

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División
Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

Informe Final de Servicio Social

UAM Xochimilco

Área de Diseño de la Comunicación Gráfica

Periodo: 4 de Julio del 2023 al 4 de Enero del 2024

Proyecto: Elaboración de material didáctico para el
Área de Medios Audiovisuales del programa de Diseño
de la Comunicación Gráfica

Clave: XCAD000477

Responsable del Proyecto: Prof. Jaime Carrasco Zanini
Rincón

Nombre Completo: Axcán Molina Peralta

Matrícula: 2182038019

Lic: Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5568557689

Email: zigoon@gmail.com/2182038019@alumnos.xoc.uam.mx

1. Introducción

Mi servicio social consistió en el apoyo para la creación de material gráfico destinado a la pre-producción de un proyecto del área de Medios Audiovisuales de la UAM Xochimilco. Además se brindó apoyo en actividades del área, como diversas conferencias.

Iniciamos con una investigación previa y un periodo de recaudación de material gráfico en sitio para servir como referencia al proyecto, buscando capturar una realidad social.

Con el uso de este material, se procedió a una larga etapa de arte conceptual, en la que tomamos elementos útiles del material recaudado y los adaptamos a las necesidades del proyecto.

Se realizó una grán cantidad de propuestas, que se discutieron y se alteraron hasta lograr una versión final para ser utilizada en la siguiente fase del proyecto: la creación de modelos en 3D para obtener una primera aproximación a partir de la cual seguir desarrollando el proyecto.

Con uso de software de modelado, se realizaron previsualizaciones de elementos como *props*, fondos e interiores a ser usados en fases posteriores del proyecto, como lo son la creación de *storyboards*.

2. Objetivo general

Apoyar con la etapa de pre-producción en la creación de materiales para el área de Medios Audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, además de ofrecer asistencia en otras necesidades del área.

3. Actividades realizadas

- Investigación y recaudación de material gráfico.

Se identificaron las necesidades del proyecto y a partir de éstas se realizó una investigación en campo para adquirir muestras del material a reproducir a manera de fotografías que reflejaran la realidad social que se esperaba plasmar.

- Elaboración de arte conceptual.

Empleando muestras recabadas en campo y en internet se procedió a la creación de bocetos a color realizados en medio digital en ProCreate, a ser usados como punto de partida para las siguientes fases del proyecto. Los bocetos se fueron refinando a lo largo de un proceso de varias revisiones.

- Elaboración de elementos 3D.

Basándose en los bocetos realizados y refinados se procedió a una primera etapa de trabajo en 3D en el software Blender. Se realizaron primero distintas

versiones en *low-poly* de algunos de los elementos capturados en el arte conceptual, buscando mantener un estilo y apariencia similar. Éstos se refinaron tras varias reuniones hasta lograr la apariencia deseada. Una vez lograda, se continuó con el modelado del resto de los *props*.

- Refinamiento de elementos 3D.

Teniendo ya los elementos 3D modelados, se procedió a refinarlos, añadiendo detalle y resolución en el mismo Blender. Una vez siendo satisfactorios los modelos, se procedió a hacer distintas pruebas de texturizado para obtener un resultado que se apegue al estilo deseado, utilizando el mismo software Blender, además de Maya y Adobe 3D Substance Painter.

- Creación de entornos 3D.

Basándose en material recaudado en la primer fase del proyecto y en referencias proporcionadas por los asesores se realizó en Blender una serie de entornos en 3D: principalmente fachadas e interiores de casas, posteriormente refinándolos para cumplir las necesidades del proyecto.

- Acomode y modelado de interiores.

Se realizó el modelado 3D de mobiliaria para los interiores, acomodando los *props* trabajados anteriormente a forma de elementos como ofrendas de Día de Muertos. Además, se hicieron pruebas con distintos tipos de iluminación y cámaras dentro de los mismos interiores.

- Apoyo dentro del área

Además del trabajo en pre-producción, se ayudó en asuntos dentro del área de Medios Audiovisuales, realizando trabajo de protección civil en conferencias y ayudando con el traslado de material para pláticas y clases.

4. Metas alcanzadas

-Logramos recabar y crear materiales apegados a las necesidades específicas de comunicación del proyecto, para uso como referencias a lo largo del mismo.

-Se alivió la carga de trabajo de los asesores en el proyecto, así liberando tiempo para poder trabajar en otras fases del mismo, como la creación de *storyboards*.

-Se creó material tanto en 2D como en 3D que continuará siendo de utilidad para el futuro de proyectos dentro del área de Medios Audiovisuales.

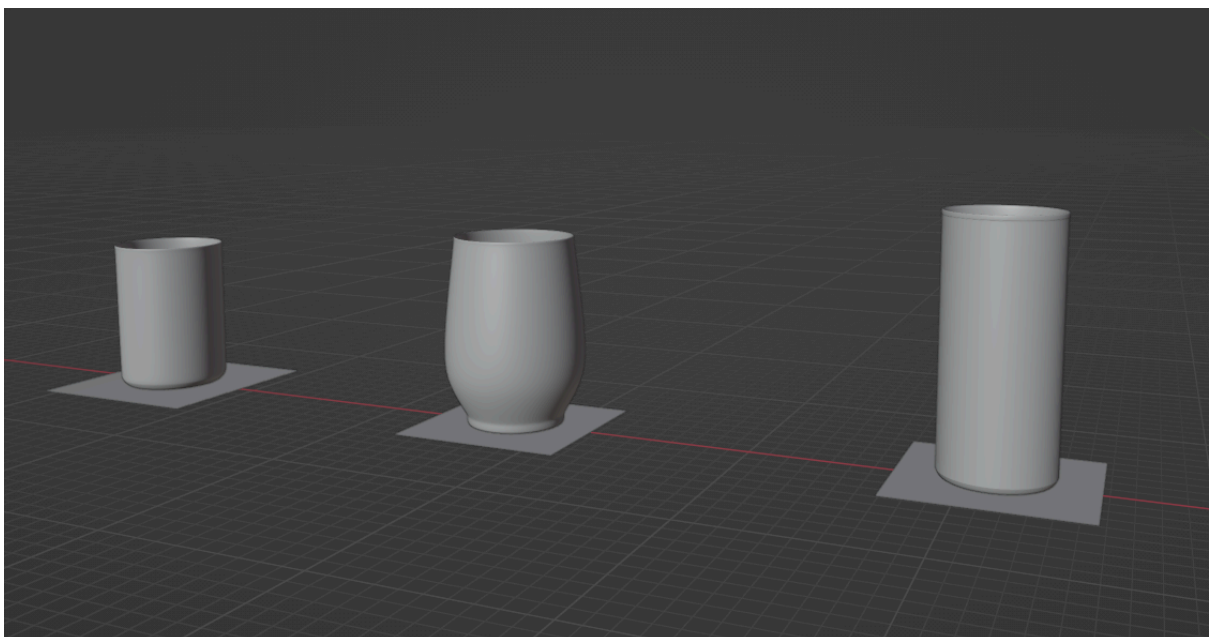
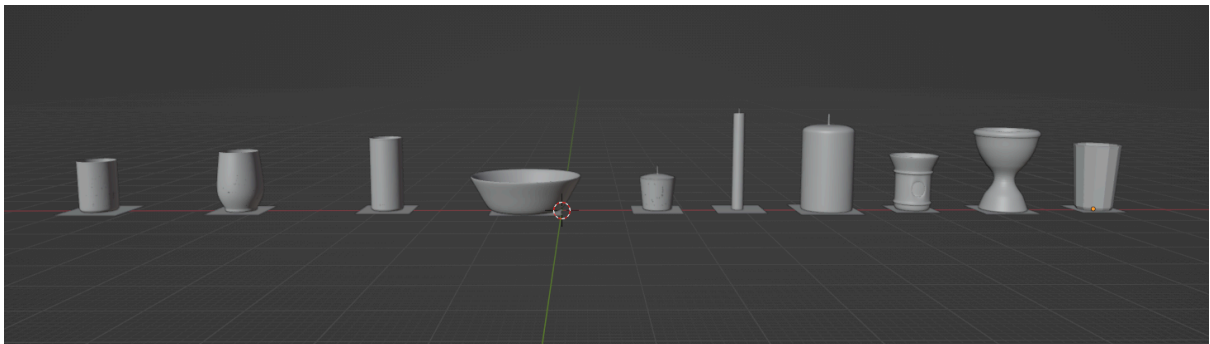
5. Resultados y Conclusiones

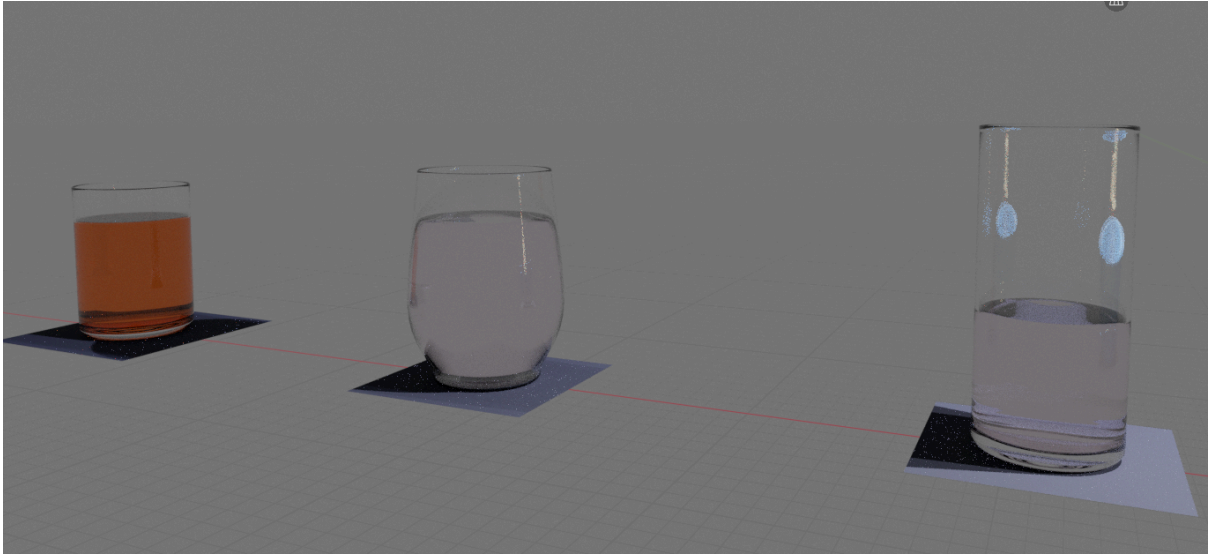
A lo largo del proyecto se trabajó de distintas maneras para apoyar en nuestro primer proyecto de

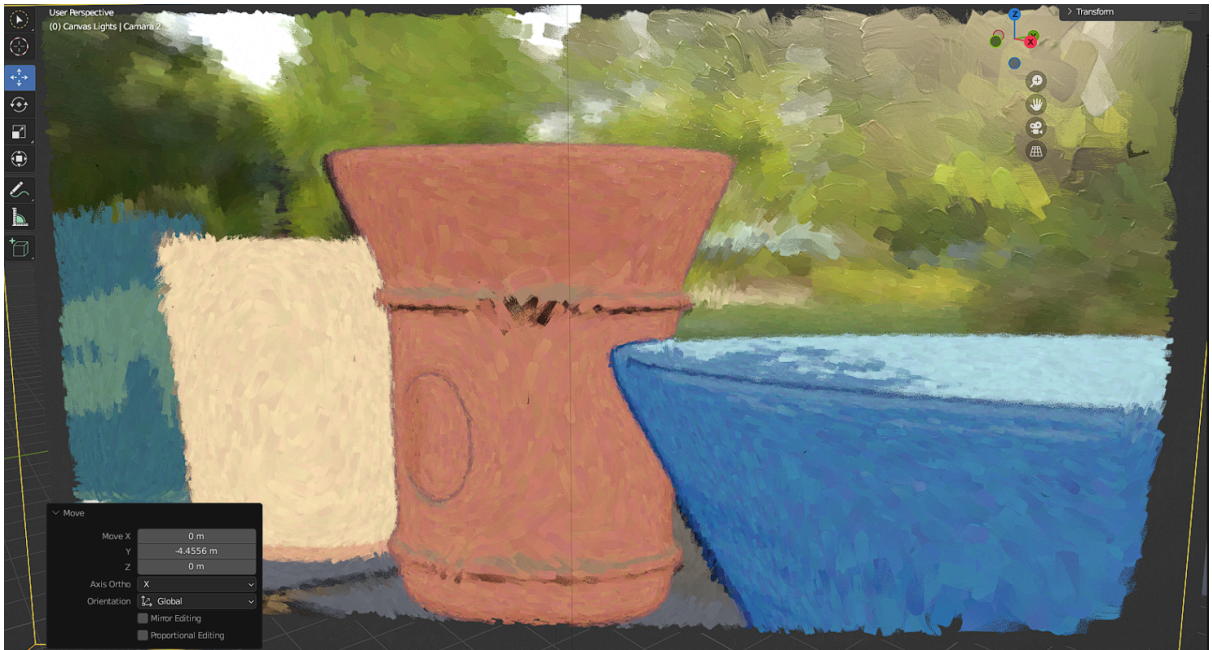
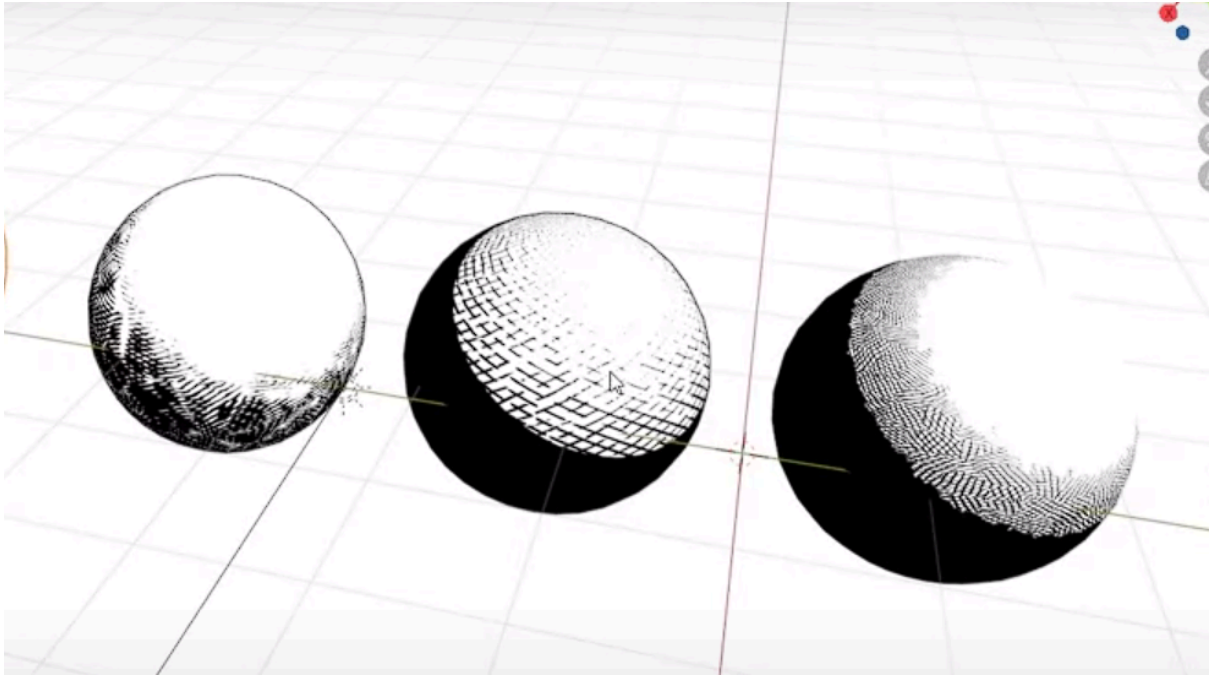
diseño tras la carrera, aprendiendo sobre los procesos a seguir en proyectos de esta índole.

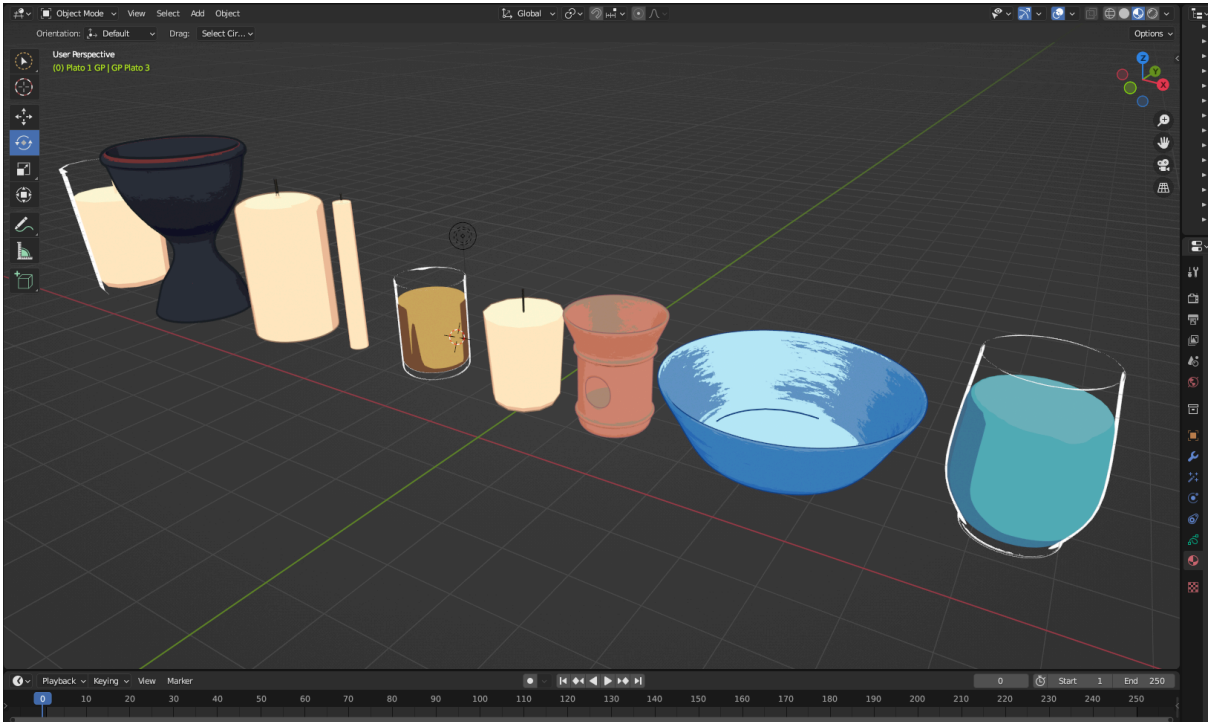
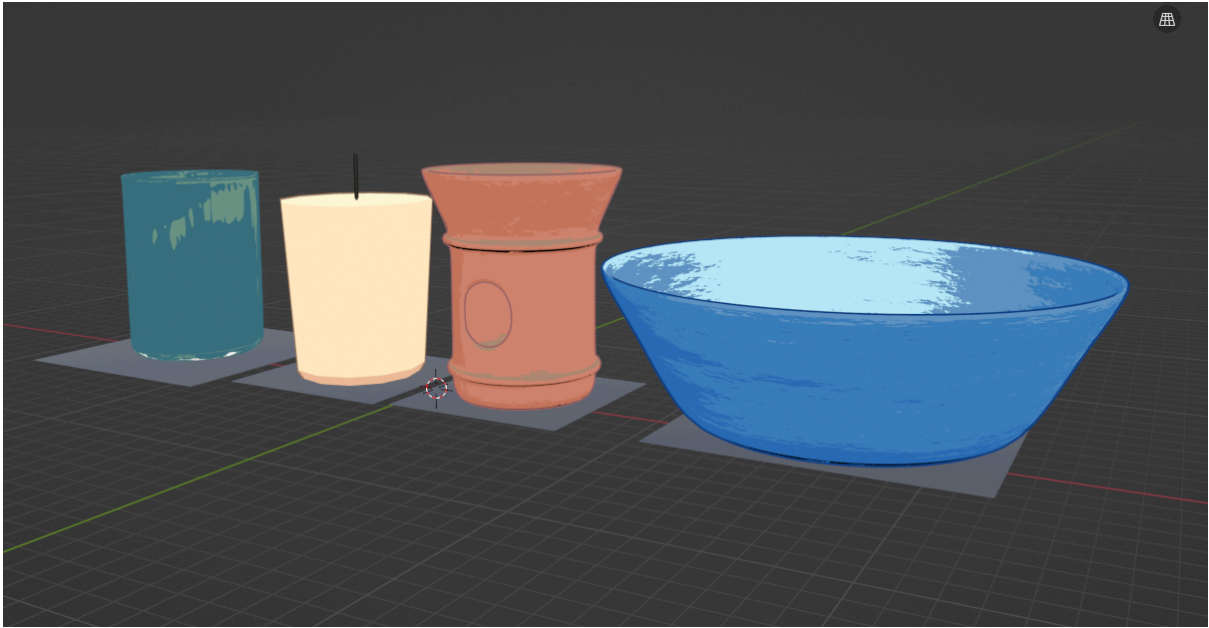
Concluimos habiendo creado una grán cantidad de material que esperamos sea de utilidad para las siguientes fases del proyecto, y pueda continuar siendo de utilidad dentro del servicio social en el futuro.

6. Galería de evidencias

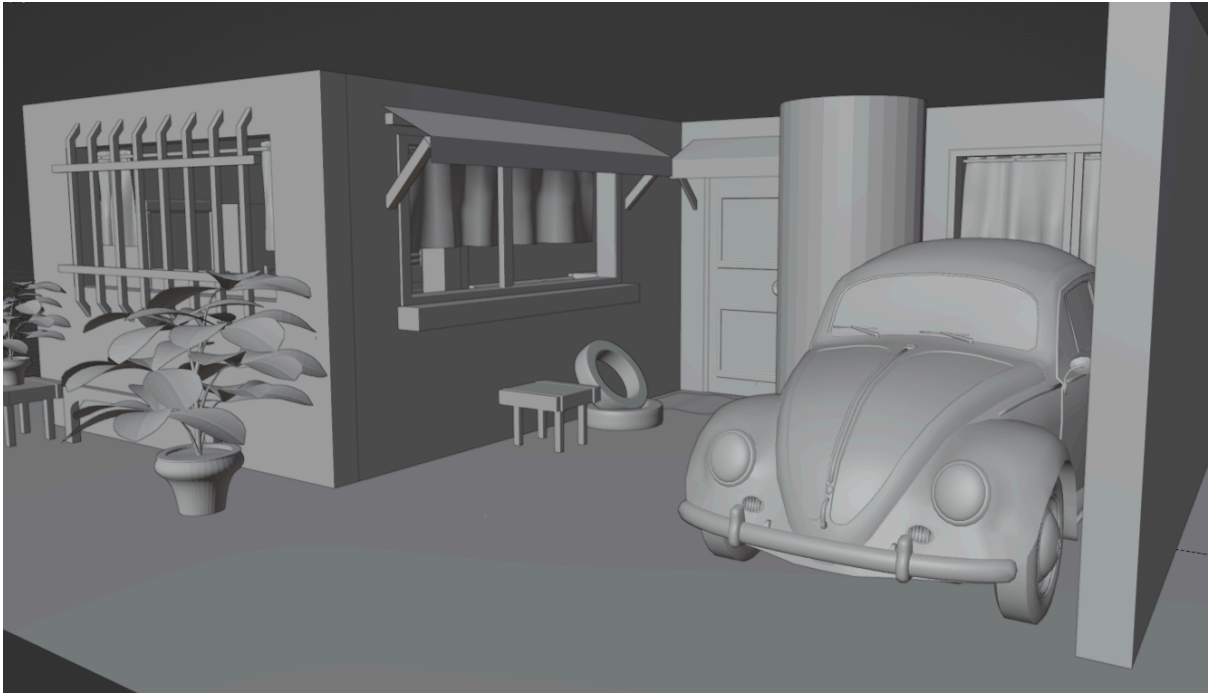
















7. Referencias

- Digital Animation Bible: Creating Professional Animation with 3ds Max, Lightwave, and Maya 1st Edition, George Avgeraki
- The Animator's Survival Kit, Richard Williams
- Digital Character Animation 3: Essential Techniques, George Maestri
- Blender for Animation and Film-Based Production, Michelangelo Manrique
- Maya Professional Tips and Techniques, Lee Lanier

Manuales y Guías de:

- Toon Boom Harmony
- Adobe After Effects
- Blender (3D, gratuito)
- Maya / 3ds Max (Autodesk)