dando cierre al proyecto. AL seguir estos pasos, será más eficiente y se evitara problemas a lo largo del proceso de desarrollo.

4.1.1. Referentes.

Para la creación de un modelado 3D se debe tener en como herramienta inicial un aserie de imágenes que servirán como referencia para empezar con el modelado, dando así una idea primaria de la creación del personaje. En este caso para la creación de cada uno de los personajes, se tomó en cuenta las leyendas para que en base a su narrativa se pueda imaginar la apariencia que se les dará a estos, siendo esta la base para la posterior selección de las ya mencionas imágenes de referencia. Teniendo en cuenta que no solo se consideró la parte verbal si no que se apoyó con la recolección de imágenes de la época e historia que rodea estas historias. Al ser personajes que forman parte de una cultura de un lugar específico, es importante tener en cuenta su propia historia y vestigios visuales de lo que conforma a su ya mencionada cultura.



Figura 1-4. Moodboard personajes.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.1.2. Conceptualización del personaje.

A partir de la obtención del material referencial y se posee un poco más de conocimiento, así como las primeras ideas del tema, este paso será el que con el modelado sea concretado, haciendo uso del programa de escultura digital llamado blender.

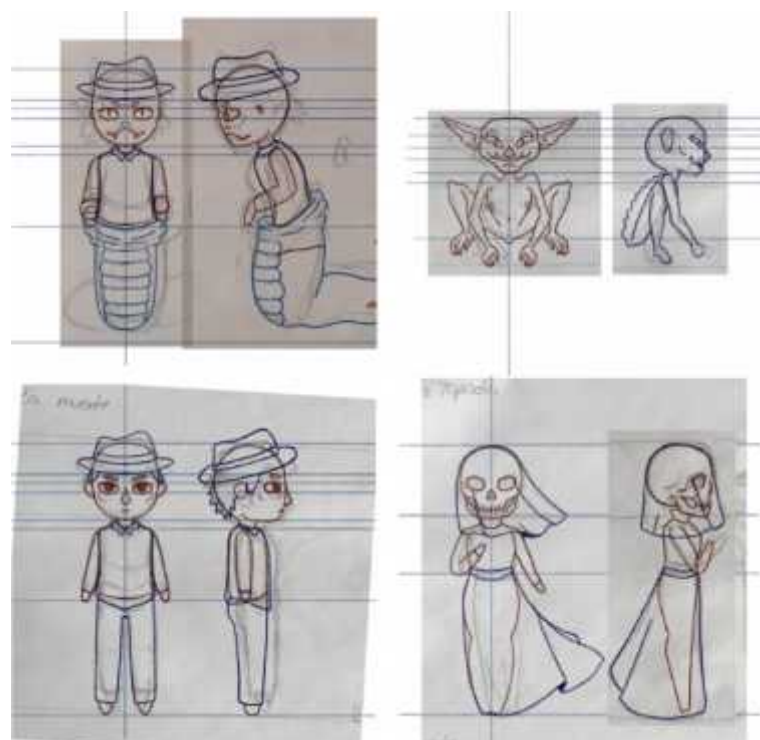


Figura 2-4. Concept art.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.1.3. Conceptualización del escenario.

El escenario se mantendrá simple y ayudara a complementar al modelado principal que serán los ya mencionados personajes de las leyendas. Es de suma importancia generar un espacio en donde se coloquen estos modelos para transmitir con mayor precisión la emoción que se busca despertar en el público. Este no busca asemejarse a la realidad puesto a que solo es un complemento, por esta razón se creó una escenificación a través de las luces y colores.



Figura 3-4. Escenario color.

Fuente: (Blender, s.f.)

4.1.4. Color.

Con la finalidad de escoger una cromática adecuada, fue necesario recopilar imágenes referenciales en las cuales se puedan observar una clasificación cromática, las cuales serán de gran valor para brindar un significado claro, integrando la psicología del color, agregándolo al propio modelo para darle un significado más preciso a lo que se quiere transmitir en los personajes. Gracias a esta clasificación cromática se ha concluido que cada color seleccionado este asociado con su respectiva personalidad comunicativa y comprensiva hacia los demás, para dar una representación más colara de los colores que llevaran los modelados se usó la técnica de ilustración digital en el programa *Procreate*.

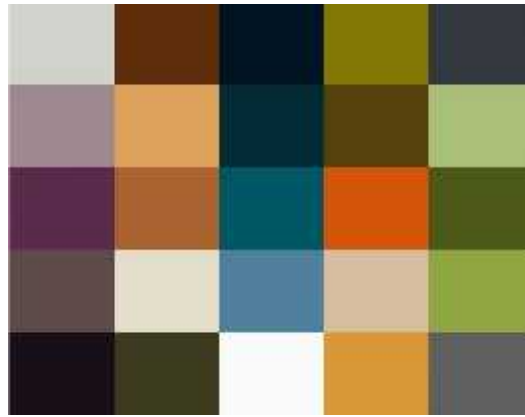


Figura 4-4. Cromática.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)



Figura 5-4. Aplicación de la Cromática.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.1.5. El programa de modelado Blender.

Previo a empezar directamente con los modelados 3D se importan las imágenes de referencia de cada personaje al software de blender, esto con el objetivo de facilitar el proceso de elaboración, esto genera un ahorro de tiempo importante en el proceso.

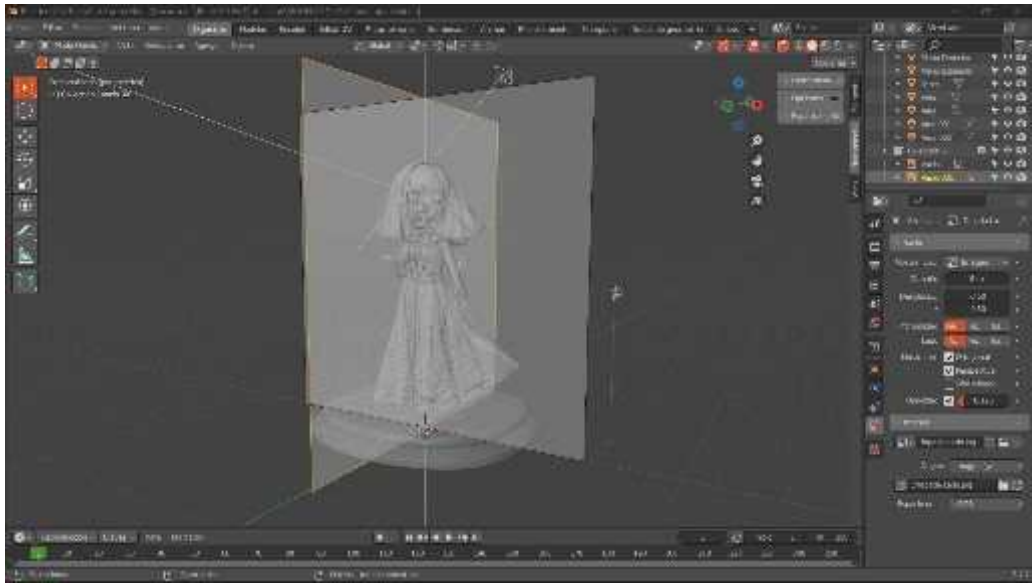



Figura 6-4. Imágenes de referencia aplicadas para el modelado.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.1.6. Fichas descriptivas de los personajes.


Tabla 1-4: Ficha informativa del personaje, Dama Tapada

LA DAMA TAPADA		Código DT01
Localización	Personaje Principal	Vestimenta
Chimborazo Cumandá		Su vestimenta consiste en un vestido tradicional, con un cinturón, estos dos elementos son del mismo material, siendo algodón. En la cabeza lleva un velo de seda que permite cierta transparencia, dando una ligera vista al rostro.
		Personalidad

Descripción: Mujer de edad indefinida, pero joven, su rostro es calavérico, busca engañar a hombres pretendiendo que está en peligro, con el objetivo de que al cruzar el río para rescatarla se ahoguen.	Misteriosa, malvada, astuta y vengativa
---	---

Realizado por: Larrea, Berenisse. 2023

Tabla 2-4: Ficha informativa del personaje, Reinaldo

LA MUERTE		Código LM02
Localización.	Personajes Principales	Vestimenta
Chimborazo Cumandá		Cuenta con un sombrero tradicional de la época, una camisa simple, un poncho ligero que se adapta al clima de la zona, pantalón de tela usado comúnmente, botas de trabajo.
Descripción: Un hombre joven 30 años aproximadamente en el momento del relato, es un miembro de su comunidad que se preocupa por sus amigos y vecinos, es creyente religioso y trabajador.		Personalidad Amable, responsable, preocupado y prudente.

Realizado por: Larrea, Berenisse. 2023


Tabla 3-4: Ficha informativa del personaje, La muerte

LA MUERTE		Código LM03
Localización.	Personajes Principales	Vestimenta

<p>Chimborazo Cumandá</p>		<p>Cuenta con una capa que cubre la totalidad de su cuerpo.</p>
<p>Descripción: Comúnmente se la percibe como una sombra o una persona encapuchada, se la ve muy raras veces, pero siempre que se muestra, es para llevarse el alma de alguna persona.</p>	<p>Personalidad Misteriosa</p>	

Realizado por: Larrea, Berenisse. 2023


Tabla 4-4: Ficha informativa del personaje, El duende

<p>LOS DUENDES DEL ÁRBOL DE CHIRON</p>		<p>Código DAC04</p>
<p>Localización. Chimborazo Cumandá</p>	<p>Personaje Principal</p> 	<p>Vestimenta</p> <p>La única vestimenta visible son unas pulseras de oro que lleva en muñecas y tobillos.</p>
		<p>Personalidad</p>

Descripción: Son seres de intenciones desconocidas, se posan en los árboles para asustar a los campesinos al imitar el sonido de aves.	Malvado, tramposo
--	-------------------

Realizado por: Larrea, Berenisse. 2023

Tabla 5-4: Ficha informativa del personaje, La minas

LAS MINAS DE UCAMARI		Código MU06
Localización.	Personaje Principal	Vestimenta
Chimborazo Cumandá		<p>Cuenta con un sombrero tradicional, una camisa simple y un poncho azul.</p> <p>Su vestimenta es visible en su forma humana y en el momento de transformación.</p>
Descripción: Era un hombre común de familia, pero nuevo en el pueblo, se hizo de familia allí y realizaba la compra de sus víveres con pepitas de oro, al causar curiosidad de los demás pobladores lo orillo a que descubrieran su identidad de serpiente y tuvo que desaparecer.		<p>Personalidad</p> <p>Misterioso, reservado y serio</p>

Realizado por: Larrea, Berenisse. 2023

4.2. Producción.

4.2.1. Modelado del Personaje.

Una vez realizadas las imágenes definitivas referenciales para el modelado 3D, se importan en el software de modelado. Estas imágenes funcionan como una guía para la elaboración, colocándolas en este caso de manera central frontal y central lateral, para construir las formas en medio de estas y conseguir que los elementos cuenten con una estructura que se adapte perfectamente a la visión que se tiene de su apariencia final, como ya se mencionó el programa a

utilizarse será blender gracias a su fácil comprensión de interfaz, variedad de herramientas y capacidad de comunicación.

4.2.1.1. Boceto.

Se encuentra realizado con las principales vistas que se consideraron necesarias para su elaboración, siendo estas, vista frontal y lateral derecha, estas ayudan a mejorar el producto final, así como también facilitar el desarrollo visual gracias a estos principales ángulos, cabe recalcar que nos ayudaremos de distintas imágenes referenciales para asegurarse de estar usando la técnica de una manera correcta y eficiente.



Figura 7-4. Boceto inicial.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

El artista digital puede empezar a dar una estructura al personaje, partiendo de formas primarias como cuadrados, esferas o cilindros, agregando diferentes cortes y subdivisiones en los mismos para mejorar su adaptabilidad a la forma más orgánica que se necesite. Cada parte que compone al personaje puede ser elaborada de manera individual con el objetivo de que su manejo sea más sencillo y menos confuso al momento de estar navegando por la interfaz del programa. Las principales partes para concluir por completo con el personaje son:

-) Cuerpo
-) Ropa
-) Manos
-) Cabeza
-) Brazos

J Piernas

Posteriormente se mostrará el proceso y las herramientas empleadas para conseguir cada forma requerida, siendo ejemplificadas a través de una serie de imágenes que darán una visión hacia el procedimiento de estas.



Figura 8-4. Boceto pulido.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.2.1.2. Cuerpo.

Se pueden observar normalmente las distintas vistas del personaje, siendo estas frontal y lateral, es fundamental que la estructura se encuentre alineada con estas para mantener la escala correcta de cada una de las partes del cuerpo del personaje, a través de la técnica de *blocking* se facilitara su elaboración, esto será muy útil para evitar errores y malas proporciones.

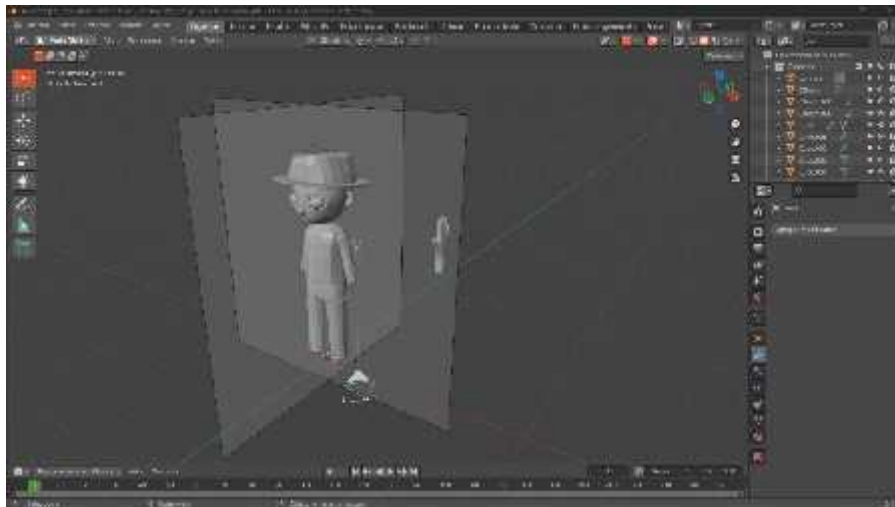


Figura 9-4. Blocking.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

-) El programa cuenta con herramientas de subdivisión que permiten convertir figuras básicas en la forma que se necesita de manera rápida y consiguiendo un modelado básico para dar paso al perfeccionamiento de este y conseguir la forma deseada.

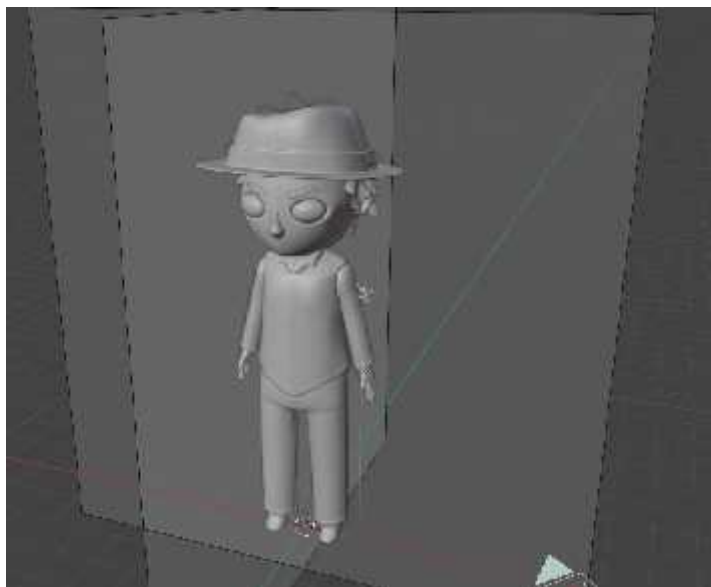


Figura 10-4. Pulido de *Blocking*.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

Gracias a las distintas herramientas como *bevel*, subdivisión, esculpido y simetría se consiguió un cuerpo más pulido, estos distintos instrumentos permitieron dar proporción a las diferentes partes del cuerpo, dando una uniformidad en todo el modelado, todas estas combinaciones de herramientas ayudaron a la creación de todos estos elementos sin que la malla se rompiera o tuviera fallas en su composición.

4.2.1.3. *Prendas de vestir.*

En el caso de generar ciertas prendas de vestir se usó simulaciones dentro del programa para poder obtener la sensación de movimiento de estas, de igual manera se usó métodos más simples para generar las piezas de vestimenta más sencillas y que no requerían de una sensación de movimiento o de soltura en relación con el cuerpo del personaje.



Figura 11-4. Vestimenta.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

Esta simulación permite que las formas se complementen, es decir que se genere la impresión visual de que la ropa está sobre el personaje de una manera coherente, sin traspasar o invadir los objetos que conforman el cuerpo.

4.2.1.4. Manos.

Para la realización de las manos de los personajes, se ha trabajado con la herramienta *Single Vert* para tener la base para la formación de las manos, para visualizar la estructura se usó la herramienta de forrar, junto con el atajo de extruir se obtendrá la proporción requerido, de esta misma manera se saca de la forma principal cada dedo individualmente, luego perfeccionamos para poder conseguir el número de dedos que se necesite.



Figura 12-4. Creación de manos.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.2.1.5. Cabeza.

Para dar forma a la cabeza se partió de una forma primaria, siendo esta un cubo, gracias a las herramientas de subdivisión de conseguirá una esfera que asemeje más a una cabeza para los personajes

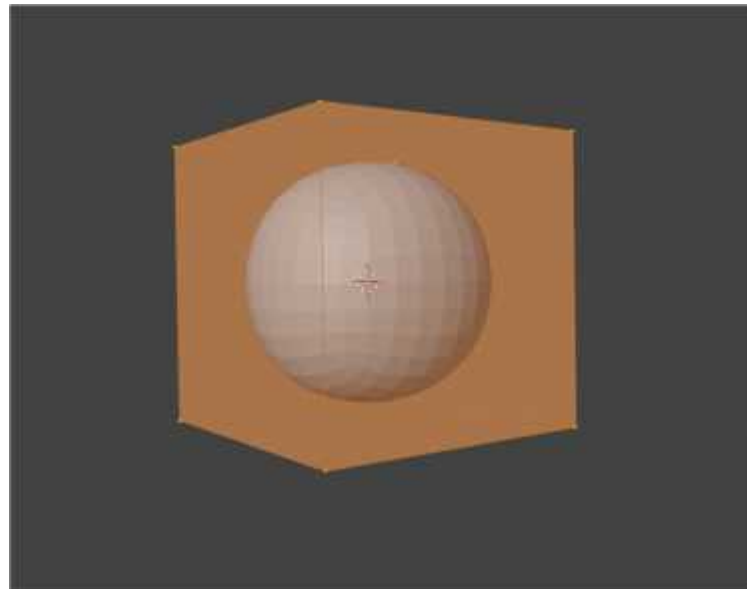


Figura 13-4. Subdivisión de un cubo.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

Con el fin de conseguir las partes como ojos y boca, se usará una herramienta presente en la opción de esculpir, llamada máscara, que permitirá seleccionar las áreas de la malla que deseamos

que se hundan y conformen las partes ya mencionadas, con ayuda de las imágenes referenciales se lograra ubicar de manera coherente cada parte en la cara.

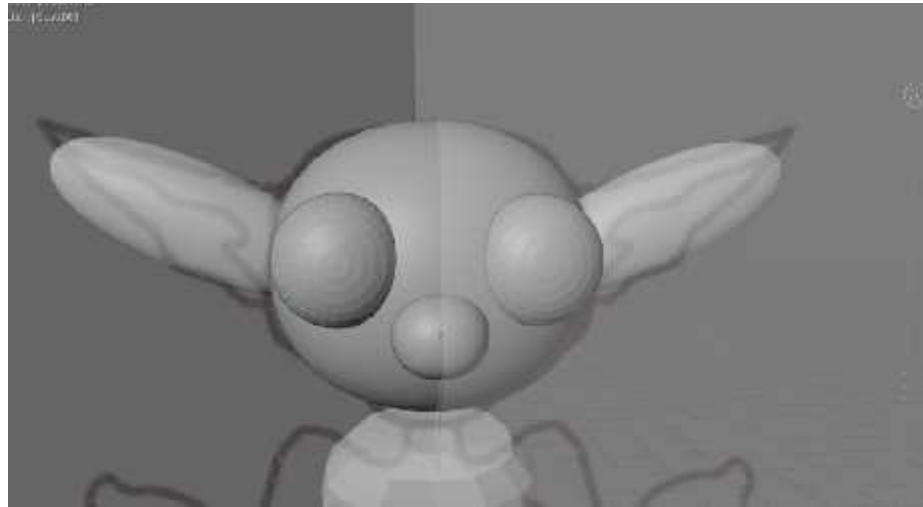


Figura 14-4. Rostro.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

Una vez que el rostro está terminado, se usan las distintas herramientas para modificar y perfeccionar la maya, al ser un diseño sencillo no se requiere de tantos pinceles o aditamentos para su conclusión. Sin embargo, siempre se debe mantener la proporcionalidad en las diferentes vistas del modelado. En el caso de la elaboración de ojos, cejas y orejas se usó la herramienta de simetría con el objetivo de conseguir un acabado apegado a la referencia y a la armonía visual del personaje.



Figura 15-4. Rostro avanzado.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

Por último, pero no menos importante la creación del cabello en los personajes que así lo tienen en la imagen referencial, se trabajó con la herramienta de esculpido para lograr extraer y simular los mechones de este, sin olvidar el estilo *cartoon* ya predeterminado.

4.2.1.6. *Materiales y Texturizado.*

Con el objetivo de agregar detalle visual se aplicaron distintas texturas, igualmente para añadir significado al modelado y que se pueda entender en que material está realizado cada uno o de que están hechos. Las texturas se aplicaron en forma de imágenes y son utilizadas para simular los distintos materiales que componen al personaje, siendo clave para determinar la calidad final del modelado. Al momento de implementar todos estos elementos ya mencionados ya se encuentran fusionados todos los elementos que conforman al personaje y que fueron modelados por partes.



Figura 16-4. Asignación de material.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.2.1.7. *Modelado Final.*

A partir de que el personaje se encuentra terminado, este requiere de un espacio para ser contextualizado y que complemente el mensaje que se quiera transmitir, siendo este un escenario simple, en el que será colocado el modelo, cada iluminación del respectivo modelado complementa a cada personaje de manera individual. Manteniendo un diseño simple que no opaque al elemento principal para que sea el foco de atención de la audiencia.

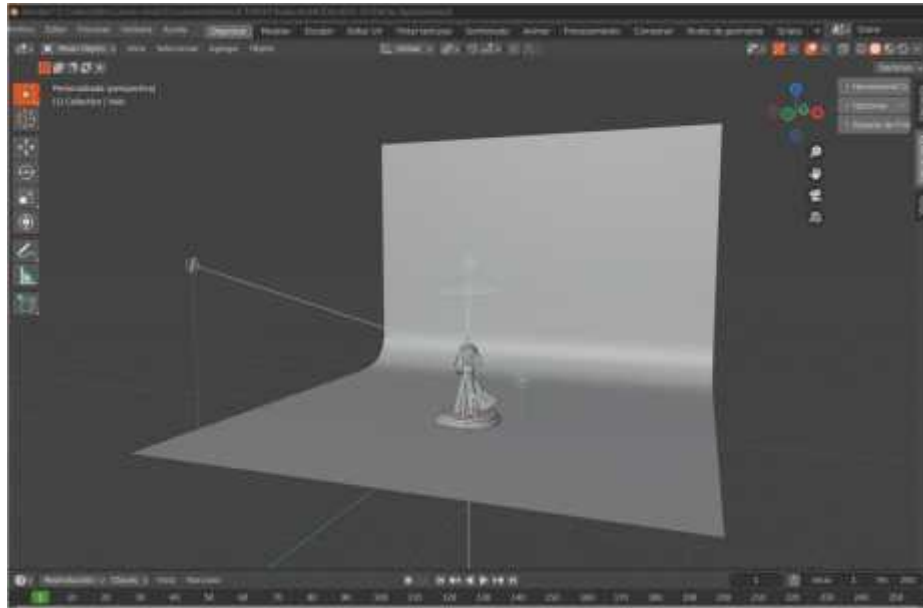


Figura 17-4. Escenario.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.3. Postproducción.

Una vez terminado el modelado de los personajes se obtendrán una serie de imágenes desde blender que permitan observarlos desde un ángulo específico obtenido con el posicionamiento de la cámara dentro del programa, esto se hará con cada personaje de las distintas leyendas de Cumandá, permitiendo ser contemplados desde un punto de vista agradable y que permita captar los distintos detalles de este.

4.3.1. Iluminación.

Con el objetivo de dar una ambientación más precisa al modelado se generarán esquemas de luces que resaltarán los detalles más significativos del modelado, a su vez dándole personalidad y contexto. Al variar la intensidad de las luces se pueden enfatizar ciertas áreas del objeto en cuestión, dentro de las luces podemos encontrar varias opciones de iluminación, siendo; punto, sol, foco y área, para cada modelado se usó distintas combinaciones de estas en diferentes posiciones y ángulos.

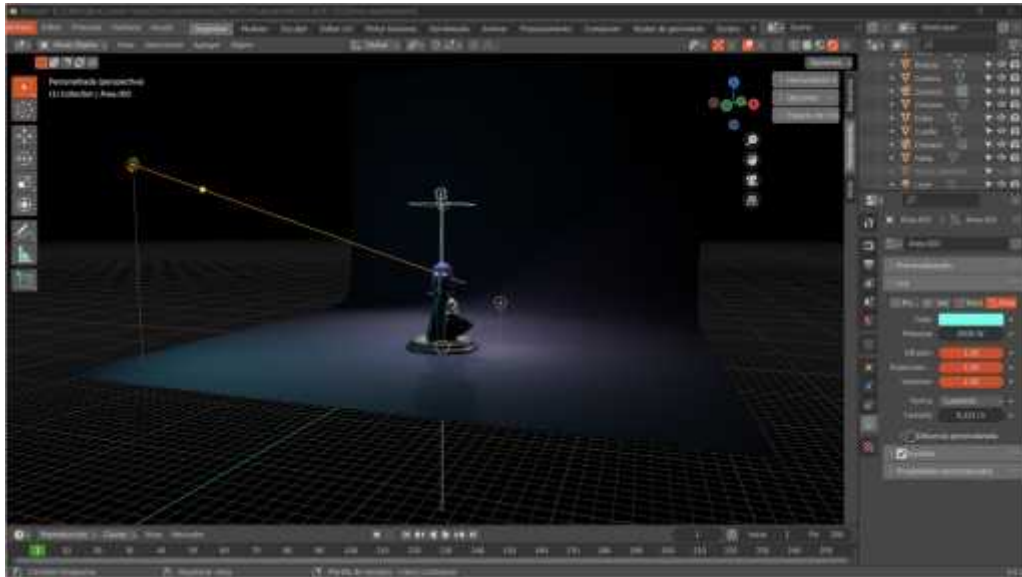


Figura 18-4. Iluminación.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

4.3.2. *Renderizado*

El proceso de renderizado en blender trata de que el programa interpreta e modelado 3D en una imagen o secuencia de imágenes foto realista, este procedimiento implica algunos pasos a tener en consideración.

A partir de tener configuradas la escena, se definen todas las características que se desea que tenga el producto final, siendo iluminación, texturas, sombras entre otras, posterior a esto se debe configurar el motor del renderizado esto es lo que generara la imagen final, dentro del blender se encuentran diferentes motores de renderizado como Cycles y Eevee.

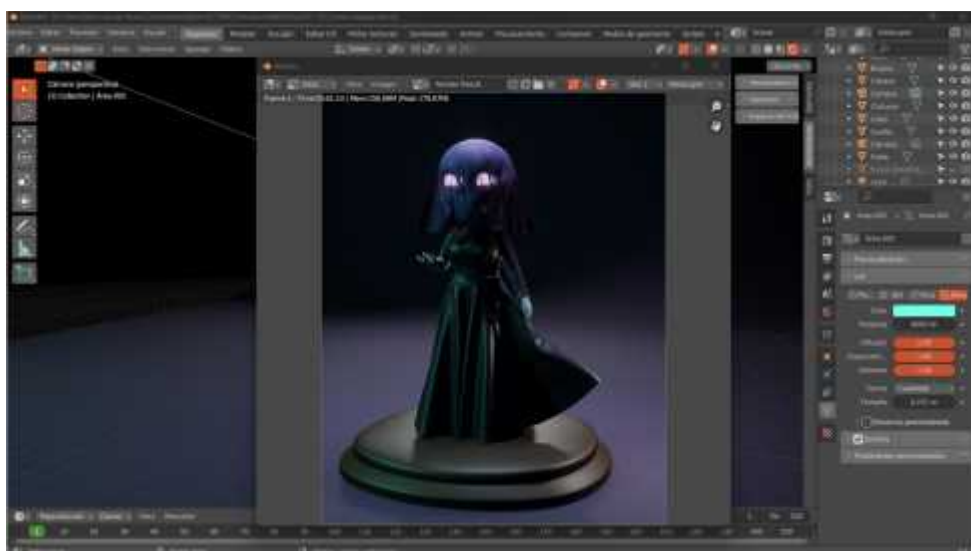


Figura 19-4. Renderizado.

Fuente: (Larrea Berenisse, 2023)

Una vez que se tiene estos dos elementos configurados se da el proceso de renderizado, durante este, blender crea una representación digital de la escena y la ilumina para producir una imagen final. En consecuencia, se realiza un post procesamiento que permite mejorar la calidad y si es necesario o se quiera agregar efectos adicionales.

Es fundamental tener en consideración que el tiempo que tarda este proceso depende del tamaño y peso del archivo, es por esto por lo que en ocasiones es necesario recursos computacionales específicos y significativos.

4.3.3.Resultados *Renderizado*.



Figura 20-4. Renderizado de la Dama Tapada



Figura 21-4. Renderizado de Reinaldo



Figura 22-4. Renderizado de la Muerte



Figura 23-4. Renderizado del Duende



Figura 24-4. Renderizado de la Cueva

4.3.4. Resultados de la difusión.

Con el objetivo de obtener suficiente información para poder analizar el nivel de aceptación se realizó una inversión de 40 dólares por un periodo de 4 días en la herramienta Meta Business, que esta enlazada directamente con Facebook e Instagram, en esta plataforma se pueden realizar distintas acciones publicitarias. A partir de esta se creó una campaña publicitaria denominada “Leyendas de Cumandá”, que contenía todas las imágenes de los modelados realizados, junto con la leyenda escrita.

Analisis	Anuncios	Entrega	Nombre del conjunto de anuncios	Tecnología de pago	Presupuesto
<input checked="" type="checkbox"/>	Leyendas de Cumandá	Completado	Leyendas de Cumandá (Imagen 1)	Veremos más...	\$2.00
<input type="checkbox"/>	Leyendas de Cumandá	Completado	Leyendas de Cumandá (Imagen 2)	Veremos más...	\$2.00
<input type="checkbox"/>	Leyendas de Cumandá	Completado	Leyendas de Cumandá (Imagen 3)	Veremos más...	\$2.00
<input type="checkbox"/>	Leyendas de Cumandá	Completado	Leyendas de Cumandá (Imagen 4)	Veremos más...	\$2.00

Figura 25-4. Campaña publicitaria.

Fuente: (Meta Business, 2023)

4.3.4.1. Campaña de las leyendas de Cumandá

A través de los parámetros deseados, se implementaron los datos del buyer persona realizado previamente, se obtuvieron distintos datos entre los más destacados el punto más alto y bajo de alcance de la campaña publicitaria

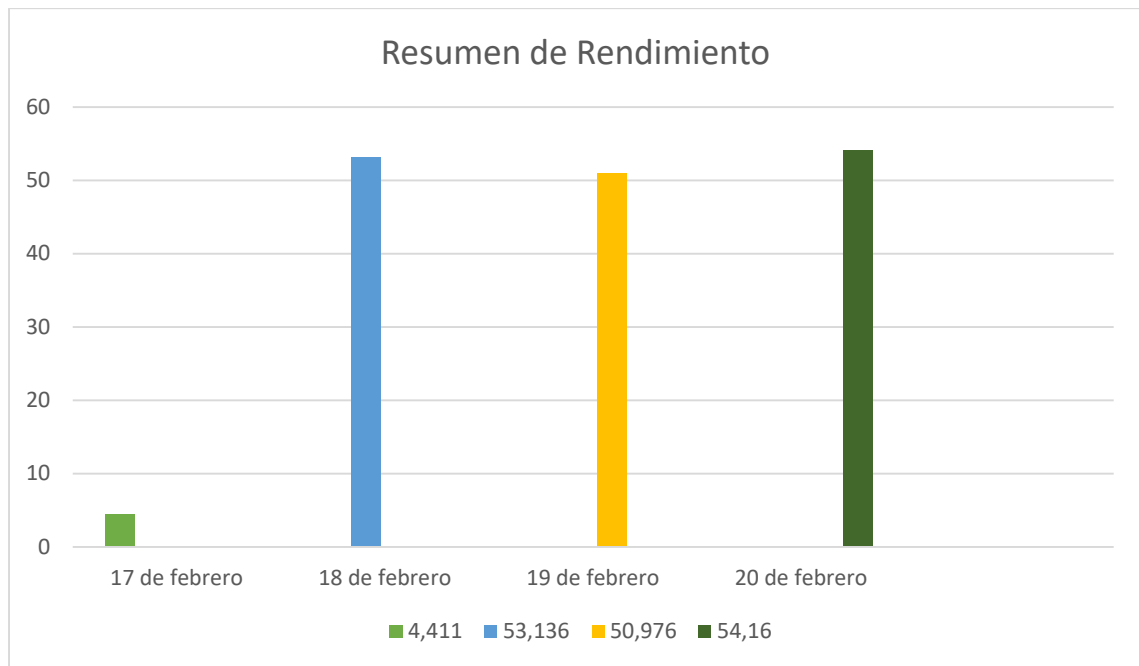


Gráfico 1-4: Resumen del rendimiento.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Según los resultados se determina que desde la fecha de inicio de la campaña hasta su finalización hubo un alcance de ciento cincuenta y nueve mil novecientos cuatro personas, en el primer día fueron cuatro mil cuatrocientos once, con un punto máximo de cincuenta y cuatro mil ciento sesenta cuentas alcanzadas que vieron la publicación al menos una vez.

Interpretación: Se evidencia un incremento en el alcance al pasar de los días lo que implica un aumento en el interés de las personas en relación con las publicaciones, demostrando a la efectividad de la campaña. Promoviendo la difusión cultural de las imágenes.

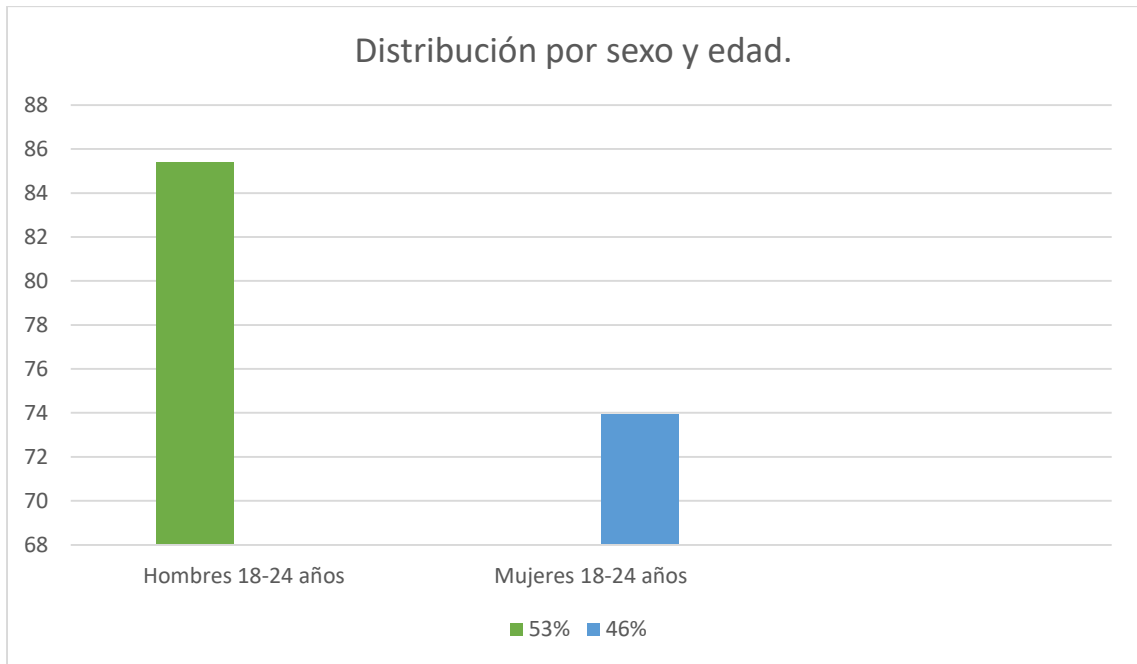


Gráfico 2-4: Datos Demográficos

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Según los resultados se determina que hay el 53% total de la audiencia alcanzada son hombres y que el 46% restante son mujeres. En un margen de edad de los 18 años hasta los 24.

Interpretación: De los 54,160 de personas, se evidencia que las imágenes tienen mayor acogida por los hombres, sin embargo, el margen de diferencia entre hombres y mujeres no supera el 10 %, manteniendo cierto equilibrio en el alcance de la publicidad, sin embargo, determinando que los hombres poseen un mayor interés en los modelados que las mujeres.

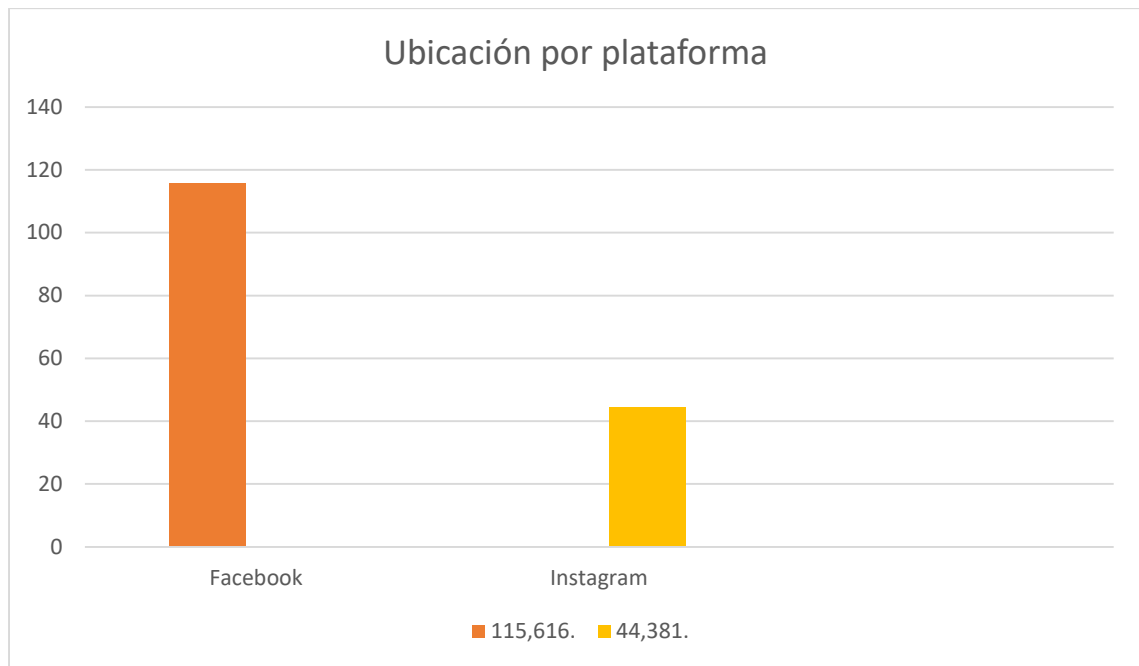


Gráfico 3-4: Plataformas

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Según los resultados se determina que hay el mayor alcance con la audiencia se dio en la plataforma de Facebook y que si bien Instagram logró un buen alcance, se vio superado.

Interpretación: Facebook es el principal enlace con Meta Business, por lo cual se determina que hubo un mayor alcance en esta plataforma al no tener tanta competencia en un sentido visual, Instagram se caracteriza por sus galerías de imágenes lo que promueve a que no todas las imágenes sean divulgadas por igual al existir mayor competencia en esta plataforma. Sin embargo, se considera que con una campaña mejor direccionada a Instagram se podrían lograr cambios significativos en su alcance.

4.3.4.2. La Dama Tapada.

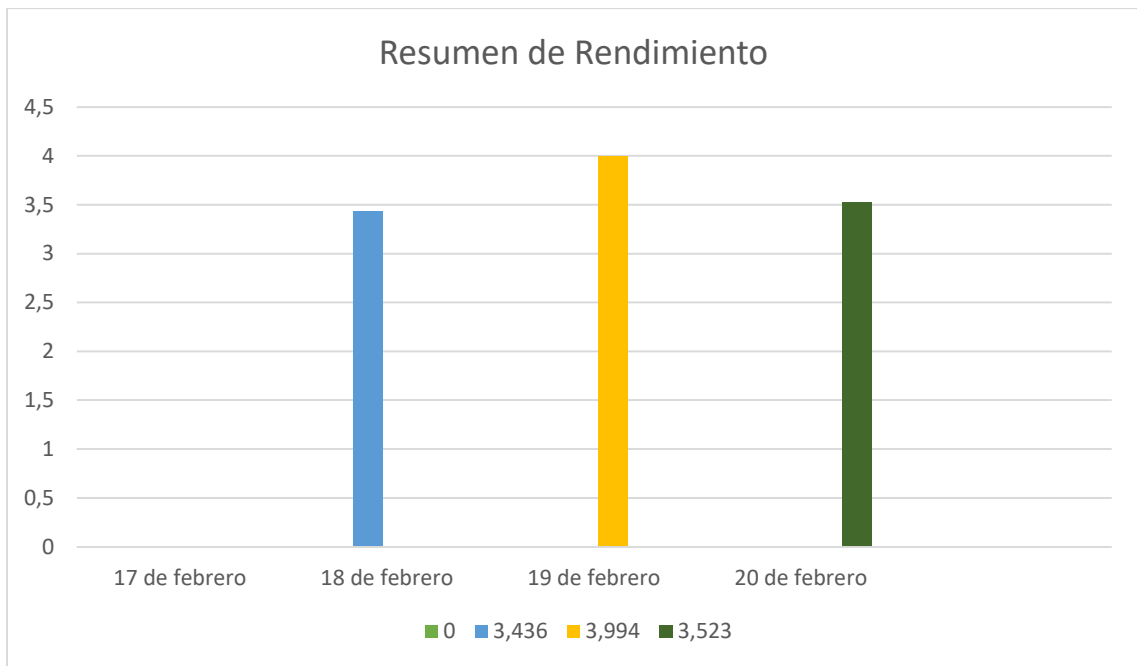


Gráfico 4-4: Resumen de rendimiento, Dama tapada

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Según los datos obtenidos el primer día de la campaña no se realizó ningún alcance a la audiencia, para el segundo día de campaña la publicación alcanzó a tres mil cuatrocientos treinta y seis personas, el tercer día se obtuvo un alcance de tres mil novecientos noventa y cuatro personas y finalmente el último día de campaña fue de tres mil quinientos veintitrés.

Interpretación: Se puede observar que el número de personas se mantiene en un estándar, siendo su punto más alto el 19 de febrero, siendo este un resumen de la cantidad de personas alcanzadas, a pesar de no conseguir un alcance significativo el primer día, se demuestra que la audiencia se encuentra interesada en el contenido cultural.

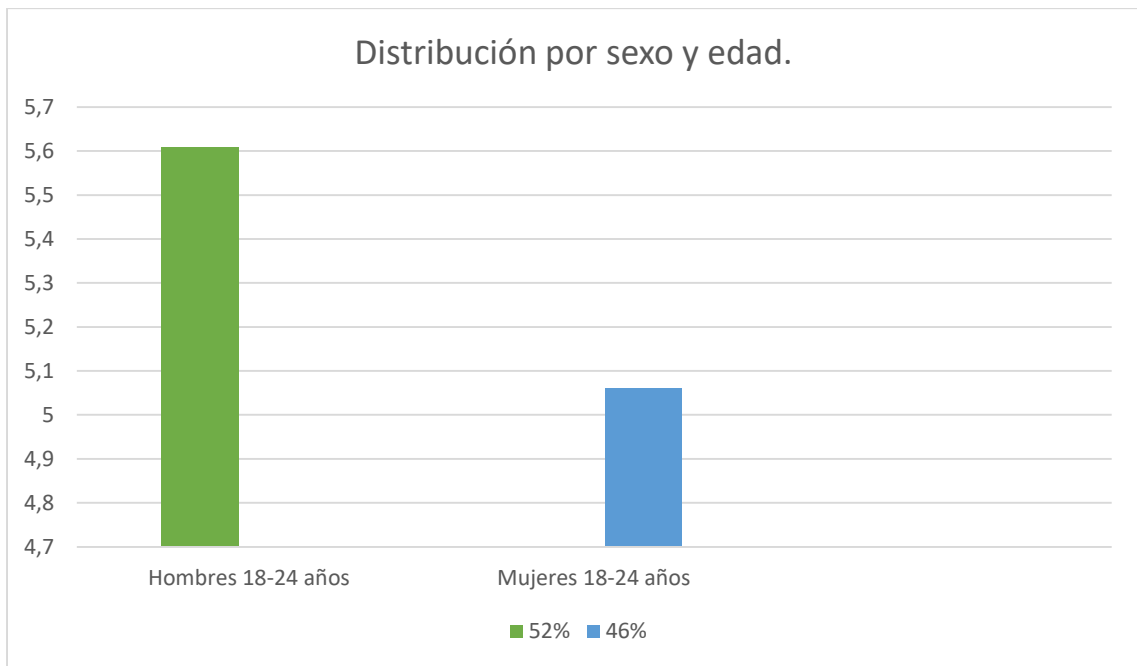


Gráfico 5-4: Datos demográficos, Dama tapada.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: El 52% de las personas que observaron la publicación de la Dama tapada fueron hombres y el 46% restantes son mujeres, todos estos en un margen de edad de 18 a 24 años.

Interpretación: Se observa un mayor interés por parte de hombres, sin embargo, el porcentaje de diferencia con el público femenino no es significativo, se considera que la aceptación del modelado del personaje de la dama tapada resulta de un buen interés para la audiencia.

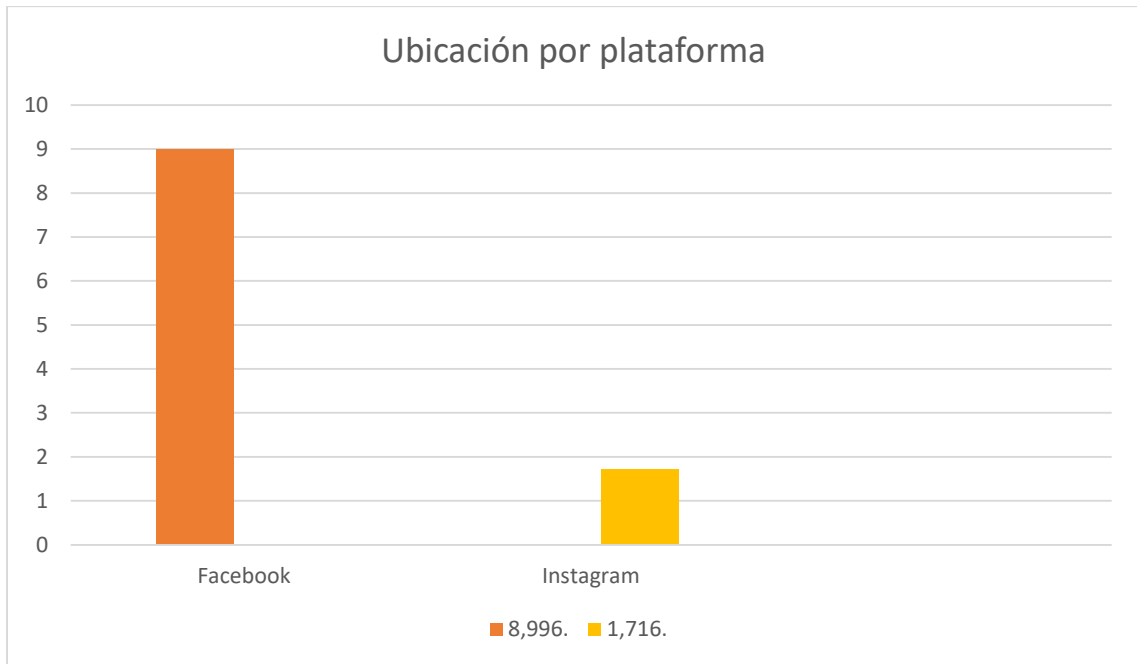


Gráfico 6-4: Plataforma, Dama tapada.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: En Facebook se alcanzaron ocho mil novecientos noventa y seis, en Instagram fue de mil setecientos dieciséis, existe una evidente diferencia de alcance en entre ambas redes, siendo Facebook la red de principal red de interés.

Interpretación: Se observa que Facebook es la red en al que la publicación se difundió en mayor medida, dándole mayor visibilidad, sin embargo, se considera que con una campaña mejor direccionada se podría lograr un mejor alcance en la red social de Instagram.

4.3.4.3. La Muerte.

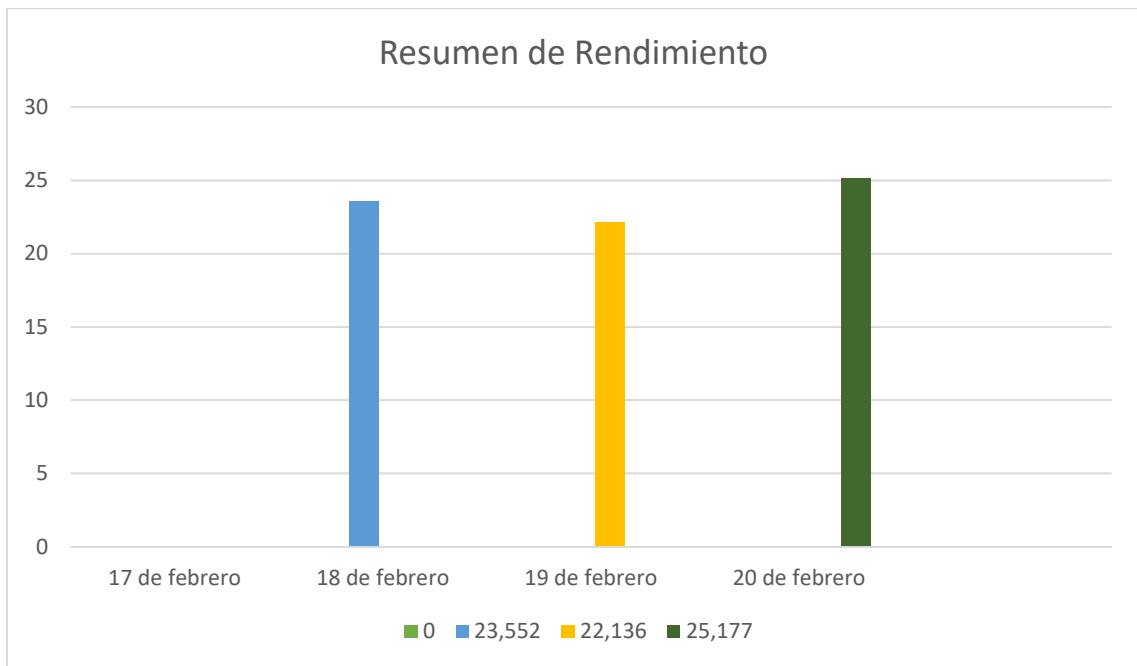


Gráfico 7-4: Resumen de rendimiento, La muerte.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: El total del alcance fue de 69,744 personas en total, el primer día de la campaña no se observó un movimiento de la publicación, en el segundo día fue de veintitrés mil quinientos cincuenta y dos personas, el tercer día, veintidós mil ciento treinta y seis y el último día fue de veinticinco mil ciento setenta y siete personas, con el pasar de los días se vio un aumento de personas que interactuaron con la publicación.

Interpretación: Se observó que esta publicación fue la que más obtuvo interacciones por parte de la audiencia, recibió, comentarios y reacciones, el incremento de aceptación fue lineal, aumentando cada día hasta alcanzar su punto máximo de 25, 177 personas.

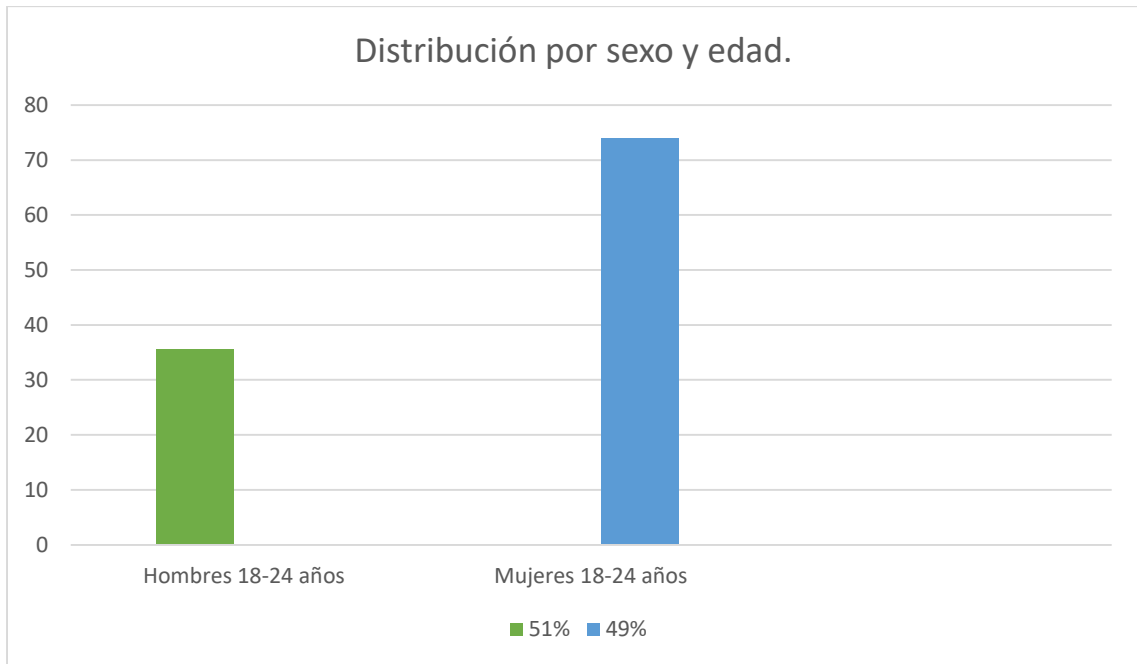


Gráfico 8-4: Datos demográficos, La muerte.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Se observa que el 51% del público son hombres y el 49% son mujeres, en esta situación se observa una diferencia de 1%.

Interpretación: Hombres y mujeres se vieron muy interesados en partes iguales, considerando que la aceptación es satisfactoria, sin embargo, se observó que las interacciones fueron generadas debido a la similitud del personaje con uno más famoso, a pesar de esto se considera esta acción como positiva pues se logró que con esta interacción la audiencia conociera la leyenda de la muerte.

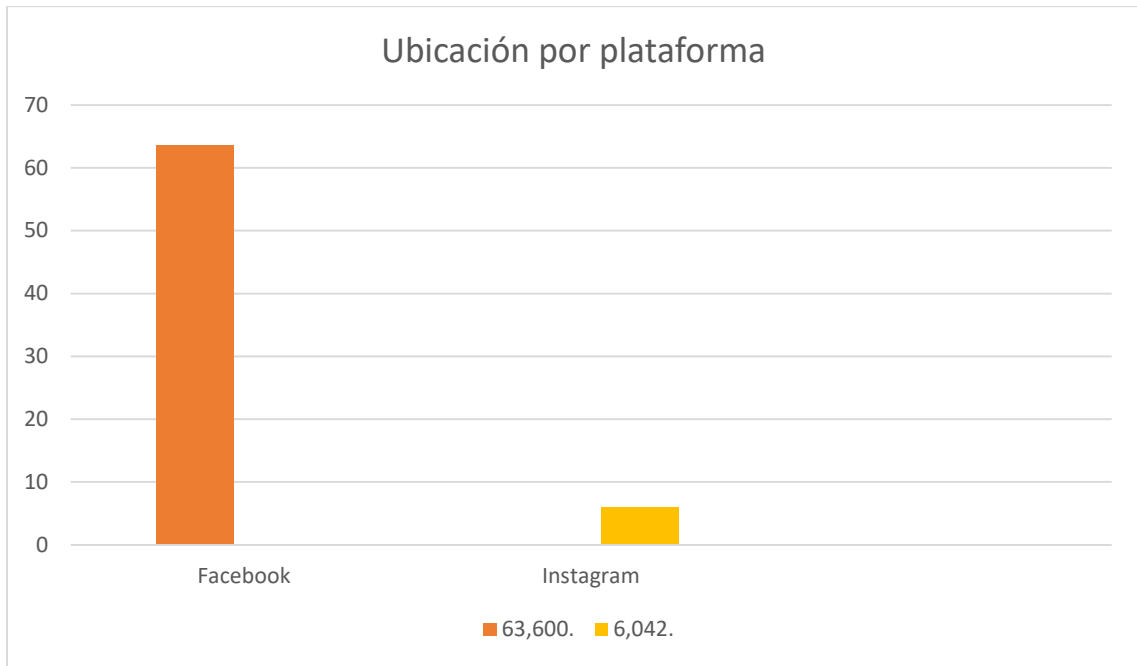


Gráfico 9-4: Plataformas, La muerte.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: En la red social Facebook el alcance de la publicación fue de sesenta y tres mil seiscientos, por otro lado, en Instagram fue solo de seis mil cuarenta y dos personas en total, se puede evidenciar claramente en que red social tuvo más acogida el modelado de la muerte, que contaba con dos publicaciones de los principales personajes de la leyenda.

Interpretación: Existe una evidente preferencia de la ubicación ante la red social de Facebook, lo que demuestra su efectividad en transmitir la información no solo textual si no gráfica, de igual manera esto ayudo a que se visualizara en mejor medida en que consiste la leyenda y que las personas interactúen y aprendan.

4.3.4.4. Los Duendes del árbol de Chirón.

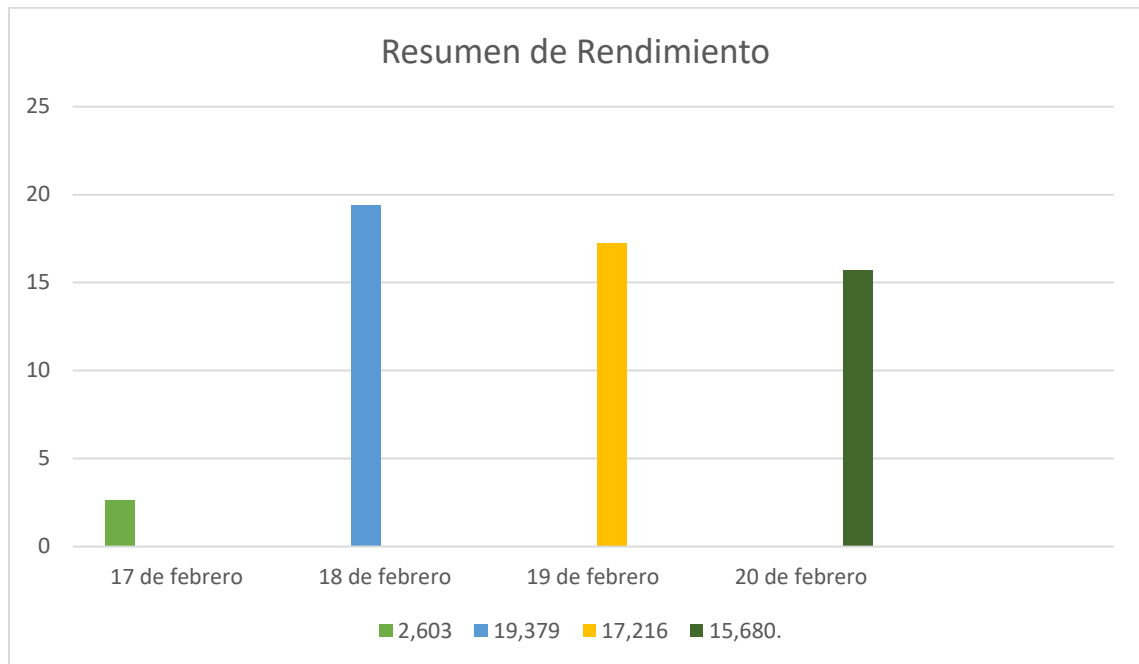


Gráfico 10-4: Resumen de rendimiento, Los duendes.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: En la gráfica se puede observar los diferentes valores en relación con el alcance que obtuvo la publicación cada día de la campaña, el primer día se alcanzaron a dos mil seiscientos tres, el segundo día se elevó a diecinueve mil trescientas setenta y nueve, el tercer día fueron diecisiete mil doscientas dieciséis y finalmente el último día de campaña fueron quince mil seiscientos ochenta personas.

Interpretación: Se observa el creciente interés con una pequeña disminución en los últimos días de la campaña, dado los buenos números de audiencia se interpreta que se ha difundido la cultura e historia de Cumandá.

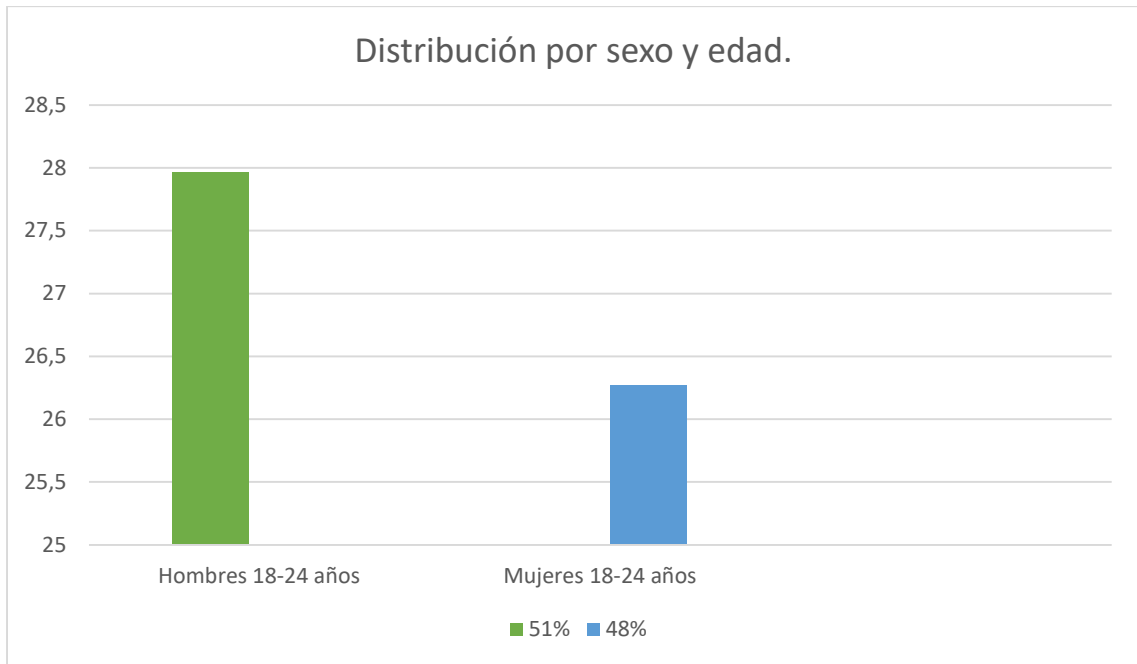


Gráfico 11-4: Datos demográficos, Los duendes.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Se puede observar que en el caso de esta publicación la mayoría del público alcanzado fueron hombres de entre 18 y 24 años, con un 51% de alcance, mujeres también se vieron interesadas pero la mayoría de las reacciones son por parte del género masculino.

Interpretación: Ante estos resultados, se evidencia el gran interés que tiene el género masculino por el modelado 3D del personaje de la leyenda de los duendes, demostrando que se puede alcanzar a la audiencia con temas culturales, pero ambientándolos con un aspecto más moderno.

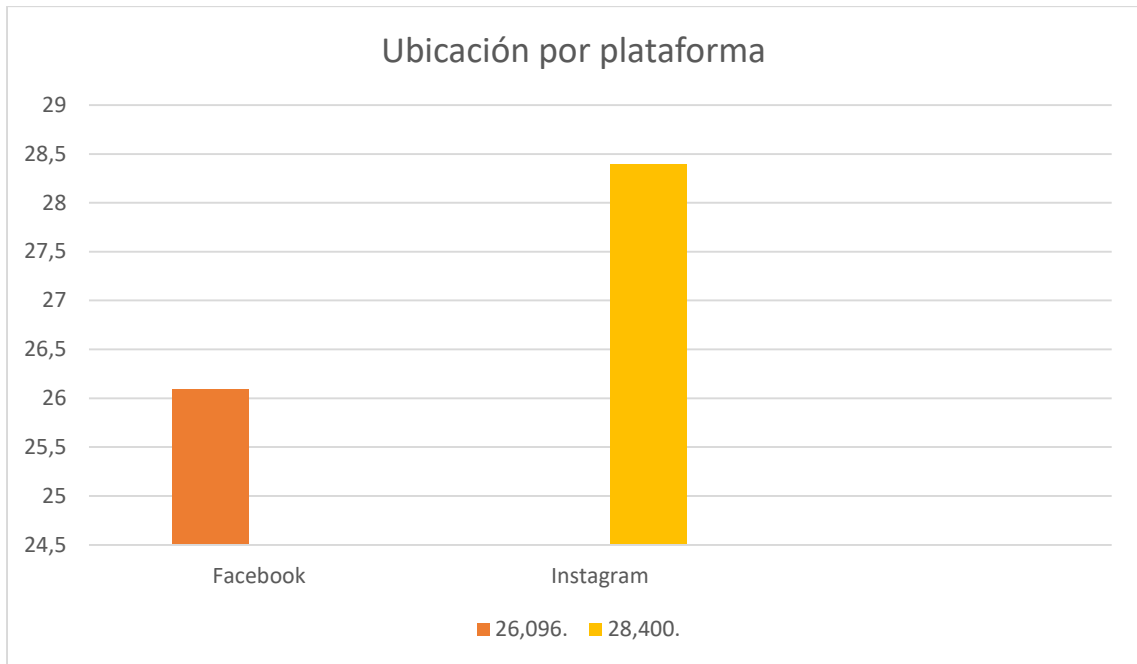


Gráfico 12-4: Plataformas, Los duendes.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Los resultados indican que existe una mayor difusión y visualización de la audiencia la red social de Instagram, lo que se contradice en relación con las publicaciones anteriores, siendo Facebook la que sobresalía.

Interpretación: Se evidencia que la imagen del modelado genera una mayor difusión y alcance en la red social de Instagram, siendo esta la que prima en temas de galerías visuales, aportando al tema cultural que se busca compartir con este proyecto.

4.3.4.5. Las minas de Ucamari.

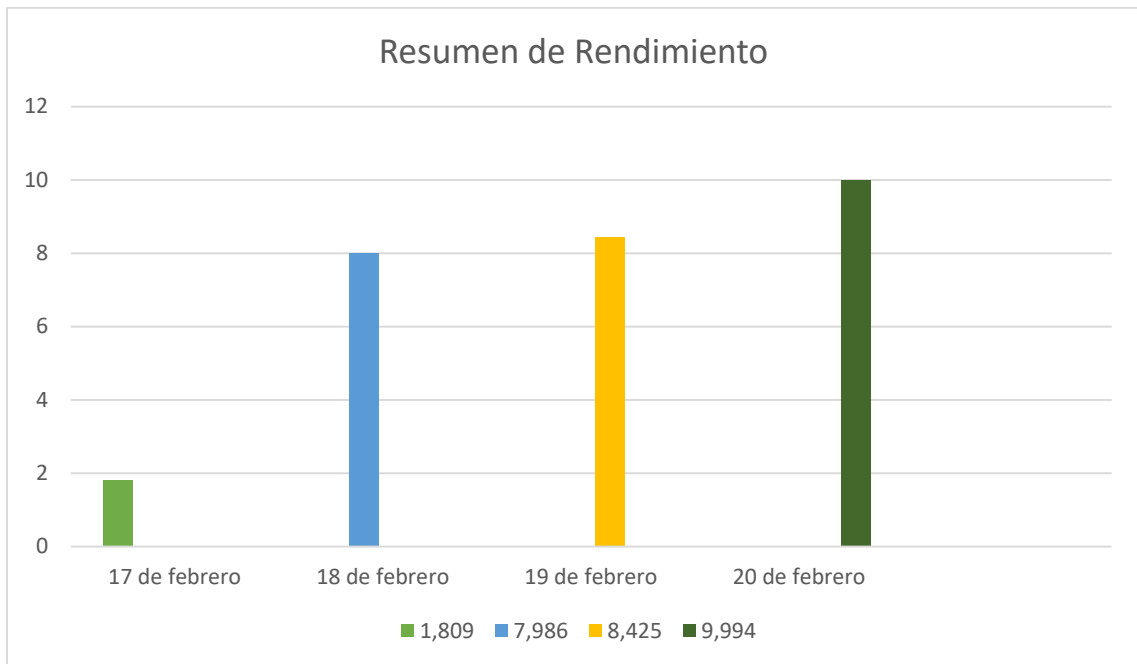


Gráfico 13-4: Resumen de rendimiento, Las minas.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: En relación a la publicación del modelado de la leyenda de las minas de Ucamari, se puede ver un crecimiento significativo a través de los días siendo que en el primer día de campaña se alcanzaron mil ochocientos nueve, en el segundo día se incrementa con siete mil novecientos ochenta y seis, continuando con el tercer día con ocho mil cuatrocientas veinticinco y en el último día de campaña se llega a tope con nueve mil novecientos noventa y cuatro personas las que observaron o interactuaron con la publicación.

Interpretación: Las cifras demuestran que la audiencia se encuentra de acuerdo con la publicación realizada, generando una aceptación y acogida por estos. Lo que implica que se encuentran enfocados en el modelado 3D y en como este representa la leyenda, promoviendo en este caso como en los otros la cultura y el compartir de las historias de la región de origen.

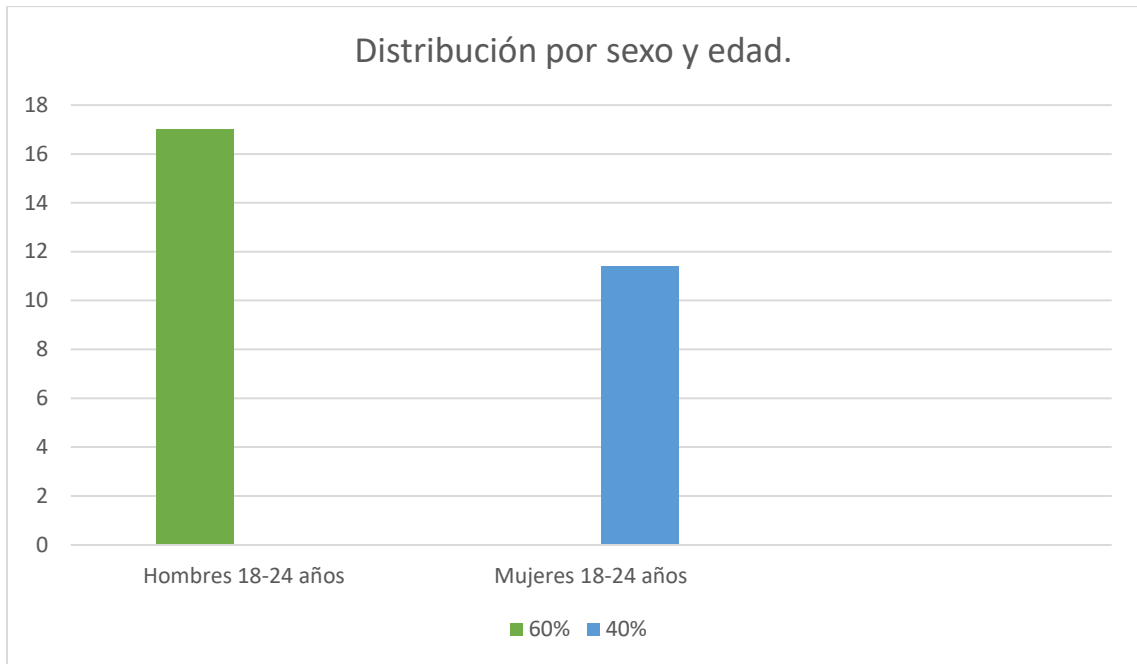


Gráfico 14-4: Datos demográficos, Las minas.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: En el gráfico se analizó la respuesta o aceptación de hombre y mujeres de entre 18 a 24 años, en este, se puede observar que el 60 % del público interesado son hombres y que el otro 40 % restante son mujeres.

Interpretación: Esto implica que este modelado en particular tiene una acogida mayoritaria por parte de un público masculino, dando como resultado hasta el momento que los hombres son los que se encuentran más interesados en temas culturales, así como el modelado 3D, sin embargo, no hay que descartar que existen distintos factores que hacen que cambien estos datos por ejemplo el estilo que fue optado para su realización puede ser uno de estos.

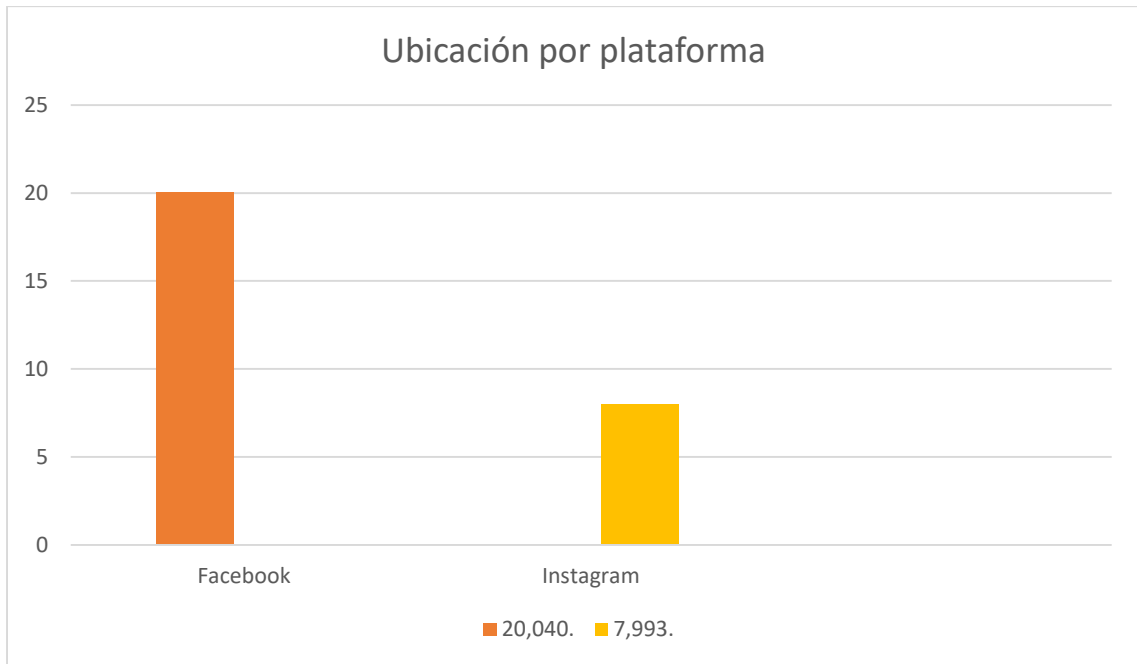


Gráfico 15-4: Plataformas, Las minas.

Fuente: (Meta Business, 2023)

Realizado por: Berenisse Larrea.

Análisis: Según los resultados se determina que veinte mil cuarenta de la audiencia interactuó con la publicación a través de Facebook y que siete mil novecientos tres reacciono con la misma por medio de Instagram

Interpretación: Evidentemente se encuentra mayor acogida de la campaña publicitaria de este modelado, en a la red social de Facebook lo que podría implicar que esta red social es la que fomenta con mayor eficacia temas culturases y artísticos.

De acuerdo con todos los resultados obtenidos se pudo observar cual es la interacción o la atención que la gente de esta determinada edad opina de temas culturales, teniendo en cuenta de su fusión con el aspecto moderno del modelado 3D, a través de esta campaña publicitaria se buscó alcanzar a jóvenes de entre 18 y 24 años pues se consideró que estos son los más adecuados para difundir temas culturales en una plataforma como redes sociales siendo en este caso específico Facebook e Instagram.

Si bien la campaña fue lanzada a través de la herramienta *Meta Business*, se buscó difundir de una manera homogénea a la audiencia entre estas dos redes sociales seleccionadas, pues se consideró que estas poseían las herramientas necesarias para que sean visualizadas de una manera completa las imágenes de los modelados de los principales personajes de las leyendas de Cumandá.

Posterior a la finalización de la campaña se observaron los datos para poder comprobar que alcance obtuvo la misma en la audiencia seleccionada, por lo tanto se puede decir que la gente si se encuentra interesada en este tipo de presentación , pues logró llamar su atención, permitiéndoles detener su monótono avance por estas redes, y captando un poco de la cultura de su país, si bien las reacciones fueron variadas, se pudo captar que las personas asocian los modelados con otros personajes populares, siendo el caso específico del personaje del manga japonés Monkey D. Luffy, del autor Eiichir Odaque, presentó similitudes físicas con el personaje de Reinaldo de la leyenda de La Muerte, lo que dio paso a una mayor difusión.

Finalmente se pudo determinar que si se alcanzaron los objetivos planteados, se logró realizar una correcta difusión , así como se logró una interpretación propia de los personajes de las leyendas del cantón Cumandá, se considera importante continuar con una investigación mayor, abriendo las puertas a que todas las leyendas del Ecuador sean difundidas por todo el mundo, permitiendo a que la cultura de este país se junte con la globalización del resto de culturas que existen representadas en internet.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Conclusiones.

- J El identificar las principales leyendas de Cumandá, así como sus personajes representativos permitió conocer y preservar la cultura, así como el folclore de este cantón. A través de esta identificación se puede obtener una mejor comprensión de la historia y tradición de la zona, la preservación de las leyendas es un aspecto fundamental de la identidad cultural de un lugar, ayudando a mantener vivas estas historias, así como sus personajes más representativos, dando un paso importante para honrar esta cultura e historia del cantón Cumandá.

- J Al diseñar una serie de personajes con las herramientas de diseño, se exploran diferentes técnicas y nuevas herramientas, dando paso a la creación de personajes únicos, para su creación se requirió de una comprensión de sus características, contexto y trasfondo. Al hacer uso de distintos colores, formas, texturas, vestimentas y particularidades físicas de este, se pudieron desarrollar distintas habilidades técnicas y creativas, dando paso a un aumento en la capacidad de crear personajes más complejos y detallados, generando una mejora de habilidades de diseño y modelado 3D.

- J A través del uso de software 3D se exploraron las herramientas disponibles en este tipo de programas, concretamente Blender fue el seleccionado para el modelado, este proceso involucró la creación de los modelos 3D, permitiendo que puedan ser visualizados desde cualquier ángulo y en diferentes posiciones, se pudieron usar las distintas herramientas para tener un producto detallado, dando paso al uso de texturas y efectos de iluminación que mejoraron significativamente la apariencia final de los personajes. El modelado 3D demostró ser una técnica muy versátil que puede ser utilizada en diversos campos, abriendo oportunidades en las distintas carreras de áreas creativas.

- J Al realizar la serie de imágenes de las leyendas se pudo dar una representación de los personajes y situaciones de estas, ejemplificando visualmente de una manera más detallada y realista los personajes de estas leyendas, dando paso a la interpretación de la cultura y folclore del cantón de Cumandá para su promoción y difusión en las redes sociales, enriqueciendo la comprensión y el conocimiento de estas.

) Al difundir las imágenes a través de las redes sociales se promovió la cultura del cantón Cumandá, por medio de las estadísticas se pudo determinar un nivel de alcance importante en la audiencia, promoviendo la riqueza y diversidad de la cultura local.

5.2. Recomendaciones.

) Es de suma importancia que el conocimiento de los estudiantes de diseño gráfico en áreas como modelado 3D sea más amplio y completo, enfocándose en el uso de las distintas herramientas y técnicas para este proceso. De igual manera poner en práctica los conocimientos y destrezas en esta área permite que se dé una atención más amplia y variada a los clientes.

) Para el análisis de resultados se recomienda el uso constante de herramientas, como las estadísticas que páginas como Facebook e Instagram nos brindan para poder observar de una manera más fácil y real, el alcance que tienen los productos que se realicen y se publiquen a la audiencia o público objetivo.

) Se recomienda la realización de más proyectos similares que busquen dar visibilidad a las distintas leyendas que están presentes no solo en la provincia de Chimborazo sino de todo el Ecuador, abriendo una ventana única hacia la cultura del Ecuador y a través de las distintas herramientas de difusión dar a conocer a gran escala la historia y folclore, permitiendo un impacto e intercambio de información.

BIBLIOGRAFÍA

AULA MENTOR. (s. f.). 1.1.1. Tipos de modelado. Instituto nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado. Recuperado de: http://descargas.pntic.mec.es/mentor/visitas/DemoModeladoBlender/111_tipos_de_modelado.html

AUTODESK. (s. f.). ¿Qué es AutoCAD? Autodesk. Recuperado de: https://latinoamerica.autodesk.com/products/autocad/overview?panel=buy&AID=13955714&PID=8299320&SID=jkp_CjwKCAiA68ebBhB-EiwALVC-NmPRfa_Kb7-UEle9pO2megjoiboycrdN-o3Kv2vbV17Mf4W2aKMfphoCSgcQAvD_BwE&cjevent=99a04e80643a11ed816b03430a82b820&mktvar002=afc_latam_deeplink&affname=8299320_13955714&term=1-YEAR&tab=subscription&plc=ACDIST

AUTODESK. (s. f.-b). What is Maya? Autodesk. Recuperado de: <https://www.autodesk.com/products/maya/overview?term=1-YEAR&tab=subscription>

ARELLANO, I. J. T., & OLIVO, V. O. V. (2014). Recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo en una serie de libros infantiles digitales [Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Recuperado de: <http://dspace.espoch.edu.ec/bitstream/123456789/3333/1/88T00093.pdf>

ARTEAGA, J & FERNÁNDEZ, J. (2010). El método clínico y el método científico. *MediSur*. Volumen, (8, N°5), [p.12 - p.20]. ISSN. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180020098003>

AZUERO, E. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, Volumen (4, N°8), [p.110]. ISSN 2542-3088. doi:10.35381/r.k.v4i8.274

BLENDER. (s. f.). The software. About blender. Recuperado de: <https://www.blender.org/about/>

BUZÓN, M. (2020). Definición de software: Qué es, para que sirve y porque es tan importante. Recuperado de: <https://www.profesionalreview.com/2020/01/26/definicion-software/> Profesionalreview.com.

CAMPOS, F. (1911). Tradiciones y leyendas ecuatorianas. Guayaquil: Imprenta Idea Libre.

CORTÉS, J. (2020). 19 Principios del Diseño de Personajes notodoanimacion. Notodoanimacion.es; Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales. Recuperado de: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

CUETOS, M. P. G. (2012). El patrimonio cultural. Conceptos básicos. Volumen 207 de Colección de textos docentes Volumen 207 de Textos Docentes. Universidad de Zaragoza, 2012

DÁVILA, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. Volumen, (12), [p.180 – p.205]. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76109911>

DISEÑO DE PERSONAJE - PORTFOLIO ESTACIÓN DISEÑO. (2015, marzo 26). Recuperado de: Estaciondiseno.es. <https://www.estaciondiseno.es/portfolio/diseno-de-personaje/>

ECHEVERRIA, B. (2010). Definición de La Cultura. Fondo de Cultura Económica.

EQUIPO EDITORIAL, ETECÉ. (2020, noviembre 14). Leyenda. Recuperado de: Concepto.de. <https://concepto.de/leyenda/>

GARCÍA, J. L. G. (s/f). De la cultura como patrimonio al patrimonio cultural. Recuperado de: <file:///C:/Users/steve/Downloads/26186-Texto%20del%20artículo-26205-1-10-20110607.PDF>

GAD MUNICIPAL CUMANDÁ. (s. f.). Trabajando por ti Cumandá. Recuperado de: <https://www.cumanda.gob.ec>

GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO DE CUMANDÁ. GADM. (2019) Turismo. Recuperado de: <https://www.cumanda.gob.ec/turismo/>

GUZMÁN RAMÍREZ, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. Iconofacto, Volumen (12 N°18), [p.103 – p.104]. doi: <https://doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a06>

GUERRERO, M. E. B. (2020). APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN RIOBAMBA [Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Recuperado de: <http://dspace.espace.edu.ec/bitstream/123456789/14334/1/88T00335.pdf>

GUERRERO, M., PILAQUINGA, V., & GUERRERO, C. (2021). La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. *Revista Científica*, 6(21), 336-355, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.21.18.336-355>

H. D. RAMÓN, «El uso de los Entornos Virtuales 3D como una herramienta innovadora en propuestas educativas mediadas con tecnología», *TEyET*, n.º 12, pp. p. 72-80, abr. 2014.

HERRAMIENTAS 3D. (2017, agosto 1). Recuperado de: [Infaimon.com. https://www.infaimon.com/enciclopedia-de-la-vision/herramientas-3d/](https://www.infaimon.com/enciclopedia-de-la-vision/herramientas-3d/)

HIJOS DE CHIMBORAZO, CUENTOS, MITOS Y LEYENDAS. (s/f). Blogspot.com. Recuperado de: <http://tradicionalchimborazo.blogspot.com>

ILAMDIR. (s. f.). Patrimonio intangible. Directorio Latinoamericano de recursos patrimoniales. Recuperado de: <https://ilamdir.org/patrimonio/intangible>

JORQUERA, A. (2016). Fabricación digital: Introducción al modelado e impresión 3D. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=9XmbDQAAQBAJ&dq=modelado+3D&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

LANGA GARDE, I. (2019). Concept Art y creación de personajes. *DISCIDIUM*. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/126519/Langa%20-%20Discidium.%20Concept%20Art%20y%20creación%20de%20personajes.%20Diseño%20y%20creación%20de%20un%20mundo%20fantástico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

LO QUE SE DESEA MOSTRAR, E. D. 3D O. U. I. G. “REAL” DE, VER UN OBJETO, ES LA F. DE, & PROFUNDIDAD., A. Y. (s/f). *EL DISEÑO 3D*. Wordpress.com. Recuperado de: <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2015/02/marta-mateos-maza.pdf>

MAXON. (s. f.). ¿Qué es CINEMA 4D? Recuperado de: https://www.maxon.net/es/cinema-4d?gclid=CjwKCAiA68ebBhB-EiwALVC-NtJuddoPBXHjx6upvuFrdnWEpTvweyYu1F5hyzPFjY5nZY0__KeB3BoCIPAQAxD_BwE

MARTÍNEZ, G. G. (2021). *DISEÑO Y MODELADO 3D DE UN PERSONAJE PARA ANIMACIÓN* [Universidad Politécnica de Valencia]. Recuperado de:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172683/Gomez%20-%20Diseno%20y%20modelado%203D%20de%20un%20personaje%20para%20animacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

OLIVERA, A. (2011). Patrimonio inmaterial, recurso turístico y espíritu de los territorios. Cuadernos de Turismo, Volumen (27), [p. 663 – p. 677]. Recuperado de: <https://revistas.um.es/turismo/article/view/140151>

PANCHI, C. F. B. (2021). Aplicación de la técnica de modelado 3D, en la representación de monumentos de personajes históricos Riobambeños [Universidad Nacional de Chimborazo]. Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7911/1/UNACH-EC-FCEHT-DSÑ-GRF-2021-000010.pdf>

PEIRÓ, R. (2021). Cultura. Economipedia.com. Recuperado de: <https://economipedia.com/definiciones/cultura.html>

PREFECTURA DE CHIMBORAZO. (2019). CHIMBORAZO – Gobierno Autónomo Descentralizado Provincial de Chimborazo. CHIMBORAZO. Recuperado de: <https://chimborazo.gob.ec>

PREFECTURA DE CHIMBORAZO. (2019) La Provincia. Prefectura de Chimborazo. Recuperado de: http://chimborazo.gob.ec/principal/?page_id=424

PSICOLOGÍA Y MENTE. (2021). Leyendas populares. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/tags/leyendas-populares>

RAMÍREZ, M. (s.f.). Los 10 mejores programas de modelado, Animación & diseño 3D gratis para Principiantes y Profesionales. XP pen. <https://www.xp-pen.es/forum-835.html>

ROMERO, F. (2012). Perfil del territorio del cantón Cumandá (Publicación n.º 123456789). Repositorio Institucional del Consorcio Ecuatoriano para el Desarrollo de Internet Avanzado. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/51065801.pdf>

TAMAYO, L., VARGAS, S. D. V., & MAURICIO, J. (2017). DISEÑO DE 5 PERSONAJES 3D BASADOS EN LAS DEIDADES DE LA COSMOVISIÓN COSANGA-PÍLLARO, PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA PARROQUIA PANZALEO. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNESCO - ¿QUÉ ES EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL? (s/f). Unesco.org.
Recuperado de: <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

UZAL, J. M. P. (2013). Modelado 3D en patrimonio por técnicas de structure from motion. Núm. 11: ph investigación 1 (diciembre 2013). Recuperado de: <http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4020>

VEINTIMILLA, O. M. C. (2010). Plan participativo de desarrollo turístico del cantón Cumandá, provincia de Chimborazo. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.



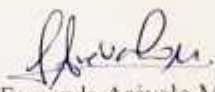
ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE
CHIMBORAZO



DIRECCIÓN DE BIBLIOTECAS Y RECURSOS DEL
APRENDIZAJE

UNIDAD DE PROCESOS TÉCNICOS
REVISIÓN DE NORMAS TÉCNICAS, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA

Fecha de entrega: 25 / 05 / 2023

INFORMACIÓN DE LOS AUTORES	
Nombres – Apellidos: Berenisse Elena Larrea Heras	
INFORMACIÓN INSTITUCIONAL	
Facultad: Informática y Electrónica	
Carrera: Diseño Gráfico	
Título a optar: Licenciada en Diseño Gráfico	
f. Analista de Biblioteca responsable:	 Ing. Fernanda Arévalo M.

