



**I T A E**

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO  
DE ARTES DEL ECUADOR**

**DEPARTAMENTO DE VÍNCULO CON LA COMUNIDAD**

**TALLERES DE CAPACITACIÓN CON EL PRESUPUESTO OTORGADO  
ANUALMENTE POR LA MUY ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE GUAYAQUIL**

**HERRAMIENTAS PARA LA POST-  
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL:**

**CINEMA 4D**

**DIRIGIDO A PÚBLICO EN GENERAL Y PROFESIONALES DEL MEDIO**

**DEL 8 AL 29 DE SEPTIEMBRE DEL 2017 (40 HORAS)**

**POR JOSÉ ANDRADE**

**2017**

## **Descripción:**

El taller práctico de modelado 3D en Cinema 4D introdujo al participante en el entorno creativo de la generación de gráficos por computadora. Proponiendo re-crear cualquier forma, sea esta orgánica o estructural, desde una perspectiva tridimensional. Siendo una estratégica herramienta para el estudio práctico de las formas, indispensable para el artista como un medio amplio de expresión.

Inició el viernes 8 de Septiembre y finalizó el viernes 29 del mismo mes. Estuvo dirigido a público en general y profesionales involucrados con el quehacer audiovisual.

## **Objetivo General:**

Proponer la exploración del campo tridimensional con técnicas digitales, que permitan al aprendiz explorar, evaluar y proponer situaciones reales con recursos virtuales.

## **Objetivos Específicos:**

- Manejar las diferentes herramientas para crear modelados de calidad.
- Adaptar los modelos a la atmosfera que se determine.
- Crear métodos propios para el desarrollo de modelado.
- Desarrollar técnicas de modelado tridimensional partiendo de objetos paramétricos y geométricos.
- Recrear objetos orgánicos y estructurales a escala en una base geométrica digital.

## **Antecedentes:**

El año pasado (2016) se realizó el Taller de Edición de Video como parte de las propuestas de talleres de capacitación a la comunidad gestionados con el presupuesto anual otorgado por el Municipio de Guayaquil y tuvo muy buena acogida. Los participantes y público que estuvo atento a los resultados evidenciados en las redes del

ITAE expresaron su deseo de continuar el hilo de aprendizaje en torno a la producción audiovisual.

### **Justificación:**

Las nuevas tecnologías aplicadas al arte están en constante evolución y su uso recurrente requiere por parte del artista de constante capacitación en las nuevas tendencias y herramientas de trabajo en el mundo audiovisual.

Fácil de aprender y muy potente, Cinema 4D es el paquete perfecto para todos los artistas 3D que quieren resultados impresionantes y sin complicaciones. Tanto los principiantes como los profesionales experimentados pueden beneficiarse de la amplia gama de herramientas y funciones del programa para alcanzar eficazmente los resultados propuestos por la imaginación del artista.

### **Metodología:**

Mediante procesos experimentales y bibliográficos se desarrollara el taller en cuestión.

Para el desarrollo de los cursos primero se comenzó desarrollando la comprensión tridimensional del alumno con ejercicios de visualización y dibujo arquitectónico a mano.

Luego ejercicios que son desarrollados por el profesor en primera instancia para la comprensión del alumno y ejercicios que posteriormente desarrollará el alumno solo para invitar a la reflexión de qué camino tomar al resolver un problema, haciendo uso de diapositivas videos y películas, tutoriales y diversas páginas web relacionadas a los temas en cuestión se lleva a cabo la clase, de una manera ordenada y técnica, partiendo de lo general a lo particular, de tal manera que al estudiante se le facilite la introducción en este tipo de software.

A lo largo del curso se envió tareas de investigación, que le permitieron al alumno expandir el mundo del que están acostumbrados a ver. Esto estuvo reforzado con la presentación de diversos videos durante la clase.

Luego nos dedicamos netamente al programa a conocer donde se encuentran cómo funcionan y para qué sirven las herramientas de los programas de levantamiento tridimensional.

Los ejercicios tienen siempre una finalidad clara, poner en práctica lo aprendido progresivamente. Como por ejemplo, la construcción de una sala con los objetos primitivos permite al alumno hacer un primer acercamiento al software 3D, un ejercicio por demás sencillo pero que nos ayuda comprender la gran extensión de estos programas y extenso tiempo de dedicación que hay que tener para llegar a dominarlos.

### **Cronograma de Contenidos:**

- **Semana 1:** 8 de Setiembre (4 Horas)
  - Compresión espacial.
  - Técnicas de ilustración.
- **Semana 2:** 11, 13 y 15 de Setiembre (12 Horas)
  - Interface.
  - Sólidos de rotación.
  - Modelado primitivo.
- **Semana 3:** 18, 20 y 22 de Septiembre (12 Horas)
  - Modelado estructural
  - Modelado orgánico
- **Semana 4:** 25, 27 y 29 de Setiembre (12 Horas)
  - Materiales.
  - Textura.
  - Iluminación.
  - Render.

### **Recursos:**

- **Técnicos:**
  - Computadoras con el software instalado.
  - Pizarra acrílica y marcadores.
  - Proyector.
  - Conexión a internet.

- **Logísticos:**
  - Salón de Medios Digitales 2
- **Humanos:**
  - Asistente Técnico: Henry Borbor
  - Documentador: Steven García

### **Ventajas:**

- El taller estaba orientado a personas con un conocimiento nulo o básico en lo que concierne a Cinema 4D.
- Se realizaron ejercicios que ayudaban a los alumnos a ser capaces de entender las herramientas e interface de cada uno de los programas y luego poder realizar trabajos con el conocimiento adquirido.
- El curso se encontraba equipado con lo necesario a nivel de infraestructura.
- El jefe del área de sistemas, Henry Borbor, fue de gran ayuda ante cualquier complicación que se presentara sobre los equipos.

### **Desventajas:**

- Aunque el curso estaba equipado, las computadoras eran obsoletas y esto si representaba un problema a la hora de trabajar.
- Las aulas que se encontraban contiguas generaban ruido, y el mismo se filtraba interrumpiendo las clases.

### **Recomendaciones:**

Se recomienda que para próximos talleres de este tipo se pueda contar con computadoras más eficientes, debido a que la evolución tecnológica ha llevado a la captura de imágenes y videos de mejor calidad, significando a que se trabaje con archivos mucho más pesados y de más difícil manejo, lo cual hace que los ordenadores que ya se encuentren obsoletos no puedan tener un desarrollo acorde a los ejercicios que se proponen en el taller.

## **Resultados:**

Se realizaron diversos modelados 3D como piezas de ajedrez, estructuras arquitectónicas, modelado de personajes, etc. Y a partir de los ejercicios realizados los alumnos terminaron el curso, satisfechos y contentos de conocer algo nuevo.

Desarrollaron nuevas habilidades que los conducirán a una manera más creativa de afrontar proyectos audiovisuales, además de una comprensión clara de los diferentes tipos de formatos que se pueden utilizar dependiendo de la plataforma final de reproducción.

Como resultado de esta jornada los alumnos cerraron el curso con una idea clara de cómo se desarrollan los softwares tridimensionales, y con bases fuertes por si quisieran adentrarse más en este universo.

Anexos:

**TALLER:**  
Herramientas para la Post-Producción Audiovisual:  
**MODELADO 3D EN CINEMA 4D**  
**PROFESOR: JOSÉ ANDRADE**

**Horario:** Lunes, Miércoles y Viernes de 08h00 a 12h00  
**Requisitos:** Dominio de Illustrator, Photoshop y After Effects  
**Lugar:** Medios Digitales 2  
**Dirigido a:** Artistas Gráficos, Diseñadores, Productores Audiovisuales  
**Cupo:** 12 Personas

**INICIO:**  
**08 SEPT. AL**  
**29 DE SEPT. 2017**

**TALLERES**  
vinculo con la  
comunidad **ITAE**

Inscripciones: Dpto. Vínculo con la Comunidad ITAE (Del 1 al 6 de Sept.)  
Dirección: Av. Quito y Venezuela / Téf: 2590690 ext: 125

Afiche Promocional

## Registro Fotográfico:



El profesor José Andrade tomando lista a los asistentes. (Fig.1)

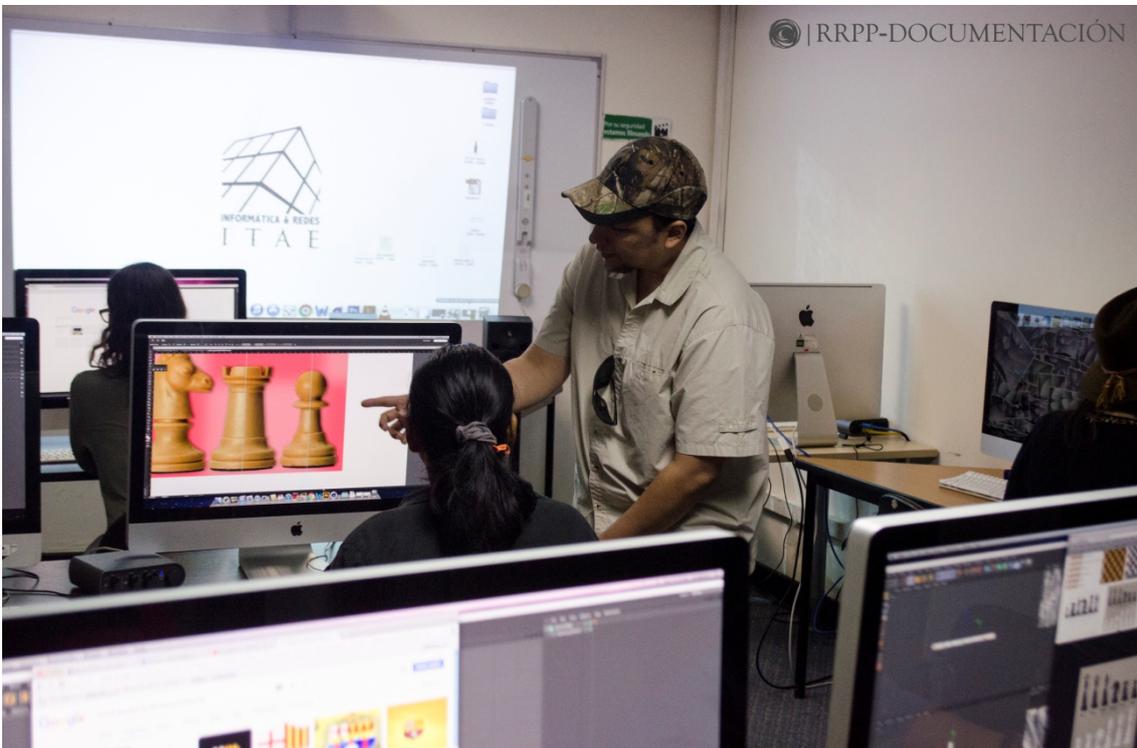


Se contó con una estación de trabajo por cada alumno. (Fig.2)

**Registro Fotográfico:**



Asistencia inmediata por parte del docente. (Fig.3)



Monitoreo permanente a los trabajos de cada alumno. (Fig.4)

**Registro Fotográfico:**

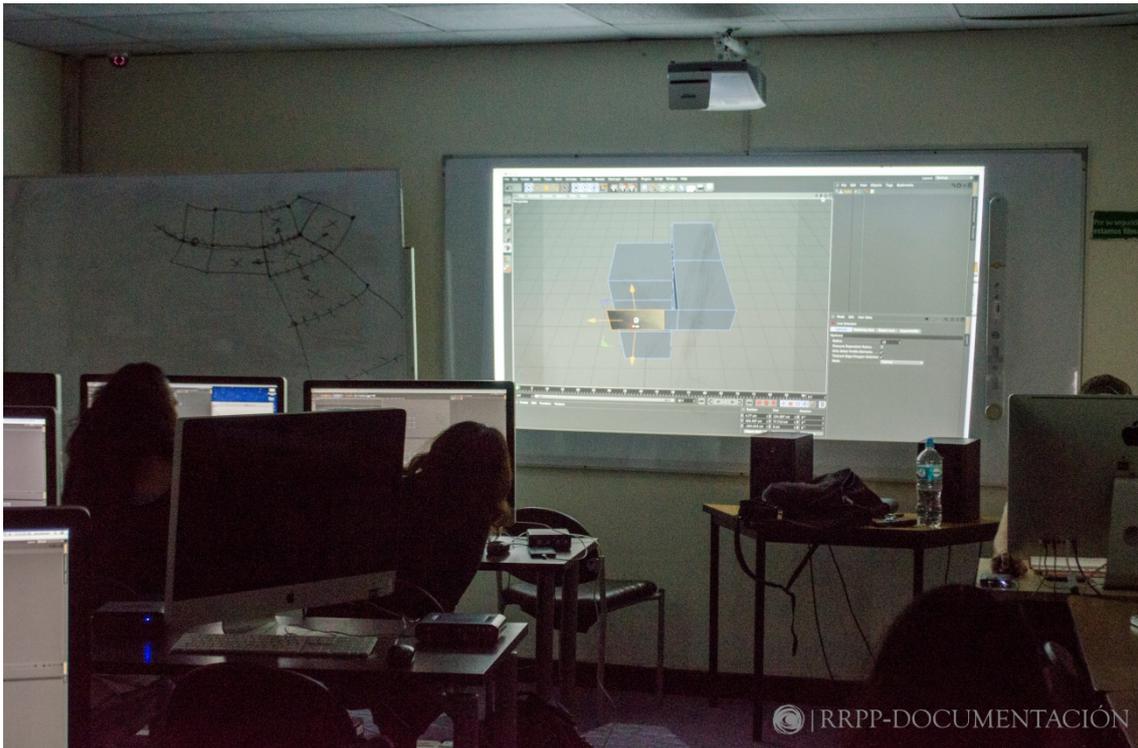


Dialogo permanente para la resolución de dudas e inquietudes. (Fig.5)



Grupo de trabajo concentrado en las tareas propuestas. (Fig.6)

## Registro Fotográfico:



Uso de recursos tecnológicos para la ejemplificación. (Fig.7)



Asistentes interesados y comprometidos. (Fig.8)

**Registro Fotográfico:**



Ambiente de aprendizaje cómodo y agradable. (Fig.9)



Revisión del progreso de trabajos prácticos. (Fig.10)

**Registro Fotográfico:**



El Profesor José Andrade firmando los certificados de los asistentes. (Fig.11)



Uno de los grupos de trabajo al finalizar el taller. (Fig.12)