

# Render *out!*

.....pixeltale studio magazine

Número 11

## Entrevista con Daniel P. Ferreira

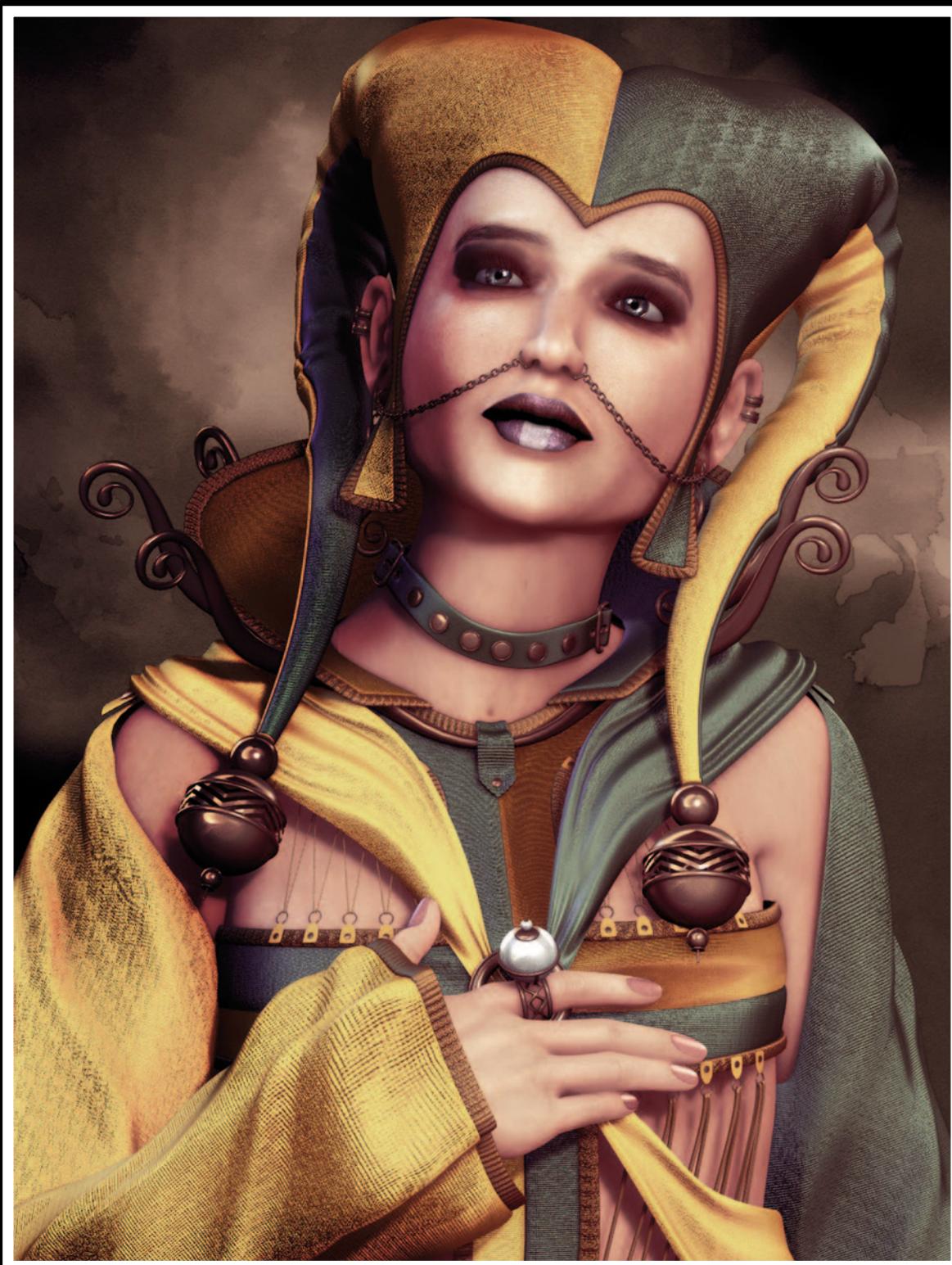
### Making of

- El Fanático
- Evil Gremlin
- Le Patisserie
- Sculpture

### Artículos

- Hayao Miyazaki
- George Méliès. El padre de los FX
- Arte y 3d: La hermandad Prerrafaelita

# Princess Of Madness



Autor: Zoltan Miklosi

email: [miklosiz@freemail.hu](mailto:miklosiz@freemail.hu)  
web: <http://visualworks.atw.hu>



# Render out!

**A**cabó el verano y los días de descanso y sol. Ya hace unas semanas se presentaron en el Siggraph 2009 en Nueva Orleans las nuevas versiones de los productos de Autodesk, entre ellos: Maya 2010 y Softimage 2010. Traen algunas mejoras que quizás para algunos sean interesantes y quizás para otros no. Los usuarios decidirán si se actualizan o se quedan con su actual versión.

La cuestión quizás, es si el hecho de colocar el sufijo del año, 2009, 2010,... etc, van a sacar una nueva versión por año. Algo que se me antoja erróneo y cada versión nueva no tendrá grandes avances, pues un año entre versión y versión no permite un desarrollo adecuado de nuevas herramientas y totalmente estables.

Además, los desarrolladores de plugins externos se vuelven “locos” adaptando cada dos por tres sus plugins a las nuevas versiones sin un verdadero y exhaustivo testeado en las nuevas versiones.

Pero como dijimos hace ya algún tiempo, ese es uno de los problemas que se crean por el hecho que los 3 grandes softwares utilizados pertenezcan a la misma empresa. Falta como dijimos esa dura competencia entre softwares y que provoquen grandes adelantos y avances.

Quizás los grandes beneficiados de todo esto sean Blender y Houdini que se van abriendo muchísimo más y empiezan a ser programas a tener muy en cuenta. Blender sacará en breve su versión 2.50 en la que cambiarán totalmente el interface del programa haciéndolo mas “comprensible” y menos árido su aprendizaje.

Houdini tiene ya mucho camino recorrido y poco a poco se va metiendo en las grandes empresas de Fx y se utiliza cada vez mas. Algo fundamental en toda producción es la posibilidad de trabajar en las tres plataformas: Pc, Mac y Linux. Y es posible en un futuro que entre también en juego Android de Google. Esperemos acontecimientos y quien es el que se lleva el mejor trozo del pastel. Gracias a todos.

Un saludo,

**Marco Antonio Delgado**  
pixeltale studio  
webmaster@pixeltale.com

pixeltale studio



17



33



51



73



### ■ Contenidos

Making of El Fanático .....	6
El gran maestro Hayao Miyazaki .....	11
Making of Le Patisserie .....	17
Que hacer si no te pagan la nómina .....	27
George Méliès. El padre de los FX .....	33
Creando los Terminators .....	41
Making of Evil Gremlin .....	51
Arte y 3d: La hermandad Prerrafaelita .....	59
Making of Sculpture .....	67
Making of Rally .....	73
Entrevista con Daniel F. Pereira .....	79
Caricatura de Gordon Ramsay .....	85
¿Quieres ser un buen animador? .....	91
Cómo realizar una buena DemoReel .....	95

### ■ Gran Galería de artistas CG

## Portada

Daniel P. Ferreira  
[www.danielpferreira.com](http://www.danielpferreira.com)





# MAKING OF EL FANÁTICO

por Alberto Lozano

Este es un trabajo que hice como un pequeño reto personal, ya que juego bastante a juegos online y se me vino a la cabeza la idea de hacer una especie de “**raza oscura**”, fanática en creencias y agresiva por naturaleza.

El resultado es el que se puede ver en las imágenes y tras haberlo hecho hace ya un tiempo, puedo decir que estoy satisfecho.

El modelo low-poly de este trabajo personal comenzó a partir de un modelo base que hice hace bastante tiempo y que fui modificando poco a poco en mis ratos libres.

Es un trabajo hecho en los fines de

semanas. La idea no partió de un concepto como es habitual, o como es normal en cualquier estudio, sino de una idea bastante clara que ya tenía en mente.

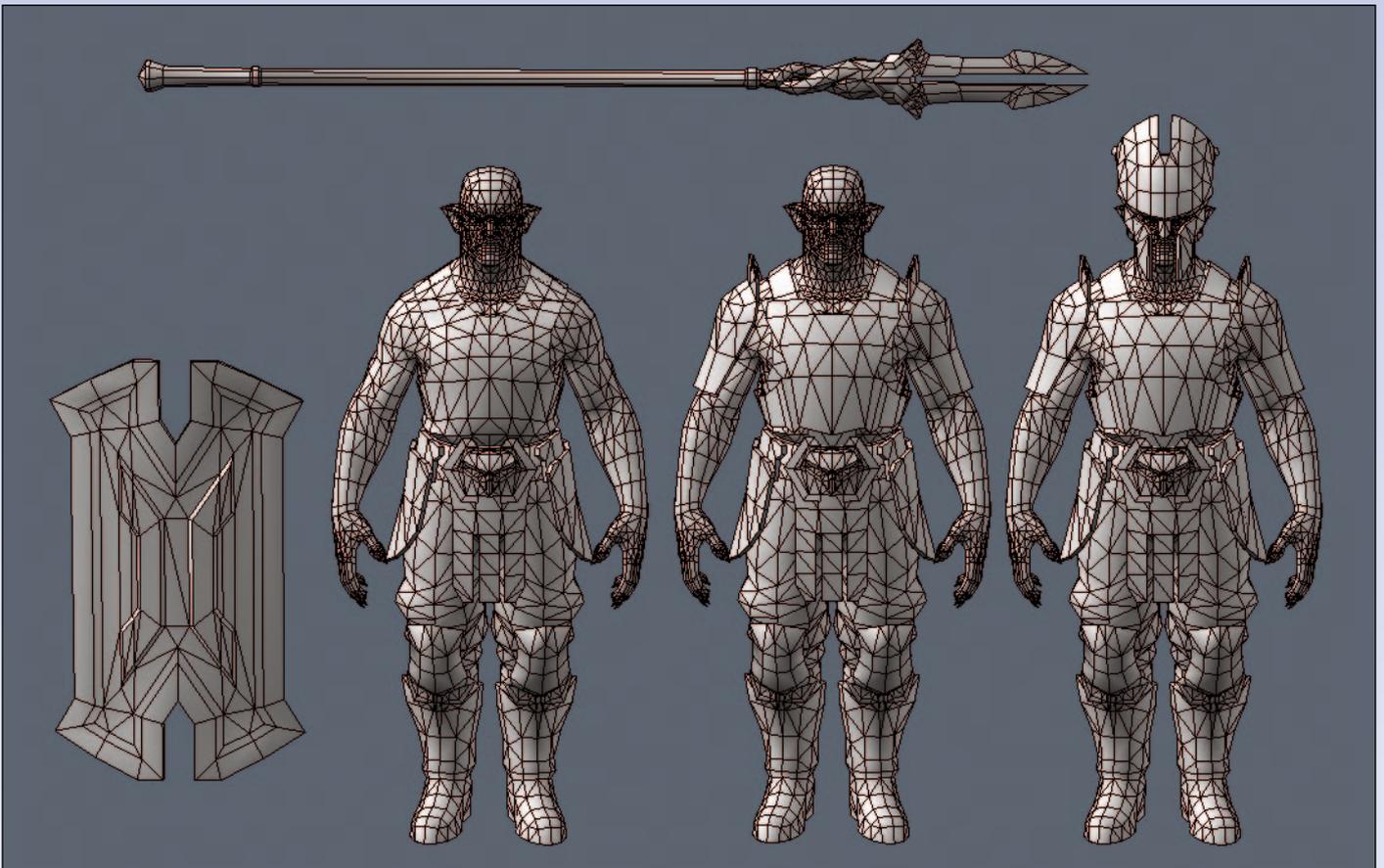
A veces, las cosas las vemos tan claras que no hace falta ni plasmarlas en un papel, y siendo algo personal, mucho menos ya que no hay que hacer conceptos para que otros modelen.

Todo el trabajo está hecho en **Modo**, desde las primeras fases del modelado hasta el texturizado básico que posteriormente retoqué en **Photoshop. 3ds Max 2009** fue usado para hacer el rig para luego darle varias poses al diseño, aparte

del renderizado en el que usé el motor **Scanline**.

En la imagen de la siguiente página se puede ver el modelo en una captura de Modo con las distintas partes.

Todo lo pensé para poder jugar con la indumentaria; el personaje puede ir sin armadura, sin ropa y sin casco. Además de todo eso, el modelado del escudo fue realizado puesto en el brazo para que no hubiera problemas a la hora de encajar piezas, y las manos también fueron pensadas para que agarrasen correctamente. Es muy común en este tipo de modelos de tan bajo detalle el que las deformaciones



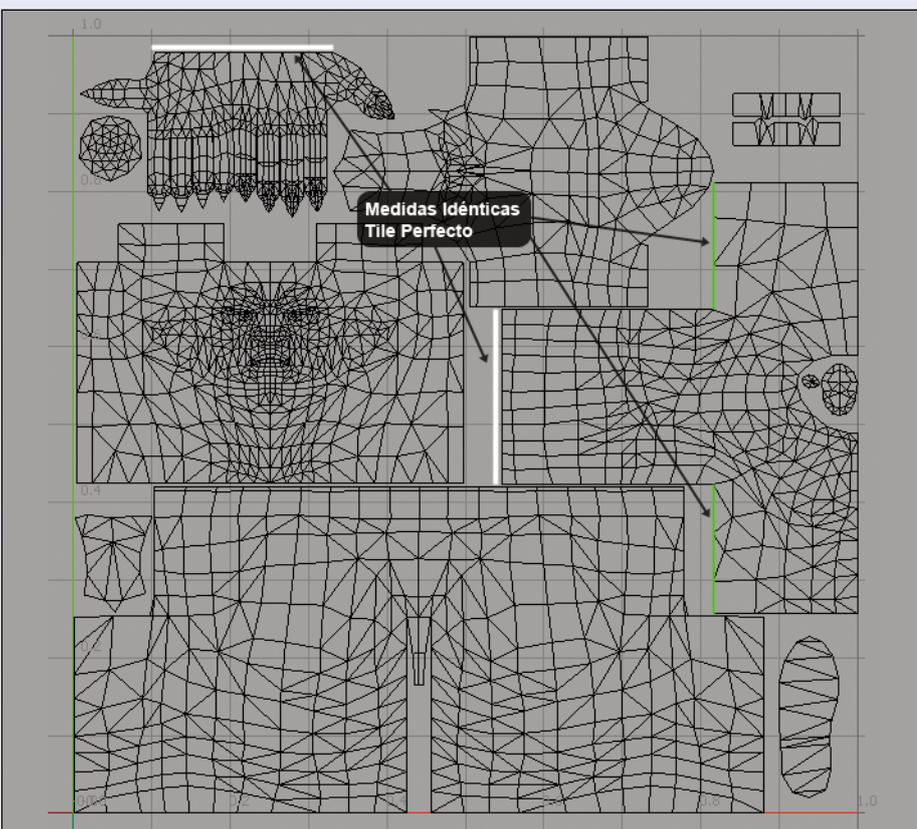
no sean buenas, por lo que probar deformaciones antes de mapear es muy recomendado, la topología de la malla depende muchísimo de cómo vayamos a deformar.

Tras haber hecho las típicas pruebas de deformación en **3ds Max** y haberme quedado satisfecho con el resultado en gris, el siguiente paso fue hacer el mapeado del modelo.

Siendo un modelo para juegos, esto nos plantea unas limitaciones al decidir qué mapeado usar, pero en mi caso, como era un trabajo personal, opté por no ceñirme mucho a optimizar el trabajo en ese aspecto.

Lo normal en un modelo para un **MMORPG** es el que se usen bloques simétricos en las texturas para así aprovechar mejor el espacio UV, pero como ya he comentado, siendo algo personal opté por tener mayor libertad al hacer un mapeado más práctico según mi criterio. También es porque las texturas pueden ser “bakeadas” perfectamente usando otro mapeado distinto.

En la imagen de la izquierda tenéis el mapeado del modelo sin los accesorios. Para lo que es el tronco del cuerpo usé un sistema de “T” simétrico, con el que se obtiene un buen tile y se evitan totalmente los problemas de costuras. Es una disposición que ocupa bastante espacio UV, y es típica en un buen



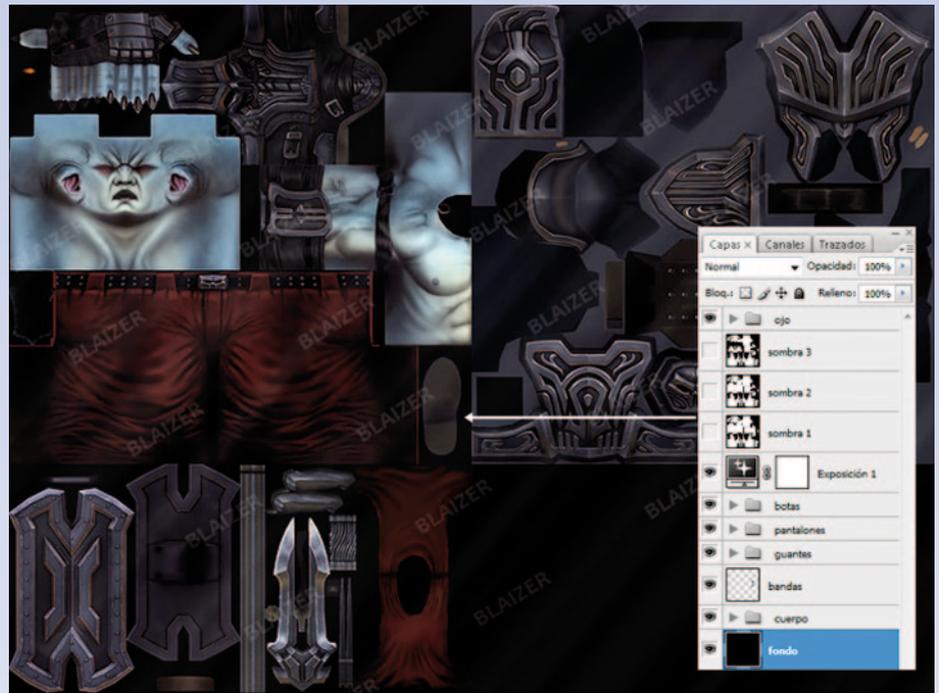
modelo subdiv con mucho detalle. He marcado en verde las líneas de costuras del tronco, y en blanco las de la muñeca.

Ambas líneas del mismo color tienen las mismas medidas con vértices que coinciden; la escala en píxeles es 1:1 y el tile es perfecto. Haciendo mapeados “rectos” se evitan los problemas de costuras en las texturas al **100%**.

En la imagen que os pongo abajo os muestro el modelo en 3ds Max con uno de los mapas que uso para verificar los texels, los píxeles de las texturas en el 3D.

Es sin duda uno de los aspectos que más me gusta cuidar cuando voy a texturizar un modelo, hago que la escala sea siempre 1 a 1.

Por esto mismo y por lo que comenté antes, dije que “opté por tener mayor libertad al hacer un mapeado más práctico”. Es muy común que la cara se lleve el mayor espacio de **UV** y que ciertas partes



tengan mayor detalle en píxeles que otras. Personalmente es algo que no me gusta para nada, y es algo que evito a toda costa porque produce resultados muy feos según mi punto de vista.

Lógicamente, al usar un mapa con dimensiones cuadradas, en la imagen veréis que muchos de los cuadraditos en la textura se ven estirados y más pequeños. El modelo usa varias texturas de distinto tamaño, acorde a la escala, por lo que esto no pasa.

El proceso de texturizado fue bien sencillo pero muy laborioso, y fue la tarea que más tiempo me llevo para poder finalizar el modelo. En la imagen de arriba están puestas todas las distintas texturas usadas en el personaje. La relación en tamaños es el que se puede apreciar, y el máximo está en

**2048x2048** píxeles (los bloques de textura más pequeños son de 512x1024).

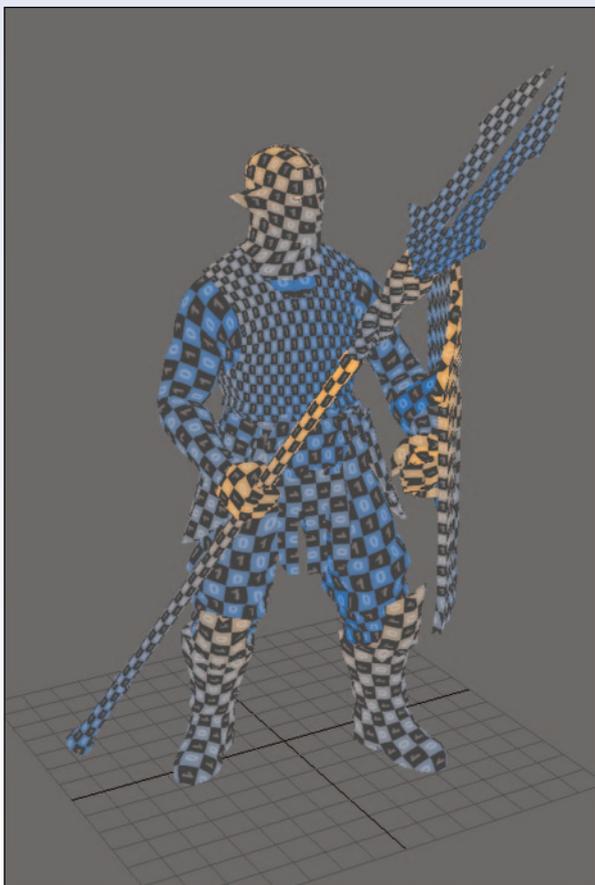
Todo el modelo fue pintado exclusivamente en Modo y a mano, usando pinceles propios que creé en Photoshop a partir de algunos que tenía creados para **Zbrush**.

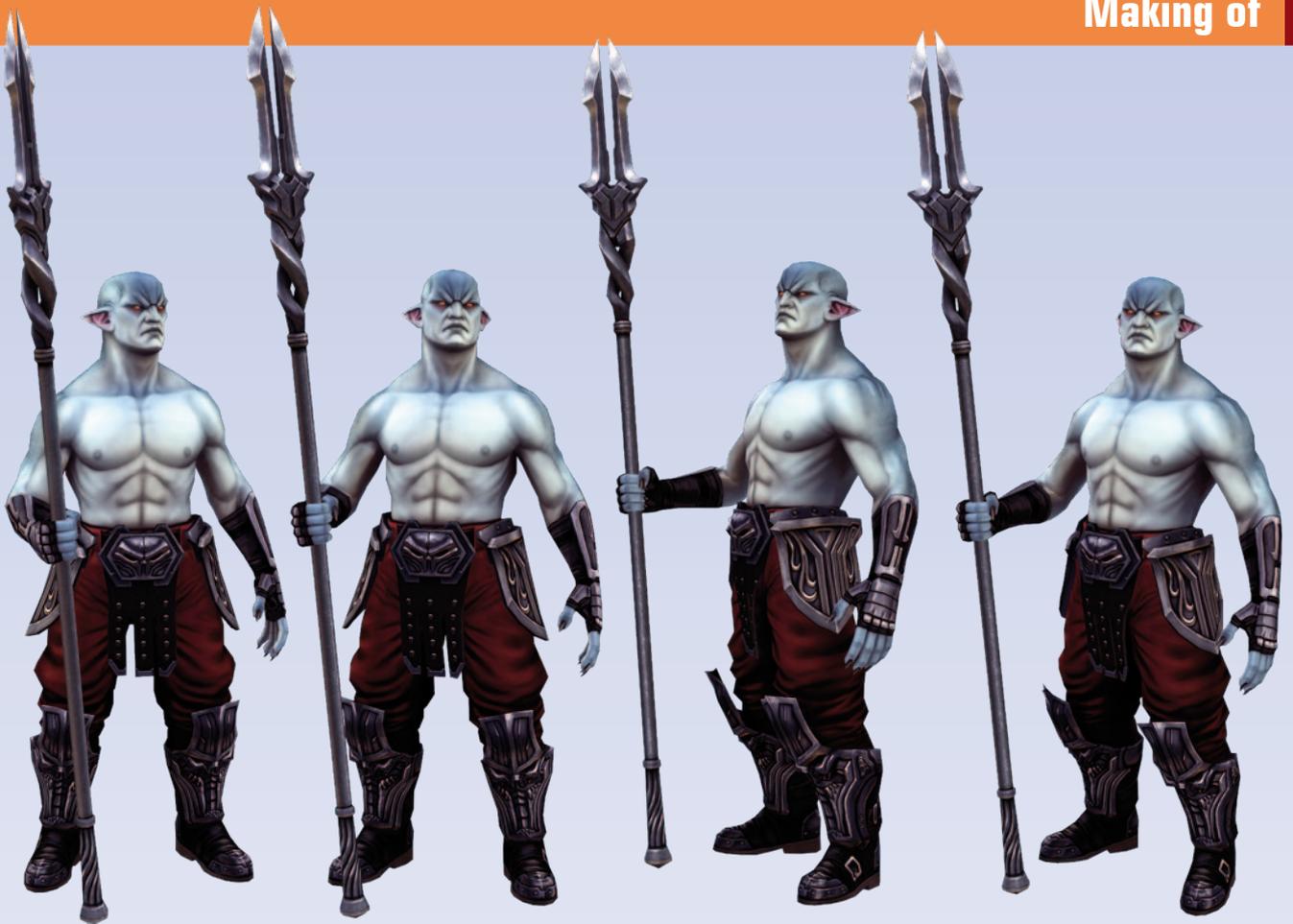
Como tenía que pintar muchísimo espacio y perfilar muchísimos detalles, el proceso de texturizado lo hice por bloques. Es algo que podéis apreciar en la captura que he puesto con el sistema de capas en la textura.

Cada trozo fue pintado uno a uno tras haber decidido el color base de cada pieza. Como bien se dice: “Poquito a poquito se llega lejito”.

La principal razón por la que lo hice así, fue porque este tipo de tareas resulta tremendamente fatigante y desglosar el trabajo en trozos es una de las cosas esenciales para que no nos aburramos y dejemos lo que hacemos.

El pintado de cada trozo fue básicamente lo mismo que pintar una ilustración, me dediqué a usar los distintos pinceles que tenía creados





en Modo y a pintar directamente sobre las piezas para luego guardar en un archivo que posteriormente perfilaría en **Photoshop**.

Vamos, que como pintar una figurita de verdad y no hay mucho misterio. El modelo con las texturas aún por acabar, a falta de corregir en cantidad de pequeños detalles.

Tras haber texturizado el modelo, los últimos pasos que me quedaban eran el renderizado y el riggeado.

Ambos fueron hechos en **3ds Max 2009** y estuve cerca de un día entero de trabajo para el rig. Los antebrazos se deforman sin problemas al girar la muñeca y son muchas las partes en las que puse especial cuidado para que deformaran perfectamente. Algunas de ellas son las zonas de los deltoides y glúteos. En esta imagen de la izquierda tenéis una captura de Max con una de las muchas poses que preparé para lanzar

renders, y en la que se puede ver una de las zonas conflictivas.

Finalmente, con el modelo con su textura y totalmente riggeado, lo que hice fue entrar en shaders o efectos de textura para simular el metal. Para ello utilicé una máscara en la ranura de reflexión con un buen mapa esférico. La intensidad de reflexión, o lo que es lo mismo, el efecto de metal, es determinado por un mapa en escala de grises muy similar al usado para especulares.

El resultado final, tras haber estado trabajando durante bastantes ratos libres en los fines de semana. Espero que la lectura os haya resultado interesante, y sobre todo que os hayan servido los pocos truquillos que he comentado en este Making Of. Si se sabe dibujar, hacer texturas no es ningún misterio. ■

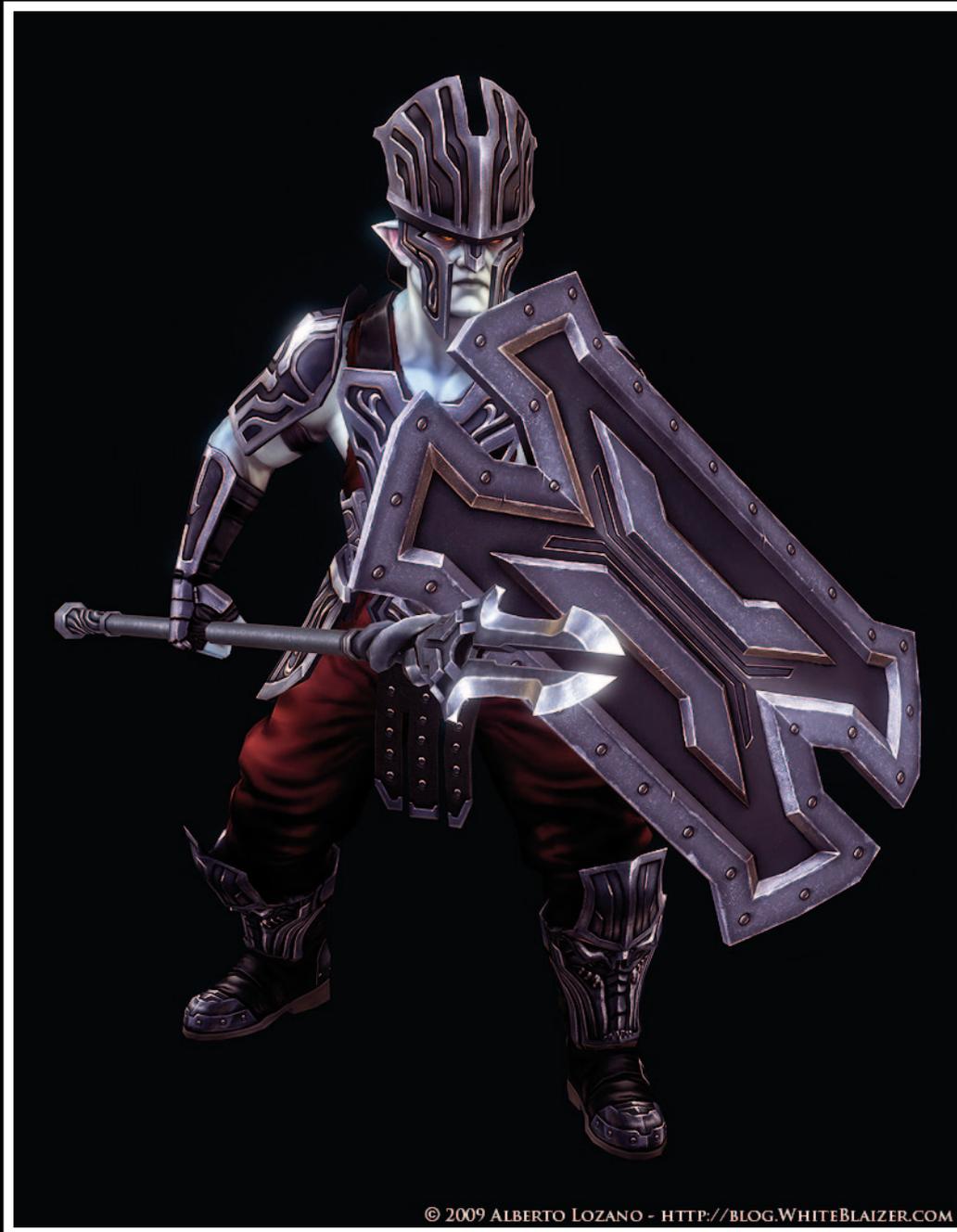
Autor:

**Alberto Lozano**

<http://blog.whiteblaizer.com>

[www.whiteblaizer.com](http://www.whiteblaizer.com)





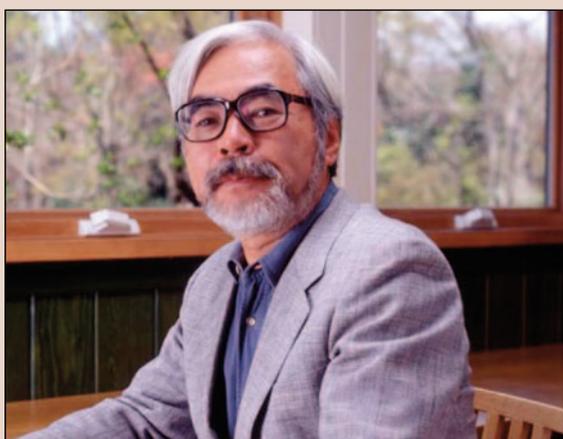
© 2009 ALBERTO LOZANO - [HTTP://BLOG.WHITEBLAZER.COM](http://blog.whiteblazer.com)



## El gran maestro **HAYAO MIYAZAKI**

Desde hace más de veinte años (*Nausicaä, el valle del viento* fue uno de sus primeros grandes éxitos, en 1984) **Hayao Miyazaki** es considerado el mejor cineasta japonés de animación.

El público de occidente comenzó a descubrir su obra -en un orden que no respeta la cronología- con **Porco Rosso** en 1992, película que relatava las aventuras de un cerdo aviador.



Desde entonces, cada uno de sus largometrajes ha provocado gran sensación y verdaderos fenómenos sociales.

**Hayao Miyazaki** nació en **Tokio** en 1941. Su juventud la marcan la guerra y la imagen de una madre enferma que permanecerá en cama durante nueve años. Su padre y su tío dirigen una sociedad que fabrica timones para aviones. Muestra rápidamente una gran pasión por la aviación y, más tarde, por el dibujo.

En 1963, provisto de un título de economista, entra en la **Toei Animation**, el estudio más importante de Japón. A continuación, seguirán veinte años de trabajo durante los cuales subirá todos los escalones

dentro de la profesión (animador, guionista, realizador, productor) hasta acceder a la independencia total en 1985 con la creación de **Studio Ghibli**.

Cuando entra en la **Toei**, Miyazaki tiene veintidós años y en el país impera la moda de las series largas de televisión. Los efectivos del estudio son enormes (más de 500 empleados) y **Miyazaki** se siente pisoteado por este gigantismo. Con su compañero **Isao Takahata**, sueña con guiones más sutiles, capaces de divertir tanto a padres como a hijos.

En 1968, colaboran en **Horus**, príncipe del sol, que por su narración marca un antes y un después en el mundo de la animación nipona. En 1971, **Miyazaki** y **Takahata** abandonan la Toei. **Miyazaki** tiene varios empleos en diferentes



productoras, siempre con el mismo objetivo: hacer un largometraje. Pasarán ocho años antes de crear **Arsene Lupin** y el **Castillo de Cagliostro** (1979).

Después deja temporalmente los dibujos animados para firmar un manga en siete entregas, **Nausicaä, el valle del viento**, que es su primera creación original relevante. En

la historia, que narra el combate de una princesa que vive en un planeta consumido por la industria, encontramos dos elementos que se repetirán en sus películas: el pacifismo y la obsesión por la ecología. Es el gran giro de su carrera.

Así nace **Studio Ghibli** (patronímico elegido por Miyazaki en memoria a un avión de caza italiano).

Miyazaki firma seis largometrajes de los cuales cuatro hacen estallar las recaudaciones de taquilla: **Mi vecino Totoro** (1988): 2 millones de espectadores; **Porco Rosso** (1992): 3 millones; **La princesa Mononoke** (1997): 17 millones; y **El viaje de Chihiro** (2001): 23 millones.

Tras recibir un **Oso de Oro** en el Festival Internacional de Cine de Berlín y un **Oscar** por **El viaje de Chihiro**, Miyazaki enlaza con otros dos cortos destinados al **Museo Ghibli**, un museo que en gran medida está consagrado a sus obras, y que tiene una gran aceptación. En 2004 dirige **El castillo ambulante** y **Ponyo** es su última obra maestra.

Opinan sobre él:

**John Lasseter**

“El viaje de Chihiro es la única película que ningún niño, ni el más problemático ni el más malvado, sería capaz de odiar. Las películas más “juguetonas” de Hayao Miyazaki,





como Totoro o Kiki's Delivery Service, son para mí una fuente de inspiración constante. Admiro tanto a Miyazaki que cuando fundé Pixar usé como modelo los estudios Ghibli.

De hecho es muy sencillo: cada vez que tenemos un problema con una película recurrimos a un filme de Hayao Miyazaki. Y nunca falla, siempre encontramos la solución al problema”.

### **Akira Kurosawa**

“Nausicaa fue la película que llamó la atención del público a este gran autor y le respeto enormemente.

Creo que los dos somos producto de la misma escuela. Compartimos al mismo rigor y el mismo gusto por las historias humanas a gran escala. Sin embargo, no me parece bien que los críticos utilicen el mismo criterio para juzgar nuestros trabajos. No se puede minimizar la importancia de la obra de Miyazaki comparándolo con la mía”.

### **Glen Keane**

“Una película tan magnífica como Laputa nos obliga a darnos cuenta de la magia de nuestro medio y la imposibilidad de conseguirlo todo con el dinero.

El guión y la animación de Laputa contienen tanto amor e imaginación que algunos productores poco escrupulosos ya habrían desarrollado cinco entregas más.

El talento de Hayao Miyazaki reside en el hecho de que sus maravillosas películas son fértiles y densas. Laputa está llena de una gran variedad de culturas. Sales del cine con la sensación de haber cambiado de alguna manera”.

**Michael Eisner** (Presidente de Disney)

“No debería decirlo pero la verdad es que Totoro es la película infantil que más me gusta. Tiene una magia imposible de definir. Antes de que saliera en vídeo en Estados Unidos tenía en casa una copia en japonés.

Un día la encontraron mis hijos y aunque obviamente no entendían los diálogos la película les fascinó. Perdí la cuenta del número de veces que la vieron”.

### **Brad Bird**

“Hayao Miyazaki es mi realizador preferido. Un filme como Kiki's Delivery Service no sólo cuenta una historia sino que te hace crecer. Desde el punto de vista del animador, cada una de las películas de Miyazaki tiene que ser saboreada y da una verdadera lección. Consigue conectar con todos los públicos y los entretiene, manteniendo siempre el interés.

Le admiro de veras. Es el ejemplo a seguir”.

### **Andy Wachowski**

“Desde Matrix, los periodistas siempre me dicen, en tono alarmado, “debes estar familiarizado con la

animación japonesa”. Al principio me hacía gracia pero después ya empezó a molestarme. Ahora me apetece gritarles “Abrid los ojos”.

Los directores como Mamoru Oshii (Ghost in the Shell, Avalon), Rin Taro (Metrópolis) y Hayao Miyazaki llevan veinte años creando películas extraordinarias. Mamoru Oshii es una de las pocas personas a las que consulta James Cameron cuando hace una película.

En cuanto a **Hayao Miyazaki**, cuando ves una película como La Princesa Mononoke es la clase de película que da legitimidad al cine. Se imprime en la imaginación y permanece allí - **es una obra maestra**”.

## **Filmografía como director:**

### **Conan el niño del futuro**

(Mirai Shōnen Konan, ), 1978

### **El castillo de Cagliostro**

(Lupin III) Rupan sansei: Kariosutoro no shiro), 1979

### **Nausicaä del Valle del Viento**

(Kaze no tani no Naushika), 1984

### **Sherlock Holmes**

(Meitantei Hōmuzu), 1984-1985

### **Laputa: El castillo en el cielo**

(Tenku no shiro Rapyuta), 1986

### **Mi vecino Totoro**

(Tonari no Totoro), 1988

### **Majo no takkyubin**

(Kiki's Delivery Service), 1989.

### **Porco Rosso**

(Kurenai no buta), 1992

### **La princesa Mononoke**

(Mononoke Hime), 1997



### **El viaje de Chihiro**

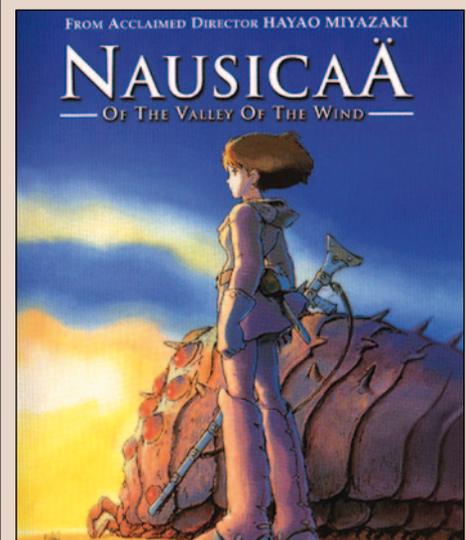
(Sen to Chihiro no Kamikakushi), 2001

### **Hauru no Ugoku Shiro**

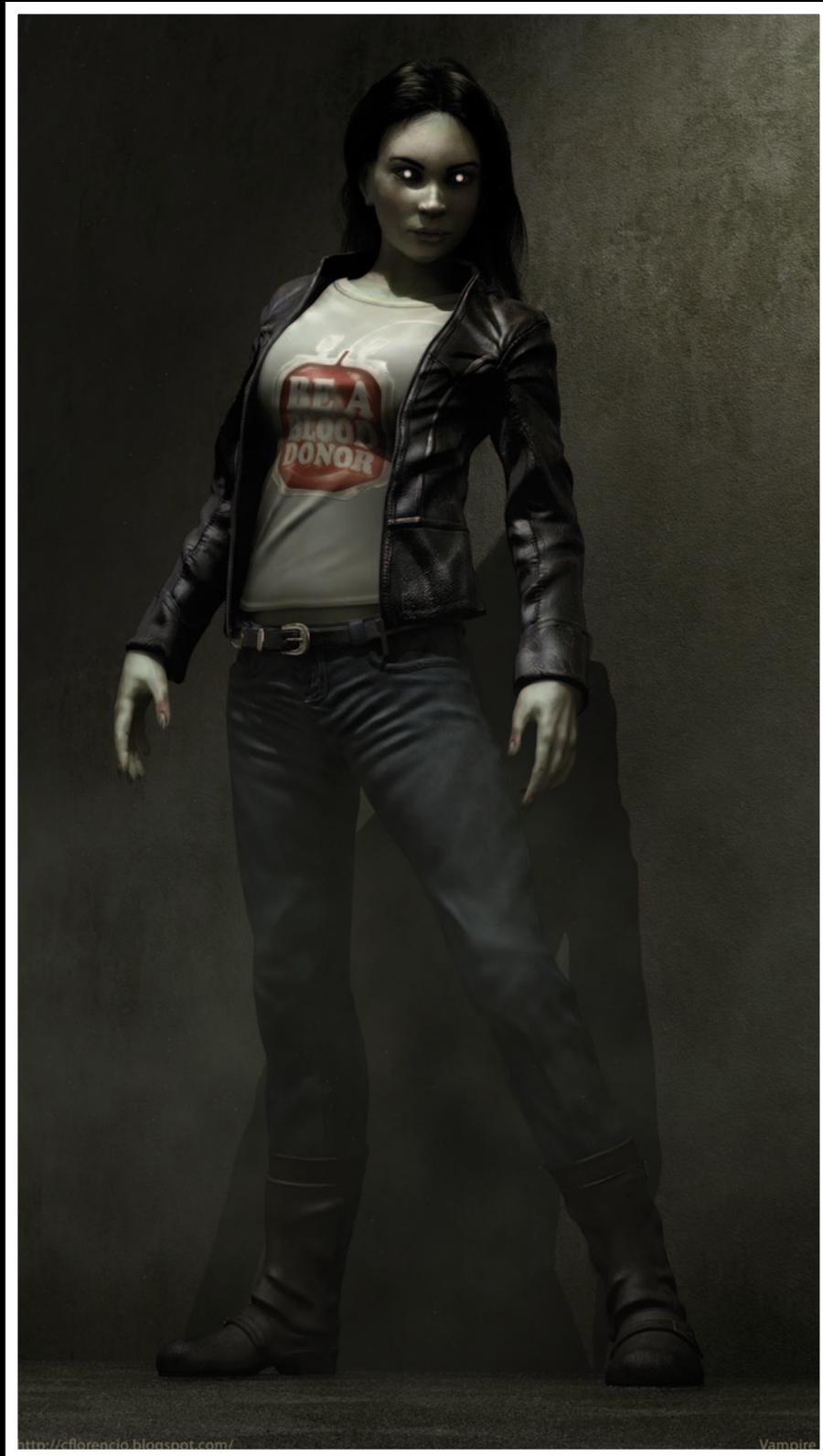
(Hauru no Ugoku Shiro, El increíble castillo vagabundo en Argentina y México y El castillo ambulante en España), 2004

### **Gake no ue no Ponyo**

Ponyo on the Cliff en idioma inglés, Ponyo y el secreto de la sirenita en la Argentina y Ponyo en el acantilado en España), 2008. ■



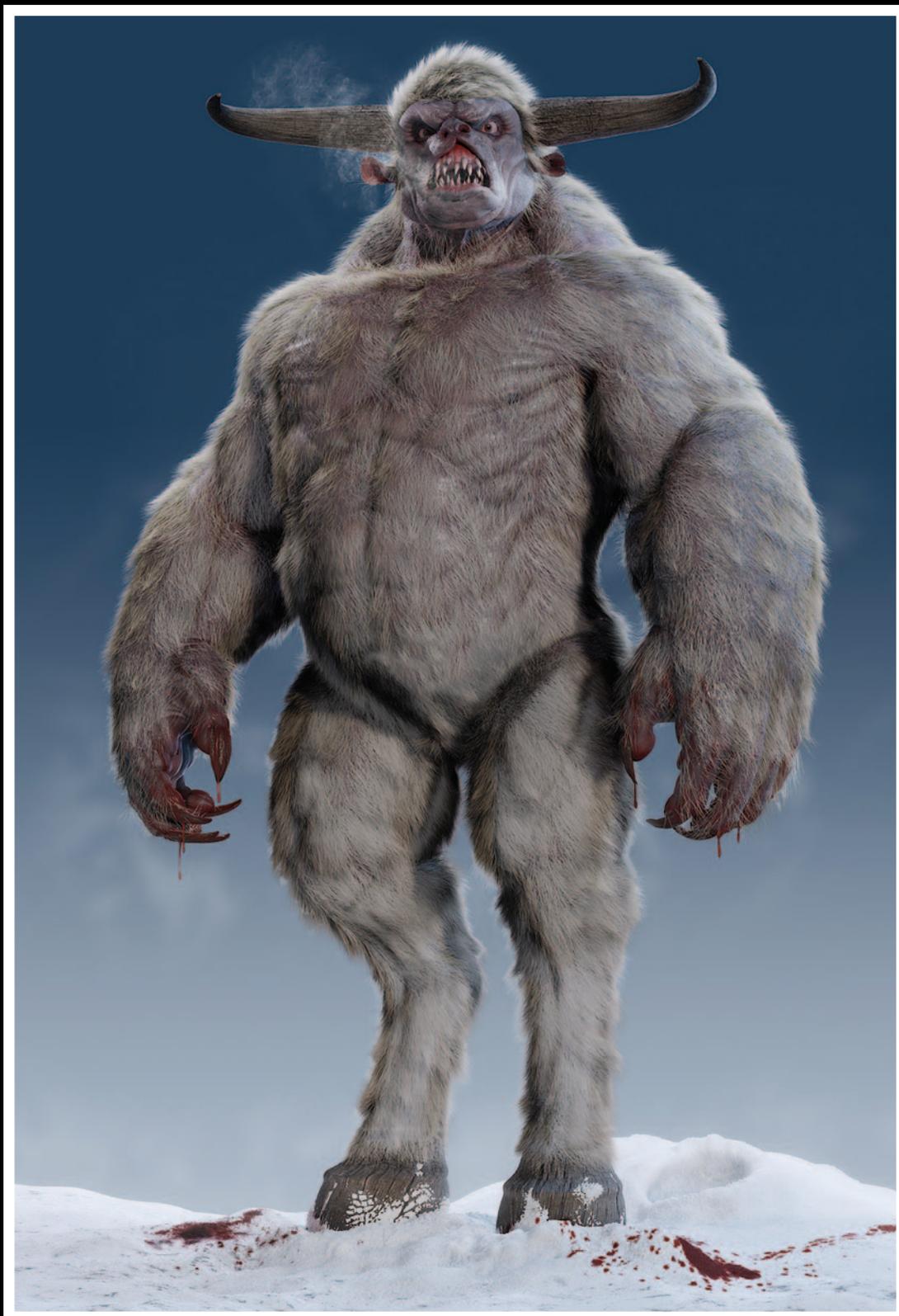
## Be A Blood Donor (Vampire)



Autor: Carlos Eduardo Florencio

email: [cflorencio@gmail.com](mailto:cflorencio@gmail.com)  
<http://cflorencio.blogspot.com>

# YETI



**Autor:** Sven Juhlin

**email:** [sven@daybreakcg.com](mailto:sven@daybreakcg.com)  
[www.DaybreakCG.com](http://www.DaybreakCG.com)



## Making of *Le Patisserie*

por Adriana Salinas

**H**ola, antes que nada me gustaría agradecer a Marco Antonio Delgado por haberme invitado a participar, y darme esta oportunidad.

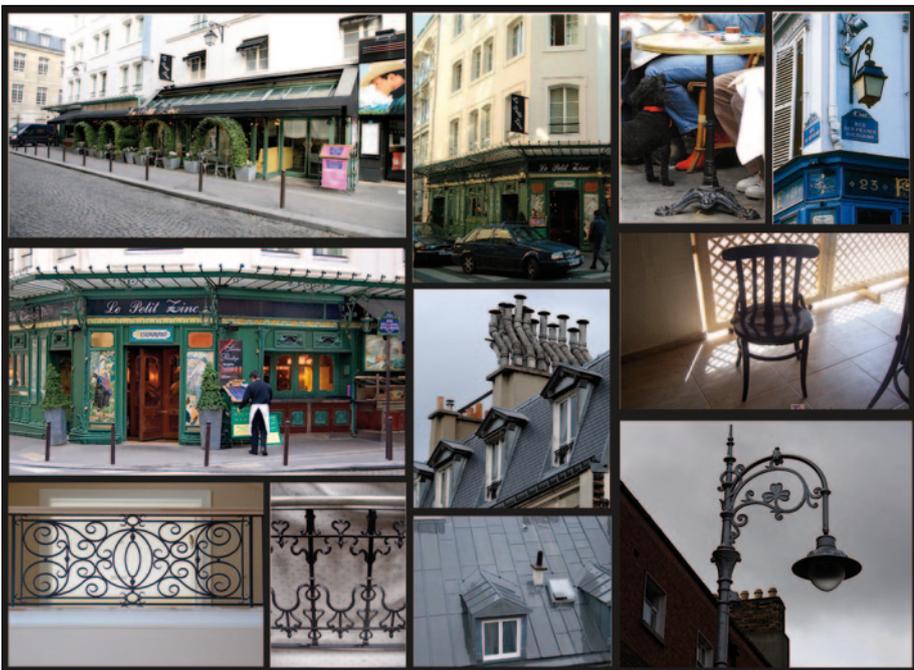
Además quería felicitarlo por el trabajo que realiza con esta revista. Lo que me gustaría aclarar es que esta es solo la forma en que yo hice este trabajo. Es muy probable que

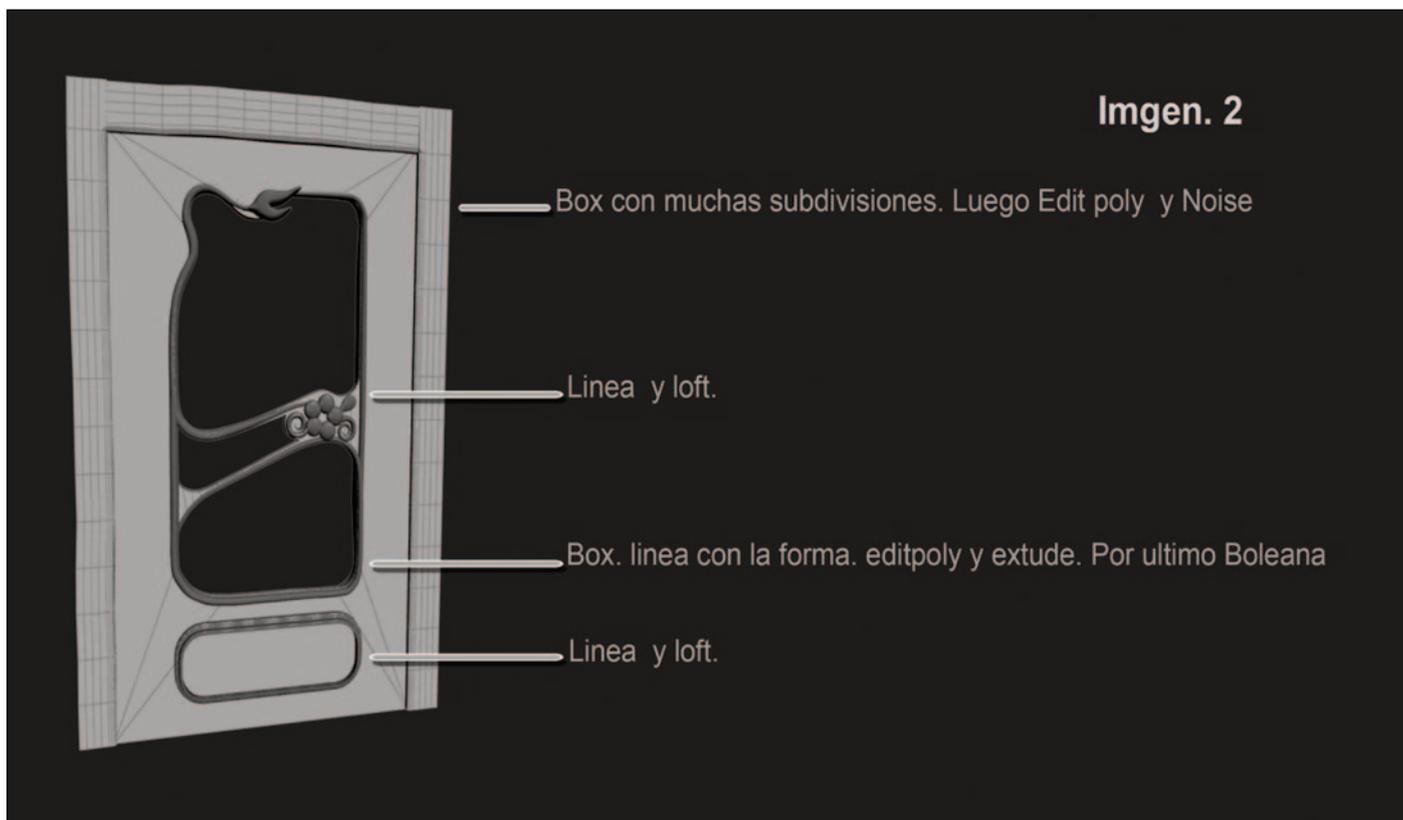
otros profesionales utilicen distintos métodos para llegar al mismo resultado.

Para realizar este trabajo me inspire en un pequeño restaurante francés “Le Petite Zinc” lo encontré buscando imágenes en Internet del **Art Nouveau** y de un pintor que a mi me encanta **Alphonse Mucha** (que es característico de este periodo). Comencé por la Patisserie... pero me entusiasme y termine haciendo toda la calle. La intención era dar un aire **1900**.

### Referencias

Yo suelo invertir mucho tiempo en buscar referencias, y las busco para cada detalle que voy a realizar. En este caso y gracias al hombrecito del





Google map, fue bastante simple encontrar las imágenes de toda la esquina de donde se encuentra el restaurante.

Si no encuentro exactamente lo que busco, lo dibujo para poder visualizar bien el elemento antes de comenzar a modelar.

De todas formas, en este caso, cambie la distribución urbanística creando una plazoleta frente al

restaurante para forzar la entrada de luz a la escena a través del árbol, con lo que se creaban unas sombras que le dan profundidad y volumen a la imagen final.

## Modelado

El modelado en esta escena no es nada especial. La mayoría son cajas,

**Spline** y **Editpoly** (más Booleanas y algunos objetos hechos con el modificador Lathe).

Comencé modelando el frente de la **Patisserie** (Imagen 1).

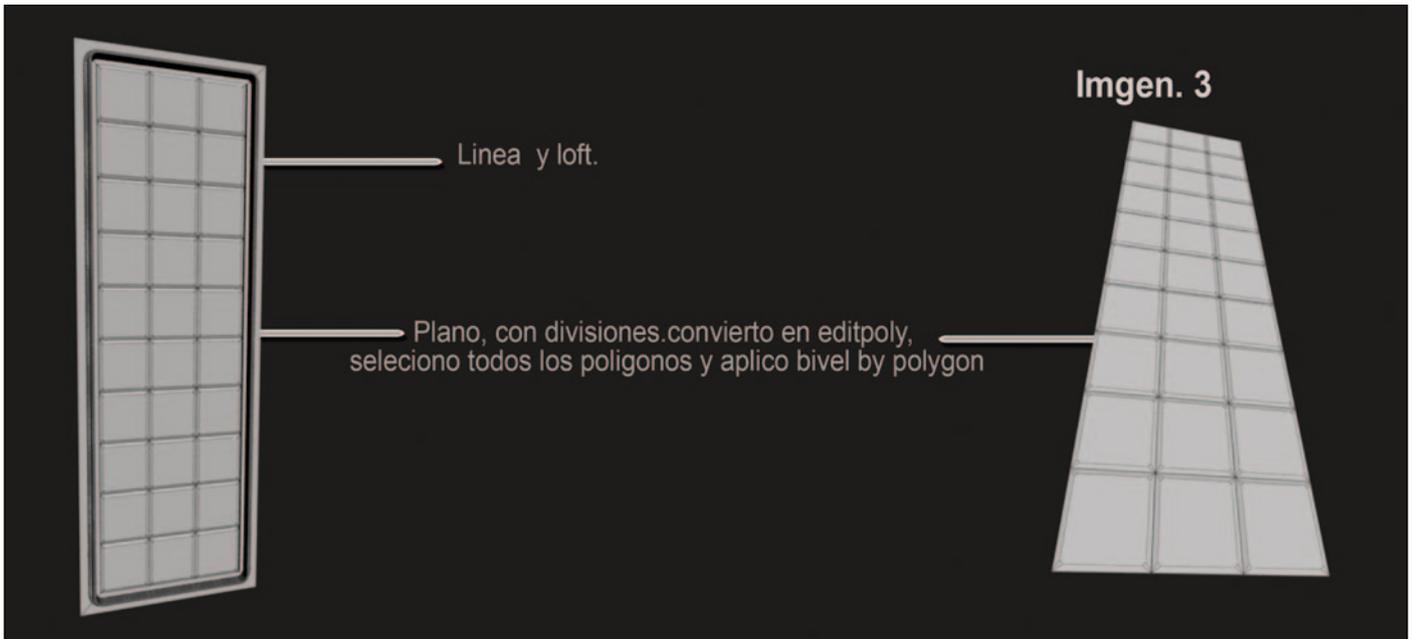
Como ven la puerta no es exacta a la de la referencia, me pareció que hacerla de esta forma se vería mejor, con lo que podría lucirla un poco más al momento de poner las cámaras.

El marco de la puerta son cajas con bastantes subdivisiones y luego un modificador **Noise**; para que la madera no parezca tan perfecta.

La puerta es un plano, luego modele con línea el hueco, que tiene una forma muy particular.

Lo transforme en Editpoly y luego extruí el contorno. Centre esta figura en el plano de la puerta y utilice una **Boleana** para cortar la forma en la puerta. Con una línea, nuevamente, dibuje la forma del relieve de la puerta y le di volumen con **Loft**. De igual manera hice la forma de debajo de la puerta. (Imagen 2)





Para los **frisos** use un plano con las subdivisiones necesarias para simular cerámica. Luego lo transformé en Editpoly y por ultimo un **Bevel** por polígonos. (Imagen 3)

Para la vidriera use el mismo método. Como no encontraba un pomo para la puerta que me gustara lo dibuje y en base a este dibujo lo modelé. Con una Línea dibuje el contorno del pomo. Luego la transforme en Editpoly. Después con **Extrude** y **Bevel** le fui dando la forma .Luego

le aplique un **FFD** (Free Form Deformers) para arquearlo un poco y por ultimo **Meshsmooth**. Para la base del pomo usé el mismo método. (Imagen 4)

El toldo de cristal acido es muy característico de este estilo. El armazón de hierro esta hecho con Líneas a las que les aplique el modificador **Sweep**.

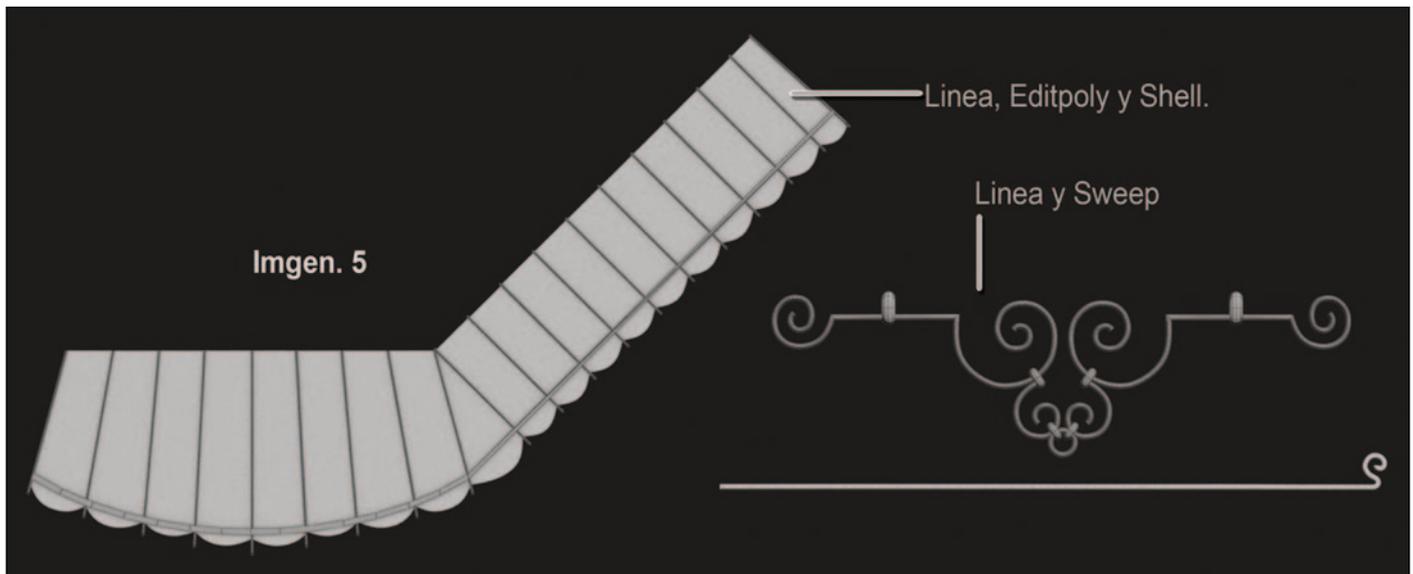
Los cristales están hechos con Línea, luego lo transforme en Editpoly,

por ultimo un modificador **Shell**. Todos los adornos del toldo como la lámpara exterior colgante están realizados de la misma forma. (Imagen5)

Creo que cuantos más detalles se le agregue, más real parecerá la imagen final.

En cuanto al edificio y el hotel, he usado para los dos el mismo sistema Líneas con las que dibuje cada pared, luego las abertura de las ventanas, **Editpoly** y **Shell**.





Convertí nuevamente en Editpoly realice los cortes donde van las molduras y luego extruí. Para las molduras curvas de las ventanas use Línea y el modificador **Sweep**

Las barandas están hechas con el mismo método que use para los adornos del toldo: **Línea** y luego **Sweep**.

Lo que si trate es de ahorrar polígonos, así que las cosas que se repetían mucho las transformé en **Proxy**.

Las chimeneas son Líneas, luego un modificador Sweep y transformadas en Editpoly.

Luego seleccione algunos polígonos

para modelar las uniones de los codos de las mismas. La verdad es que trate de agregar la mayor cantidad de detalles y me entusiasme bastante. (Imagen 6).

El restos de elementos de la escena son muy simples de modelar. Todos son primitivas y cajas con modificadores. Por ejemplo para el bordillo hice una caja con muchas subdivisiones, seleccione las aristas y les hice un Chanfle, moví algunos vértices para deformarlo un poco, luego un Noise y por ultimo **Meshmoth**. Los fui cambiando de posición para que no quedara muy homogéneo.

## Vegetación

Las plantas enredaderas las hice con el gw **Ivy generador** (<http://www.guruware.at/main>).

En mi humilde experiencia este plugin gratuito es muy útil. Lo bueno que tiene es que puedes hacer con el cualquier planta trepadora ya que genera ramas y planos (que serán las hojas.)

Lo que hago es generar la planta con el plugin luego lo transformo en editpoly y automáticamente me queda separado el **ID** de las hojas y las ramas. Para que sea más fácil se puede desatachar las hojas y seleccionar algunos planos. Estos planos serán luego flores, cuando aplique la textura. (Imagen7).

Lo que mas trabajo me dio fue el árbol... Hice muchas pruebas. Ninguno quedaba con buen aspecto. Comencé modelando con **onix tree**; pero no quedaba muy real.

Así que lo abrí en 3d Max y usándolo como base modele el tronco y las ramas más gruesas. Borré el onix tree pero me quede con algunas ramitas. Seleccionando las ramas grandes distribuí estas ramitas con Scatter.

Luego, ocultando el tronco y ramas grandes, volví a distribuir unas





ramitas mas pequeñas cos sus hojas, modelado previamente, también con **Scatter**. Como no quedaba muy tupido copie solo las hojas y las invertí y así quedo bastante bien. Luego con **UV layout** hice el mapa para la textura del tronco. (Imagen8).

## Texturas

El texturizado de la imagen me llevo un buen tiempo. La mayoría son imágenes que baje de la página **CG**

**Textures** (<http://www.cgtextures.com>) y otras que rebusque en Internet, combinadas con retoques y modificaciones realizadas en **PhotoShop**.

Básicamente el método que utilice para esta imagen fue: sacar el mapa de los objetos y pintar o adaptar las texturas en **PhotoShop**.

Primero saco el mapa. Lo llevo a PhotoShop. Busco la textura que puede servir. Luego, como en la ventana, fui cortando y adaptando la textura para cada varilla de la

persiana, para que no quede todo igual. Después ensucio la textura en las partes en las que se supone que se deterioraría naturalmente y con una capa en blanco y negro veteo la pintura para que no quede muy pareja. Se que en este caso las persianas no se ven mucho pero he tratado de trabajar cada detalle lo mejor posible.

Para los techos en lugar de usar Bump use un mapa de normales que realice con un plugin para PhotoShop, el **NVIDIA Normal Map Filter** que es gratuito. ([http://developer.nvidia.com/object/photoshop\\_dds\\_plugins.html](http://developer.nvidia.com/object/photoshop_dds_plugins.html)) (Imagen 9)

En algunos casos use un material Mix. Pero en la mayoría utilice el método antes descrito.

He ido texturizando por partes y en algunas ocasiones cambie varias veces la textura, hasta dar con la que mas me gustaba. (Imagen 10)

Para todas las paredes he utilizado, como **Difuse**, el **VRayDirt** con

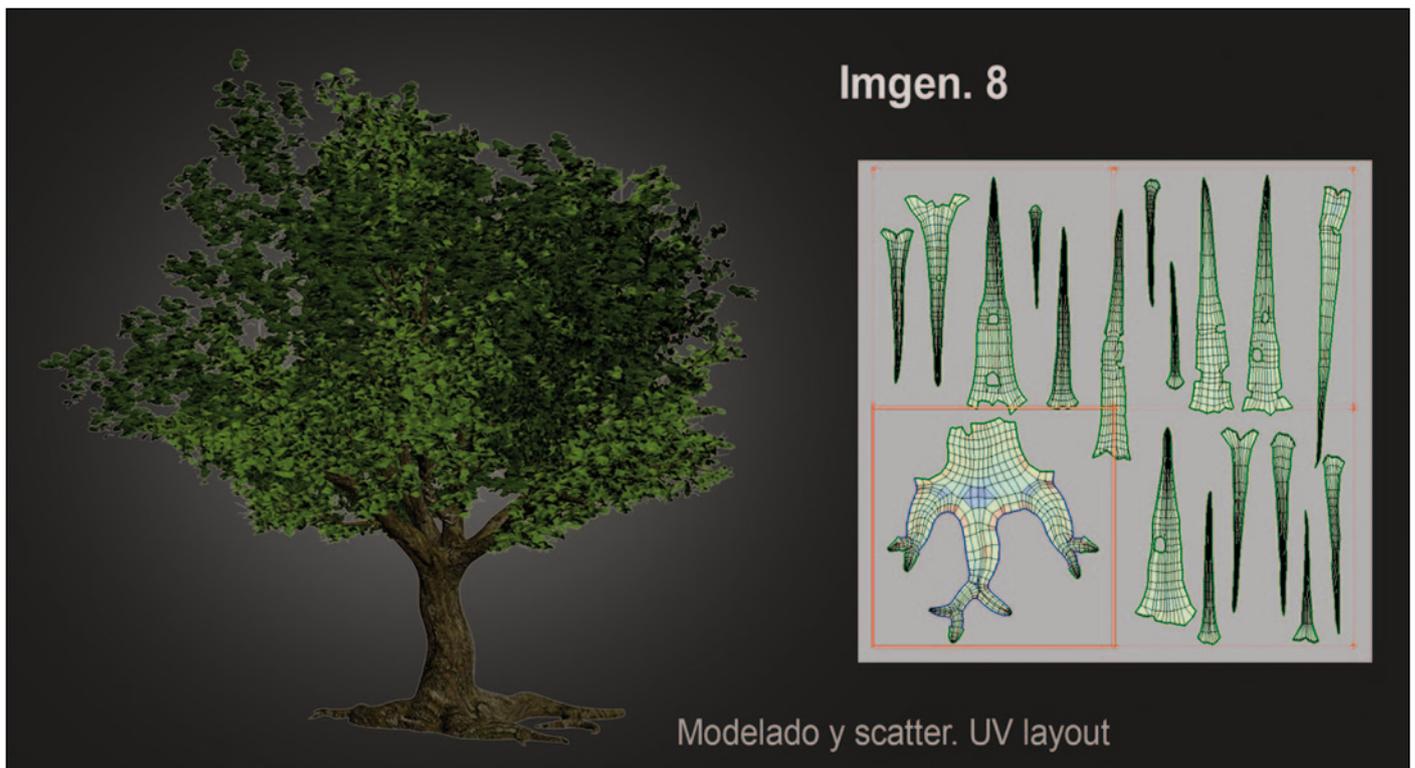
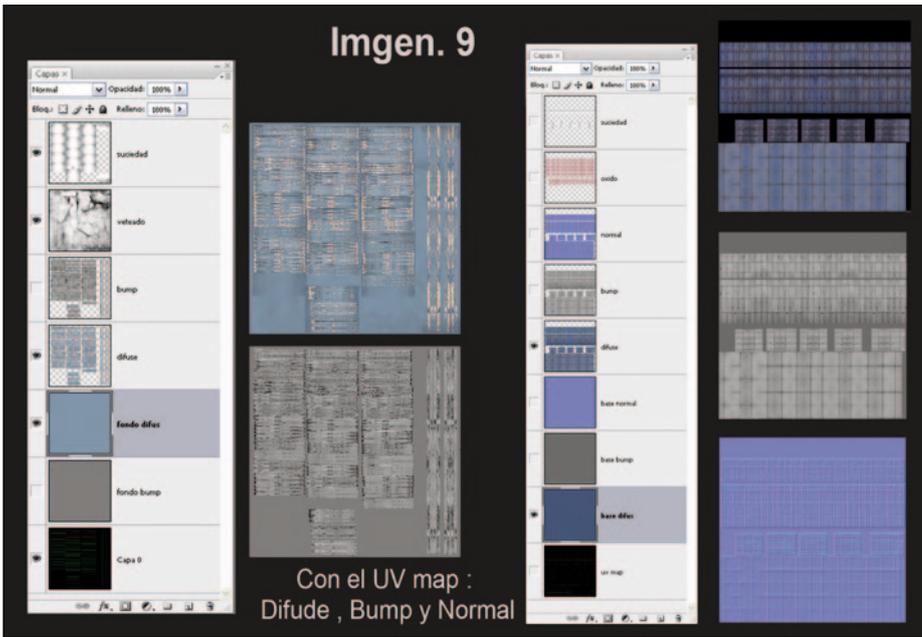


Imagen. 9



una textura. Lo hice de esta forma porque el **VRayDirt** da un aspecto **Ambient Occlusion (AO)**, con lo que además de las manchas o suciedad

que yo pueda pintar en las texturas se genera esa sombra característica del AO y que da más veracidad a la imagen final. (Imagen 11)

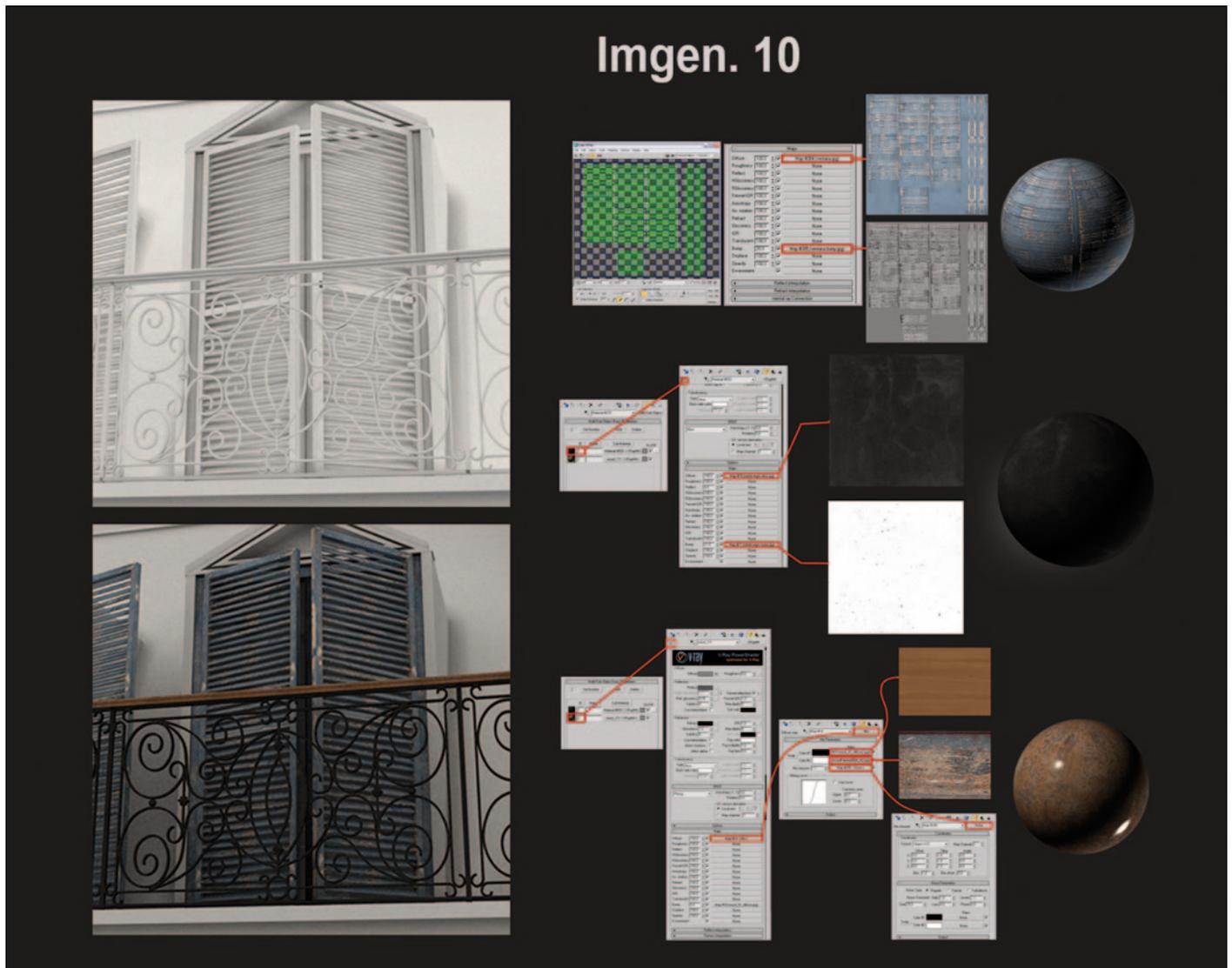
## Luz, Cámaras y parámetros de VRay

Para iluminar, habitualmente utilizo una **VRaySun** y **VRaySky**. La luz del sol la pongo no muy potente y agrego una **VRayLight Dome**.

Es que creo que iluminando así se genera un poco de ruido en la imagen que a mi me gusta. Esto no es muy científico pero a mi me ha dado resultado.

Utilizo una **VRayPhysicalCamera** con valores bastante normales. Uso esta cámara porque con la común suele tirar al naranja si el sol esta muy bajo. Y a mi no me gusta porque distorsiona mucho los colores.

Imagen. 10





Las piedras de la calle son una textura con un mapa de desplazamiento; y en la esquina curve este plano, un poco, hacia abajo y coloque otro plano para hacer un charquito de agua. Para el césped utilice un **VRayFur**.

## Postproducción

La postproducción final la hice con **Adobe PhotoShop**. Duplicué la imagen, a la imagen duplicada le subí el brillo y el contraste, la desature y le apliqué un **Filtro gaussiano**.

Y por último puse la capa en **Sobreexposición Lineal** al 12% de opacidad y listo. Espero que les sea de utilidad. Y muchas gracias a **RenderOut!**.

Los parámetros del motor V-Ray son muy comunes. Para casi todas mis imágenes utilice los mismos con ligeras variaciones según sea la escena o imagen. (Imagen 12)

## Detalles

Los edificios que completan la calle son **Proxy del Hotel**, que está al lado de la Pastelería, con otras texturas.

Autor:

**Adriana Salinas**

Email:

[salinasbelfiore@gmail.com](mailto:salinasbelfiore@gmail.com)

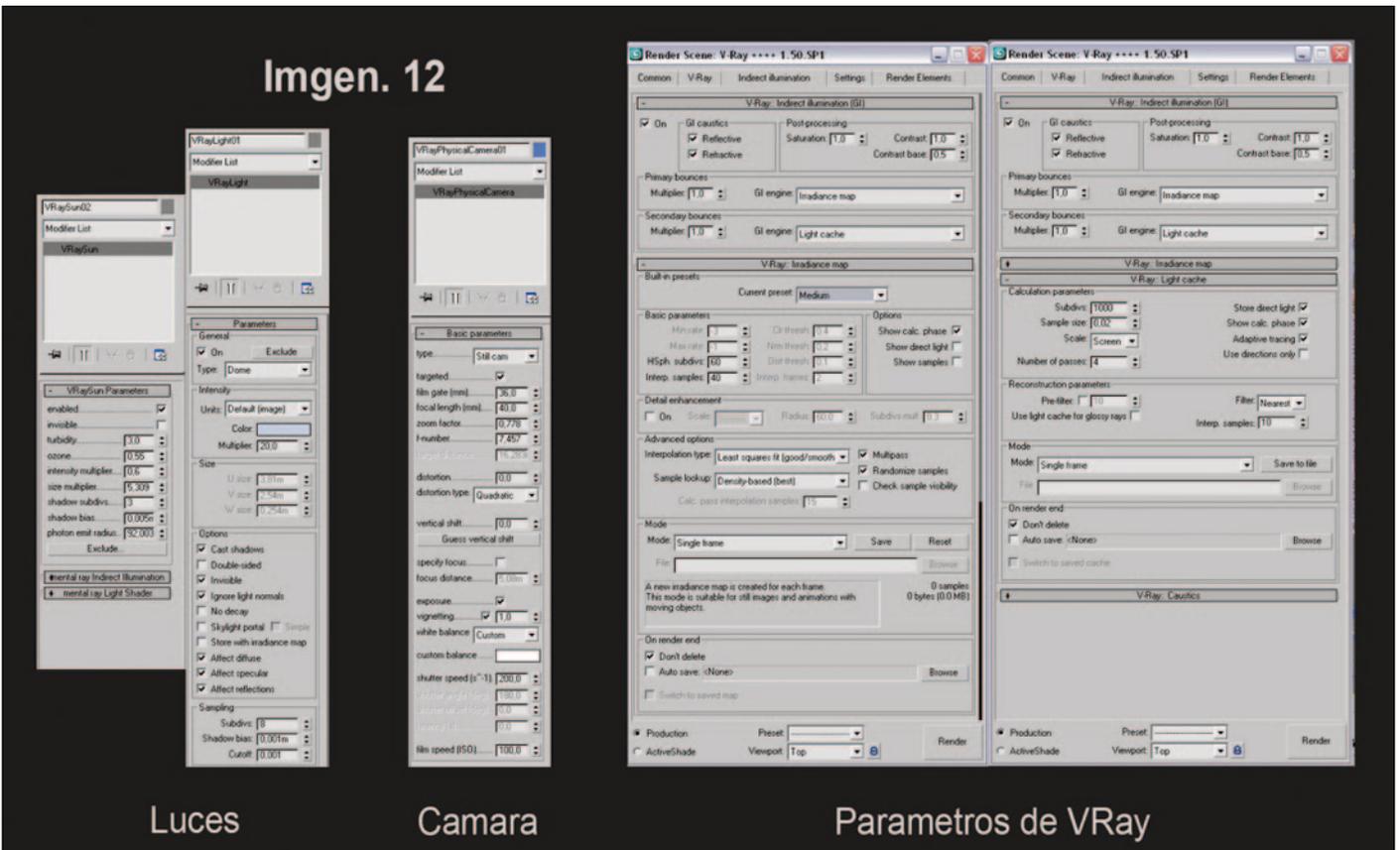


Imagen. 12

Luces

Camara

Parametros de V-Ray

# *Le Patisserie*



Adriana Salinas Belfiore

*Young chimpanzee*



Autor: Hyejin Moon

Email: [bluemoon727@naver.com](mailto:bluemoon727@naver.com)  
<http://cnmhj.cgsociety.org>

# Trailer



Autor: Meny Hilsenrad

Email: [meny@studio-aiko.com](mailto:meny@studio-aiko.com)

[www.studio-aiko.com](http://www.studio-aiko.com)



## QUE HACER SI NO TE PAGAN LA NÓMINA

Autor: Jordi Ros  
jrosg@telefonica.net

### 1. La falta de pago o retrasos continuados del salario pactado.

Lo primero y fundamental antes de emprender cualquier tipo de acción judicial, es actuar con un poco de sentido común y cerciorarse que el impago de la nómina no se haya debido a un error material, omisión involuntaria, malentendido o como se le quiera llamar, y que por lo tanto no sea atribuible a una situación de flagrante morosidad de la empresa.

Todo ello, sin perjuicio de que si finalmente cobramos con retraso nuestra nómina, sea por la causa que sea, estamos en nuestro derecho de reclamar el **10%** de interés por

mora que estipula el artículo 29.3 del **Estatuto de los Trabajadores**.

A más a más una vez que sea firme la sentencia en sala laboral, podríamos interponer una demanda civil por resarcimiento de los daños y perjuicios que tal retraso nos hubiera podido ocasionar (**p.ej. comisiones**

**bancarias por descubierto**), si bien, al ser un juicio civil deberíamos ir con abogado y podría haber condena en costas.

Pero si por desgracia confirmamos la morosidad de la empresa y sospechamos que la previsible situación de insolvencia no tiene pinta de enderezarse a futuro,





lo más aconsejable es presentar una demanda de reclamación de cantidades a los **Juzgados de lo Social**, previo intento de conciliación en el **SMAC**.

Cabe recordar que el procedimiento de reclamación de cantidades tiene un plazo de prescripción de un año. Con la interposición de esta demanda, obtendremos las siguientes ventajas:

Evitar el alzamiento de velo en el patrimonio del empresario, esto es, un blindaje de su patrimonio personal para preservarlo de la caída de la empresa.

Adelantarnos a todo el proceso concursal al que seguramente deberá acogerse la empresa, lo que nos permitirá asegurarnos la preferencia en las anotaciones de embargos sobre bienes, maquinaria y locales de la empresa, y en consecuencia, ser los primeros en cobrar.

Hay que recordar que con la última reforma de la ley concursal, los sueldos de los trabajadores

han perdido gran parte de la consideración de deuda preferente (sólo gozan de esta consideración los últimos 30 días).

Si la total falta de pago continua en los próximos dos/tres meses, podremos solicitar la rescisión indemnizada de la relación laboral por incumplimiento grave del empresario (**por falta de pago, art. 50.c del E.T.**) a razón del mismo

importe que el despido improcedente (45 días/año trabajado con un máximo de 42 mensualidades) en lugar de los 20 días/año trabajado con un máximo de una anualidad y con tope de **69.86 €/día** que cobraríamos con bastante tardanza de **FOGASA** (Fondo de Garantía Salarial) si la empresa se declara insolvente.

La rescisión indemnizada del contrato de trabajo por el **art. 50 del E.T.** también se podrá solicitar cuando el empresario incurre en retrasos constantes en el pago del salario acordado. Se ha de entender este incumplimiento como grave, continuado y persistente, por tanto no debe de tratarse de un mero retraso esporádico en el abono de salarios, sino continuado y persistente, que tiene verdadera trascendencia por ser incumplimiento grave del empresario a más a más de no exigirse su culpabilidad. Acudiendo a sentencias de tribunales superiores hay sentencias que con 3/4 meses de retrasos ya reconocen la gravedad del incumplimiento.

En ambos casos (tanto falta de pago como retrasos) para ejercitar la





acción de la rescisión indemnizada de tu contrato laboral según el **art. 50 del ET** es requisito imprescindible que el vínculo laboral de mantenga vigente, esto es, que el día del juicio el trabajador permanezca en situación de alta en la empresa.

Por último, tanto en supuesto de falta total de pago como de retrasos periódicos siempre le cabrá al trabajador la opción de interponer una denuncia ante la Inspección de Trabajo y Seguridad Social, con

una multa que le puede caer al empresario que puede ascender de entre **6.251 a 187.515 euros**

## 2. Procesos Concursales

La ley concursal ha tratado de fijar los mismos requisitos que para un proceso laboral a efectos de intervención de los trabajadores en el concurso. Los trabajadores no precisan ir representados ni por abogado ni de procurador, a priori.

No obstante, el consejo es ir representado colectivamente por un abogado que entienda de proceso concursal.

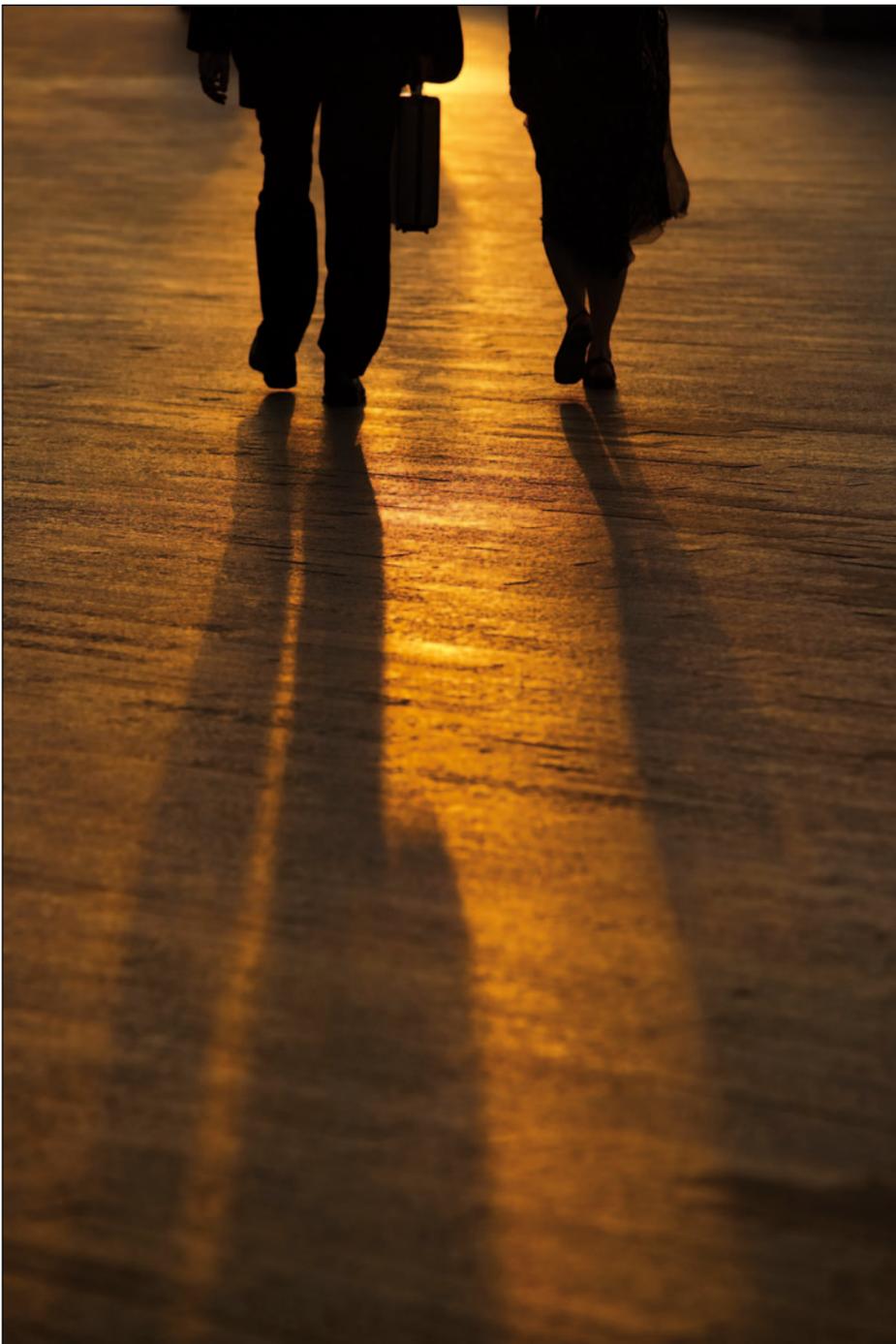
Si la empresa no tiene **viabilidad**, pues casi siempre se llega tarde al concurso, la Administración concursal pedirá el cese de actividades lo que comportará extinción de contratos de trabajo con indemnización de **20 días de salario/año** (probablemente no haya dinero y sólo los trabajadores cobren **25 días del FOGASA** como mucho, el resto a la masa).

Para cese y extinciones el **Juzgado** les pedirá a los trabajadores para negociar extinción de contrato también (ojo, los administradores concursales no suelen saber laboral, es competencia nueva con esta ley nueva, y casi lo dejará a la empresa y un representante de trabajadores).

Los últimos 30 días de salario antes de concurso son superprivilegiados, se pagarán por la Admón. concursal en cuanto entre a tomar posesión y vea los créditos.

El resto de salarios, incluida la indemnización por despido colectivo es crédito contra la masa (se cobra según va venciendo, pero la práctica, y cuando no continua la empresa, es que ese pago no es prioritario y se puede dejar aparcado frente a otros mas esenciales, pasando a cobrar probablemente del **FOGASA** porque no quede dinero para pagar ni los gastos de concurso, que es habitual; es bueno pedirlo al **FOGASA** en cuanto haya informe de la admón., ¿para qué esperar?).

El concurso supone un paréntesis, lo anterior es deuda "**concursal**", se paga si hay dinero y a proporción. Lo posterior: créditos contra la



masa, es decir, vuestros salarios e indemnización, se pagan al vencimiento, pero puede que no sea pago prioritario, si, por ejemplo, se cierra la empresa.

Además del período de **15 días** para negociar indemnización por extinción y todo eso, si el concurso es voluntario, probablemente no se haya sustituido a los administradores de la empresa (es la regla), pero es habitual también que el administrador concursal se reúna

con los trabajadores para explicaros de que va la historia.

De todas formas, será voluntario casi seguro, los administradores de la empresa siguen tomando decisiones, pero con visto bueno del administrador concursal.

Éste reconocerá las nóminas automáticamente como créditos contra la masa, aunque no las pague, si es el caso.

Poner demanda en juzgado de lo social no resuelve mucho, pues no

se podrá ejecutar. Depende mucho, pero si va a cierre de empresa, lo suyo es esperar el informe del administrador concursal reconociendo créditos y pedir al **FOGASA** los salarios, y lo que falte, como crédito en el concurso, subrogándose en lo pagado el **FOGASA**.

En definitiva, ahí quedan las diferentes acciones a seguir para los trabajadores en supuestos de morosidad y/o insolvencia empresarial desde una perspectiva de procedimiento jurídico, para otro tipo de actuaciones para cobrarse la nómina, sean más o menos drásticas, las dejo a imaginación y gusto del consumidor. ■

#### **Webs de información e interés:**

**Ministerio de Justicia España:**  
[www.mjusticia.es](http://www.mjusticia.es)

**Juzgados y Tribunales:**  
[www.poderjudicial.es](http://www.poderjudicial.es)

**Consejo Superior del Poder Judicial:** [www.poderjudicial.es](http://www.poderjudicial.es)

**Tribunales de Justicia:**  
[www.porticolegal.com](http://www.porticolegal.com)

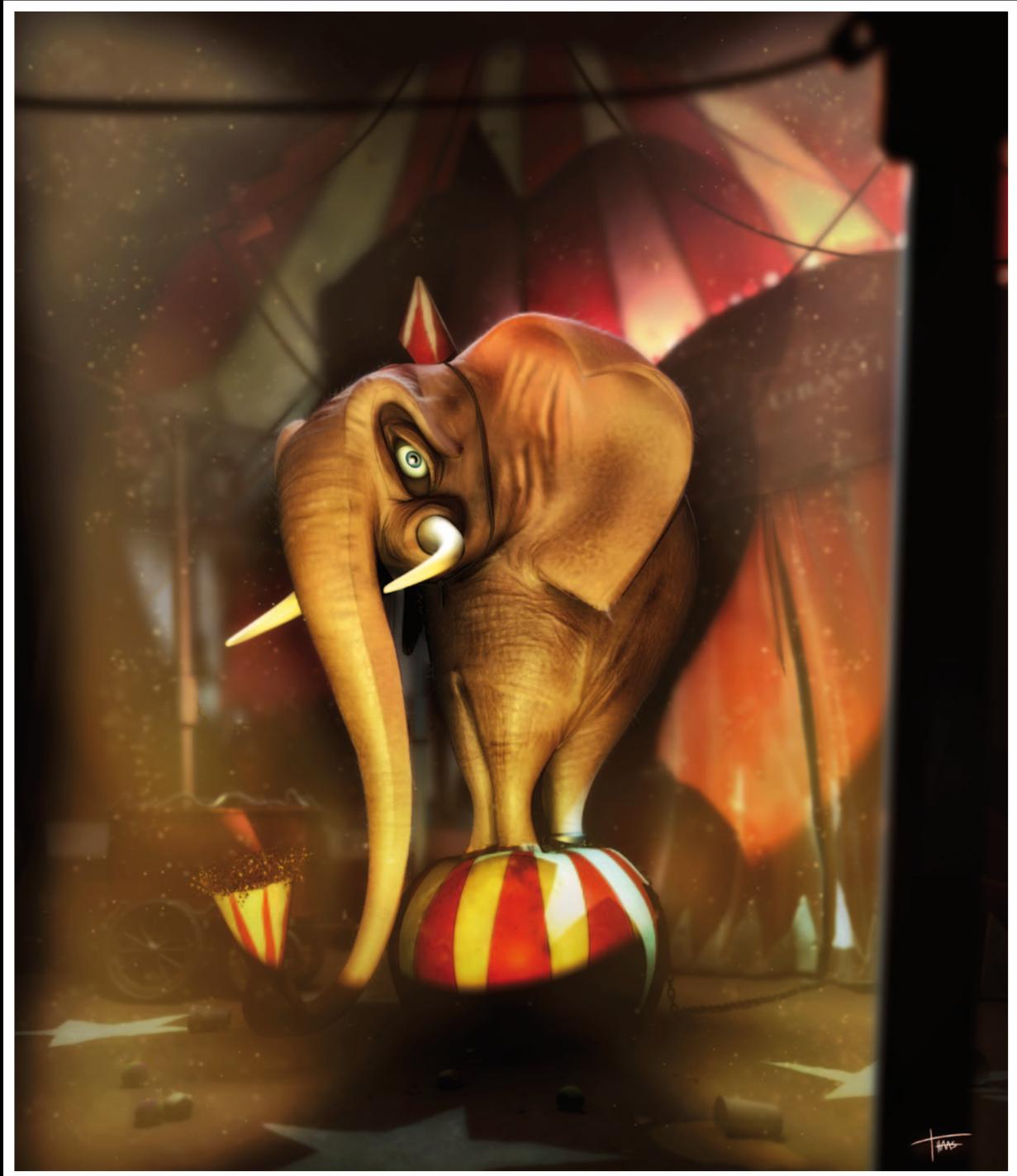
**Asesores Laborales:**  
<http://asesores.com/laboral.htm>

**Directorio de Abogados:**  
[www.elabogado.com](http://www.elabogado.com)  
[www.abogados.es](http://www.abogados.es)

**Colegios de Abogados:**  
[www.icaalmeria.com](http://www.icaalmeria.com)

**Autor: Jordi Ros**  
[jrosg@telefonica.net](mailto:jrosg@telefonica.net)

# Sad Elephant



Autor: Thomas Haas-Christensen

email: [thomas.haas@gmail.com](mailto:thomas.haas@gmail.com)

[www.thomashaas.dk](http://www.thomashaas.dk)

Kirr



Autor: [Gunaars Miezis](#)

email: [gmiezis@inbox.lv](mailto:gmiezis@inbox.lv)  
<http://miezis.cgsociety.org>



# GEORGE MÉLIÈS

## El padre de los efectos especiales en el cine

Cuando nació, el 8 de diciembre de 1861, en París, en el número 29 del **Bulevar Saint-Martin**, su nombre era **Marie Georges Jean Méliès** y estaba destinado a convertirse en el gerente de una zapatería. Sus padres, **Jean Louis** y **Catherine**, se habían conocido hacía muchos años en una fábrica de calzado y, para cuando él nació, habían montado su propia empresa, llevaban dieciocho años de casados y tenían dos hijos, **Henri** y **Gastón**, que desde niños parecían resignados a continuar con el negocio familiar. Aunque en un primer momento podría no parecerlo, aunque jamás fue bueno

con el dinero y nunca emprendió un proyecto que lo hiciera millonario, **Georges**, el menor de los zapateros Méliès, sí heredó algo de sus padres: la curiosidad, el sentido del humor y la pasión por los mecanismos. Fue lo único.

Cuando cumplió diez años, tuvo que cambiar de colegio porque el suyo, el **Liceo Imperial de Vanves**, cerca de París, fue bombardeado en medio de la guerra franco-prusiana, y unos días después, recuperado del impacto, asistió por primera vez al teatro. Fue toda una revelación: quería ser como Robert Houdin, el mejor mago del mundo, el hombre

que decapitaba a otros hombres y asustaba al ser humano más valiente. Quería aprender ese oficio.



George Méliès

Quería ser diseñador, ilusionista, comediante.

Georges Méliès nunca fue un gran estudiante. No, jamás fue el mejor de su clase pero terminó el colegio sin ningún problema y siempre fue capaz de sorprender a los demás con los personajes que se inventaba en sus cuadernos. Sus padres, que estaban seguros de que algún día trabajaría en la zapatería, se quedaron en blanco cuando, a los diecisiete años, unos días después de la graduación de bachiller, les contó que todavía, como cuando era un niño, quería ser un artista. Era **1880** y su padre estaba empeñado en que se convirtiera en el jefe de cuentas de la fábrica.

Después de mucho rogarles, después de pedirles que lo dejaran entrar a la **Escuela de las Bellas Artes**, los Méliès accedieron a que Georges recibiera clases privadas del pintor Gustav Moreau, pero sólo si se comprometía a trabajar con ellos en el futuro. Un año después, tanto las lecciones de pintura como el trabajo en la fábrica tuvieron que suspenderse cuando el joven Méliès fue llamado a prestar el servicio militar. Fue



enviado al Regimiento de Infantería 113, en **Saint Gervais**, muy cerca de la casa de Robert Houdin. No fueron años perdidos, por supuesto.

En **1884**, cuando salió del ejército, sus padres lo enviaron a Londres para que, además de aprender a hablar inglés, estableciera contactos comerciales con las principales zapaterías inglesas. Y sí, trabajó en una por un tiempo, pero todas las tardes se iba al **Egyptian Hall**, en Piccadilly, y veía cómo Maskelyne y Cooke, los llamados “**ilusionistas**

**del Rey**”, hacían volar sillas y trombones y esqueletos por todo el auditorio.

Cuando volvió a París, a finales del mismo año, estaba decidido a dedicarse a la magia, pero sus padres, como antes, lo obligaron a aceptar el cargo de supervisor de maquinaria en una de sus poderosas fábricas de botas. En sus ratos libres, como siempre, Méliès siguió aprendiendo, en la tienda de magia de **Emile Voisin**, en **Rue Vielle-du-Temple**, trucos que le enseñaba a sus parientes y sus amigos. Todos pensaban, todavía, que era un pasatiempo.

En **1888** con **40.000 francos**, parte del dinero de la venta, les compró el teatro Robert Houdin a los herederos del mago que había sido su ídolo. Una mañana de diciembre el viejo **Antoine Lumière**, su vecino de oficina, golpeó la puerta de su despacho. Quería hacerle una invitación.

Sus hijos, **Louis** y **Auguste**, habían patentado el cinematógrafo e iban a hacer una primera proyección en el Gran Café, en el número 4 del Bulevar de los Capuchinos,





en la noche del 28 de diciembre. Estaban invitadas sólo treinta y dos personas más, entre las que estaban los directores del **Folie-Bergère** y del **Museo de Cera de Grévin**: para ellos iba a ser importante que un hombre de teatro, como él, asistiera a la función. **Méliès** le preguntó qué era, exactamente, el cinematógrafo, y Lumière le respondió que era como el **kinetoscopio** pero que la imagen se salía de la caja. Así, con esas palabras.

**Georges Méliès** aceptó la invitación y asistió a la primera presentación del cinematógrafo.

Y pronto, como escribió en sus memorias, se encontró, junto con los otros invitados, “en frente de una pequeña pantalla, similar a las que se usan en proyecciones, y, después de unos minutos, apareció sobre ella una fotografía de la Plaza Bellcour en Lyons.

Un poco sorprendido, me volteé y le dije a mi vecino, “¿nos trajeron acá para ver proyecciones?, yo he hecho eso desde hace diez años”, pero apenas dije la última palabra un caballo jalando una carreta comenzó a caminar hacia nosotros seguido por otros vehículos y después por un transeúnte. Pronto, por todo el rebusque y el ruido de una calle. Nos sentamos ahí, con nuestras bocas abiertas, sin hablar, llenos de

asombro”. Ningún periodista asistió al lanzamiento del cinematógrafo, pero muy pronto los rumores crecieron y miles de personas quisieron ser testigos de semejante espectáculo. Dos días después, en el periódico **La Poste**, se publicó una nota sin firma en donde se aseguraba que “la fotografía ya no registra la quietud. *Graba la imagen del movimiento.*”

La belleza de la invención reside en la novedad y la ingenuidad del aparato. Cuando estos juguetes estén en las manos del público, cuando cualquiera pueda fotografiar a las personas que más quiere, no sólo en sus estados estáticos sino con movimiento, acción, gestos familiares y palabras saliéndoles de la boca, entonces la muerte ya no será absoluta, final”. La vida había cambiado para siempre.

Méliès lo sabía, como todos, pero entendía algo que nadie más era capaz de entender: que el cinematógrafo también podía fabricar ficciones, que gracias a esa invención nada sería imposible. Por eso, cuando terminó la función, se le acercó al padre de los hermanos Lumière y le ofreció una muy buena suma de dinero por el



Hermanos Lumiere

aparato. Antoine Lumière fue claro con él: la máquina, diseñada por sus dos hijos y ensamblada por **Charles Moisson**, no tenía ningún futuro económico y, por consiguiente, no estaba en venta. Serviría para registrar realidades y apoyar las investigaciones científicas, pero no, para nada más.

Todo el mundo estaba enloquecido con el invento, pero sólo Méliès estaba dispuesto a filmar una realidad simulada. Sus primeros cortometrajes, filmados desde abril hasta octubre de ese año,





eran pequeñas imitaciones, de un par de minutos de duración, de los documentales de los **Lumière**, pero unas semanas después, gracias a un accidente, confirmó todas sus sospechas: el horizonte no terminaba nunca, el cinematógrafo era mágico.

“La cámara que usaba al principio”, escribió en sus memorias, “un aparato rudimentario que con frecuencia se dañaba y se negaba a moverse, produjo un día un efecto inesperado cuando estaba fotografiando, prosaicamente, **la Plaza de la Ópera**.”

Me tomó un minuto conseguir que la cámara volviera a funcionar, pero durante ese minuto la gente y

los carros, por supuesto, se habían movido. Cuando proyecté el film, después de un rato de descanso, de pronto descubrí que un ómnibus se convertía en un coche fúnebre y los hombres se convertían en mujeres. **El truco de la sustitución había sido descubierto**”.

En abril de 1897, Méliès fundó el primer estudio cinematográfico de toda Europa en Montreuil-sous-Bois, en las afueras de París.

Aunque siempre fue evidente que el **Black María** de **Edison** fue el primer estudio del mundo, Méliès insistió, hasta unos días antes de su muerte, en que el de **Montreuil**, que era

una inmensa casa de vidrio construida para filmar a la luz del sol, fue el primero con escenografías y maquinaria teatral.

En ese lugar se filmaron, entre 1896 y 1912, más de 400

películas de ficción. En la primera, titulada **Desaparición de una dama** en el **Robert Houdin**, podía verse al propio Méliès en el papel de mago, y a una nerviosa actriz, **Jeanne D'Alcy**, que de un momento para otro, gracias a la técnica de la sustitución, se convertía en un esqueleto. Sí, así era: el cine había sido inventado.

A partir de ese momento, las películas de Méliès serían sueños y pesadillas ocurridas en todos los tiempos y las estaciones y cargadas de fantasmas y de monstruos. Entre estos, veinticuatro demonios interpretados por él mismo, un par de Faustos y un par de Margaritas, un insecto gigantesco, un vampiro sediento, un hipnotizador, un cirujano, un camaleón, un jardinero malgeniado, un indio misterioso, veinte esclavas de un harem, una cigarra y una hormiga, uno que otro payaso, una cabeza rodante, un huevo fantástico, un suicida descompuesto, un tipo con ruedas en la cabeza, una Cleopatra terca y una Juana de Arco implacable, un asesino en serie llamado Barba Azul, tres mosqueteros, un Guillermo Tell decidido, un Dreyfus perseguido, un barbero de Sevilla, un Rip Van Winkle recién despertado y un Don Quijote venido a menos y dispuesto a cualquier cosa.

Su estudio creció y su éxito fue abrumador, pero él siempre escribió, produjo, dirigió, filmó, actuó, reveló, coloreó a mano, editó y comercializó sus propias películas. Aún cuando comenzaron, como **Cenicenta**, en **1900**, a durar más de una hora y a tener más de treinta actores en su reparto. Sí, Méliès se inventó todo el cine: el terror, los fx, la ciencia ficción, el color, y el cine animado, las adaptaciones, los efectos especiales.





En Después del baile, incluso, inventó los desnudos. Concibió disoluciones de una escena a la otra, “apariciones, ralentíes, desapariciones, las metamorfosis obtenidas en fondos negros” y más tarde conseguidas por medio de un truco que en sus memorias juró no revelar porque “algunos imitadores no han logrado comprender del todo el secreto”.

En 1901 filmó veintinueve películas, pero fue en 1902, hace cien años, cuando logró sus imágenes imborrables. En El hombre de la

cabeza de hule consiguió, por medio de una pequeña plataforma y un objetivo que se acercaba a la cámara, que su propia cabeza se inflara y se inflara hasta explotar.

En El melómano se convirtió en un profesor de canto que se inventa un pentagrama bajo los cinco cables de un par de postes de la luz y decide lanzar pequeñas versiones de su cabeza en vez de notas musicales para interpretar una versión muy personal de Dios salve al Rey. En El viaje a la luna, su obra maestra



inspirada en la novela de Julio Verne, filmó las escenas que lo salvaron para siempre.

La película costó **10.000 francos**, “una suma relativamente grande para la época”, por la maquinaria, la escenografía y el vestuario usado por los selenitas, los habitantes de la luna, cuyas cabezas y pies fueron moldeados por el propio Méliès en arcilla y papel maché.

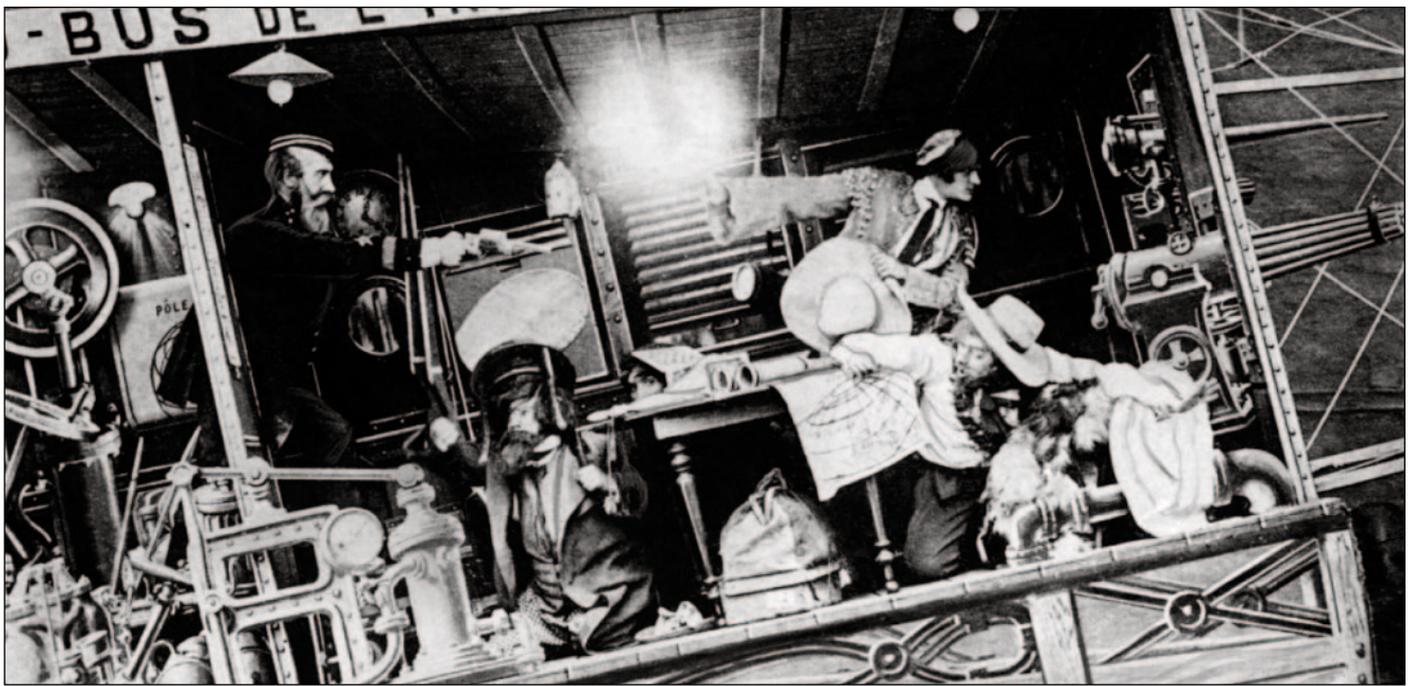
“No había estrellas entre los artistas de El viaje a la luna, sus nombres no eran conocidos ni aparecían en los afiches y los anuncios de prensa. Las personas que actuaban en el film eran acróbatas, niñas y cantantes del music hall. Los actores de teatro aún no aceptaban actuar en el cine porque lo consideraban inferior.

Dos años después, cuando vieron que en las películas se ganaba mucho más dinero, el doble, mi oficina era ocupada por las tardes por actores de teatro”.

La imagen central de **El viaje a la luna**, la nave aterrizando en el ojo de la luna, recorrió el mundo y se convirtió, en un par de años, en el cuadro más famoso de la historia del cine, el símbolo de lo que podía lograrse con el nuevo medio. **20.000 leguas de viaje en submarino** y Viaje a través de lo imposible, ese mismo año, demostraron lo que Méliès estaba dispuesto a hacer.

Pero él, que sólo pretendía ser un gran mago, que no entendía bien por qué la gente lo admiraba como a un artista y no como a un entretenedor, pronto fue sobrepasado por su propio éxito internacional.

En 1912 filmó sus últimas cuatro películas. Fueron fracasos y los peores años de la vida. Y no tanto por la quiebra total y por los millones de deudas ni por el fin del contrato con



**Pathé**, o por la previsible pérdida del estudio de Montreuil con todas sus escenografías y todas sus máquinas, o por la estruendosa llegada de la primera guerra mundial, o por la demolición de su adorado teatro Robert Houdin y la pérdida de los negativos de la mayoría de sus películas, sino por la muerte de su hermano **Gastón**, que llegó a filmar películas de vaqueros en Texas en un último esfuerzo por salvar Star Films, y por el fallecimiento de su primera esposa, Eugène, que nunca, jamás, dejó de apoyarlo. **D.W. Griffith**, el nuevo genio del cine, declaró que se lo debía todo a Méliès. **Charles**

**Chaplin** lo llamó “el alquimista de la luz”. **Buster Keaton**, por su lado, confesó que siempre había querido filmar *El hombre orquesta*, de 1900, en la que siete Georges Méliès, cada uno con su instrumento, tocaban una pequeña pieza musical.

Méliès siempre dio las gracias, pero jamás entendió por qué lo elogiaban como si fuera un artista inmortal ni mucho menos por qué el gobierno de su país lo condecoraba, le pedía a **Louis Lumière** que le colgara la Cruz de la Legión y lo premiaba con un apartamento de tres habitaciones en el **Castillo de Orly**. Sabía que

gracias a él “en la cinematografía es posible conseguir lo imposible y lo improbable”, pero no se le había pasado por la cabeza, desde que estaba en el colegio, que también era un artista, que las veinticuatro apariciones del demonio en sus películas pudieran entenderse como una extraña obsesión.

Los últimos años de su vida hizo lo posible para sentirse bien. Después de trabajar siete años en la juguetería y de superar la muerte de su hija y un par de enfermedades, apareció, sonriente, en un par de comerciales de tabaco.

En 1937 fue llevado de urgencia al hospital Léopold Bellan. Unos meses después, el 21 de enero de 1938, murió sin decir una última palabra. En el lote familiar del cementerio de **Père Lachaise**, en París, puede leerse, bajo su escultura de bronce, “**Georges Méliès: creador del espectáculo cinematográfico**”. ■



Por **Ricardo Silva Romero**  
[www.ricardosilvaromero.com](http://www.ricardosilvaromero.com)

## Seth Bullock



Autor: Andrei Cristea

email: [andrei@undoz.com](mailto:andrei@undoz.com)  
[www.undoz.com](http://www.undoz.com)

## La espera



Autor: Jorge Suarez

email: [info@buildmultimedia.com.ar](mailto:info@buildmultimedia.com.ar)

[www.buildmultimedia.com.ar](http://www.buildmultimedia.com.ar)

## Converse



Autor: Sibel AKSAN

email: [sibelproje@hotmail.com](mailto:sibelproje@hotmail.com)

[www.3dmekani.com](http://www.3dmekani.com)



## CREANDO LOS TERMINATORS

Uno de los placeres de esta película es que puedes ver todas las máquinas en el léxico de Skynet, cuenta **McG**. “Es como en las fuerzas armadas contemporáneas, tienes máquinas



Martin Laing

en el agua, en la tierra, en el aire... Fue una aventura increíble poder ver a los diferentes Terminators que poseen en ese momento y quieres ver dónde tuvieron éxito y dónde fracasaron y qué llevó a **Skynet** a construir el **T-800**, su arma de matar más poderosa”.

Creados a partir de bocetos del diseñador de arte **Martin Laing** y su equipo de directores de arte, el ejército de máquinas que lo arrasa todo en Terminator Salvation ha cobrado vida bajo la dirección de **Stan Winston**, el legendario creador de criaturas que diseñó el original T-800.

Tristemente, Stan Winston murió durante la producción de esta película. “Stan me confesó una vez que había creado monstruos imaginarios cuando era niño para

que le hicieran compañía”, reflexiona McG. “Él decía que se sintió el único niño en la tierra que hacía algo así. Entonces no sabía que sus amigos de la infancia se convertirían en los héroes de millones. Pero sobre todo, Stan era un buen hombre que amaba lo que hacía. Fue un verdadero honor tener la oportunidad de trabajar con Stan Winston. Tengo la intención de dedicar esta película a su memoria”.

**John Rosengrant**, un supervisor de efectos del estudio de Stan Winston, dirigió a un grupo de 60 personas para crear esta generación de Terminators y también supervisó todos los efectos especiales de maquillaje.

Winston contrató a **Rosengrant** para que trabajara en el primer Terminator y se convirtió en mentor



del artista. Este fue el comienzo de un viaje increíble, en el que hasta el momento ha podido ver los avances sin precedentes en animatronics y efectos especiales.

Para poder alcanzar la magnitud de trabajo requerida por esta producción, **Rosengrant**, tuvo que hacer algunas innovaciones. “El reto en Terminator Salvation fue encontrar algún material liviano

que pudiera parecer metal”, explica Rosengrant.

“Utilizamos una combinación de plásticos y poliuretano, que pintamos utilizando lo último en pintura de acabado metálico”.

En **Terminator Salvation**, el desafío también estaba en crear Terminators que fueran extensiones lógicas dentro del mundo del universo de Terminator. “Como nos hallamos en un periodo anterior marcado por las tres primeras películas, en alguna medida tenemos una especie de ‘ingeniería a la inversa’”, explica Laing. “De la misma manera que un portátil de hace diez años era pesado como un ladrillo y con el tiempo se ha ido transformando en cada vez más liviano, nuestros Terminators son los ladrillos. Son más primitivos en su brutalidad y diseño”.

Y más importante, **McG** tenía una estética específica en mente que afecta al conjunto de la película y especialmente a las máquinas. “No quería un mundo robótico brillante”, aclara McG. “No quería un futuro limpio. Quería un futuro caótico. Quería una pátina de suciedad en el metal de las máquinas, como si fueran un montón de tanques soviéticos que no han sido pintados

o puestos a punto en mucho, mucho tiempo”. Además, como la acción se desarrolla después del Juicio Final se revela todo un nuevo grupo de Terminators, algunos de ellos insinuados en filmes anteriores.

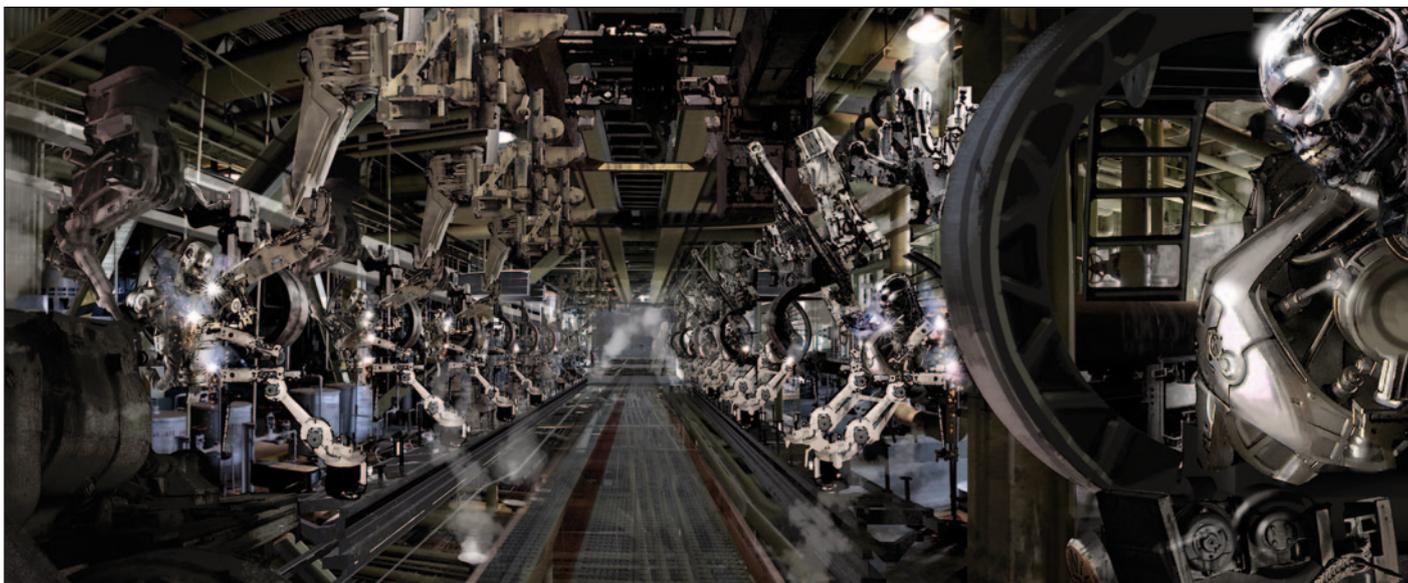
“Es un período de tiempo intermedio”, explica Christian Bale, “en los flash hacia el año 2029, que hemos visto en las películas anteriores, Skynet tiene un dominio absoluto de todos los ejércitos de T-800 y de Cazadores-Asesinos.

Sin embargo, lo que vemos aquí es la génesis del **T-800**. En el presente, tenemos un montón de **T-600**, que son versiones más primitivas de los T-800, y una gran variedad de otras máquinas”.

El soldado de pie de Skynet es preminentemente el T-600, que McG describe como “más grandes y antipáticos” que los T-800, “es un Buick del 57 comparado con un Mercedes Benz del 2009”. Los T-600 son una versión aparatosa de 2 metros y medio de lo que eventualmente se convertirá en un T-800, con una simple piel de goma sobre la cara y unos harapos que esconden el esqueleto, “los T-600 merodean por las tierras arrasadas buscando cualquier cosa que tenga un corazón que palpite, con un implacable objetivo: matar”, continúa McG.

Llevan un arma, una **M203** capaz de disparar entre 3.000 y 6.000 metrallas por minuto y una mochila llena de municiones. Los realizadores quisieron que el diseño de los T-600 fueran como máquinas que ya no se fabrican más pero cuyas unidades se mantienen en el campo de batalla, abolladas y gastadas, con el camuflaje hecho trizas, destrozado por el combate o comido por los elementos.





Como dice **Kyle Reese** en *The Terminator*, “Los primeros eran más fáciles de detectar”.

Creados utilizando marionetas tripuladas en combinación con **CGI**, los T-600 aparecen en diversos estados de mantenimiento. “Provocan escalofríos, como si fueran muertos vivientes, como cuando ves toda una mandíbula expuesta o áreas completas descolgadas de los rostros”, cuenta **Rosengrant**.

Tal y como se ha visto en los “flash hacia el futuro” en los primeros filmes está el Terminator aéreo llamado ‘**Hunter-Killer**’ (cazador-asesino). Los Hunter-Killers, o H-Ks, vigilan el cielo, rastreando la superficie con

potentes ráfagas de luz. Tal y como los T-600, la versión de los **H-Ks** de *Terminator Salvation* representan bestias más rudimentarias que luego Skynet desarrollaría.

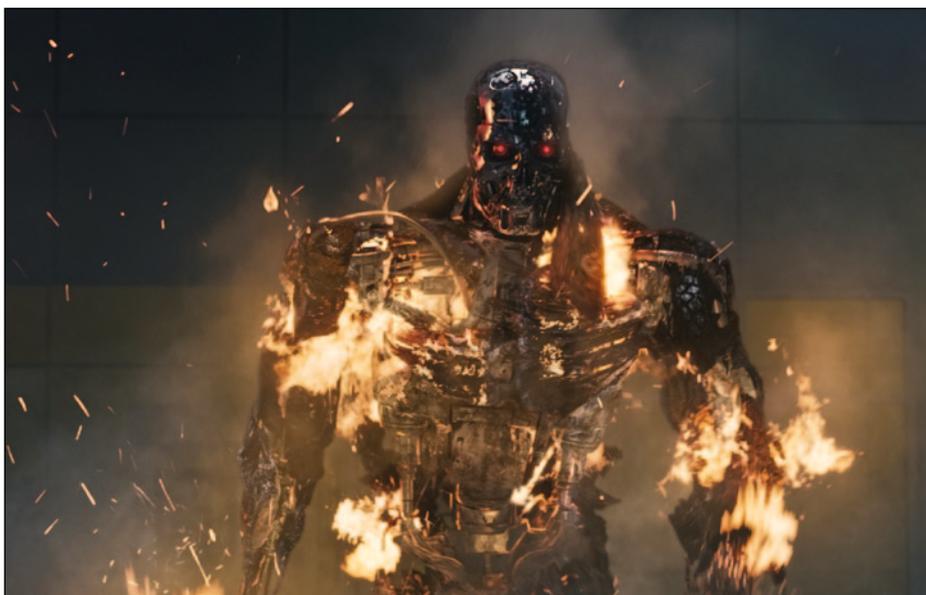
Patrullando como zánganos en busca de supervivientes humanos hay unos pequeños artefactos llamados ‘**Aerostats**’. Estos aparatos de 1,20 metros revolotean sobre el terreno en busca de cualquier signo de vida humana. Equipados con cámaras digitales y tecnología de imagen láser, envían informes a Skynet, quien luego envía a los **Harvester**.

“Uno de mis Terminators favoritos es el Harvester, que son las máquinas que recolectan gente”, cuenta McG. De aproximadamente **25 metros**

de altura, el Harvester parece una araña, con múltiples piernas y brazos de metal unidas a un tórax que funciona como cuerpo, con articulaciones que son pinzas para poder capturar a sus presas y con ojos que son múltiples cámaras que acechan. Su tarea es entrar en cualquier estructura donde se estén ocultado humanos, coger sus presas y ponerlas en los Transporters para ser llevados a **Skynet**”.

Si esta estrategia no funciona, el Harvester envía a los Moto-Terminators. “Como el Harvester es una bestia tan grande, mientras está recolectando humanos hay siempre alguno que se escapa”, continúa **Laing**. “Entonces, de la misma manera que un pastor usa a los perros, el Harvester tiene Moto-Terminators, que son parecidos a motocicletas que corren detrás de los fugitivos y los atrapan. También tienen armas y la habilidad de matar, pero su objetivo es recuperar a los humanos con vida y entregarlos al Harvester para que puedan ponerlos en el Transporter”.

Estas máquinas son más elegantes, están diseñadas tomando como base la motocicleta **Ducati**, una favorita del director McG. La compañía italiana fue contactada por los realizadores y estuvieron encantados de colaborar.





Aportaron a la producción cuatro super motocicletas idénticas para que se pudieran utilizar en el rodaje. “Queríamos contar con una apariencia de motocicleta creíble para nuestros **Moto-Terminators** de la película, así que nos rodeamos del equipo completo de diseñadores de Ducati”, cuenta McG. “Las Ducatis son máquinas elegantes, poderosas y ágiles, y todo ello era un gran punto de partida para crear el lenguaje de nuestros Moto-Terminators”.

El equipo de efectos visuales fue capaz de revestir con la apariencia de Moto-Terminator a las Ducatis. La producción también tenía un Moto-

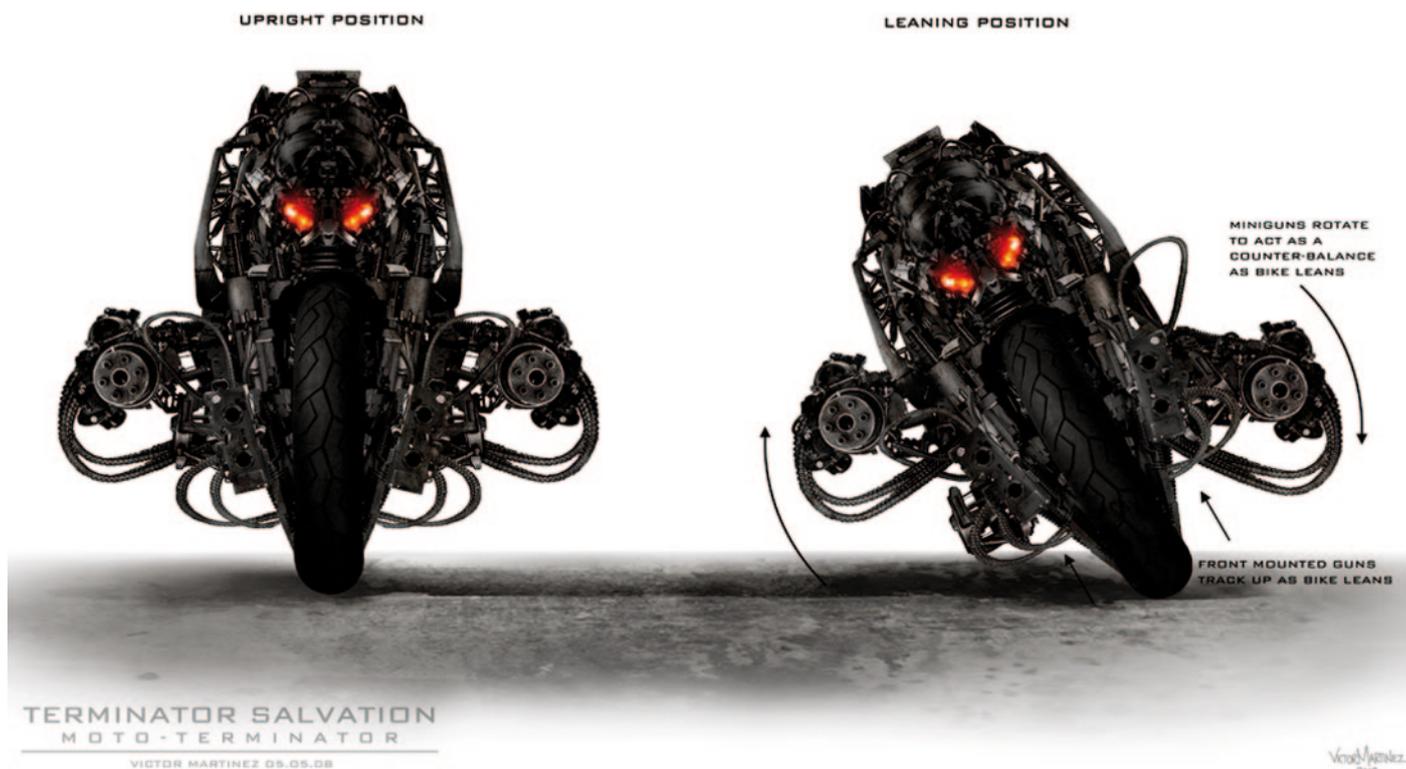
Terminator hecho en Los Ángeles, que se utilizó durante el rodaje.

Skynet cubre todo el territorio con esas máquinas, pero para los mares, los lagos y los ríos ha desarrollado un único Terminator acuático llamado **‘Hydrobot’**. Semejante a una serpiente segmentada de unos 25 metros de largo y en lugar de ojos unas cabezas afiladísimas que perforan a sus víctimas, los **Hydrobots** responden a cualquier vibración que perciben en el agua donde merodean. “Los Hydrobots terminaron siendo unos personajes interesantes y divertidos”, describe

Rosengrant, “una especie de cruce entre un cangrejo psicótico y una serpiente marina. Son retorcidos, salvajes con esos pinchos pinzas con una especie de taladro. Una vez que te atrapa, definitivamente estás muerto”.

Estas máquinas en particular, representaron un gran desafío para Rosengrant y su equipo, “no sólo por el detalle que requerían sino porque tenían que funcionar en el agua e iban a ser castigados sin clemencia”, continúa. “Cuando se trabaja en el agua, la mayoría de los radio controles que en general se utilizan para estas cosas no son una





posibilidad; en lugar de ello tienes que trabajar con cables o neumáticos. Y los Hydrobot tenían que ser lo suficientemente perdurables como para ser lanzados hacia todos lados y ser arrojados de helicópteros y golpeados por cosas, pero al mismo tiempo no podía ser tan rígido que no pudiéramos maniobrarlo”. Terminaron utilizando una combinación de estructura metálica

que lo mantenía lo más ligero posible con secciones enteras, donde era posible, de poliuretano con pintura de acabado metálico. “Finalmente pudimos lograr una gran cantidad de tomas extras que ninguno de nosotros pensó que serían posibles con el modelo práctico”, afirma Rosengrant. “Pensamos que tendríamos que mejorar muchas cosas con CGI, pero

nos asombró lo bien que funcionó todo finalmente”.

Observar a los hombres de Stan Winston trabajando con los aparejos para darle vida a las máquinas, resultó inspirador para **Bale**. “Practicaban durante muchísimo tiempo para lograr los movimientos que querían”, cuenta Bale.

“Es increíble el detalle con el que trabaja el equipo de **Stan Winston**, tienen una paciencia increíble y una tremenda pasión por lo que hacen. Me encanta ver gente que está obsesionada con lo que hace, y estos tíos están obsesionados con la construcción de sus modelos.

Querían que el T-600 se viera perfecto en el momento en que gira la cabeza y ataca. Se lo toman muy, muy en serio, y creo que eso es maravilloso”. Pero de lejos, la creación más innovadora de **Skynet** no es



HYDROBOT COIL ATTACK MODE



enteramente de metal. Es **Marcus**, el Terminator híbrido humano que, a lo largo de la película, descubre las

adaptaciones cibernéticas a las que ha sido sujeto. Los efectos especiales de maquillaje y prótesis de **Marcus**

fueron creados por **Rosengrant**, su equipo desarrolló numerosas variaciones para que se adaptaran a



las diferentes situaciones por las que Marcus va pasando, incluyendo el endoesqueleto que se revela en su interior después de su captura por la Resistencia.

Con una combinación de grandes piezas de prótesis esculpidas con la última tecnología, maquillaje y CGI, la creación de Marcus fue una tarea compleja que demandó de creatividad y paciencia, especialmente por parte de Sam Worthington, que pasó, a veces, hasta seis horas seguidas en la silla de maquillaje mientras un equipo de tres artistas trabajaban en él.

El efecto total, que **McG** logró con la ayuda del equipo creativo de artesanos desde todos los departamentos de la producción, fue una visión icónica que realmente

ha abierto un nuevo capítulo en la saga de Terminator. “Todas las otras entregas de esta serie transcurrían en el presente”, remarca el director. “Nuestra película es un comienzo totalmente nuevo”.

Mostramos la génesis de esas amenazadoras máquinas; entramos en **Skynet**. Vemos el **CPU** que representará el surgimiento de las máquinas hasta ocupar un lugar de dominio completo.

Para mí fue una gran emoción poder participar en la continuación de esta increíble historia, que tanto me ha inspirado a lo largo de mi vida, y que, aún hoy, continúa siendo profética”.

Para **Bale**, que tuvo la posibilidad de poder ver parte del montaje de

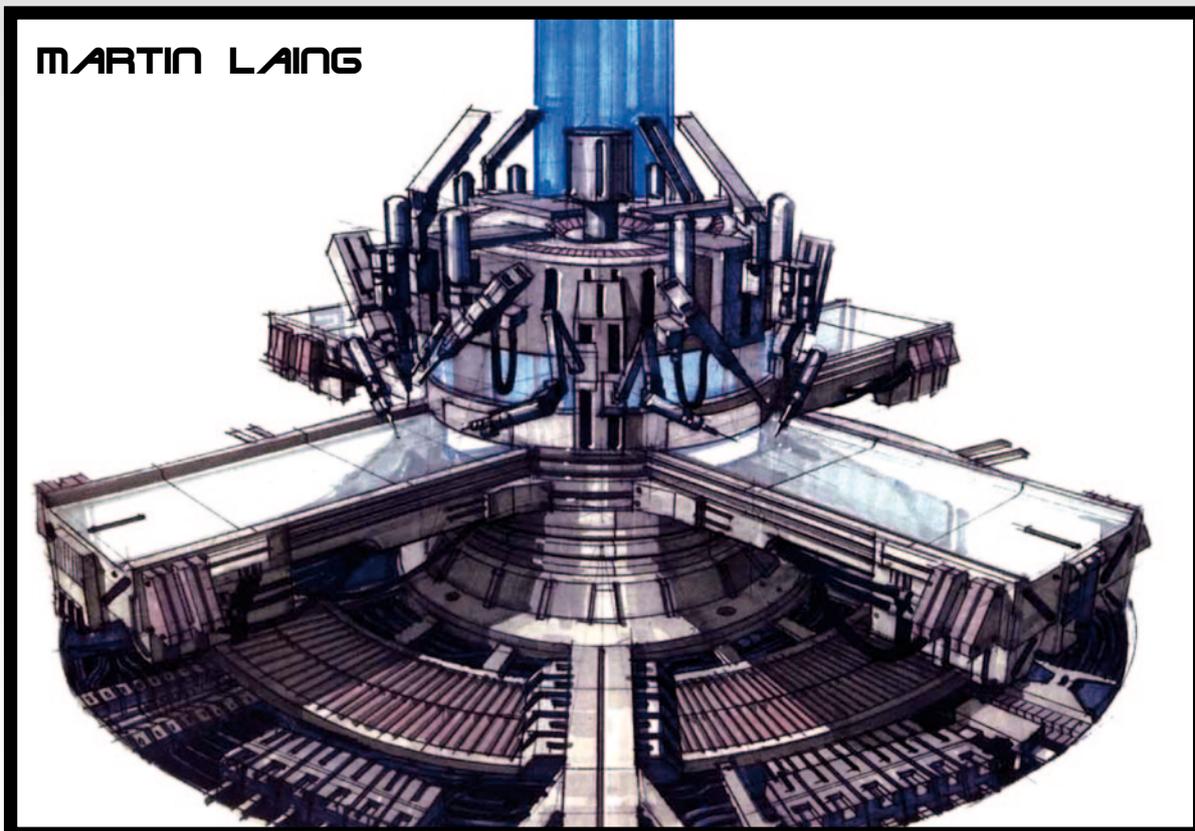
los **Terminators** en acción durante la producción, la emoción fue igualmente intensa. Con una sonrisa irónica, el actor apunta, “nosotros fuimos al rodaje pensando que éramos los protagonistas, pero eso no es cierto en lo más mínimo.

La gente no irá a vernos a nosotros. Tenemos que aportar nuestra historia, por supuesto, porque no importa cuan geniales sean los Terminators y las explosiones, si no hay una buena historia... ¿de qué sirve? .

Pero enfrentémonos a los hechos: los **Terminators** son las verdaderas estrellas de la película. Y van a sorprender más allá de lo imaginable a todo el mundo”. ■

Fuente: [www.cinefantastico.com](http://www.cinefantastico.com)

# TERMINATOR SALVATION



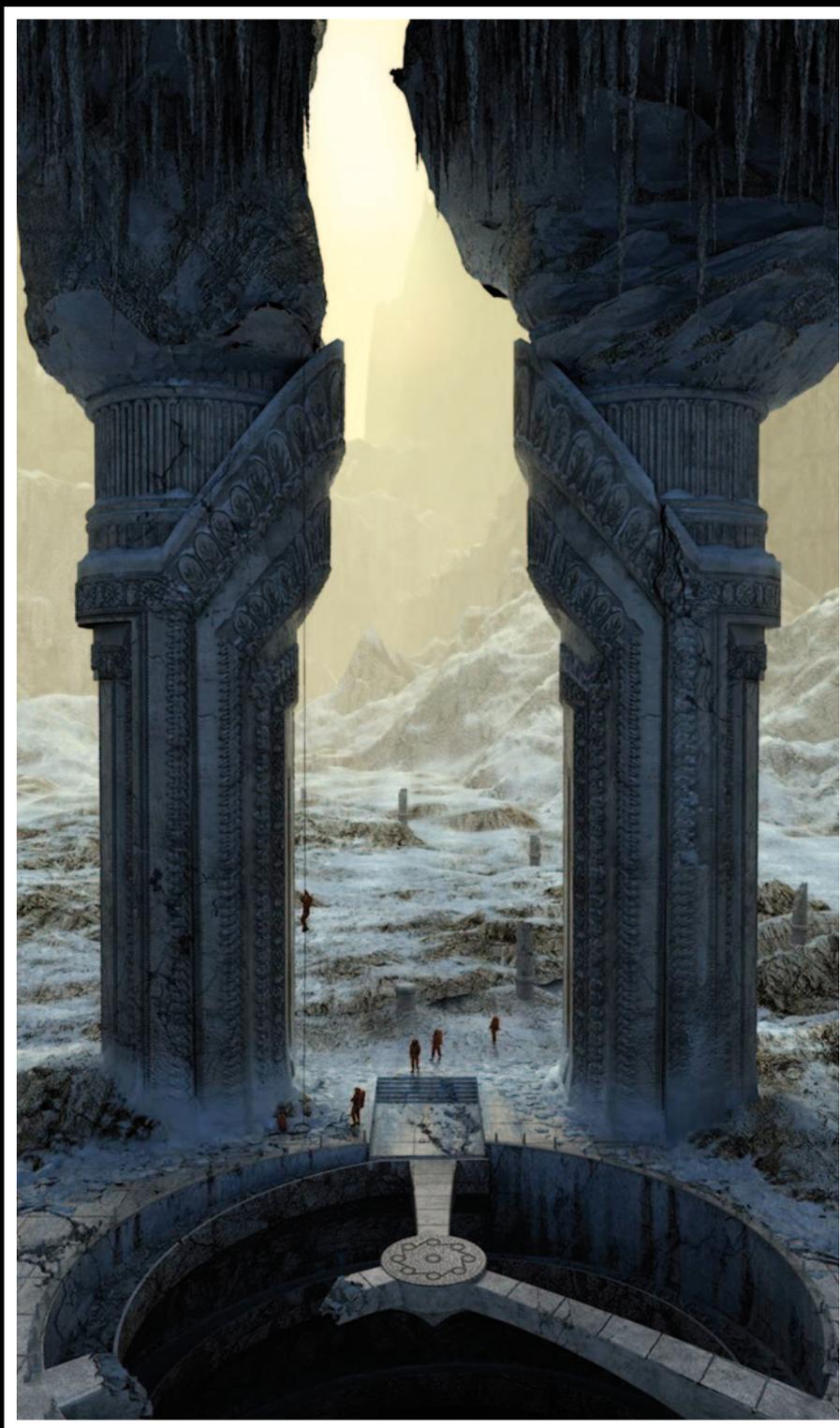
## S-Force



Autor: Ke Weilin

email: [keweilintuke@hotmail.com](mailto:keweilintuke@hotmail.com)

## GATE IN AN EMPIRE AID. EXPEDITION



Autor: [Alexandr Melentiev](#)

email: [Alex-design2003@mail.ru](mailto:Alex-design2003@mail.ru)  
[www.wooden-world.narod.ru](http://www.wooden-world.narod.ru)



plantee el hacer una versión propia de este bicho en 3D, así que me puse manos a la obra.

## Modelado

En esta ocasión decidí crear la base del modelo en ZBrush, utilizando Zspheres. Realicé un modelo simple de geometría que por no tener no tenía ni los dedos de las manos ni de los pies, ya que prefería modelarlos posteriormente en 3D Studio, cuando llegase el momento de hacer la retopología al modelo.

Una vez definidas las proporciones generales de la figura, comencé a añadir detalles algo más específicos, definiendo musculatura, etc..

Llegado el momento en el que globalmente las cosas encajaban en cuanto a formas, para poder seguir añadiendo detalle, tuve que retopologizar el modelo usando el propio ZBrush.

Bueno, y posteriormente exporté el modelo a Max para añadirle las manos y los pies, especialmente

# Evil Gremlin

por Miguel Angel Flores Moreno

Hace unos cuantos añitos ya que tuve la oportunidad de ver la película *“En los límites de la realidad”* y desde entonces, se me quedó grabada en la retina la imagen de la criatura que en la última de las historias, intenta desguazar un avión en pleno vuelo. Recientemente tuve oportunidad de volver a ver esta película y me



modelados para la ocasión. Ya conformado todo el cuerpo, le apliqué un modificador **Unwrap UVW** para mapearlo y luego lo exporte de vuelta a **ZBrush**.

Allí, proyecté la malla de Zbrush con la que había estado trabajando hasta el momento, sobre la nueva malla importada de **Max**, para ya a partir de ahí, continuar añadiendo detalle tranquilamente, al que ya tenía hasta el momento.

El pelo, los dientes y los ojos fueron modelados en **Max**. En el caso particular del pelo, decidí utilizar el modulo que lleva incorporado **3D Studio**, "**Hair & Fur**", que me permitió crear y adaptar de manera bastante rápida el corte y el estilo de los pelos de la criatura.

Una vez satisfecho con esos parámetros, convertí toda la maraña de splines en un objeto editable para realizar ajustes más finos.

La peana, esta modelada en **MAX** y detallada en **ZBrush**. Para ello utilicé algunas imágenes que tenía en mi disco duro de árboles y terrenos y con **Photoshop** las edité desaturándolas y ajustando los niveles para posteriormente poderlas utilizar como alfas para esculpir en **ZBrush**.

Una vez contento con el resultado del modelo, comencé el proceso de posado y para ello, un vez mas, recurri a **ZBrush**, utilizando **Transpose Master**.

Así, deje al personaje en la pose que buscaba, acorde a la peana que le había construído.

Ya posado el modelo, el siguiente paso fue preparar todo para exportarlo a **MAX** y realizar el render final, así que generé los mapas de desplazamiento y de detalle necesarios para usarlos

posteriormente en **MAX** y **VRay** mediante su modificador **VRay displacement mod**.

## Texturizado e iluminación

Al igual que el modelado, la textura del personaje está creada en un **90%** en **Zbrush** con **polypainting**, usando un par de alfas y pinceles y mezclando los colores. En el caso de la peana, use las mismas texturas







que para los alfas anteriormente, pero en su versión en color y modificadas para que se ajustaran a las necesidades de la escena.

Al principio consideré la posibilidad de hacer un material tipo **SSS (sub-surface scattering)** pero vi que para mi escena en concreto conseguía buenos resultados con materiales normales.

Así que en vista a esto y a los menores tiempos de render y consumo de memoria (cosa que da muchos problemas en este tipo de tareas, casi independientemente de la potencia del equipo) opté por utilizar un shader básico de Max de tipo **Multi-Layer** con el que además, podía conseguir un aspecto húmedo para la piel de forma que quedara creíble.

Ajusté sus valores de especularidad, le añadí los bitmaps para el canal difuso con ambient occlusion incluido, el bump del detalle adicional al desplazamiento y listo.

La iluminación es bastante sencilla en cuanto al número de luces se refiere ya que empleé dos luces estándar de Max; una **omni** muy atenuada para iluminar frontalmente y otra luz de

relleno para acentuar el contorno de la figura y a la vez darle un toque más siniestro. Finalmente usé una imagen **HDR** como entorno, para la reflexión de los materiales y también para darle un equilibrio lumínico a toda la escena. Tampoco le daba mucha importancia al tono resultante ya que posteriormente retocaría todo lo que fuera necesario en **Photoshop**.

## Render y postproducción

Para el render opte por **VRay** porque personalmente es el que mejor resultados obtiene en la menor cantidad de tiempo y con el menor número de “cuelgues” dicho sea de paso. Configuré todos los parámetros de **iluminación global** para unos ajustes más o menos económicos, pero obteniendo una excelente calidad, teniendo en cuenta que una variación pequeña en dichos valores puede afectar en los tiempos de renderizado de forma sustancial. Asigne mi mapa **HDR** como origen



de iluminación ambiente, ajuste otras cosillas como calidad la del “**aliasing**”, otro factor crítico a la hora de hacer eternos los tiempos de render y a renderizar.

Una vez obtenido el render en bruto, que generalmente y aún a pesar de utilizar motores de renderizado foto-realista como **VRay** o **Mental Ray** o usando texturas igualmente buenas, suele tener un aspecto demasiado limpio e incluso podríamos decir artificial. Por eso, este es el momento para corregir estos “defectos” y mejorar la imagen mediante la post-producción.

Tratándose de una imagen fija, no había ningún problema en utilizar Photoshop para esta tarea, así que tuve muy clara esta decisión desde el principio.

Mi objetivo era el de conseguir una calidad de imagen similar al que se pudiera obtener con una cámara fotográfica convencional, por lo que tuve que recurrir al uso de efectos tan presentes en ese campo como son la profundidad de campo, el viñetado, la aberración cromática o el ruido; efectos, fácilmente alcanzables con **Photoshop**. El fondo de la imagen, lo hice directamente en Adobe



Photoshop mediante **difference-clouds** y un gradiente de color superpuesto. Durante el proceso de render obtuve de forma separada el canal **Z-Depth**, para una vez aquí en

Photoshop poder componerlo para conseguir el efecto de profundidad de campo. Para terminar de ajustar toda la imagen, le apliqué una capa para la corrección de color.

  
**MIGUELFLORESDESIGN**

Autor: Miguel Ángel Flores  
[www.miguelfloresdesign.com](http://www.miguelfloresdesign.com)  
[contacto@miguelfloresdesign.com](mailto:contacto@miguelfloresdesign.com)

# CG-NODE<sup>o</sup>

CONNECTING ARTISTS

CG<sup>o</sup>  
INAUGURAMOS  
NUEVA GALERÍA

GALERÍA



CG-NODE<sup>o</sup>  
CONNECTING ARTISTS

COLABORA CON

Render<sup>out!</sup>  
pixelcalle magazine

WWW.CG-NODE.COM

## Krento



Autor: David Arberas Recondo

email: [neo1001@gmail.com](mailto:neo1001@gmail.com)  
[www.cgdavarb.com](http://www.cgdavarb.com)

## BRUTEFORCE SERIES 01



Autor: David Vercher

email: [info@davidvercher.es](mailto:info@davidvercher.es)  
[www.bywex.com](http://www.bywex.com)

## Mr.Potato and Friends



Autor: **Saman Khorram**

email: [samysuns@gmail.com](mailto:samysuns@gmail.com)

[www.samankhorram.com](http://www.samankhorram.com)



## La Hermandad Prerrafaelita

por Paloma Montero

La Inglaterra del siglo XIX se encontraba en pleno desarrollo industrial, la fiebre de la máquina y el vapor estaban en auge, el imperio Británico consiguió en la romántica época Victoriana (1837-1901) ser la primera potencia industrial de Europa.

La burguesía se enriquecería aún más por la industrialización ya que serán los que más tierras posean y con estas el beneficio de que el

ferrocarril pasará por ellas. El poder naval de Inglaterra sigue siendo muy fuerte en este siglo, teniendo una de las mayores flotas guerrera y mercantil del mundo.

Los contrastes entre la burguesía y la clase obrera son abismales, esta última explotada viviendo en la máxima pobreza y careciendo de cualquier cuidado sanitario y cultural, la clase media no existía, burgueses y obreros eran los que

conformaban esta Inglaterra del diecinueve.

La etapa Victoriana se destaca por su deseo de progreso, ejemplos tan importantes como Darwin ponen de manifiesto el crecimiento intelectual y maduro de sus investigaciones en el terreno científico.

La literatura se vuelve más moralista, Dickens es un gran escritor y se afana con esmero en mostrarnos una Inglaterra pobre e injusta con las clases más humildes.

Los viajes y descubrimientos del fabuloso Livingstone fueron seguidos con gran interés por toda Inglaterra.

La situación de la mujer ideal de esta época era la mujer de su casa, la mujer respetable amante de su esposo y cuidadora de su hogar en claro contraste con la alta tasa de prostitución de las clases más bajas.





Charles Dickens

Algunas muchachas atraídas por las promesas de un trabajo más digno o la ilusión de encontrar esposo y formar un hogar emigraban a las ciudades encontrándose de lleno con la triste realidad de un futuro penoso y detestable para cualquier mujer educada en formas y moralidad creyente de la sociedad Victoriana. La prostitución fue regulada por

el miedo constante a contagios sobretodo entre los miembros del ejército, las enfermedades venéreas estaban a la orden del día.

En 1848 y escondidos bajo las siglas PRB y conocidos como los Prerrafaelistas nace un grupo de artistas que lucharan contra el academicismo imperante, el convencionalismo victoriano, los males de la industrialización y contra la propia burguesía.

Este grupo se inspirara en las obras anteriores al maestro Rafael de ahí precisamente su nombre: Prerrafaelita, sin olvidar la clara influencia de otro grupo conocido como los Nazarenos (1810) los cuales fundaron escuela en Roma, viviendo en comunidad. Este grupo de pintores Románticos estaban convencidos de la corrupción del arte desde mediados del siglo XVI.

Estos artistas alemanes pretendían

restaurar la pureza del arte Cristiano Medieval.

Los Prerrafaelistas admiraban entre otros a: Jesucristo, Dante, Shakespeare, Goethe y así a un gran numero de personajes que marcaron su modo de entender el arte y hasta la propia vida.

Su preocupación constante por los males de la industrialización y de la sociedad les llevaron muy a menudo a plasmarlos en sus obras, las referencias morales en contraste con los paisajes pintados por sus detractores, serían una constante en sus obras.

Estos artistas enseñarían la realidad de la opresión, actuarían como moralistas y como los denunciantes de una sociedad injusta y desordenada, la mujer va a jugar un papel muy importante ya que nos van a retratar la injusta situación de muchas de ellas en el mundo de la prostitución.



El triunfo de los inocentes



El sueño de Dante

A pesar de su constante religiosidad plasmaron a una mujer hechizadora y dual cargada no ya solo de poderes sobrenaturales si no de una atracción sexual cuanto menos elegante; estas mujeres atraerían por su hermosura y belleza pero esconderían como la bruja de Blancanieves una manzana

apetitosa y envenenada. Brujas y hechiceras, princesas Artúricas, diosas griegas, ellas serían las protagonistas, las sensuales mujeres que atraerían a cualquier mortal a sus redes.

Los Prerrafaelistas se verían a si mismos como unos justicieros de la

verdadera moralidad, al pertenecer a una hermandad el carácter simbólico y místico aumentaría para cada uno de ellos y les serviría de gran herramienta para sus hipnóticos cuadros entre los cuales no parece pasar el tiempo, es más el tiempo no existirá, solamente existirá una edad dorada y mística.

Los Prerrafaelitas también tuvieron representantes en otros campos del arte como en la literatura, reivindicando la Edad Media y coincidiendo con otro grupo Neogótico liderado por el arquitecto inglés Augustus Welby Northmore Pugin.

Rossetti, una de las figuras más representativas de este movimiento, publicó una de sus primeras obras literarias en la revista The Germ perteneciente a la hermandad.

Estos artistas llegaron a influir en toda la pintura Británica de



El chivo expiatorio



Proserpina

la segunda mitad del siglo XIX y en el Arte Contemporáneo en movimientos como el Arts & Crafts y el posterior Art Nouveau.

Los primeros fundadores de este movimiento fueron entre otros Dante Gabriel Rossetti, su hermano William Michael Rossetti, Thomas Woolner escultor y poeta, William Holman Hunt y John Everett Millais ambos pintores.

John Ruskin (1819-1900) escritor y crítico de arte, fue un gran defensor de este movimiento.

Dante Gabriel Rossetti (1828-1882) recibió su formación en King's College y en la Real Academia de Londres donde entabló amistad

con Hunt y Millais. A Rossetti le apasionaba por igual la pintura y la poesía a la que también se dedicó, en 1842 escribiría sus poemas más famosos, La doncella bienaventurada y El retrato.

Bajo el título Los primeros poetas italianos tradujo a grandes figuras de las letras como a Dante.

En muchas de sus obras retrato a su bella esposa Elizabeth poniendo como ejemplo la obra María Magdalena en la casa de Simón el fariseo (1858, Fitzwilliam Museum, Cambridge).

En sus últimos años y ya sin su esposa, experimento su época un tanto oscura realizando sus dos obras más hipnóticas Proserpina (1874, Tate Gallery, Londres) y El sueño de Dante (1871, Walker Art Gallery, Liverpool).

John Everett Millais (1829-1896) nació en Southampton y también se formó en la Real Academia de Londres, expuso su primera obra con diecisiete años en la Royal Academy y fue considerado uno de los mejores cuadros sobre historia allí expuestos.



Fernando tentado por Ariel



Lorenzo e Isabella



Ophelia



La luz del mundo

Lorenzo e Isabella (1849, Walker Art Gallery, Liverpool) fue una de sus primeras obras englobadas dentro del movimiento Prerrafaelita.



El Señor de los Anillos

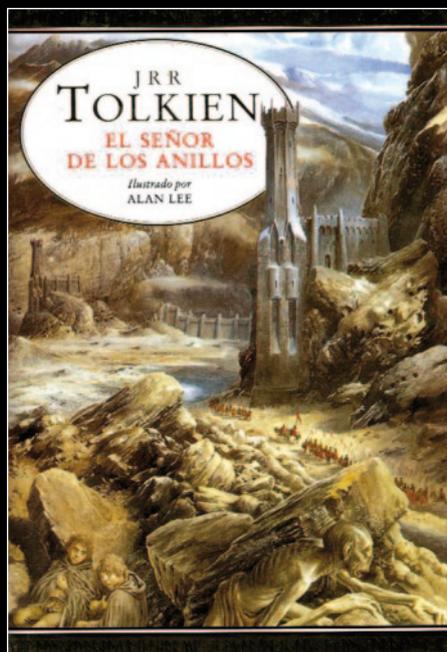
## El Señor de los Anillos



Sus obras destacan por la claridad, el detalle y como no, por su simbolismo en composiciones poco corrientes.

Como algunos de sus compañeros que se verá influenciado por la corriente Shakesperiana donde se dejara notar en cuadros como Fernando tentado por Ariel (1850). Con Ofelia (1851) se deja notar otra vez la influencia literaria pero además de eso plasmo en la obra la alta tasa de suicidios de muchachas jóvenes de la época Victoriana.

William Holman Hunt (1827-1910) fue otro de los fundadores y grandes artistas que dio esta hermandad.



Con Claudio e Isabel (1850) otra vez el tema Shakespeariano se deja notar en la inspiración de este artista, una obra cargada de enseñanza moral donde la culpabilidad del pecado y la sensualidad están a flor de piel.

En La luz del mundo (1853-56) también deja entrever su preocupación por lo divino y el poder salvador de Cristo.

En 1854 realizaría el Chivo Expiatorio durante su veraneo en el Mar Muerto. Hunt viajó dos veces a tierra Santa y en uno de sus viajes pintó El triunfo de los inocentes.

La época Medieval, los trovadores, las brujas y el romanticismo de épocas doradas que inspiraron a estos artistas volvieron a su vez a inspirar a artistas de nuestro siglo y del pasado, dejando su rastro en obras literarias como El Señor de los Anillos posteriormente llevado al cine por Peter Jackson, donde la estética de sus personajes y sus paisajes pueden ser perfectamente calificados como Prerrafaelita. ■

**Autor:**  
**PALOMA MONTERO GÓMEZ**

## Leechbreeder



Autor: Jonathan Simard

Email: [capitaine\\_star@hotmail.com](mailto:capitaine_star@hotmail.com)  
[www.joofdeath.com](http://www.joofdeath.com)

## MERCEDES BENZ W196 SILVER ARROW



**Autor: Adrian Sutherland**

**email: [cubethreed@gmail.com](mailto:cubethreed@gmail.com)**



## MAKING OF SCULPTURE

AUTOR: RALPH REINLE  
 web: [www.upp.cz](http://www.upp.cz)  
<http://ralphreinle.cgsociety.org>

Soy un gran entusiasta del 3D desde hace muchos años, siempre estoy siguiendo y observando de cerca las comunidades CG y los foros en busca de inspiración e información.

He encontrado fantásticos **talleres de trabajo (workshops)**, visitando algunas de esas comunidades y foros,

especialmente en **CGTalk.com**, es una oportunidad maravillosa como experiencia de aprendizaje y de seguir a los artistas más habilidosos y creativos.

El único problema que suelo tener, es que trabajando a tiempo completo y al estar haciendo mi licenciatura de **Bellas artes**, es encontrar tiempo para poder participar en esos talleres.

Pero uno en particular, que atrajo mi atención fue el **Taller de Escultura en 3D**, propuesto en **CGTalk** y moderado por **Rebecca Kimmel**.

Hubo algunas sugerencias para escoger. Vi la de la escultura de *Polifemo de Corneille Van Cleve* y pensé que sería un gran ejercicio para comenzar.

En esos momentos sólo había hecho algunos tutoriales de **ZBrush** y realicé el modelado de un busto. Así que no sabía mucho de ZBrush y este proyecto fue un verdadero desafío.

Fue uno de mis primeros modelos y de los que aprendí mucho, pero cometí un montón de errores que ya no cometería al día de hoy.

### Referencias

El primer paso para mí, siempre es buscar la mayor cantidad de imágenes de referencia que puede conseguir. Esto es algo fundamental en mi opinión para así conseguir mayor veracidad en tus modelos y alcanzar imágenes más reales.

Encontré estas referencias en la página web del **Museo del Louvre (París)**.





## Malla base

La malla base era una especie de Frankenstein. Utilicé partes de diferentes modelos que había hecho en el pasado en **Maya** y he comenzado a unirlos todos juntos. Tenía un modelo poligonal de mano, muy hermosa realizada en

maya, pero más tarde me di cuenta de que, a causa de los muchos detalles que tenía el modelo, por ejemplo, sobre las uñas, me trajo muchos problemas en **ZBrush**.

Así que mi consejo sería, que si se inicia con mallas básicas para pasar a **ZBrush**, deben ser lo mas simple posibles.

Otro gran error que me hizo un perder mucho tiempo, fue el tratar de poner la pose del modelo

después de que yo ya había añadido algunos detalles.

El modelo tenía una pose muy complicada y el intentar adaptarla después de realizar los detalles fue muy complicado, por lo tanto, es mejor siempre realizar la pose y luego ir añadiendo todos los detalles. Incluso es importante colocar la

mano en la pose adecuada antes de empezar a detallarla.

Un buen consejo es tratar de crear la pose al principio de la mala base en el **nivel 1**, o, si la pose es demasiado complicada, tal vez tratar de utilizar algunos modelos de referencia sólo para experimentar y encontrar la pose correcta del modelo.

En el blog de **Ryan Kingslay** hay algunos modelos para descargar y utilizarlos para hacer diferentes pruebas.

## Barba y pelo

Otro problema que tuve fue la cantidad de detalle de la barba y del cabello. Empecé el modelado de la malla base utilizando el método clásico, es decir, el modelo era calvo y luego al añadir y detallar la barba y el cabello la resolución de la malla base no era suficiente, tenía que subdividirla varias veces con lo que el número de polígonos en todo el modelo era muy alto, la malla se volvía muy densa.

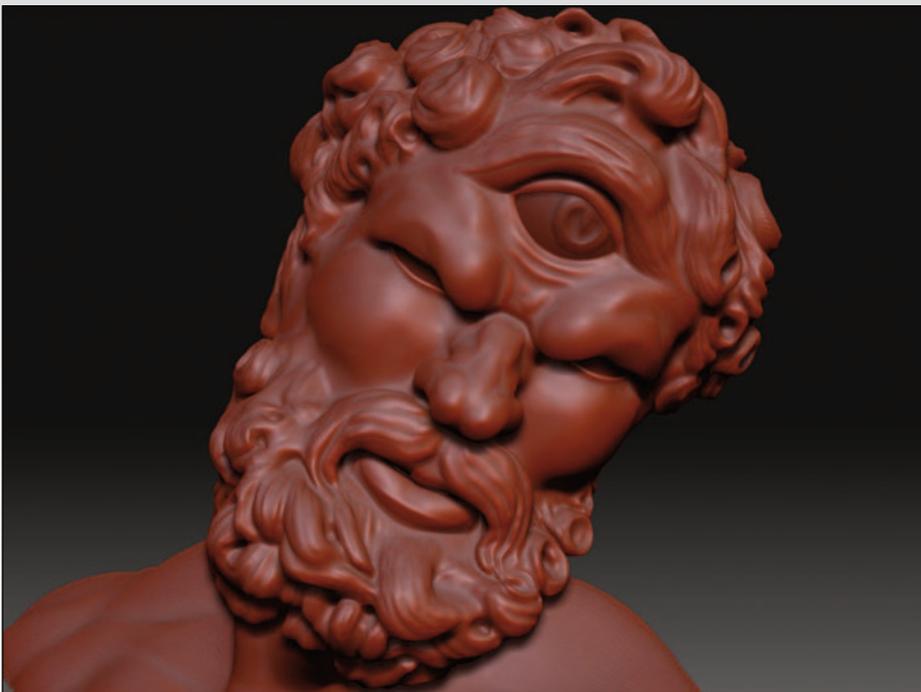
La solución fue sólo subdividir las regiones del pelo y la barba y el resto de la malla se oculta.

El resultado de la malla no era realmente lo que quería, pero usé un pequeño truco. Creo que la mejor solución es predecir donde tendrá más detalles el modelo y preparar una malla base con eso en mente.

## Detallado

Ya en estos momentos no hay mas secretos para el resto del modelado y detallado. Es sólo un juego de paciencia y observación.





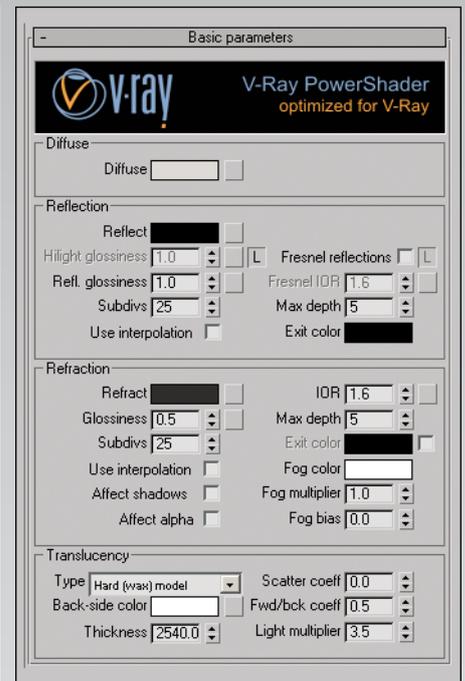
He elegido un tema con muchos detalles y accesorios.

Por lo tanto, realmente no es un proceso que se haga muy rápido, porque en algún momento, después de horas mirando el objeto, los ojos empezaron a cansarse y no se ven las cosas del todo bien. Cuando eso

sucedió, me detuve y seguí el trabajo al día siguiente. ¡Tómese su tiempo!

### Exportar y render

Bueno, esta parte fue probablemente la tarea más larga y aburrida de todo



el proyecto. Por un lado porque tenía que aprender todo el aspecto técnico para exportar los detalles de **ZBrush** a un paquete de 3D externo (el que he elegido fue **3dsmax** porque quería usar **Vray**), además de que no encontraba un modo correcto y eficiente de exportar los detalles a la malla base de baja resolución.

Tuve que hacer un montón de pruebas y búsquedas en foros y páginas **Web** para conseguir una información adecuada y correcta.

Sólo encontré la solución cuando vi un hilo en **Zbrushcentral.com** en el que un artista exportaba la malla en un nivel medio de resolución y usaba normal maps en vez de mapas de desplazamiento.

El material y la iluminación es muy básico y simple. Y eso es todo, mi imagen final está lista.

Compruebe el modelo en diferentes ángulos y más de cerca. Un saludo y gracias. ■

AUTOR: RALPH REINLE  
www.upp.cz

# SCULPTURE



AUTOR: RALPH REINLE - <http://ralphreinle.cgsociety.org>



## Humpty Dumpty's Unbirthday



Autor: Iker Cortázar

email: [iker.cortazar@gmail.com](mailto:iker.cortazar@gmail.com)  
<http://icb.cgociety.org>

## PROTOTYPE



Autor: Denis Tolkishevsky

email: [mail@to3d.ru](mailto:mail@to3d.ru)  
[www.to3d.ru](http://www.to3d.ru)

## BODYGUARD



Autor: [Guillaume Tiberghien](#)

email: [g\\_tiber@hotmail.com](mailto:g_tiber@hotmail.com)

<http://tiber.cgsociety.org>



www.fernandocalamari.com.ar

# RALLY

por Fernando Javier Calamari

Es un placer para mí, poder contar el proceso de creación de uno de mis últimos trabajos “Rally”, motivado por el fanatismo que tengo por todo lo que tenga que ver con el deporte motor, y en preferencia por el **Campeonato Mundial de Rally (WRC)**.

Me gustaría hacer una aclaración antes de comenzar: el proceso que voy a describir, por supuesto que no es el único e ideal, es más, hoy, haría el render de otra manera, y mejoraría un montón de cosas, solo me voy a limitar paso a paso las técnicas que utilicé para realizar la imagen tal cual se ve.

Bueno... comencemos:

## Conceptualización de la escena

Es el primer paso, que uno siempre debe seguir, antes de ponerse con cualquier programa 3d, o sea, ponerse de acuerdo en “que” voy a hacer, en mi caso quería mostrar en un render una escena típica de

rally, derrape, mucha tierra, gente alentando, mucha velocidad... Etc.

No hizo falta bocetos previos, solo observación de fotos.

## Software Utilizado

3ds Max 9

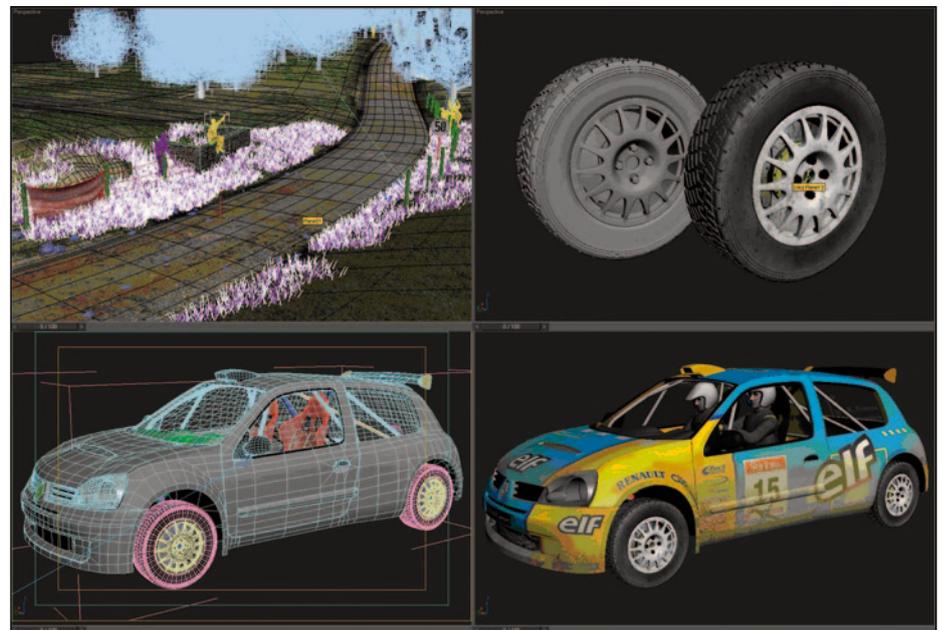
Vray

SpeedTree

Photoshop

## Modelado

Empecé modelando el **Renault Clio**, utilizando blue prints de referencia, al igual que un sinfín de fotos bajadas de Internet, está realizado todo con **Editable Poly**, aplicando un **TurboSmooth**, y dándole a la malla, diferentes Smoothing Groups para resaltar detalles.





El piso, que incluye la calle y sus alrededores, es una simple malla que, al igual que el **Clio** esta realizado con **Editable Poly** y aplicando un **TurboSmooth**.

Una vez situada la cámara, el auto y el piso, lo demás fue ir llenando la escena.

Usé **Scatter** para las piedras y el pasto, y los árboles están hechos con **SpeedTree**, es un plugin que da buenos resultados de forma rápida, pero los árboles no sirven para renders en primer plano.

## Texturado

Las texturas están todas hechas en **Photoshop**, tratando siempre de darle a todo un aspecto de sucio

y lleno de tierra. Para la calle usé texturas de diferentes valores de resolución poniendo el mapa más grande cerca de la cámara, y le apliqué un **normal mapping** para el bump.

El Clio tiene **Unwrap** uvw aplicado, una vez con la malla desplegada, la llevé a **Photoshop** para ponerle todos los sponsors, marcas etc...

## Materiales

Bueno... acá no hay mucho que contar, porque la escena tiene mas trabajo de texturas que otra cosa, los materiales son todos **Vray** con más o menos reflexión, dejo impresiones en algunos materiales.





## Iluminación y render

Utilicé una configuración de **Vray** bastante standard, sin buscar el

fotorealismo, mas bien un aspecto medio de **“dibujo”**. Empleé una direct light para toda la escena y los valores de **vray** que muestro a

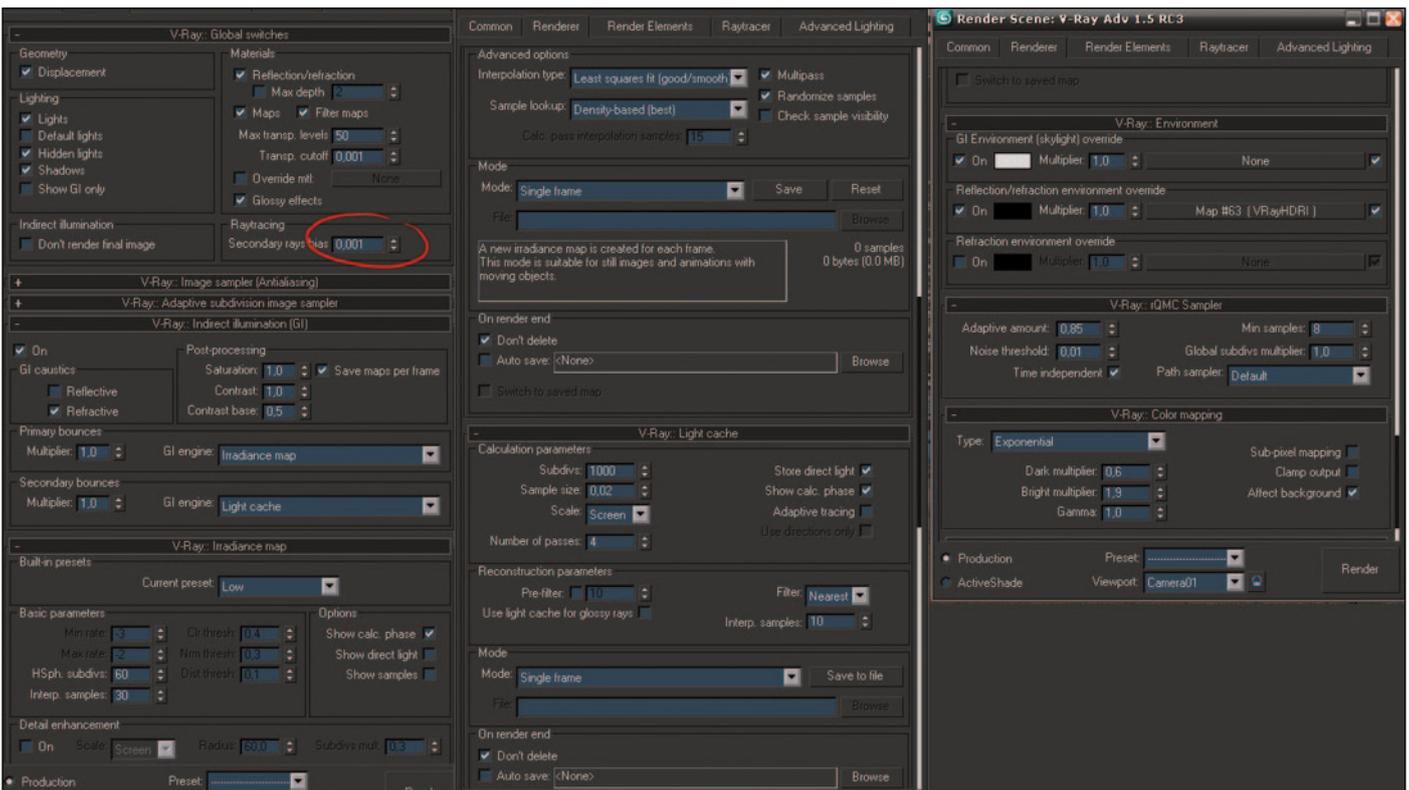
continuación. En el panel **“Render Elements”**, activé **“ZDepth”**, para poder hacer el efecto de profundidad de campo con photoshop.

Es muy importante, al utilizar árboles hechos con **SpeedTree**, modificar el valor **“Secondary ray bias”** y darle un valor superior a 0, porque sino, suele hacer una manchas negras en las copas de los árboles. Los reflejos están realizados con un mapa **HDRI**.

## Post-producción (Photoshop)

La imagen tiene bastante trabajo de retoque. La tierra y el polvo que larga el auto esta toda realizada **“a mano”**, o sea, pintada con la tableta de dibujo, también agregué vegetación a los costados, ocultando el pasto realizado en 3d que no me gustó como quedó, agregué un cielo sobreexpuesto (muy brillante), y acentúe el efecto con un poco de **“glow”** en el borde donde se junta con los árboles.

Utilicé **“lens blur”** para hacer el desenfoco de profundidad,





utilizando la imagen resultante del **Z-Depth**. La rueda delantera tiene “**Radial Blur**” aplicado, para darle efecto de movimiento, este efecto se puede hacer desde **3d Studio**, pero tarda mucho y para un render fijo es conveniente hacerlo con photoshop.

Bueno, también están retocadas las personas 3d, tratando de darles un poco de mayor naturalidad, y que no se vean tan sintéticas. Por último hice un par de ajustes de color, brillo y contraste. Eso es todo, saludos a todos y espero haberles sido útil. ■

Autor  
Fernando Javier Calamari

[www.fernandocalamari.com.ar](http://www.fernandocalamari.com.ar)  
[fernandocalamari@gmail.com](mailto:fernandocalamari@gmail.com)

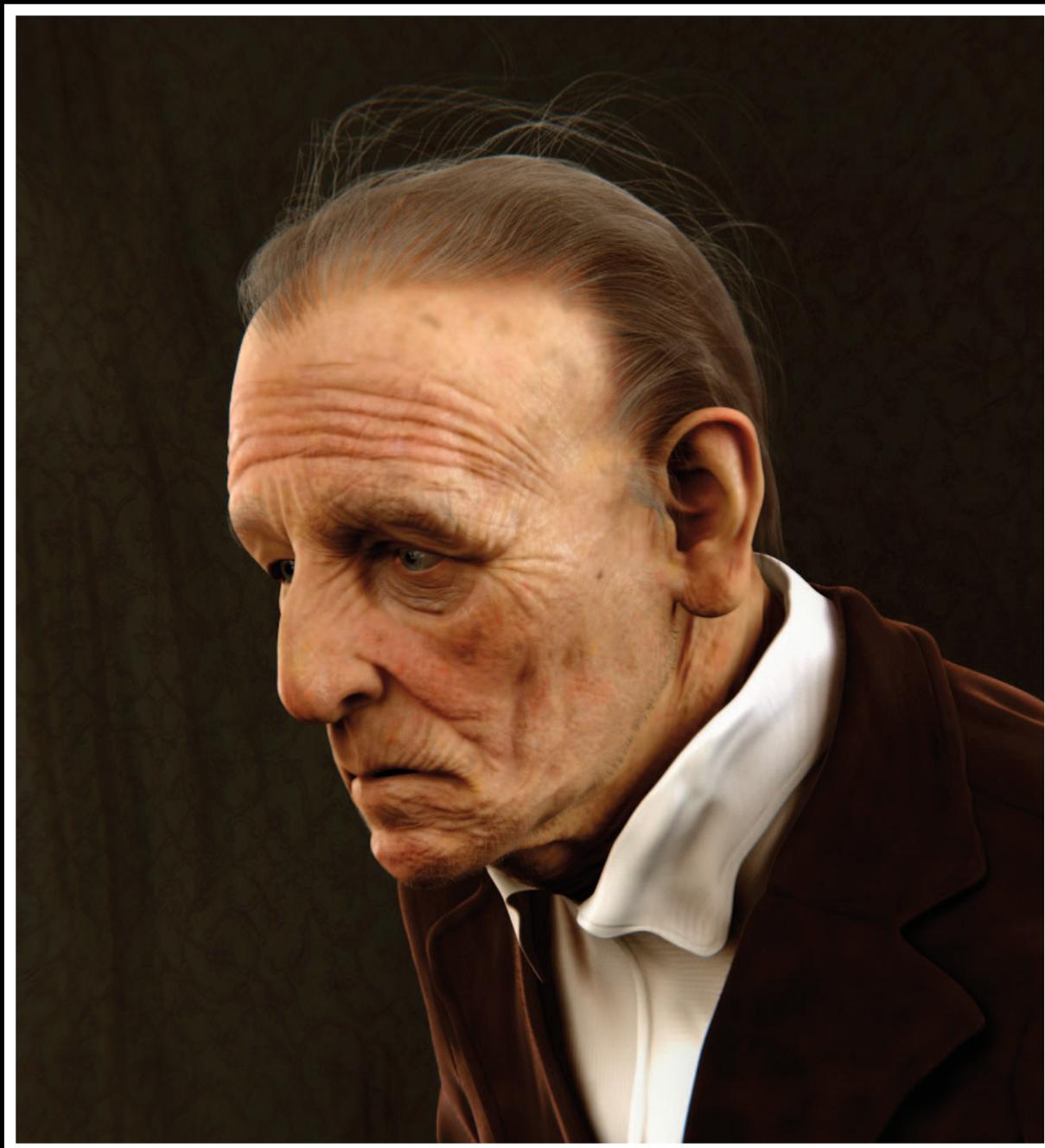
Aaaaa!



Autor: Yaroslav Primachenko

email: [yarry@hotbox.ru](mailto:yarry@hotbox.ru)  
[www.yar-design.com](http://www.yar-design.com)

## Old Guy



Autor: Kamil Makowski

email: [m3maqs@gmail.com](mailto:m3maqs@gmail.com)  
<http://m3maqs.deviantart.com>



# DANIEL P. FERREIRA

**E**ste mes en Render Out! tenemos el honor y el placer de haber podido entrevistar a uno de los mejores artistas 3d del panorama mundial, hablamos de **Daniel P. Ferreira**, un maestro en la creación de Fx para películas como **Spiderman 3**, **Hulk**, **Narnia**, **GI-Joe**, etc...

Desde pixeltale studio queremos agradecerle su ayuda y colaboración y todas las facilidades que nos ha dado para poder realizar esta entrevista. Muchas gracias Daniel.

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

Empecé bastante tarde, cuando me di cuenta que lo que en realidad me gustaba era el 3D, así que me dediqué a estudiar un año por mi cuenta y made luego una demo que monte en ese tiempo a algunos estudios en Inglaterra y Estados Unidos. Tuve

la suerte de que me contestaron de bastantes sitios, y después de visitar el estudio, decidí irme a Blur, donde empecé de cero en la industria.

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

Para preparar un proyecto es muy importante mirar muchas referencias, especialmente en el caso de efectos.

No se trata de que quede completamente realista, se trata de que parezca que queda realista a la vez que interesante o espectacular, por lo que el ver muchas referencias ayuda a encontrar ese punto intermedio.

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

La última película en la que trabajé fue **GI-JOE**. Fui el encargado de supervisar la parte técnica de la secuencia de la caída de la Torre Eiffel y es probablemente lo más complicado que he hecho hasta ahora.

En realidad los efectos de la secuencia no son especialmente difíciles, pero el modelo de la torre era gigantesco.

No se usó desplazamiento y todos los detalles fueron modelados, hasta los tornillos.

Por esta razón, no era posible cargar el modelo completo, que estaba dividido en casi cien ficheros de Maya, en ningún programa de 3D y fueron necesarios varios meses hasta que el equipo de iluminación pudiese generar todas las imágenes por problemas de memoria. Debido a esta situación, hubo que construir un sistema muy laborioso



para producir los efectos. El pipeline consistía en varias capas de scripts de python que procesaban en la granja de servidores las piezas de la Torre Eiffel afectadas por la erosión.

Al final, no hay ningún plano donde se vea realmente el detalle del modelo, por lo que la secuencia se pudo haber resuelto de manera mucho más sencilla, pero fue divertido montar un sistema capaz de destruir objetos de cualquier posible tamaño, con la única condición de que las piezas del objeto tuviesen UVs no superpuestos.

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

Es una pregunta complicada. Maya, Max, Houdini, XSI, todos tienen herramientas potentes para hacer efectos pero todos tienen sus limitaciones. XSI es el más joven, por lo que es muy rápido, pero no es tan completo y hay pocos sitios donde se usa comercialmente. Maya tiene los nuevos sistemas de físicas

“Nucleus” que son tremendamente potentes y muy rápidos, Max tiene el mejor sistema comercial para hacer fuego y explosiones gracias al plugin FumeFX, y muchos más plugins que resuelven muchos problemas de forma muy sencilla, como el rayfire, krakatoa, etc., por lo que se está empezando a usar en producciones grandes dando unos resultados muy espectaculares.

Por otro lado el Houdini permite trabajar a un nivel muy bajo, dando más libertad al usuario que cualquier otro paquete y es bastante completo a nivel de efectos, pero es muy lento

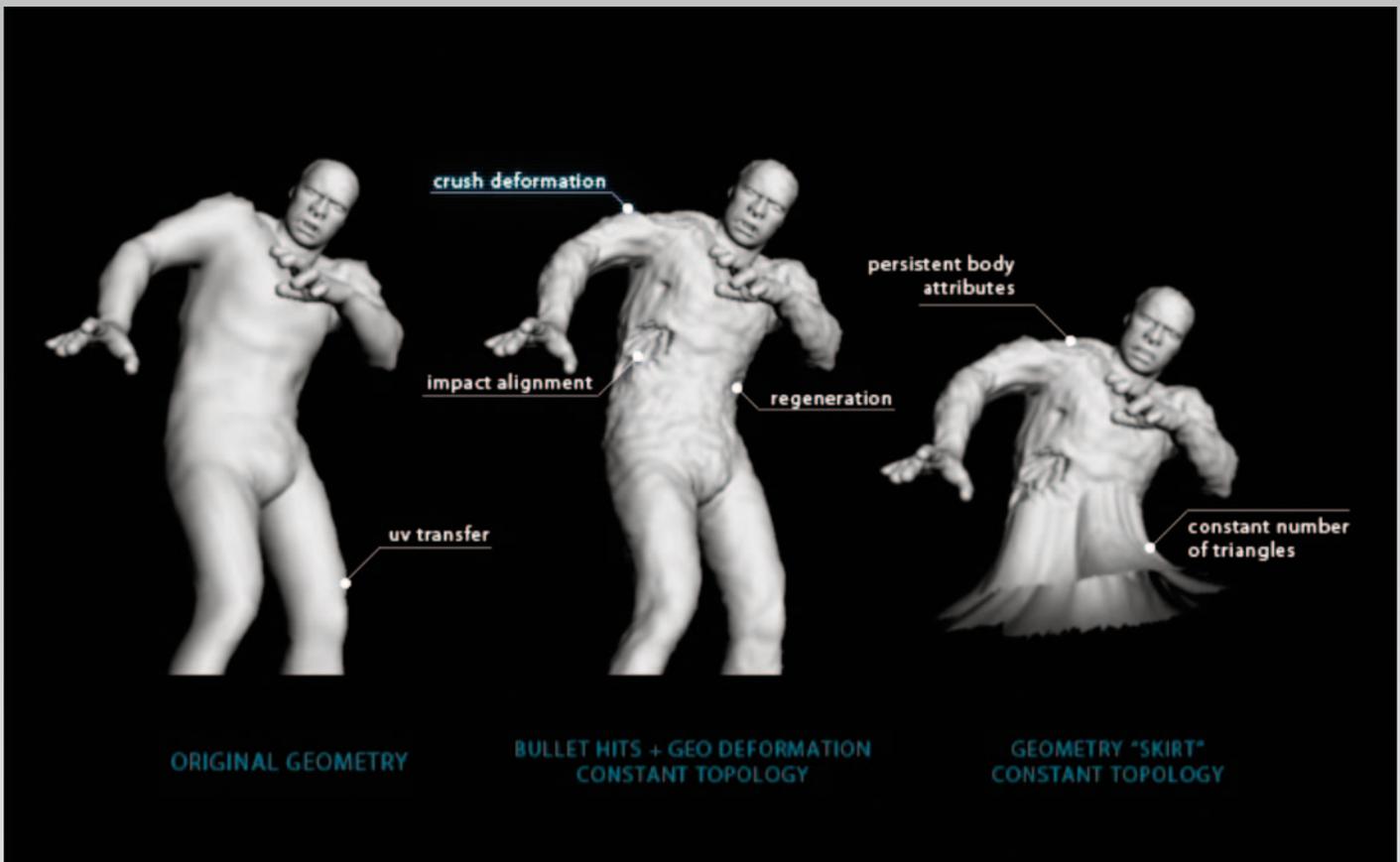
y para ciertas cosas es necesario cierto desarrollo, pero esto ocurre con casi todos los programas.

A mi personalmente me gusta más el Houdini, pero en una empresa de producción ideal, no descarto ninguno.

#### 5. ¿En qué parte del proceso te sientes más a gusto trabajando, modelado, animación?

Yo estoy especializado en efectos, lo que es algo bastante común en empresas grandes, sobre todo en el Reino Unido y en Estados Unidos.





No tengo mucha idea de modelado ni de animación, la verdad.

**6. Has trabajado en películas como GI-Joe, Spiderman 3, Las Crónicas de Narnia, etc., ¿De cual te sientes mas satisfecho a nivel de los FX?**

La verdad es que no me he quedado satisfecho con ninguna, pero si tengo que elegir una secuencia, me quedaría con la del nacimiento del hombre de arena.

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

La saga de **Star Wars** (episodios IV- VI) creo que fue una influencia muy grande para mucha gente que se quedo muy impresionada con los efectos.

En cuanto a revolución, “The last Starfighter”, “Tron”, “El joven Sherlock Holmes”, “Terminator 2”, “Parque Jurásico” son películas donde se hicieron cosas que hasta

ese momento nunca habían sido posibles.

**8. 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?**

Yo creo que a la gente le gustan los efectos especiales, solo que se abusa muchísimo de ellos.

Los efectos, como todo lo demás de una película (actores, entornos, iluminación) deberían usarse para contar una historia, pero generalmente se utilizan para aumentar la “espectacularidad” y así vender entradas.

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

Depende del plano. Para algunos planos se necesita desarrollar

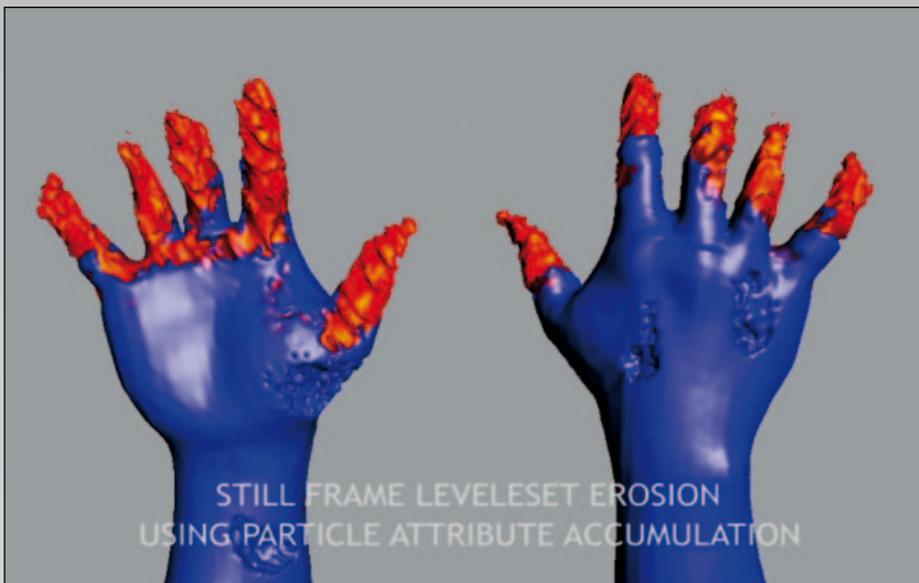
herramientas específicas, para otros solo se necesitan unos toques en composición.

Lo normal es empezar con una imagen de storyboard, y a veces concept art, luego esta el layout, o animática y desde ahí el proceso de producción; matchmoving, modelado, rigging, animación, iluminación, efectos, composición. La postproducción es importantísima; es algo no falta a ningún plano y lo que a veces hace que un trabajo mediocre quede bien en la pantalla.

**10. ¿Fue muy complicado la creación del Hombre de Arena en Spiderman 3?**

Estuve trabajando un año y medio en el hombre de arena.

El apartado técnico fue complicado y todo el equipo hizo un trabajo fantástico con el desarrollo, pero hubo muchas dificultades para realizar los planos.



La dirección no fue muy buena y se tardo mucho en tomar decisiones esenciales, como la forma o el movimiento del personaje. Podría haber quedado algo mucho mejor, aunque la verdad es que eso suele pasar casi siempre.

**11. Para los videojuegos, ¿cuál es la diferencia mas grande en relación**

**con el cine a nivel de desarrollo de personajes, pipeline, presupuesto?**

Nunca he trabajado en videojuegos, he trabajado en cinemáticas para juegos, pero el sistema es similar a hacer una pequeña producción de animación.

**12. ¿Que futuros proyectos tienes**

**en mente? ¿Crear quizás un estudio o productora en España?**

Por ahora voy a seguir en Japón.

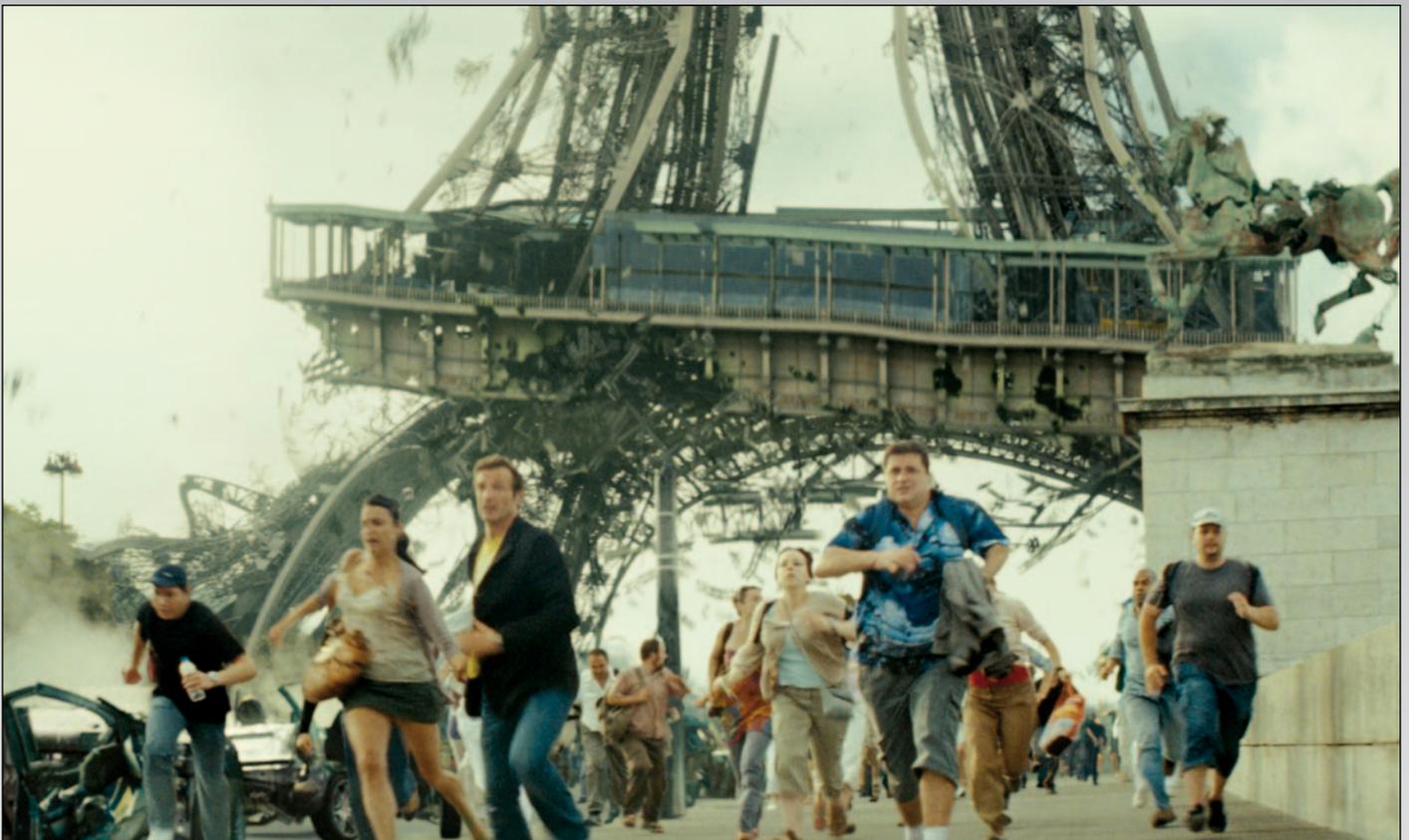
**13. En España por lo menos hasta ahora, apenas se invierte dinero en animación. ¿Cómo ves el futuro de la animación en España?**

En España se hacen cosas buenas, pero los presupuestos suelen ser reducidos.

En cuanto a películas de animación, pronto se va a estrenar Planet 51, esta vez con un presupuesto bastante mayor de lo que se acostumbra. Por lo que he podido ver, la calidad es mejor a la de muchas películas de Dreamworks, por poner un ejemplo.

Solo espero que hayan tratado bien a la gente, porque el equipo tiene un potencial tremendo; la película tiene muy buena pinta y espero que sea un gran éxito.





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

Es cierto que se ha extendido mucho; se pueden ver trabajos increíbles de gente de todos los países del mundo por Internet, pero al final, sigue siendo difícil encontrar a gente realmente buena para cubrir puestos de trabajo.

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

No hay ninguna fórmula secreta. Para empezar en la industria se necesita estudiar, montar una demo y mandarla para conseguir trabajo en cualquier lado.

Por supuesto si se aspira a trabajar de modelador en ILM, hay que ser capaz de modelar robots como los de transformers, pero eso es bastante lógico, uno debe de tener una

capacidad o talento similar a la del sitio donde aspira a trabajar.

Eso si, una vez se esta dentro, es mas fácil moverse.

En Internet hay cantidad de tutoriales y foros donde se puede aprender de todo, incluido como montar una demo reel decente, por lo que al final, lo que importa es la perseverancia y el talento. Hay que

dedicar muchas horas para conseguir un buen nivel, eso es inevitable.

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

Pues la verdad es que no. Si que he tenido momentos frustrantes en los que he pensado que no tenia el nivel suficiente o que no iba a dar la talla para resolver algún problema, pero





últimamente ya no hay nada que me de miedo. Dependiendo del tiempo y del equipo, saldrá mejor o peor, pero no hay nada que no se pueda hacer.

**17. Con las últimas noticias de la compra de Softimage XSI por Autodesk y teniendo los 3 grandes softwares 3D, ¿cuál es la reacción de las grandes empresas y estudio de cine y en que les afecta?**

Pues hay dos tipos de personas, las que creen que todo va a confluir hacia el software comercial, y los que creen que el software propietario es el que triunfara.

Hasta hace poco era imposible conseguir ciertas tecnologías de forma comercial, por lo que los grandes estudios han invertido cientos de millones de dólares durante muchos años para desarrollar y mantener estas herramientas.

Últimamente, empresas pequeñas pueden comprar software que ofrece soluciones similares por una ínfima parte del coste de desarrollo y mantenimiento.

La tendencia en el mundo de los efectos son precios mas bajos y efectos mas complejos, por lo que son esas pequeñas empresas las que realmente sacan algún beneficio en la industria.



Sony Pictures Imageworks ha empezado a sacar ciertas partes de su pipeline en formato open source en un intento de que mas empresas lo usen y el coste de desarrollo se pueda en cierto modo distribuir a la vez que se facilitaría la integración de nuevas tecnologías, al estar basadas en los mismos formatos, algo similar con lo que paso con el EXR de ILM pero a una mayor escala. ■

**Daniel P. Ferreira**  
[www.danielferreira.com](http://www.danielferreira.com)



## Caricatura de Gordon Ramsay

por Jason Edwards

Desde que tengo uso de memoria he tenido siempre habilidad para dibujar caricaturas, que no siempre han sido fantásticas, pero a través de los años he conseguido perfeccionar mis habilidades un poco mejor y crear algunas caricaturas muy

divertidas, sobre todo para los amigos y familiares, pero en estos momentos es mi pasión y creo que estoy preparado para crear cualquier tipo de personaje.

Esta obra surgió porque yo trabajé en la serie **Headcases** realizada

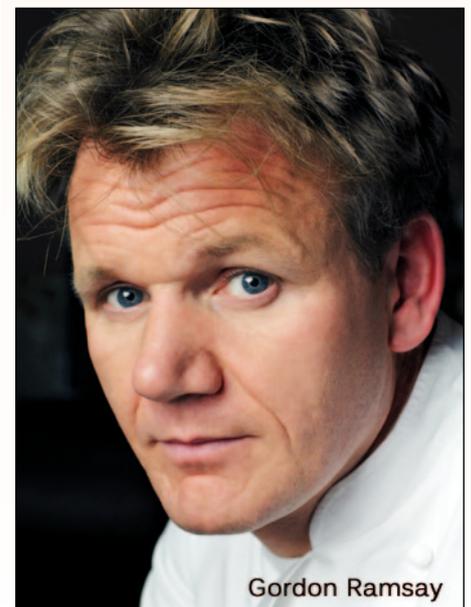
en la televisión **ITVS** como uno de los modeladores de caracteres (construí y corregí hasta **30 de los 64 caracteres**) por lo que la gente de [www.simplymaya.com](http://www.simplymaya.com) me pidieron crear este modelo y el tutorial del **Gran Chef Gordon Ramsay**, y explicando el proceso de trabajar en una producción real, como la serie **Headcases**.

### Referencias y bocetos

Para la serie **Headcases** teníamos un diseñador de personajes así que no tienes que preocuparte por las referencias o dibujar mis propios conceptos, pero si estoy trabajando por mi cuenta, antes de las primeras etapas de modelado, me gusta en general buscar algunas buenas imágenes de referencia y diverso material (es absolutamente vital para realizar un buen modelado, es esencial) y luego jugué con algunas ideas para el boceto hasta que estuve contento con el resultado final.

Bueno, me gusta buscar una opinión externa o dos antes de comenzar cualquier trabajo.

Si quien lo ve, descubre de quien se trata la caricatura, hemos conseguido





nuestra misión y el trabajo es correcto. Esto es importante, pues también si estás en una producción, tu trabajo debe ser aceptado por un supervisor o incluso el propio director.

## Modelado

Así que después de la finalización de los bocetos, debemos cargarlos en los viewports de **Maya** para empezar a modelar.

Para este tutorial se inició con la simple tarea de modelar la ropa en primer lugar, por lo que sirvió como precalentamiento antes de pasar a las zonas más difíciles, como la cara del modelo y sus distintas características.

Por lo general, en un personaje hay que comenzar por la cabeza para tener una mejor idea de la proporción, pero esto es una

caricatura o un personaje de dibujos animados y podemos saltarnos las reglas un poco.

Con la ropa finalizada, ahora es necesario añadir más geometría para comenzar a suavizar las formas para que sea algo más reconocible.

Siempre he sido un fan de las subdivisiones pero desde la aparición de **polysmooth** (tecla nº 3) uso muchísimo esta herramienta pues es muy rápido pasar del modelo sin suavizar al modelo suavizado.

Aunque el objetivo aquí es crear un personaje de dibujos animados, que todavía tiene que “venderse” y ser aceptado por la audiencia, algo que a veces se pasa por alto en algunos modelos.

Nuestro personaje lleva la ropa hecha de tela y papel de manera

que no necesita mucho espesor para ser totalmente creíble, además he creado un corte donde hay costuras.

El personaje necesita unos zapatos, y para crearlos que mejor que empezar que con un cubo.

Una vez más hace la extrusión de las caras hasta crear unos zapatos tipo “toon”.

Se añadieron los ojales creándolos a partir de un par de un “torus” que se reducen a la mitad y los cordones fueron creados a partir de un recorte en un nurbs.

## Las manos

Una vez más nos basamos en la herramienta extrusión para crear los brazos. En esta etapa me gusta añadir un poco de giro al antebrazo (**45 grados**) para ayudar al giro del brazo cuando creamos el **Rig**. Agregamos finalmente otro giro de **45 grados** a la muñeca para crear la extrusión en posición horizontal

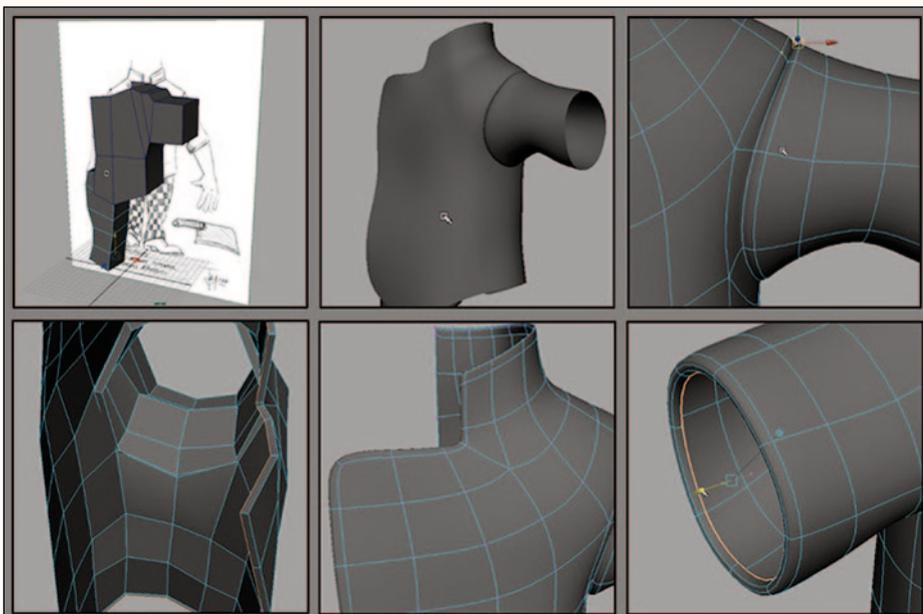
Después de añadir dos “edges loops” al brazo se crea la palma y después dos más en forma de extrusión.

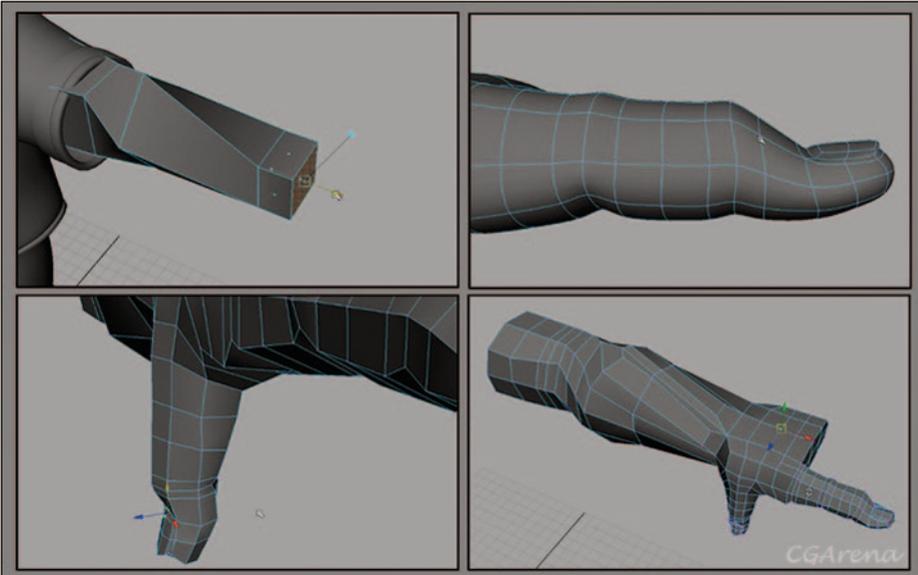
El dedo índice y el pulgar son los dos únicos dedos que hacemos, los otros dedos los crearemos después de crear las **UVs**. Por lo tanto, en la palma creamos **4 extrusiones** hacia el exterior para crear los dedos.

En el antebrazo añado mas geometría para crear las formas de los tendones y de los músculos.

## La cabeza

Al igual que ocurre con el cuerpo, el modelado de la cabeza comienza con la colocación de las imágenes de referencia en los viewports. Una





vez más utilizamos un cubo para empezar el modelado base. Con unos pocos retoques y con la subdivisión de la cabeza, ésta comienza a tomar forma. Creo varios cortes para la

zona nasal y labial y para el labio inferior creo un gran loop, que me ayuda a establecer dónde voy a colocar el resto de mis “**edge loops**” de los que crearé los ojos la nariz y el

resto de la boca. La geometría ahora tiene polígonos con más de 4 lados (**no quads**), pero no por mucho tiempo.

Es hora de empezar a organizar la malla y deshacerse de la basura. Ya la geometría está ahora lo suficientemente limpia como para empezar a crear ahora más detalles en los ojos, labios y nariz.

Los **edges** se extruyen para crear la punta de la nariz y conectarla a través del philtrum (zona del labio inferior justo debajo de la nariz) al labio. Se crean los orificios nasales, se divide la geometría para poder crearlos.

La zona de los labios fue bastante simple, se seleccionan los bordes y se crea la extrusión hacia la cavidad bucal. Posteriormente se añadieron más edges loops para darle más detalle, hasta que se ajustó al boceto.

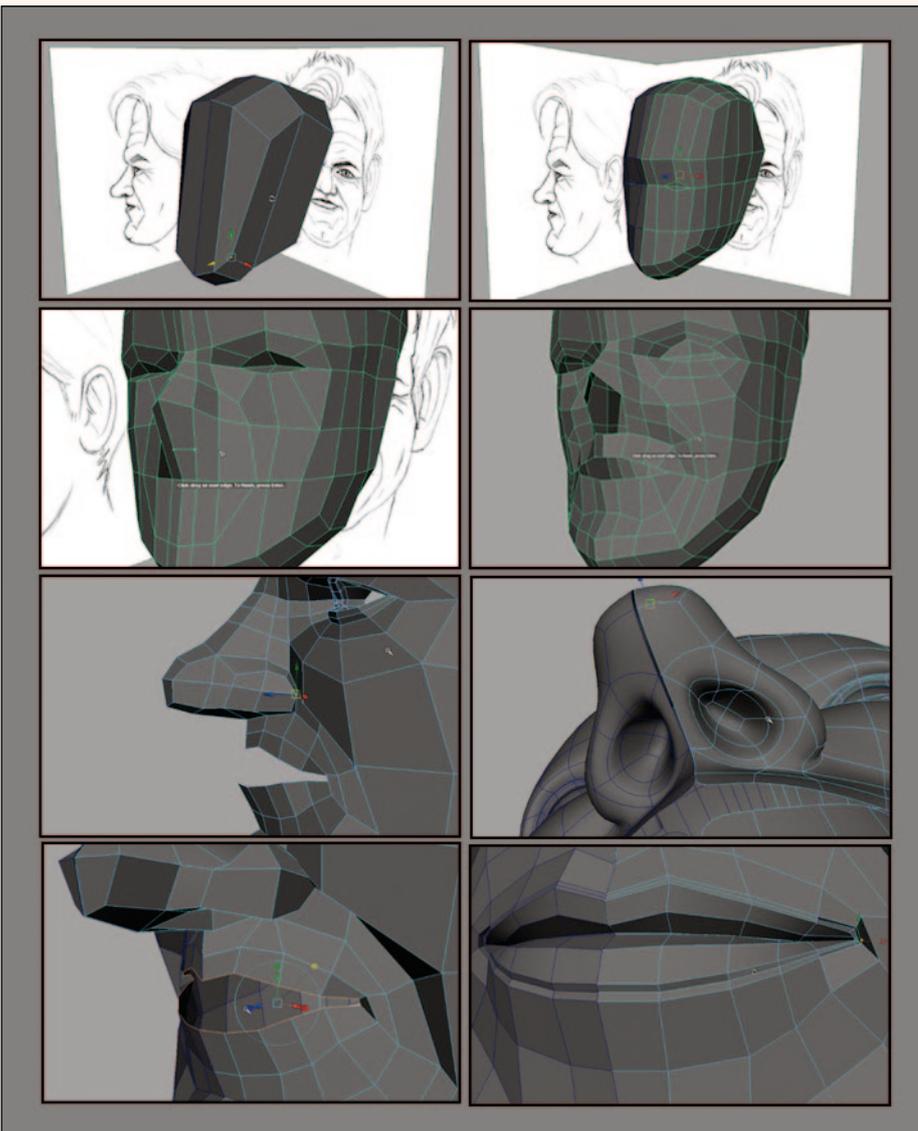
## Las orejas

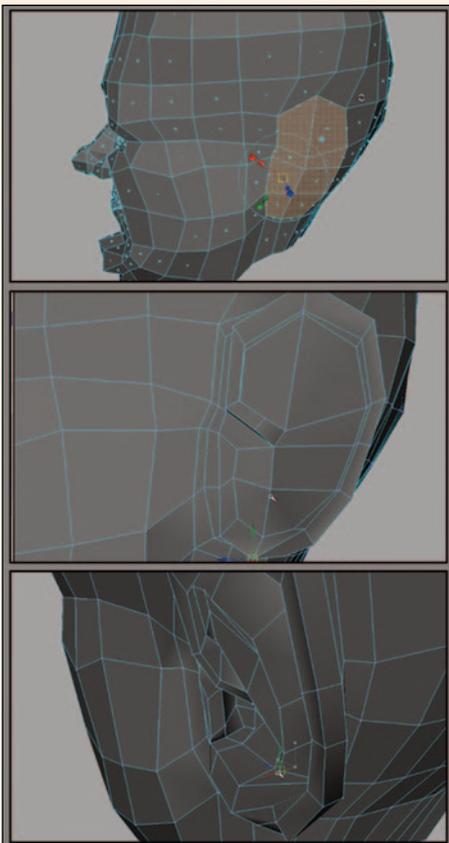
Probablemente lo más tedioso y una de las partes más difíciles de cualquier personaje es el modelado de las orejas.

Prefiero usar un método que aprendí hace unos 3 años, es un método utilizado en el **DVD Freedom of Teach** utilizando sólo 8 polígonos. ¡Sí solo 8 polígonos! Las caras se extruyen y se eliminan usando un script, llamado **spinFaces.mel** (disponible en Highend3d.com).

## Creación del pelo

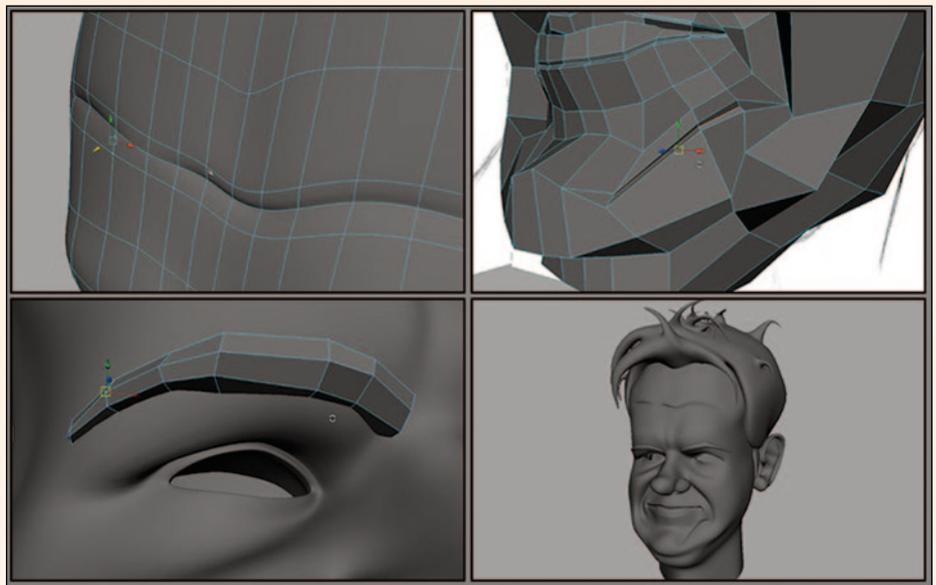
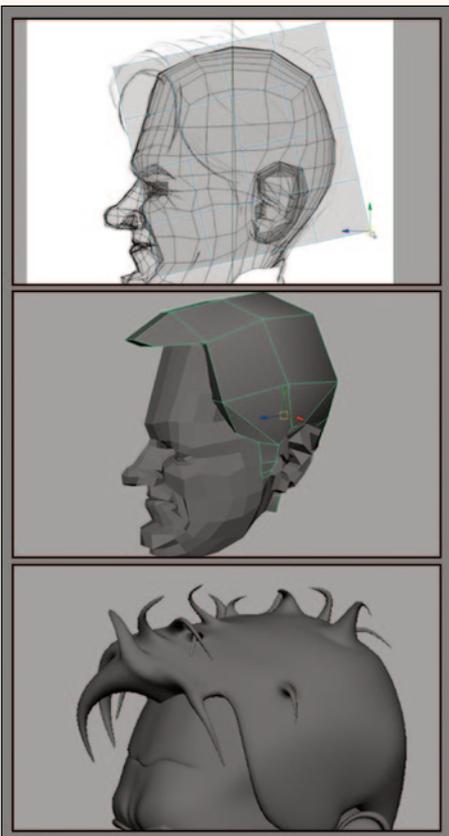
Para este ejercicio he elegido para crear el pelo utilizar un plano y, a continuación, comienzo a darle forma basándome en la imagen del viewport.





El cabello debe ajustarse a la forma de la cabeza para ser mas realista.

Se agregaron varias líneas y se realizaron **extrusiones** a partir de curvas nurbs.

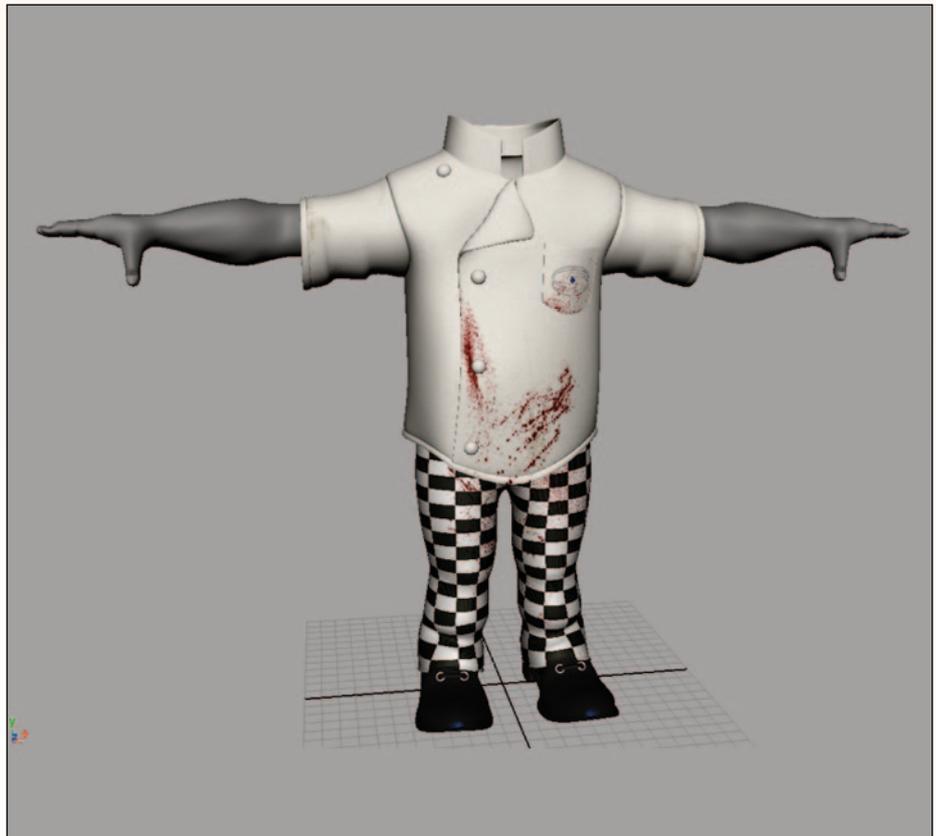


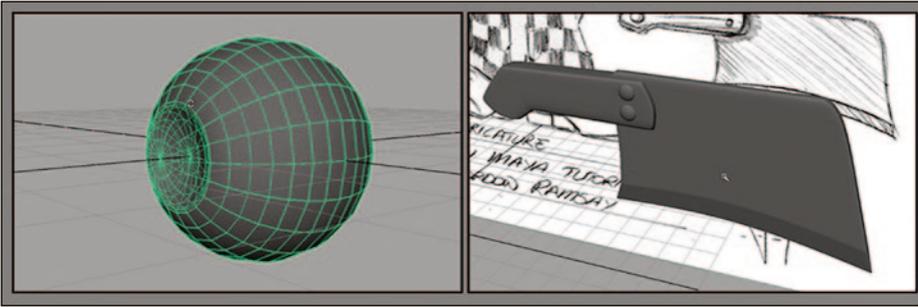
En lugar de usar los **mapas de desplazamiento** o **bumps** para las áreas alrededor de la barbilla, se corta de forma física en el modelo, es el mismo método se hizo en la producción de Headcases.

Las cejas se crearon y formaron utilizando nuestro amigo y salvador, el **“polycube”**. También se añade un poco de asimetría de las cejas con respecto a la cara para obtener una

expresión más característica, incluso en el estado por defecto de la cara. Como dije antes, no me gusta en general repetir tareas tediosas como la creación de mapas o sets de **UV**, aquí podemos ver el conjunto completo de las **UV** de los dedos y luego se duplica para el resto de la palma.

Para todo el proceso de creación de las **proyecciones UV** de un





personaje, uso principalmente planas o de proyección cilíndrica. Lo mismo ocurre con la cabeza, el pelo y otras partes del cuerpo.

Los ojos se hicieron con esferas básicas que se duplicaron y editaron, en el interior tenía el iris del ojo (un plato invertido) y así creando en la zona exterior de los ojos una zona más marcada.

El **shading** para el exterior del ojo debe ser transparente, usé un phong E, un tipo de shader que consigue

mayores y mejores brillos y mejores resultados finales.

Se utilizaron texturas al *estilo Pixar*, se consiguieron más o menos detalles mediante distintos efectos de la luz sobre el shader.

La **piel** tiene una capa con varios colores alrededor de los ojos, labios y mejillas, junto con zonas más oscuras y así conseguimos muy buenos resultados. Las manos y los brazos son texturas muy básicas, con un color rojizo añadido a las uñas y los nudillos de los dedos.

La **chaqueta** es un material blanco, que a su vez, fue manchada con algunas salpicaduras de sangre y con marcas de haber cocinado distintos alimentos.

Con todas las partes del personaje acabadas, era el momento de ponerle una pose, de conseguir una pose interesante. En este personaje no usé ningún **Rig**, en su lugar usé los **Maya Grup Deformers** para crear la pose.

Una vez que cree la pose, coloqué la cámara en un ángulo adecuado y a continuación añadí **3 spotlights**. El **blinn shader** de la piel, fue reemplazado por un **SSS\_fast Skin shader** y modificado.

Fue entonces cuando hice el render usando **Mental Ray**.

El fuego se hizo por separado, aunque he utilizado las piernas como una máscara, con un alfa por lo que el fuego podría ser añadido posteriormente como una capa de máscara en **Adobe Photoshop**.

El resto de la imagen se compuso junto con el **color pass** y el **ambient occlusion pass**.

El fondo, el muro de piedra de detrás de el personaje tenía una imagen de una textura de mi biblioteca particular que distorsioné y cambié el color en **Adobe Photoshop**. ■

Autor:

**JASON EDWARDS**

Web:

[www.outlaws3d.com](http://www.outlaws3d.com)

E-mail:

[jayedwards3d@btinternet.com](mailto:jayedwards3d@btinternet.com)





Autor: **JASON EDWARDS**

[www.outlaws3d.com](http://www.outlaws3d.com)  
[jayedwards3d@btinternet.com](mailto:jayedwards3d@btinternet.com)



## ¿Quieres ser un buen animador?



Carlos Baena

### Consejos de Carlos Baena

**1** Fíate de las críticas que te den otras personas sobre tus planos. Algunas veces miramos nuestras propias animaciones tantas veces, que o se pierde un poco la visión original o se le dan tantas vueltas que el plano empieza a perder esa chispa.

**2** Si quieres ir a ciertos estudios de animación, lo intentas una vez, y o bien no recibes respuesta o te dicen que no... porque dejar de intentarlo?

Sigue trabajando, sigue aprendiendo, sigue fijándote... y después, vuelve a mandar tu demo reel. Si realmente quieres algo, inténtalo las veces que haga falta.

Manda tu demo reel 800 veces mas si hace falta. Que sólo se vive una vez.

**3** No te creas que la animación sólo consiste en tests de acting para llegar a trabajar a un estudio de animación.

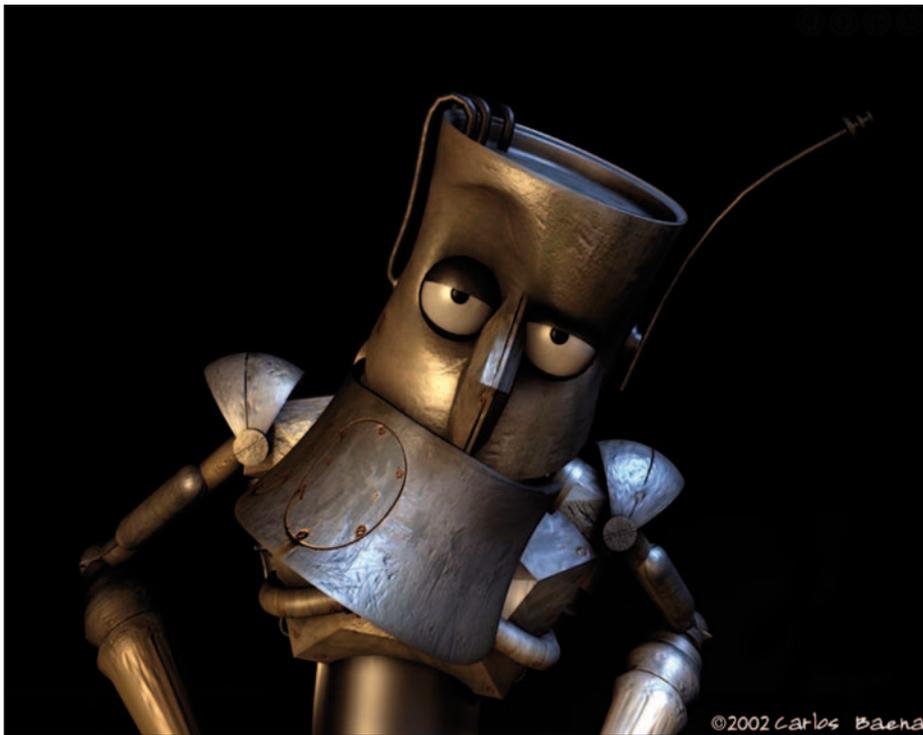
Hay más cosas que se consideran a la hora de mirar portafolios y demo reels. Presta atención a cosas como peso, pantomima, entretenimiento. Ponte en la posición de la gente que mira cientos de reels, y piensa, que

animación puedo hacer, que resulte original?

**4** No tengas prisa en llegar a algún lado. Ten mucha paciencia... sobre todo en el campo de la animación. Las cosas



© Carlos Baena



no se consiguen de la noche al día. Eso no significa que te des por vencido o que te quedes estancado tampoco.

**5** No te creas el mejor de la clase. No hay nada que sienta peor que alguien creyéndose el rey del Mambo en este mundillo y que se crea que no tiene nada más que aprender. Sobre todo cuando trabajas en un ambiente de colaboración, en el que entre todos

se intenta crear algo nuevo, especial y diferente. En cualquier momento aparecerá alguien más del que puedas aprender algo nuevo.

**6** Comparte lo que sepas con tus amigos. Aunque la animación es un campo competitivo, si hay alguien estancado en un tema (ya sea creativo o técnico) ayuda muchísimo el tener a alguien que te diga "Yo he pasado por ese bache. Mira, así es como lo puedes arreglar".

Siempre gusta cuando algún amigo te pasa cosas sobre animación, y empezáis a intercambiar material sobre animación para que todos aprendan.

Yo creo que aprendí más sobre animación por medio de mis amigos, que por medio de mis profesores y los libros sobre animación.

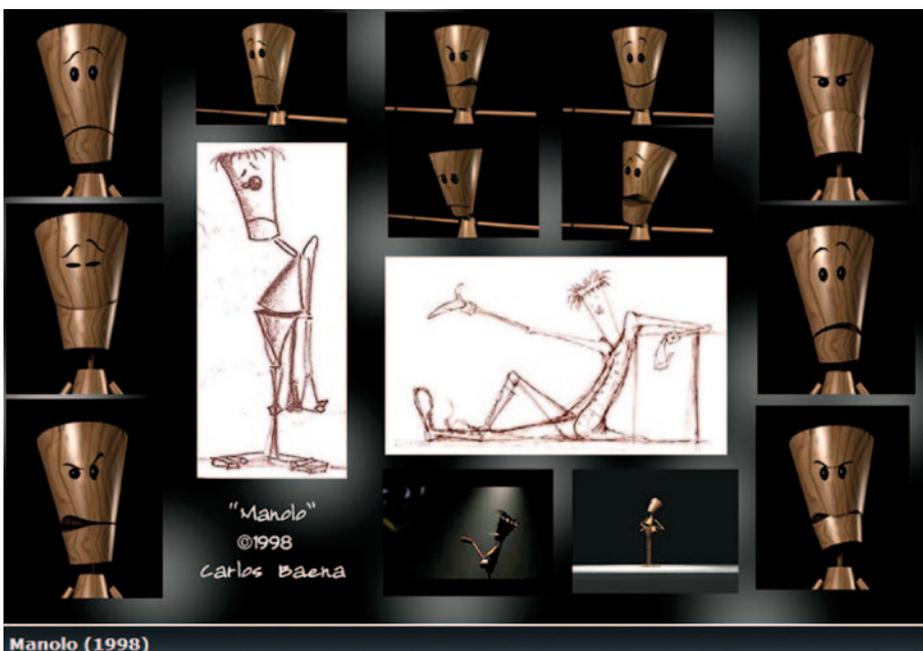
**7** Planea tus planos. Busca referencias. Pero no te lances al ordenador o al lápiz sin tener una idea más o menos clara de lo que quieres ver en la pantalla. El planear tus animaciones te va a ayudar muchísimo.

**8** Observa todo lo que te rodea. Dibuja a la gente, sus posturas, observa deportes y su locomoción, observa conversaciones, sus gestos...en general, conviértete en un mirón o "boyeur" de mucho cuidado. A la larga, la observación se convertirá en tu mejor herramienta de aprendizaje.

**9** La animación no es sólo el estudiar antiguas películas de Disney. La animación es mucho más que eso. Es el ir a ver a comediantes (en España intento ir a ver a Faemino y Cansado y a Tricicle siempre que puedo).

También la animación es el escuchar música, el analizar películas de cine y secciones de película o de acting que te impactan de alguna forma, ir al Museo, ir a espectáculos de magia, es analizar baile, es fotografía... son muchísimas cosas.

**10** Paciencia, motivación, práctica, inspiración y más paciencia. ■



**CARLOS BAENA**  
[www.carlosbaena.com](http://www.carlosbaena.com)

## Girl Portrait



Autor: Antonio Bonora

email: [principe\\_antonio@hotmail.it](mailto:principe_antonio@hotmail.it)

# HALL OF SOULS



djart 2009  www.3djart.de



## Como realizar una buena Demo Reel



### Consejos de Carlos Baena

Carlos Baena es uno de los mejores animadores de Pixar. Es español y ha conseguido renombre internacional por sí mismo en animación de personajes. Es uno de mis favoritos. Sencillamente, es uno de los mejores animadores de personajes del mundo. Carlos Baena comenta:

Pixar está actualmente contratando animadores y buscando personal en prácticas.

He visto una serie de demos de empresas y de estudiantes el mes pasado, y hablé con reclutadores y supervisores sobre qué se debe presentar, cómo, etc. Así que pensé que sería apropiado pasarte algo que escribí con anterioridad.

Es importante estar atento al personal de recursos humanos. Tratarlos con respeto, porque dedican muchas horas a supervisar el trabajo de los estudiantes. Así que aquí tienes algunos consejos sobre cosas que hay que tener en cuenta al crear una demo.

1) NO trates de hacer una demo adecuada para todo. Esto funciona para pequeñas compañías, pero para los principales estudios puede minar tus posibilidades más que cualquier



otra cosa. Haz tu demo específica al puesto y estudio en el cual solicitas.

Si solicitas trabajo como animador en un gran estudio de animación donde los departamentos están muy especializados, entonces todo en la demo debe decir sólo "animación". No debería decir "texturizado", "iluminación" o "modelado".

2) NO debes incluir todo aquello en lo que has trabajado. Sé muy breve.

**weta DIGITAL**

features commercials in production reels **jobs** about contact

**Jobs**

If you'd like to be a part of this cosmopolitan creative mix, love what you do, and have impressive skills and experience, we'd like to hear from you. We welcome and encourage applications from local freelancers and recent graduates, please see the positions advertised below.

To register your interest in working at Weta Digital, first complete our work enquiry form, either for a specific vacancy we have listed, or as a speculative application we can hold onto for future reference.

We will not consider a job application unless you have registered your interest via the work enquiry form. [Register your interest](#)

[More about applying for work at Weta Digital](#)

**Non-resident applicants**  
New Zealand immigration law requires that non-resident applicants have at least three years' feature film experience to qualify for a working visa. Please note that Australian permanent residents/citizens are not required to apply for a NZ work visa

At Weta Digital we're passionate about our work and we attract some of the filmmaking world's best creative and technical talent. Over 35 nationalities make up our team.

[Register your interest](#)

Si has estado trabajando en la industria durante, digamos, 10 ó 20 años, e incluyes cada toma que has animado, tu demo ya no será una demo, sino un largometraje que los reclutadores/supervisores tendrán que ver hasta el final.

Así que haz que la demo dure menos de uno o dos minutos, incluyo si eso significa no usarla por completo. Es probable que la gente que esté evaluando tu demo otras cien. Así que cuanto más fácil les hagas el trabajo, mejor. No quieres aburrirlos. Por el contrario, deben ver lo mejor de tu trabajo (aunque

sólo sean 30 segundos). Déjalos con ganas de ver más.

3) Haz la demo original por dentro, NO por fuera. El personal de RR.HH., junto a verdaderos animadores, verán tu demo, sin preocuparse de los decorados de la caja, o de lo que incluyas con la demo y el currículum.

Desde llaveros hasta juguetes, he visto a gente incluir todo tipo que cosas con sus demos que nada tienen que ver con sus dotes en la animación. Pon toda tu originalidad en el verdadero contenido de la

animación. Haz que sea divertido y original para ver, pero sin exagerar.

4) NO incluyas cosas que distraigan demasiado la atención, ya sea música o títulos extravagantes. Si tienes una demo con una prueba de animación de un diálogo, y la música es demasiado alta, de forma que no se puede oír lo que dice el personaje, o durante todo el tiempo pones la típica música techno super alta durante todo el vídeo, esto entrará en conflicto con el objetivo de tu demo, que es mostrar tus aptitudes como animador de forma tan clara y sencilla como puedas. Todo lo demás debe ser secundario.

5) NO incluyas cosas que han animado otras personas. Sé muy claro y honesto con respecto a lo que has hecho. La industria es muy pequeña, la gente va de compañía en compañía y están familiarizados con el trabajo de otra gente. Incluye siempre una lista de créditos con las tomas de la demo y yo que has animado en ellas.

En el caso de que una toma sea compartida por dos o más animadores, debes aclarar el trabajo que has hecho tú.

## P I X A R

HOME FEATURE FILMS SHORT FILMS THE THEATER HOW WE DO IT ARTIST'S CORNER RENDERMAN COMPANY INFO

**We Are Looking To Expand Our Pit Crew**  
Pixar needs creative mechanics of all shapes and sizes.

**CAREER OPPORTUNITIES**  
Career Listings  
Career FAQ  
Submission Guidelines

**UNIVERSITY PROGRAMS**  
Intern & Recent Grads Listings  
Intern & Recent Grads FAQ  
How To Create A Demo Reel

## LUCASFILM RECRUITING

WELCOME SEARCH JOBS FAQs ABOUT US OUR COMPANIES INTERNSHIPS SIGGRAPH 2009



## Welcome to Lucasfilm.

We're in the business of telling great stories and making magic. We produce really cool films, video games and television programming. We create amazing visual effects and sound design. We market, distribute and license our products and services around the world. We're constantly striving to push the envelope.

The Lucas companies include [Lucasfilm](#), [Industrial Light & Magic](#), [LucasArts](#), [Lucasfilm Animation](#), [Skywalker Sound](#), [Lucas Licensing](#) and [Lucas Online](#). Our headquarters are in San Francisco's historic Presidio National Park, with other business locations in nearby Marin County as well as in [Singapore](#).

We're looking for the best and the brightest, both in the US and globally. We want people who come to work every day with new ideas. We're an equal opportunity employer – we believe that creating a diverse workplace helps us attract the best talent and foster creativity. Get to know our company and discover what great career opportunities are available here for you.



TM & © Lucasfilm 2009. All rights reserved. | [Terms of Use](#) | [Privacy Policy](#)

6) Pon tu propia personalidad en la demo reel. Al final mucha gente puede aprender la técnica. Lo que es interesante es ver que lo que buscan los reclutadores es también la personalidad, el actor detrás de la demo. No incluyas cosas/pruebas/tomas que están basadas principalmente en lo que han animado otras personas. No queremos ver una demo “de Pixar”. Lo que estamos buscando es el actor de talento que pueda ayudar a Pixar

(o a cualquier otro estudio) a nuestras sus películas más distintivas.

7) Descubre lo que enviar y cómo. En el caso de Pixar, revisa su página Web para saber exactamente lo que necesitan antes de pedir trabajo. Esto es aplicable a cualquier estudio.

En algunos casos es probable que necesiten que envíes un formulario antes que cualquier otra cosa, o también puede ser que te pidan que mandes una demo en un cierta forma o formato particular.

8) Etiqueta tu Disco/Caja. Si hablas con nuestros principales reclutadores, esto parece ser importante. Si les gusta tu trabajo, pero la información de contacto está solo en el currículum, y se pierde en una montaña de otras demos, no tendrán forma de contactar contigo. Así que etiqueta todo. Pon al menos nombre, número de teléfono, y dirección de e-mail en

la caja y el disco. Aunque sea con un permanente. También puedes poner etiquetas al principio/final del contenido.

9) Sé respetuoso con la gente que mira tu trabajo. No te ayudará en absoluto si tan pronto como el estudio recibe tu demo, llamas/mandas e-mails a los reclutadores/animadores una docena de veces al día.

Sé considerado con su tiempo, y lo que más importante, trátalos con respeto. Ellos están ahí para ayudarte y su trabajo no es fácil porque tienes cientos de demos para revisar. Así que tengo en cuenta si mandas una demo, y no recibes una respuesta inmediatamente. Espero que esto sirva de ayuda. ■

**CARLOS BAENA**  
[www.carlosbaena.com](http://www.carlosbaena.com)

FEATURE FILM  
ADVERTISING  
REELS  
ABOUT  
CAREERS  
CONTACTS  
CLIENT LOGIN

**Features**  
Mark Miller - President  
Joanna Capitano - Director of Marketing  
T: 310.314.2944  
F: 310.314.2921  
▶ [features@d2.com](mailto:features@d2.com)

**Press**  
Julie Miller - Director,  
PR & Communications  
T: 310.664.2719  
▶ [publicity@d2.com](mailto:publicity@d2.com)

**Recruiting**  
Lala Gargavian - Director of Recruiting  
T: 310.314.2900  
F: 310.314.2990  
▶ [digitalhiring@d2.com](mailto:digitalhiring@d2.com)

**Corporate Inquiries**  
**Digital Domain**  
300 Rose Avenue  
Venice, CA 90291  
T: 310.314.2800  
F: 310.664.2701



ANIMACIÓN    INFORMACIÓN CORPORATIVA



## Ofertas de Empleo

- Senior Animator
- Senior Lighting Artist
- Senior Compositing Artist

[OFERTAS DE EMPLEO](#)   [INSERTAR CV](#)   [PREGUNTAS FRECUENTES](#)   [VIVIR EN MADRID](#)

RECURSOS HUMANOS



*Mary Poppins*



Autor: Daniel Cestari

[www.malaguetastudio.com](http://www.malaguetastudio.com)

email: [daniel@malaguetastudio.com](mailto:daniel@malaguetastudio.com)

# Hellbeast



Autor: Nicolas Collings  
[Character Modeler on Assassin's Creed 2 - Ubisoft Montréal]  
[www.nicolascollings.com](http://www.nicolascollings.com)

# R!

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 Editor, a fin de efectuar las oportunas correcciones.

Editor: [Marco Antonio Delgado](#)  
E-mail: [webmaster@pixeltale.com](mailto:webmaster@pixeltale.com)  
Website: [www.pixeltale.com](http://www.pixeltale.com)

# Render *out!*

.....pixeltale magazine