

Render **out!**

#16

MAKING OF Princesa

House Outside, etc...

ARTÍCULOS

Las aventuras de Tintín
LightRig en Softimage

ENTREVISTAS

Xuan Prada
Guillermo Arambulo
Javi Martínez

EN EXCLUSIVA

THE ACCURACY OF TIME

Composer Helena Colina, Physic and modeling Kike Molina.
A short film by Javi Martínez

TAOT2012
INTERNATIONAL CGI ROADSHOW BY JAVI MARTINEZ



THE ACCURACY OF TIME

Composer Helena Colina, Physic and modeling Kike Molina.

A short film by Javi Martínez

<http://www.theaccuracyoftime.com>

Reflexiones del editor

Como resurge el Ave Fénix de sus cenizas, nosotros también hemos resurgido después de un año 2011 repleto de malos recuerdos y problemas, uno tras otro. Y como diría la Reina de Inglaterra, fue nuestro “*annus horribilis*”. Pero de todo se aprende y todos los sinsabores te hacen más fuerte, no cabe ninguna duda de ello. Aquí de nuevo está Render out!, con energía y fuerzas renovadas, al igual que este año 2012 (año del Dragón). Este número de febrero lo tenemos lleno de estupendos reportajes y making of, además de unas entrevistas realmente interesantes.



También os presentamos en exclusiva el gran proyecto de Javi Martínez, “The Accuracy of Time”, maravilloso corto de una elegancia y belleza que sólo consiguen los verdaderos artistas con talento. No os lo perdáis.

En estos tiempos de una crisis tan brutal y dura, sólo nos queda seguir luchando cada día, hasta que consigamos nuestro sueño. Charles Chaplin, uno de mis directores preferidos, dijo una frase que siempre tengo presente:

“¡Hay que tener fe en uno mismo!. Ahí reside el único secreto. Sin la absoluta confianza en sí mismo, uno está destinado al fracaso.”

Un saludo,

Marco Antonio Delgado
pixeltale studio

Render out!



Si todavía no tienes los números anteriores de Render out! consíguelos, descárgatelos todos ahora en nuestra web:

www.pixeltale.com - www.renderout.com

Contenidos de febrero

- 07 Making of: Princesa
- 18 Las Aventuras de Tintín
- 25 Making of: The flying Drakkar
- 31 Composición: La importancia de las líneas
- 39 Zona Master: Guillermo Arambulo
- 47 Making of: Aston Martin DB4 GT Zagato
- 55 Light Rig en Softimage
- 65 Making of: House outside
- 71 Making of: SW:THR model
- 79 Entrevista: Xuan Prada
- 93 Exclusiva: Javi Martínez
- 105 La estructura cinematográfica

NOTA: El usuario podrá visualizar esta revista, imprimirla, copiarla y almacenarla en el disco duro de su ordenador o en cualquier otro soporte físico, única y exclusivamente para su uso personal y privado, quedando prohibida su utilización con fines comerciales, su distribución, así como su modificación, alteración o descompilación. Gracias.

Imagen portada: Javi Martínez

CG-NODE^o

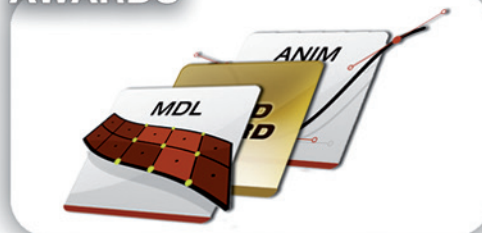
CONNECTING ARTISTS

ENTREVISTAS



VEN Y CONOCE PORQUE NUESTRAS ENTREVISTAS SON UN REFERENTE ENTRE LAS COMUNIDADES ON-LINE DE ARTISTAS DIGITALES

AWARDS



CONSIGUE 'AWARDS' PARTICIPANDO ACTIVAMENTE Y MOSTRANDO TUS TRABAJOS A LA COMUNIDAD

COMUNIDAD



PARTICIPA EN LA COMUNIDAD Y COMPARTE CONOCIMIENTOS CON PROFESIONALES DE LA INDUSTRIA

COMPETICIONES



IMAGEN POR: VICTOR HERNANDEZ

TOMA PARTE EN COMPETICIONES, DONDE PODRÁS GANAR MATERIAL DIDÁCTICO ÚNICO.

CG-NODE^o
CONNECTING ARTISTS

COLABORA CON

Render out!

WWW.CG-NODE.COM



por Juan Ferreira

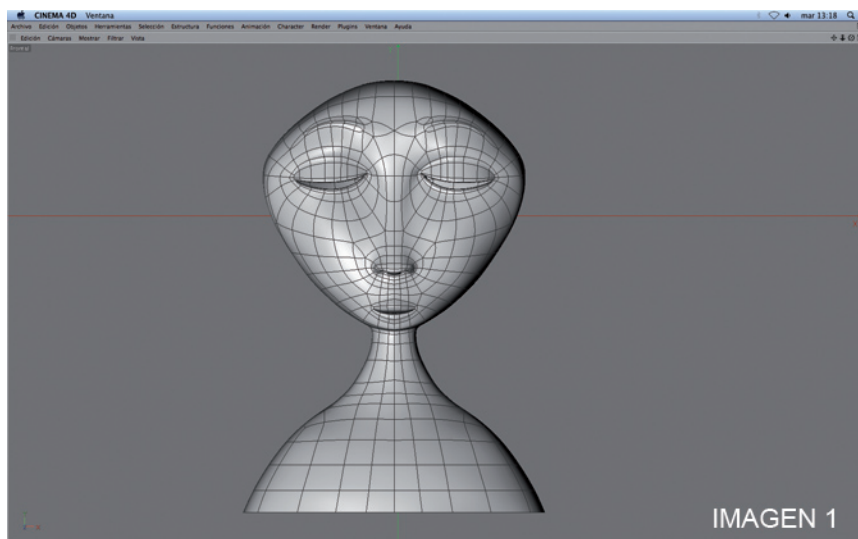
En primer lugar quiero agradecer a Marco Antonio el interés que ha mostrado por este trabajo y la oportunidad que me da de hacer este making of de esta imagen llamada Princesa.

Mi trabajo como freelance de 3D está fundamentalmente relacionado con el packaging, ilustraciones y algo de interiorismo, y este fue un proyecto personal totalmente diferente.

Un día me encontré un libro de la ilustradora Rebecca Dautremer y me decidí a hacer la ilustración de portada. A parte

de porque me gustó el dibujo, otra de las cosas que me decidió por este dibujo fue que el modelado no me pareció demasiado complicado para poder hacerlo en Cinema 4D, ya que no tengo conocimientos en programas del tipo de ZBrush.

Para este trabajo, aparte de usar Cinema, también he usado



BodyPaint, Freehand, Photoshop y VrayforC4D para renderizar. Espero que os pueda servir de ayuda este tutorial.

MODELADO

La única imagen de la que disponía era la imagen que busqué en Internet del libro, así que sólo tenía una imagen frontal del personaje.

Esto era un problema ya que tuve que “imaginarme” como eran las facciones. Empecé por el modelado del ojo, utilizando una simetría y metiéndolo todo dentro de un Hypernurbs y poco a poco fui dándole forma a la cabeza y continué bajando hasta hacer el busto (IMAGEN 1).

Poco a poco fui sacando las proporciones hasta que me gustó el resultado final.

Para empezar con el vestido, y que quedase bien ajustado al busto, seleccioné polígonos y con la herramienta “Separar” (IMAGEN 2) obtuve lo que sería la parte principal del vestido.

Una vez modelado el vestido necesitaba un ribete que se ajustara al vestido así que edité el “Hipernurbs” del vestido y seleccioné las aristas del borde del vestido y con “Aristas a spline” obtuve una spline del borde por donde quería que fuese el ribete (IMAGEN 3).

Luego la metí en un “Recorrido nurbs” con un perfil y así ob-

tuve el ribete que se ajustaba perfectamente al vestido.

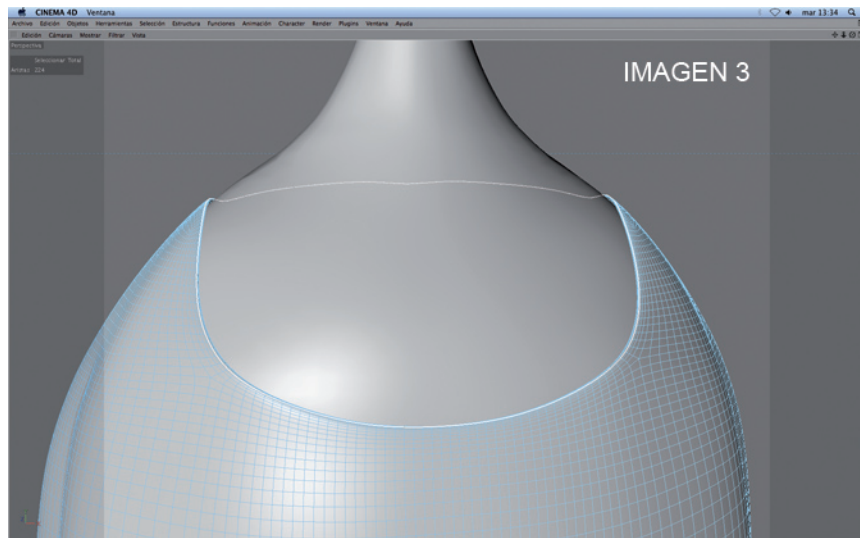
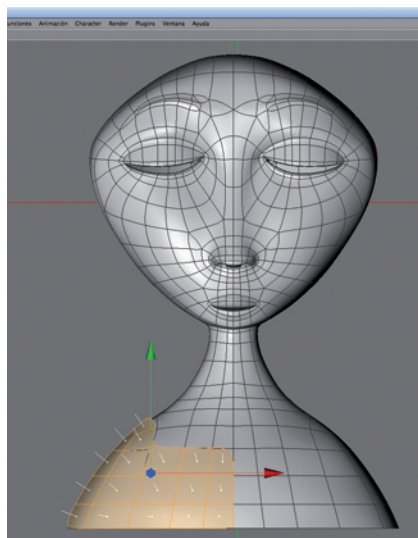
En este momento, ya tenía el cuerpo y el vestido modelados. Ahora venía una de las cosas que, a priori, me parecían más complicadas, la jaula de pelo.

Quizás la jaula se pueda hacer con el módulo Mograph, de Cinema, o con algún plugin, pero yo no tengo MoGraph y no sabía con qué plugin podía conseguirlo más fácilmente.

Así que después de alguna prueba di con un método manual, no muy complicado, pero quizás un poco tedioso.

Tengo que comentaros que las imágenes con las que voy a ilustrar el proceso no van a ser exactamente las de la imagen final, ya que no hace mucho tiré las copias de seguridad que voy guardando, pero bueno el proceso es el mismo que el os voy a ir enseñando.

Partí de una esfera a la que le borré la parte inferior y la deformé “tirando” del eje Y, para conseguir una forma ovalada (IMAGEN 4), luego la metí en una “Simetría” y todo ello en un Hypernurbs consiguiendo algo similar a la (IMAGEN 5).



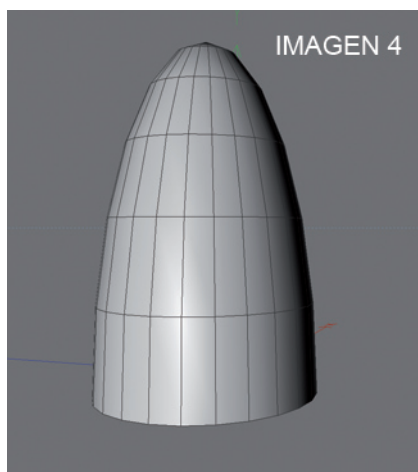


IMAGEN 4

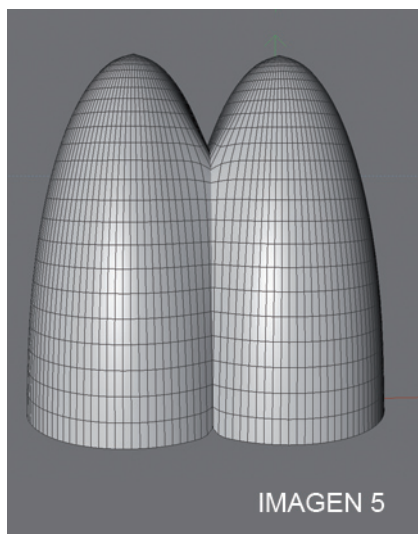


IMAGEN 5

Con la herramienta de “Magnetismo” fui dándole una forma un poco más orgánica y haciendo la parte superior, que está un poco más “hundida”

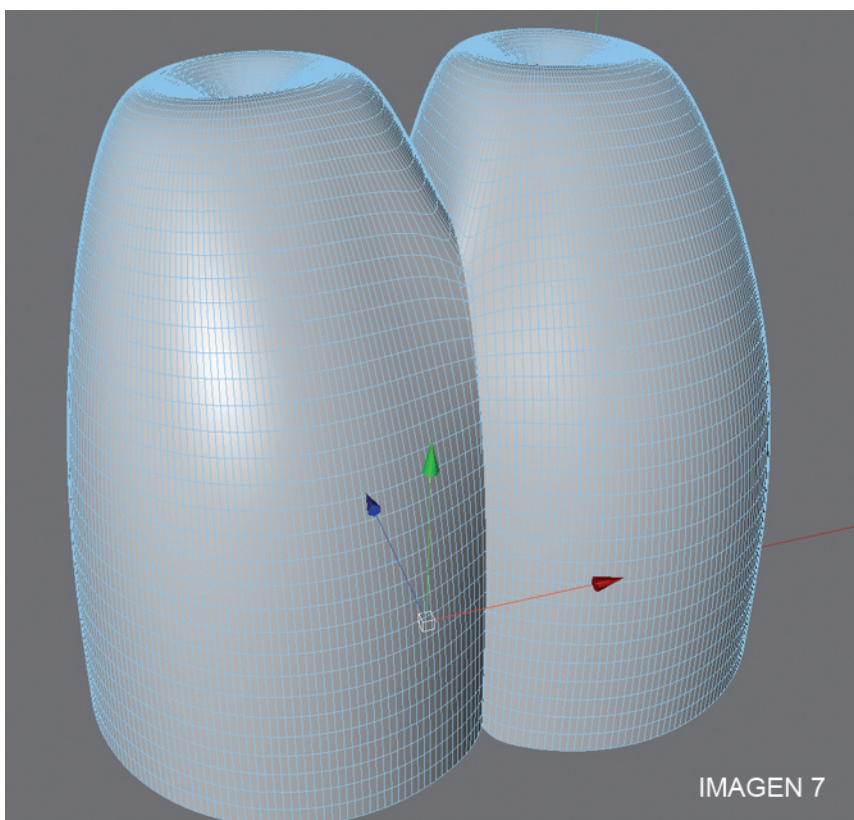


IMAGEN 7

(IMAGEN 6). Cuando conseguí la forma más o menos parecida a la de la ilustración, edité la “Hypernurbs” y la “Simetría” (IMAGEN 7).

Ahora tenía una malla con muchas aristas y así podía ir eligiendo las que creía más convenientes. Para elegir las aristas volví a utilizar la herramienta

“Spline a arista”, con lo que obtuve lo que serían los barrotes de la jaula (IMAGEN 8).

Ahora con “Explotar segmentos” obtuve cada spline de manera independiente (IMAGEN 9), que es muy importante a la hora de texturizar.

Metí cada spline en un “Recorrido nurbs” y en “Detalles”

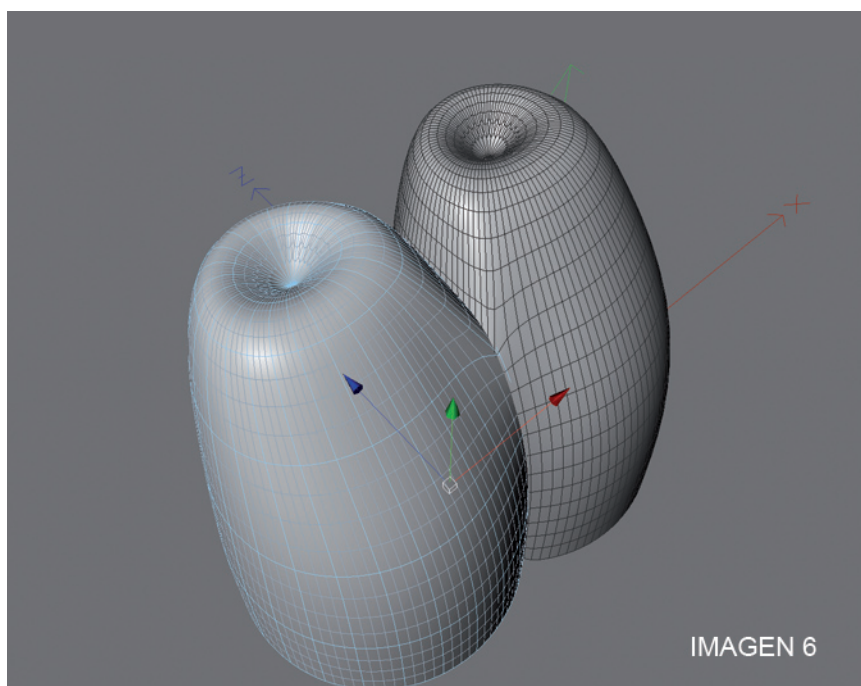


IMAGEN 6

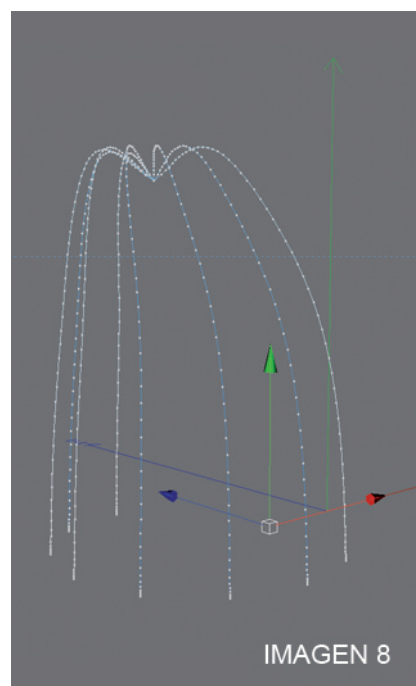


IMAGEN 8

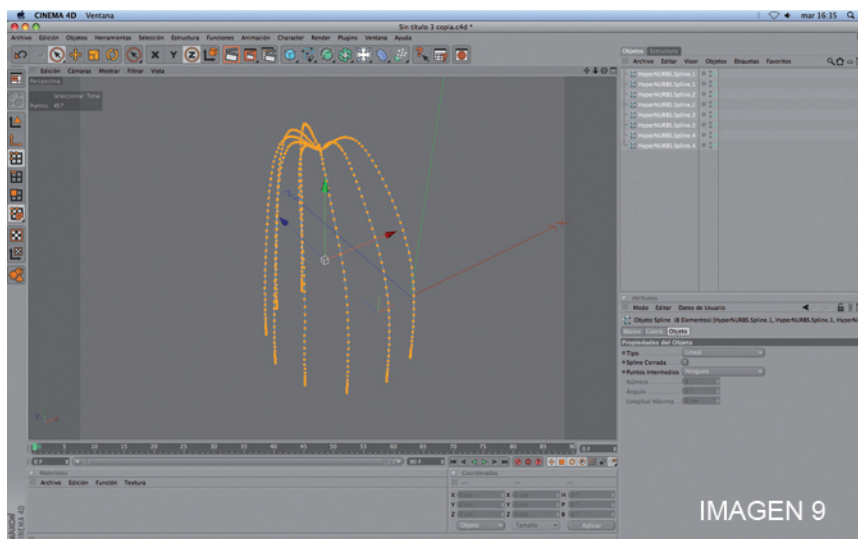


IMAGEN 9

tales. Poco más que decir de tema del modelado, las mariposas son unos cilindros con un plano dentro de un “Hypernurbs” y dentro de un “FFD” para dar una forma un poco curvada (IMAGEN 11).

MAPEADO

Antes de empezar a iluminar y a texturizar preferí mapearlo todo para “quitarlo de en medio” ya que es una labor un poco tediosa.

Todos los objetos están mapeados, salvo los pelos, para no tener problemas con las texturas, utilizando Body Paint (IMAGEN 12, CUERPO, Y 13, VESTIDO).

ILUMINACIÓN Y PRUEBAS DE RENDER

Cuando empecé con este trabajo, una de las cosas que más me

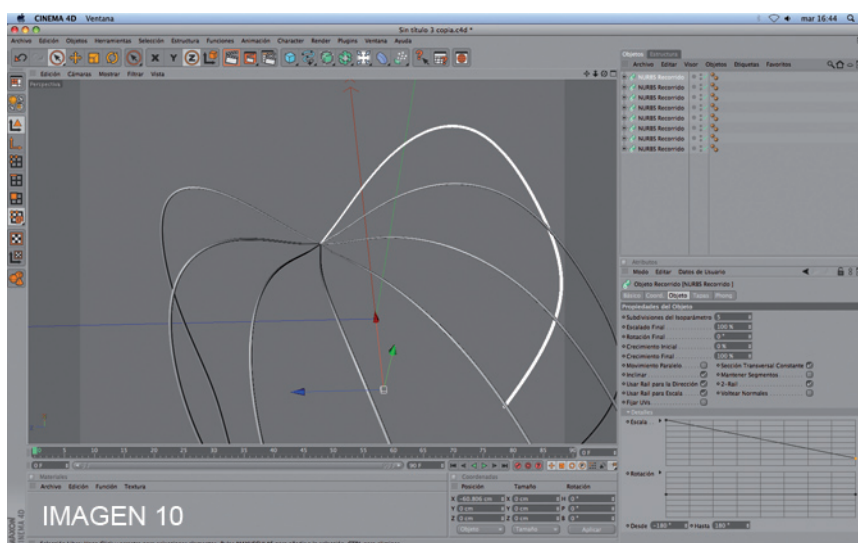


IMAGEN 10

cambié la escala para que cada pelo fuese más fino al final simulando (más ancho en la raíz y más fino en el extremo) (IMAGEN 10) .

Así conseguí la jaula con los pelos perfectamente distribuidos.

Este proceso es un poco tedioso pero, en este caso, funcionó perfectamente.

Aquí hemos hecho los barrotes verticales, este mismo método se utilizaría para los horizontales.

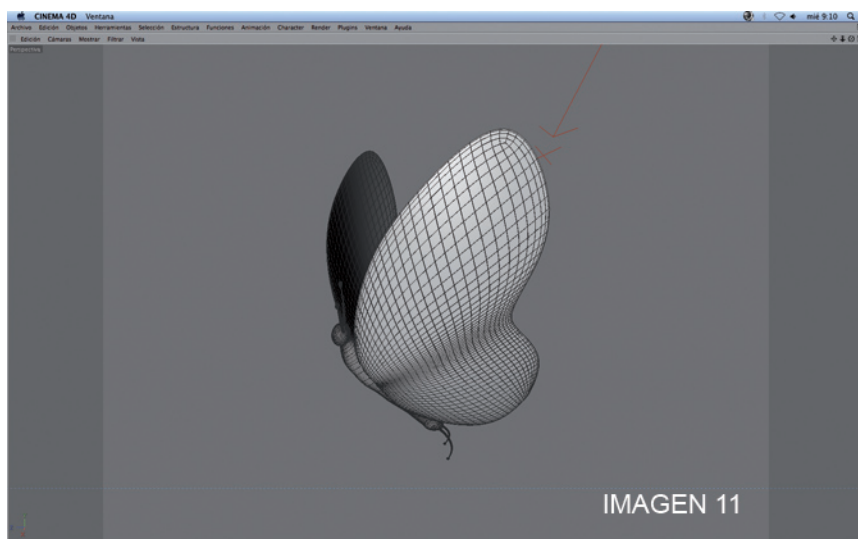
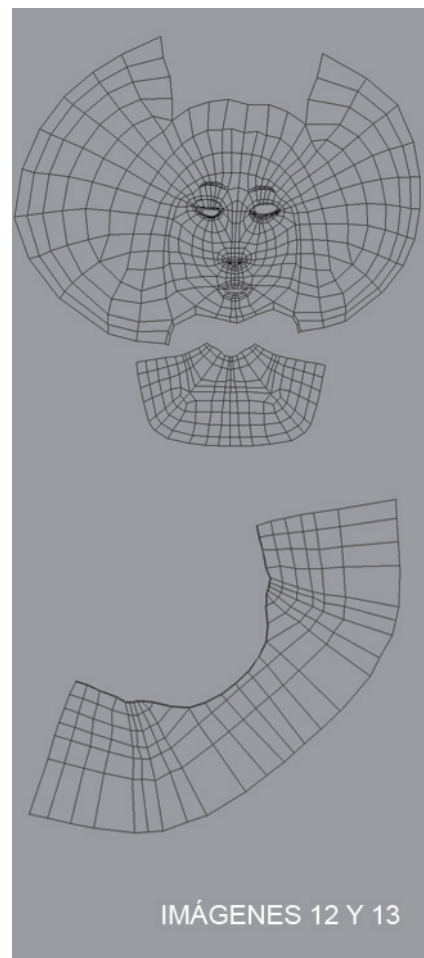


IMAGEN 11



IMÁGENES 12 Y 13

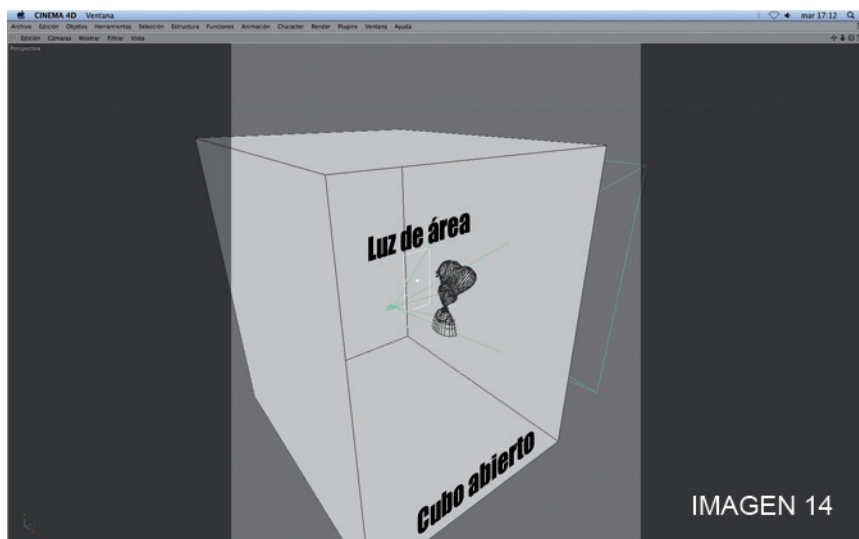


IMAGEN 14

preocupaba era el conseguir una iluminación similar a la del trabajo de la ilustradora.

Como motor de render usé Vray, así que todos los valores y setups que daré desde ahora serán referidos a Vray, aunque no lo nombre específicamente.

Después de varias pruebas utilizando luces de área, que no me convencieron, probé con una HDRI, que fue la iluminación que me pareció más similar al original.

El problema es que el HDRI, de Hyperfocal, me daba la iluminación que me convencía pero no tenía todo el control sobre algunos matices que quería en la imagen.

Lo que hice fue crear un cubo abierto por uno de sus lados por el que entraría la iluminación principal por HDRI e incorporar una luz de área, ligeramente anaranjada, en la izquierda de la figura y con la que podría obtener matices de forma más controlada (IMAGEN 14).

Una vez que sabía como sería la iluminación comencé las primeras pruebas de render, utilicé una “Physical camera” y como “Color mapping” usé Reinhard, con valores de 1/0,6/1,8.

TEXTURIZAR

Una vez iluminada la escena (IMAGEN 15) ya pasé al texturizado.

Para la piel utilicé el nuevo SSS2 que funciona estupendamente. Pero antes tuve que ir a Body Paint para pintar unos colores en las mejillas, los labios, las cejas y unas pecas.



IMAGEN 16



IMAGEN 15

No quise complicarme con el tema de pintar la cara ya que tampoco soy un especialista, más bien soy bastante novato, en mi primer trabajo con personajes, así que lo solucioné fácilmente con unas pinceladas (IMAGEN 16).

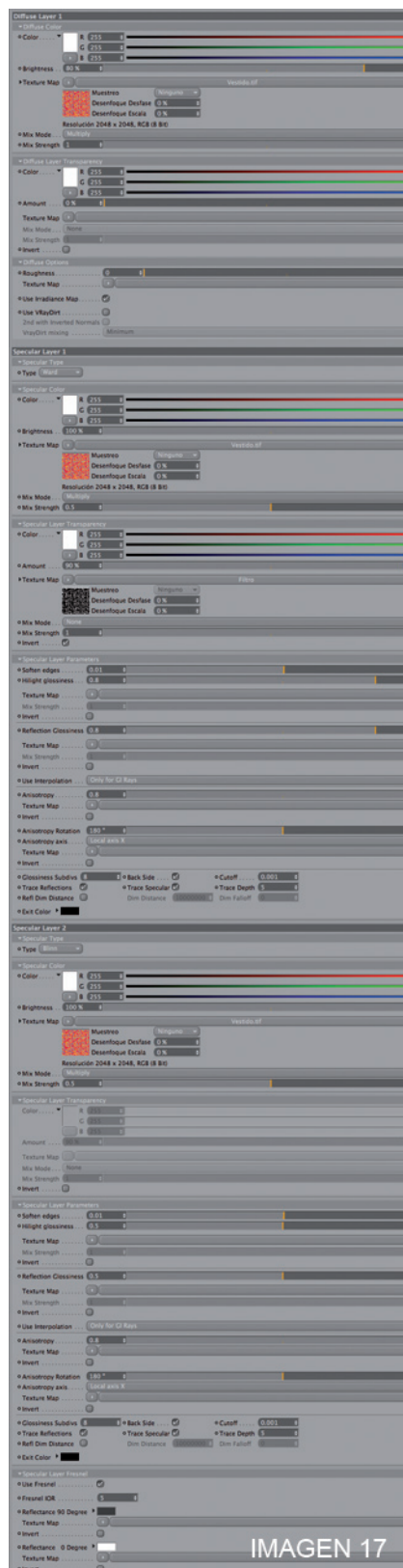


IMAGEN 17

Una parte difícil era el vestido, ya que quería que fuera lo más parecido posible, pero como en la ilustración mas bien se intuye, tuve que ponerme a buscar, y aunque parezca que no, el mayor problema fue como buscar este tipo de tela.

Al principio empecé a buscar por sari, la prenda india, y aunque encontraba cosas similares no era exactamente lo que quería.

Pues bien después de días, y no exagero, de buscar descubrí que, en inglés, este tejido se llama Paisley, y entonces empezaron a aparecer millones de referencias. Redibujé con Freehand el estampado que más me gustó y empecé a crear la textura de seda del vestido.

Para todas las telas utilicé los mismos valores, más o menos, que, además del canal "Difuse"



IMAGEN 18

tienen dos canales de "Specular" con "Anisotropía" y un poco de "Bump" (IMAGEN 17).

Estos mismos parámetros fueron los que usé para el pañuelo y para el parche del ojo, aunque cada uno con un estampado diferente.

Para el pelo utilicé el "2sided material" con un gradiente en el canal "Diffuse". Creé varios materiales con colores lo más similares posibles a los de la ilustración y los fui aplicando a cada pelo de forma individual.

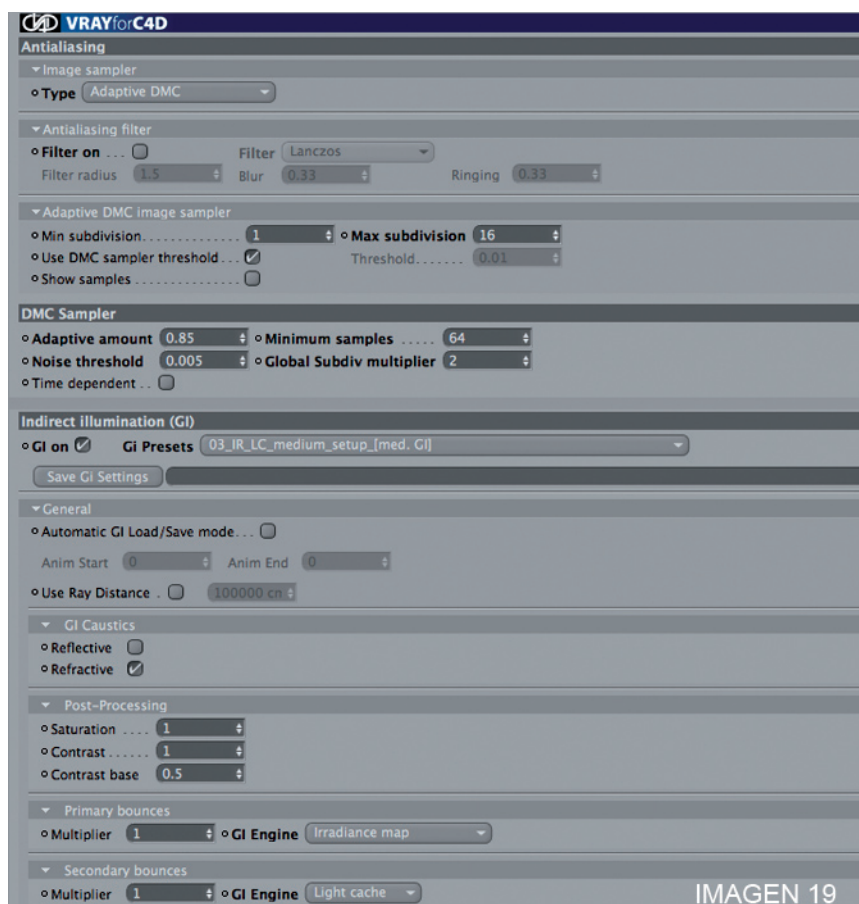
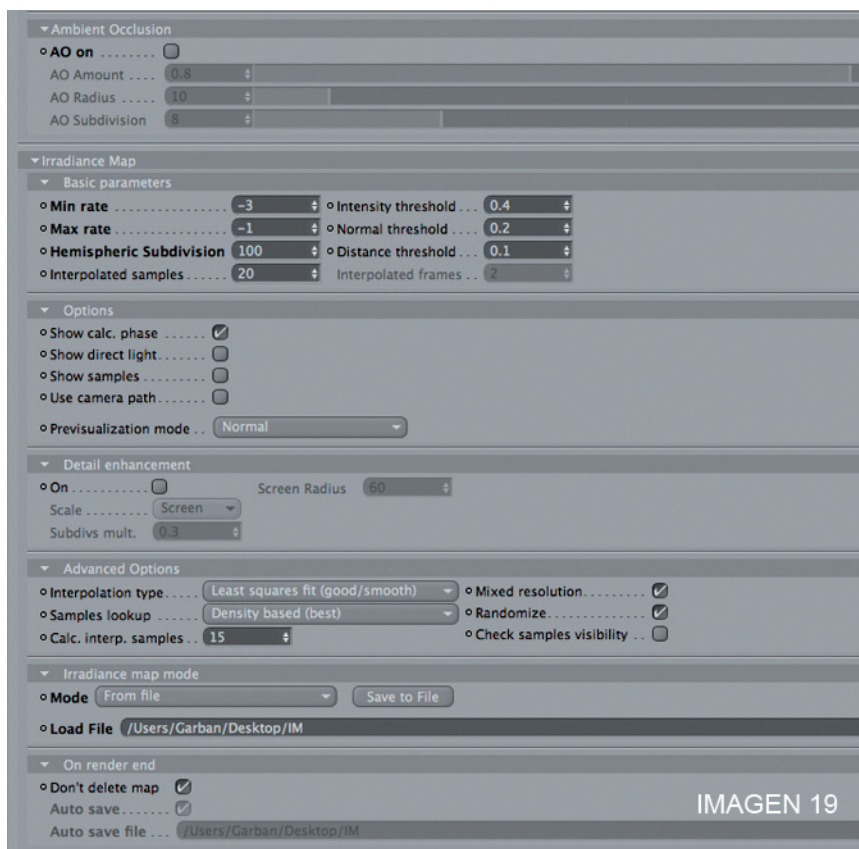


IMAGEN 19



Si no llego a tener los pelos individualmente hubiera tenido que aplicar la textura de forma global, con lo que el resultado hubiese sido totalmente diferente.

Lo último en texturizar fueron las mariposas. Para las mariposas usé el mismo dibujo que había hecho para el vestido pero retocando algunas partes en BodyPaint para que el dibujo se adaptara a la forma del ala de la mariposa (IMAGEN 18).

RENDER FINAL

Para la imagen final utilicé una combinación de “Light cache-Irradiance map” con unos valores no excesivamente altos y con “Antialiasing” que si fue un poco alto.

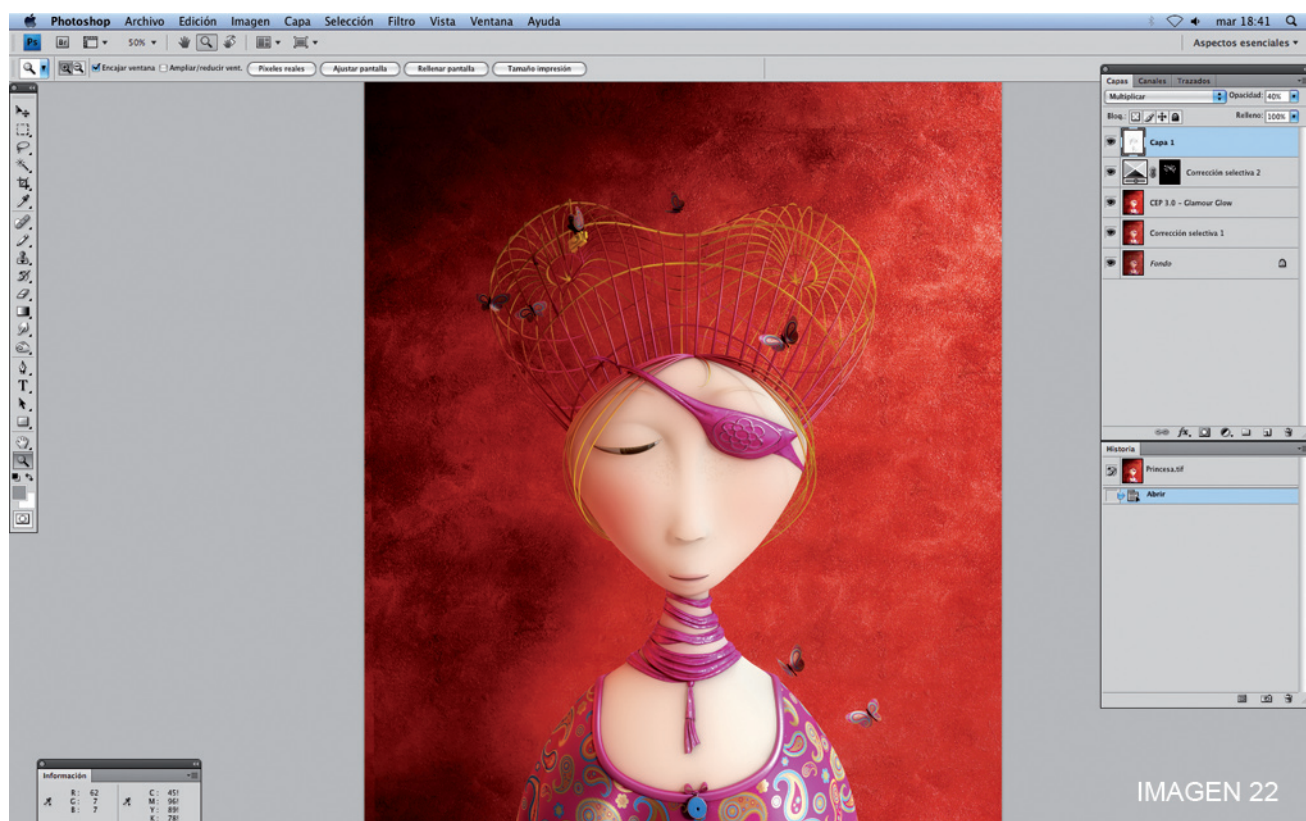
Preferí utilizar unos valores altos de AA para evitar problemas en los brillos del pelo, ya que en algunas de las pruebas que había tirado me salían un poco mordidos, así que para no tener que repetir, y como no tenía demasiada prisa, preferí asegurar (IMAGEN 19).

Después de sacar la imagen final (IMAGEN 20) también saqué un pase utilizando el “VRay Dirt” (IMAGEN 21) y así poder manejarlo más facilmente en Photoshop.

POSTPRODUCCIÓN

Abrí las imágenes en Photoshop para hacer unos pequeños retoques en el color.

Por ejemplo, los pelos que eran amarillos se fueron un poco a cyan, así que saque un canal del material de esos pelos utilizando la función “Material matte” de V-Ray (una función super práctica) y así pude quitarles



un poco de cyan sin afectar al resto de la imagen.

Como final le añadí la capa de "VRay Dirt", con una opacidad del 40%, y un poco de "glow", a toda la imagen, con el filtro "Glamour glow" de Nik, con una opacidad del 25% (IMAGEN 22). Y, para terminar, un poco de enfoque en Photoshop.

Pues nada más, espero que os haya gustado mi primer tutorial. Perdonarme si no he sido suficientemente claro o si he dejado por explicar algo importante, espero mejorar en los siguientes. Un saludo desde Oviedo! ●

Garban (Juan Ferreira)

e-mail:
jdferreira@yahoo.com

<http://garban.cgsociety.org/gallery/>

PRINCESA

AUTOR: JUAN FERREIRA

email: jdferreira@yahoo.comweb: <http://garban.cgsociety.org/gallery>

TARA

AUTOR: ENRIQUE PARIETTI



email: epar3d@gmail.com

web: www.eparcg.blogspot.com

VFX LEARNING

Want to become a
VFX
Artist?



We make that dream come true

Online Mentored VFX Courses ◦ Demo Reel Review Services ◦ Remote Effects Supervision

w w w . v f x l e a r n i n g . c o m



Fuente: labutaca.net

En la película “Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio”, el curioso e insaciable joven periodista Tintín y su leal perro Milú descubren que la maqueta de un barco contiene un gran secreto.

Arrastrado por un misterio centenario, Tintín se encuentra en el punto de mira de Ivan Ivanovitch Sakharine, un diabólico villano que cree que Tintín ha robado un valioso tesoro vinculado a un cruel pirata llamado Rackham el Rojo.

Pero con la ayuda de su perro Milú, el mordaz y cascarrabias capitán Haddock y los torpes detectives Hernández y Fernández, Tintín viajará por medio mundo, siempre yendo un paso por delante y siendo más

astuto que sus enemigos en una persecución para hallar el lugar donde finalmente descansa “El Unicornio”, un navío hundido que puede contener la clave de una cuantiosa fortuna... y de una antigua maldición.

Desde alta mar hasta la arena de los desiertos del norte de

África, cada giro inesperado arrastra a Tintín y sus amigos a niveles más irrefrenables de emoción y peligro, demostrando que cuando alguien se arriesga a perderlo todo, no existen límites para lo que pueda llegar a hacer.

Tintín (Jamie Bell) es un joven y aventurero periodista que re-





suelve todos sus casos en compañía de su perro Milú. Un día, encuentra un secreto escondido en la maqueta de un barco llamado El Unicornio, lo que le pone en el punto de mira del villano Ivan Ivanovitch Sakharine (Daniel Craig), quien cree que Tintín ha robado un tesoro cuyos orígenes se remontan a los tiempos del pirata Rackham el Rojo.

En su camino, se encontrará con la ayuda más o menos valiosa del cascarrabias Capitán Haddock (Andy Serkis) y los torpes detectives Hernández (Simon Pegg) y Fernández (Nick Frost). La búsqueda del secreto de El Unicornio les llevará por todo el mundo en una carrera

frenética y con peligrosos obstáculos.

“Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio” es el primer gran proyecto que adapta al celeberrimo personaje creado por Hergé para la publicación *Le Petit Vingtième* allá por 1929.

Por entonces, un Tintín mucho menos sofisticado que el que ahora conocemos viajaba al país de los Soviets y sobrevivía a la amenaza comunista a través de viñetas en blanco y negro. Tras esta, serían 23 más las andanzas del reportero belga, en las que quedaba clara, vía volúmenes como “Tintín en el Congo” (1930-1931), la marca-

da ideología de su autor. Ello, sin embargo, no fue óbice para que Tintín pronto se convirtiera en uno de los iconos del cómic europeo y llegara a millones de lectores en todo el mundo.

Uno de esos lectores se llamaba Steven Spielberg. El director de “Tiburón” (1975), “E.T. El extraterrestre” (1982) y de una interminable lista de imprescindibles, recuerda así su primera toma de contacto: «En cuanto leí mi primer libro de la serie, Tintín jamás se alejó de mis pensamientos y mi corazón.

Supe que Tintín y yo estábamos destinados a colaborar de alguna forma y a un viaje de descubrimiento».



Georges Prosper Remi HERGÉ





Décadas después de aquel encuentro, Spielberg se alía con Peter Jackson, aquí en tareas de productor, para trasladar las páginas de Hergé al cine, en lo que apunta a una franquicia de largo alcance destinada a explotar las bondades del 3D y hacer justicia a un personaje ya antes desperdiciado por el medio: las francófonas “Tintín y el misterio del toisón de oro” (Jean-Jacques Vierge, 1961) y “Tintín y el misterio de las naranjas azules” (Philippe

Condroyer, 1964) revelaron la necesidad de tiempo, distancia y un replanteamiento completo para abordar el universo del cómic con garantías.

Por su parte, la serie animada “Las aventuras de Tintín”, creada por Stéphane Bernasconi a principios de los 90, optaba por la traslación fidedigna, incluso estricta al formato televisivo de la fuente original, con episodios de media hora y la presencia de Hergé entre los

guionistas. El proyecto de Spielberg-Jackson aborda ese replanteamiento deseado para el cine y se suma a la prominente motion capture, de la mano de WETA Digital.

La tecnología, cada vez más en boga, demuestra ajustarse como un guante a la esencia de las viñetas, pese al debate que tanto ésta como otras películas recientes han generado en cuanto a los criterios de la Academia a la hora de incluirlas en la carrera a los Oscar.

Sea como sea, el más sofisticado uso de la técnica transforma aquí a los intérpretes en los personajes de Hergé sin que en el proceso se pierda la esencia gestual del actor tras la animación: Jamie Bell (“Billy Elliot. Quiero bailar”, “Resistencia”) es un idóneo Tintín, mientras que Andy Serkis, el artista de captura de movimientos más solicitado de la industria, es su compañero de fatigas el Capi-





tán Haddock; el siempre impagable tándem cómico que forman Simon Pegg y Nick Frost (“Zombies party”, “Arma fatal”), amparada además desde el guión por el tercer vértice de su éxito, el guionista y director Edgar Wright, encarna a la pareja de detectives Hernández y Fernández; y Daniel Craig (“Quantum of solace”, “Resistencia”) da vida a Sakharine, villano de la función. Entre el resto de secundarios, encontramos también a Toby

Jones (“Capitán América: El primer Vengador”, “El topo”), Mackenzie Crook (“Solomon Kane”, “Templario”), Tony Curran (“Esta abuela es mi padre”, “X-Men: Primera generación”) o a Kim Stengel en el papel de la Castafiore.

En todos ellos, la adaptación al arte original fue minuciosa: «Miramos a cada uno de los personajes desde todos los ángulos posibles para asegurarnos de que tenían el facsímil de

Hergé (...) Nunca tuvimos miedo de decir: “este molde en especial del rostro del capitán Haddock no parece estar en la clave del arte de Hergé”», dice Spielberg.

“Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio” nace del amor de Jackson y Spielberg por el personaje, y de una conversación que éste último mantuvo en 1983 con su dibujante. Por aquel entonces, el artista belga se mostró entusiasmado con la idea de ver a su criatura en las manos del director.

Sin embargo, lamentablemente Hergé murió antes de que ambos pudieran conocerse, y no fue hasta tiempo más tarde cuando su viuda, Fanny Rodwell, cedió los derechos a Spielberg para seguir adelante con el proyecto.

Finalmente, esta es la primera de las aventuras con las que Tintín debutará en Hollywood,





en lo que se apunta como el principio de una más que prometedora saga, y cuya siguiente

entrega, de hecho, ya empieza a tomar forma. De momento, esta cinta inaugural adapta tres

de los cómics de la serie: “El cangrejo de las pinzas de oro” (1940-1941), “El secreto del Unicornio” (1942-1943) y “El tesoro de Rackhman el Rojo” (1943).



Tras un proceso de pulido de 18 meses en los que se trabajó sobre 1.240 tomas, la película de Tintín ya es una realidad y también uno de los estrenos que más expectativas ha generado en 2011.

No se trata solo de una apuesta comercial segura, sino de una reunión de talentos como pocas veces se han visto: la dirección de Spielberg, la producción de Jackson, un reparto sin desperdicio, un guión co-escrito por Edgar Wright y la banda sonora compuesta por John Williams, forman una ecuación que no puede sino augurar un regalo tanto para neófitos como para seguidores de las andanzas del reportero. ●

GENERAL'S PORTRAIT

AUTOR: BRUNO JIMÉNEZ



email: br1.jimenez@gmail.com

web: www.brunopia.com
www.brunopia-blog.com

JOHNNY CASH

AUTOR: BRUNO JIMÉNEZ



JOHNNY CASH

email: br1.jimenez@gmail.com

web: www.brunopia.com
www.brunopia-blog.com



THE FLYING DRAKKAR

Autor:
FRANCESC CAMÓS ABRIL

Antes de empezar quiero agradecer a David Muñoz Velázquez y a Juan Siquier Carrión sus valiosos consejos a la hora de llevar a cabo este proyecto.

CONCEPTUALIZACIÓN

Para abordar esta imagen recopilé de internet algunas referencias de drakkar, o naves vikingas, y de fondos montañosos.

En Photoshop hice una tosca aproximación a la composición que tenía en mente, y pronto

me di cuenta de que la nave necesitaba un diseño más específico si quería que fuera voladora.

En primer lugar me sobraban los remos, en segundo lugar necesitaba algunos detalles fantásticos que la hicieran distinta de los drakkar históricos.

Por ello decidí plantear, por un lado, un híbrido entre remos y velas que surgieran del punto central de la nave donde originalmente iría el mástil pero que ocuparan, en cierta medida, la zona donde deberían ir los remos.

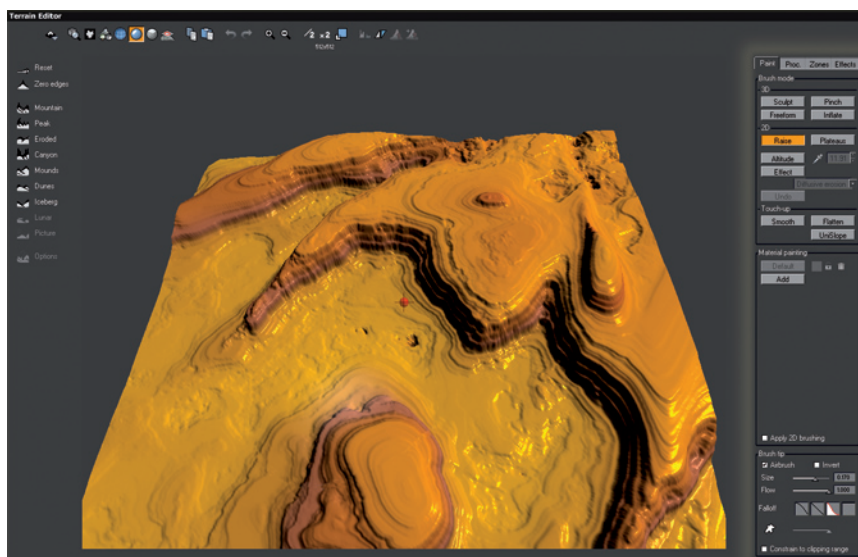
Por otro lado le añadí una cabina central metálica y una serie de engranajes para los mástiles de las velas que le dieran un ai-

re steampunk que no rompiera con la vetustez de este tipo de embarcaciones.

PAISAJE

Antes de afrontar el modelado del drakkar me centré en el paisaje. Mi objetivo era crear unas montañas realistas y para ello usé de un tutorial de Quad Spinner llamado "Mesa Mastery" que aúna la estratificación que se puede lograr en Vue con la erosión de World Machine.

Empecé creando un terreno procedural en Vue, terreno que me daría los volúmenes generales del paisaje que necesitaba, i.e, una gran zona de depresión central con diferentes elevaciones alrededor de ella.



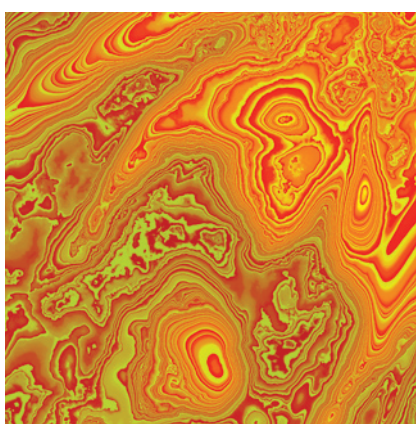
Apliqué a la escena una atmósfera sencilla que no distorsionara la imagen para hacerme buena idea de cómo quedaba definitivamente el paisaje.

MODELADO y TEXTURIZACIÓN

Modelé el casco de la embarcación en primer lugar, y luego los mástiles, velas y engranajes varios de uno de los lados.

Después los dupliqué y escalé a la inversa en el eje adecuado e hice algunas variaciones. Una vez terminado el modelado del drakkar usé Syflex para simular las velas, el toldo y la bandera.

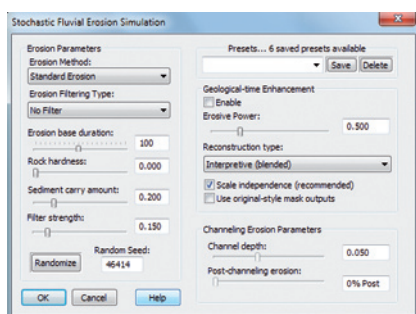
Tras ello modelé burdamente los personajes y les añadí las capas, usando Syflex de nuevo.



de dos tipos de roca y una capa de nieve encima.

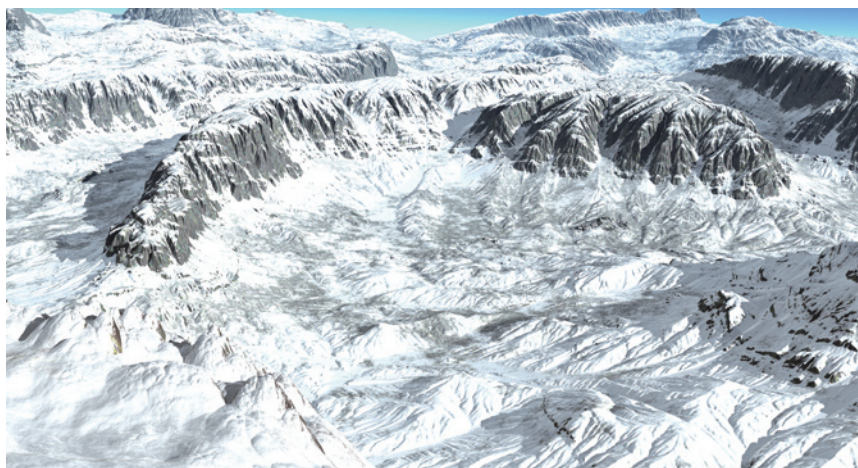
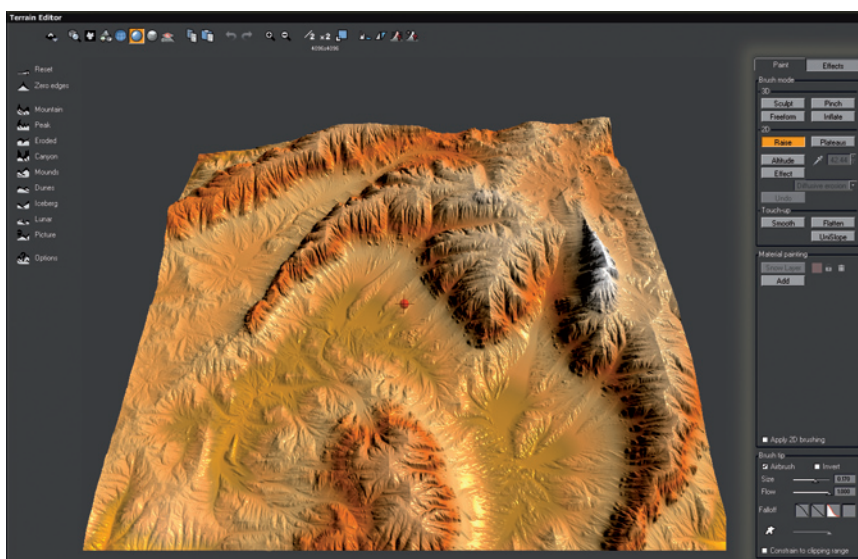
Exporté la escena a Vue xStream para Softimage para hacer las primeras pruebas de render en el programa en el que iba a renderizar la imagen final.

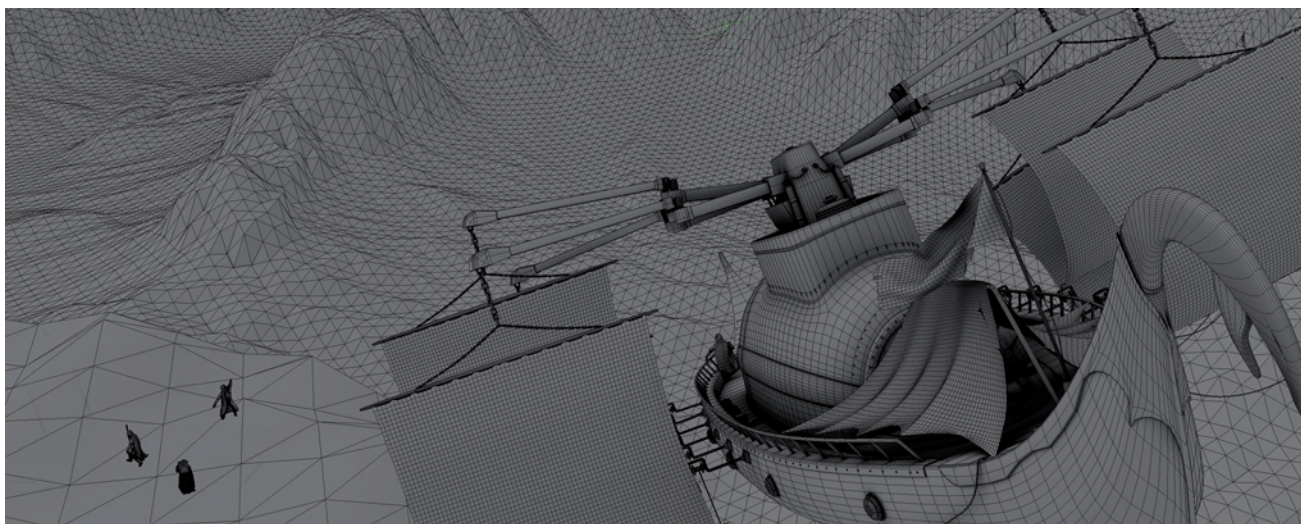
Exporté el terreno y lo abrí en World Machine. World Machine permite, entre otras cosas, aplicar un filtro de erosión que cree cárcavas en la montaña y aluviones de sedimentos que simulan una dinámica geológica muy realista:



Importé a Vue el mapa de altura modificado y generé con él el nuevo terreno.

Para texturizar el terreno le apliqué un shader de Vue consistente en un material mixto





Antes de empezar a texturizar separé la malla en grupos de materiales: la madera del casco, la madera de los mástiles, el metal de la barandilla, cola y cabeza, el metal de la cabina, el metal de los engranajes, las telas, y las ventanas.

Exporté cada grupo por separado en obj., abrí las UVs en UV Layout y las empaqueté en el mismo programa. Cuando toda la nave tuvo sus UVs hice un mapa de oclusión para cada grupo de material que luego usé en algunos mapas de textura. Creé tres texturas para ca-

da grupo de materiales; una de color, otra de especular y otra de bump y les di un Mia Material.

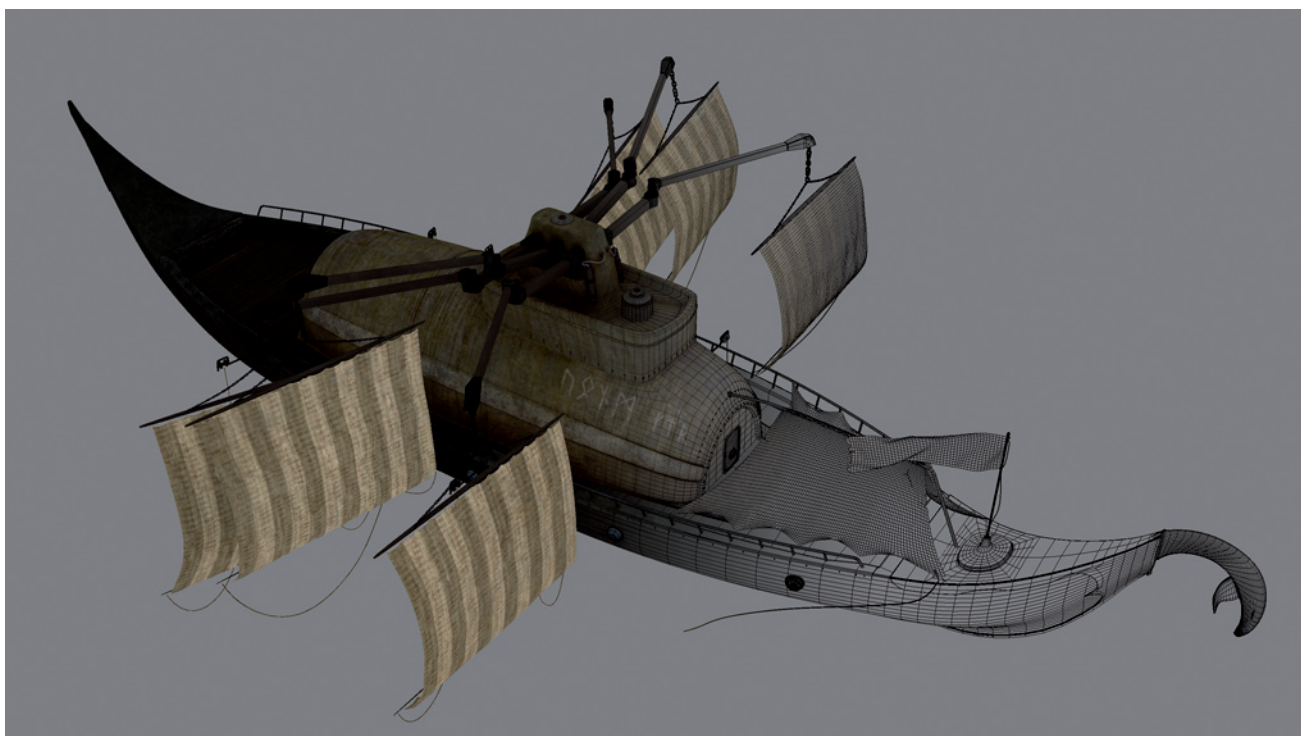
En algunos casos fue necesario aplicar alguna pequeña corrección de color al mapa difuso, algo que hice directamente en el Render Tree de Softimage añadiendo un nodo de color correction a las texturas en cuestión.

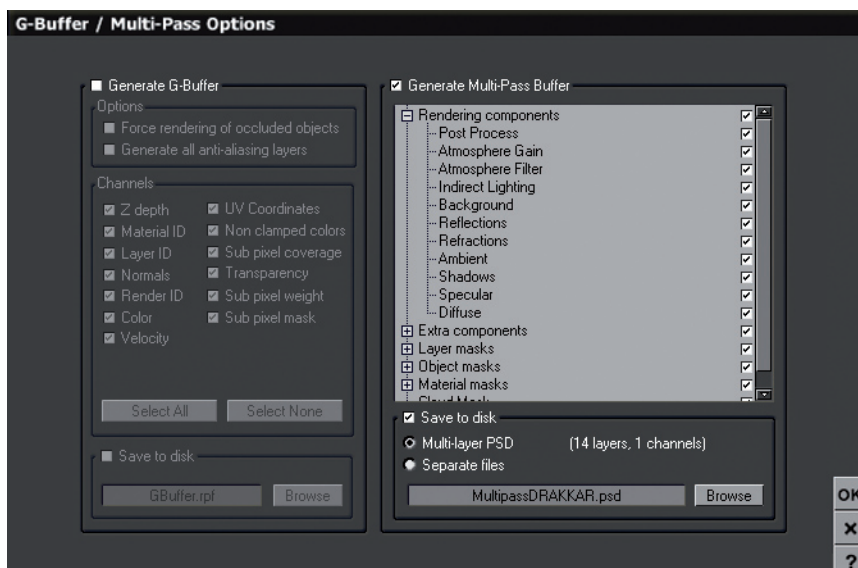
RENDER

Para renderizar la imagen usé una atmósfera espectral de

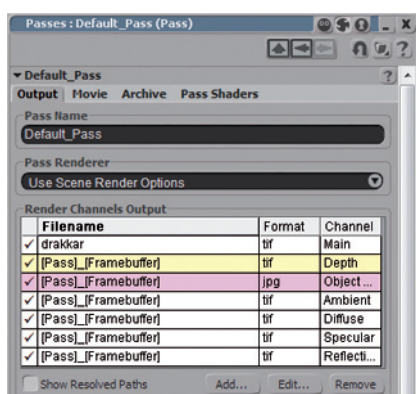
Vue, con dos capas de nubes bajas con bastante niebla y bruma.

La GI de Vue afecta solo a los objetos con materiales propios de Vue (en este caso el terreno y las nubes), por tanto tuve que aplicar el FG de Mental Ray para simular la luz indirecta en los Mia Material de la embarcación. La opción de Multipass de Vue xStream permite renderizar un archivo “psd.” con múltiples capas para cada componente seleccionado, basta con señalar aquellos componentes que deseamos crear:





Así mismo rendericé a la vez algunos de los canales que ofrece Softimage para poder tener componentes similares tanto



para los materiales de Vue como para los materiales propios de Mental Ray. Para finalizar hice un pase de oclusión a la nave y otro a los humanos por separado.

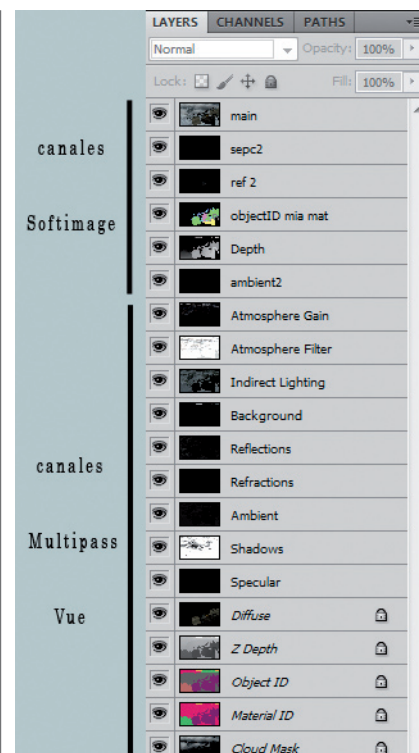
POSTPRODUCCIÓN

La postproducción la hice enteramente en Photoshop. Empecé por unir todos los componentes del pase de Vue xStream y de Mental Ray.

Tras añadir la capa de oclusión, obtuve la primera visualización de todo el render base.

El segundo paso consistió en hacer ganar un mayor protagonismo a algunos especulares y reflejos que habían quedado demasiado mortecinos.

Para ello dupliqué (en modo screen) las capas de reflexión y especular con las que contaba. Les apliqué distintas máscaras obtenidas de las capas de



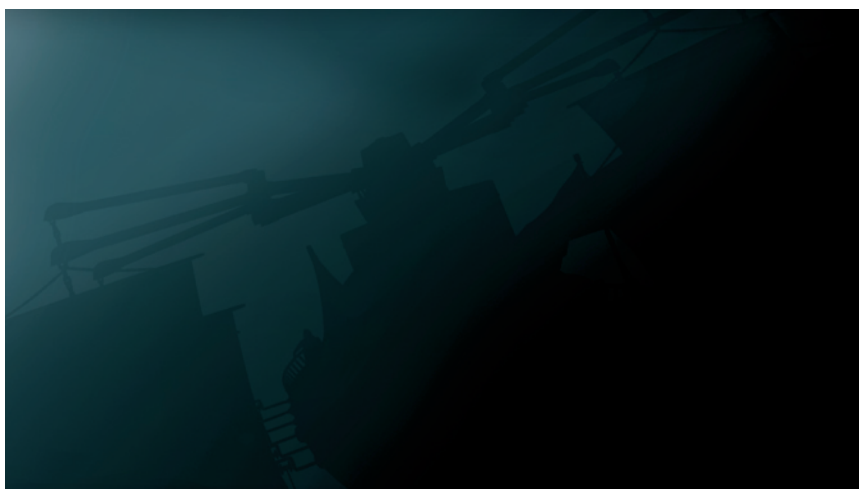
object ID y material ID debidamente modificadas y fui ganando aquellos reflejos y especulares que necesitaba.

En algunos casos apliqué un filtro de gaussian blur a los especulares para conseguir un ligero glow.

Tras ello dibujé a mano algunos pequeños detalles como las huellas en la nieve que dejan los humanos o las cuerdas que sujetan las velas a los travesaños.

El tercer paso fue aplicar DOF usando la capa de profundidad





y obtener formas y volúmenes más interesantes apliqué algunas capas pintadas a mano, usando de nuevo en algunos casos, distintas máscaras.

Para finalizar hice una última corrección de color y de saturación para obtener una ambientación más fría de la imagen global y le apliqué un leve ruido. Espero que os haya gustado este making of y muchas gracias a todos. ●



con un lens blur. Usando la misma capa en modo de máscara hice también una primera corrección de color para separar la nave, los personajes, la montaña cercana y el paisaje de fondo. Apliqué un sharpen y maticé la saturación.

El tercer paso consistió en enfatizar algunas sombras para

ganar volumen, sobretodo en las velas. También pinté a mano un poco de densidad atmosférica para dar un pequeño efecto de sfumato a los personajes, la parte posterior de la nave y los mástiles y velas más alejados.

Para conseguir una mayor sensación de densidad atmosférica

FRANCESC CAMÓS ABRIL

e-mail:
Fcamos@gmail.com

website:
<http://francamos.blogspot.com>



FOROLIGHTRENDER
Comunidad de artistas digitales de habla hispana



Composición: La importancia de las líneas

Autor: Javier Lucas
www.dzoom.org

En el artículo de hoy quiero resaltar esta importancia y hablarte, en primer lugar, de la importancia de las líneas como elementos para guiar la mirada de aquel que ve la foto y, en segundo lugar, de los tipos de líneas y el significado que tienen en tus composiciones.

Como siempre, recuerda que la lectura y análisis de esta entrega es sólo un primer paso, que luego debe ser afianzado con la práctica y experimentación de lo que aquí hayas aprendido. Lo primero que vamos a ver es el papel que desempeñan las líneas en una fotografía, que es

la de guiar la mirada de la persona que observa la imagen. Empieza a identificar las líneas en tus imágenes como guías para el que mira la imagen, como caminos que cuando apreciamos una foto tendemos a recorrer, como si de una dirección obligatoria se tratase.

Nuestros ojos son así de “dóviles” y cuando observan una línea en la imagen tienden a seguirla de principio a fin.

Así que todo aquel que quiera mejorar sus imágenes debe ser consciente de que las líneas conducen al que mira. De modo que habrá que situar al final de las líneas aquellos objetos sobre los que se desea llamar la atención, ¿no crees? Por otro lado, en ocasiones las líneas son el verdadero motivo y, co-

mo veremos a continuación, debemos saber interpretar, en función de su disposición, el significado que tienen las líneas en nuestras imágenes.

Una última cosa, recuerda que cuando hablo de líneas no me estoy refiriendo de forma exclusiva a objetos longitudinales que presenten claramente líneas definidas en nuestras composiciones.

La sensación de linealidad también se puede conseguir con una secuencia de elementos debidamente alineados.

El Significado de las Líneas

Como has leído en el apartado anterior, las líneas tienen un significado y proporcionan sensaciones distintas dependiendo



de la orientación de las mismas dentro de la imagen final. Si te parece vamos a dedicar un apartado a hablar de cada uno de los tipos de líneas que podrás incluir en tus composiciones.

Líneas Horizontales: Estabilidad y Calma

Estas líneas ofrecen al que las observa una sensación de tranquilidad, calma, paz, sosiego...

Piensa en las líneas horizontales más habituales: el horizonte, el mar, un río, un puente...

¿No producen en ti una sensación de estabilidad, de relajación, de espera, o de serenidad?

A la hora de ubicar estas líneas en tus composiciones es importante que recuerdes las recomendaciones de la regla de los tercios, situándolas en las

líneas fuertes de la fotografía y no en el centro, ¿de acuerdo?

Y si quieres romper la monotonía de las líneas, ubica algún elemento cerca de estas líneas sin olvidar colocarlos en los puntos fuertes de la regla de los tercios.

A la hora de presentar estas líneas en tus imágenes, recuerda que un encuadre vertical generará más tensión en la fotografía, mientras que uno horizontal ampliará, si cabe, la sensación de quietud.

Una última recomendación: si la línea principal es el horizonte, no olvides la regla del horizonte. Tanto en la primera foto de este apartado, como en esta segunda, puedes observar como se ha respetado esta regla y ello ha dado un buen resultado a las imágenes.

Líneas Verticales: Fuerza y Potencia

Imagina fotografías de árboles, torres, edificios en general, rascacielos, monumentos de acen-





tuada verticalidad, etc. Todos estos elementos tienen la propiedad de transmitir al que los ve una sensación de fuerza, de poder, de desafío de la ley de la gravedad, ¿no te parece?

Una sensación que puede acentarse, si cabe, con un encuadre vertical, ya que con este tipo de encuadres, como hemos repetido en varias ocasiones, se confiere a nuestras imágenes mayor tensión y “peso”.

En cuanto a la hora de colocar estas líneas en tu imagen, no olvides la omnipresente regla de los tercios y procura que el objeto ocupe una de las dos líneas fuertes verticales de la imagen y no el centro, como intuitivamente tendemos a buscar.

Observa, por ejemplo, la imagen de arriba, como puedes ver, la torre ocupa la línea fuerte vertical derecha. Si probases a situar la torre en el centro de

la imagen, te garantizo que el resultado sería mucho peor.

Líneas Diagonales: ¡Guía La mirada del que ve la imagen!

El papel de las líneas diagonales es más secundario que el de horizontales y verticales. Las líneas diagonales suelen emplearse casi exclusivamente para guiar la vista del que observa la imagen hacia el verdadero centro de interés de la imagen.

No obstante, transmiten sensaciones de mayor profundidad en nuestras imágenes, permiten conseguir la “3ª Dimensión” en muchas de ellas y, sobre todo, un mayor dinamismo y acción.

A la hora de mostrar diagonales en nuestras imágenes suele funcionar especialmente bien el llevar la diagonal desde la





esquina inferior izquierda de la imagen hasta el tercio superior del lado derecho, aunque tampoco queda mal si se lleva al tercio inferior.

Al parecer hay estudios que dicen que ésa es la dirección con la que tendemos a analizar las imágenes, de ahí la importancia de mostrar una diagonal que recorra ese espacio y guíe de forma natural al que ve la imagen. Piensa en vías de tren,

carreteras, cauces de río, etc. Son líneas fabulosas para guiar la mirada del que ve la fotografía y llevarle hacia el objeto sobre el que quieres llamar su atención.

En el caso de la primera foto, el objeto de interés (el coche) está al final de la línea (recorrida de izquierda a derecha), mientras que en el de la segunda, el objeto de interés está al principio de la línea.

En este caso, tú decides donde situarlo, eso sí, no olvides colocarlo en un punto fuerte de la imagen. Por último, hay veces que giramos la cámara buscando convertir en diagonales aquellas líneas que en la imagen son horizontales o verticales.

Sobre todo solemos hacerlo con edificios, con la excusa de que no caben con un encuadre más normal.





Líneas Convergentes: Acen- tuando la fuerza de las diagon- nales

En ocasiones se suele buscar que las líneas diagonales que se introducen en nuestra imagen, en caso de haber varias, converjan y se incrementen, de ese modo, el poder de dirigir la mirada del que observa la imagen.

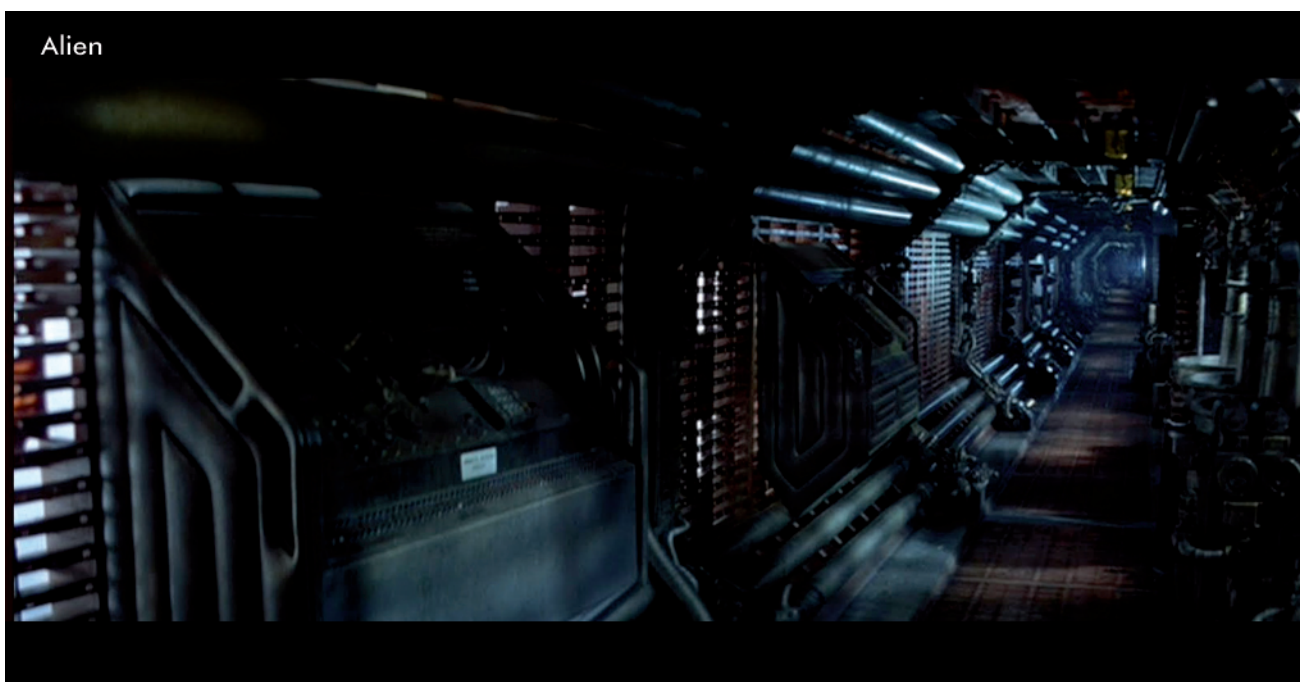
Con la entrega de hoy has visto gran parte de la información y recomendaciones que debes considerar a la hora de incluir líneas en tus fotografías.

Conoces el significado de los distintos tipos de líneas, has recibido consejos sobre dónde situar las líneas en tus composiciones y además has podido ver

imágenes ejemplificadoras de cada uno de los tipos, ¿qué más se puede pedir?.

Simplemente confiar en que hayas podido asimilar toda la información de esta entrega y que puedas empezar, lo antes posible, a poner en práctica todo lo que hayas aprendido y así mejorar tus imágenes. ●

Alien



*Ayudando a mejorar la productividad de
nuestros clientes desde 1983*

by Ada y AppliCAD



Autodesk®
Gold Partner

www.2acad.com

v-ray 2.0
Distribuidor Oficial



APARTAMENTO EN MADRID

AUTOR: GARBAN (JUAN FERREIRA)



email: jdferreira@yahoo.com

web: <http://garban.cgsociety.org/gallery>

APARTAMENTO EN MADRID

AUTOR: GARBAN (JUAN FERREIRA)



email: jdferreira@yahoo.com

web: <http://garban.cgsociety.org/gallery>



GUILLERMO ARAMBULO

Hemos tenido en Render out! la oportunidad de entrevistar al gran maestro Guillermo Arambulo, agradecemos su colaboración y las facilidades que nos ha dado para realizar esta entrevista.

Espero que la disfrutéis pues el trabajo de Guillermo es excepcional.

¿Cómo empezaste en el mundo de la animación en 3D?

Empecé un poco de casualidad. Hice un Master en La Coruña (Master en Creación y Comunicación Digital) y había una parte de 3D. En un principio yo iba a centrarme en la parte de Director y creación de CD-roms.

Ahí conocí a Bruno López que fue mi mentor durante mucho tiempo. Lo bueno de ese master es que no aprendes los programas, sino que aprendes a aprender los programas y luego te da igual usar un software u otro.

Cuando acabe el Master en Coruña, Filmax montó Bren en Santiago, así que fue un poco carambola y empecé a trabajar allí como modelador durante 3 años y luego me cambie a hacer shading (o surfacing) otros 2 años, pero lo que me gustaba era iluminación.

Pero no tuve la oportunidad de cambiarme de departamento y por eso me marché. Todavía recuerdo la época de Santiago de Compostela con mucho cariño.

¿Cuáles son tus principales fuentes de inspiración al diseñar una escena o preparar un proyecto?

Normalmente mi inspiración son las referencias de arte que me dan en la empresa. Una vez que salgo del trabajo desconec-





Happy Feet 2

to y prefiero pensar en mil cosas antes que pensar en 3D.

¿En qué proyectos has trabajado últimamente y cuál ha sido más difícil de realizar?

Cualquier proyecto es difícil al comienzo. En mi caso como lighter lo mas difícil es ponerse en la piel de lo que el director de arte quiere y saber como le gustan las cosas.

En Guardians la dirección de arte ha sido impecable e hizo el trabajo muy fácil (artísticamente) para nosotros. La parte técnica ya era mucho mas complicada.

Lo peor es cuando te dicen: “me gusta pero hay algo que no me gusta y haz algún cambio a ver si me gusta. Entonces te puedes pasar semanas con un plano intentando hacer mil cambios sin perder el rumbo original.

Ahora estás trabajando en Dr. D Studios en Sidney, ¿qué estáis preparando?

Ahora estamos con Happy Feet 2 que en principio se estrena a finales del 2011, los pingüinos bailarines contraatacan.

¿En que parte del proceso te sientes mas a gusto trabajando, modelado, animación?

Lo mío es el lighting y la composición. Suele resultar mas cómodo hacer la composición cuando ya tienes los renders y te has peleado con todos los problemas técnicos para sacar la imagen.

El modelado y el shading me resultaron un poco aburridos y en el campo de animación hay demasiada competencia.

Todo el mundo quiere ser animador. Yo he animado la pelota rebotando y el hombre cogiendo una caja y nada mas. Prefiero lo mío.

Has trabajado en películas como Legend of the Guardians, Planet51, Pinocchio 3k, etc., ¿De cual te sientes mas satisfecho a nivel de los FX?

He recibido muchas felicitaciones por Guardians pero sinceramente a nivel de luz creo que Planet51 tiene mas mérito. Esta hecha con mas cariño y el look es muy suave y agradable.

¿Cuál ha sido tu labor en esas películas?. Cuéntanos alguna curiosidad o truco sobre alguna escena que hayas creado.

Pues trucos hay muchos. En Planet51 me tocó hacer los planos





únicos (que nadie dependía de ellos) y ahí podía hacer todas las ñapas del mundo pero luego en Guardians tuve que hacer la mayoría de KeyShots para el resto del equipo (15 personas) y había que dejar todos los rigs

de luces limpios y bien claros para que no hubiera mucho lío y sacar el trabajo con la mayor rapidez posible.

El film *Legend of the Guardians* es una obra de arte visualmen-

te, ¿fue un proceso muy complicado su realización?

Al comienzo fue muy complicado. La parte técnica fue bastante difícil para mí. Yo venía de usar un motor de render distinto y meterme de lleno en PrMan no fue fácil.

Los scripts de MEL y Phyton que había que usar eran complicados a la hora de mandar las capas a render.

Tarde un poco en acostumbrarme a ellos y los renders de plumas y efectos a menudo fallaban o tardaban demasiado.

Poco a poco todo se fue hilando y los renders iban saliendo mucho más rápido y el proceso se fue agilizando gracias a la cantidad de gente que había desa-





rollando herramientas y a los TDs que nos ayudaban.

Últimamente se han estrenado muchas películas en 3D y basadas sólo en efectos. ¿Crees que el público está ya saturado de los efectos en 3D?

Completamente. Lo importante sigue siendo tener una historia que contar.

Una buena idea o un guión potente y con gags frescos. Pero

por desgracia parece que las distribuidoras no se dan cuenta y prefieren fuegos artificiales fácilmente olvidables que una buena película (como el Gigante de Hierro).

¿Cuál es el proceso completo hasta que un plano se da por acabado? En general, ¿se realiza mucha postproducción a la escena?

Depende mucho del pipeline de la empresa pero por norma

general una vez que recibimos la animación final y los shaders enseñamos un frame con la intención de luces.

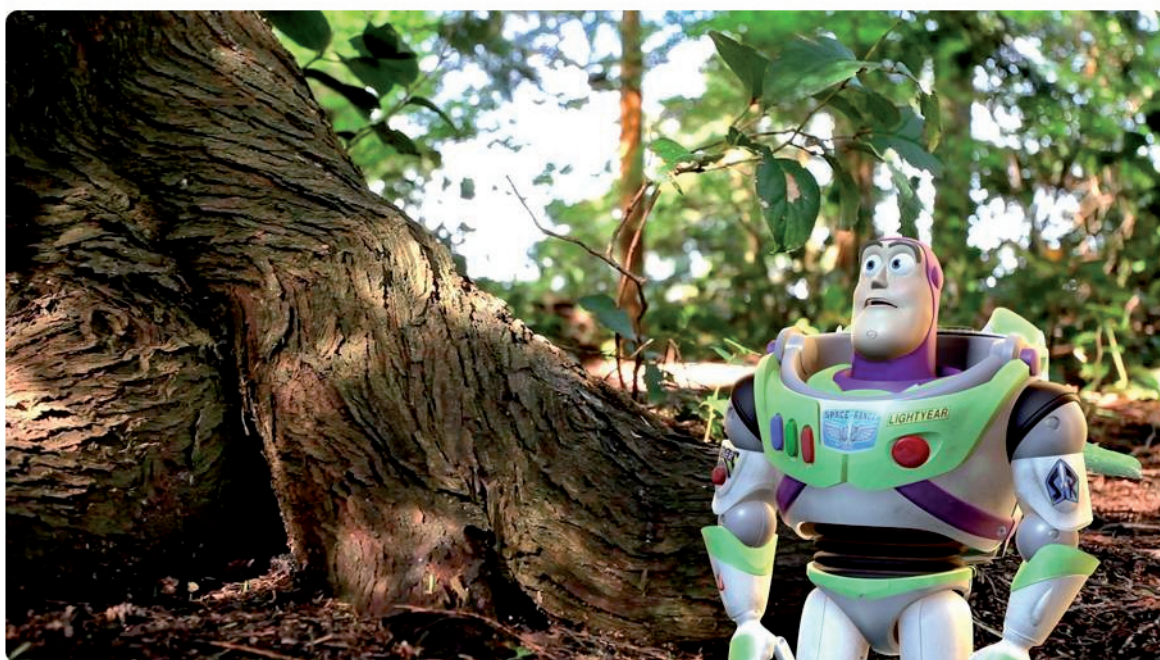
Luego un frame de cada 10 para ver si con los movimientos de cámara y personajes no hay nada raro y finalmente renderizamos el plano completo y ahí ya se ajusta mas finamente si hay alguna corrección. Todo esto con la composición de por medio ayudándonos a la hora de ajustar algún valor o corregir un poco algún color.

¿Qué grandes diferencias hay entre trabajar en una empresa española y otra de fuera?

Pues la principal diferencia es el trato al personal. Lo primero es que nuestra opinión es valorada. Luego tienes muchas facilidades como un paquete de mudanza a nivel económico.

A parte suele haber comida o cocina con un montón de fruta y cafés, té, cereales y demás

PIXAR CANADA

[Home](#)
[About Us](#)
[Jobs](#)
[Apprentices](#)




cosas para hacerte el desayuno. Los viernes a las 5pm es el beer time y las empresas se paran. Todo el mundo se junta a tomar cervezas y a comentar la semana. Es una buena forma de empezar el finde.

¿Por que los artistas españoles son tan respetados en los gran-

des estudios de todo el mundo y aquí en España no se os valora como se debiera?

Supongo que por la mentalidad de trabajo española de “el jefe siempre tiene la razón”. Hay muchísimo talento en España y toda la gente con la que he trabajado vale un montón. Si nos

dejaran opinar mas de vez en cuando las producciones ganarían mucho.

¿Que futuros proyectos tienes en mente? ¿Crear quizás un estudio o productora en España?

De momento no tengo pensado montar ninguna productora





ni estudio ni nada. Me gustaría coger mas experiencia y seguir aprendiendo antes de lanzarme. Y de futuros proyectos aún no se nada. Una vez que acabe Happy Feet 2 no se que haré aún. Acabo de empezar, todavía es pronto para buscar otro proyecto. Pero me gustaría volver a España en algún momento.

En España apenas se invierte en animación. ¿Cómo ves el futuro de la animación aquí?

Creo que tuvo un boom hace unos años pero se desinfló bastante. Lo que se hace es de ba-



jo presupuesto y si se hace algo grande hay demasiada gente metiendo la cabeza con lo cual nunca llegara a ser algo potente. Lo ideal seria hacer algo low budget pero rompedor.

Y creo sinceramente que en cualquier momento saldrá algo de nuestro país que este muy a la altura del nivel internacional. Me da mucha pena oír de estudios que cierran o que no pagan a sus empleados. ¡Así no se hace industria!

¿Que pasos nos indicarías para poder llegar a trabajar en grandes estudios como lo has hecho tu?

Lo primero es elegir el campo que te gusta y luego hacerse una buena demo. Ya sea en casa o en diferentes proyectos y mandarla cada cierto tiempo.

Muchas veces es cuestión de enviarla en el momento adecuado. Pues seguir intentándolo siempre y no pensar que si una vez te han dicho que no es que

ya no te quieren. Por lo general una empresa grande recibe un montón de CVs al día.

¿En tus inicios en el 3D, te desanimaste y pensaste alguna vez en tirar la toalla?

A día de hoy sigo pensando en tirar la toalla y montarme un chiringuito en la playa...

¿Cual es tu meta a conseguir o aquel sueño que tienes en mente respecto a la animación 3D?

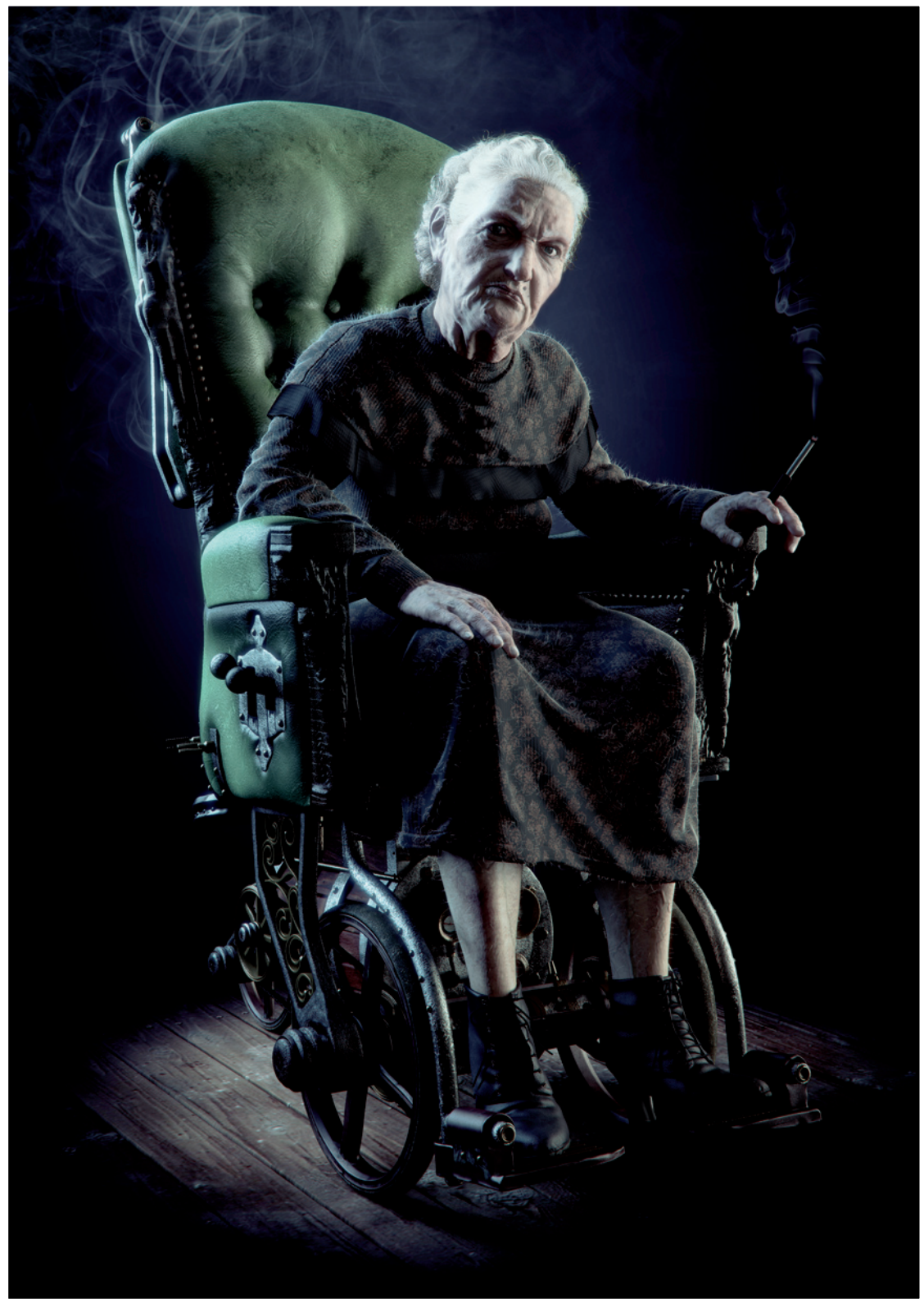
Pues siempre soñaba con ir a Pixar pero creo que en USA no se vive tan bien como parece en las películas.

Además solo tienen una semana de vacaciones al año y yo valoro mucho mi tiempo libre.

Supongo que seria participar en una película que sea celebre y que se recuerde como buena película y no como visualmente esta muy bien y la animación es muy buena pero el guión es regular. ●

GRANDMA

AUTOR: ARDA KOYUNCU

email: ardakoyuncu@gmail.comweb: www.ardakoyuncu.com

THE BLUE PROJECT

AUTOR: DAN ROARTY



email: dan@danroarty.com

web: www.danroarty.com



Aston Martin DB4 GT Zagato

Antes de empezar a trabajar en el software 3D (el que nos resulte más cómodos; en este caso hemos utilizado el 3d Max) es muy importante buscar la mayor cantidad de referencias posibles. A más cantidad mayor precisión a la hora de elaborar nuestro modelo.

Al trabajar con autos, estas referencias son tan importantes como los blueprints, ya que estas últimas nos dan como el “esqueleto” del auto, mientras que las fotos nos proporcionan todo el detalle que le podremos aplicar a nuestro modelo.

Son 2 etapas diferentes; la primera, el armado base del auto y la segunda, ya casi cubierto

toda la data de las blueprints, hacer mucho énfasis en los detalles: buscar y ver en las referencias que se nos puede estar escapando y terminar de entender las dimensiones de los objetos.

En fin, es muy importante tomarse un buen tiempo de observación previo antes de comenzar el trabajo y ver cuáles serán los puntos más altos a remarcar en cada escena en particular.

Estas son algunas de las que hemos utilizado nosotros.

MODELING

Para el modelado hemos utilizado distintos blueprints conse-

Autores:

Juan Jose Aguiló - Sebastián Barbero

guidas a través de Google (en internet hay varios tutoriales que explican cómo realizar un auto basándonos en estas imágenes). Se trato de dar la mayor cantidad de detalle posible





Encuadre foto final

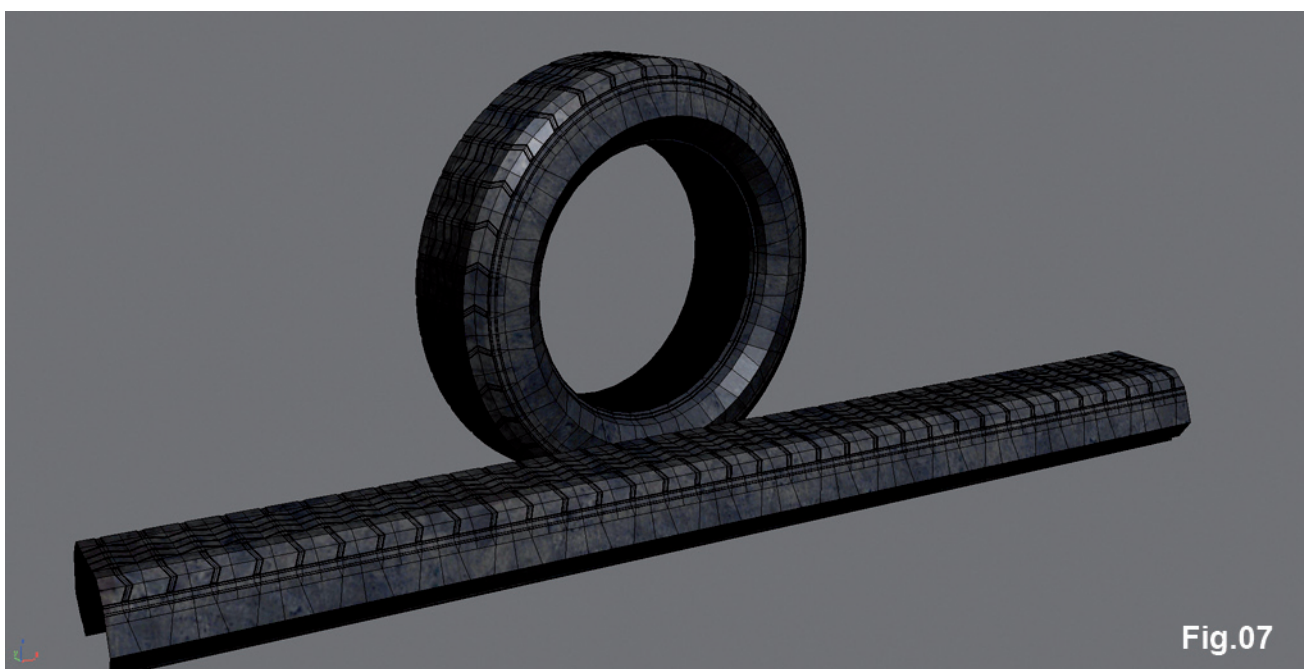


Fig.07

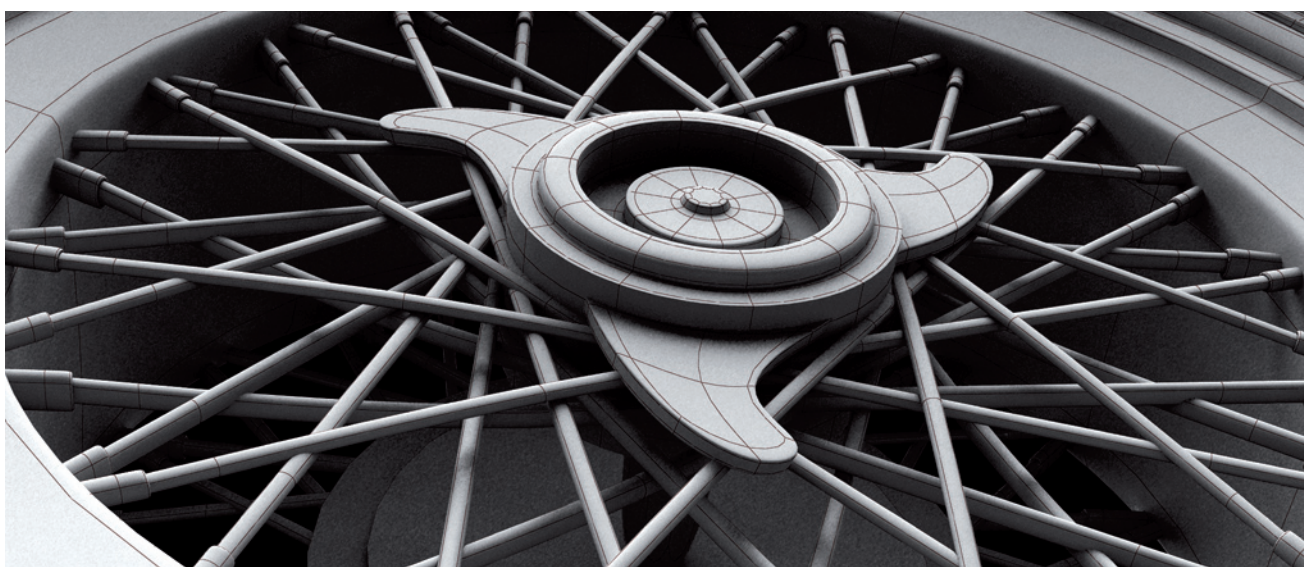
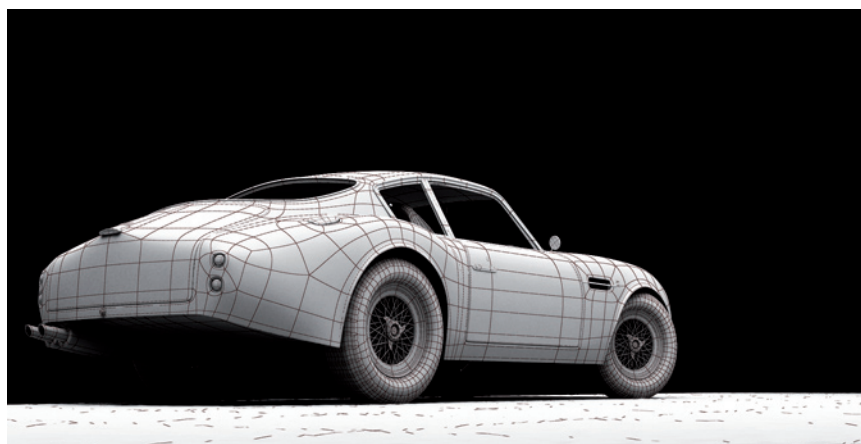




Fig.08



a través de la técnica POLY BY POLY (PBP), enfocándonos principalmente en la parte frontal del auto (sabido, de antemano, que abarcaría la mayor parte de la toma final).

En rasgos generales, podríamos dividir la sección de modeling en tres partes claramente diferenciadas: el chasis, el interior del coche y las ruedas.

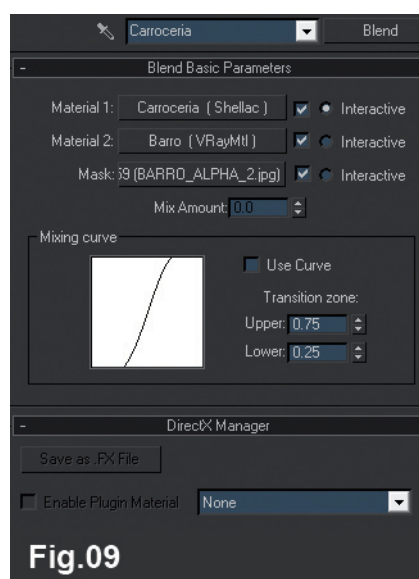


Fig.09

En la mayoría predominó la técnica PBP, aunque se ha utilizado también la técnica de BOXMODELING, sobre todo para el modelado del interior.

Las ruedas fueron hechas a través de un plano alargado en forma horizontal, una vez que obtenemos la mayor cantidad de detalles posibles le aplicamos un modificador BEND y lo editamos un poco para que nos quede lo más redondo posible. Podéis ver una imagen en la página anterior.

Los modificadores que utilizamos con más frecuencia son: TurboSmooth, Symmetry, Displace, Noise, Unwrap UVW, Shell y FreeForm Deformation. Ya sea trabajar mediante la técnica PBP o Box modeling, las aplicaciones que más vamos a utilizar y las que agilizan el proceso de modeling son algunas como: Connect, Extrude, Inset, Collapse, Weld, o Remove.

MATERIALS & TEXTURING

No hay muchos materiales o texturas a editar a la hora de preparar un auto. Al menos no son tantas como lo puede llegar a precisar una escena realizada casi en su totalidad en 3D.

Es decir, en este caso se reduce demasiado la cantidad debido a que se ha utilizado una foto para el environment y tampoco hay muchos objetos en la escena.

Además se utilizó un mismo material para todo el interior (cuero) debido a que no se hicieron UVs para las costuras o distintos detalles ya que no se utilizarían en un primer plano, haciendo énfasis sobre todo en el color y no en otros mapas como pudo haber sido de displace o un normal map para darle detalle.

Como se puede ver en la Fig.08, se realizó un poco de detalle en el interior (a modo de presentación) porque cabría la posibilidad de hacer una toma desde afuera con la puerta abierta (finalmente descartada).

Deben de haber aproximadamente entre 10 y 15 materiales en toda la escena. Entre ellos el material para el chasis (Blend material, ver la Fig.09), lógicamente el más importante de todos, ya que el mismo le va a dar realismo o no a lo que hayamos modelado previamente. Se ha utilizado un Blend Material ya que debíamos combinar el color y textura del chasis con el barro.

Lo que tiene de interesante este material es que uno presenta el barro en un archivo (.jpg/.tiff) y el alpha por separado en un tercer slot (Mask),

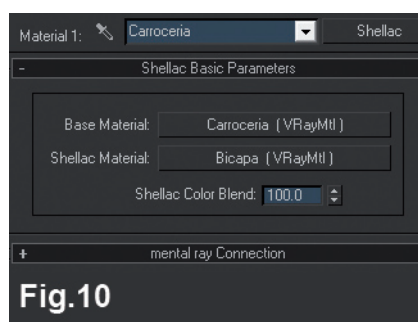
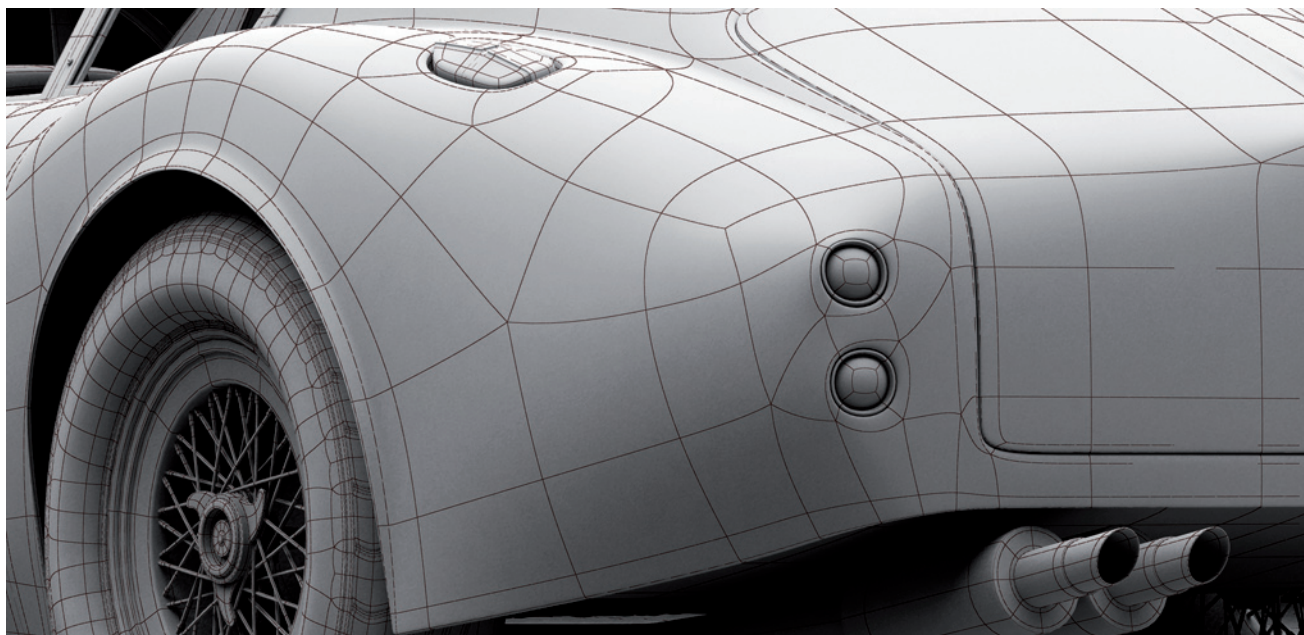


Fig.10

el cual nos va a indicar cuánto va a dejar pasar del Material 2 (barro -Vray Material-) sobre el Material 1 (Shellac). Este último material tiene a su vez

mapeado dos VRaMtls; la carrocería en el Base Material y una "Bicapa" en el Shellac Material slot (Fig.10).

También podemos modificar el "Mix Amount" o el "Mixing curve", pero es recomendable, o al menos en nuestro caso siempre nos ha funcionado mejor tomarnos un tiempo y hacer un buen alpha en Photoshop (o el programa de edición fotográfico que manejemos) sabiendo que lo blanco va a dejar pasar

nuestro material mientras que lo negro no (Fig.11).

Conviene siempre dejar pasar un poco más de color hacia afuera de los límites que marquemos con el alpha, de esta manera estamos tranquilos que siempre va a tomar información de color y no espacios donde no hallamos detallado la textura (más si blueamos un poco el alpha). La Fig.12 hace referencia al mapa que hemos utilizado para el detalle de los



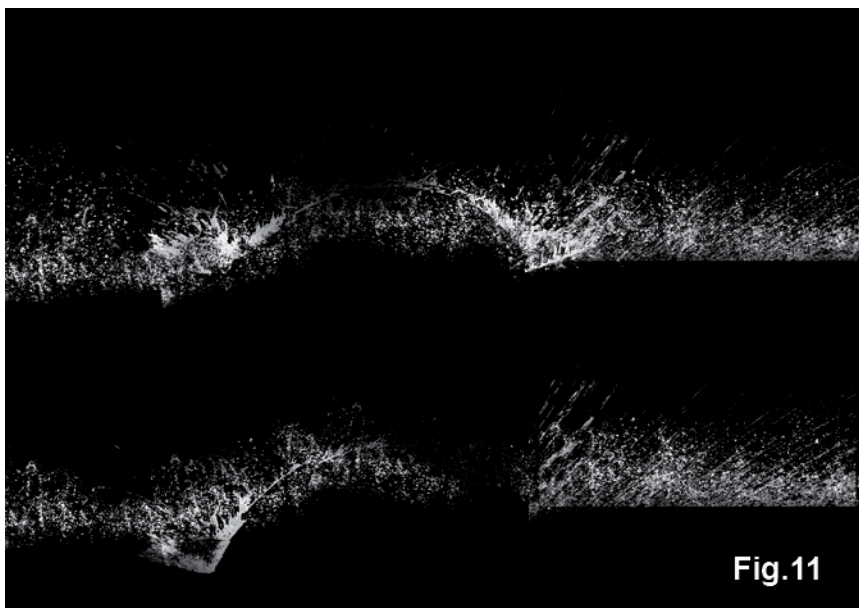


Fig.11

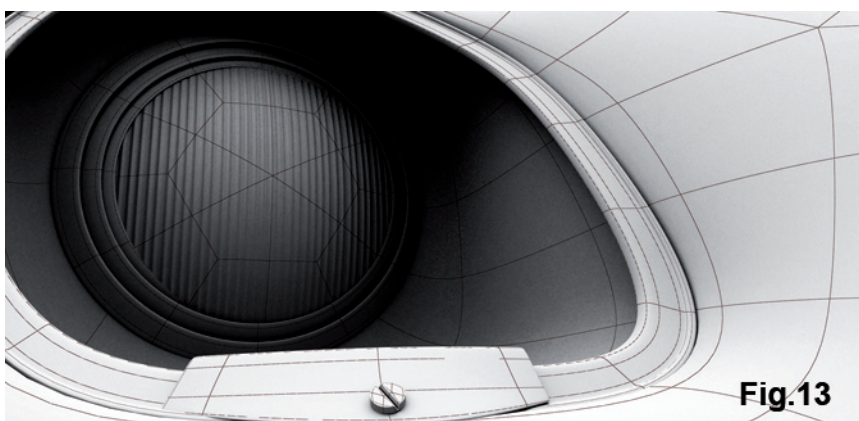


Fig.13

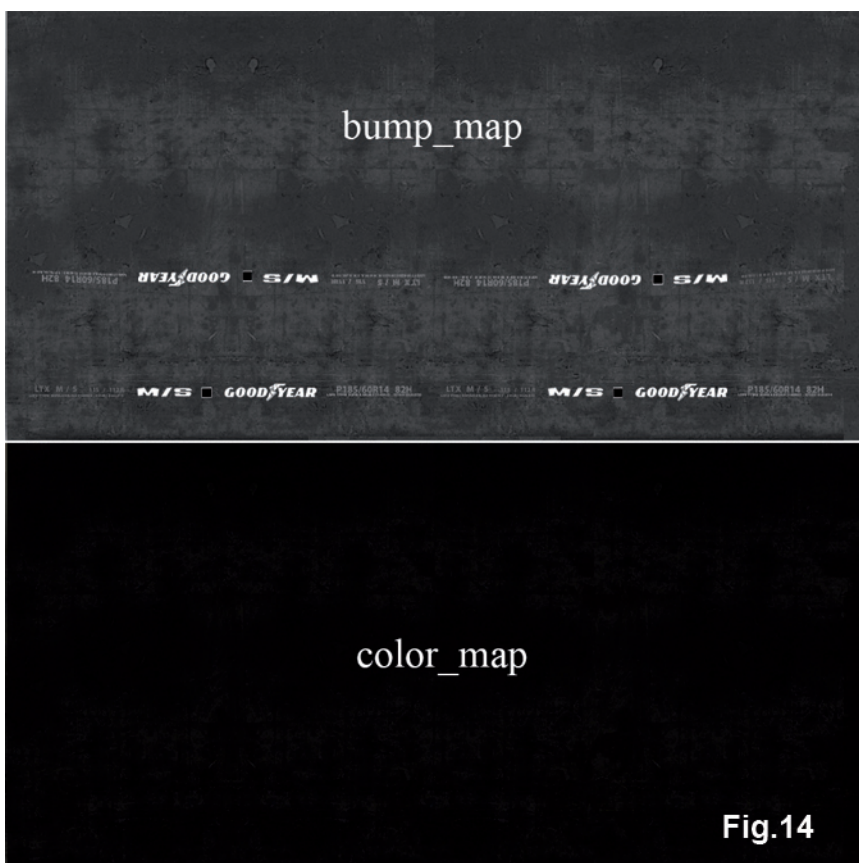


Fig.14

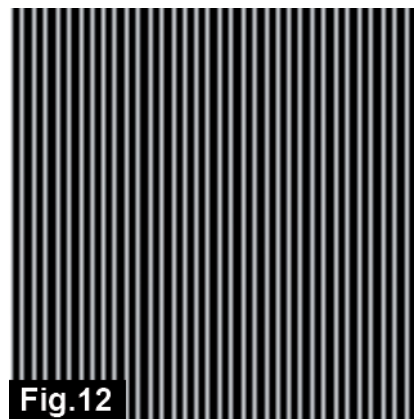


Fig.12

focos delanteros del auto. En la siguiente imagen (Fig.13) podemos ver el mapa aplicado sobre el material del faro. Para la rueda también se ha utilizado un Blend Material, por el mismo motivo que ésta tiene barro en distintas partes.

El procedimiento fue el mismo: un V-RayMtl con el mapa del color y bump (Fig.14) de la rueda aplicado en el Material 1 y el barro (otro V-RayMtl) sobre el Material 2 con su respectivo alpha en el Mask slot.

NOTA: “la fig.14 muestra el bump y el color en un mismo mapa obviamente que se han utilizado uno en el mapa de diffuse y el otro sobre el Bump.”

Es tan importante tener el modelo lo más detallado posible como dedicarnos un buen tiempo al shading del mismo.

Por eso no es mala idea pasarnos un buen rato haciendo unas pruebas para ver cuál es el resultado más próximo al que teníamos en mente.

Hay que formarse de paciencia, ya que luego de un arduo trabajo de modeling, uno ansía verlo terminado; pero es importante disfrutar todos los procesos y saber, al menos, que buscamos la mayor cantidad de variables posible.

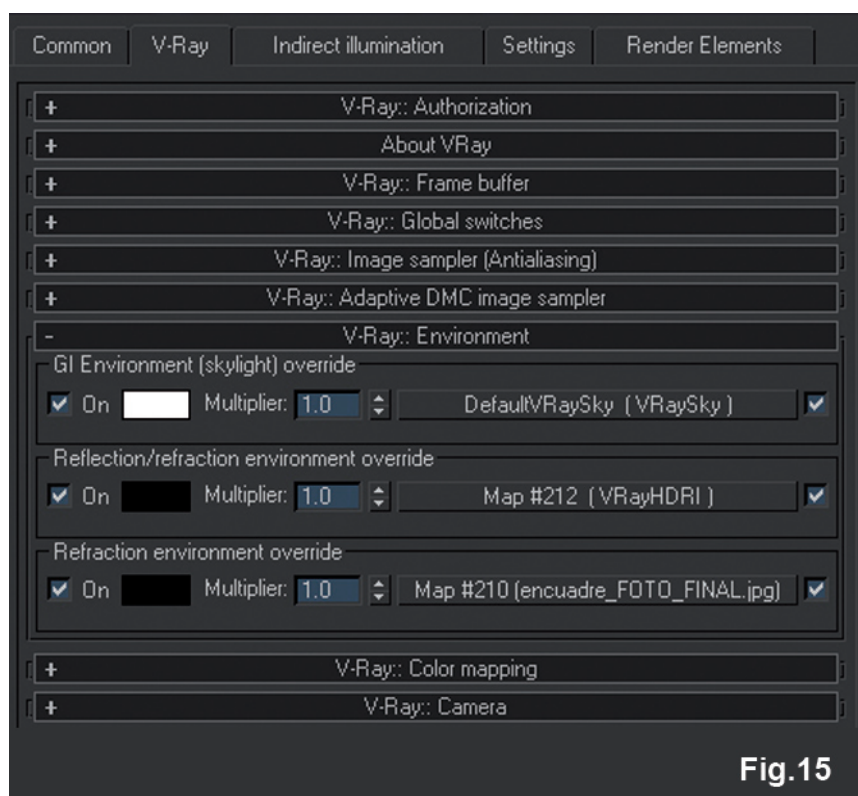


Fig.15

En nuestro caso creemos que hemos logrado un buen resultado, respondiendo a estilos de trabajos anteriores. No es que uno se fije en trabajos previos y trate de representar estilos, para nada, está incorporado y creo que la mayoría de los trabajos se puedan identificar, en rasgos generales, por este estilo único de cada artista. Obviamente hay trabajos en los cuales el estilo del artista

es mucho más notorio (llegándolos a percibir en una primera instancia) que otros casos.

LIGHTING

No hubo grandes implicancias en el momento de trabajar la iluminación del Zagato, ya que como podemos observar el mismo toma lugar al aire libre y no en un ambiente cerrado simulando luces y reflejos de es-

tudio. Por lo cual se enfocó la mayor cantidad del tiempo en la búsqueda de algún HDRI que coincida al estilo del environment de la fotografía.

Para la misma hemos utilizado un VRAY SUN con su VraySky mapeado en el slot de la GI Environment, dentro de la solapa del V-Ray: Environment, no así del Common Parameters del seteo general de "Environment and Effects".

También hemos mapeado el slot de Reflection/refraction environment con el HDRI en cuestión.

Por último se mapeo la misma fotografía del encuadre final en el slot de Refraction Environment override (Fig.15). ●

AUTORES:

JUAN JOSE AGUILÓ
SEBASTIÁN BARBERO

EMAIL:

Info@polybypoly.com

WEBSITE:

www.polybypoly.com



Copyright © 2010 POLYBYPOLY. All rights reserved.

MOROCCO TOPO 2.0

AUTOR: JORGE MONTERO BRUNA

email: coke@cokecoco.comweb: www.cokecoco.com

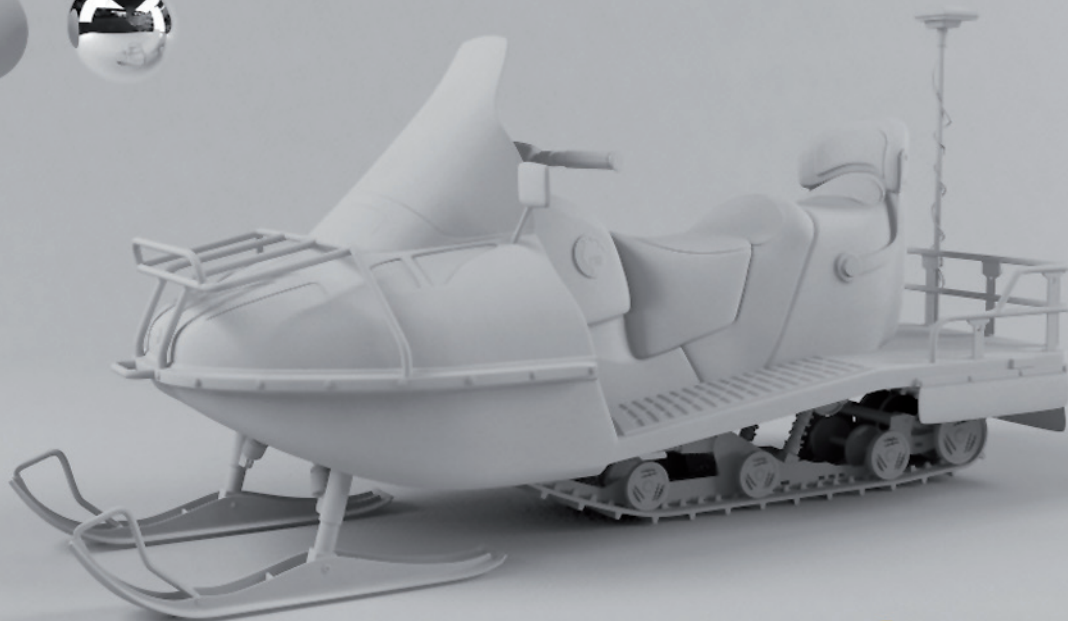
EL GNOMO

AUTOR: ALEJANDRO REDONDO



email: alex@alejandroredondo.com

web: www.alejandroredondo.com



Light Rig en Softimage

AUTOR: XUAN PRADA

En este pequeño artículo, os voy a explicar los pasos a seguir para crear un rig de luces en Softimage XSI, aunque es perfectamente extrapolable a cualquier software 3D bajo cualquier motor de render.

En este caso utilizaré, Softimage y Mental Ray, por ser dos herramientas muy cercanas a mi y a los lectores de esta revista, pero como ya dije, no deberíais de tener ningún problema para reproducir este light rig en cualquier software, todos los parámetros son estándar.

Antes de nada, me gustaría explicar de forma muy básica, cual es la función de este lightrig. Normalmente, cuando texturizamos y creamos el look development de los diferentes assets (personajes, props, environments, etc) que forman parte de un proyecto de cine, necesitamos un entorno donde testear todos los shaders que desarrollamos y todos los mapas de texturas que pintan los texture painters. Todos estos assets,

tienen que ser testeados bajo unas condiciones lumínicas comunes, para que los look-dev artist y los texture artists puedan seguir unas pautas comunes, y que cada uno tenga muy claro que es lo que funciona y lo que no funciona.

Es decir, el principal objetivo de este lightrig es dotar de las condiciones lumínicas y establecer los requerimientos necesarios para que las texturas y los shaders funcionen adecuadamente y se vean artísticamente bien, para que todos los artistas implicados en el look de un asset puedan trabajar con unas condiciones comunes y por tanto estandarizadas.

Como segundo objetivo y por ello no menos importante, es que los artistas puedan generar renders estandarizados para poder presentarlos a los supervisores y que éstos puedan juzgarlos desde un punto de vista artístico.

Cada producción de cine tiene sus propios lightrigs. Lo más común suele ser tener uno o varios lightrigs neutros, que simulan más o menos la iluminación que los fotógrafos crean en sus estudios, y después tener rigs para determi-

nadas secuencias, donde las situaciones lumínicas pueden ser extremas, como una noche, un amanecer, etc.

En cine de animación, los light rigs suelen ser bastante más sencillos que los rigs de cine de imagen real, ya que éstos, suelen componerse de varios hdri para que el trabajo de simular la luz real recogida por la cámara en el momento del rodaje sea una tarea más sencilla.

En este caso, nos vamos a centrar en un rig de luces muy sencillo, pensado para proyectos de animación donde no tenemos que igualar la luz de una cámara.

Vamos a crear un rig completamente neutro, donde ninguna luz es dominante, donde ninguna luz tiene un color que predomine sobre otros, donde no hay un entorno como por ejemplo un cielo azul, que tinte las zonas de penumbra de un color no deseado, etc.

Al ser neutro, nos proporcionará las garantías suficientes para que nuestros assets funcionen en casi cualquier condición lumínica.

Si en un determinado plano donde hay un amanecer o un anochecer, los objetos que texturizamos en este lightrig neutro, deberían de funcionar bien en general. Los pequeños reajustes siempre son necesarios, pero en general debería de funcionar bien. Este es el beneficio más grande del lightrig neutro.

Finalmente, podremos crear renders más o menos atractivos, para poder mostrar nuestro trabajo a quien tenga que evaluarlo.

Antes de empezar a construir el light hay algunos términos que me gustaría aclarar de forma muy rápida.

Adjunto un esquema de luces de estudio que he creado para este proyecto. Está creado en Photoshop simplemente para ilustrar el lightrig que pretendo crear. Es un esquema básico de iluminación como el que puede crear cualquier fotógrafo de estudio.

El lightrig contiene una bola de plástico y una bola espejo, para ver como reacciona la luz difusa y las reflexiones.

También en el lightrig está presente una carta de color o Macbeth chart, que muestra la reacción

de varios colores a la luz. Ésta nos servirá para ver que los colores se muestran en una tonalidad correcta, no se ven lavados, etc.

Estos tres elementos serán nuestros chivatos que nos indicarán en todo momento si la luz va bien encaminada o no.

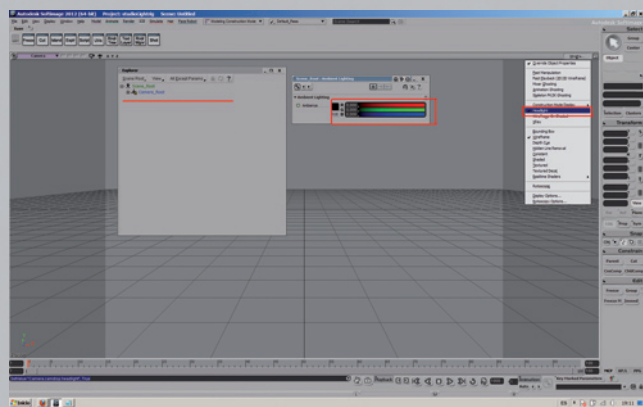
Estos elementos son muy comunes en los rodajes de cine/publicidad, y a la hora de crear la iluminación digital, podemos comparar estos elementos digitales con los mismos elementos reales, y nuestra función será que se parezcan lo máximo posible, garantizando así que los elementos CG que integremos en los planos de fx tendrán unas condiciones lumínicas muy similares a las que había el día del rodaje.

Utilizaremos valores lumínicos expresados en temperatura en grados Kelvin, adjunto una tabla de temperatura de color para estar familiarizados con este tipo de valores.

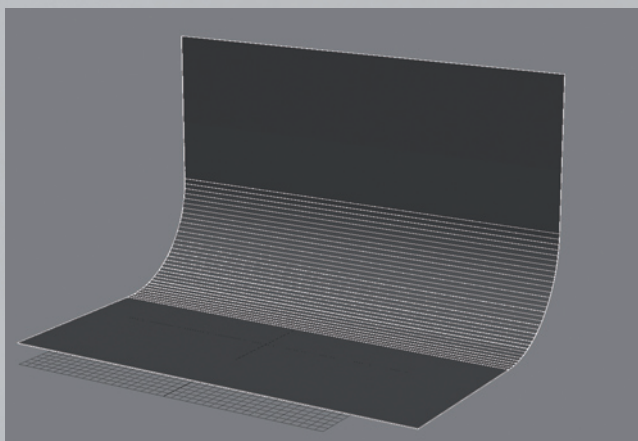
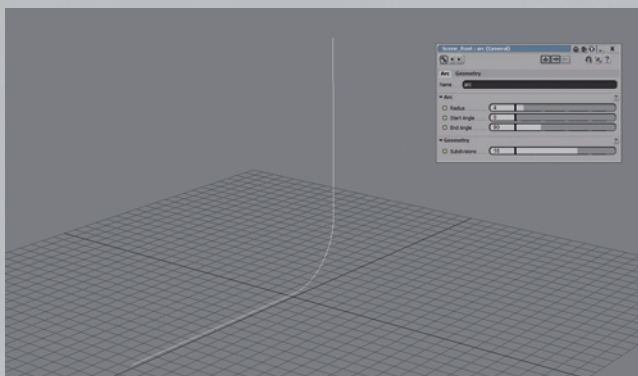
Utilizaremos imágenes HDRI únicamente para extraer su información de reflexión, no información lumínica.

Por último os recomiendo a todos pasáros por la wikipedia e informaos un poquito sobre Grados Kelvin, Macbeth Chart, Mirror Balls, Studio Lighting, HDRI, etc.

En una escena nueva, borrar todas las luces, desactivar por completo la luz de ambiente y activar headlight en las opciones de visualización del viewport.

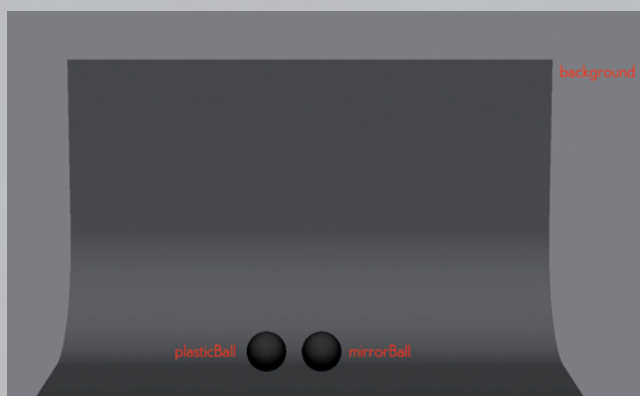


Podemos echar un vistazo al diagrama de luz que vamos a crear. Antes de nada necesitamos crear un fondo que tendrá un doble cometido. Primero servirá para posicionar los personajes y/o objetos, y segundo, servirá para que la luz rebote y genere luz difusa. Podemos crear el fondo de la forma que mejor nos convenga, en este caso he



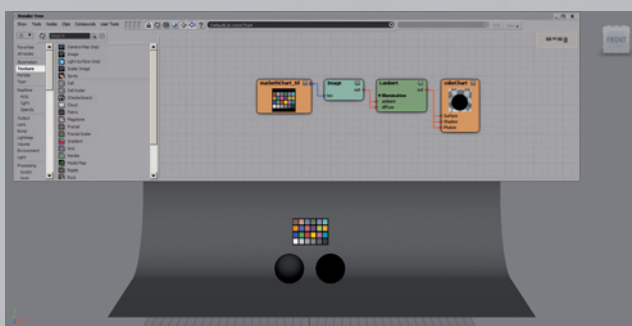
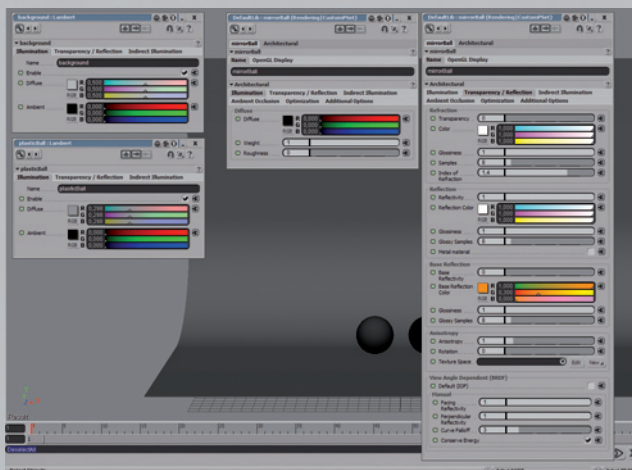
utilizado una primitiva curve arc. Y después un poly mesh -> extrusion along axis.

Necesitamos algunos elementos de geometría más para completar nuestro lightrig. Vamos a crear dos esferas, a una la llamamos plasticBall y a otra mirrorBall.



Empezamos a asignar materiales a estos elementos. El background tiene un lambert con un gris medio. La plasticBall un gris entorno al 0.3 y la mirrorBall es negra pura con la reflexión al 100%

El siguiente paso es crear la geometría para nuestra Macbeth Chart. Aplicamos un material lambert y conectamos la textura de la Macbeth Chart al ambient y al diffuse. En este punto del trabajo ya tenemos toda la geometría y acceso-

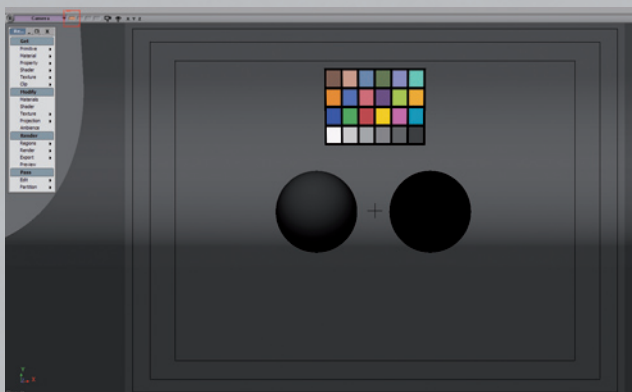


rios que necesitamos para nuestro rig de luces. Todavía no hemos añadido ninguna fuente lumínica, así que si tiramos un render todo será negro.

Antes de nada, vamos a crear una cámara y guardar un memoCam para que se quede la vista guardada siempre en la misma posición.

Creamos una luz tipo point y la posicionamos acorde con el diagrama que estamos intentando reproducir. La intensidad alrededor de 0,75 y activamos las sombras. En la pestaña área, activamos área light.

Activamos visible in render y ponemos unos 6 samples tanto en U como en V. Finalmente escalamos el área de la luz para simular una caja de luz tenue similar a la que tenemos en el



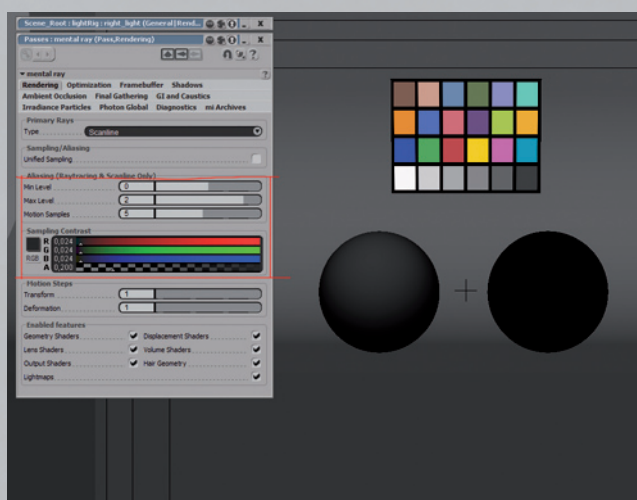
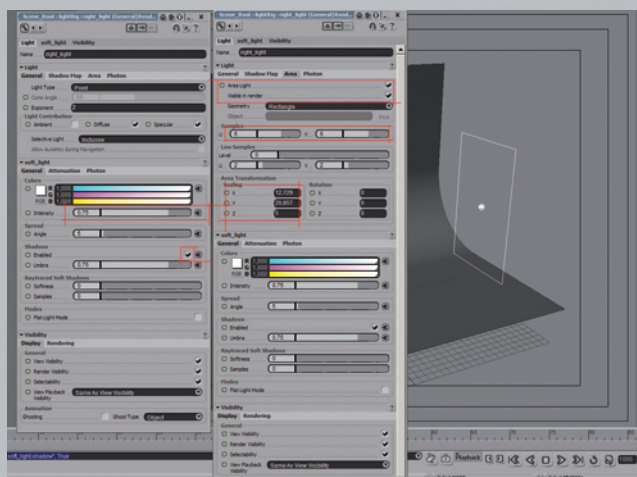
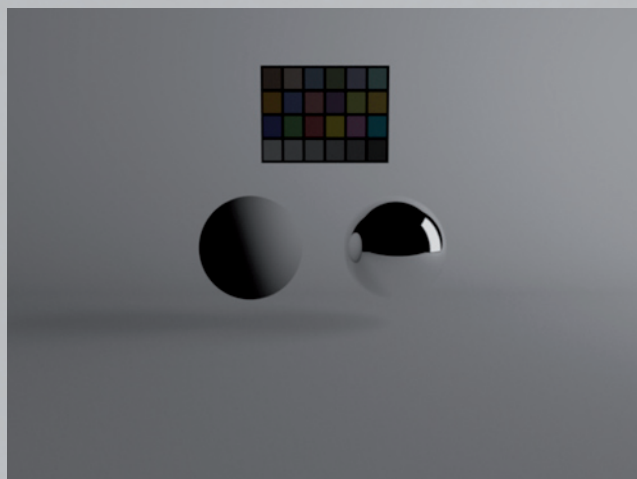


diagrama. Podemos escalar la luz presionando la tecla b y pinchando en la luz en el viewport, o también podemos poner valores numéricos en las cajas de texto. En este caso estoy utilizando en x 13 y en y 20.

En las opciones de render cambiamos el anti-aliasing a min0 max2 y bajamos el sampling contrast a 0,2. Tiramos un render, imagen que vemos abajo de esta página.

Con la luz seleccionada abrimos el render tree. En la lista de nodos buscamos un mia_portal_



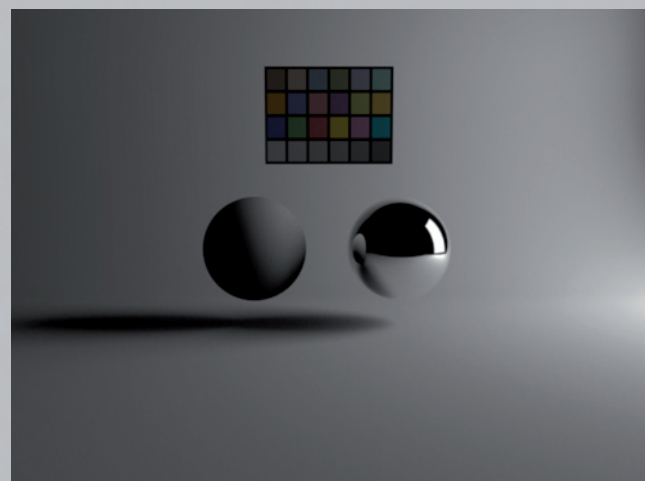
light que se encuentra en la categoría light. Conectamos este nodo al light shader.

En las opciones, utilizamos el multiplier alrededor de 6,5 y activamos use custom environment.

Buscamos un nodo llamado mib_blackbody en la categoría light y lo conectamos al custom_environment del nodo mia_portal_light.

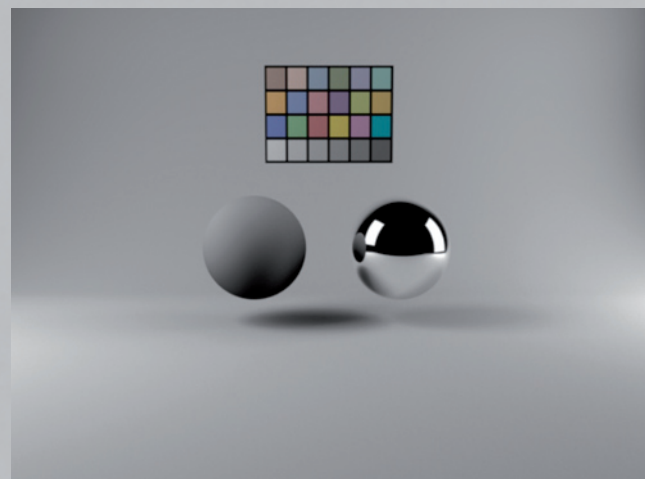
En este nodo ponemos 2500 en temperature y 1 en intensity. Adjunto en la página siguiente una tabla de temperaturas Kelvin para tener una idea de que temperatura corresponde a los diferentes colores.

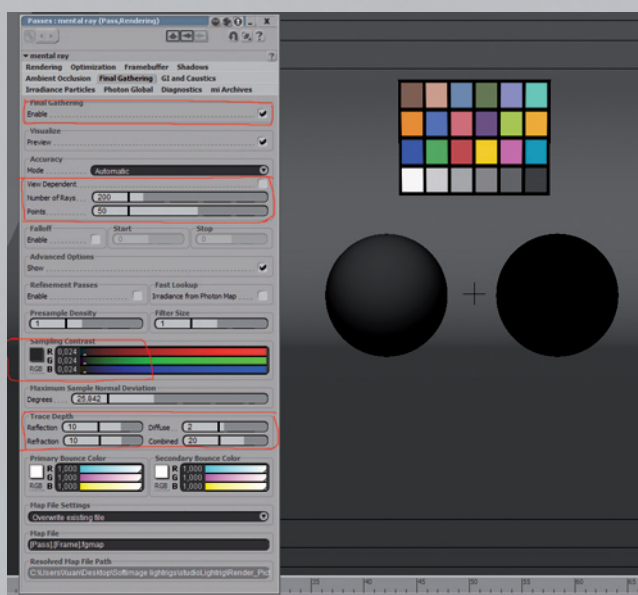
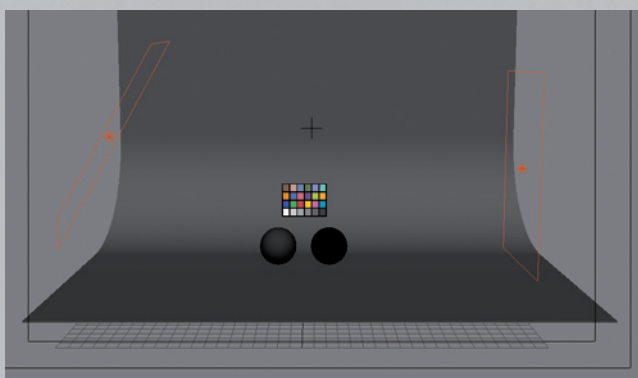
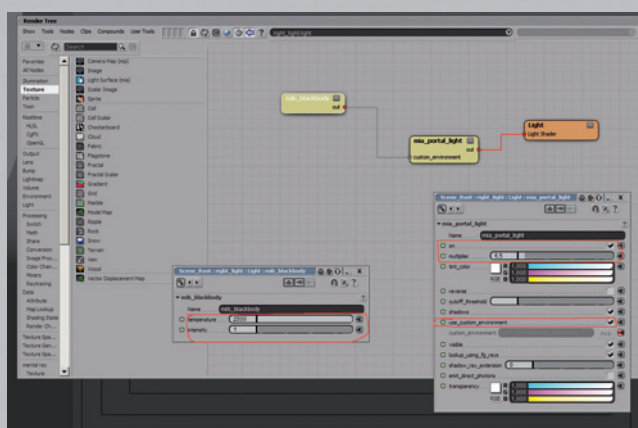
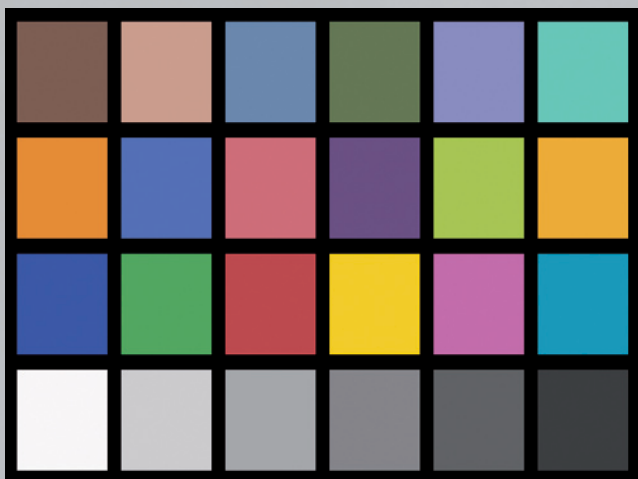
Tiramos un render y podemos ver las diferencias respecto al render anterior, antes de que utilizáramos la portal light y los controladores Kelvin.



Duplicamos la luz y la posicionamos acorde con el diagrama que estamos siguiendo.

Tiramos un render, y podemos ver que el lightrig empieza a coger forma y ya empezamos a ver algo bastante coherente.

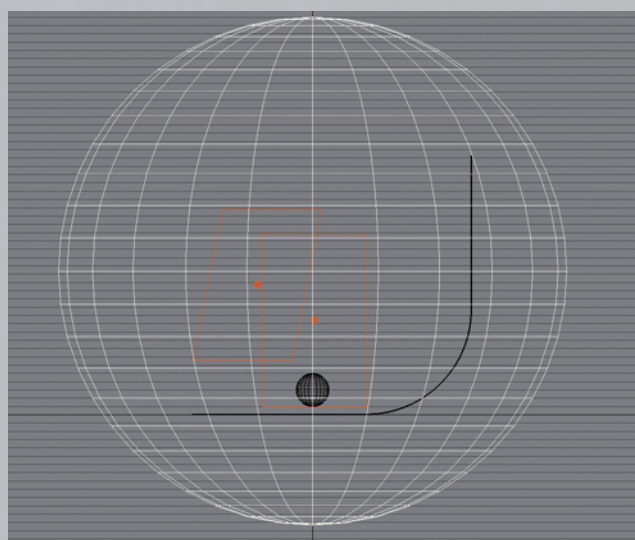




En las opciones de render, activamos final gathering para crear algo de información lumínica de rebote. Esto nos ayudará a rellenar algunas zonas de penumbra sin la necesidad de añadir más luces.

Ya tenemos toda la información lumínica que necesitamos, pero aún nos falta una cosa. Necesitamos un entorno para que los objetos reflectantes reflejen algo y podamos ajustar los shaders y los mapas especulares.

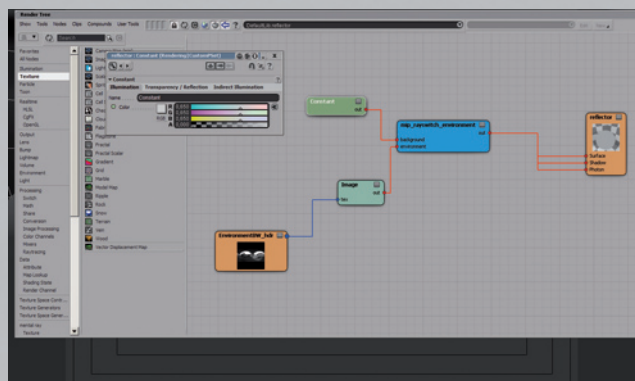
Creamos una esfera e invertimos sus normales. Escalamos la misma para que envuelva todo el light rig. Aplicamos un material cosntant con un gris medio.

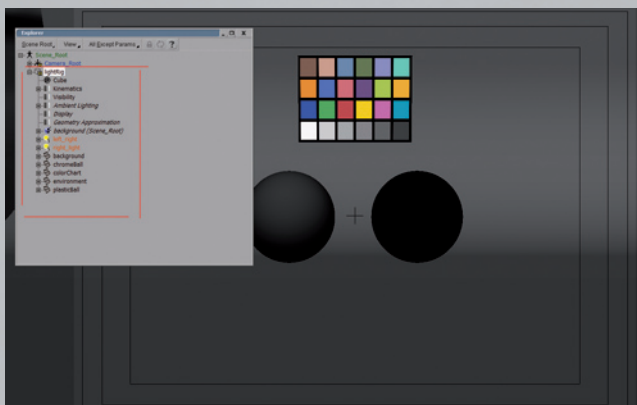


Buscamos un nodo llamado mip_rayswitch_environment y lo conectamos al surface material. Al input background conectamos el shader constant.

Al input environment conectamos una imagen hdri en blanco y negro.

Explico, este nodo hace que podamos separar el color de la superficie y la reflexión. Esto lo hacemos porque no nos interesa que el hdri ilumi-

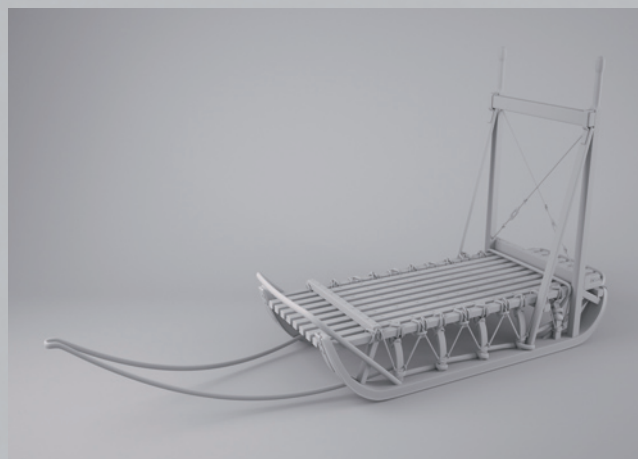




ne, ya tenemos toda la información lumínica en nuestras luces y el final gathering, no queremos contribución lumínica por parte de este hdri. Sólo nos interesa su información a la reflexión, por eso separamos ambas propiedades mediante el rayswitcher.

Finalmente, podemos crear un objeto implícito como un null, cube o cualquier otro, y meter todo el lightrigh ahí dentro, con el único propósito de tenerlo todo bien organizado, o por si necesitamos moverlo por ejemplo.

Este light rig, nos da unas garantías importantes a la hora de testear shaders y texturas para nuestro proyecto de animación, ya que estarán testeados en un entorno neutro, sin ninguna luz dominante y sin reflejos o luz ambiental que

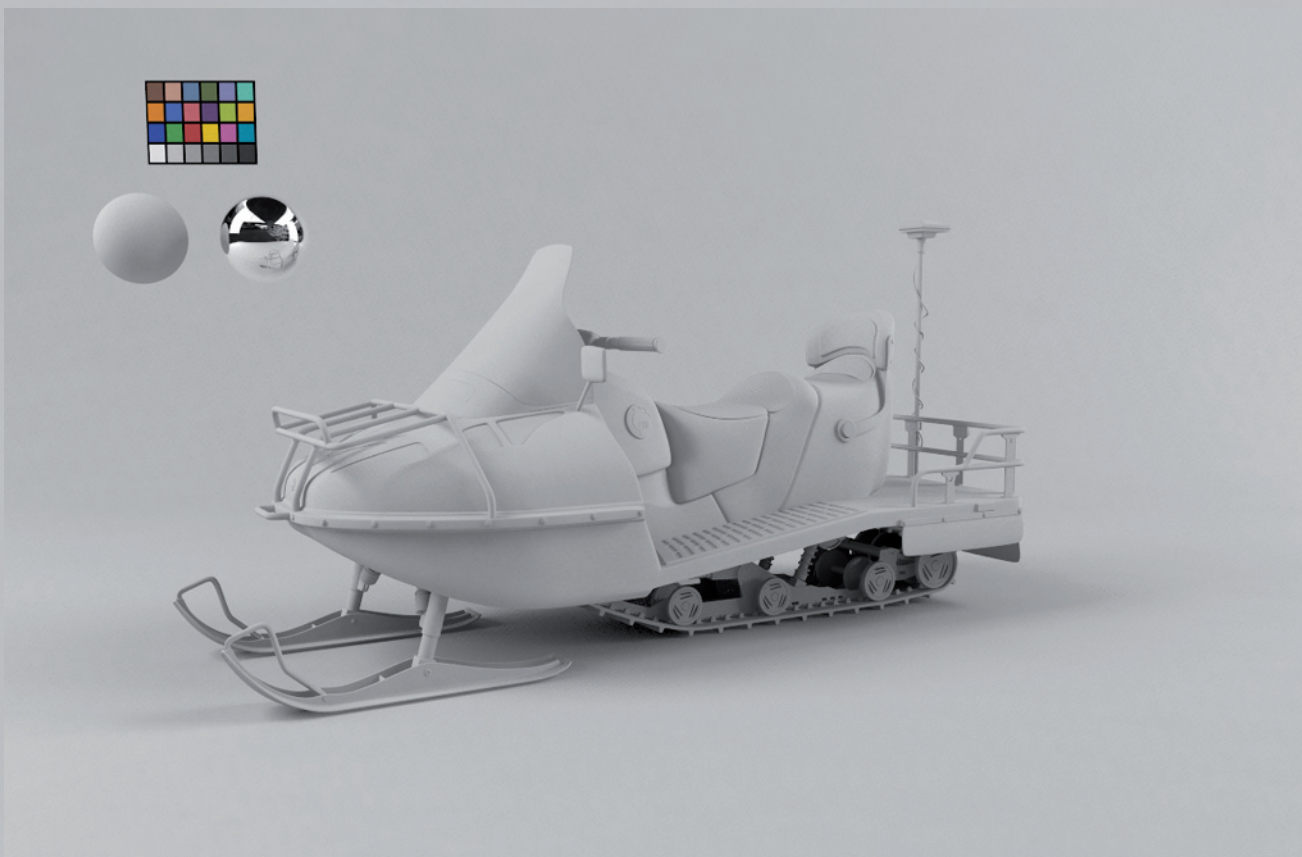


desentone demasiado. Por supuesto, este es un rig bastante sencillo y que se podría complicar mucho, en función de la producción, pero a mi me sirve para casi todos los proyectos personales que desarrollo. Por último dejo algunos ejemplos realizados con este light rig. ●

Autor: XUAN PRADA

web: www.xuanprada.com

email: pradaxuan@gmail.com





"V-Ray is reinventing the way CG is done, allowing artists to deliver photo-real images in smaller teams with faster workflows. V-Ray is really making an impact on the VFX industry."

Scott Metzger
CG Supervisor, VFX Tour



**10 RAZONES
PARA ELEGIR**



Adquiera V-Ray en
www.2acad.com

V-Ray® RT

Agiliza el tiempo de configuración de materiales y luces.

VRayCarPaintMtl y VRayHairMtl

Nuevos materiales y mapas que simplifican la creación de materiales complejos como pintura de coche y cabello.

Dispersión

Simula materiales con mayor nivel de realismo.

VRayLightSelect Render Element

Modifica la intensidad de cualquier luz en la fase de postproducción sin necesidad de renderizar de nuevo.

Herramienta de análisis de lente

Ajusta con precisión la distorsión de lente de la cámara 3D a la distorsión de la lente de cualquier cámara real, para conseguir una perfecta fotointegración.

Mapa VRayPtex

Incorpora a su flujo de trabajo la nueva tecnología Ptex, con la que ahorrará memoria y simplifica el proceso de texturizado.

VRayStereoscopic Helper para 3ds Max®

Optimiza la producción de imágenes estereoscópicas y reduce los tiempos de renderizado para la profundidad de campo y efectos de desenfoque de movimiento.

V-Ray® Proxy

Permite renderizar una cantidad casi ilimitada de geometría.

VRayLight Dome

Simplifica la iluminación basada en imágenes.

V-Ray® Displacement

Agrega detalles eficazmente con una gestión optimizada de la memoria.



LIGHTRENDERSTUDIO LIGHTRENDERONTOP RENDERONE FOROLIGHTRENDER

El nacimiento del grupo empresarial multidisciplinar **LIGHTRENDERGROUP**, dirigido por el artista virtual español Javi Martínez, es una de tantas metas marcadas y que se está haciendo realidad en beneficio de todos los artistas vinculados a la industria del CG.

Con presencia física en España, México y con acceso directo a cientos de usuarios de nuestra propia comunidad virtual **FOROLIGHTRENDER**, arrancamos una nueva etapa internacional con visión de futuro, retos de comunicación global y sobre todo mucha ilusión.

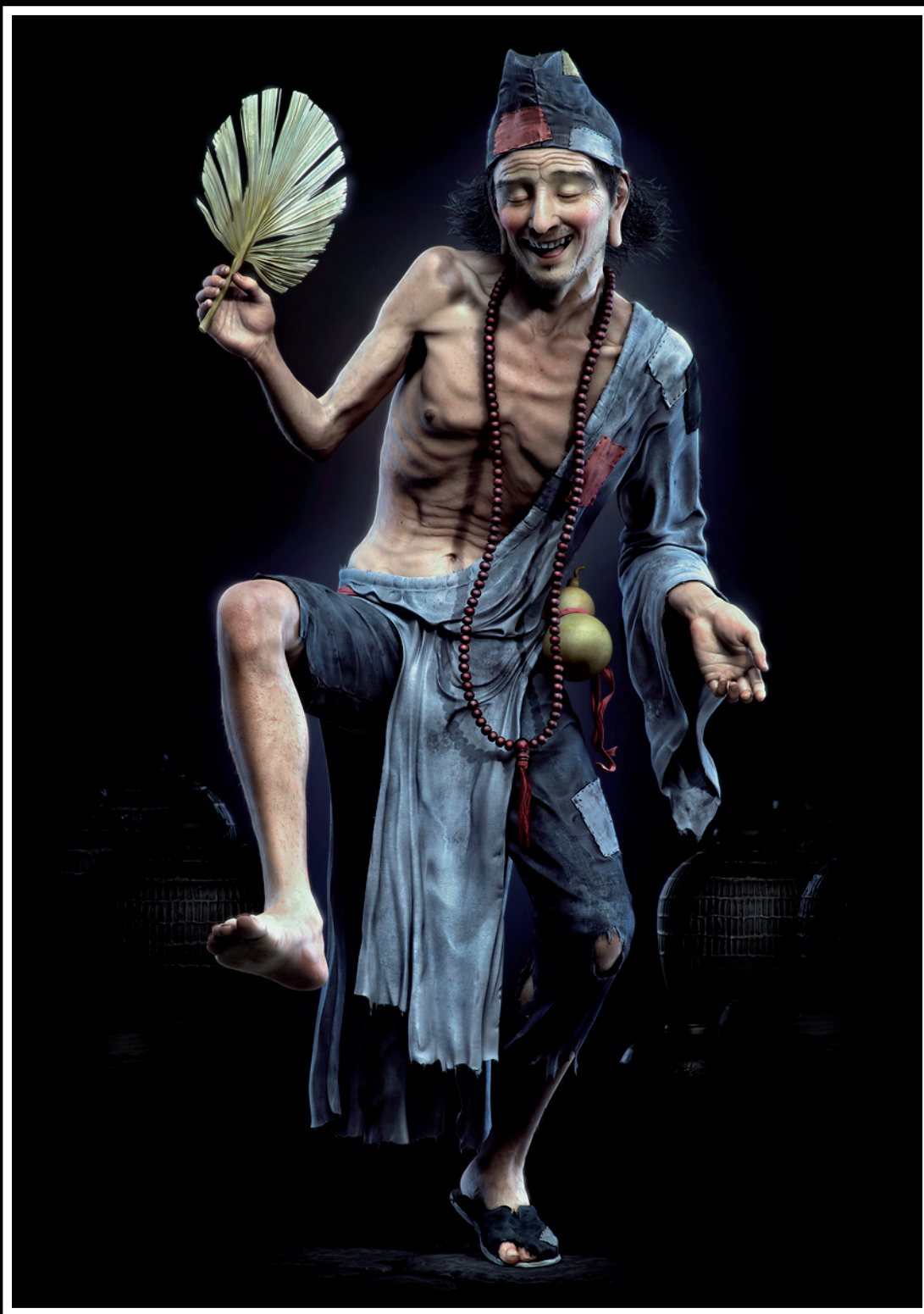
La fusión de diferentes áreas como distribución, producción o asesoramiento formativo profesional, le dan forma a nuestro proyecto presente para poder acercar al usuario final la garantía de poder dar el salto profesional al mercado.

 + 
THE NEW DIGITAL AGE



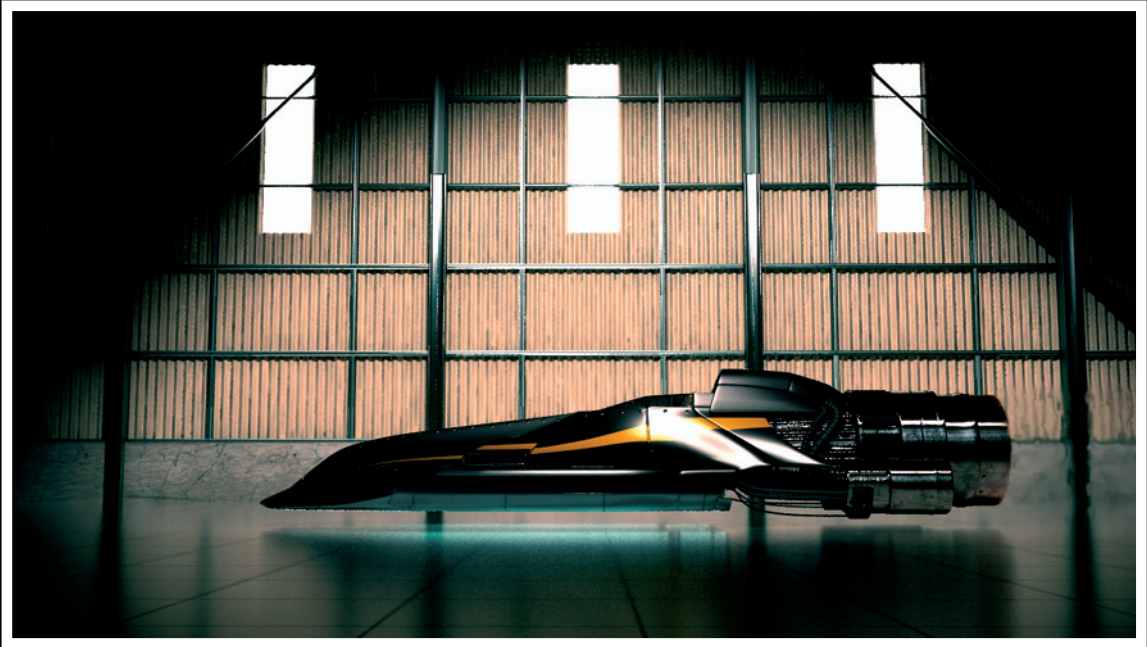
JI GONG

AUTOR: JIAN XU

email: jian.xu@hotmail.comweb: <http://blog.sina.com.cn/cgradiation>

THE HANGAR

AUTOR: JUAN PUERTA



email: juan@iksostudio.com

web: <http://jmturbo.blogspot.com>



House outside

Autor:
Miguel Angel Peñaver

El proceso de este proyecto fue bastante laborioso ya que quise plasmar los máximos detalles posibles, siempre y cuando no se me fuera demasiado tiempo, ya que tenía el justo.

Siempre que comienzo con algún proyecto de éste estilo me empapo de toda la información posible ya que a mi entender no es fácil transmitir una idea a una imagen y que quede creíble y agradable, hay esta la cuestión de todo, hay que cuidar con mimo y mucho trabajo desde el modelado, texturas, iluminación y posproducción al máximo a la vez que se tiene que tener en cuenta el tiempo que se tiene para hacerlo y que sea rentable.

Está claro que lo más importante es dotar al trabajo de una imagen agradable y llena

de detalles, la respuesta para esto lo encontramos a nuestro alrededor, comprobando cómo se comporta la luz, partículas suspendidas en el aire, efectos atmosféricos y todo ello a través de nuestra cámara.

No es fácil plasmar la realidad tal cual la vemos, no existen métodos milagrosos de un click y listo!!...sólo con trabajo, dedicación y observación unida a nuestro propio talento nos llevarán al éxito, con la ayuda de la actual tecnología que nos dota de herramientas de trabajo que hace todo esto posible.

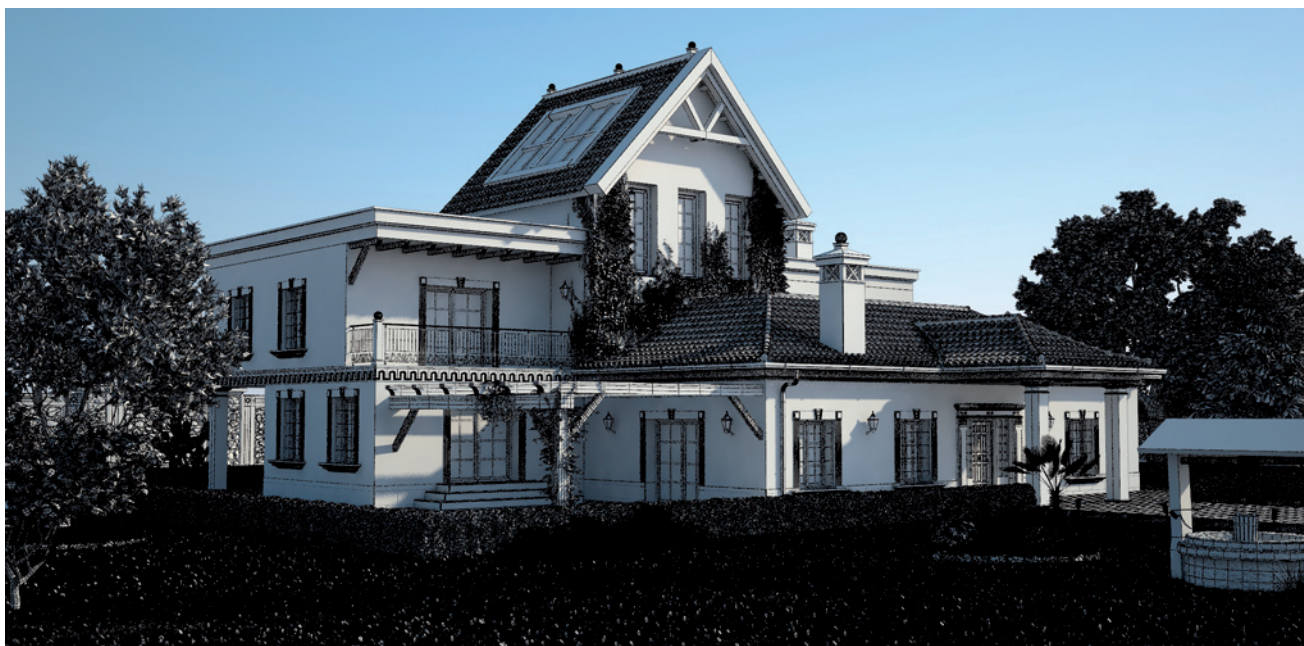
MODELADO

Para el modelado me base principalmente en el proyecto en 2D redactado por nosotros, importando las plantas y alzados al 3DSTUDIO MAX 2011 y desde

allí empecé a modelar. La parte de Jardinería, son modelos de Evermotion Archmodels, los cuales les hice unos retoques personales a los árboles retocándoles las hojas, jugando con el brillo, saturación, color, etc.

El césped fue realizado con AUTOGRASS un plugin 3DSTUDIO MAX bastante bueno a mi parecer, que da unos resultados bastante realistas. También se utilizó VRAYSCATTER para la dispersión de la hierba que también es geometría.

También añadí hierba para darle mayor belleza y volumen (todo geometría). También añadí plantas diversas, las cuales también son geometría. La hiedra está realizada con el conocido plugin para MAX "gw Ivy generator", de guruware, conviene siempre que se utilice este plugin convertir su geo-



metría en proxy ya que genera muchísimos polígonos a nuestra escena, con lo cual nos moveremos más lentamente por los visores del MAX.

El tejado de la casa fue lo que más tiempo se me fue modelando ya que la curvatura del mismo no facilita mucho a la hora de hacer cortes en la limas, limas hoyas y cumbres. Los cortes los hice convirtiendo la geometría de las tejas en ETDIT POLY y después utilizando QUICKSLICE.

En el zócalo de la casa y la base del pozo utilice VRAY DISPLACEMENT, para conseguir la profundidad ó relieve, utilizando un mapa para el desplazamiento, de esta manera evité tener que modelarlos.

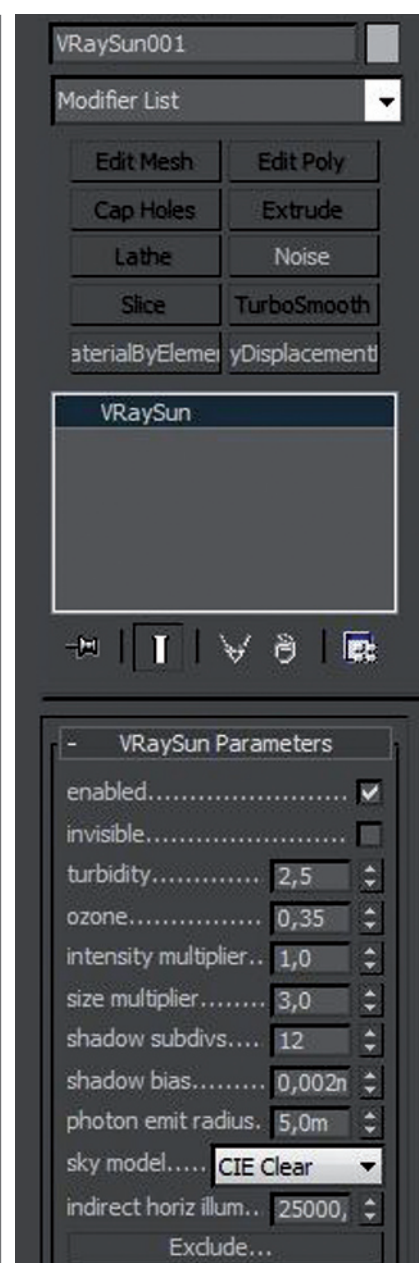
ILUMINACIÓN

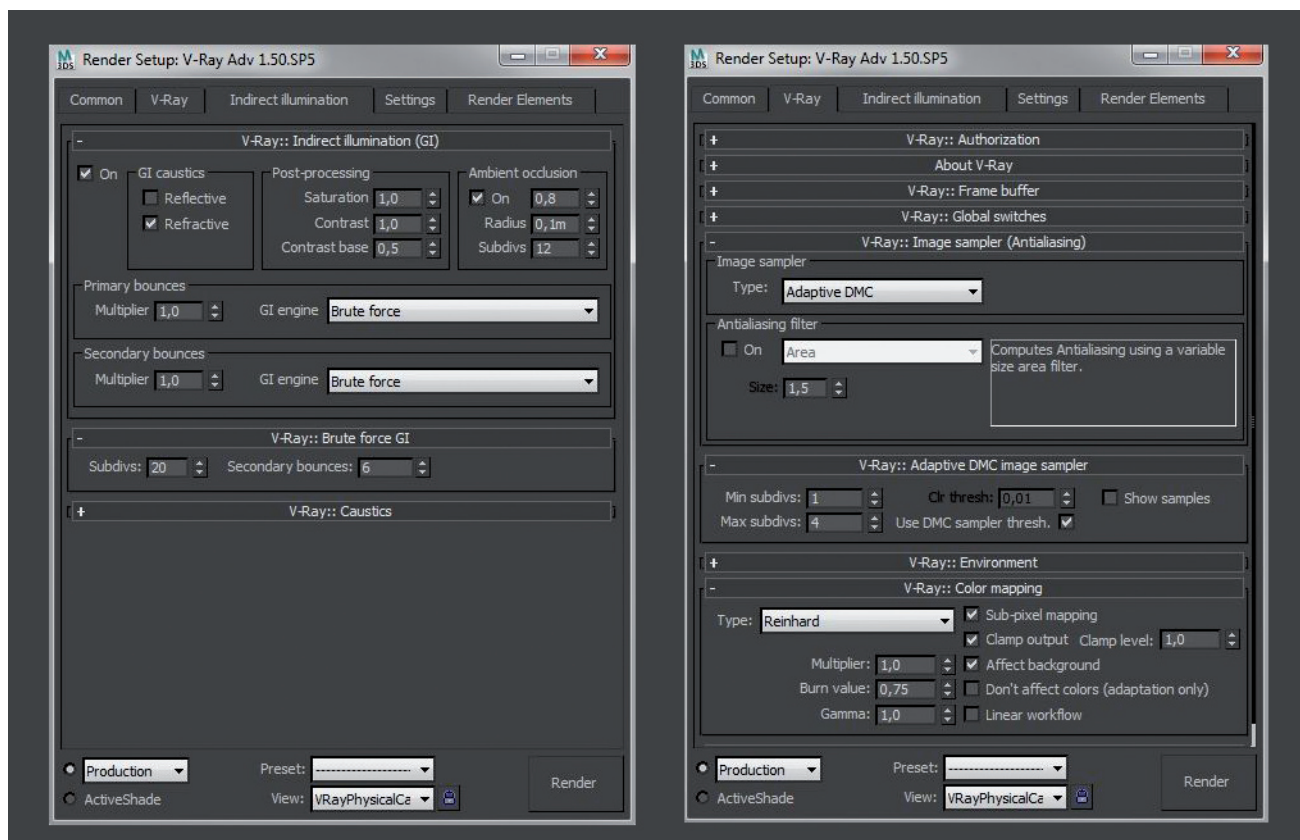
Este punto parece el más sencillo pero nada más lejos de la realidad, lo más importante de la iluminación es el entender cómo se comporta la luz ante nuestros ojos y a través de una cámara. Es algo fundamental. Yo para iluminar una escena

diurna, normalmente utilizo VRAY SUN y una VRAY PHYSICAL CAMERA con los parámetros que aquí os pongo. Como ya he comentado antes lo primero que debemos hacer para producir buenos trabajos sería estudiar la cámara réflex a fondo, tirar muchas fotos, hacer muchas pruebas de iluminación tocando parámetros de la cámara e intentar luego imitar esa foto con nuestras “herramientas de sobremesa”.

Yo suelo comprar revistas para luego imitar la iluminación y demás. El método de iluminación que realicé en este trabajo no es el que normalmente suelo utilizar ya que este caso se me dispararon los tiempos de render a unas hermosas 15 horas con una resolución de 4000x2000 píxeles, con un micro procesador INTEL CORE i7 920 a 2,66HZ.

Lo hice sólo para comprobar si utilizando los rebotes primarios Brute Force en vez del clásico Irradiance map mereciese la pena el tiempo de procesamiento en beneficio de la calidad, y tengo que decir “SÍ” a medias ya que es verdad que la fuerza





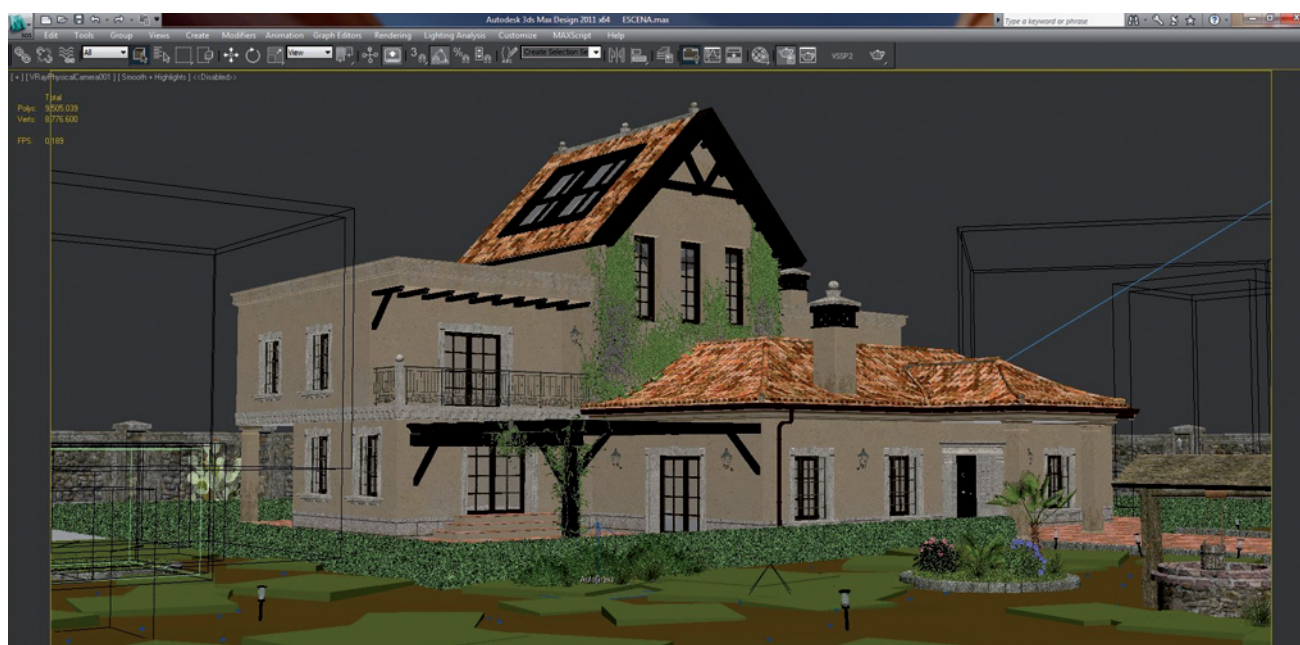
bruta es lo máximo en calidad de sombreados con respecto a Irradiance Map que ofrece VRAY, pero productivamente no es nada beneficioso a no ser que tengas una buena granja de render, y en mi opinión para grandes tiempos de render en beneficio de la calidad prefiero los motores como Fryrender o Maxwell, aunque por supuesto VRAY esta a la altura en

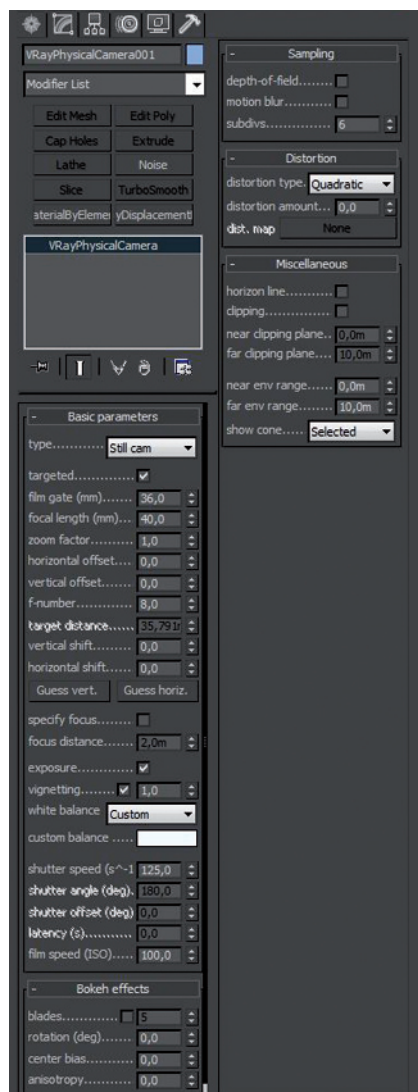
cuanto a calidad se refiere de estos dos grandes motores, solo es cuestión de gustos.

TEXTURIZADO

Si el modelado me llevo bastante dedicación, el texturizado tampoco se quedo atrás, es más, aquí es donde empieza la base entre la calidad de un

trabajo u otro. Personalmente tengo claro que no existen materiales impolutos o sea sin rastro de desgaste, suciedad, etc...esta parte la considero importantísima ya que siempre están expuestos a los agentes atmosféricos, por lo tanto hay que echar mano de nuestra imaginación para prever como tenemos que representar dicho desgaste, como en la vida





real. Yo personalmente mezclo materiales con composite en el editor del MAX como por ejemplo en la parte superior de la fachada, siempre está expues-

ta al agua de lluvia por lo tanto se genera una “suciedad o desgaste”, aquí pongo una captura de cómo lo hice.

Básicamente en éste trabajo utilicé el material VRAY MTL y Composite dentro del canal DIFFUSE en casi todos los materiales de la escena, ya que no me conformo con poner una textura y “listo”, me gusta más profundizar en el material y tal como ya he comentado anteriormente no me gusta trabajar los materiales con cualquier textura sin que previamente no la haya trabajado antes en PHOTOSHOP dándole los últimos ajustes, parece que no pero este paso es muy importante.

POSPRODUCCIÓN

Bueno el tema de la posproducción es la guinda del pastel, de aquí puedes pasar de un buen trabajo a un trabajo excelente. Hay infinidad de técnicas y trucos que todos llevamos a cabo según lo que queremos representar en nuestra escena. En éste caso lo he post producido con After Effects y con el plugin para A.F. el Magic Bullet Looks, aunque el plugin ofrece posproducciones estándar y pre-

establecida, yo personalmente elijo uno de ellas de base y voy quitando y añadiendo efectos y retocando settings.

Una vez que he conseguido una imagen que me convenza la trabajo en Photoshop un poco más y le doy la salida definitiva.

AGRADECIMIENTOS

Espero que este making of os haya gustado y os haya despejado algunas dudas, a mí no me queda más que agradecer a Marco A. Delgado, responsable de la revista por brindarme ésta oportunidad de que conozcáis mi trabajo, y sin olvidarme de mis grandes mentores Javier Martínez (Atolon 3D y LightRender), Carlos Peña (Neosmedia) e Ivan (VAIN) ya que sin sus consejos andaría perdido en éste mundo 3D. Gracias a todos. ●

MIGUEL ANGEL PEÑEVER

Jefe de Estudio.

ESTUDIO DE ARQUITECTURA,
INFOGRAFÍA Y DISEÑO.

info@arquitecturamurcia.es
www.arquitecturamurcia.es



I FOUND IT!

AUTOR: JEAN-MICHEL BIHOREL



email: jm_bihorel@hotmail.fr

web: <http://jmbihorel.wordpress.com>

OLDMAN

AUTOR: JIN HEE LEE



email: jinoppa@gmail.com

web: www.jinoppa.com



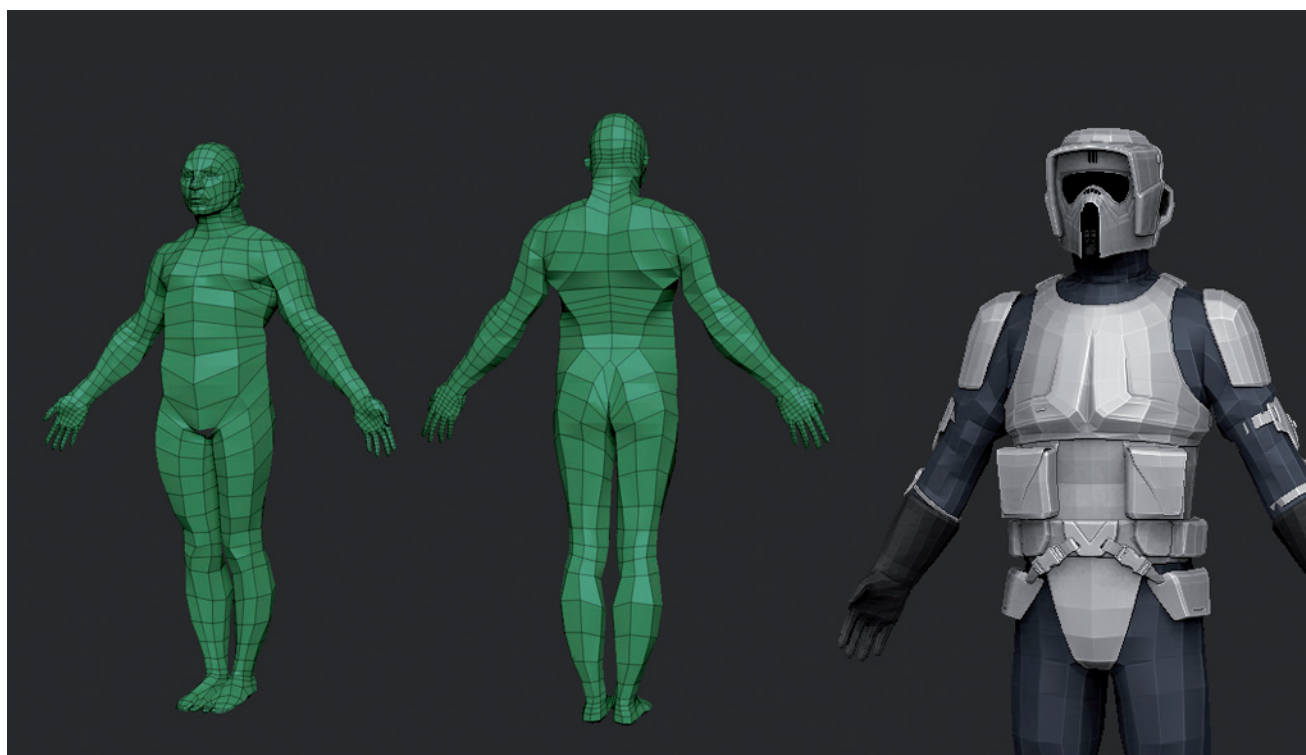
SW:THR MODEL

Esta imagen es básicamente el modelo para el póster del corto de SW:THX un corto de imagen real de Star Wars. Después de hacer varios bocetos y pruebas conceptuales terminé con esta composición.

Para la creación del modelo usé varias referencias, algunas de Internet y otras proporcionadas por el director usando los actores y su armadura como referencia. Aunque en este caso de este modelo las proporciones están un poco retocadas.

Autor: David Muñoz Velázquez

Primero elegí un modelo base ya creado -es muy útil tener un modelo con una topología sencilla para empezar a modelar humanoides-. En este caso ele-



gí un modelo que está accesible en Zbrush al empezar. Sobre este modelo base y usando las referencias, esculpí las formas básicas y le di forma a la figura, de manera que acabara con un boceto en 3D para después recomponer las piezas.

Tras terminar las formas básicas hice una retopología de cada elemento de la escultura, para así poder tenerlos por

separado, llevarlos a 3Dmax y crear las piezas que no necesitaran esculpido y las que si lo necesitaran por separado.

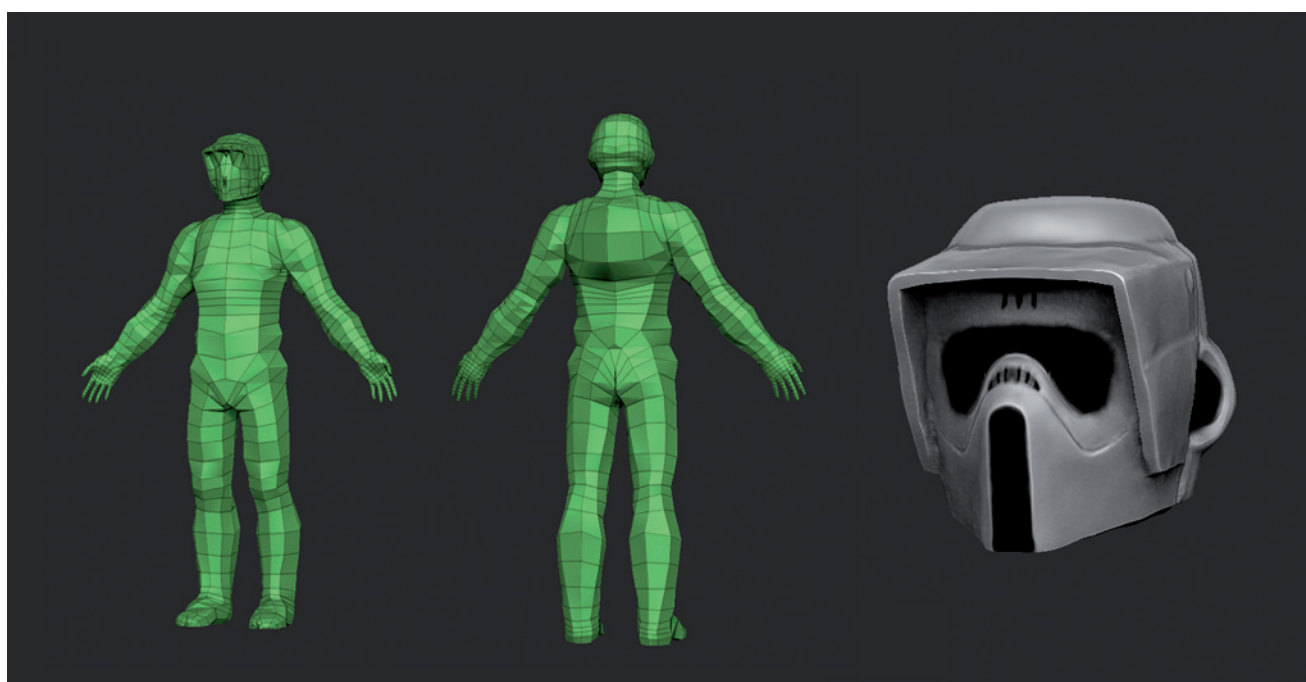
De esta forma se obtiene una topología limpia y homogénea para poder detallarla en Zbrush.

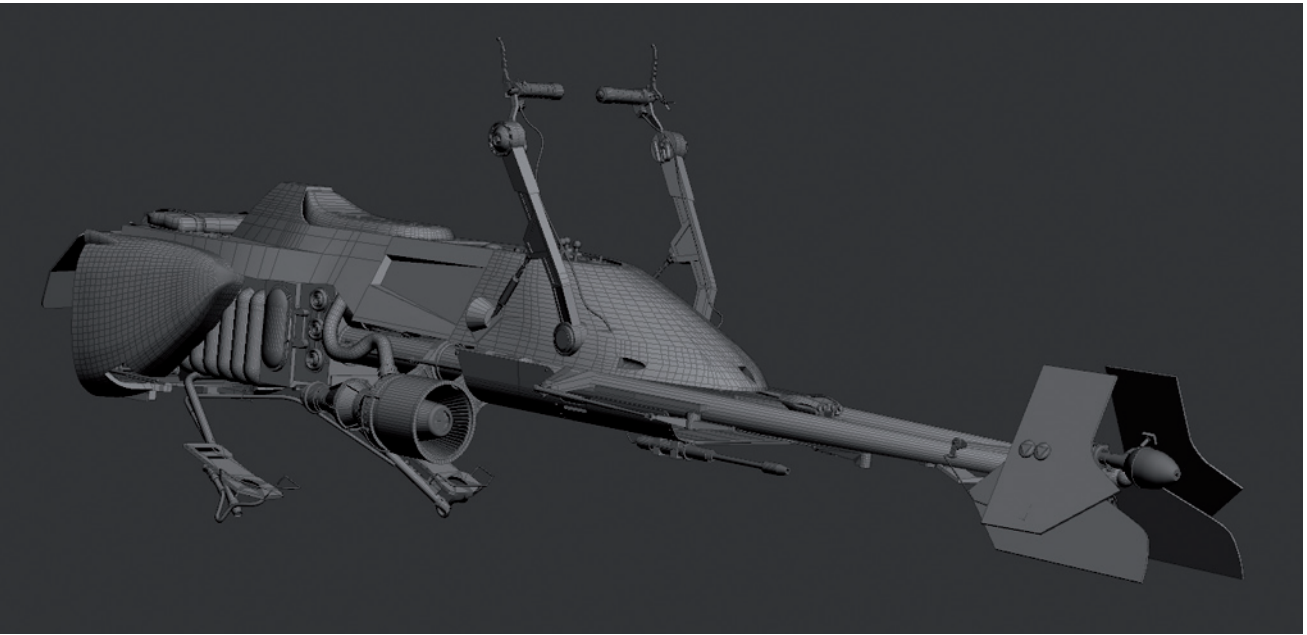
Tras ello, sobre la misma geometría, apliqué, de forma general, correcciones en las pro-

porciones y un poco de color para tener una impresión del la figura final. También los UVs están creados.

Llevé el modelo a 3Dmax para ir creando algunos shaders y pruebas para cada parte.

Después modelé en 3Dmax las armas (que podéis ver en la siguiente página) que iba a llevar la el personaje.







Usando un maniquí disponible en Zbrush 4 compuse un boceto del diorama para componer en cámara y tener clara la disposición de elementos, maniquí

sobre el que después usaría la herramienta llamada Transpose de Zbrush para poner el modelo detallado en su pose definitiva de manera más fácil.

Usando el modelo del Moto Jet proporcionado por el director le hice algunos retoques a la geometría y lo coloque en la cámara definitiva para el poster con la idea que tenía previamente determinada.



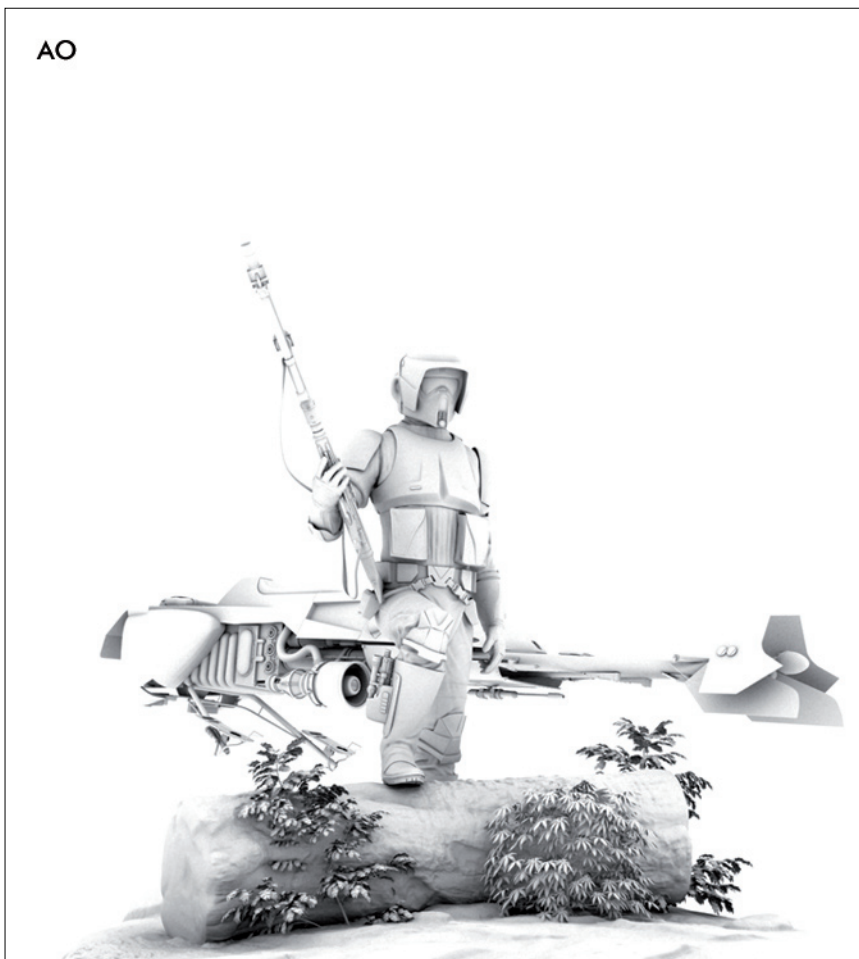
Colocándole un Camera Map a la moto pinté la textura, puesto que ya estaba decidida la composición de los elementos y no se iba a mover. Usando el modelo ya en su pose comencé a detallar las zonas .

Tanto para el modelo como para el tronco y el suelo.

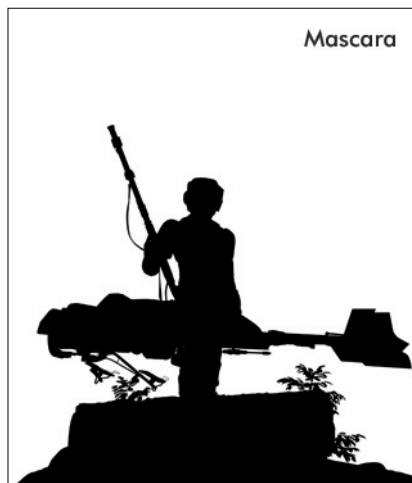
Tras tenerlo todo detallado, con sus UVs, shader previamente creados y texturas, usando el plugin para Zbrush “Decimation Master” exporté todos los elementos a 3Dmax, de modo que no tuviera que calcular los desplazamientos.

Una vez en Max usando V-ray comencé a renderizar algunos pases, en este caso no muchos.

AO



Mascara



Principalmente quería mostrar el modelo pero con algo del aspecto del poster final, así que utilicé un poco de luz de estudio de fotografía. Luces de área v-ray básicamente para iluminar.

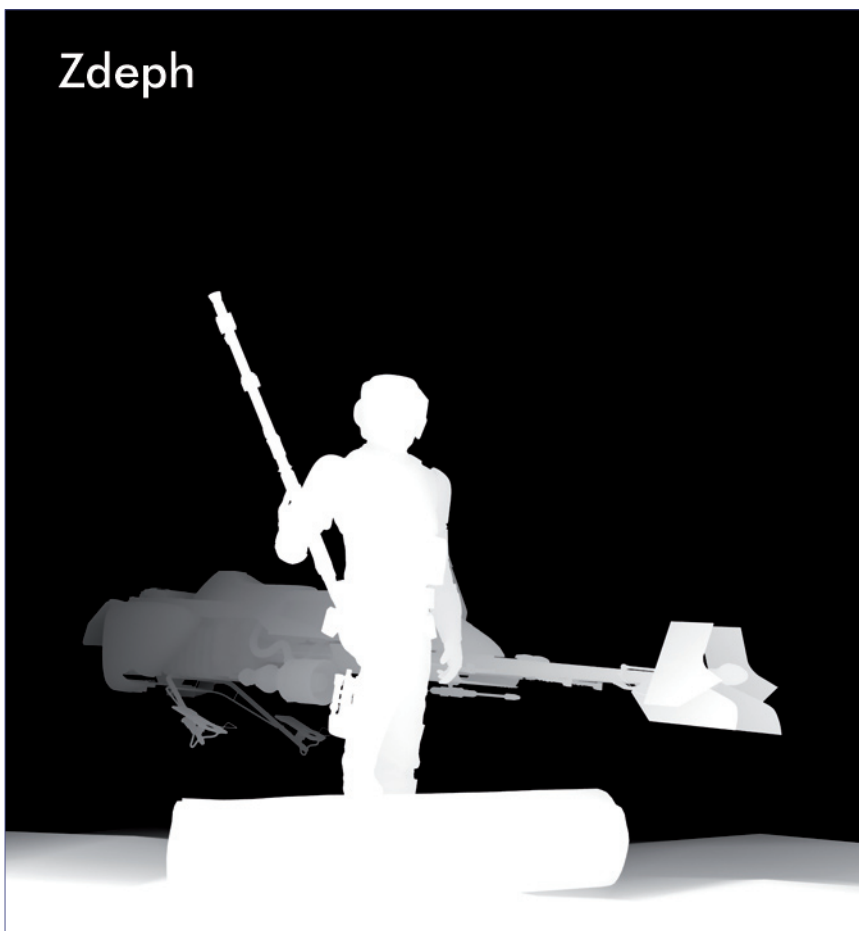
Los pases fueron el render con reflejos, GI, sombras y texturas. También hice algunas máscaras para la postproducción, pase de Oclusión y de Z-Depth.

Algunos de ellos los podéis ver a la izquierda (Oclusión y el de Z-Depth).

Finalmente Photoshop compuse estos pases de render, añadí un fondo, correcciones de color, contrastes y un poco de over paint para corregir pequeños detalles que no me gustaban del aspecto renderizado de la imagen.

Espero que próximamente con el lanzamiento del corto, esté disponible el póster completo, tanto para internet como para impresiones analógicas. ●

Zdeph



Autor:

DAVID MUÑOZ VELAZQUEZ

www.munozvelazquez.com

munozvelazquez@gmail.com



SW:THR MODEL



STAR WARS

MONSTER NEAR A BASKET OF LEMONS

AUTOR: AHMED AL BARAZENI



email: ahmed3dmax@hotmail.com

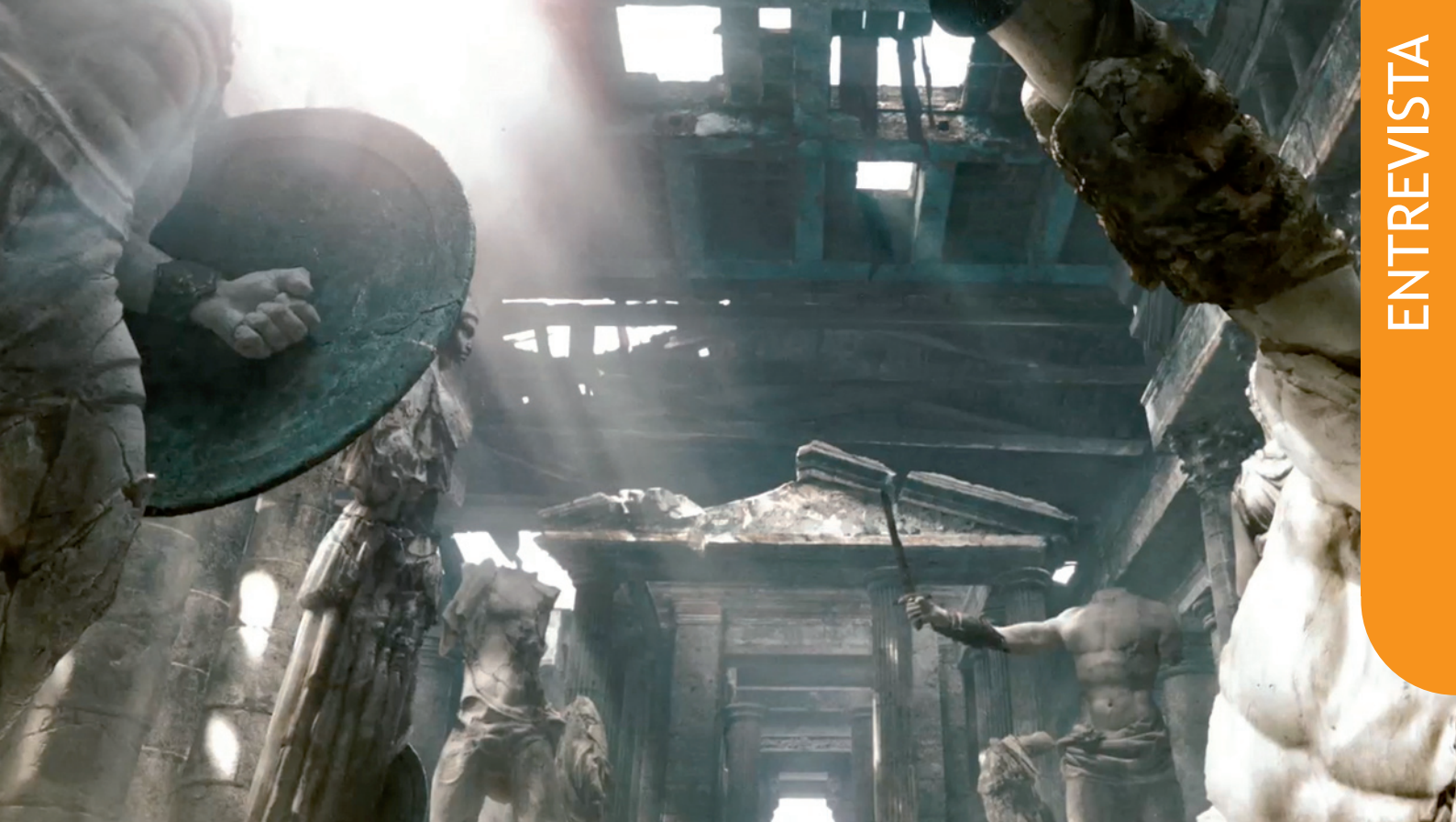
web: www.ahmedmax.com

GRANJA INDUSTRIAL
AUTOR: EUGENIO PIGNATARO



email: info@oscurart.com.ar

web: www.oscurart.com.ar



XUAN PRADA

Os presentamos a un magnífico artista español que ha trabajado en grandes producciones y al que le agradecemos su colaboración en esta revista y su gran amabilidad. Gracias Xuan.

1. ¿Cómo empezaste en el mundo de la animación en 3D?

Pues de forma amateur, empecé en el instituto. Recuerdo que un compañero de clase un día instaló Softimage 3D en uno de los ordenadores del aula y me enseñó como hacer textos en 3D para las portadas de mis trabajos.

Aquella simple chorrada me cautivó, y me instalé aquel programa en mi casa. Durante los próximos meses sólo lo utilicé para hacer textos en 3D, no sabía hacer ninguna cosa más, so-

lo los textos. Tiempo después, aquel amigo mío llegó con una animación de una nave de Star Wars que disparaba rayos láser, y aquello ya me dejó perplejo. Me di cuenta de repente la cantidad enorme de posibilidades que podía ofrecerme aquel software.

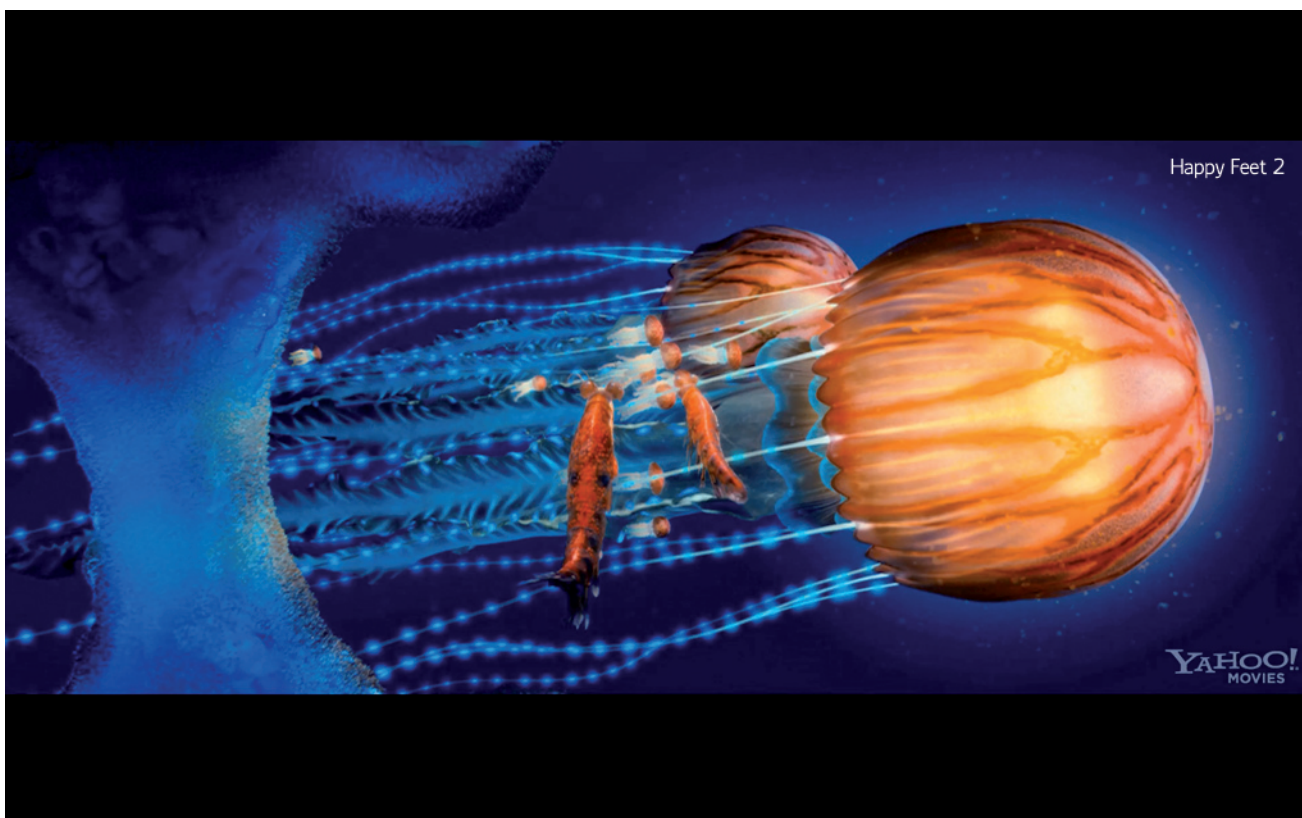
Más de un año después de todo eso hice mi primera ilustración 3D, que era una portada para una revista del instituto. Profesionalmente, mi primer contacto con el 3D fue en la Universidad de Oviedo, donde realicé todo el apartado visual para una aventura gráfica desarrollada en el Laboratorio de Videojuegos de la Universidad.

Me ocupé de toda la parte visual, desde el diseño, concept art, hasta el render, y fue una buena experiencia para coger

ritmo y encontrar mis primeros problemas y soluciones a diferentes etapas del proceso de creación de gráficos y animaciones en 3D.

Este trabajo entraba dentro de mis colaboraciones con la Universidad así que no cobré ni un duro por él, pero como digo, me aportó un montón de experiencia que fue realmente útil en mis primeros trabajos.

Un par de años más tarde conseguí mi primer trabajo remunerado en este mundillo. Fue en Madrid en un importante estudio de post-producción, trabajando para una importante película de cine español, pero lamentablemente, mi trabajo consistía en preparar bocadillos para los trabajadores del turno de noche, así que tres meses más tarde me fui a otro



sitio más pequeño, que me dio la oportunidad de aprender un montón de cosas y trabajar en spots de televisión. Así es más o menos y muy resumido como empecé en este mundillo, y de ahí hasta ahora, pues he pasado por estudios y proyectos de todo tipo.

Podría extenderme mucho contando experiencias de todos los sitios en los que he trabajado, pero igual sería un poquito rollo para el lector.

2. ¿Cuáles son tus principales fuentes de inspiración al diseñar una escena o preparar un proyecto?

Pueden ser muy diversas y completamente diferentes. Generalmente están relacionadas con alguna vertiente artística, la fotografía, el cine, el teatro por ejemplo. Otras veces simplemente estoy leyendo un libro y cierta historia, o simplemente un párrafo o una frase me pueden sugerir algo atractivo para

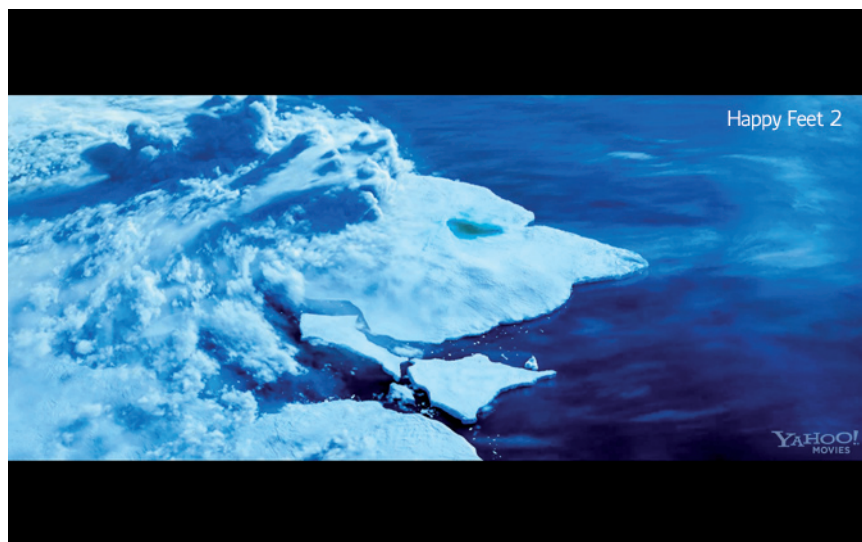
llevarlo al 3D. Últimamente no tengo demasiado tiempo para hacer trabajos personales, así que como inspiración para mis trabajos profesionales suelo fijarme en otras películas, el trabajo de algunos directores artísticos o cinematógrafos, o simplemente el trabajo de algunos compañeros que me rodean.

Lo que si es cierto, es que estoy continuamente buscando cosas que me sugieran o inspiren algo

que pueda aplicar en mi trabajo, tanto en lo personal como en lo profesional.

Estoy continuamente buscando documentales, cine que no tenga nada que ver con películas de animación 3D o de efectos especiales. Intento siempre buscar cosas nuevas apartadas de las que ya conocemos.

Generalmente cometemos el error de buscar referencias o inspiración en planos anima-



dos por otros animadores, o en criaturas modeladas por otros escultores, sin tener en cuenta que esos trabajos son visiones subjetivas de las personas que los han creado.

En muchas ocasiones hay que ir más allá y buscar referencias en libros de mitología, o grabar tus propias referencias de gente que pasea por la calle, o lo que sea, pero que tenga su toque de originalidad.

En fin, lo que quiero decir, es que las fuentes de inspiración son básicamente todo lo que nos rodea, las mejores ideas siempre surgen cuando vas en el tren, o cuando estás en la cama, por eso siempre hay que tener a mano un lápiz y un cuaderno para anotar lo que pasa por tu cabeza. Yo soy un gran aficionado del datáfono.

3. ¿En qué proyectos has trabajado últimamente y cuál ha sido más difícil de realizar?

Bueno últimamente he tenido una vida laboral bastante ajetreteada. Llevo sin vacaciones bastante tiempo debido a los cambios de proyectos que he sufrido los últimos tiempos. El año pasado (2010) estuve por Sydney trabajando como surfacing artist en Dr.D Studios, en el largometraje de animación Happy Feet 2.

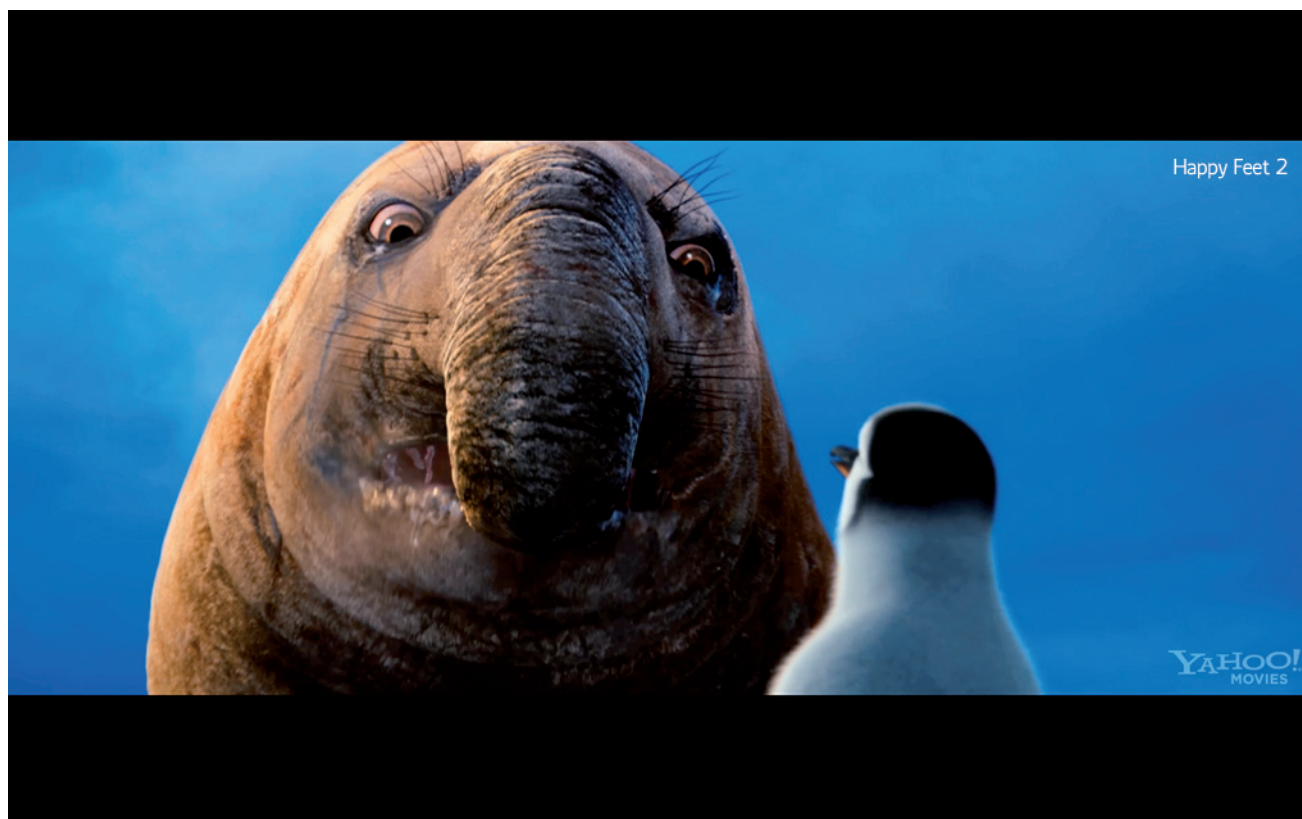
A mediados de 2011 acepté una oferta de MPC London para trabajar como texture artist. En el tiempo que llevo aquí he trabajado en tres películas. La primera fue Clash Of The Titans 2 (Wrath of the Titans), y después pasé a trabajar con el equipo de World War Z.

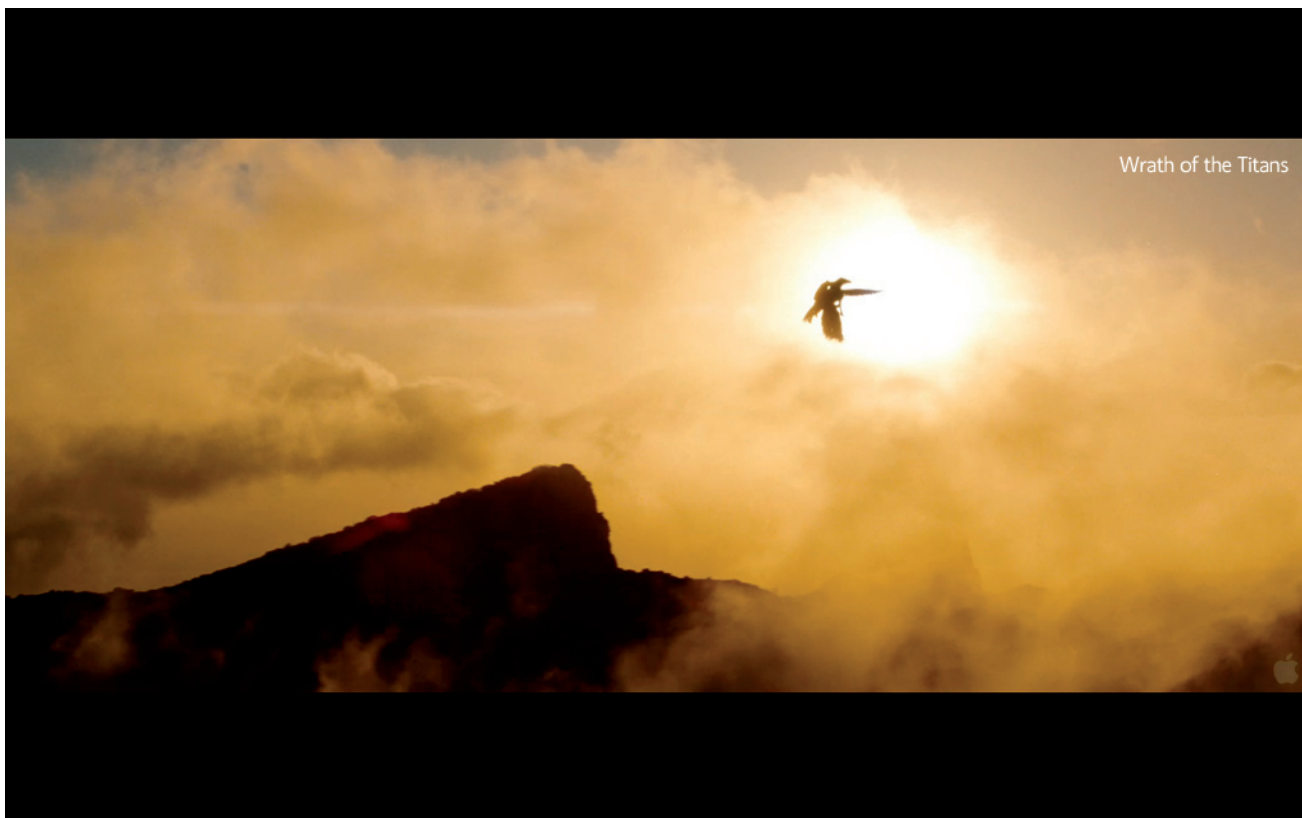
Ahora mismo estoy trabajando en Dark Shadows, la última película de Tim Burton. Como comprenderás no te puedo dar ningún detalle de las mismas, ya que aún están en producción y no se puede desvelar nada.

Sobre cual ha sido más difícil de realizar; pues no sabría muy bien que decirte. En cada proyecto te encuentras diferentes tipos de baches y problemas, que parecen muy complicados de superar pero después ves que poco a poco vas saliendo de ellos.

En cada proyecto nuevo te encuentras un nuevo reto, tanto artístico como técnico. Siempre surge algo que nunca antes has abordado y tienes que estudiar como vas a atacarlo. Eso es lo bonito de esta profesión, que cada día puede surgir algo completamente inesperado y que te reta a hacerlo de la mejor forma posible.

Quizá para mi lo más complicado fue Happy Feet 2, especialmente los environments. Los personajes no tenían mucho misterio, pero teníamos environments de hielo, nieve agua de kilómetros de largo. Y había que pintar todos los desplaza-





Wrath of the Titans

mientos para todas esas superficies enormes, con sub surface scattering, tres o cuatro capas de nieve y hielo, una capa de agua, etc. Fue un reto artístico y técnico muy bonito. Además de trabajar con un pipeline compuesto por Houdini y Renderman, que era completamente nuevo para mí.

Estuvo muy bien, y aprendimos bastantes cosas allí.

4. En tus proyectos has utilizado muchos programas, ¿Qué software 3D crees que es el más útil de aprender y utilizar de cara al futuro?

Es cierto, en mi día a día utilizo un montón de software, todos y cada uno necesarios la verdad. Cada departamento utiliza su software, algunos utilizan más y otros menos. En el caso de un texture artist en un estudio como MPC, utilizamos Maya, UV Layout, Mari, Mudbox, Zbrush, Photoshop, Renderman, Nuke y algunas he-

rramientas propietarias del estudio. Útiles son todos, cada uno cumple su función específica. Para un texture artist, te diría que lo fundamental es tener una base del software 3D que utilices, en este caso Maya, y unos conocimientos avanzados de Photoshop, Mari y/o Mudbox/Zbrush. Estos son los más importantes, el resto no es necesario que seas un experto.

Por supuesto el software, en un departamento como el mío, es casi anecdótico y lo menos importantes. Es mucho más importante que tengas una buena base artística, sobre todo en pintura y escultura, ya que la mayor parte del tiempo te lo pasas pintando y esculpiendo.

5. ¿En que parte del proceso te sientes más a gusto trabajando, shading, iluminación, texturizando?

Bueno, hoy por hoy te digo que texturizando sin ninguna duda. Empecé en esto del 3D como

generalista, sobretodo modelando, texturizando, haciendo look dev y shading e iluminando. Sigo estando cómodo haciendo look dev y shading, de hecho me gusta mucho, pero mi trabajo como texture artist se lleva todo el tiempo.

También me gusta muchísimo iluminar, pero un poco más de lo mismo, no puedes hacer tres cosas a la vez, tienes que centrarte solamente en una.

6. ¿De cual película en la que has trabajado te sientes más satisfecho a nivel de los FX? ¿Y la que menos?

Probablemente de aquella que comentaba donde mi trabajo era hacer bocadillos.

No en serio, me siento satisfecho de todas, sin excepción. Obviamente algunos de los proyectos en los que he trabajado han tenido más repercusión que otros, pero todos tienen su importancia.



Wrath of the Titans

Si tuviera que elegir uno, probablemente me quedaría con *Dark Shadows*, de Tim Burton, debido principalmente al grado de implicación que tengo en esta película, que quizá es mayor al que he tenido en proyectos anteriores. Además de que el arte y la fotografía son exquisitos, como casi todo lo que hace este director.

Y el proyecto del que menos me siento orgulloso, pues no se, quizá algunos de bajo presupuesto en los que he participado. Mejor no dar nombres concretos.

7. Xuan, cuéntanos alguna curiosidad o truco sobre alguna escena que hayas creado.

Bueno, no es que tenga ningún truco ni nada especial cuando trabajo en mis escenas personales, de hecho soy bastante antiguo en ese sentido. Siempre hago modelado poligonal tradicional, intento no utilizar Zbrush ni Mudbox hasta el desplazamiento, me gusta modelar a la antigua, entre otras cosas, para que no se me olvide.

Después siempre texturizo cada uno de los assets de forma individual, utilizando un lightrig específico creado para el proyecto. Intento trabajar siempre de forma piramidal invertida. Empiezo con los pequeños detalles y voy construyendo un todo. No es algo bastante normal

la verdad. Si tuviera que decirte una curiosidad única, te diría que empleo muchísimo tiempo en la pre-producción, tanto a nivel personal como profesional. Me gusta tener cientos de referencias de todo tipo antes de empezar cualquier tipo de trabajo, fotografías, concepts, dibujos, videos, libros de arte, etc. Soy un loco de la investigación y la pre-producción, me puedo pasar meses sólo preparando esto. De hecho algunos de mis proyectos, están perfectamente documentados y apartados en un cajón esperando que algún día tenga tiempo para realizarlos.

En mi estudio, siempre estoy haciendo fotos, escaneando ropas, grabándome en video, estudiando proyectos pasados de cinematógrafos y supervisores de fx con los que trabajo en la actualidad, etc.

En resume, mi curiosidad o truco, es que me documento hasta la saciedad antes de ejecutar cualquier tarea.

8. ¿Qué película crees que fue la que produjo una mayor revolución en la animación 3D y los efectos?

En la animación 3d sin duda *Toy Story*, ya es sabido por todos que esa película es parte de la historia del cine moderno.

En cuanto a fx, hablando por supuesto de efectos digitales y no tradicionales, donde seguramente Stan Winston tiene un papel protagonista, no sabría muy bien que decirte. Para mi, a modo particular, una película que me marcó por la calidad de sus efectos y por la cantidad de planos con fx que tiene, es *The day after tomorrow*. Me parece bestial, incluso hoy en día creo



Dark Shadows



Dark Shadows

que sigue siendo una de las mejores películas de fx.

Por aquel entonces creo que rompieron una barrera y yo no recuerdo ninguna película con unos fx tan complejos y tan bien resueltos.

Por supuesto obra de Digital Domain, con Eric Hanson a la cabeza en el desarrollo de assets. Unos años más tarde tuve la suerte de conocerlo en per-

sona, sin dudo uno de los viejos rockeros del 3D.

9. Últimamente se han estrenado muchas películas en 3D y basadas sólo en efectos. ¿Crees que el público está ya saturado de los efectos en 3D?

Si es cierto, la taquilla actual de cine comercial está llena de películas basadas en efectos, donde la narrativa parece pasar

a un segundo plano. Bueno, si te gastas el presupuesto en una buena casa de post-producción quizá no tengas dinero suficiente para un buen guión, no lo se.

No, en serio, el público no está cansado ni mucho menos, sólo tienes que ver que sale una nueva película de Transformers y te hace 500 millones de dólares de taquilla, o llega James Cameron y revienta la taquilla una vez más. Independientemente de los problemas de la industria audiovisual, tu vas a un cine de un centro comercial y las salas donde te ponen la película de fx tipo Transformers, Avatar, Robot Steel, etc están entre comillas llenas, y los que no están, seguramente están viendo en su casa su versión screener.

Sin embargo te vas a cines más pequeños, como bien pueden ser los Golem, y Princesa en Madrid, o El Chauvel o El Vero-





na a los que yo iba en Sydney, donde realmente hay buen cine, y las películas apenas duran una semana en taquilla, y son películas excepcionales.

Lo que quiero decir, que a la gente le gusta la carnaza, y si hay 6 de cada 10 películas de efectos en el cine, es obviamente porque la gente va a verlas, del mismo modo que si en la televisión hay decenas de realities y programas del cora-

zón, es porque hay un público que consume ese tipo de producto. Ya está en la mano de cada uno asistir a unas salas u otras y elegir unas películas u otras, yo personalmente no soy un consumidor de cine de fx, me divierto muchísimo más trabajando en estas películas, que disfrutando de ellas como espectador.

Pero por supuesto, cuantas más películas de este tipo haya

mejor y más trabajo para mí. Por supuesto, una cosa no debería estar ligada a la otra, que una película tenga un montón de fx no debería suponer que la película narrativamente vaya a ser un tostón, pero hoy por hoy en su amplia mayoría, esta es la realidad.

Recuerdo hace unos años, asistí a una conferencia de uno de los animadores españoles con más experiencia, que ha trabajado en las películas de fx y de animación más importantes de los últimos veinte años. Recuerdo que terminó su charla, diciendo algo así; “Si dedicáis vuestra vida profesional a trabajar en cine de efectos especiales, cuando os retiréis y echéis la vista atrás, si habéis trabajado en una sola buena película tendréis que estar agradecidos”.

Lo importante y con lo que yo me quedo, es que los artistas que trabajamos en esta industria, no somos cineastas, ni escritores de guiones, ni reali-



zadores, somos escultores, iluminadores o pintores de texturas o lo que sea, y al final se nos juzga y nos juzgamos por nuestro aporte a la película, no porque ésta sea buena o mala como ejercicio de narrativa.

Podría enrollarme con esto páginas y páginas..

10. ¿Cuál es el proceso completo hasta que un plano se da por acabado? En general, ¿se realiza mucha postproducción a la escena?

El proceso completo hasta que un plano se termina es muy largo. Es diferente en cine de animación y en cine de imagen real, como casi todas las tareas, pero en ambos casos es muy largo y tedioso.

Creo que necesitaríamos bastantes páginas para hablar del proceso de creación de un plano.

En cine de animación suele tener un recorrido más corto, ya que todos los implicados en el plano están in-house en el mismo estudio. En cine de fx cada plano puede estar haciéndose en diferentes estudios, y una vez aprobado en el estudio, tiene que salir fuera para ser aprobado por el supervisor de

fx, director de arte y director de la película. El feedback es el elemento crucial en el progreso del trabajo, todos los días tienes que presentar tu trabajo a tus supervisores, y éstos regularmente al director. En lo que a mi departamento se refiere, mi trabajo tiene ser aprobado por mi team lead antes de ir a enseñárselo a un cg supervisor.

Una vez aprobado por mi lead, el cg supervisor y el digital supervisor evalúan mi trabajo, me dan feedbacks y realizo los cambios pertinentes, y así una y otra vez hasta que lo dan por aprobado.

Una vez aprobado, éste va al supervisor de fx y/o director, que a su vez también dará sus feedbacks para que cambie cosas si así lo creen oportuno.

Por supuesto cuando más complejo sea el asset en cuestión, este proceso puede ser más largo o más corto. No es lo mismo trabajar en el personaje protagonista que en un coche que pasa por el fondo.

Post-producción? Si claro, en el departamento de post-producción es muy importante, ahí se hace color grading y el retoque final. Los compositores suelen

estar muy bien surtidos con muchísimas capas de render y otros elementos que les ayudan a finalizar los planos.

11. ¿Que futuros proyectos tienes en mente? ¿Crear quizás en un futuro un estudio en España?

Ahora mismo lo único que pasa por mi mente es quedarme en Londres y buscar proyectos aquí. Aquí estoy contento a nivel personal y profesional, así que no me planteo moverme de aquí.

Sobre proyectos pues ni idea, supongo que lo que vaya saliendo. Hay rumores de cosas que van a llegar a la ciudad con muy buena pinta, es lo bueno que tiene Londres, tienes un montón de estudios de primer nivel, así que siempre hay cosas atractivas.

Crear un estudio en España? No entra dentro de mis planes de futuro.

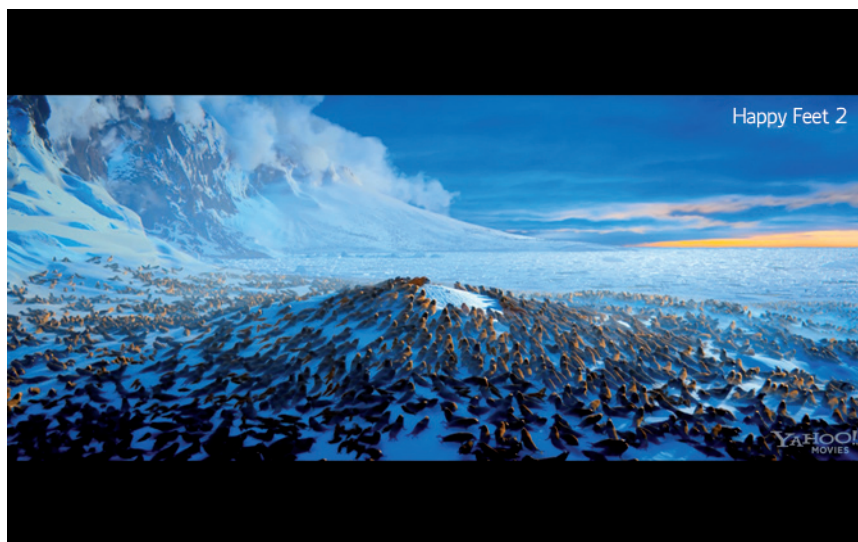
Me gusta escribir historias, quizá algún día pueda contar alguna de ellas de un modo visual, pero por el momento, mi único plan es seguir trabajando y mejorando día a día.

12. En España apenas se invierte dinero en animación. ¿Cómo ves el futuro de la animación en España?

Bueno, estando como está el país, supongo que invertir o dejar de invertir dinero en animación debe ser el menor de los problemas.

Está claro que en España hay gente con mucho talento, sólo hay que echar un ojo a la gente de Ilion, The Spa Studios, Kandor, Frank Barton, etc.

En temas de inversiones y cosas de esas no me puedo meter,





porque no tengo mucha idea, pero bien es cierto que no se apuesta demasiado por esta industria, no se cual es el motivo, pero es lo que hay.

El problema, es la fuga de cerebros, los mejores talentos se están yendo a trabajar en estudios de otros países, y no solo en esto del 3D, hay un montón de directores de cine que se van a EEUU porque la industria cinematográfica en España está como está.

También es cierto que los estudios que hay en España hacen las cosas muy a la española, y eso a veces te desespera, todos sabemos como nos las gastamos. Me refiero a algunas con-

diciones laborales, los sueldos que nos pagan, los jefes sin experiencia, la gente que le dan un cargo y se creen dioses, etc. Estamos tirando piedras contra nuestro propio tejado en muchos aspectos.

Si me pides mi opinión, yo estoy bastante molesto de como se hacen las cosas en España en este sector, y como yo, muchos de los que trabajan por aquí, así que el día que haya una industria más estable en España, les costará mucho convencer a la gente de que vuelvan. Por supuesto, estoy generalizando de la impresión que me llevé en mi etapa en España, ojalá cambie, también es cierto que trabajé en algún estudio donde todo

fue sobre ruedas. Por otro lado está el tema de la formación, no tenemos una enseñanza reglada que garantice la formación de profesionales para este sector, y de esto se aprovechan algunas escuelas que te venden una formación profesional impartida por un alumno del año anterior que no tiene experiencia en producción, así vamos muy mal.

Afortunadamente, he leído hace poco que la gente de Ilion está impartiendo unos cursos en alguna universidad de Madrid, y los de Kandor algo parecido están haciendo en Granada. Estas iniciativas, son las que hay que fomentar y por supuesto aprovechar.



13. En los foros importantes de Internet, vemos muchísimas imágenes de una calidad excepcional. ¿Crees que se está masificando la profesión?

Creo que esta profesión es muy atractiva y muy agradecida, así que las nuevas generaciones quieren formarse para trabajar en este sector.

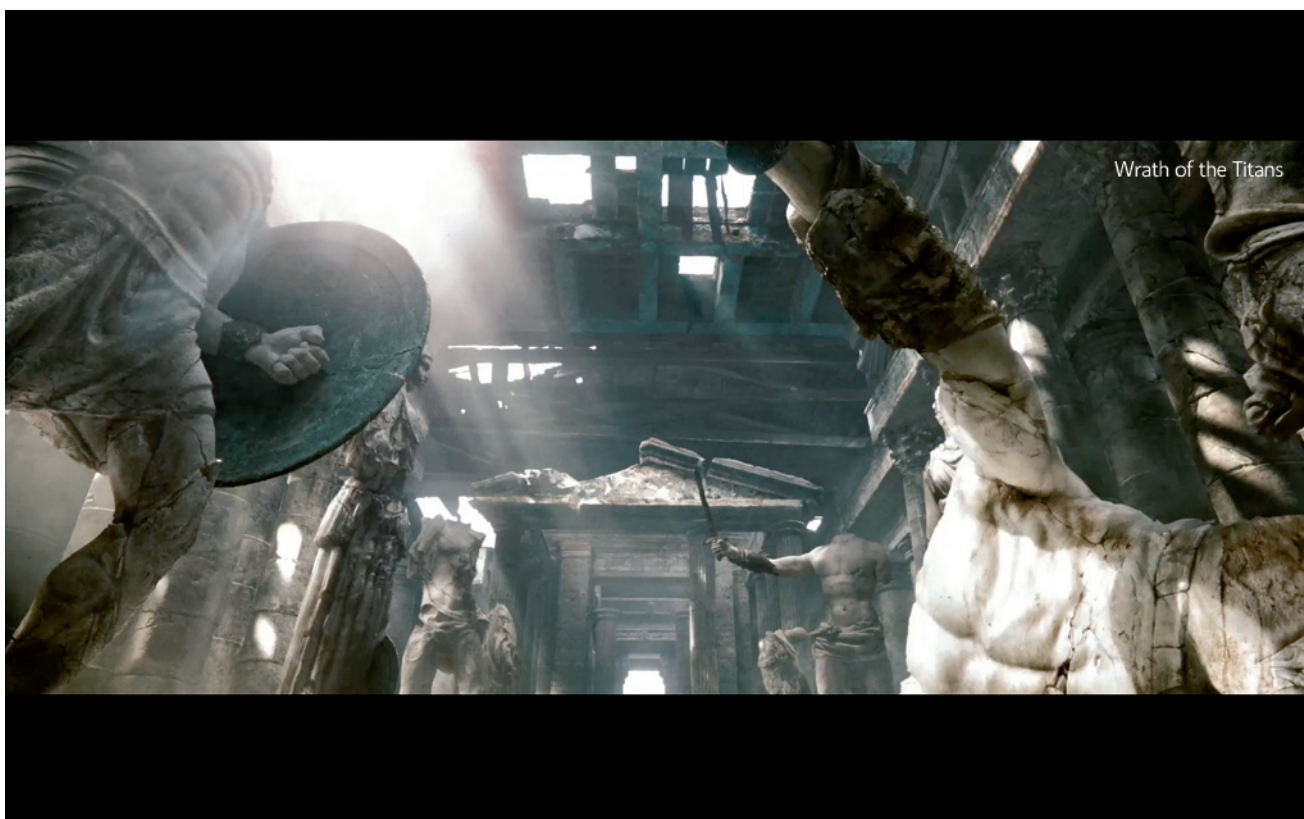
Esta industria es muy reciente, hace dos décadas era prácticamente algo inexistente, así que es normal que empiece a ser una profesión más común.



Hoy en día hay un montón de recursos para aprender softwares, y carreras universitarias, como bellas artes, ven en el 3D otro medio de expansión, ya que hoy sólo vendes un cuadro si eres un hiper mega crack.

Cada día hay más trabajadores y mejor cualificados, lo cual es realmente bueno para la profesión. Necesitamos actualizarnos y ponernos el listón muy alto, porque sabemos que los que vienen por detrás son

muy buenos, más jóvenes y con muchas ganas, y aceptarán un puesto de trabajo similar al tuyo por la mitad de tu salario. De todas formas, los grandes estudios siempre están haciendo recruitments por todo el mundo y





se quejan de que no encuentran profesionales, así que al fin de cuentas, supongo que tampoco somos tantos.

14. ¿Que pasos nos indicarías para poder llegar a trabajar en grandes estudios como lo has hecho tu?

Pues básicamente los únicos consejos que puedo dar, es que quien aspire a entrar en un gran estudio de animación o de efectos especiales, que no pierda el tiempo y se apliquen al 100%.

Estudio, trabajo, esfuerzo y poco más se necesita, especialmente los primeros años, toca sacrificarse un poco y dedicarse en cuerpo y alma a crecer en esta profesión. Tienes que poner pasión en todo lo que haces, esforzarte al máximo y hacer montones de trabajos.

No hay más secreto, o eres Messi o Cristiano Ronaldo y tienes un talento abrumador, o te toca como a mi darte cabezazos contra una pared hasta que te empiezan a salir cosas decentes. No hay otra. A mi me gusta aprovechar los ratos muertos para hacer cosillas, ahora vivo en un pueblecito a media hora de Londres en tren, y aprove-

cho el viaje diario para hacer todo tipo de cosas, incluso algún pequeño trabajo 3D.

De esto se trata un poco, de no echar la vista atrás dentro de un año, contabilizar todas las horas que he pasado en el tren y pensar, “joder, he estado 600 horas jugando al PES” en lugar de haber podido hacer 3 cursos Online y dos trabajillos personales, leer 2 libros sobre Velázquez y Vermeer y escribir una historia y medio guión para un corto. Y alguna que otra partidilla al PES también claro.

15. ¿En tus inicios en el 3D, te desanimaste y pensaste alguna vez en tirar la toalla?

No nunca, aunque a veces sí que pienso en si podría dedicarme a otras cosas no relacionadas con el 3D. Me gusta mucho escribir, y a veces pienso si podría tirar por ahí y dejar el tema del 3D, pero realmente me encanta mi trabajo y tengo la suerte de trabajar con personas que admiro, así que no me cuenta mucho levantarme de la cama cuando suena el despertador a las 6:30 AM.

16. A tu parecer, ¿qué rama del 3D (modelado, dinámicas, rigging, etc.) tiene mayor ca-

pacidad para evolucionar en el futuro?

Todas y cada una de las ramas del 3D son fascinantes, algunas más técnicas y otras más artísticas, pero todas evolucionan a un ritmo trepidantes. Hoy pintamos texturas de 32k y un personaje común tiene entre 100 y 200 texturas de 8k, esto hace cinco años era algo inimaginable, y eso que un departamento de texturas es un departamento principalmente artístico, donde la tecnología y las herramientas tienen un papel menos protagonista, imagínate en un departamento de FX, simulación, hair o iluminación.

Es otra de las cosas bonitas que tiene esta industria, está ligada directamente a la evolución técnica y tecnológica, así que prácticamente en cada producción, hay nuevas formas de trabajar lo que hace que tu formación sea muy dinámica y no te quedes estancado.

A veces echas la vista atrás y piensas como trabajabas hace 10 años, y te das cuenta de la enorme evolución profesional que has sufrido, esto es simplemente maravilloso.

Y lo mejor es lo que está por llegar, me gustaría vernos dentro de 10 años, cómo serán los fx del cine dentro de 25 años? Me da miedo pensarlo, pero lo más bonito será recorrer ese camino de evolución constante.

Un saludo y muchas gracias por aguantar el chaparrón. ●

Para contactar conmigo:

www.xuanprada.com
pradaxuan@gmail.com



DIGITAL REBEL
ACADEMY
www.digital-rebel.com

CURSO "3D CARTOON PARA ANIMACIÓN"

Inicio 15 de marzo.

Crea personajes con "appeal"

www.digital-rebel.com

¡Sorteamos una plaza!



Lugar.
ACADÈMIA DISTRICTE 7
C/Nazaret, 14
L'Hospitalet de Llobregat.
08902



DIGITAL REBEL STUDIOS

©LUIS ARIZAGA RICO All rights reserved. www.digital-rebel.com

CAPTAIN BARBOSSA

AUTOR: DIEGO ROMO



email: diromha@gmail.com

web: <http://diegoron.cgsociety.org>

SORCERESS

AUTOR: (WOODY) DANI GARCÍA



email: woody@woodys3d.com

web: www.woodys3d.com

international roadshow by

Javi Martínez

art director LIGHTRENDERGROUP

8 PAISES... 24 CONFERENCIAS

 +  vray
THE NEW DIGITAL AGE

TAOT2012

CG ROADSHOW BY JAVI MARTINEZ

ESPAÑA - MÉXICO - PANAMÁ - COLOMBIA - PERÚ - CHILE - URUGUAY - ARGENTINA

inscripciones: <http://www.lightrendergroup.com/TAOT2012>

CHAO GROUP

Autodesk | 2dCAD

Autodesk | Gold Partner

LUFAC

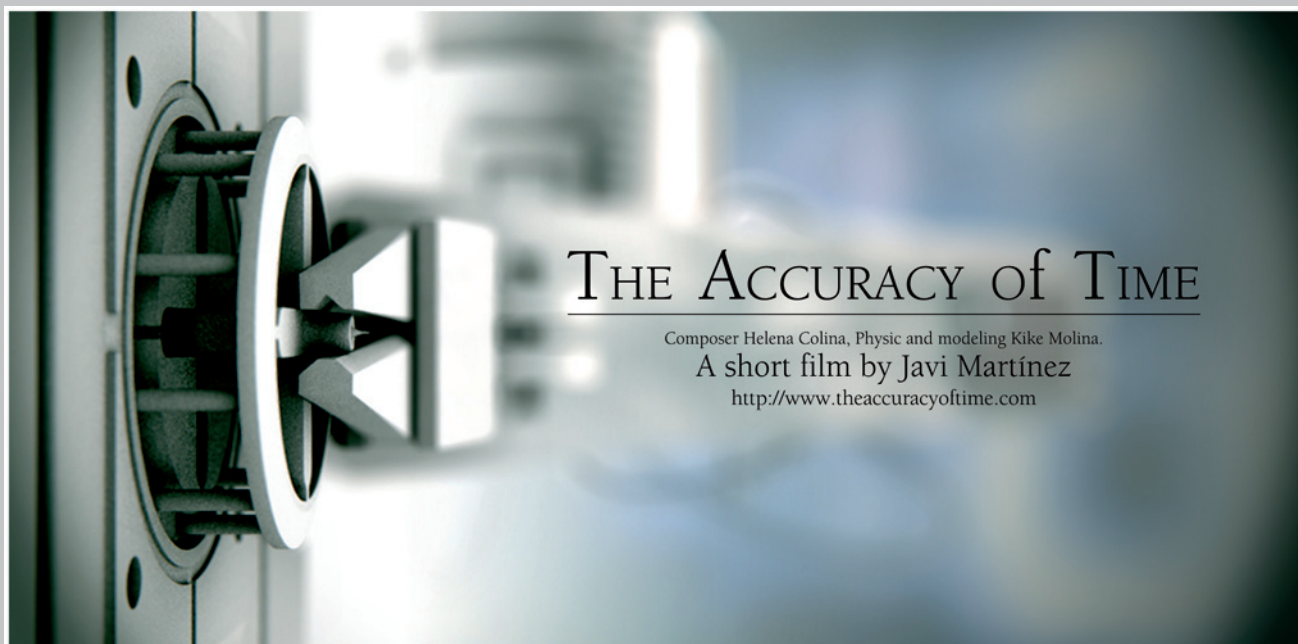
3dsmax

Render out!

MATADORR

Autodesk

Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante



THE ACCURACY of TIME

Composer Helena Colina, Physic and modeling Kike Molina.

A short film by Javi Martínez

<http://www.theaccuracyoftime.com>

Javi Martínez

The Accuracy Of Time, es una reproducción virtual de un spot-tv existente, en la cual, su director y productor Javi Martínez a conseguido representar magistralmente un reloj de pulsera de la famosa firma suiza Omega, en el cual, durante menos de dos minutos podremos disfrutar de un baile de luces y sombras junto a tomas imposibles al son de una magistral pieza musical titulada “L’Istesso Tempo”, compuesta en exclusiva para la ya definida Opera Prima de nuestro artista español.

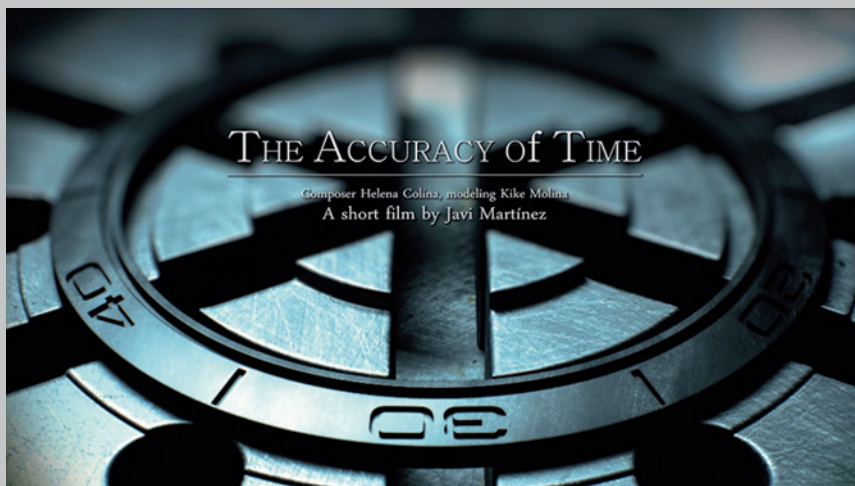
Después de esta trayectoria profesional avalada con 2 multieventos nacionales e internacionales durante 2010 y 2011 ofreciendo 28 seminarios por

España y México, nuestro magnífico artista alicantino, sorprende una vez más con esta obra audiovisual con sello propio de calidad, despliegue de medios técnicos y profesionales respaldado como siempre de las más prestigiosas multinacionales de la industria.

En Render out! hemos tenido una vez más el placer de conversar con Javi Martínez de su nuevo proyecto audiovisual “The Accuracy Of Time”, y pre-

guntarle desde cómo nace la idea del short-film hasta cuales son sus expectativas profesionales, pasando por infinidad de cuestiones como los recursos humanos necesarios o la inversión económica necesaria para la producción de este short-film.

El trasfondo de la obra está basado simplemente en nutrir de nuevos y más atractivos contenidos las nuevas conferencias formativas profesionales.



THE ACCURACY of TIME

Composer Helena Colina, modeling Kike Molina

A short film by Javi Martínez



Shot del film "The Accuracy Of Time"

Javi, a través de su grupo empresarial Lightrendergroup, lleva varios años organizando multieventos itinerantes denominados "Lightrenderontour".

Ofreciendo una serie de *conferencias y seminarios* donde desglosa y explica minuciosamente su propio work-flow profesional, de sus propias palabras escuchamos ...

"...Nuevo Tour, nuevos contenidos, más sencillos, más simples, nuevos sectores como advertising TV o los VFX, pero sin abandonar la base de mis master-class explicando mi work-flow personal con el cual llegamos a transmitir los conceptos simples del foto realismo".

¿Que recursos técnicos y humanos has tenido a tú disposición en el rodaje del short-film?

Por recursos no será... ya que hemos tenido que plantear una obra conforme hubiese sido para un cliente que demandase un producto de las mismas características profesionales.

He tenido el honor de contar con profesionales como Kike Molina, (tecnico de Zacad en media & entertainment de los productos de Autodesk), como responsable de physics y modeling, que por mencionar un dato curioso y para mí muy importante, Kike fue el primer técnico en España que trajo la distribución oficial de V-Ray en

nuestro mercado desde las filas profesionales de Aplicad.

Rafa Lainez, como director de Azken Muga, es el responsable y compositor de la pieza musical que podemos escuchar en el makingof titulada "My King Of Nothing", que realmente sabía y conocía que es un astro en los negocios y como profesional... pero en lo musical a conseguido sorprenderme de todas todas.

Por otro lado hemos contado con Helena Colina como compositora musical de la banda sonora del film titulada "L' Istesso Tempo" que realmente es una obra maestra escrita y pensada en todo momento para la obra audiovisual "The Accuracy



Shot del film "The Accuracy Of Time"



Of Time". Hay muchísima más gente detrás del proyecto como la productora Wayaba, los cuales han sido los responsables de rodaje y edición del making of y el evento 3D Community Day 2012 en Madrid donde estrenamos la premiere del short-film.

Seguro que habrás tenido miles de contratiempos a lo largo de la producción, cuéntanos alguno de los que más quebraderos de cabeza te han dado.

Problemas siempre salen al camino y se tratan de resolver

uno a uno conforme vienen, que de hecho así lo hemos ido solucionando.

Por citar un problema muy importante que nos hemos visto obligados a desestimar fue el evento de estreno en Alicante en las instalaciones del Club Información donde teníamos la reserva del auditorio para el pasado 27 de enero hacer el lanzamiento general de toda la obra y por cuestiones ajenas a nuestra organización, nos comunicaron 3 días antes que no teníamos reservado el espacio,

con lo cual decidimos eliminar el evento y seguir con nuestro protocolo para hacerlo posible unos meses más tarde.

Por lo demás todo cosillas típicas, una secuencia que se resuelve y posteriormente se deciden mejorar, cambios de looks fotográficos de última hora.

Otra anécdota buena fue en el rodaje de la flash movie que hicimos en Alicante con la participación de los músicos y un ballet donde realizábamos una coreografía al compás de la banda sonora, todo esto en directo y regalamos también 200 flores frescas con su etiquetita de la promo del short-film.

Y en una de las localizaciones seleccionadas... mejor dicho... en varias localizaciones, agentes de la policía local y nacional nos negaron la posibilidad de rodar y nos echaron literalmente, pero bueno... lo pasamos de miedo y en el making of podemos disfrutar de algún retazo de esa fantástica flash-movie por Alicante capital cargados de cámaras, sillas, atriles e instrumentos...

Robert De Niro en la voz en off... ¿Cómo y por qué?

Cuando empecé a darle forma al proyecto, llegué al punto en el que no podía permitir hacer algo normal, a parte de verme obligado a ser muy exquisito en la producción de CGI, pensé en





Nuevas tendencias del 3D y la animación en el 3D Community Day 2012.



Representantes de Autodesk y Chaosgroup en 3D Community Day.

dotar un poco más de personalidad la obra y la decisión fue una gran voz en off.

Se barajaron varias posibilidades las cuales fuimos filtrando hasta caer en la cuenta que D. Ricardo Solans era el indicado para nuestro rodaje de voz en

off y más exactamente su conocido registro profesional que lleva aportando más de 35 años al actor norteamericano Robert De Niro.

Simplemente vimos claro una vez recibimos las grabaciones que no podía ser nadie más que Ricardo.

Conocemos de la existencia de un making of de la obra, cuéntanos cual es el objetivo principal de esa pieza audiovisual...

Nuestro making no es más que una pequeña explicación o recorrido del esfuerzo que todos y cada uno de los miembros de mi equipo hemos pasado en estos casi 10 meses de producción. Tuve el placer de contar

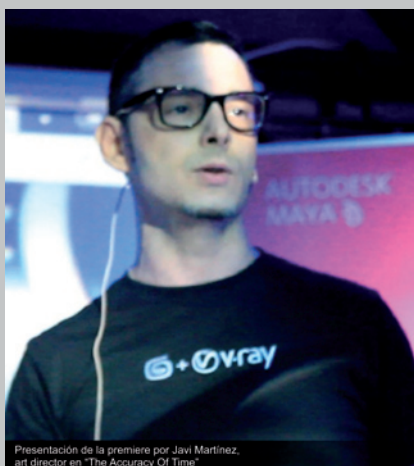
con profesionales como Pedro Amorós, (escritor y periodista.) para la gala de estreno del short-film como gran moderador, Oloha Valenzuela como responsable de protocolo de producción, Vicente Seva como director del festival de cine de Alicante, Iván Escoda como segundo director del making, Nerea Marcén como primera directora y realizadora del making of bajo su sello personal, Wayaba Arquitectura Audiovisual...

El objetivo principal: transmitir el concepto base del short-film, expresar nuestros propios conceptos de la fotografía virtual, el cine y la televisión.

Y otro objetivo no menos importante es el tratar de conseguir que los diferentes artistas que disfruten del short-film, puedan ponerle rostro a parte del equipo humano que hemos hecho posible "The Accuracy Of Time".

Háblanos del éxito de tu premiere en el 3D Community Day 2012 de Autodesk y Chaosgroup...

Fue increíble poder estar en ese escenario el pasado 1 de Diciembre del 2011 de la mano de Techex, Zacad Global Group, Chaosgroup, Pny Nvidia, Azken, Autodesk, etc...



Presentación de la premiere por Javi Martínez, art director en "The Accuracy Of Time".



De derecha a izquierda, David Martínez, (empresario Alicantino), D. Paco, (propietario de foro 3D Poder), Kike Molina, (técnico de Autodesk en 2aCad Global Group y Javi Martínez, (art director TAOT2012.).

Compartimos ponencias con gente de primera línea de la industria nacional e internacional y el resultado fue magnífico... vamos que parece que la primera vez que la obra vio la luz tuvo muy buena aceptación, más aún tratándose de uno de los eventos más profesionales de la industria española. El impulso dado por Techex y

Autodesk, sirvió un año más para conocer trabajos recientes y futuros que artistas, animadores y expertos en efectos especiales, han desarrollado con herramientas Autodesk.

Este año el 3D Community Day 2012 ha contado con el patrocinio de empresas como Azken Muga, especializada en compu-

tación avanzada y visualización gráfica profesional y especialista en estaciones gráficas; PNY/ Nvidia, fabricante de las potentes tarjetas gráficas profesionales Quadro; la Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías CICE, (Autodesk Training Center); y Chaos Group, desarrollador de los motores de render V-Ray.

La noche fue una buena oportunidad para conocer que ofrecerá la nueva certificación Maximum desarrollada por Nvidia.

Esta certificación, que tendrán todos los equipos que tengan núcleos Tesla y GPU NVidia Quadro, ofrecerá la garantía de lograr notables mejoras respecto de otros equipos con la ventaja de disponer de diseño y simulación en un único sistema.

La clave está en NVidia Tesla, una familia de productos que en realidad son GPU de propósito general. Su finalidad es la de apoyar a la CPU cuando lo necesite aprovechando que se trata de una unidad de proceso de gran rendimiento en ciertos tipos de operaciones.

Como pudimos comprobar en las demos del 3D Community Day, de esta tecnología se beneficiarán entre otros procesos complejos las simulaciones a tiempo real con Maya con cálculos reales de fluidos sobre objetos.

Uno de los casos de éxitos más notables de cuantos pudimos ver anoche es el trabajo "The Accuracy of Time" en el que Javi Martínez como director y responsable de producción de su ya denominada opera prima, junto con Kike Molina como responsable de Physics & modeling, han recreado magistralmente un reloj Omega utilizando pa-





Master-class internacionales
bajo el work-flow de
Javi Martínez
art director LIGHTRENDERGROUP

8 PAISES... 24 CONFERENCIAS

6 + v-ray
THE NEW DIGITAL AGE

TAOT2012
CG ROADSHOW BY JAVI MARTÍNEZ

ESPAÑA - MÉXICO - PANAMÁ - COLOMBIA - PERÚ - CHILE - URUGUAY - ARGENTINA
inscripciones: <http://www.lightrendergroup.com/TAOT2012>

CHANGEGROUP Autodesk 3dsMAX Autodesk LUTAC Render out! MATAJORRA Universidad de Alicante

ra ello las herramientas que les ofrecen V-Ray y 3ds Max, obteniendo una pieza audiovisual de extrema calidad foto realista en todos sus sentidos.

La noche se cerró con la presentación que David Heras, Charly Pujol, Javier M. Pacín y Rubén Villoria de User T38 han desarrollado para la magnífica película INTRUDERS apoyándose en Autodesk Smoke.

Tras ver la trayectoria profesional y artística que llevas y viendo los éxitos que vas alcanzando, ¿con qué nuevos retos nos piensas sorprender próximamente?

Pues de momento nos vamos de Roadshow por 8 países hispanoparlantes con todas las complicaciones que eso conlleva, que no son pocas cuando hablamos de montar una gira con muchos aviones, muchos hoteles, muchos patrocinios y una infraestructura informática muy importante para poder canalizar a todos los artistas que se inscriban al roadshow.

Estamos en varios proyectos nuevos trabajando, tenemos que resolver un encargo de un cliente para realizar un spot TV para cosméticos y varias cosillas que siempre hay ahí. Pero

lo principal es cumplir objetivos en nuestro nuevo Roadshow ya bautizado como **TAOT2012** con el que visitaremos España, México, Panamá, Colombia, Perú, Chile, Uruguay y Argentina.

Respetando las ediciones anteriores de Lightrenderontour, tendremos concursos de render, premios, sorteos y muchas ganas de conocer mucha gente nueva y como no... de reencontrarnos con grandes amigos/as que dejamos al otro lado del charco en 2011.

También se a comenzado a preparar el 2013 así por encima... el tema lo tenemos muy claro, se basara en arquitectura animada para ofrecer a los artistas que nos vengán a ver las técnicas mas simples para hacer nuestros proyectos de visualización más espectaculares y más profesionales si cabe.

De momento y como bien he contestado en esta misma pregunta, lo principal ahora es TAOT2012, que consigamos llevar a todos y cada uno de los puntos marcados, que la gente siga disfrutando de la sencillez de nuestro work-flow, tratar de conseguir que nuestras master-class sean lo que son... diferentes, divertidas, profesionales y lo más importante... que sean productivas desde el primer minuto hasta el final. Bueno, gracias y saludos a todos. ●

JAVI MARTÍNEZ

Art Director LIGHTRENDERGROUP

WEB:

www.lightrendergroup.com

EMAIL:

j.martinez@lightrendergroup.com

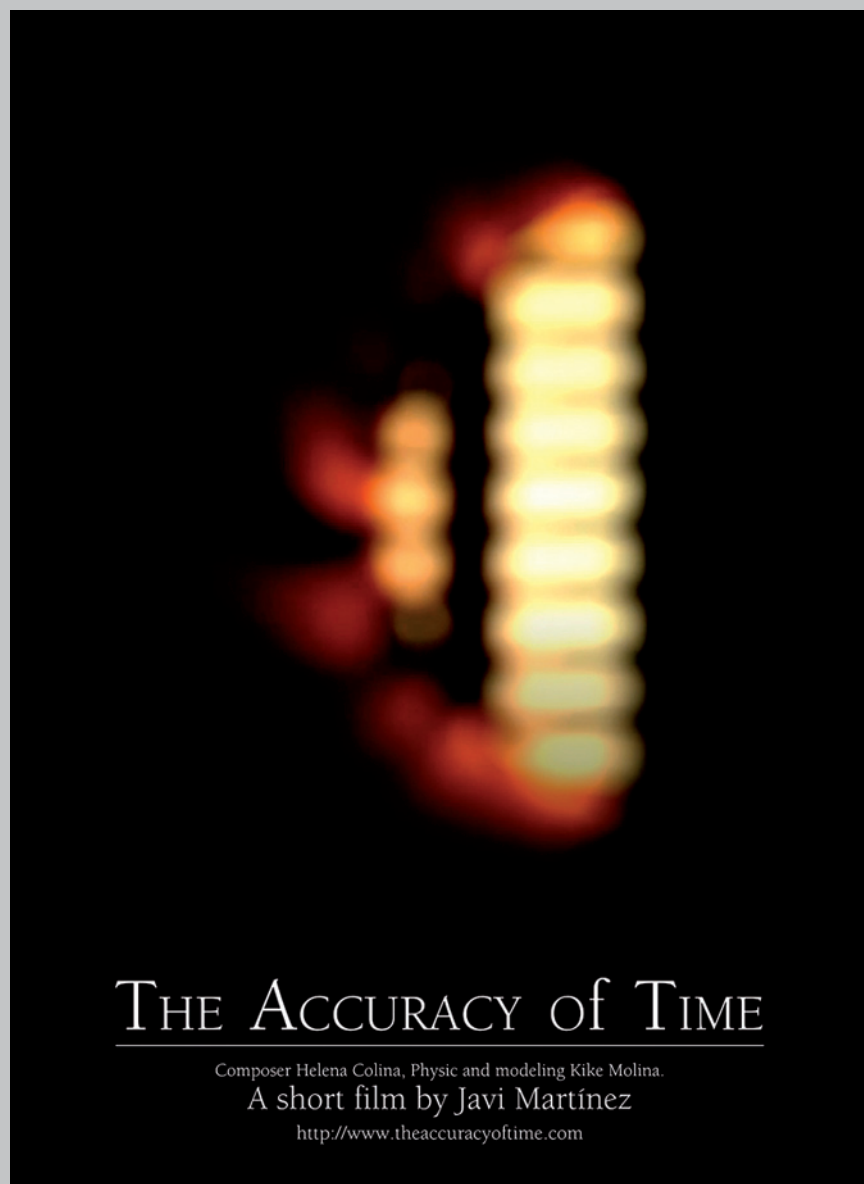
De vez en cuando te encuentras con artistas que verdaderamente disfrutan con el trabajo que hacen, y lo transforman en arte y en capacidad de esfuerzo, uno de esos artistas es Javi Martínez.

Cuando ves la pasión y entusiasmo con la que habla de su trabajo y de sus proyectos ves realmente un artista que quiere dar un giro de tuerca al arte y animación en 3D. En breve podréis ver su proyecto *"The Accuracy of Time"*.

Es un proyecto en el que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, con una banda sonora excepcional y con una iluminación totalmente fascinante, desarrollado con una gran elegancia, vemos como avanza la historia como lo haría el avance del tiempo, ese tiempo que se nos escapa entre los dedos, y que debemos exprimir al máximo y no dejar que se nos escape sin haberlo utilizado hasta el último segundo. El estilo visual de la obra es totalmente minimalista, sencilla pero a la vez llena de fuerza, energía y potencia visual y artística.

La precisión del tiempo, la precisión en nuestro trabajo debe ser la misma como la minuciosidad de un relojero creando su obra maestra. Consigamos como hace Javi Martínez, crear piezas en las que volquemos todas nuestras fuerzas, capacidades e ilusiones. Hasta el más pequeño y sencillo proyecto puede alcanzar cotas dignas de grandes artistas.

El talento y el entusiasmo de Javi Martínez se contagia al equipo que colabora habitualmente con él. Deseosos estamos de ver los nuevos proyectos de este gran artista, que



además de sumarle su talento, hay que sumarle su sencillez e humildad. Pronto realizará sus nuevos Seminarios por España y Sudamérica, que seguramente como los anteriores, serán un éxito rotundo y una oportunidad única para descubrir un Nuevo Modo de trabajo, optimizarlo al 100% y conseguir magníficos resultados en nuestros proyectos.

Desde Render out! y pixeltale studio queremos ayudar en lo que esté en nuestra mano, a todo aquel artista que quiere mostrar su talento con honestidad, humildad, con pasión y con ganas de crear nuevas vías y visiones del diseño 3D. Ojalá

pronto nuestra maltrecha industria de la animación y diseño 3D consiga con el esfuerzo de todos llegar al nivel que se merece y recuperarse de estos años de crisis y de decepciones, tanto Javi Martínez, como Render out!, como tantos artistas y estudios en España estamos luchando por conseguirlo, cada uno añadiendo su granito de arena y poco a poco crear una enorme montaña. ●

Marco Antonio Delgado

DIRECTOR Y EDITOR

Render out!

pixeltale studio

LADY VAN REUZEL LIKES IT ROUGH

AUTOR: FILIP NOVY



email: info@filipnovy.com

web: <http://filda.cgsociety.org>

LADY VAN REUZEL LIKES IT ROUGH [DETALLE]

AUTOR: FILIP NOVY



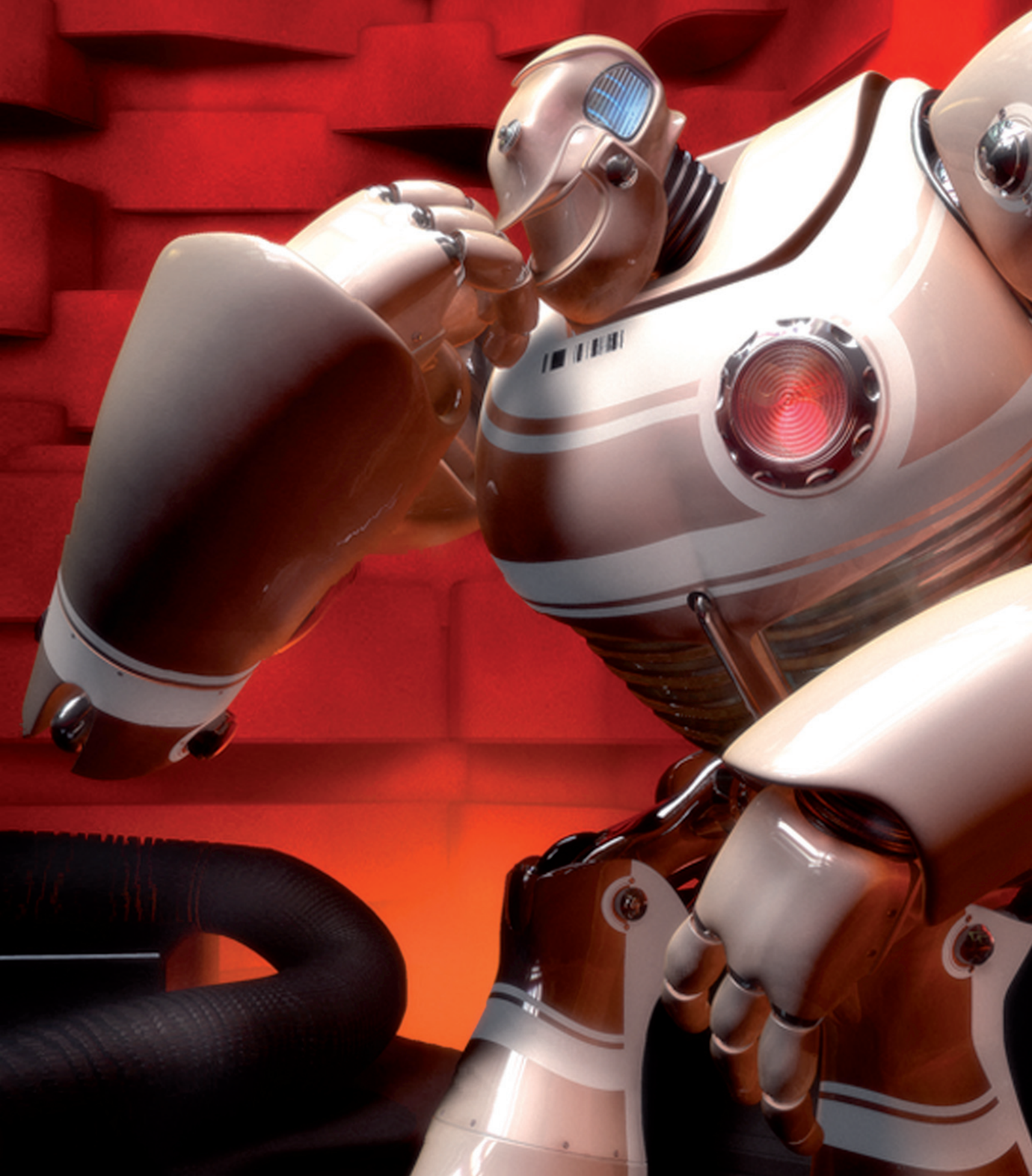
email: info@filipnovy.com

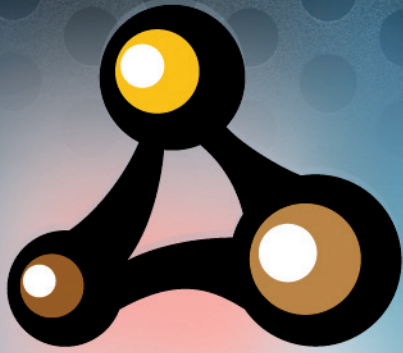
web: <http://filda.cgsociety.org>

Dimensión 2.5

la dimensión de los efectos visuales

www.entremaqueros.com/bitacoras/dimension





trigital

**Ahorre hasta un 20%* en las últimas suites de Autodesk
al actualizar sus versiones de Autodesk
antes del 13 de Abril de 2012.**



*** Consultenos sus opciones sin compromiso**



**Cine Digital
Etalonaje
Restauración**

**Compo
Pospo
Video**

**VFX
Composición
3D**

EQUIPACIÓN PARA LOS PROFESIONALES

- Autodesk
(Maya, 3dsMax, Softimage, MotionBuilder, Smoke, Mudbox...)
- Adobe
- Chaos Group (V-ray, PDplayer, Phoenix)
- Pixar (RenderMan)
- NextLimit (RealFlow, Maxwell)
- The Foundry (Nuke, Mari, Hiero...)
- STT (Captura de movimiento, scanner 3D...)
- Exotic Matter (Naiad)
- HP | Dell | Apple | Ensambladores Nacionales
- Granjas de Render
- E-On (Vue, Ozone)
- y mucho más...

**Almacenamiento
NAS / SAN**



LA ESTRUCTURA CINEMATOGRAFICA

Autor: Enrique Martínez-Salanova

En sus comienzos el cine era exclusivamente visual y la narración era lo que los ojos veían, un tren entrando a una estación o unos saltimbanquis actuando en la calle. Sin embargo siempre estuvo presente la idea, la intención del cineasta.

En la mente del realizador de cine hay intención de filmar lo que ve. En la elección de la idea

estaba el embrión de lo que más tarde llamaríamos guión.

El primer gag de la historia, el de El regador regado (L'arroseur arrosé, 1895), ya debió pensarse en forma de guión «no escrito»: un jardinero está regando con una manguera. Otra persona le pisa la manguera. No sale agua. El jardinero mira el orificio de salida de la manguera. La otra persona retira el pie de la manguera. El chorro de agua vuelve a salir. El jardinero es regado.

El guión debe estar muy bien construido para que la película tenga ritmo, para que sus

diálogos estén bien enlazados, para que los efectos de tiempo y espacio sean inteligibles para el espectador. El espectador de cine ve solamente lo que se le presenta en la pantalla. Lo que se oculta hay que intuirlo, descubrirlo e investigarlo.

Los silencios también hablan. El guión hay que descubrirlo tras las imágenes, pues sin guión la película no se hubiera producido, ni dirigido, ni filmado.

Ya no se suelen incluir los rótulos explicativos que se hacían en el cine mudo, salvo excepciones. Los directores los evi-



L'arroseur arrosé

tan. La imagen, aunque debe decir por sí misma todo lo que pueda, reproduce el guión, que es donde están las claves de la película.

El guión cinematográfico es el instrumento base de toda obra que requiera un trabajo previo a la realización en dicho soporte. La labor del guionista no se limita a inventar una historia para ser contada en imágenes, entre otras cosas porque limitaríamos el cine a un único género: la ficción.

Con una secuencia de imágenes en movimiento y sonido en sincronía, se pueden expresar multitud de mensajes de las más diversas características.

Por esta razón, el trabajo del guionista es dotar de estructura a ese mensaje que queremos hacer llegar al público que se acomoda ante la pantalla cinematográfica. Esta estructura es la que permitirá el paso de un guión escrito a un film ordenado plano a plano.

El lenguaje en el tiempo.

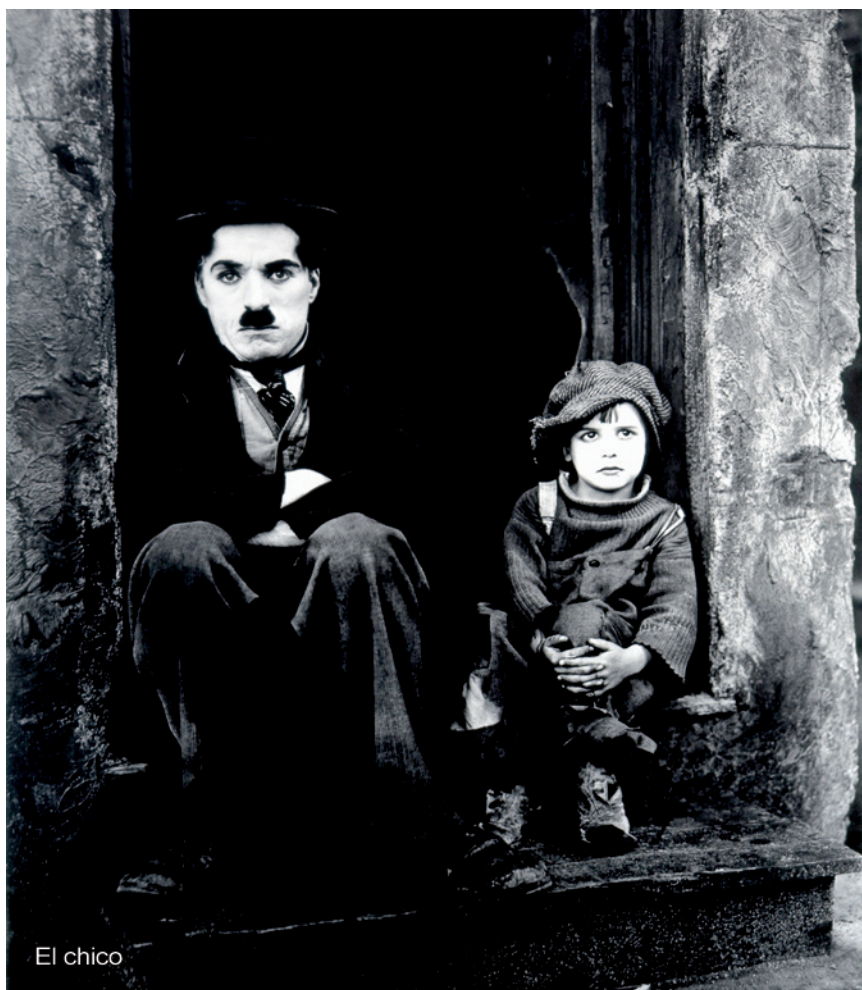
Cada tiempo tiene sus propios lenguajes. Cuando hace años, a

hijos y alumnos, tuve que hacer referencias a la idea del paso del tiempo en el lenguaje, les puse ante una colección de literatura española, de las que tenemos en nuestras bibliotecas. De los cien tomos, les hice ele-

gir uno del final, otro del principio y otros tres del centro. En el del final, al leerlo, entendían los textos. En el que sacaron al azar del principio, «El Cantar del Mío Cid», por ejemplo, casi no entendían nada.

Comparando entre ellos, y otros intermedios, vieron con claridad que el lenguaje había ido cambiando con el tiempo. Teniendo en cuenta que el lenguaje no es solamente las palabras, sino también la forma de narrar, los estilos, los argumentos, los contenidos, la métrica, etc., se puede entender que el lenguaje castellano ha ido cambiando.

Todos los lenguajes tienen su propio sistema de realimentación que les convierte en procesos vivos. Si hiciéramos de igual modo con el cine, noso-



El chico

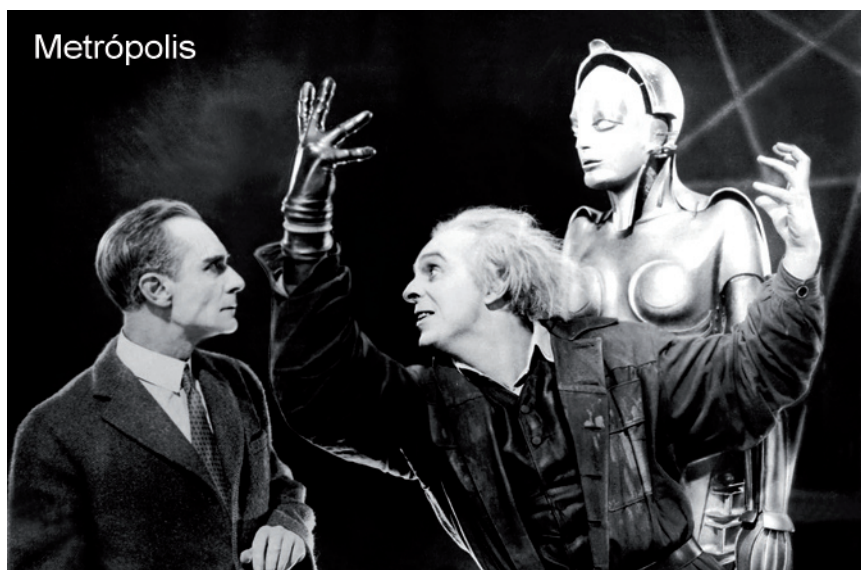


Ciudadano Kane

tros y nuestros descendientes, hijos y alumnos, entenderíamos mejor cómo ha evolucionado el lenguaje de los medios, cómo les han influenciado los avatares mundiales, las ideologías, las diversas técnicas, los descu-

brimientos, las modas, y seguramente intuiríamos que todo tiene mucho que cambiar.

Si eligiéramos una película de los primeros tiempos, tendríamos ante nuestros ojos imáge-



Metrópolis

nes sin palabras, con una historia relatada en estructura lineal, en blanco y negro, con gestos muy exagerados, salpicada de títulos y letreros para que el espectador entienda lo que sucede, en un celuloide de mala calidad, primitivo.

Si viéramos una película actual, posiblemente veamos una película llena de colorido, sonidos, movimiento, planos diferentes y ritmo muy rápido. Son tantos los cambios que para analizar la evolución del lenguaje cinematográfico tendríamos que buscar pautas intermedias, películas realizadas durante más de cien años.

El guión participa como elemento indispensable del lenguaje vivo del cine.

El lenguaje de la imagen también cambia. En el arte lo podemos ver con claridad. No tienen por qué ser más perfectas las últimas obras del siglo XXI que las primeras; simplemente son diferentes, porque las ideas, las ideologías, los estilos y las modas cuentan en el arte.

El arte griego, renacido varias veces en nuestra civilización, era la perfección muchos siglos antes de un arte románico que parece realizado por niños. No es lo mismo la ornamentación que la idealización de la divinidad para el culto, la simple ostentación de belleza que la iconografía catequética medieval o que la búsqueda de nuevos caminos en los siglos XIX y XX.

El arte es elemento comunicativo y la comunicación es el fundamento de la cultura de la especie humana. Hay que contar siempre con la evolución de las sociedades y sus formas de

La diligencia



expresión, que corresponden a cambios ideológicos y filosóficos, a movimientos políticos, a modas, a desastres naturales, a guerras o al paso del tiempo.

La fotografía dio paso al cine, al mismo tiempo que ayudó a la pintura y al dibujo. Los caballos de Velázquez hubieran sido otros de haberse conoci-

do la fotografía. Los lenguajes de las artes, de la imagen, de la literatura, de los países, de los idiomas, de las nuevas tecnologías, se entremezclaron,

El ladrón de bicicletas





Los 400 golpes



Scarface



El Gran Dictador

se enriquecieron mutuamente, se complementaron y se inspiraron entre sí para dar lugar a productos artísticos más ricos, más integrados en la vida cotidiana, más accesibles a la mayoría.

Algunos puristas del cine afirman que el mejor cine es el antiguo, que a partir del año tal (lo ponen ellos) ya no se ha hecho buen cine, que tal director (lo nombran ellos) inventó todo lo que se puede inventar sobre tal o cual faceta de la cinematografía.

Son afirmaciones tan tajantes como divertidas, pero que hechas en foros públicos ante aprendices o aficionados en formación, dan la sensación de que el cine ya hubiera dado las últimas boqueadas, de que los jóvenes realizadores ya no pueden aportar más al cine o de que las nuevas tecnologías han eliminado las posibilidades creativas.

El cine, ciertamente, ha dado grandes realizadores e inventores, ha cambiado sus formas de expresión gracias a directores como Griffith, que aportó al cine infinidad de elementos, o como Orson Welles, o como tantos otros que han puesto su granito de arena en la expresión cinematográfica.

El cine actual debe mucho a los «jóvenes», tan denostados en su tiempo, que dieron lugar al «neorrealismo» italiano o la «nouvelle vague» francesa, y a muchos más.

Estamos viendo en la actualidad a realizadores jóvenes lograr productos de muy buena calidad, algunos ya son obras de arte. Debemos esperar siempre a los que están por venir.



Rebecca

Si no aceptáramos la novedad, el riesgo, la tecnología, las ideologías de hoy, incluso la competencia de otras tecnologías y de otros espectáculos, estamos condenando al cine a ser lengua muerta y por lo tanto a enterrarlo en vida, a considerarlo «no arte», «no lenguaje». Las guerras mundiales hicieron cambiar profundamente el lenguaje cinematográfico.

Debido a la carencia de medios económicos se inventaron otras formas de expresión, más baratas pero no por ello menos creativas, después de la II Guerra

Mundial nacieron el neorrealismo y el realismo americano.

Cuando el cine de Hollywood estaba en un lamentable declive, surgieron otras corrientes, el cine de autor, el cine con «firma», que es el resultado de las carencias económicas y del riesgo corrido por los directores para realizar películas en las que ellos mismos aportaban la ideología y las formas de expresión. Entonces, el cine se hizo así más libre e interesante.

La televisión forzó al cine norteamericano a superar sus pro-

ductos, iniciando en primer lugar una carrera alucinante por las grandes superproducciones y finalizando por cambiar todos sus esquemas. El cine se obligó además a cambiar sus argumentos, sus relatos, sus historias, y debió hacer guiones de acuerdo a los tiempos, a los intereses de los directores y a los avances de las nuevas tecnologías. ●

Autor:
ENRIQUE MARTÍNEZ-SALANOVA

www.uhu.es/cine.educacion

CAPTAIN PROTON

AUTOR: LUIS ARIZAGA RICO



email: arizaga@digital-rebel.com

web: www.digital-rebel.com

NORTHERN WARRIOR

AUTOR: BORISLAV KEHASHKI

Created for 3DCreative Magazine (c)3DTotal.com Ltd



email: galero@abv.bg

web: <http://galero.cgsociety.org>



La información recogida en estas páginas, así como su estructura y disposición, están protegidas por la legislación sobre Propiedad Intelectual de España y la Unión Europea, así como por los convenios internacionales actualmente vigentes.

Este Magazine y los textos firmados son propiedad de sus autores o productores, así como las imágenes, artículos, tutoriales u otros materiales aquí reproducidos.

“No se permite su uso sin la expresa autorización de su autor.”

Si en algún caso no se hace mención de copyright es porque se desconoce, por lo que si algún autor o productor considera que su autoría debe ser mencionada correctamente, deberá ponerse en contacto con el director, a fin de efectuar las oportunas correcciones.

Directores

Marco Antonio Delgado

Paloma Montero Gómez

Render **out!**