

Render **out!**

#15

ARTÍCULOS

- Arte y 3D: Leonardo Da Vinci
- El gran Rick Baker

MAKING OF

- La Mezquita
- Guerrera Amazona
- Batmovil, etc...

ENTREVISTA

Juan Antonio
Amblés



© Mariano Steiner

ALICE IN WONDERLAND THE MAD HATTER

AUTOR: TITOUAN OLIVE



email: digitalia3d@gmail.com

web: <http://digitalia3d.teria.fr>

Reflexiones del editor



Tras varios meses de descanso volvemos con este nuevo número de Render out!. Navegando por algunas webs muy conocidas, en las que se venden librerías de objetos perfectamente texturados y para distintos motores de render, además de escenas preiluminadas y con los settings de render casi definidos también, me pregunté entonces, si con todo esto no estamos matando un poco la creatividad y la imaginación en el diseño 3d, y lo estamos transformando en otro sector basado exclusivamente en el dinero, un puro negocio y en el que hacer diseños en 3d ha pasado de ser un arte a hacerse como churros. Quizás poco a poco estamos vulgarizando este mundillo nuestro con tanto preset predefinido, no sé, quizás exagero.



Me ocurre un poco igual con las últimas películas de animación, todas siguen los mismos patrones, no existe ya la creatividad de antes, el romper las barreras ya creadas, sólo se repite la misma historia para llenar las arcas de millones de dolares y euros. Pero no me mal interpreteis, hay magnificos artistas que son maestros, grandiosos artistas y films que son obras maestras absolutas, pero quizás sea necesario ya, un gran cambio de dirección y de expectativas en el diseño 3d como ha pasado en otras artes como la pintura, el dibujo, el cómic o la fotografía.

Un saludo,

Marco Antonio Delgado
pixeltale studio

Render out!



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

Contenidos de octubre

- 07 Making of: Guerrera Amazona
- 15 Primer Reto Lightrender On Tour
- 23 Entrevista a Javi Martínez
- 31 Making of: El erizo
- 36 Cine y FX: Rick Baker
- 47 Zona Master: Juan Antonio Amblés
- 55 Making of: El Faro
- 61 Making of: Batmovil
- 69 Arte y 3D: Leonardo Da Vinci
- 79 Making of: Sandoje
- 89 Entrevista: Lince Studios
- 97 Creative Commons y derechos de autor
- 105 Making of: La Mezquita de Córdoba
- 113 Los equipos de trabajo efectivos

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

Imagen portada: Mariano Steiner

CG-NODE^o

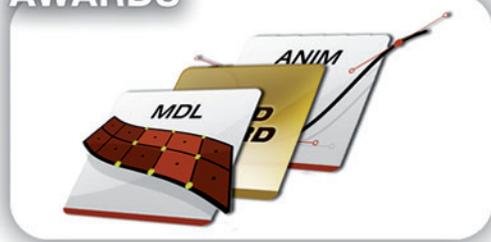
CONNECTING ARTISTS

ENTREVISTAS



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

AWARDS



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

COMUNIDAD



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

COMPETICIONES



IMAGEN POR: VICTOR HERNANDEZ

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

CG-NODE^o
CONNECTING ARTISTS

COLABORA CON

Render out!

WWW.CG-NODE.COM



GUERRERA AMAZONA

por Fabio Bautista

Desde hace algún tiempo he estado participando de forma regular en un reto de escultura digital organizado por el foro de 3DTotal.

Esto se ha convertido en la excusa perfecta para aprovechar algunos de mis ratos libres y también en una forma entretenida de practicar y probar nuevas cosas.

El reto propuesto en una edición reciente de este concurso consistía en crear una guerrera amazona y como he sido segui-

dor del trabajo del gran artista Scott Campbell y sus historias, pensé en hacer algo con ese estilo, una muñeca con curvas y proporciones un poco fuera de lo común, adaptada a una guerrera fuerte y con cierto toque de agresividad.

Así que primero me puse a la tarea de buscar distintas imágenes de referencia, tanto ilustraciones de guerreras amazonas como diferentes fotografías de mujeres indígenas.

Esto sirvió para tener una idea inicial de lo que podría hacer.

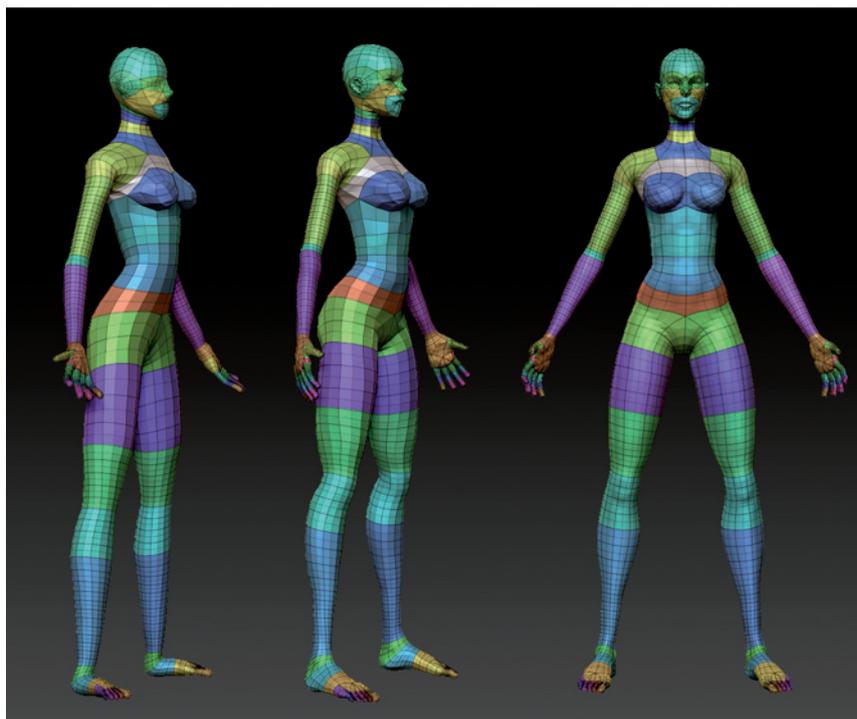
CREANDO EL MODELO BASE

Aunque normalmente empiezo trabajando con una geometría base en Max, en esta ocasión, decidí crear la malla base directamente en ZBrush usando ZSpheres.

Con ésta herramienta se pueden crear estructuras de esferas que fácilmente pueden ser convertidas a una forma básica. Aunque la distribución de esta geometría no fue la mejor, sí fue un punto de partida importante para buscar la forma ideal del



modelo y para que mas adelante pudiese crear una malla con mejor topología. La base para el pelo también fue creada a



partir de una estructura de z-spheres, pero como una subtool independiente.

Algo importante para resaltar aquí, es que al crear objetos independientes se aprovecha de mejor manera los recursos de memoria dentro de Zbrush.

De esta forma, cada objeto puede tener un nivel de subdivisión diferente y además podemos trabajar con un mayor nivel de detalle en los objetos que así lo requieran.

1ª ETAPA DE ESCULPIDO

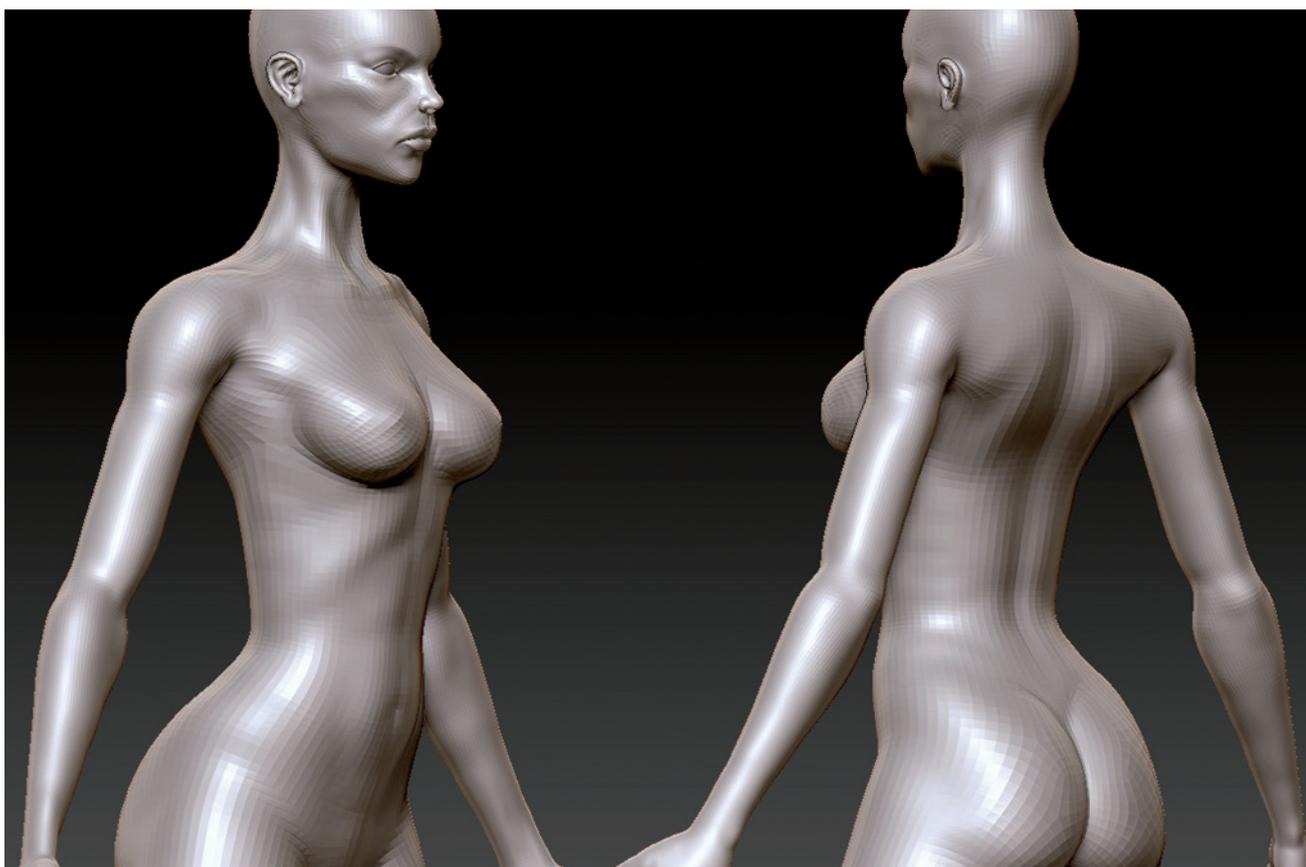
Una vez finalizado el modelo básico, comencé a buscar las proporciones generales usando el pincel Move. Como la idea era lograr una figura esbelta alargué un poco el cuello y el tronco y ajusté las extremidades de acuerdo a estos.

Aquí, la clave para lograr una figura bien estructurada es mantener las proporciones adecuadas. Por ejemplo, siempre tengo como referencia que la articulaciones de los brazos estén a la altura de la cintura y las de las muñecas a la altura de la entropierna.

Luego de obtener una forma ideal, aumenté el nivel de subdivisión y empecé a ajustar los detalles generales de cada parte del cuerpo.

Para ello usé principalmente Move y Standard. Mas adelante agregué una subdivisión más que me permitió definir cada zona muscular del cuerpo.

Así también pude trabajar mejor en darle forma a la cara y el pecho. Cuando estuve conforme con la forma general, exporté una version de baja de este modelo preliminar al Max.



Allí ajusté la distribución de la geometría y creé la base para cada uno de los accesorios partiendo de figuras primitivas que luego convertí a polígonos editables. Por último posicioné la ropa y demás accesorios en el

modelo y lo exporté de nuevo a ZBrush.

AGREGANDO MÁS DETALLES

De regreso en ZBrush y luego de establecer los detalles ge-

nerales, comencé a trabajar en cada área específica del cuerpo dándole más detalle.

En esta etapa me concentré especialmente en la cara. Quería lograr unos rasgos que visual-



mente fueran finos y estéticos, pero que a la vez transmitieran seguridad y fuerza.

Entonces agregué dos subdivisiones al modelo y empecé a definir los ojos, nariz y labios.

Para llevar a cabo esta tarea usé diferentes pinceles, como Clay, Inflat, Pinch y el Standard. El mismo proceso fue realizado con cada una de las partes

del cuerpo, concentrándome más en áreas como el tronco, las rodillas y las manos, pero sin agregar demasiado detalle o imperfecciones a la piel, para lograr un aspecto de piel de muñeca, lisa y suave.

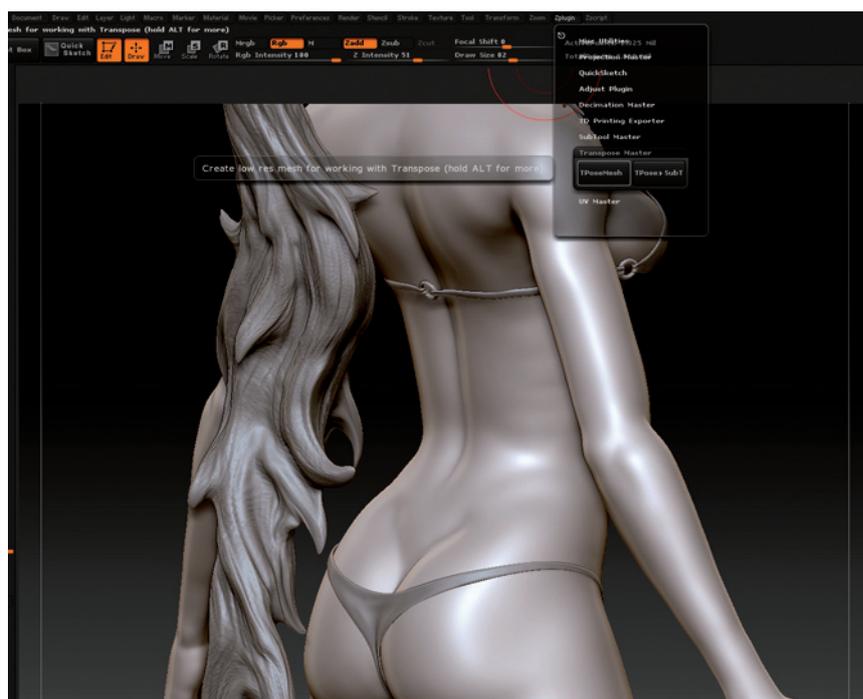
Más adelante agregué algunos detalles a la ropa, al pelo y demás accesorios de la guerrera. Con el pelo tuve especial cuidado en definir primero unas



capas con mechones para darle alguna fluidez.

Para ello usé primero el pincel SnakeHook para sacar las puntas y darles forma.

Luego usé un pincel personalizado, creado a partir del pincel Standard, para definir las capas. Para terminar esta fase agregué los detalles del pelo haciendo uso de la función Lazy Mouse.



POSANDO EL MODELO

Para acabar sólo quedaba darle una pose al modelo. Como éste estaba compuesto por varios elementos, se hacía un poco engorroso y difícil ajustar cada uno de forma independiente. Así que hice uso del magnífico plugin Transpose Master.

Este se encuentra en el menú Zplugin y solo hay que hacer clic en el botón T PoseMesh para crear una malla de baja resolución compuesta por todos los objetos incluidos en el modelo original.



Con el modelo de baja creado se facilitó la tarea de mover y rotar las partes afectando todos los demás elementos. Este procedimiento consistió en ha-

cer una selección, sombreado la parte del modelo que no quería mover. Para ello usé la tecla Ctrl y arrastré el ratón en una dirección determinada.

La parte que no quedaba sombreada era la parte que podía modificar. Así hice uso de los modos Move y Rotate para ajustar cada parte del cuerpo en la posición que quería lograr.

Cuando estuve conforme con la pose volví a Transpose Master y usé TPose>SubT para transferir las modificaciones al modelo original.

Finalmente este fue resultado. Gracias y saludos!

AUTOR: FABIO BAUTISTA

<http://maxterwip.blogspot.com>
<http://maxter.cgsociety.org>

email: fabiobautista@hotmail.com



FABIOBAPTISTA
MAXTERWIP.BLOGSPOT

FORMULA 1

AUTOR: JOMAR MACHADO

email: jomarmachado@hotmail.com

web: www.jomarmachado.com



FERRARI F500

AUTOR: JOMAR MACHADO

email: jomarmachado@hotmail.com

web: www.jomarmachado.com



DAHAKA UNDER THE SEA
AUTOR: FARAZ SAYYADI

email: sayyadi.faraz@gmail.com
web: http://farazsayyadi.cgsociety.org





1^{er} RETO FORO LIGHTRENDER ON TOUR

POR VÍCTOR FERNÁNDEZ GAYO

LOFT VERTICAL EN PARÍS

Bueno, antes de empezar este making of quisiera agradecer a Lightrender on Tour el esfuerzo realizado para organizar los seminarios que ha impartido por la península.

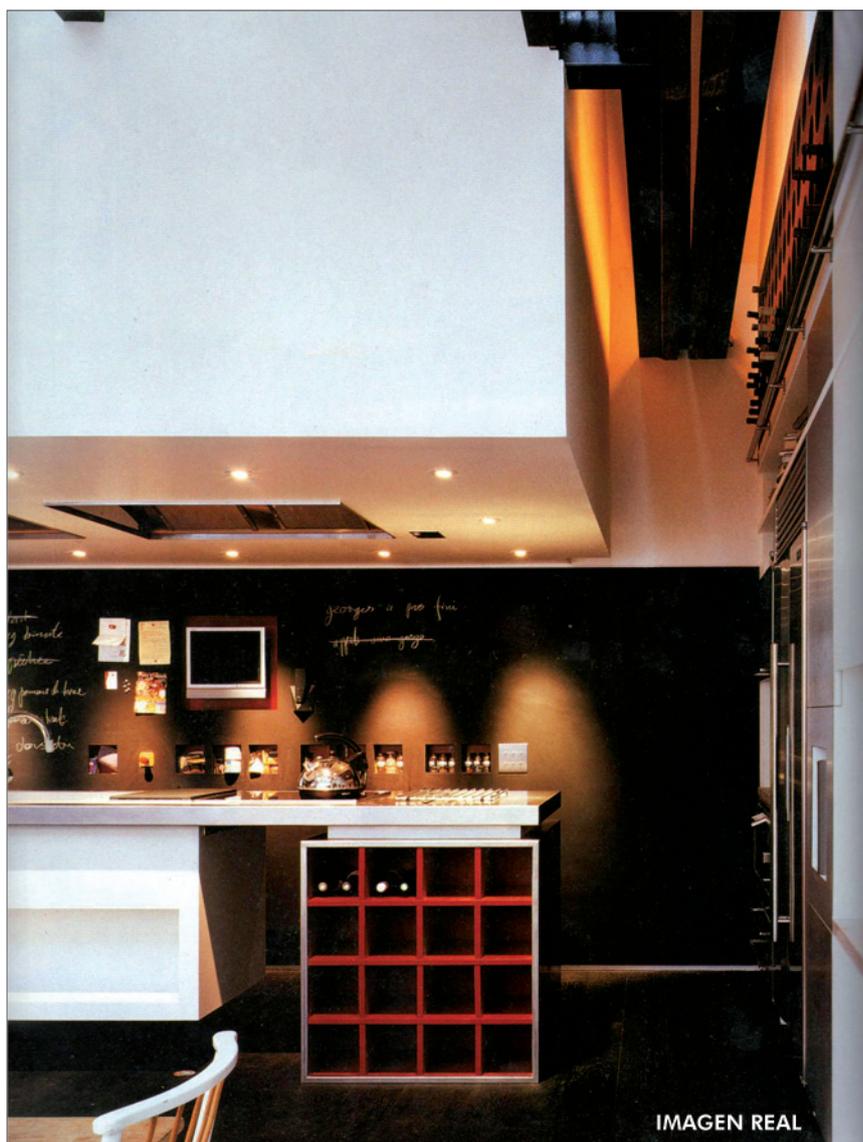
Como alumno del seminario de Madrid, considero que la asistencia me ha sido de gran ayuda y creo que desde entonces no dejo de mejorar día a día, sabiendo que todavía me queda

mucho que aprender, por supuesto.

Como decía Javier Martínez, no sólo hablo de unos parámetros de render, sino de una metodología de trabajo, que fue lo que explicaron en los seminarios y que a mí me ha ayudado mucho en mi trabajo diario e incluso para involucrarme más en este maravilloso mundo del 3D. Quien no sepa de qué ha-

blo cuando digo Lightrender on tour, puede visitar el foro y saber de qué va el tema: www.lightrender.es/foros

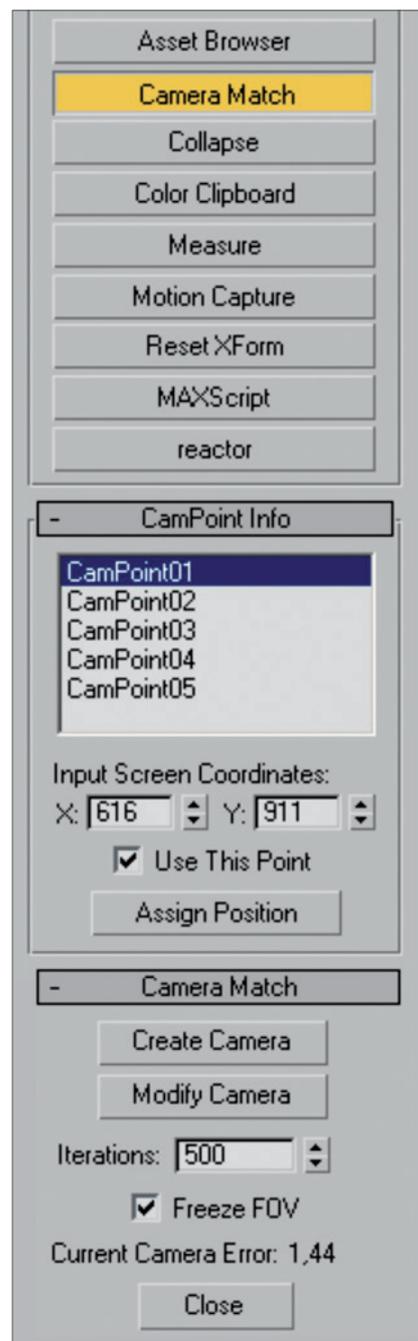
El reto comenzó gracias a la iniciativa de Pablo, cuando en el foro de Lightrender nos propuso crear un render que se pareciese lo más posible a un modelo dado. Muy buena idea para que los que estamos empezando aprendamos más aún.



En esta primera propuesta se trataba de la cocina de un loft en París, para la que he usado este software: Autodesk 3dstudio Max, Vray, Adobe Photoshop y Adobe After Effects.

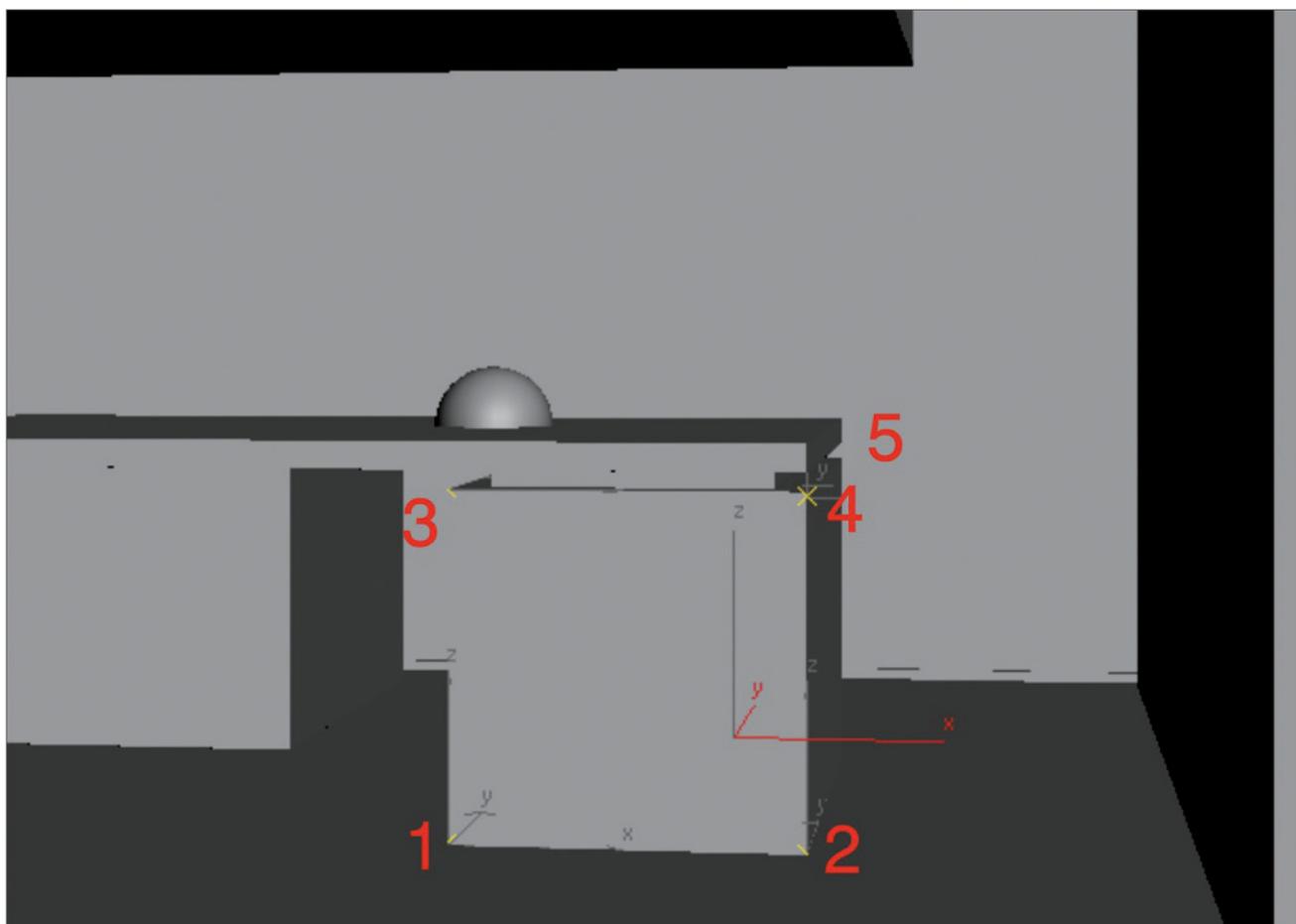
El encuadre de la escena

Observando imagen me preguntaba los parámetros que se habrían empleado para realizar la fotografía, sobre todo la dis-



tancia focal, y también si sería un recorte o se trataría de una instantánea completa.

En el seminario de Madrid, Javi y Pablo insistieron en la importancia de adquirir ciertos conocimientos de fotografía para mejorar y comprender mejor el mundo de la infografía, así que les hice caso, me compré mi primera cámara réflex y ahí estoy, iniciándome en la fotografía, un campo que me está ayudando mucho en mi trabajo, así que gracias por el con-



sejo. En resumen, abrí 3d Studio y coloqué la foto de fondo (background). En el tamaño del render le di la misma proporción de largo por ancho que tenía la imagen original y activé Show safe frame en el visor de cámara.

Necesitaba una escala base para crear la escena y partí del botellero. Midiendo el diámetro de una botella de vino y observando que cabían dos en cada hueco, calculé las dimensiones aproximadas del mueble. Ya tenía mi escala, con la herramienta Cámara Match de 3dstudio Max y empleando las supuestas medidas del botellero, hice un cubo para asignarle los cinco puntos de cámara y obtener así el encuadre y una distancia focal aproximada.

El modelado

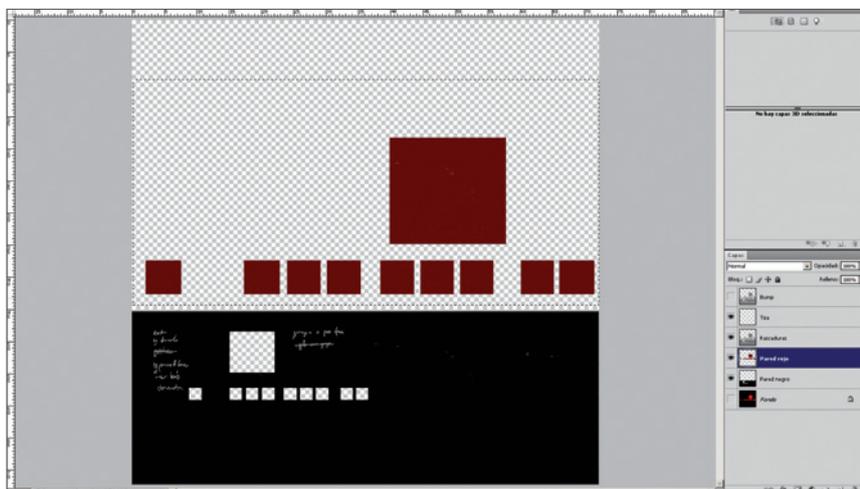
En el modelado he utilizado primitivas estándar y el versátil

modificador editable Poly para conectar aristas, extruir caras y estirar vértices, empleando además otras de las opciones de esta magnífica herramienta. También me he ayudado de splines, aplicando modificadores como Sweep, Extrude y Lathe.

En la zona de las botellas, en la parte superior de la imagen, hice una boleana. Para el suelo

usé el plugin Floor Generator (www.cg-source.com/floor-generator.php), que me resulta muy útil en mi trabajo diario, pues me permite crear suelos y otro tipo de revestimientos con gran rapidez.

Cuando necesitaba cierto suavizado de malla, como por ejemplo en objetos como los frigoríficos, aplicaba el modificador TurboSmooth.



Texturizado de la escena

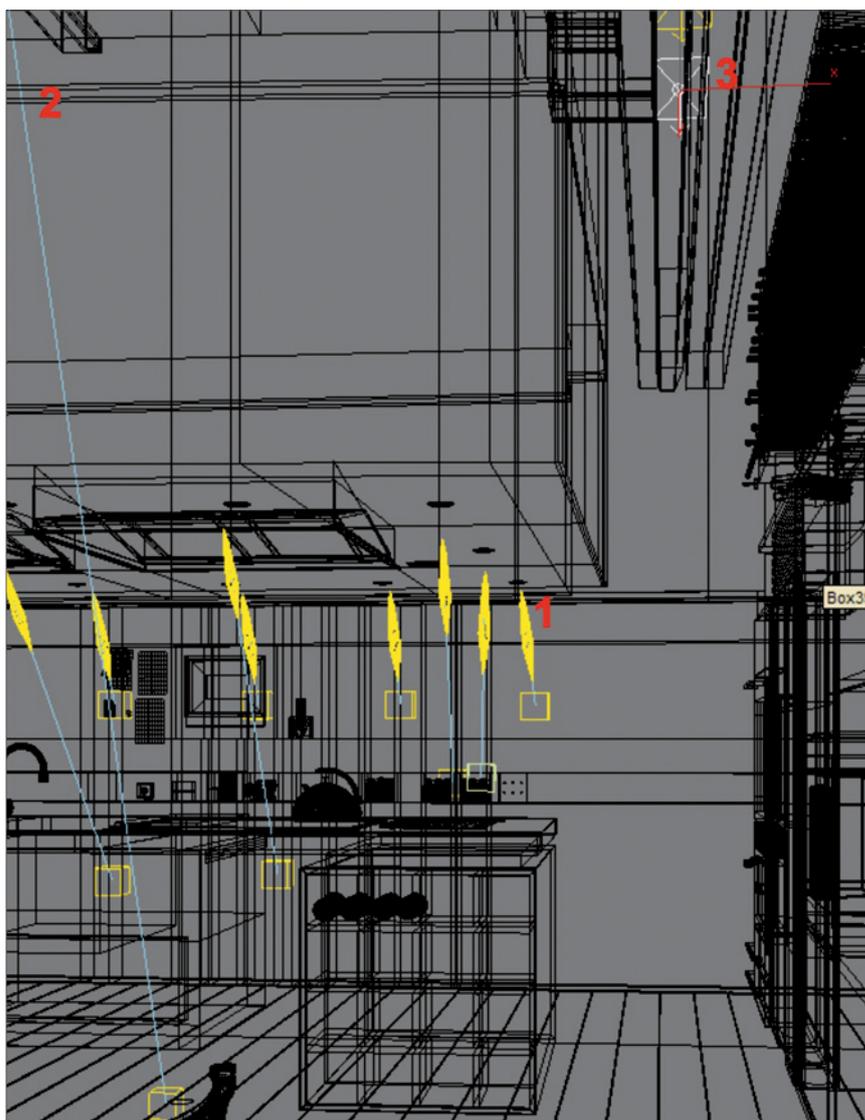
Para la pizarra de la pared utilicé el modificador Unwrap de 3d Studio. Posteriormente, ya en Photoshop, pinté con un pincel sobre las escrituras de la foto y luego las coloqué en mi textura. Con otro pincel hice rasaduras y también mezclé una máscara de suciedad en modo luz fuerte.

Después dupliqué las capas, las desaturé y ajusté los niveles para crear un bump. El resto de materiales de la escena no tienen mucho que explicar: utilicé reflexiones fresnel para casi todos los materiales, variando su coeficiente ior. En los frigoríficos apliqué un noise en diffuse y bump para simular el cepillado de un material inox y también varié su anisotropía.

Para el suelo usé Vraydirt, cargándole un multitexture. Aquí podéis descargar las texturas: www.cg-source.com/multitexture.php.

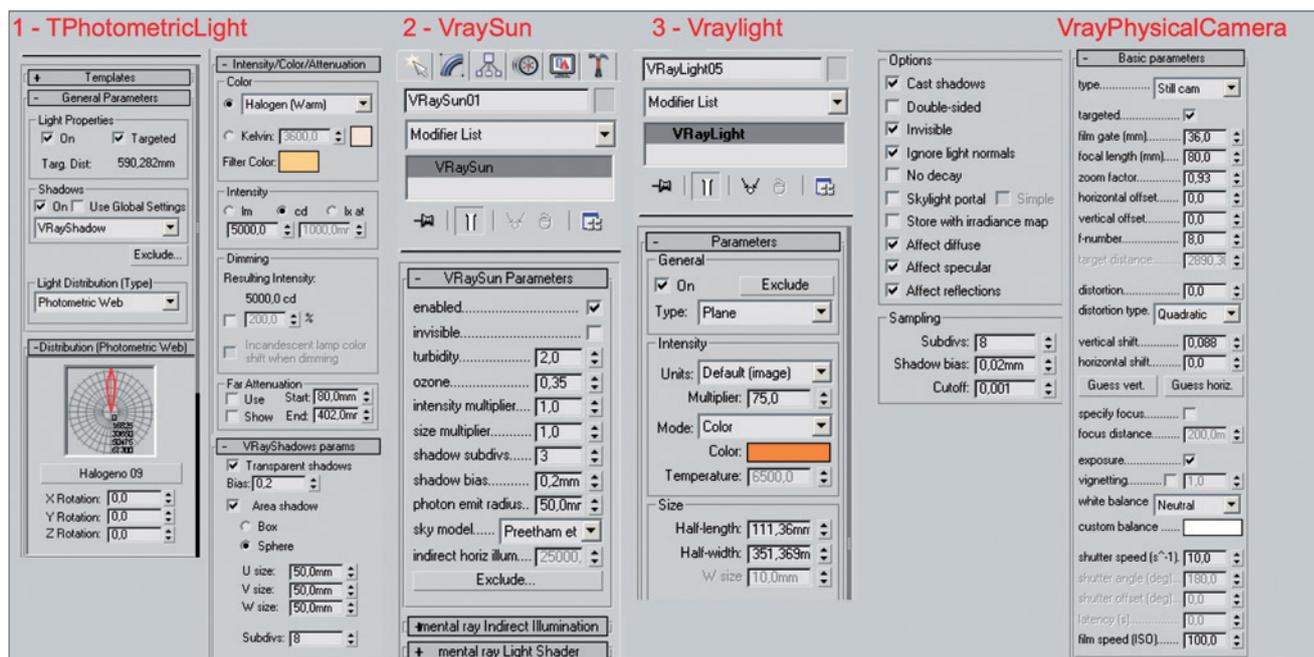
La iluminación

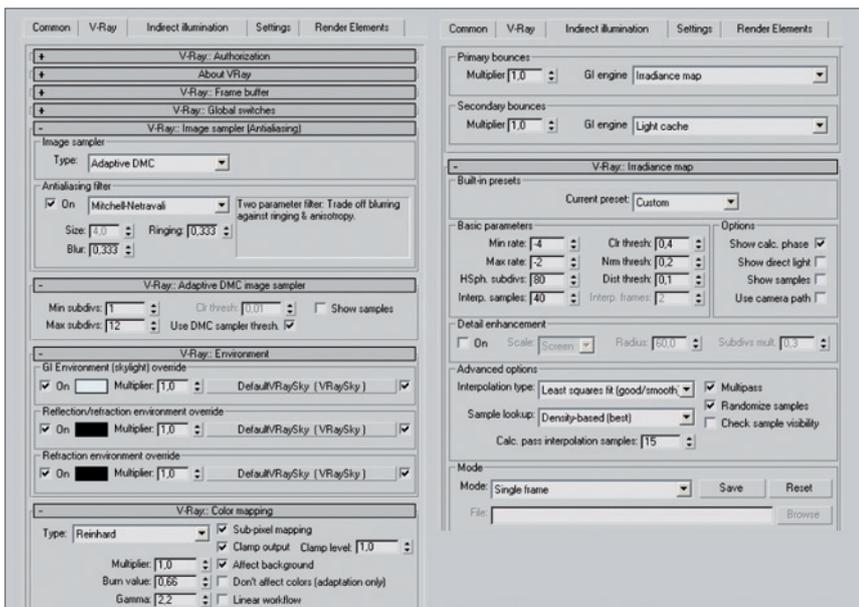
Observando la foto intuía que en la parte trasera de la esce-



na había algún tipo de ventana por la que entraba luz diurna, así que utilicé Vraysun, Vrays-

ky y VrayPhysicalCamera, para conseguir una luz global en la escena. Después dispuse luces





fotométricas de 3d Studio para los halógenos, para las que hice muchas pruebas con los archi-

vos ies que proporciona la web de ERCO: www.ercos.com, pero como no conseguía ninguna que



me convenciera del todo opté por abrir la herramienta les Creator (www.rip3d.net).

Tras varias pruebas modificando un archivo ies de ERCO y orientando las propias luces hacia la pared, conseguí el resultado de mi imagen.

Para la luz anaranjada que entra por la parte superior de la foto utilicé dos planos de luz de Vray con una temperatura de color muy cálida: R:254; G:50; B:5, y el multiplicador a 75.

Render

Los parámetros de render son básicamente los que vimos en el seminario Lightrender on tour. He renderizado con el frame buffer de Vray.

Post Producción

Una vez terminado el render lo abrí en Photoshop y le ajuste niveles, brillos y contraste. También agregué el pase de ambient occlusion en modo multiplicar con la opacidad al 50%, y para finalizar lo edité en After Effects y le añadí los destellos de luz de los halógenos.

Y esto es todo... Espero que os haya gustado este breve making of. Para finalizar quiero volver a agradecer a Lightrender on tour el esfuerzo que están realizando. En mi caso me han aportado mucho.

¡A ver si al próximo reto que organicen se apunta más gente!

Autor:
VÍCTOR FERNÁNDEZ GAYO

email: vferjob@gmail.com
<http://vitinfo3d.carbonmade.com>

FOR LIGHTRENDER

NACE UNA NUEVA COMUNIDAD DE ARTISTAS 3D DE HABLA HISPANA.

QUERER ES PODER...

<http://www.lightrender.es/foro>



LIGHTRENDERONTOUR

Render^{out!}
pixelare studio magione

THE PORTRAIT
AUTOR: LUC BÉGIN

email: equador3d@yahoo.com
web: www.lucbegin.com



LANDSCAPES L51
AUTOR: GUTALIN (ALEX KOZHANOV)

email: gutalin.art@gmail.com
web: www.gutalin.org



MORTAL KOMBAT- SMOKE
AUTOR: GRANT WARWICK

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



GRUPO LIGHTRENDER y ARKITEKTONIK STUDIO AND MORE presentan:

LIGHTRENDER ON TOUR MEXICAN TRIP



6 ciudades Mexicanas

Seminarios de V-Ray avanzado y Post-Producción impartidos por Javi Martínez, (art director LIGHTRENDER-ESPAÑA).

CONCURSO DE RENDER EXCLUSIVO PARA ASISTENTES CON PREMIOS VALORADOS EN MÁS DE \$115.000 pesos M.N. Y SORTEOS DE LICENCIAS TEMPORALES DE V-RAY+RT EN CADA CONFERENCIA patrocinado por:

CHAO2GROUP

ARKITEKTONIK

Autodesk
Gold Partner

DIRCO

LUFAC

3dpodder

MOUNTAIN

PIKETALE STUDIO
animation

2aCAD
global group

Render out!

Render out!

Noviembre 2010 - Monterrey - San Luis Potosí - Querétaro - León Gto - Guadalajara - México D.F.

Información e inscripciones: <http://www.lightrender.es/ontour.html> Correo: mexicantrip@lightrender.es



20 KUDJAK TOUNG 10 20

BY JAVI MARTINEZ

JAVI MARTÍNEZ



Javi Martínez

Tras el rotundo y enorme éxito del primer LIGHTRENDERONTOUR Español recorriendo 11 ciudades y ofreciendo conferencias en Enero de 2010, el artista español Javi Martínez, vuelve a sorprendernos con un nuevo y ambicioso proyecto en hispanoamérica de la mano de GRUPOLIGHTRENDER y una inmejorable lista de colaboradores internacionales.

Como primer destino de su andadura por hispanoamérica, en Noviembre de 2010 arranca el primer LIGHTRENDERONTOUR MEXICAN TRIP, que llevará a nuestro artista español a recorrer 6 ciudades Mexicanas ofreciendo 17 conferencias durante todo el mes.

Desde Render out! damos las gracias a Javi Martínez y a su equipo humano por la gran iniciativa y la trayectoria que han elegido para acercar al otro lado del Atlántico sus técnicas de trabajo y le hemos preguntado algunas cosas sobre el nuevo TOUR y sobre su expansión internacional.

1.- ¿Cómo nace la idea de salir a hispanoamérica con tus conferencias?

Bueno... la verdad es que siempre he tenido contacto con gente de hispanoamérica, ya que son países que están creciendo mucho en la industria del CG y conozco muchos compañeros que me han ido contactando para consultar dudas y resolver problemillas.

Por eso se barajó la posibilidad de organizar un TOUR por allá, teniendo en cuenta que la aventura española tuvo una gran acogida a todos los niveles y que los países latinos tienen más dificultades que Europa o USA en recibir las novedades tecnológicas.

2.- Cuéntanos un poco como habéis conseguido introducirlos en el mercado Mexicano.

Verás... una vez que tuvimos clara la posibilidad de organizar un nuevo TOUR, decidimos que la mejor opción era México, es un país muy preparado y que



▲ 0 1 1 2

10

BY JAVI MARTINEZ

está viviendo un renacer en la industria del CG. Existen muchas opciones formativas en el país, es más, algunas universidades contemplan e implantan formaciones de 3dsMax y V-Ray, con lo que los artistas mexicanos están desarrollando un gran interés por alcanzar nuevas cotas de calidad en sus proyectos en el menor tiempo posible.

A todo esto le sumamos los acuerdos comerciales firmados con las marcas que colaboran directamente con el proyecto tal como sucedió en España.

Tras muchas conversaciones con las marcas, tenemos como respaldo a responsables de AUTODESK en México, (DARCO,

www.darco.com.mx), también contamos con el apoyo de la que consideramos mejor empresa de hardware de todo el país que nos cede el sistema informático con el que realizaremos las ponencias y posteriormente se entregará en calidad de primer premio en el concurso de render para los asistentes, (LUFAC: www.lufac.com) y como no, tenemos el apoyo incondicional de la empresa ARKITECTONIK STUDIO AND MORE, que son los promotores del proyecto en México y con los que voy a compartir esta aventura día a día, (ARKITECTONIK: www.arkitectonik.com).

Repetimos la experiencia con CHAOSROUP: www.chaosgroup.com,

a quienes les estaremos infinitamente agradecidos por su apoyo incondicional especialmente a la responsable de países hispanos, (Teddy) y que estrenan pronto su presencia en el país de México con su primer distribuidor de productos CHAOSGROUP.

Como veteranos en esto tenemos a grandes colaboradores y amigos como es vuestro caso, RENDER OUT! y PIXELTALE STUDIO, FORO3D, MOUNTAIN y 2ACADGLOBALGRUP a los que os agradecemos siempre el apoyo y la fuerza que nos daís.

3.- ¿En que ciudades y cuando arranca el MEXICAN TRIP 2010?



Bueno, pues nosotros llegaremos a Monterrey de la mano de ARKITECTONIK el 20 de Octubre y las conferencias arrancan el 1 de Noviembre en la misma ciudad, para pasar por San Luis Potosí, Querétaro, Guanajuato, Guadalajara, terminando a finales de Noviembre en México DF donde descansaremos un par de días antes de nuestro regreso a casa.

4.- ¿Los eventos que se celebrarán en México tendrán que ver con los de España?

En todo momento se ha respetado el mismo formato desarrollado en España, referente a la calidad de los hoteles contratados, garantías de profesionalidad en los colaboradores, normas para las inscripciones, horarios y hasta la convocatoria exclusiva para los asistentes al concurso de render, con premios más interesantes que incluso en España.

En este tema si hemos variado el formato pero a mejor, ya que como premios tendremos la gran work-station por genti-

leza de LUFAC, (sistema específico adaptado a las nuevas soluciones de cálculos por GPU), licencia comercial de Autodesk 3dsMax 2011 por gentileza de DARCO y licencia de V-Ray+RT en sus últimas versiones existentes en el momento por gentileza de CHAOSGROUP, empresa que sorteará 17 licencias de V-Ray+RT temporales por 6 meses en cada evento. Por lo demás, el formato tanto de las campañas publicitarias como el desarrollo de los eventos serán una réplica exacta de la experiencia Española.

5.- ¿Referente al temario a desarrollar, también respetáis el programa Español?

Este tema está muy claro, la base del método de trabajo es la misma, lo que ocurre es lo siguiente:

Las versiones del motor de render y del software de producción han ido avanzando, el método también avanza y se perfilan puntadas que mejoran las condiciones del propio método y se implantan novedades que

en el TOUR español no teníamos, como es la estereoscopia que veremos en profundidad. Por el resto es lo mismo, un método muy productivo, sencillo y profesional.

6.- ¿Se necesitarán grandes conocimientos en 3dsMax y V-Ray para asistir?

Tal y como lo exponemos en la campaña publicitaria y en la web oficial del TOUR, la exposición es sobre un método de trabajo para el cual no es necesario ser un profesional con ello, pero sí se requiere tener unos conocimientos básicos, tanto de Max como del motor de render V-Ray para favorecer el ritmo de los seminarios.

En resumen, el objetivo principal de los seminarios es ir al grano para obtener muy buenos resultados en el menor tiempo posible, olvidándonos así de emborracharnos con tantas opciones que presenta el motor de render.

7.- ¿Cómo has orientado los seminarios?



GRUPOLIGHTRENDER y ARKITEKONIK STUDIO AND MORE presentan:

6 ciudades Mexicanas

Seminarios de V-Ray avanzado y Post-Producción
 impartidos por Javi Martínez, (art director LIGHTRENDER-ESPAÑA).

Bien, los seminarios marcan unas pautas muy simples:

En primer lugar, a parte de las presentaciones e intentar conocer a cada uno de los asistentes, será la exposición del método de trabajo cara a nuestros clientes o superiores, para simplificar esfuerzos a la hora de la producción, seguiremos con el análisis de las escenas prepara-

das, en las que veremos cómo aplicar el método de trabajo a la producción y conocerán el método de render que utilizamos siempre para nuestros proyectos, incluyendo desde tamaños de render y parámetros para pruebas, soluciones de iluminación, subida de valores paramétricos para render finales y post-producción de las escenas resultantes.

El método en cuestión está muy testado, por alumnos que he tenido y que han sido capaces de triplicar la calidad de sus proyectos y disminuir considerablemente el tiempo de producción de los mismos con una simple sesión de cinco horas y la garantía del éxito que tuvo en enero de este mismo año el primer LIGHTRENDER ONTOUR Español, que nos llevará, a desvelar a los artistas Mexicanos nuestros secretos para obtener resultados evidentes en cuanto se sienten en sus estaciones de trabajo.

8. ¿Qué tal encajas la aceptación del público con tu método de trabajo?

La verdad es que muy bien, yo que te voy a decir..., hay que reconocer que los artistas virtuales por norma general son autodidactas y conocer nuevos métodos de trabajo profesionales, simples y contrastados es lo mejor que te puede pasar, más aún si nos dejamos de preámbulos y vamos al grano que es lo que interesa en todo momento, calidad y productividad.

Por otro lado, pienso que lo más bonito de todo esto es el compartir conocimientos entre todos ya que todos tenemos algo que aportar y si hemos sido capaces de ayudar a los artistas españoles a mejorar su calidad, que no olvide nadie que también nosotros hemos aprendido de todos los que vinieron a escucharnos a los seminarios y lo mejor de todo es que hemos hecho muy buenos amigos.

GRUPOLIGHTRENDER y ARKITEKONIK STUDIO AND MORE presentan:

LIGHTRENDER ONTOUR MEXICAN TRIP



6 ciudades Mexicanas

Seminarios de V-Ray avanzado y Post-Producción
 impartidos por Javi Martínez,
 (art director LIGHTRENDER-ESPAÑA).

CONCURSO DE RENDERO EXCLUSIVO PARA ASISTENTES CON PREMIOS VALORADOS EN MÁS DE \$115.000 pesos M.N.
 Y SORTEOS DE LICENCIAS TEMPORALES DE V-RAY+RT EN CADA CONFERENCIA
 patrocinado por:



Noviembre 2010 - Monterrey - San Luis Potosí - Querétaro - León Gto - Guadalajara - México D.F.
 Información e inscripciones: <http://www.lightrender.es/ontour.html> Correo: mexicantrip@lightrender.es



17 seminarios

Monterrey - San Luis Potosí - Querétaro - León Gto - Guadalajara - México D.F.



Con todo esto, mi reflexión es que siempre que alguien necesite ayuda para resolver una duda en su proyecto, jamás

que es una realidad inminente. También, y a título personal, estoy trabajando en un short-movie que me trae de cabeza,

originales de los software que se utilicen y los tan deseados conocimientos que se adquieren a base de muchas horas delante de un ordenador con mucha constancia e ilusión. La gente que se dedica a esto, por norma general, lo vive de una forma especial y es ese sentimiento el que te hace mejorar e investigar nuevas técnicas y nuevos motores de render.



se la negaré ya que yo mismo también la he solicitado en mis principios y es una lástima cuando por cuestiones de celo intelectual se niega el apoyo.

9.- ¿Con qué nuevos proyectos nos sorprenderás en un futuro?

La verdad es que nos hemos metido en un buen lío, que nos llevará más de dos años por Latinoamérica y Estados Unidos, si todo sale bien...

Pues, en Febrero de 2011 pretendemos realizar otro TOUR en Florida si se alcanzan los acuerdos que estamos negociando para luego continuar con otros países latinoamericanos como Colombia, Argentina, Uruguay y Chile, pero como decimos por Alicante, lo que tenga que venir que venga, ahora estamos a tope con el MEXICAN TRIP

pretendo tenerlo listo en un año y se realizara tanto en 2D como en 3D. Tengo el gusto de tener colaboradores de primera línea como HELENA COLINA compositora musical que será la responsable de la banda sonora del short y SERGIO ROCHAS como director de fotografía y escenografía, que entre todos, hemos montado un equipito muy potente y sano para darle forma al proyecto.

10.- ¿Qué les dirías a los nuevos artistas que arrancan?

Me mantengo firme en lo que dije en el anterior reportaje, los principios son difíciles en el sector que sea, pero en el nuestro, tienen valores añadidos tales como las necesidades mínimas para poder producir visualizaciones profesionales, como pueden ser, buenas máquinas para trabajar, licencias

de los software que se utilicen y los tan deseados conocimientos que se adquieren a base de muchas horas delante de un ordenador con mucha constancia e ilusión. La gente que se dedica a esto, por norma general, lo vive de una forma especial y es ese sentimiento el que te hace mejorar e investigar nuevas técnicas y nuevos motores de render.

Mi consejo para todos los artistas que empiezan, es que nunca se rajen, que analicen muy bien cada proyecto como si fuese el primero, ya sea profesional o personal y que tengan mucha constancia en mejorar día a día.

En ocasiones y sin saberlo, la barrera que separa un trabajo muy bueno de uno de nivel medio puede ser un simple parámetro y esa es la realidad.

Y por último, que se olviden del celo profesional y compartan sus conocimientos con la gente, de ésta manera nunca se cerrarán puertas y siempre serán recompensados intelectualmente con nuevas soluciones y trucos de otros artistas.

JAVIER MARTINEZ
GRUPO LIGHTRENDER

WEB:
www.lightrender.es

E-MAIL
info@lightrender.es

MAXIMUS RED
AUTOR: LUIS ARIZAGA

email: contacto@digital-rebel.com
web: www.digital-rebel.com



KNIGHT OF THE BLADES
AUTOR: ERIGO YAROSLAV GRIGORASH

email: erigoart@gmail.com
web: www.yaroslav-grigorash.com





Autor:
EUGENIO PIGNATARO

EL ERIZO

Antes que nada, quiero agradecer a Marco Antonio Delgado de pixel-tale studio, ya que es un honor para mí poder escribir y colaborar con esta revista.

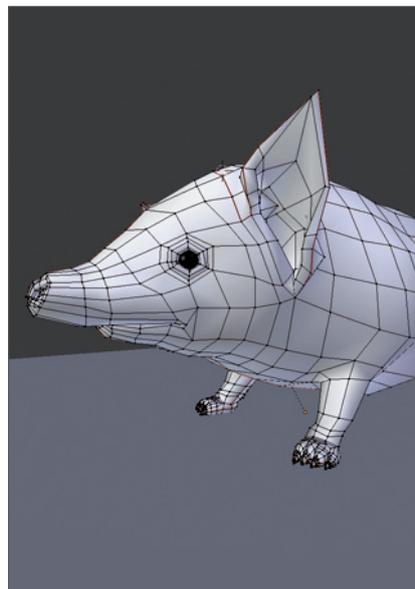
El Erizo, carnívoro carroñero, sin ataque aunque con buena defensa, fue el animal que elegí para este trabajo.

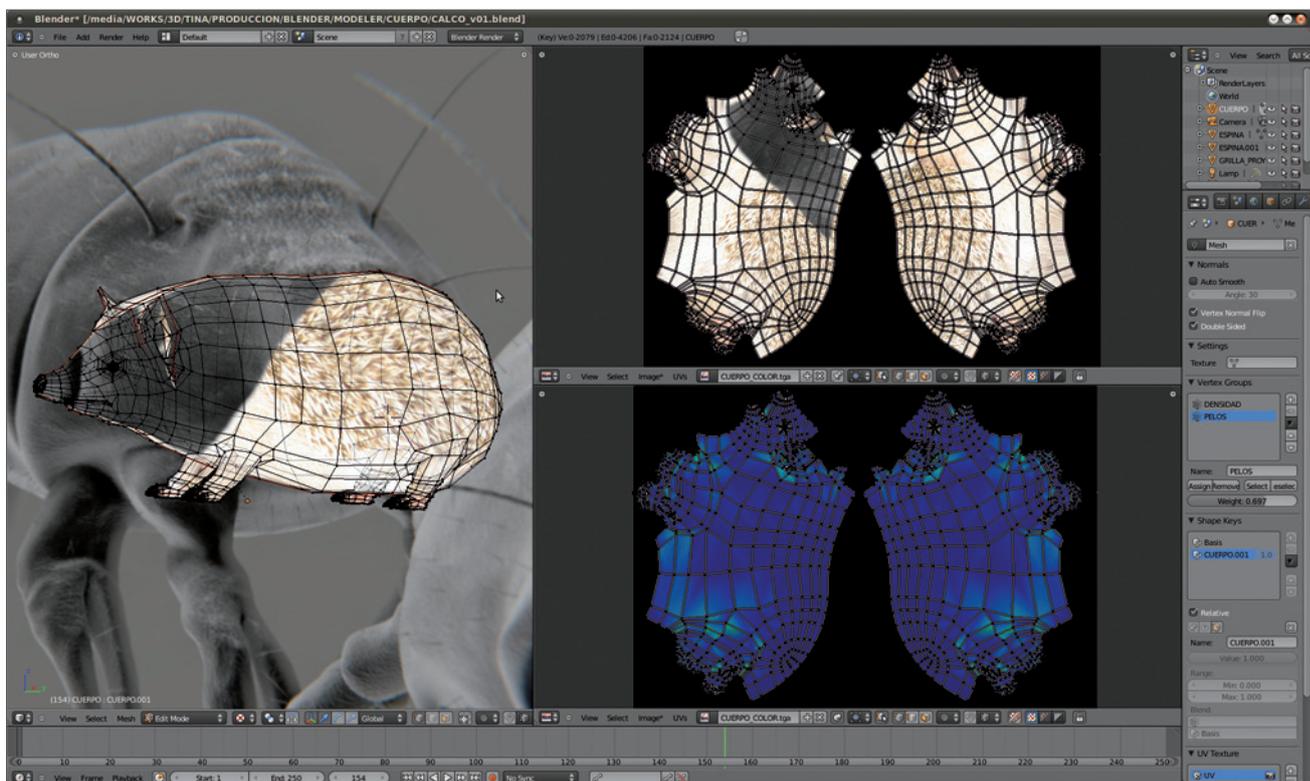
Realizado como todos mis desarrollos personales, íntegramente con software libre; blender para todo el 3d, gimp para el montaje final y linux ubuntu. El modelado, quizás fue lo más

fácil, ya que mi eriza albina me ayudó a entender la forma de la especie. Confeccioné la malla en baja cantidad de polígonos, sin triads ni fgons.

Como siempre intento guiar la geometría de la forma más prolija y lógica posible, para que también sea animable, y en primera instancia no genere estrías.

El unwrap lo hice también en blender, sacando sólo dos islas. Los cortes los pienso según la función del objeto, tratando de





sacar todo en la menor cantidad de partes.

Algo muy interesante del software es poder calcar mediante una proyección de otro objeto una imagen en 2d.

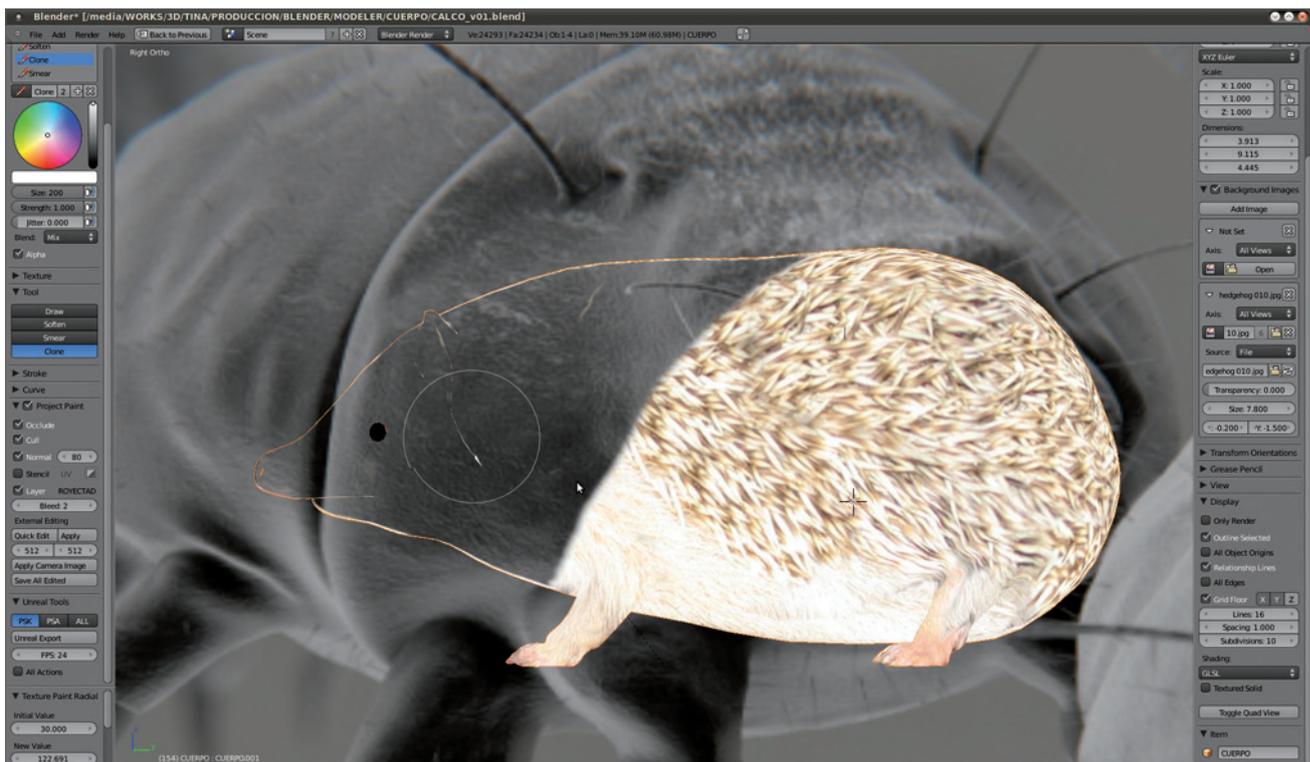
Esto se puede lograr clonando con el Clone del Texture Paint un UV regido por una proyec-

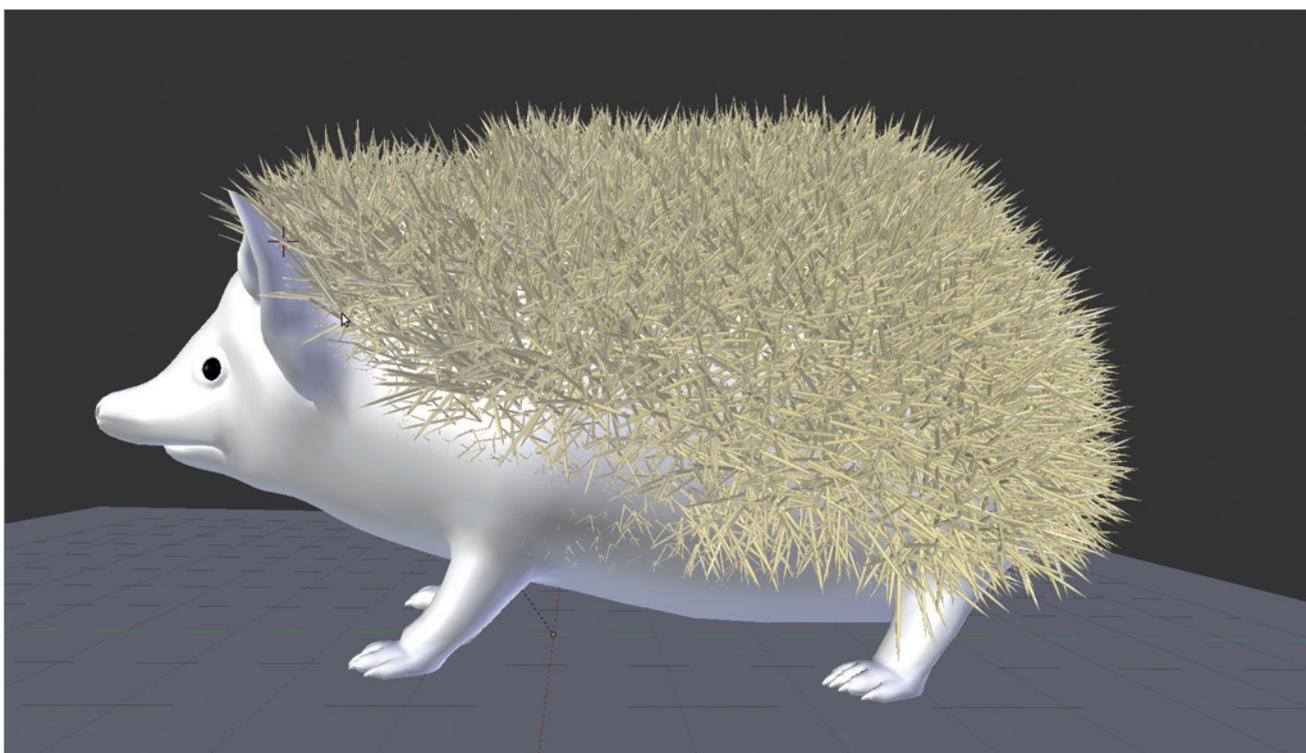
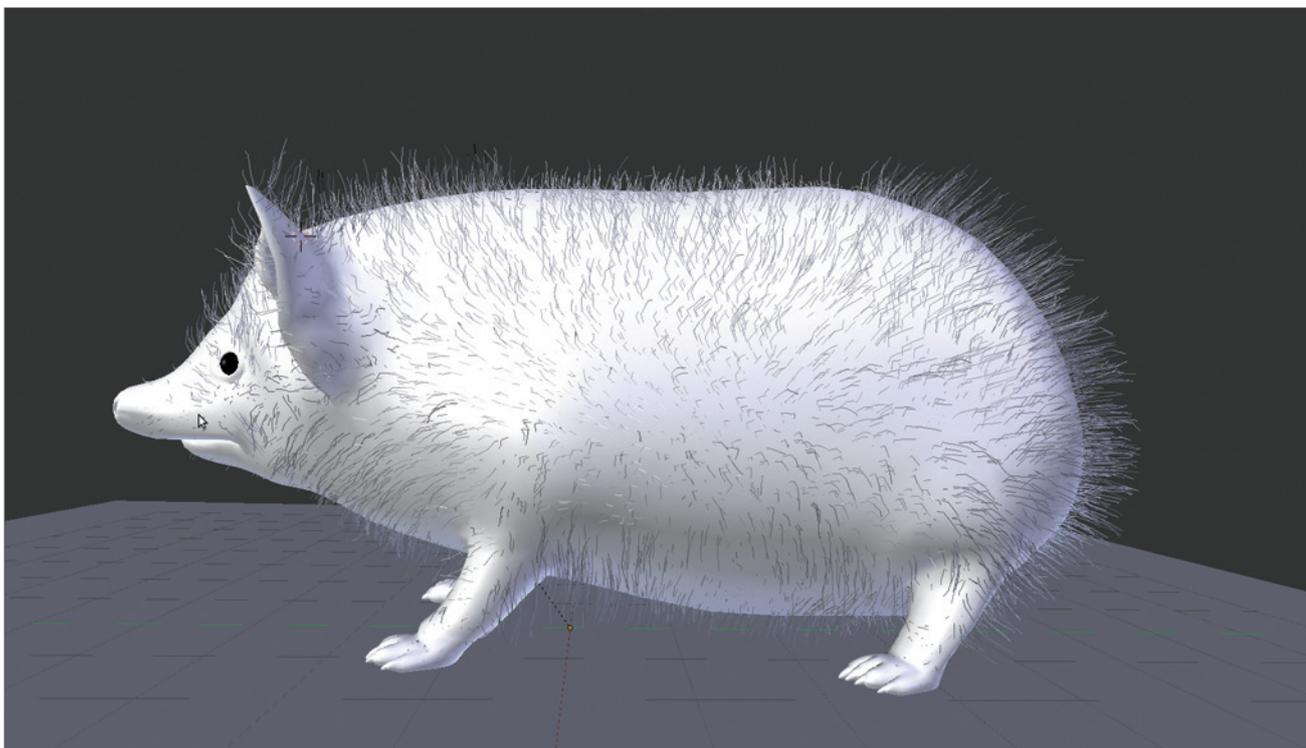
ción del deformador UV Project. En esta figura se ve como el erizo toma mediante pinceladas la imagen del ácaro que veis en el fondo.

Este proceso se hace con una cámara ortogonal, es un proceso realmente interesante. El sistema de pelos, en este caso

fue doble, ya que hubo uno para el pelo fino, y otro como instanciador de las espinas.

El instanciado de espinas fue seteado numéricamente, mientras que el de pelo fino fue llevado artesanalmente con el excelente sistema de peinado que posee Blender.





Lograr pelo realista es bastante complicado, aunque tanto Blender como el resto de los softwares de diseño y animación 3D, como Softimage, Maya, 3dsmax, Houdini, Lightwave3D, etc, ya poseen fantásticos sistemas de creación de pelo.

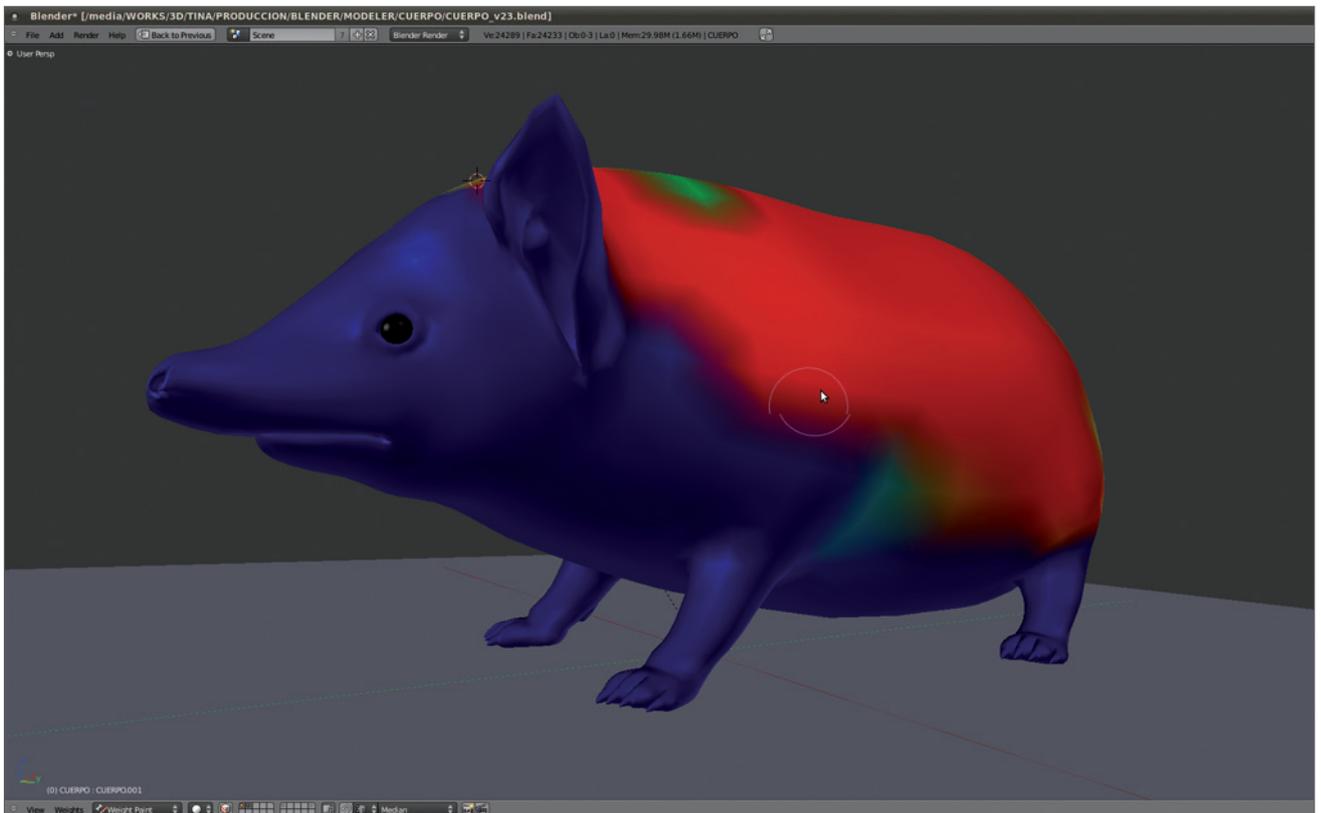
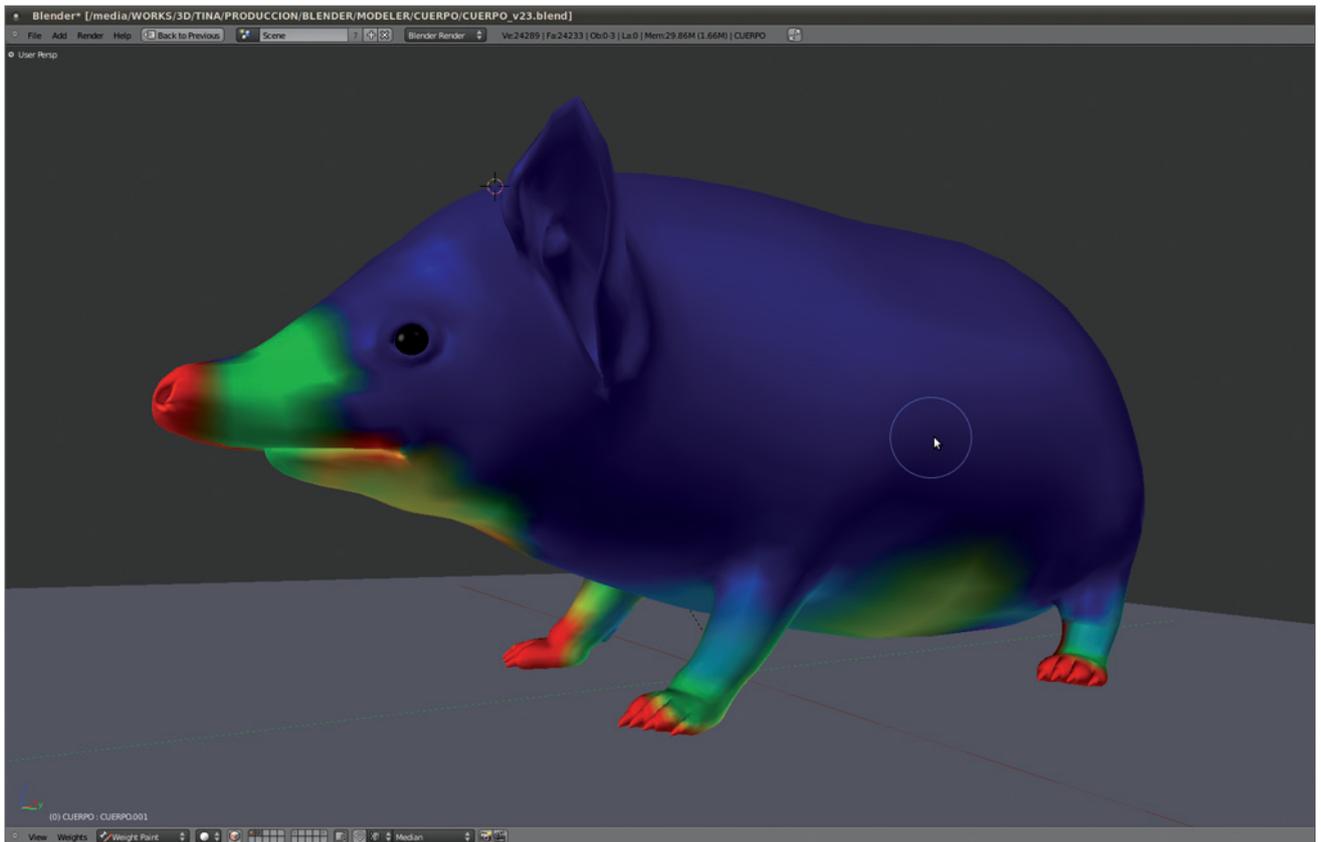
Fue un problema lograr el pelo, el proceso fue bastante com-

plejo y laborioso, ya que tiene diferentes direcciones, ondulaciones, largos, densidades, grosores...

Para esto usé mapas de peso, uno para regular el sistema de espinas y otro para el del pelo. estos mapas los podéis ver en las imágenes de la página siguiente. Los renders los dividí

en varias capas (Layers), esto me permitió componerlos mas fácilmente y me dio mas juego en la realización de la imagen final de mi erizo. Las capas fueron estas: el cuerpo, el pelo, las espinas y el suelo.

Cada Layer salió con todos sus canales por si necesitaba ajustar algo, pero no hizo falta en

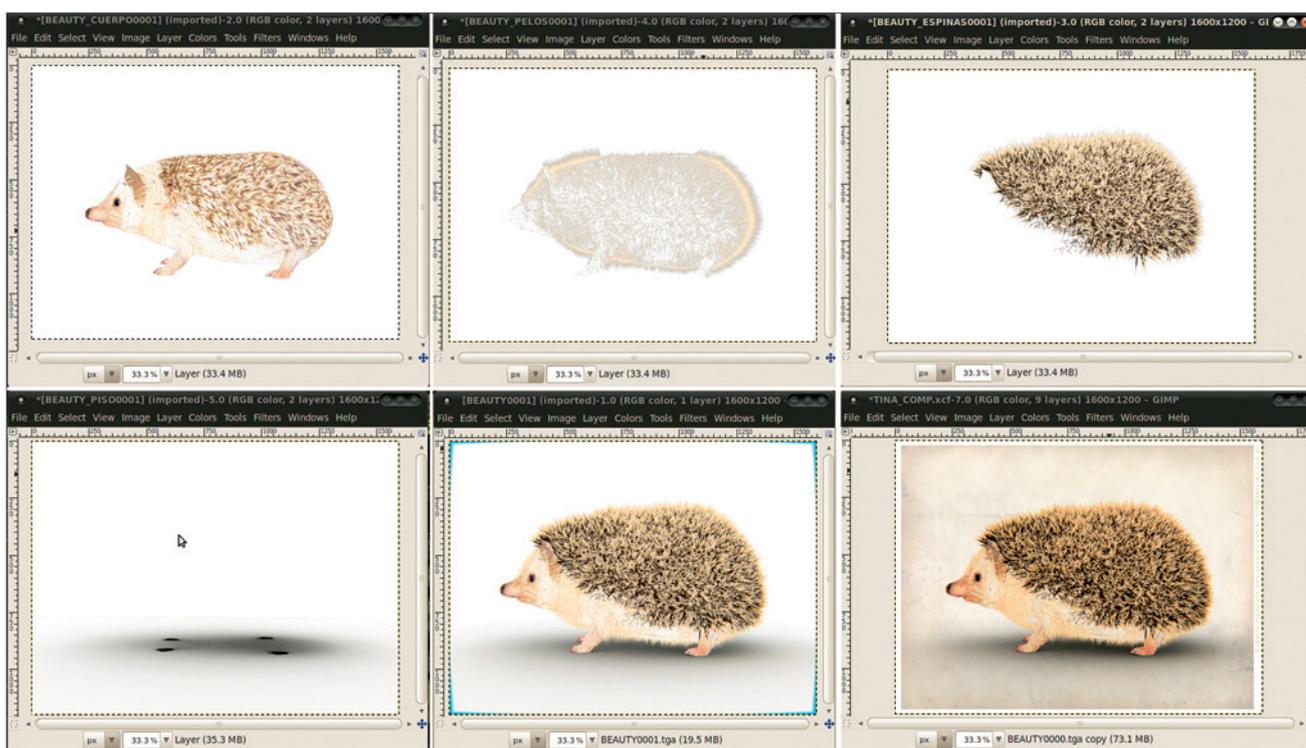
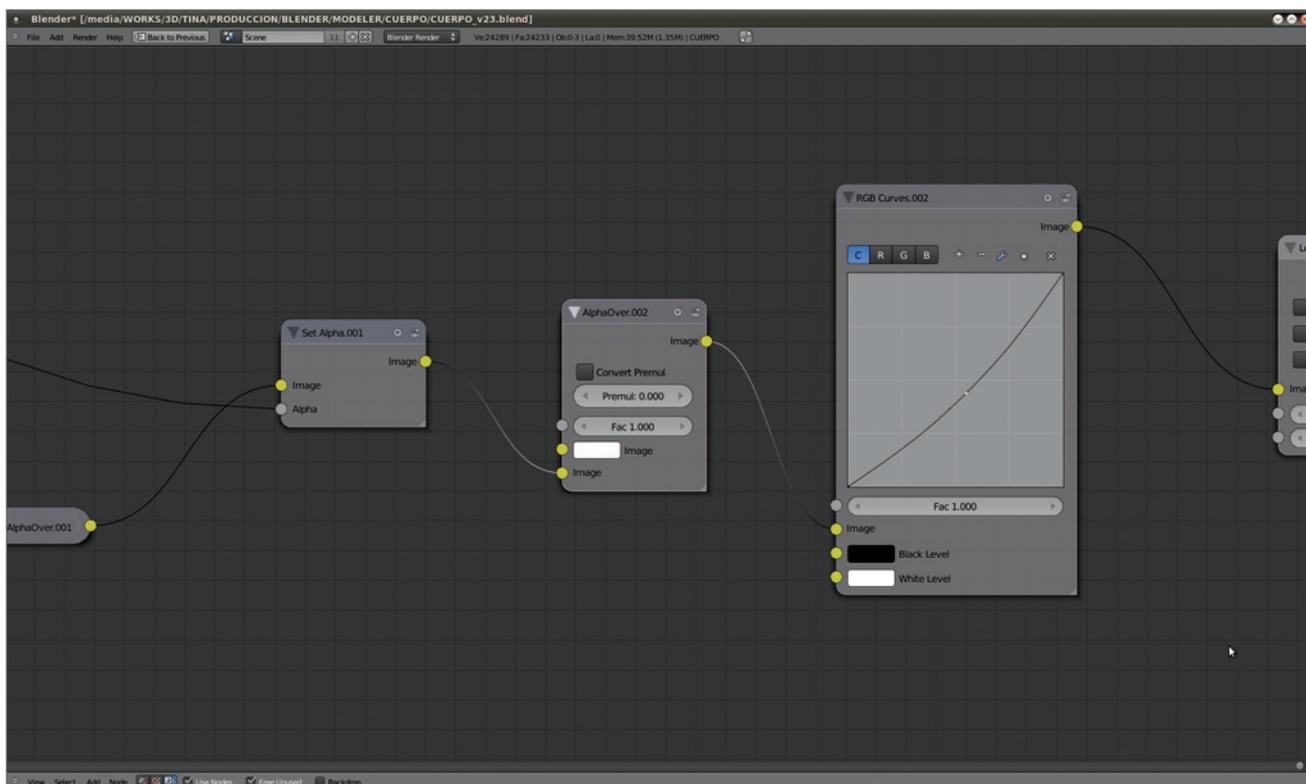


este caso. Mediante el magnífico compositor de Blender fui mezclando con el nodo Alpha Over los componentes, y como ya estaba premultiplicado no necesité hacer operaciones in-

termedias. En cuanto a la composición el árbol es sencillo, compongo todas las imágenes, todas las capas que he hecho el render, le corrijo el luma con Curves, y finalmente realizo un

desfase de los canales RGB con un Lens Distortion para simular la dispersión de la cámara.

El render final lo hice vía batch, corriendo la escena desde



un terminal, así, de esta manera: `blender -b escena.blend -o /dirección/de/salida/ -F TGA -x 1 -f 1`.

Este es un sistema que ahorra mucho tiempo de render ya que no va mostrando la evolución del proceso en pantalla, y así va mas rápido. Los renders, exportados con un render output,

se ven en gimp (con un blanco de fondo) de la siguiente forma.

Con estas capas de arriba pude llegar al resultado final. Bueno, este fue un vistazo a mi trabajo "Erizo", espero que incentive a que más gente, descubra todo lo que este gran

programa brinda para trabajar en producción. Un gran saludo.

AUTOR:
EUGENIO PIGNATARO

web: www.oscurart.com.ar
email: info@oscurart.com.ar



RICK BAKER

Fuente: horasdeoscuridad.blogspot.com

Si alguna vez te ha impresionado el trabajo de maquillaje de una película, lo más probable es que detrás de las cámaras haya trabajado Rick Baker, auténtico maestro a la hora de traer a la vida cuanto adefesio haya pasado por la mente de guionistas, directores ya afines.

Si lo que se necesita es hacer realidad cualquier criatura, por

imposible que sea, Baker es el hombre.

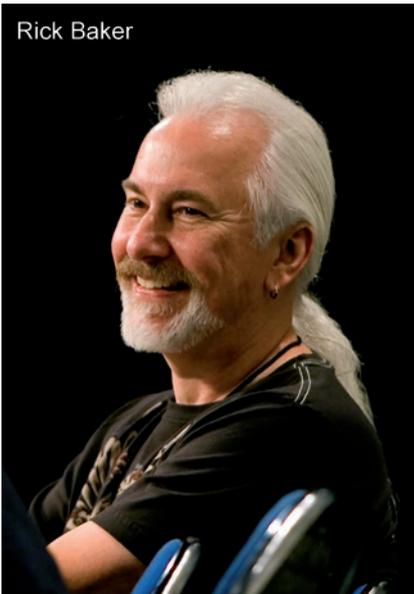
Su trabajo, alabado dentro y fuera del mainstream hollywoodense, le ha valido (hasta la fecha), seis premios Oscar, aunque para ser justos, sólo uno de esos galardones ha sido por una película de terror.

Rick Baker nació el 8 de diciembre de 1950 en Binghamton,

localidad del estado de Nueva York. Desde muy joven tuvo una extraña fascinación con los gorilas, y serán precisamente estos seres los que tendrán una influencia decisiva en su éxito como artista del maquillaje y los efectos especiales “a la antigua”.

Entre sus primeras anécdotas se cuenta que, a los 14 años,

Rick Baker



intentó maquillar a un amigo suyo para hacerlo pasar por un anciano y registrarlo en un asilo. Estando todavía en el instituto, confeccionó un traje de gorila que se pondría en varias ocasiones para trepar por los árboles y divertir a sus compañeros.

A los 18 años, Rick Baker vio la película *El planeta de los simios* (1968), que le dejaría marcado de por vida.

Tras confeccionar una máscara de mono similar a las de la película, se dejó ver por numerosos autocines donde el famoso film de ciencia-ficción era proyectado, tan sólo para ver las reacciones de la gente.

Ya estaba claro cuál era la vocación del muchacho. Su primer trabajo fue en 1971, cuando diseñó el traje del monstruo principal en la película de bajo presupuesto *Octaman*. Por su labor le dieron 1.000 dólares. Durante los años siguientes se abrió camino gracias a otras películas de terror serie B que luego se transformaron en auténticos clásicos del género: *It's Alive* (1974) y *Squirm* (1976).

En la primera, su labor fue crear las criaturas protagonistas de la película, una raza de

bebés mutantes que despedaban y devoraban a quien se le pusiera enfrente.

En la segunda, tuvo que llevar a la realidad un ataque de millones de gusanos carnívoros, todo esto antes de que los efectos digitales se pusieran de moda.

La primera oportunidad de Rick Baker con una producción de altos vuelos fue cuando, en 1976, Dino de Laurentiis produjo el remake de *King Kong*, con Jeff Bridges y una debutante Jessica Lange. Baker fue contratado para sustituir a Carlo Rambaldi y a su gigantesco personaje animatrónico.

Lo que Rick hizo fue confeccionar un traje de gorila mucho más barato y enfundárselo él

mismo para hacer las escenas del simio. Su trabajo resultó aceptable (para los estándares de la época) pero la crítica destrozó la película, y Baker se vio de nuevo lanzado a la serie B.

A pesar de haber realizado el maquillaje en *Star Wars* (1977), pasó prácticamente desapercibido en producciones menores por varios años, hasta que le llegó la oportunidad de su gran regreso.

A finales de los 70, Rick Baker fue contactado por el director John Landis, quien por aquel momento trazaba los planes para su película "*Un hombre-lobo americano en Londres*" (1981). Baker, que tenía pensado desde hacía bastante tiempo un proceso que le permitiría convertir a un hombre en licántropo



Un hombre-lobo americano en Londres



Un hombre lobo americano en Londres



The Ring

de cuerpo entero, aceptó con la condición de poder trabajar con los actores meses antes de que la película empezara a rodarse.

Landis tomó aquel riesgo, y el resultado sigue siendo una de las transformaciones más espectaculares del cine de género. Rick Baker ganó con esta película su primer Oscar, pero sobre todo ganó el respeto de todos en la industria.

Se le consultó para los efectos especiales de Aullidos (1981), otra película de licántropos estrenada ese mismo año.

Posteriormente su trabajo se multiplicó, aplicando sus conocimientos a grandes películas de género como Videodrome

(1983), de David Cronenberg. También trabajó en el videoclip de Michael Jackson "Thriller", donde además, en un alarde jocoso de sus propias habilidades, hizo el papel del zombi al



Lobo

que se le caen los brazos. Rick Baker volvió a trabajar con gorilas en Greystoke: la leyenda de Tarzán (1984), Harry y los Hendersons y Gorilas en la niebla (1987), donde el reto no fue



El planeta de los simios

crear monstruos, sino seres que se pareciesen lo más posible a animales reales. Esta vez, sus simios fueron mundialmente alabados. Su regreso al género sería, sin embargo, tiempo después, cuando convirtiera a Jack Nicholson en licántropo para la película Lobo (1994).

Ese mismo año ganaría su tercer Oscar trayendo de nuevo a la vida al actor de terror Bela Lugosi (sobre el rostro de Martin Landau) en Ed Wood, la película de Tim Burton.

En 1997 Rick Baker unió fuerzas con otro titán del látex y el maquillaje, Stan Winston, en la película Men in Black.

Sin embargo, sería pocos años después cuando llegaría otro de sus mejores trabajos. Baker se enteró de que Tim Burton preparaba un remake de El planeta de los simios y, recordando aquellas experiencias en el autocine, le prometió al director que él podía preparar un maquillaje que superara al de la película original.

Y así fue; los monos de Rick Baker (todos ellos diferentes entre sí) fueron la sensación de la película, que si bien ha sido destrozada por la crítica, sigue siendo una prueba del indiscutible talento de este hombre.

Hasta la fecha, los últimos trabajos de Rick Baker en el cine de terror han sido las dos partes de The Ring (2002). También realizó los efectos especiales para Hellboy (2004).

Las mil caras de Eddie Murphy en El príncipe de Zamunda, El profesor chifaldo o la reciente Norbit se han convertido en inseparables de mi memoria, magníficos trabajos de Rick.



Baker, decidió retirarse hace unos años durante un tiempo y cerrar su estudio, Cinnova-

tion, una de las más grandes empresas de efectos especiales de Hollywood, tanto a nivel de



superficie como de prestigio, después de hilar varios proyectos que le exigieron el máximo (Men in Black 2, El planeta de los simios y sobre todo Cursed) y terminaron cansándole tanto física como psicológicamente.

El Hombre Lobo

Ahora, Rick Baker vuelve, y lo hace con The Wolfman, una, según palabras de Baker, auténtica apuesta personal como ya lo fuera Ed Wood.

Rick quería mantenerse tan cerca como fuese posible del hombre lobo original y así rendir homenaje a la creación de Jack Pierce en los años 40.

“Jack Pierce es un ídolo para mí”, dice Baker. “Le admiro profundamente y quise ser fiel a lo que hizo, aunque con toques modernos.

Sigue siendo el hombre lobo de Jack Pierce, pero con un poco de Rick Baker. Me pareció que debía ser más salvaje y tener un aspecto mucho más peligroso”.

Para el productor Rick Yorn, era una condición *sine qua non* que la transformación de Benicio Del Toro recayera en uno de los mejores maquilladores actuales. “Siempre pensamos en Rick, es una leyenda”, explica.

“Basta con ir a su taller para ver todos los largometrajes en los que ha trabajado, es un auténtico museo. Lo que hizo en la película es realmente asombroso”.

Dave Elsey, nominado a un Oscar y co-creador del aspecto del hombre lobo, recuerda cuando empezaron a trabajar en el terrible monstruo: “Las



directrices que recibimos eran muy abiertas, podíamos hacerlo que quisiéramos.

Estábamos en el taller de Rick y, según hablábamos, descubrimos que lo mejor era crear una nueva versión de lo que todos conocemos como el hombre lobo. Rick siempre está lleno de ideas y de entusiasmo.

Es un sueño hecho realidad poder trabajar con un monstruo tan clásico”.

Los productores y el director eran conscientes de que las se-

cuencias más esperadas serían las de la transformación.

El Hombre Lobo da un salto hacia delante en este aspecto... con la ayuda de los efectos visuales, un departamento que Joe Johnston conoce bien.

“El maquillaje se compone de varias piezas que se aplican una a una”, explica el director. “No es una máscara, lo que permite a Benicio moverse y expresarse. No queríamos depender totalmente de la animación digital porque es fácil traspasar

el umbral de la credibilidad o de las leyes de la física. Hemos intentado mantener la transformación dentro del realismo y nos hemos servido de los efectos digitales como una herramienta para aumentar lo que conseguimos con prótesis”.

Rick Baker probó las prótesis él mismo antes de pedirle a Benicio Del Toro que se sentase en el sillón de maquillaje. Consiguieron reducir el proceso a tres horas de duración. “No tiene nada que ver el punto de vista del maquillador con el del artista”, dice el diseñador.

“Tres horas pasan en un abrir y cerrar de ojos para nosotros, pero para la persona sentada en el sillón, se hacen eternas”.

Añade que conoce más a sus creaciones que la cara de los actores: “Llegan por la mañana, se sientan y casi inmediatamente empiezo a pegar trozos de goma en sus caras. Ya no veo al actor, sólo a la creación.

Para mí, Benicio es el hombre lobo, casi no le he visto sin ma-





quillaje". Rick Baker creó una prótesis de gomaespuma y látex para cubrir la frente y la nariz del actor.

Los bordes de la prótesis son muy finos y se adaptan a la piel. A esto se añadía una barbilla falsa, una dentadura afilada y pronunciada, una peluca de pelo natural y una barba pegada a su cara a base de folículos, consiguiendo así que Benicio

Del Toro se convirtiera en el aterrador hombre lobo.

Una vez aprobado el diseño de Rick Baker, su equipo empezó a fabricar el traje que completaría la transformación "lobuna" del actor.

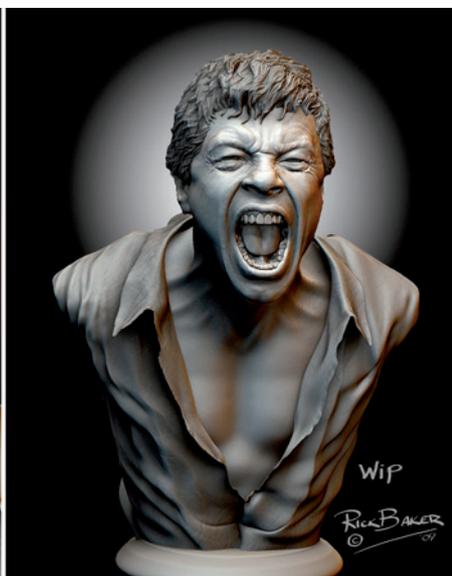
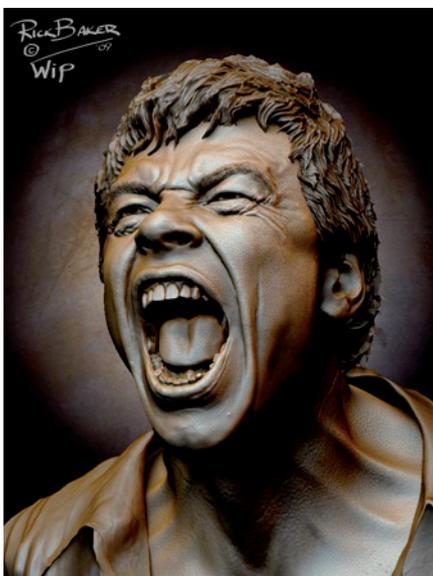
En principio, el hombre lobo iba a llevar ropa, pero cuatro décadas en la profesión han en-

señado al diseñador que las cosas cambian a menudo durante la preproducción. "Decidimos hacer un traje completo en el que cada pelo se colocaba individualmente", dice Rick Baker. "Un poco como una peluca gigante.

Pero no basta con un traje. Hacen falta al menos tres para el actor y otros tres para los especialistas que le doblan en las escenas peligrosas. Eso significa mucho pelo...".

Los trajes se realizaron con uno de los materiales favoritos de los maquilladores de efectos especiales, pelo de yak. Normalmente sirve para hacer barbas y bigotes.

Rick Baker lo utilizó porque era el material que escogió Jack Pierce para realizar el traje de Lon Chaney Jr. El maquillador dice: "También usé lana tratada porque es mucho más sua-





ve que el pelo de yak, sobre todo para algunas partes de la cara de Benicio. Se adaptaba mejor a los contornos del rostro”. Lou Elsey se encargó de

la fabricación de todos los trajes. “Los efectos incluyen elementos muy diferentes y hace falta la participación de varios departamentos para crear el

hombre lobo”, dice. “El departamento de fabricación realizó las formas corporales para que nuestro hombre lobo tuviera músculos articulados. Además de los músculos, estaba el traje de pelo, hecho de spándex para que se pareciera a la piel. Algunos elementos del pecho y de los brazos debieron esculpirse y pintarse”. Y añade, riendo: “Ahora mismo debe haber un montón de yaks calvos con todo el pelo que usamos”.

El equipo encargado de los efectos sabía que el hombre lobo haría grandes destrozos durante el rodaje y, para aumentar su aspecto aterrador, el traje debía tener unas potentes garras. Lou Elsey sigue diciendo: “Trabajamos con Benicio para ayudarlo lo máximo posible a la hora de crear el personaje. Por ejemplo, la forma en que maneja las garras con las manos hace que el personaje cobre vida”.

Pero no bastó con cambiar la cara y el cuerpo de Benicio Del Toro para transformarle de hombre de la nobleza a monstruo infernal.

El actor, a pesar de ser alto, debía serlo más, y Rick Baker diseñó extensiones para las extremidades inferiores basadas en miembros artificiales de última tecnología. Gracias a estas piernas falsas el actor parece aún más impresionante y aterrador. Fue posible usar las extensiones en escenas con movimientos lentos, pero se crearon unos pies especiales para las secuencias de acción en las que el lobo salta, brinca y corre.

En la película original, Lon Chaney Jr era perfectamente reconocible aun transformado





en hombre lobo, y Rick Baker quería que este nuevo diseño también permitiera reconocer a Benicio Del Toro.

Lou Elsey dice: “Incluso debajo de todo el maquillaje, las prótesis y el pelo, se ve a Benicio.

sar del maquillaje”. El actor se entregó totalmente a la transformación. Tanto, que el departamento de maquillaje tenía problemas con las piezas después de unas cuantas tomas en las que debía morder a la



Otros hombres lobo son más animalescos, pero este personaje posee un elemento muy humano. Además, Benicio tiene una mirada fantástica que le permite hacer mucho a pe-

víctima y sacudirla de un lado a otro. A menudo le colgaba media barbilla cuando iba a hacerse un retoque. Cada vez que el hombre lobo debía correr, el director de fotografía Shelly



Johnson y el realizador Joe Johnston se vieron obligados a rodar de forma muy imaginativa. El realizador dice: “Queríamos enseñar sus patas de lobo, pero eso significaba que los especialistas debían correr de puntillas con los pies metidos en una especie de zapato de tacón. Para ayudarles a correr, saltar y atacar, hubo que colocar unos cables por encima de ellos y atarlos”.

Siempre que fue necesario, se reemplazaron las piernas de Benicio Del Toro por patas digitales. Joe Johnston sigue diciendo: “Usamos la animación digital para que el público viera cómo se agarran al suelo los dedos del pie del hombre lobo, cómo se prepara para saltar...

Estos detalles ayudan a hacer creíble la transformación. Los mejores efectos son los que no se notan, los que no llaman la atención”. El supervisor de efectos digitales Steve Begg y su equipo se encargaron de ampliar, siempre que hacía falta, el trabajo de Rick Baker y su gente. Cuando el director quería que se desencajara una mandíbula o mutara una frente, Steve Begg llevaba los asombrosos efectos de Rick Baker a otro nivel. “Uno de los efectos más aparatosos de la película es la transformación a hombre lobo”, dice el supervisor.

“Al usar un sistema híbrido, efectos digitales, prótesis y maquillaje, creemos que el espectador no podrá darse cuenta de cómo se ha conseguido”.

“Actualmente, lo más fácil es depender totalmente de los efectos digitales”, añade Steve Begg. “Pero me gusta mezclar el sistema tradicional con las últimas tecnologías”. Pero los



efectos visuales, digitales, o el maquillaje, los decorados y el plan de rodaje no fueron nada comparados al mayor reto de toda la producción.

Aunque parezca mentira, el peor obstáculo al que se enfrentó el director Joe Johnston fue conseguir el desgarrador aullido del monstruo.

El realizador explica por qué: “Cuando llegó el momento de encontrar el aullido, lo proba-

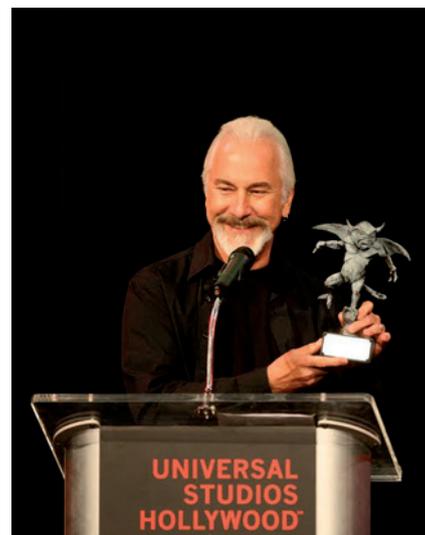


mos todo, desde imitadores, pasando por el llanto de un niño, a sonidos artificiales.

Todo esto fue procesado digitalmente, pero nada nos servía. No había forma de encontrarlo. Queríamos un sonido icónico, pero que nadie hubiera oído antes”.

Por fin, uno de los diseñadores de sonido, Howell Gibbens, tuvo una idea brillante. El realizador recuerda: “De pronto, nos miró y preguntó: ‘¿Cuál es el sonido vocal más puro y más controlado que existe? Un cantante de ópera’ Probamos con varios cantantes en Los Ángeles y encontramos la voz perfecta, un bajo”.

Después de grabar una docena de aullidos, el equipo de sonido y el director estaban seguros de que habían encontrado lo que buscaban. “Sus aullidos recorren una amplia gama de emociones”, explica Joe Johnston. “Desde la ira, pasando por el triunfo, hasta el desgarrro. Reducimos la tonalidad un 40% para hacerlos realmente aterradores, y convirtiéndolos



en horribles sonidos animales. Son escalofríos”.

“Recuerdo cuando Joe nos mostró la escena con el primer aullido del hombre lobo”, dice el productor Scott Stuber. “Es un ladrido desgarrador que produce escalofríos y despierta la compasión hacia el personaje, víctima de una maldición. Después de la transformación, es mi momento favorito”.

Habría que ver que prepara bajo la manga este hombre, en quien la palabra “mago” no está desperdiciada.

BIKER - REALTIME GAME ART

AUTOR: SAM CHESTER

email: info@SamChester.co.uk

web: www.SamChester.co.uk



SHOW TIME

AUTOR: MARIANO STEINER

email: marianosteiner@gmail.com

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



Mr. Richard Macdonald is my inspiration



Juan Antonio Amblés

En este número hemos realizado una pequeña entrevista al grandísimo maestro en 3d, Juan Antonio Amblés. Desde pixelta-le studio queremos agradecer a Juan Antonio su tiempo, su buena disposición y el darnos todas las facilidades posibles para realizar esta entrevista, algo que le agradecemos de veras pues no para de trabajar en nuevos proyectos.

Gracias y espero que disfrutéis de esta entrevista y del magnífico trabajo de este gran artista reconocido mundialmente.

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

Hola, encantando de responder vuestras preguntas. Hace ya muchos años empecé con un Commodore Amiga 500, usando un programa que creo se llamaba Real3D y otro un poco más tarde llamado Sculpt4D.

Al principio hacia un poco de todo, modelaba, hacia las texturas, animaba, etc.

Por supuesto, todo lo hacía mal, pero creo que me fue muy útil para conocer los principios

básicos del 3D, los cuales no han cambiado demasiado desde entonces.

¿Te ha sido muy difícil llegar a trabajar en estudios como Weta?

Bueno, para llegar a trabajar en un estudio como Weta se tienen que dar varias situaciones, lo primero tener cierta experiencia, haber trabajado en empresas como Next Limit e Ilion ayuda bastante.

Next Limit es conocida en el mundo entero gracias a Realflow, mientras que Ilion me dio



la experiencia de trabajar en la producción real de un largometraje. También creo que hay que tener algo de suerte, empresas como Weta tienen de vez en cuando la necesidad de contratar de golpe mucha gente, así que es importante llegar en el momento adecuado y desde luego, también demostrar que puedes aportar lo que ellos necesitan.

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

En Weta estuve prácticamente un año trabajando en Avatar, primero como Animation TD y después como programador de Fx. Después estuve unos meses trabajando en herramientas para la simulación de fluidos para Tintin.

Avatar sin duda ha sido el proyecto más complejo en el que he trabajado, de hecho, seguramente es el proyecto más complejo que se ha realizado hasta el momento. En las últimas semanas éramos casi mil personas trabajando, cuando

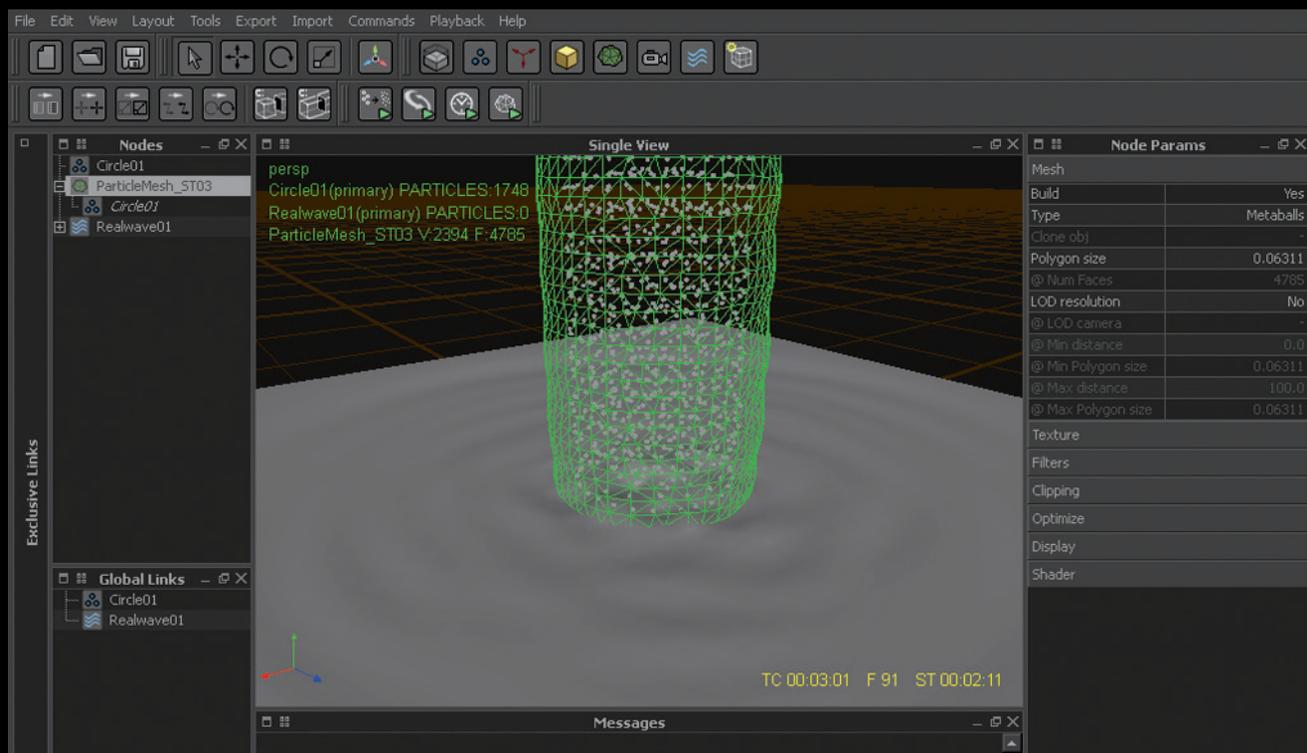
Weta suele tener unas 500 personas, así que os podéis imaginar lo difícil que fue coordinar todo para llegar a terminar a tiempo.

¿Podrías hablarnos algo de la nueva película de Tintin de Steven Spielberg?

La verdad es que mucho no puedo contaros, es un proyecto que todavía está empezando, así que cuando dejé la empresa en marzo, ni siquiera estaba totalmente definido el aspecto artístico. Lo único que os puedo decir es que tiene muy buena pinta y es muy fiel al original. Yo siempre he sido un fan del comic de Hergé y la verdad es que tengo muchísimas ganas de ver la peli terminada. No vi muchas escenas, pero algunas de acción eran alucinantes, ya veréis.

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

Yo siempre he estado muy cercano a la programación, a ve-



ces creando herramientas para los animadores y últimamente más volcado en los Fx.

En Ilion trabajé casi todo el tiempo como programador salvo alguna animación de Fx, mientras que en Avatar por ejemplo, programé algunas herramientas para que los animadores pudieran automatizar las dinámicas de las plantas cuando los personajes las tocaban o cuando soplaban el viento, etc, en algún plano también las animé yo mismo, pero la verdad es que sin duda, soy más programador que artista.



Has trabajado en películas como Planet51, Avatar o Tintin, ¿De cual te sientes más satisfecho a nivel de los FX y a nivel historia?

La verdad es que Avatar ha sido todo un éxito especialmente debido a su aspecto visual, la historia es bastante previsible, pero es una película que gusta tanto a niños como a mayores. He de reconocer que cuando la vi terminada por primera vez, sinceramente me dejó impresionado y muy contento de haber podido participar en

un proyecto así. En Tintin no he tenido mucho que hacer, ya que como digo todavía está en los comienzos, pero creo que va a ser muy espectacular y entretenida, en alguna escena incluso supera a Avatar en la complejidad de los Fx.

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

Diría que Terminator 2, Parque Jurásico, Matrix y El Señor de los Anillos fueron películas que

marcaron el camino a seguir en el tema de efectos. Cada una a su tiempo fueron una revolución y nos mostraron cosas que no habíamos visto nunca.

Últimamente se han estrenado muchas películas en 3D y basadas sólo en efectos.

¿Crees que el público está ya saturado de los efectos en 3D?

Si no está ya saturado, lo estará muy pronto. Creo que ya es hora de que se preocupen un poco más de contarnos buenas





- HERGÉ -

LES AVENTURES DE TINTIN



historias porque no creo que mucha gente vuelva a pagar para ver otra película como 2012.

Afortunadamente todavía hay empresas de animación 3D como Pixar que realmente se preocupan de hacer buen cine, unas te pueden gustar más, otras menos, pero el nivel de calidad que consiguen siempre es muy muy alto. Creo que Dreamworks también lo está haciendo realmente bien últimamente.

Lamentablemente no se puede decir lo mismo del cine de imagen real con efectos.

¿Cuál es el proceso completo hasta que un plano se da por acabado?

Depende un poco de cada empresa y director. En Avatar, to-

dos los días había largas reuniones por videoconferencia con James Cameron, donde los supervisores le iban mostrando los avances de cada plano.

Lo primero que veía era el Layout, que es algo así como el escenario con un previo de la animación muy básica del plano, luego día tras día, se le iba mostrando la animación hasta que la daba por terminada, y después venían los fx y la iluminación, si a Jim (así llaman en Weta a James Cameron) le parecía bien, aprobaba el plano y eso ya no se podía volver a tocar de ninguna manera.

Una cosa muy interesante en Weta es que todas estas reuniones estaban grabadas en video y están disponibles para todos los trabajadores, así que podíamos verlas después.

Realmente es algo impresionante ver trabajar a este hombre, y darte cuenta de cómo tiene cada detalle de cada plano en su cabeza y además en contra de lo que se oye por ahí, parecía un tipo bastante majete.

¿Cuál es tu opinión sobre los nuevos motores de render, plugins de fx, etc basados en GPU y la tecnología Cuda de Nvidia?

Es algo que me interesa bastante, yo mismo he estado programando algunos test de Raytracing con GPU, y la verdad es que es alucinante la rapidez que se consigue con una tarjeta gráfica moderna.

No soy un experto en el tema pero por lo que sé, uno de los problemas actuales es que la memoria de las tarjetas gra-



ficas es bastante limitada y la continua transferencia de datos de CPU a GPU puede complicar las cosas.

De todos modos creo que se está avanzando bastante en el desarrollo de procesadores multinúcleo y quizá por ahí puede ir el futuro del render.

A tu parecer, que es mejor, ¿especializarse en una sola área, ya sea modelador, programador, animador, etc, o intentar ser un artista mas completo?

Bueno, es difícil de decir, en mi opinión, creo que cada persona debe siempre hacer lo que más le guste y mejor se le dé. Yo empecé haciendo un poco de todo, probando a modelar, animar, etc. Dada mi inutilidad como artista seguí con lo que había hecho desde crío, programar. Y así, poco a poco he llegado a hacer un poco de las dos cosas, un poco de “arte” y un mucho de programación.

Pero bueno, sí que creo que es importante al menos conocer, aunque sea ligeramente, como

funcionan todos los campos del 3d aprender nunca te va a sobrar.

¿Que futuros proyectos tienes en mente y que te parece la animación en España?

Parece que poco a poco van saliendo proyectos interesantes en nuestro país, lo cual da ciertas esperanzas. Aunque lamentablemente también, cada vez más gente se está yendo a otros países a trabajar. Esto se debe, primero a que aquí hay muchísima gente con talento y segundo a que todavía no hay proyectos realmente interesantes en los que trabajar.

Con lo que, cuando la gente tiene cierta experiencia se va a empresas más grandes, con mejores proyectos, donde son mejor pagados y ven su trabajo más reconocido.

Espero que alguien se dé cuenta del potencial que hay en este país y esto cambie, si no, nos tendremos que conformar con ser la cantera de empresas como Pixar, Weta, etc.

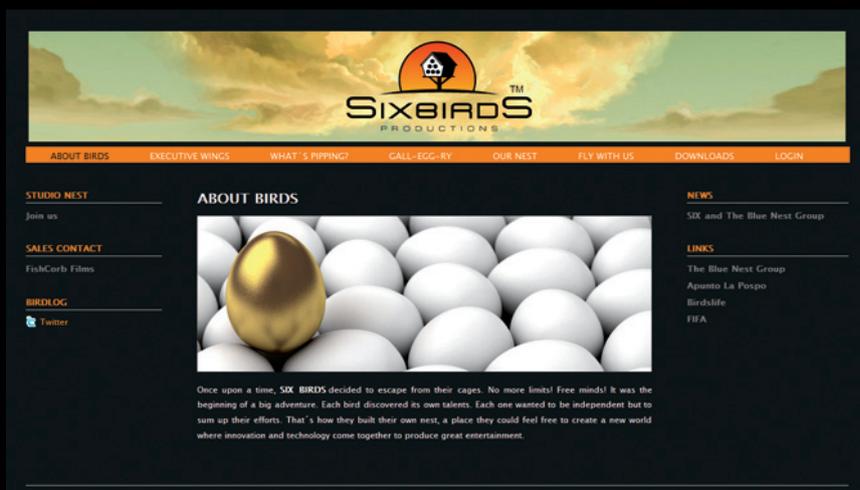
Yo me voy a incorporar próximamente al equipo de Six Birds en Barcelona, donde vamos a trabajar en un largometraje llamado Wings United, el cual será una coproducción con Australia. Además Six Birds tiene otros dos proyectos en cartera.

Este estudio se está formando con gente de mucha experiencia y esperamos que de aquí salgan cosas muy interesantes en un futuro próximo, estad atentos!

¿Que consejos darías a los nuevos diseñadores y animadores en 3D?

Pues desde luego, darles mucho ánimo. Una de las cosas buenas en este mundillo del 3D es que dependes casi exclusivamente de ti mismo.

Si tienes un PC, talento y ganas puedes llegar todo lo lejos que te propongas. Aquí nadie te va a pedir un título ni nada parecido, solo tu demoreel, si es buena, lo tienes hecho. Como consejo les diría solo una cosa y es que se valoren a si mismos



siendo todo lo objetivos posible. Y si en España no hay posibilidad de encontrar trabajo, intentadlo fuera, una de las cosas buenas de trabajar en esto, es que se puede viajar por medio mundo y además trabajar en lo que nos gusta, poca gente puede decir lo mismo.

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

Un poco lo que decía anteriormente, no es tan complicado. Obviamente hay que currárselo y ser bueno en lo que haces. Cuando vas a una empresa como Weta vas un poco acongojado porque tienes la idea, o al menos yo la tenía, de que aquello debe ser una especie de nido de genios o algo así.

Pero cuando estas allí un tiempo te das cuenta de que, como en todos los sitios, hay gente muy buena en su trabajo, gente buena, y gente normal, pero lo que realmente hay es mucho trabajo, muchos medios para hacer bien las cosas y una profesionalidad que se echa de menos en nuestro país.

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

La verdad es que no, creo que he tenido suerte y además es que soy muy cabezón, jeje.

¿Existe mucha competencia en este mundo por conseguir proyectos? Es decir, ¿Se da el "juego sucio" a veces?

Creo que la mayor parte del "juego sucio" en este mundillo se da en el tema de distribución de películas y ese tipo de negociaciones. Las distribuidoras tienen siempre las de ganar y si no tienes ya un nombre, es muy difícil que te tomen en serio. Pero también es comprensible, hay mucho dinero en juego y para las distribuidoras esto es simplemente un negocio, por lo que buscan siempre el menor riesgo y la mayor rentabilidad.

¿Qué diferencias has encontrado entre trabajar en Weta y en un estudio español?

La verdad es que muchas. Cuando trabajas en otro país, si no tienes un dominio perfecto del inglés no es fácil conectar con tus compañeros. Además el carácter latino creo que es bastante diferente de por ejemplo el inglés, y el ambiente de trabajo mas desenfadado que tienes en España es muy difícil encontrarlo fuera. Lo que si te encuentras cuando trabajas en

empresas como Weta es un trato que no es fácil de encontrar aquí. Allí te consideran como un profesional, te tienen en cuenta desde el primer día, hacen todo lo posible porque estén bien.

Mientras que en España (no en todos los sitios, claro) a veces da la impresión de que le debes la vida al empresario de turno porque tienes la "gran suerte" de que te ha contratado, y eso al final se traduce en un ambiente de trabajo que hace a la gente buscarse la vida en otros países.

En Weta recuerdo que al poco tiempo de empezar tuve una idea sobre cómo podíamos hacer las dinámicas de las plantas para Avatar, así que hice un prototipo y se lo comenté a mi supervisor.

Al día siguiente me llevaron a ver a Joe Letteri, que es nada menos que el que sube a por los Oscar y estuvimos hablando de diferentes opciones. Es decir, no importa que seas el "último mono" de la empresa. Si tienes una idea, van a escucharte y a cambiar impresiones de cómo hacer las cosas con una humildad que realmente se echa de menos en este país.

En España a veces parece que el que tiene más dinero, siempre es el más listo, pero lamentablemente para ellos, las neuronas no se compran.

Juan Antonio Amblés

Web:
tonyambles.blogspot.com

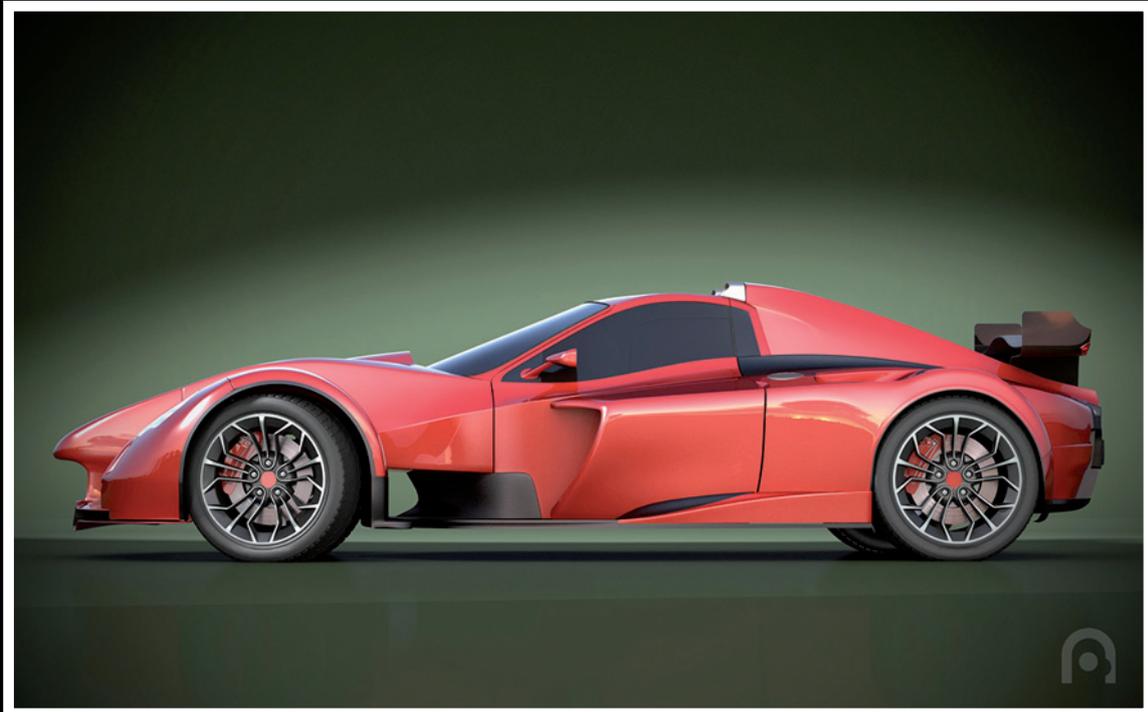
Email:
tony.ambles@gmail.com

F1?

AUTOR: ALEJANDRO REDONDO

email: alex@alejandroredondo.com

web: www.alejandroredondo.com



BATMAN [REDESIGN]

AUTOR: JUAN ELIAS

email: elias3d@gmail.com
web: www.inpostwetrust.com



BATMAN - REDESIGN - BY JUAN ELIAS
2010

el faro



Autor: **VÍCTOR MANUEL JIMÉNEZ**

Lo primero de todo quiero mostrar mi agradecimiento a Marco Antonio Delgado de pixeltale studio por todo su trabajo y apoyo a la comunidad del diseño 3d.

LA HISTORIA

Soy de tierra adentro, y creo que por eso siento una fascinación especial por los paisajes

que rodean las zonas costeras y el mar en general. Lastima no poder estar cerca de él, se echa de menos el olor a salitre que desprende, los colores de los pueblos de pescadores, la luz en la puesta de sol.

Hace un tiempo estuve viendo unas pinturas en las que la temática de fondo era el mar. Me quede fascinado por las sensaciones que transmitían muchas

de ellas. Esa atmósfera especial, esa tranquilidad y paz. Me propuse hacer una imagen e intentar transmitir esas sensaciones, muy atrevido por mi parte, soy más de hacer objetos en los que se busca que quede bonito y se vea bien, pero no de crear atmósferas y ambientes.

Elegí hacer un faro antiguo, un elemento que nos sitúa en la costa y que de alguna for-

ma transmite soledad. Esta era una de las sensaciones que quería transmitir, pero no una soledad forzada, sino una soledad buscada, más bien un retiro en el que meditar, en definitiva, tranquilidad. El faro me pareció que reunía estas características. También estuve pensando en una escena en la que el elemento principal fuera una barca de pescadores, pero me pareció que el faro transmitía más esas sensaciones de las que hablo.

La imagen está hecha con Maxon Cinema 4D, Bodypaint para las texturas y Advanced Render, motor de render de Cinema 4D.

MODELADO

Para el modelado estuve buscando imágenes de referencia por la red, y al final me deci-

dí por un faro que está en el Océano Pacífico, el faro de North Head, me gusto por su estilo clásico que es lo que buscaba.

El modelado es muy simple, toda la imagen en si es muy simple. (fig.01)

Para la parte de los laterales de la caseta que va unida al faro utilicé splines, a las que apliqué una extrusión para darle el grosor que requerían. Una vez hecho esto hice editable la extrusión para poder seguir modelando. A partir de esta pieza, y a base de cortes y más extrusiones, fui modelando el resto de la caseta.

El pasillo de unión con el faro es un cilindro modificado, igual que la torre. Con estas geometrías básicas, y a base de cortes y extrusiones, fui dándole la

forma y haciendo lo que parecen ser unas ventanas ciegas que están en la parte alta de la torre del faro.

Las viguetas que se ven bajo la plataforma del faro es una spline extruida, luego la dupliqué con una matriz circular para conseguir la cantidad necesaria y siguieran el contorno de la torre.

El resto, todo lo que es la parte superior del faro, son cilindros modificados para conseguir la forma deseada.

El terreno es un objeto "Terreno Fractal" de Cinema 4D, con los mínimos polígonos necesarios.

Los miradores típicos americanos también llevan el mismo procedimiento que el faro, además, al estar tan alejados no requerían de mucho detalle. Siempre me han gustado estos



miradores, parece que tiene cara, nada que ver con los que yo conozco que son para un solo ojo. (fig.02). Como decía, todo muy simple.

TEXTURIZADO

Para las texturas utilicé Boudypaint, módulo que forma parte de Cinema 4d, aunque también está disponible para otros softwares.

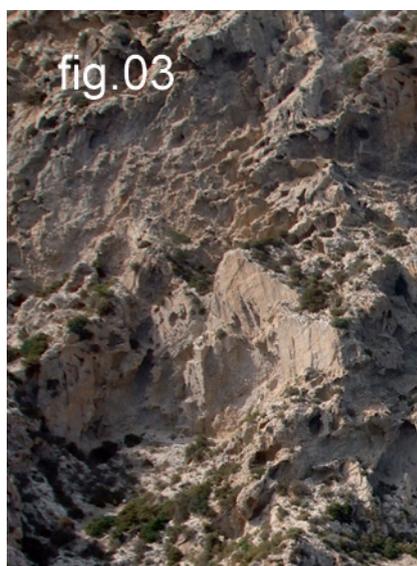
Con BP. Se puede pintar directamente sobre la geometría, en cualquiera de los canales del material, color, especular, bump, reflexión, etc, y dispone de capas y formas de fusión similares a las de Photoshop.

El poder pintar sobre la geometría hace que sea fácil el texturizado ya que ves exactamente dónde estás pintando y como va quedando sin salir del programa. Para el terreno busqué imágenes de acantilados para luego hacerme una imagen de la que tomar muestras con BP. No me importaba mucho la repetición a la hora de hacer ésta

imagen, pues luego igual que pinto sobre la geometría, puedo usar un tampón de clonar para hacer que no se vean esas repeticiones. (fig.03).

Lo que hice fue algo parecido a un Mattepainting pero al revés, primero hice la geometría en la que fui pintando con la imagen que hice de base.

Todas las hierbas del borde del terreno son imágenes con alfa colocadas en planos, así se consigue romper un poco la línea



del terreno. Para el faro hice una capa base a la que luego fui añadiendo otras capas con suciedad y bump, también directamente pintando sobre la geometría.

La capa base del bump es gris, con esto tengo lo que se llama "nivel del mar", todo lo que pinto en negro será profundidad y todo lo que pinto en blanco será elevación.

El cielo es una esfera con una textura 360° de www.cgtextures.com, mi enorme agradecimiento hacia ellos.

El mar es un plano con un material con los canales color, bump y reflexión, no se iba a ver de cerca y con esto era suficiente para mí.

ILUMINACIÓN

Para la iluminación utilicé un cielo físico de Advanced Render, aparte de crear una atmósfera también se puede crear nubes volumétricas, etc, pero en éste caso sólo lo utilicé pa-



fig.04



ra iluminar ya que lo hice no visible para la cámara. Como decía anteriormente, el cielo

es una textura. Al ser un cielo físico la iluminación tampoco es nada complicada de hacer,

solamente es buscar el ángulo y color adecuados para la imagen. (fig.04)

RENDER

Los parámetros de render son los que vienen por defecto. También lleva Ambient Occlusion, pero directamente en la imagen final del render, no multipass, los ajusté en varias pruebas que fui haciendo de render.

El render apenas lleva post-producción, un poco de ruido, quitar un poco de azul en la imagen y un pequeño ajuste de curvas. Espero que os guste.

AUTOR:

VÍCTOR MANUEL JIMÉNEZ

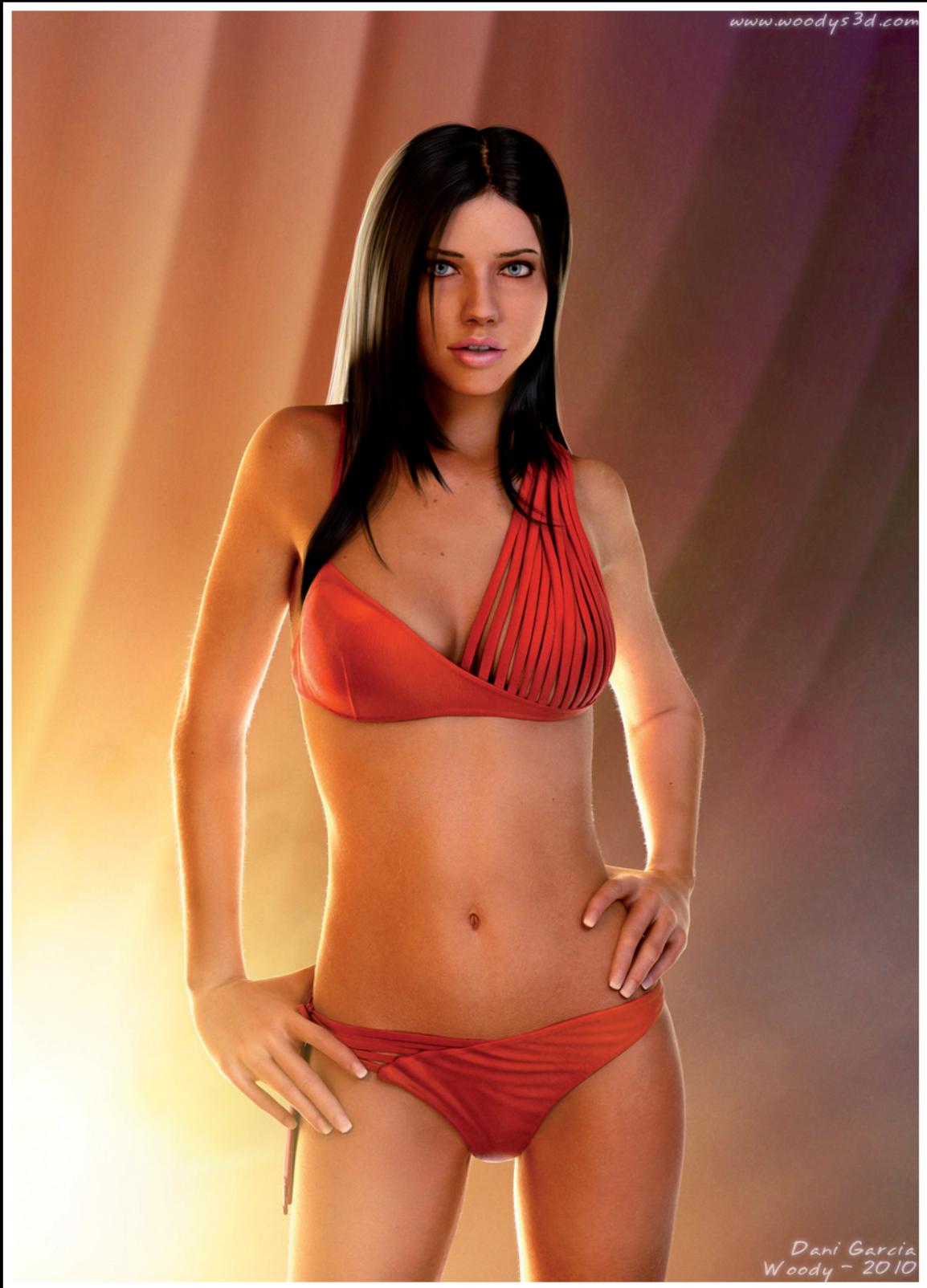
e-mail:

victor.mjg@gmail.com



FASHION MODEL
AUTOR: DANI GARCIA

email: woody@woodys3d.com
web: www.woodys3d.com



TOY
AUTOR: SERGEY RAHMANOV

email: rahmserg@mail.ru
web: www.heroes4you.com





www.espaciocontinuo.com

BATMOVIL

Javier Fernández Alegre

Antes de empezar con este “making of”, no quiero dejar pasar la oportunidad de agradecer la confianza que me ha brindado esta revista de poder publicar y compartir con todos vosotros este trabajo personal al que he puesto todas las ganas e ilusión que me ha sido posible.

Durante el último año me he volcado en sacar el máximo partido a las herramientas con las que normalmente suelo tra-

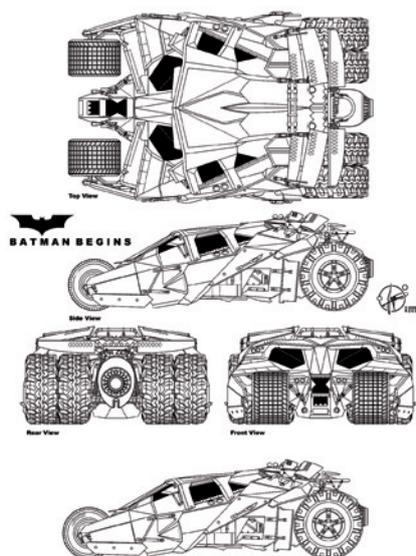
bajar, véase 3ds max, VRay y Photoshop, haciendo hincapié en potenciar el nivel de modelado, iluminación y post-producción.

Con estas premisas he llevado a cabo una serie de trabajos personales planteados como exámenes, los cuales debían de permitirme avanzar todo lo que estuviera en mi mano y a ser posible sacar nota.

Con este trabajo que hoy os presento mis objetivos eran

claros: modelar un vehículo con alto nivel de dificultad, y sacar todo el partido posible al render por capas que permite 3ds MAX para su posterior uso en la post-producción.

Antes de comenzar el proyecto recopilé toda la información que me fue posible. Tuve la suerte de ir a dar con una Web donde había fotografías que mostraban hasta el mínimo detalle del Batmóvil original y más adelante fui consciente de la gran ayuda que me supuso



disponer de dicho material fotográfico ya que los blueprints de referencia que debía emplear para modelar el vehículo resultaron ser demasiado simplificados.

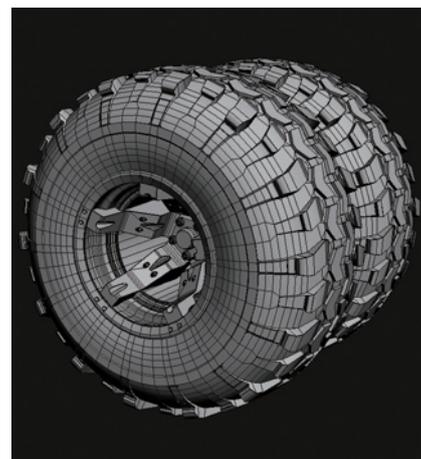
MODELADO

Primero de todo tengo que decir que la verdadera complejidad a la hora de construir el Batmóvil fue de interpretación. Con esto quiero decir que a nivel de modelado puede ser

más o menos engorroso, pero con grandes dosis de paciencia cualquier persona con un nivel de modelado medio-alto puede construirlo sin problemas. Si bien el verdadero obstáculo resultó ser, como bien he dicho más arriba, que los blueprints no disponían de toda la información necesaria así que muchas veces tenía que consultar las fotografías y analizar en profundidad cada pieza, su morfología, su relación con las piezas colindantes y su ubicación más o menos exacta. Un verdadero dilema en más de una ocasión.

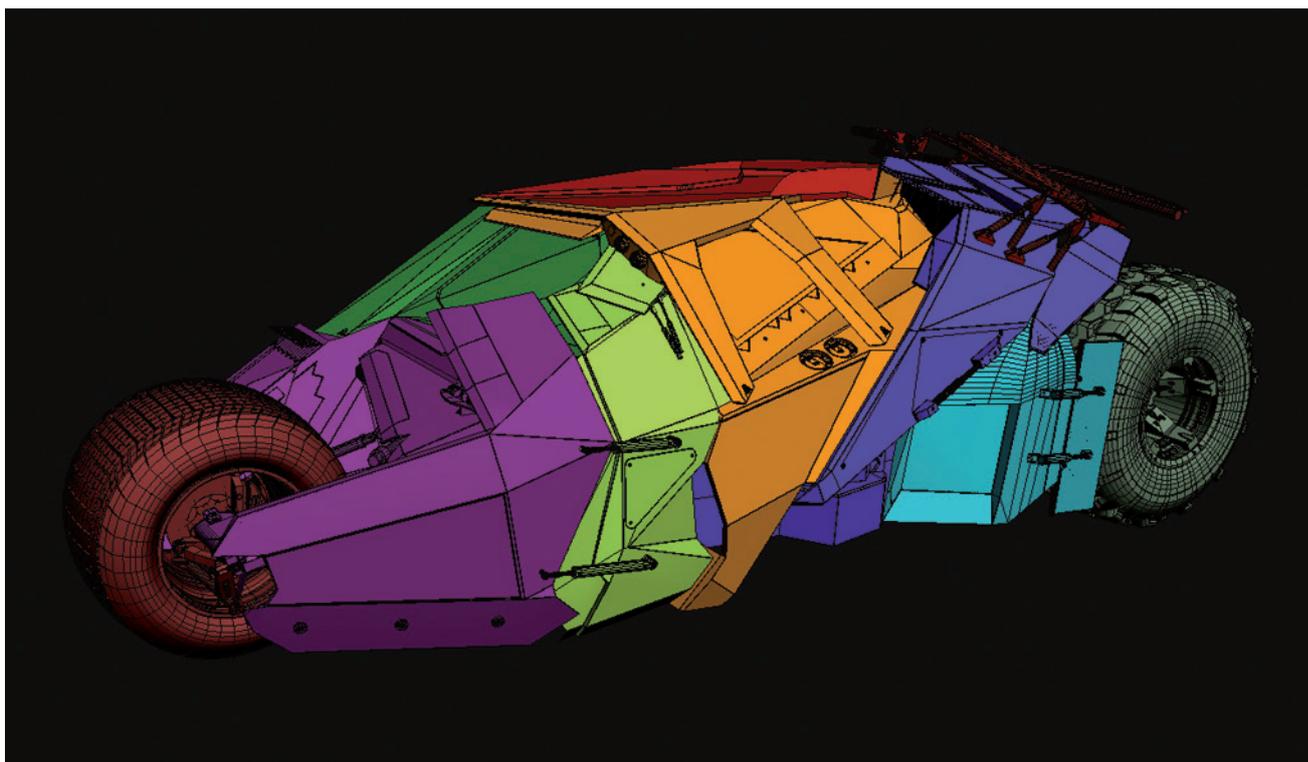
Al tratarse de un coche bastante anguloso en todos y cada unos de sus lados fui consciente que construirlo por subdivisiones no me serviría de mucho.

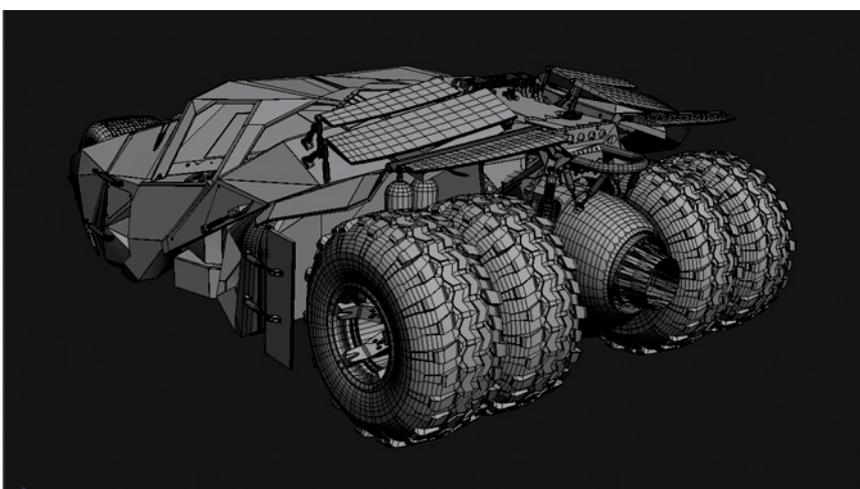
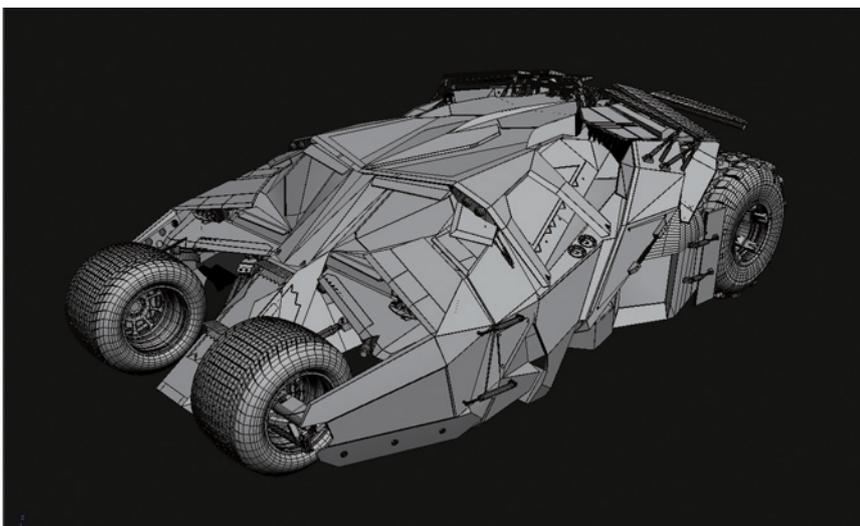
El coche está modelado íntegramente partiendo de splines sencillas y primitivas convertidas a edit polys. De esta forma conseguí tener la base sobre la cual haciendo uso de las herramientas que vienen incluidas en los edit polys a nivel de aristas



(chamfer, bridge, connect), a nivel de bordes (extrude, cap, create shapes from selection) y polígonos (inset, extrude, cut, make planar) me permitían añadir el detalle necesario para ir completando los distintos módulos en los que fraccioné el modelado del vehículo.

Como se puede apreciar en la imagen que acompaña me limité a crear una sola mitad del vehículo para posteriormente hacer un "mirror" de la misma y completar el modelado. Un problema con el que me encontré es que muchas de las piezas del Batmóvil poseen cierta





pendiente o inclinación, así que a la hora de añadir objetos nuevos o splines para darle más detalle o completar una zona en concreto me resultó de gran ayuda hacer uso del “autogrid”.

Esta opción permite, a la hora de crear un objeto o spline, alinear el plano de construcción perfectamente con respecto a la normal del objeto de apoyo. (autogrid)

Para las ruedas y las llantas del Batmóvil me limité a seguir uno de los muchos tutoriales que podéis ver en youtube o cgtuts+ (magnífica página de tutoriales online (imágenes neumáticos)

Por último no puedo dejar esta sección sin comentar brevemente el proceso de creación de la imagen de la cueva.

La cueva esta modelada sin hacer uso de ningún plugin. Partiendo de un cilindro al que modifiqué la geometría en los puntos que me interesaba y aplicándole dos “Turbosmooth”



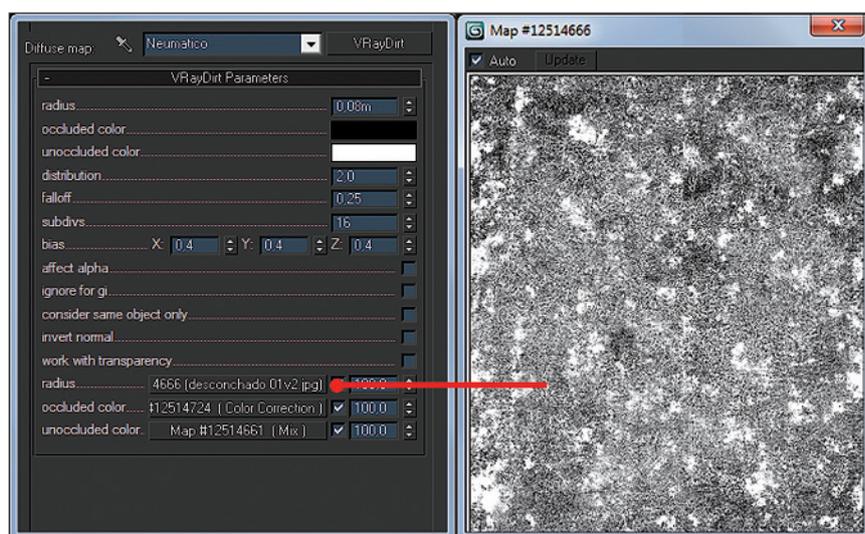
y dos “Displacement”; uno para darle el relieve general y otro por encima para añadirle los detalles. Los mapas de desplazamiento elegidos fueron dos mapas procedurales; un “Cellular” y un “Smoke”.

MATERIALES

Volviendo al vehículo en si, la concepción del mismo se basa en un diseño un tanto enrevesado y por eso mismo se hace difícil de mapear haciendo uso del “Unwrap” del MAX , a no ser que busquemos encontrarnos con una dificultad más o menos elevada. Es por ello que opté por que los materiales se basaran en mapas procedurales y “VRayDirtMaps”.

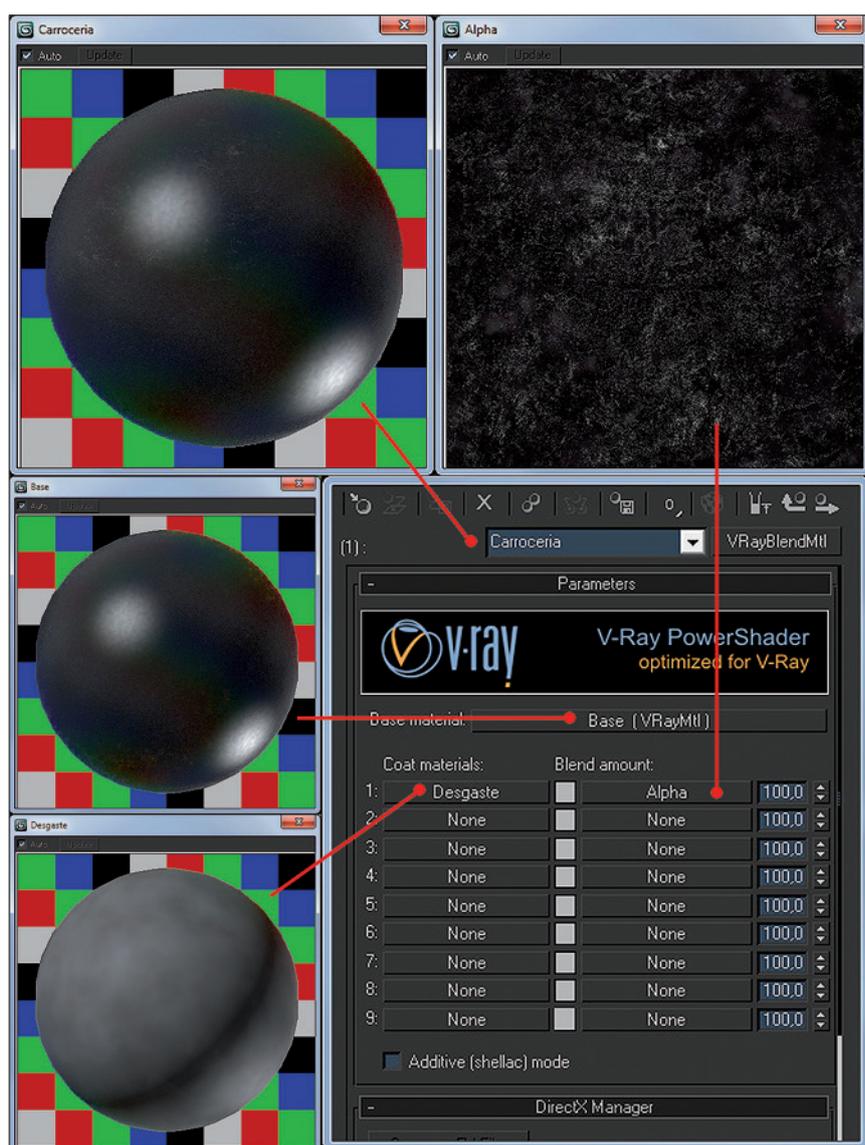
El Batmóvil real no representa un problema a nivel de acabados así que la combinación de este tipo de mapas y su aplicación por medio de las técnicas básicas (Box maps) me permitió dar con el resultado deseado.

Generalmente yo suelo emplear materiales Multi/Sub-Object ya que me permiten una buena organización de los mismos al estar agrupados por objeto. De



esta forma siempre intento tener el menor número de objetos en escena consiguiendo por un lado optimizar tiempos de render (o eso tengo entendido) y por el otro una escena limpia

y muy bien organizada. Para este caso en concreto utilicé tres Multi/Sub-Object. Uno para toda la carrocería compuesto por 25 IDs y dos más para las ruedas delanteras y traseras.



Si bien la mayoría de los materiales se pueden hacer de una manera sencilla (sino contamos con el tiempo o las ganas necesarias también se puede hacer uso de páginas como Vraymaterials.de), no quiero dejar pasar la ocasión de comentar tres de ellos; cabe destacar por un lado el metal de la carrocería basado en un “VrayBlendMaterial” y los de los neumáticos apoyados por mapas “VrayDirtMaps”.

El material de la carrocería está compuesto por dos materiales, el metal en sí que tiene asignado un “Noise map” en la pestaña de reflejos para simular variaciones sutiles al igual que un falloff map con dos tonalidades para el diffuse, y un material para simular cierto desgaste. La relación entre ambos queda asociada a un “Alpha map” basado en una combinación de “Mix maps” de mapas procedurales.

Para los neumáticos traseros empleé un VrayDirtMap de manera que pudiera simular la suciedad en las ruedas. A destacar la utilización de un bitmap asociado a la pestaña “Radius”; de esta forma se le asigna cierta irregularidad al radio de acción del efecto, el cual viene dado por la imagen de referencia. Para los neumáticos delanteros, a modo de excepción, empleé bitmaps para añadir la suciedad.

Con respecto a la cueva, a la hora de aplicar el material prescindí de mapear la geometría. Seguí un tutorial que permite aprender a crear un “composite” (en mi caso un V-RayBlendMaterial) con 3 materiales idénticos gestionados en cuanto a su colocación en los planos XYZ por Falloff maps. De esta forma acabas teniendo

listo el mapeado y el material al mismo tiempo.

Aquí os paso el link del tutorial: www.the-edg.com/tutorials/Environmental%20Texturing.pdf

En líneas generales, el resto de materiales son los típicos, cromados, cristal, metales varios, en definitiva nada nuevo que os pueda interesar ya que no utilicé ninguna técnica especial. Como podéis ver por lo descrito en este apartado, son materiales con poca complicación, cuyos presets tampoco esconden grandes sorpresas.

ILUMINACION

Las imágenes del coche tienen una única luz, un VraySun y un mapa HDRI asignado al entorno para darle luz ambiente. No me suele gustar la simpleza del VraySky que suele acompañar al sol que te crea Vray, prefiero utilizar HDRIs que ofrecen una mayor calidad y vistosidad.

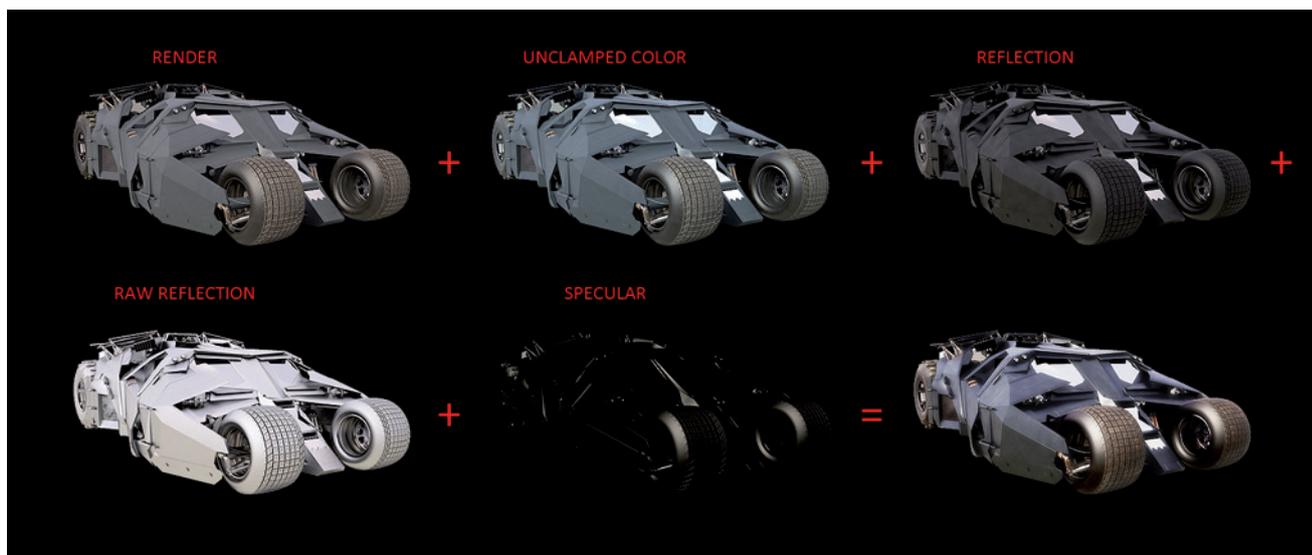
A la hora de aplicar el HDRI suelo tener en cuenta la situación del sol, de manera que la fuente de luz del mapa y el mismo sol estén alineados. De esta forma te aseguras una correcta exposición en términos de iluminación.

La escena de la cueva sigue estos mismos principios, si bien hay colocada una VrayLight para aportar más luz a la entrada.

RENDER

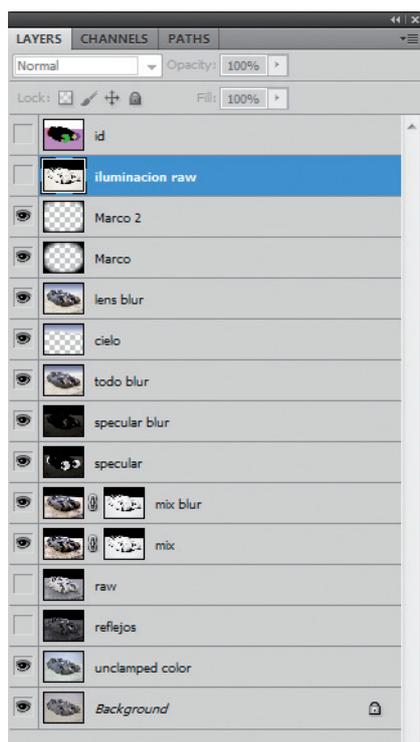
En este punto tengo claro que busco un compromiso entre calidad y rapidez. Los presets que suelo utilizar no son muy exigentes por lo que los tiempos no se disparan para este tipo de escenas. En cuanto a la personalización de los mismos sí que hay varios puntos que me gusta mantener en mis trabajos.





Suelo trabajar sobre un gamma de 2,2 para así contar con una gama amplia de tonos medios.

Como antialiasing me decantarme por dos opciones de filtrado: “Catmull-Rom” o “Mitchell-Netravali”. En la pestaña de Color mapping siempre elijo “Exponential” ya que me gusta por encima de todos los demás al ofrecerme resultados con una saturación de color menos intensa que el resto. Para los cálculos de luz indirecta utilizo Irradiance Map como primario y Brute-Force como secundario.



Un punto importante a destacar a la hora de lanzar el render, teniendo en cuenta las tareas de post-producción a realizar posteriormente, es elegir las capas que quiero que Vray me guarde junto con la imagen.

Aquí depende un poco de cada proyecto y las necesidades asociadas al mismo. Para este caso en concreto añadí a la lista las siguientes: alpha, raw reflection, reflection, specular, render id, shadow, unclamped color y zdepth. No me hizo falta calcular posteriormente el pase de ambient occlusion.

POST-PRODUCCION

Llegados a este punto, el más agradecido con diferencia, es poder confirmar que nuestros renders pueden llegar a mejorar mucho más de lo que se puede pensar en un principio. Solamente se trata de coger la herramienta precisa (en mi caso Photoshop), los pases o capas guardados anteriormente y empezar a “jugar” con los modos de fusión entre capas, la transparencia, las máscaras (o el pase Render ID) para trabajar sobre la zona que más nos interese, los efectos de desenfoque para limar ese efecto artificial que tienen las imágenes

generadas por ordenador, etc. Os adjunto una imagen donde podéis apreciar a grandes rasgos como la combinación de cada una de las capas acaba dándonos el aspecto final y una captura de las capas del Photoshop donde se observa el trabajo adicional que suelo sumar al que de por sí nos ofrecen los pases tal cual. (imagen post) (imagen capas photoshop)

Ya para finalizar solamente quiero comentaros que esta manera de trabajar me permite un buen compromiso entre calidad y tiempos. Trabajar con Vray es sinónimo de rapidez en comparación con otros motores, y si bien es cierto que las calidades ofrecidas por la competencia, véase Maxwell o Fryrender, son superiores, también es cierto que necesitan más tiempo para conseguirlo.

Es por ello que la combinación de Vray + Photoshop consigue aportarme tiempos contenidos y buenos acabados finales.

AUTOR:
JAVIER FERNÁNDEZ ALEGRE

Web:
www.espaciocontinuo.com
Valencia, España

DRY DOCKS

AUTOR: RUBEN KARAMAÑITES ARANGO

email: 3danimations@gmail.com



ÁCARO

AUTOR: EUGENIO PIGNATARO

email: info@oscurart.com.ar

web: www.oscurart.com.ar



Eugenio Pignataro www.oscurart.com.ar info@oscurart.com.ar 1551774936

FAT SUMMER
AUTOR: IGOR CATTO

email: info@oscurart.com.ar
web: www.oscurart.com.ar





Leonardo Da Vinci

Paloma Montero Gómez

Cuando uno oye hablar en arte de un nombre como el de Leonardo enseguida a mentes entendidas y no tan entendidas nos viene a la cabeza el apellido Da Vinci, el apellido de un genio, de un artista inigualable a través del tiempo, sin duda ese es Leonardo da Vinci.

Leonardo nace un 15 de Abril de 1452 en Vinci, siendo su nombre completo Leonardo di ser Piero da Vinci, Leonardo es hijo de un afamado notario, ser Pietro.

Ser Pietro reside en una pequeña ciudad Toscana situada a unos 30 kilómetros de Floren-

cia, la madre de Leonardo se llama Caterina y es de menor condición social que el padre.

Cuando ésta da a luz a Leonardo se casa con otro hombre, aunque continuará viviendo en una propiedad de la familia de ser Pietro, ella seguirá manteniendo el contacto con el hijo.



Leonardo se cría en casa de su abuelo Antonio da Vinci y con su padre. El padre se casaría aún cuatro veces más.

Esto no dio lugar a que Leonardo creciese con alguna caren-

cia, más bien al contrario, pues en aquella época no estaba mal visto tantos desenlaces amorosos y casamientos entre miembros de la alta burguesía y que se tuviesen hijos fuera del ma-



trimonio. A Leonardo nunca le faltó el apoyo y el cariño de su familia.

La Florencia que vio nacer a este genio, era una ciudad cosmopolita donde reinaban las grandes familias, banqueros, prestamistas, negociantes, comerciantes y destacando como no, a los Medici y una de sus cabezas visibles Cosme de Medici.

Gracias a esta familia, Florencia fue una de las ciudades más potentes de Italia y de Europa, fue un gran centro de negocios e intercambios comerciales y una ciudad que pronto se levanto como una revolución tanto a nivel artístico como cultural, gracias a estos cambios y novedades dados en el propio seno de la ciudad se conocería a esta grandiosa época como el Renacimiento.

Leonardo comenzó su formación oficial a la edad de catorce años al ingresar como aprendiz en el taller de Andrea del Verrocchio.

En este taller desarrolló y aprendió diferentes técnicas como la pintura, escultura, pintura en retablo, pintura al fresco, grandes proyectos escultóricos en mármol y bronce e importantes conocimientos y avanzadas técnicas, incluso las más básicas como la mezcla y preparación de pigmentos, trabajos en cuero y yeso, carpintería, mecánica, a parte de interesarse por otras disciplinas como las Matemáticas y el Álgebra.

Verrocchio fue un artista muy aclamado en la época de los Medici, tanto que estuvo a su servicio. Verrocchio también contaba con la formación en varias disciplinas como la orfe-



btería, herrería, pintura, escultura, fundición y un largo etc. Sin duda un gran maestro para Da Vinci.

El joven aprendiz es posible que trabajase en la misma época para el taller de otro artista Antonio Pollaiuolo, donde adquirió conocimientos de anatomía.

En torno al año 1472 Leonardo alcanzara la maestría y se inscribirá en un importante gremio de pintores en Florencia. En 1478 recibiría su primer encargo, un retablo para la capilla del palazzo de Vecchio, este encargo no llegó a realizarlo. En 1481 los monjes de San Donato de Scopeto le encarga-

ron una adoración de los reyes magos, dejando también esta obra inconclusa.

De su etapa como joven artista cabe destacar obras como: La Madona de Benois (1478, museo del Hermitage, San Petersburgo), el retrato de Ginebra de Benci (1474, National Gallery, Washintong) y el inacabado San Jerónimo (1481, pinacoteca Vaticana).

En su etapa en Milán entre 1482-1500, fue en la que ya se desarrolló como todo un artista de pleno, al entrar al servicio de Ludovico Sforza. Según diversas fuentes Leonardo entró a formar parte del servicio de los Sforza, por mediación de

una carta que envió el mismo ofreciéndose como pintor, escultor, arquitecto e ingeniero, las otras fuentes apuntan a que fue el propio Lorenzo de Medici el que envió la misiva al quedarse fascinado por el diseño que hizo Leonardo de una lira de plata con la forma de la cabeza de un caballo, Lorenzo procedió a enviarle como emisario y para que trabajara para Ludovico.

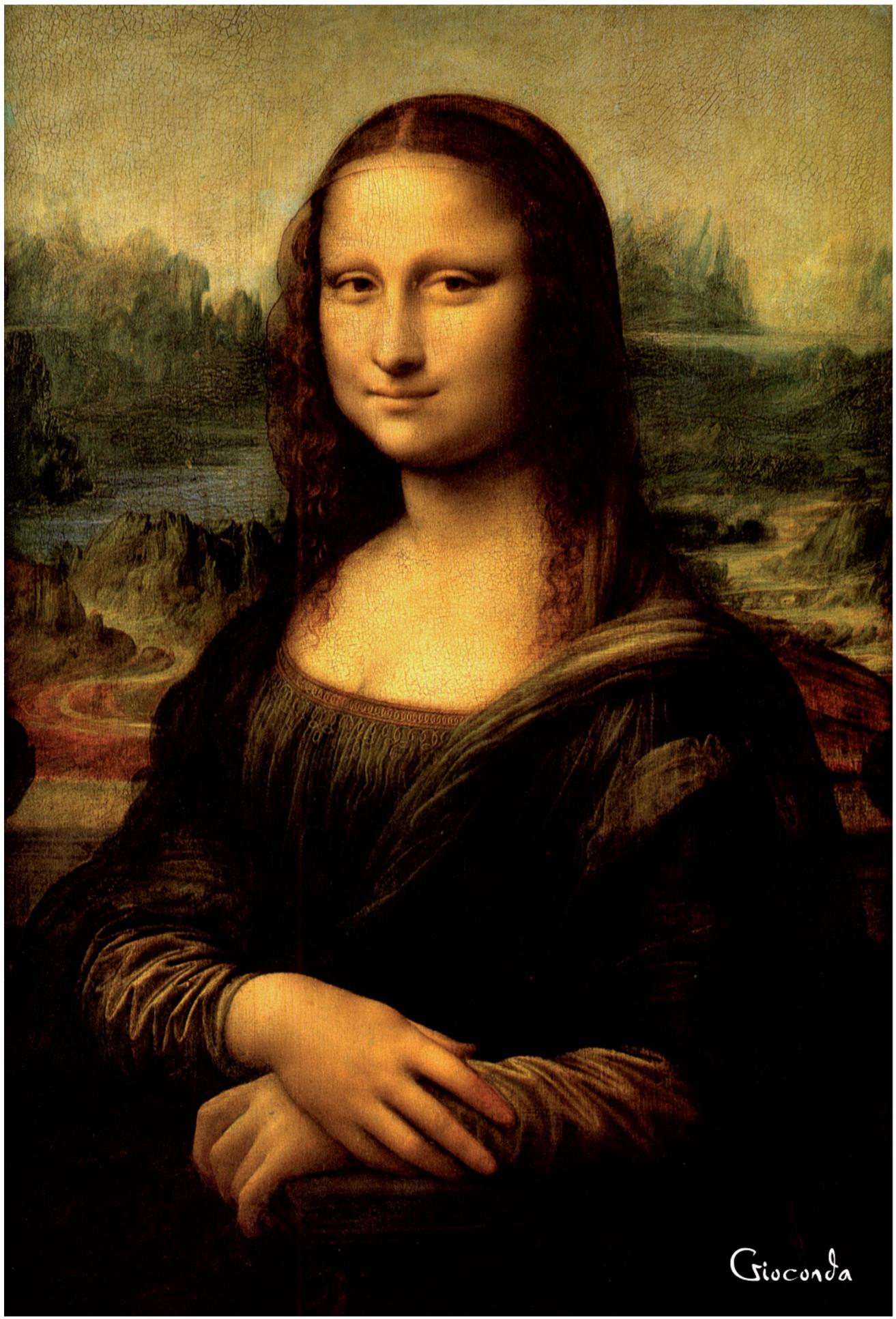
Posiblemente la intención de Lorenzo fuera más política que artística ya que le interesaban las buenas relaciones con la poderosa y rival familia de los Sforza.

Leonardo permanecería en la corte de los Sforza durante 17 años ejerciendo con el título de Pictor et ingenierus ducalis.

Mucho del trabajo realizado para esta familia fue como ingeniero militar aunque también dedicó gran parte de su tiempo a realizar decoraciones para festejos y espectáculos.

Así mismo Leonardo estudió y proyectó planos de urbanismo, se interesó por la disposición hidráulica y el abastecimiento de aguas, trabajo en proyectos de ingeniería para canales y ríos.





La dama del armiño



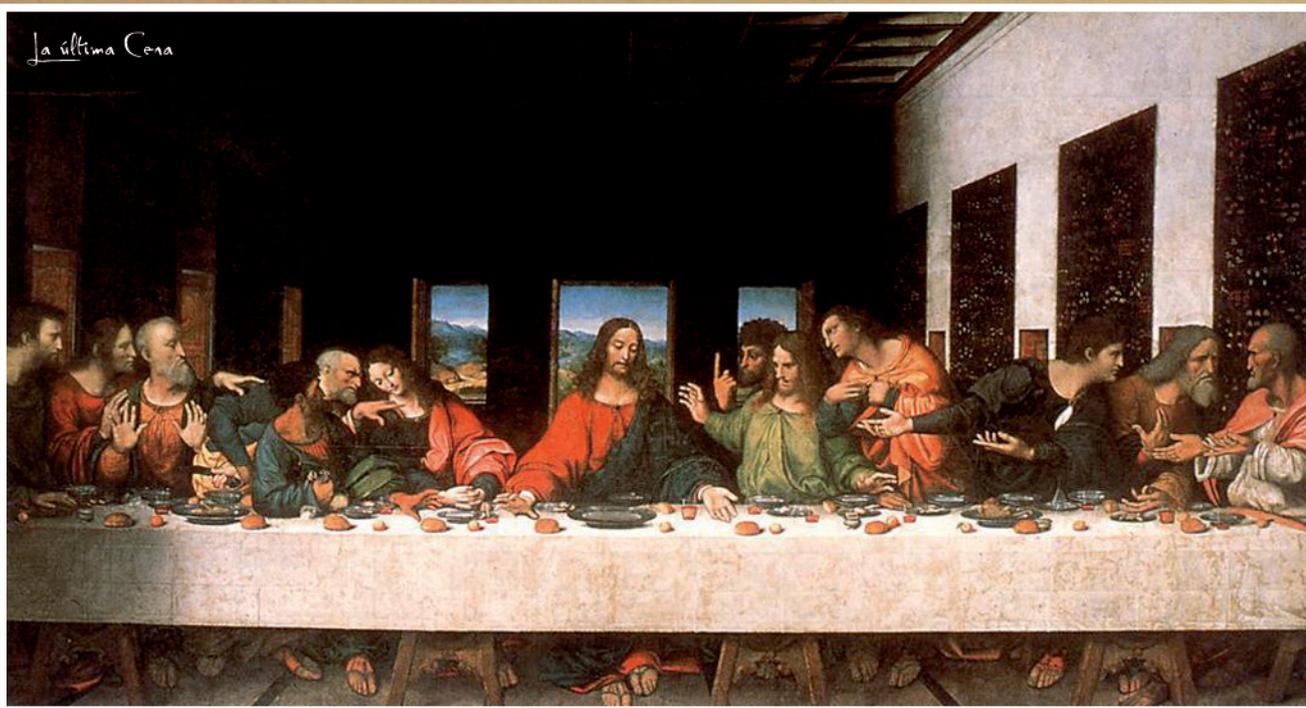
De esta época también destaca su trato con grandes científicos y matemáticos como Luca Pacioli, conocido por su obra *De Divina Proportione* (1509).

Leonardo logró hacerse con brillantes discípulos en Milán, a los cuales probablemente iban dirigidos los escritos que se publicaron en París tras fallecer.

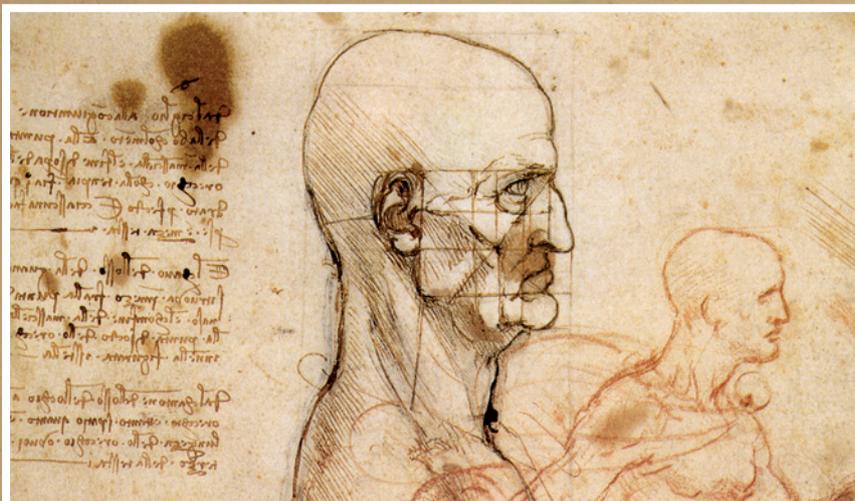
Son de suma importancia las dos versiones de la obra *La Virgen de las Rocas*, realizadas en este periodo milanés (1483 y 1485 Museo del Louvre, París y 1505, National Gallery de Londres). Entre 1495 y 1497 realizará otra de sus obras maestras *La Última Cena* para el refectorio del monasterio de Santa Maria delle Grazie en Milán.

Es una pintura mural realizada con una técnica experimental a base de óleo sobre yeso lo que provocó un importante deterioro a través del tiempo y un complejo trabajo de restauración, siendo el último en el año 1999. En diciembre de 1499 la familia Sforza es expulsada de

La última Cena



La Virgen de las rocas



Milán por las tropas francesas, en el siguiente año, Leonardo regresa a Florencia.

Instalado de nuevo en Florencia decidió viajar a Roma y en 1502 Cesar Borgia le propone entrar a formar parte de su servicio. En esta nueva etapa se dedicó principalmente a supervisar fortalezas de los territorios papales y a ser consejero en la guerra contra Pisa.

Así mismo es muy importante señalar que en esta etapa Leonardo principalmente realizó retratos, algunos de ellos hoy en día desaparecidos, siendo el más destacado: La Gioconda (1503-1506 Louvre, Paris), una controvertida obra no en cuanto a su belleza y técnica, totalmente indiscutibles sino a la propia identidad del retrato (atribuido a la esposa de Francesco del Giocondo) y a lo enigmático de su sonrisa.

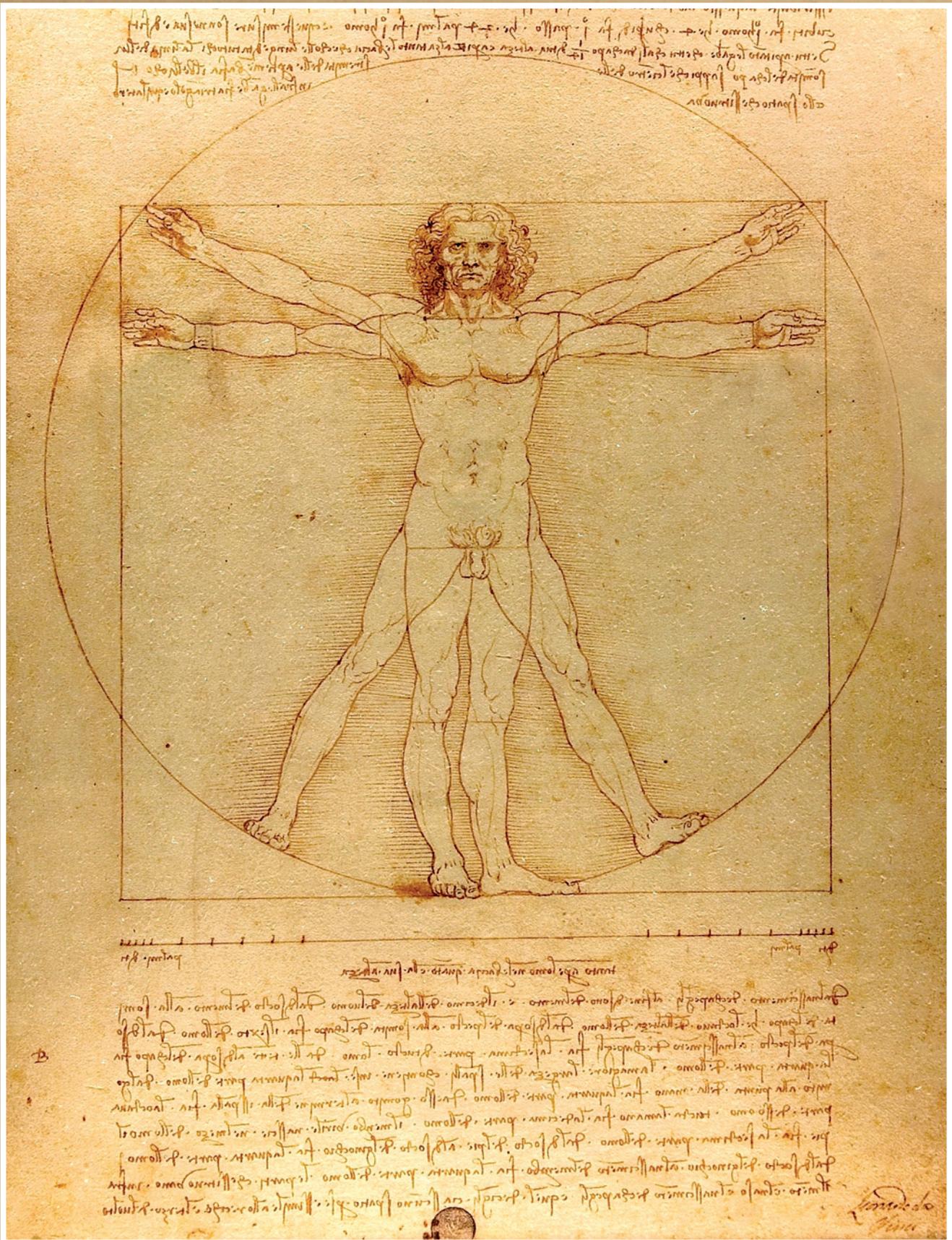
En 1506 regresa a Milán al año siguiente es nombrado pintor de la corte de Luis XII de Francia, el cual residía en aquellos años en Italia.

Leonardo en 1514 vuelve a Roma y vive bajo el patronazgo del hermano del Papa León X alojándose en el palacio del Belvedere.

En Francia va a pasar los últimos años de su vida, en 1516 formará parte de la corte de Francisco I y vivirá cerca de Amboise en el castillo de Cloux donde fallecería el 2 de Mayo de 1519.

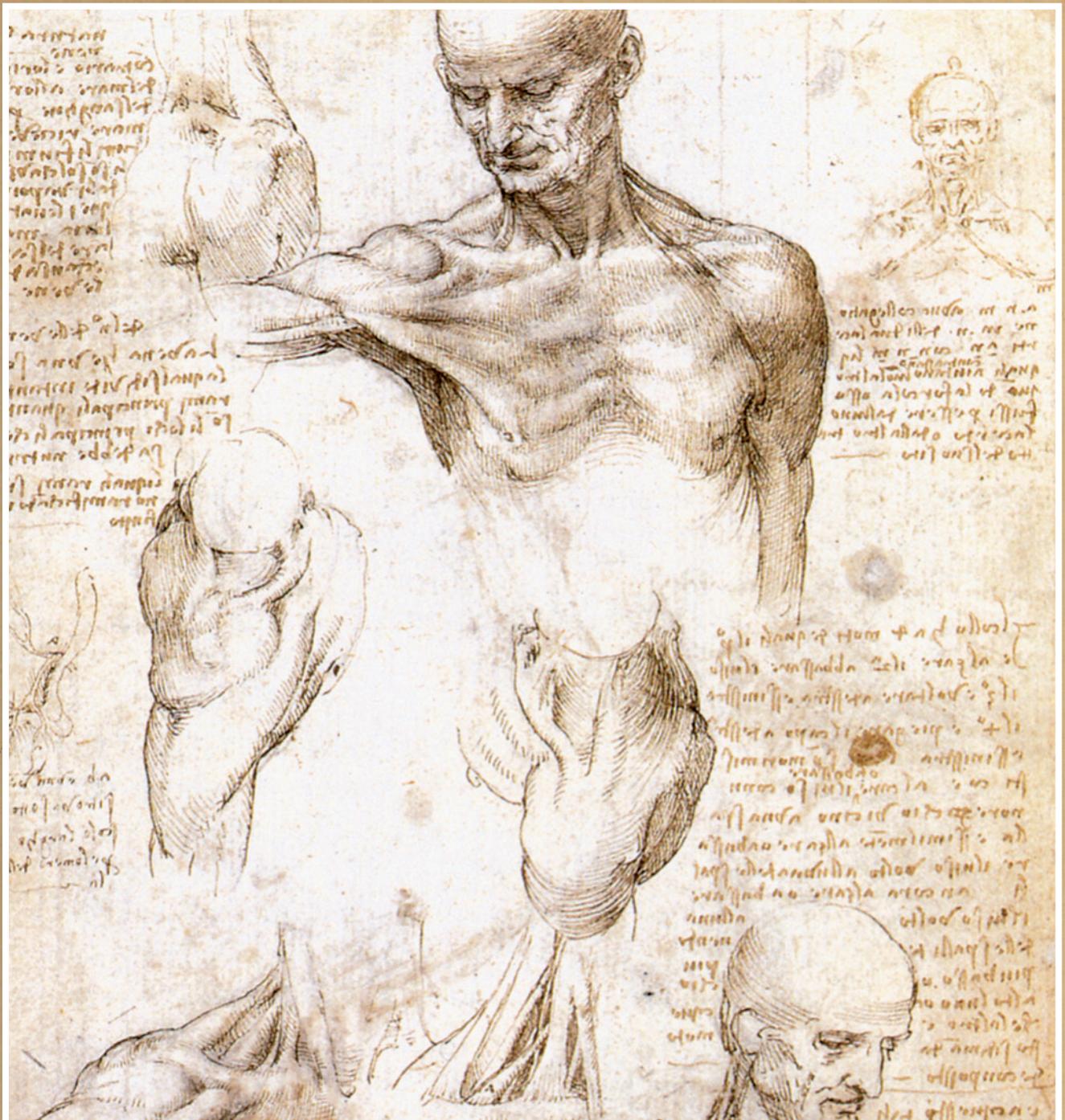
Leonardo deja patente en sus principios el sello de su gran maestro Verrocchio, para luego dar paso a su propia transformación del aprendizaje y dar rienda suelta a su maestría.

Poco a poco realizará en sus obras innovaciones técnicas a si como nuevas composiciones, la



Así como el hierro se oxida por falta de uso, también la inactividad destruye el intelecto. Los que se enamoran de la práctica sin la teoría son como los pilotos sin timón ni brújula, que nunca podrán saber a dónde van.

Leonardo da Vinci.



monumentalidad, la composición de las escenas, las figuras adquieren volúmenes y los personajes se mueven en el cuadro como personajes de un teatro. Su técnica del sfumato y claroscuro consistente en crear efectos atmosféricos con una especie de neblina causada por la combinación de claroscuros y la difuminación de contornos, le hacen conseguir con la Gioconda y otras grandes obras esa parte de realidad que hace que el espectador se meta de lleno

en el cuadro y perciba la escena con una realidad sublime. Sin duda alguna bien merece el gran Leonardo ser considerado Homo Universalis, no solo por sus creaciones e inventos sino por ese espíritu creativo y luchador que trasciende todas las épocas y momentos del arte.

PARA SABER MÁS:

—*Leonardo Da Vinci on the Human Body: The Anatomical*

cal, Physiological, and Embryological Drawings of Leonardo Da Vinci de Charles D. O'Malley and J. B. de C. M. Saunders.

—*Tratado de Pintura de Leonardo Da Vinci*. Ed. AKAL.

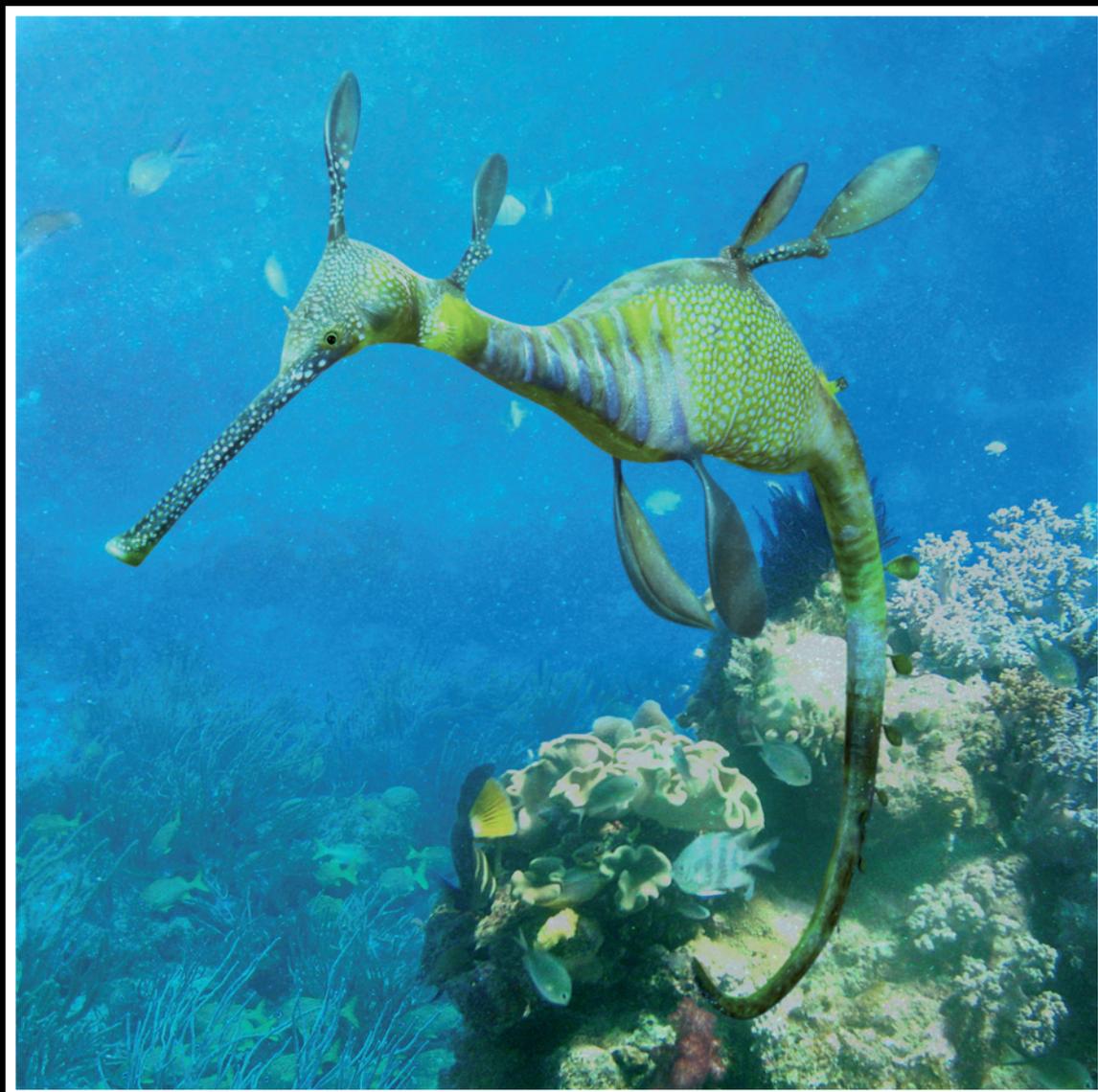
Autor:

PALOMA MONTERO GÓMEZ

SEA DRAGON

AUTOR: MONICA MUZZOLINI

email: monica.muzzolini@libero.it
web: <http://monicamuzzolini.blogspot.com>



ASTON MARTIN DB9
AUTOR: JACOBO GONZÁLEZ

email: contacto@eskiwidi.com
web: www.eskiwidi.com



BATMAN [REDESIGN]
AUTOR: JUAN ELIAS

email: elias3d@gmail.com
web: www.inpostwetrust.com





SANDOJE

por David Arberas

Antes de nada quería agradecer a Marco Antonio, no solo por ofrecernos gratuitamente esta maravillosa revista sino también por dejarme participar en ella, algo que es todo un honor para mí.

Mi nombre es David Arberas y he estudiado efectos especiales durante dos años en mi

ciudad natal, Donostia. La idea de hacer en 3d este personaje surgió cuando estaba buscando una imagen de un personaje cartoon en 2d de calidad y encontré los artworks del fabuloso Zurdom (www.zurdom.com).

Me enamoré del personaje Sandoje por su estilo cartoon pero lleno de detalles (fig01),



así que decidí mandar un email a zurdom para pedirle permiso para realizarlo en 3d y me respondió muy amablemente que si podía hacerlo.

Software

Autodesk Softimage, Pixologic Zbrush, Mudbox, Eyeon Fusion y Adobe Photoshop.

Entendiendo el artwork

Está bien, no voy a engañar a nadie, este es mi primer intento de hacer en 3d un personaje basado en un artwork.

Por ello, he invertido bastante tiempo en analizar bien el dibujo para descubrir pequeños detalles como:

la mano-monstruo esta mordiendo la espada, el barril está de alguna manera conectado a una fuente de gasolina a través del tubo, ¿qué hay escrito en el cartelito del barril?.

Esos son pequeños detalles conceptuales, pero en este momento también empiezo a pensar en los futuros retos técnicos a los que me tendré que enfrentar: ¿tendré que utilizar texturas para todo?. En ese caso, ¿cómo debería agrupar los



fig02

objetos en islas UV?, ¿Qué programas tendré que utilizar para esculpir, texturizar?. No quiero

aburrirlos, solo intento que entendáis lo que pienso antes de afrontar un proyecto de estas

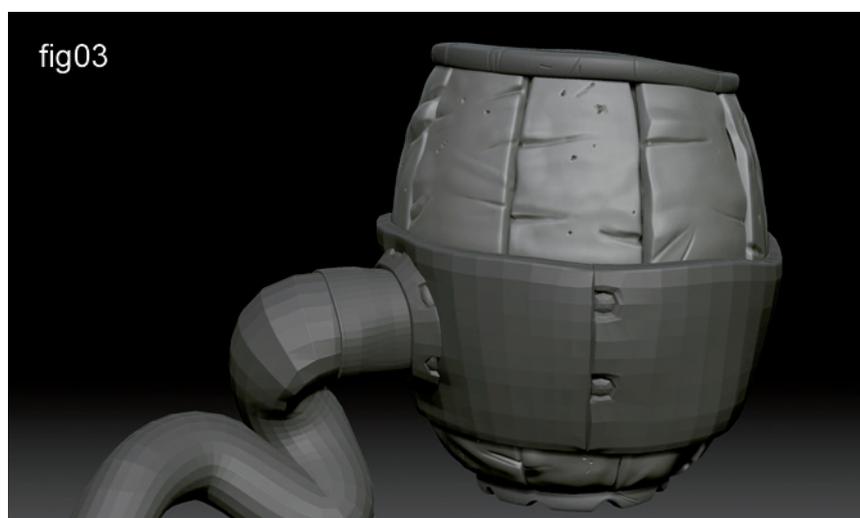


fig03

características y así conseguir acabarlo con éxito.

Modelado – escultura

En este apartado, la cuestión principal que tenía que aclarar era si modelaba el personaje directamente en la pose del artwork o en pose T. No perdí mucho el tiempo en decidirlo: quería hacer una ilustración 3d, no una escena animada, así que decidí modelar a Sandoje directamente en la pose del artwork (fig02).

Lo primero que tuve que hacer fue configurar la cámara para hacerla coincidir con la perspectiva del artwork mientras modelaba.

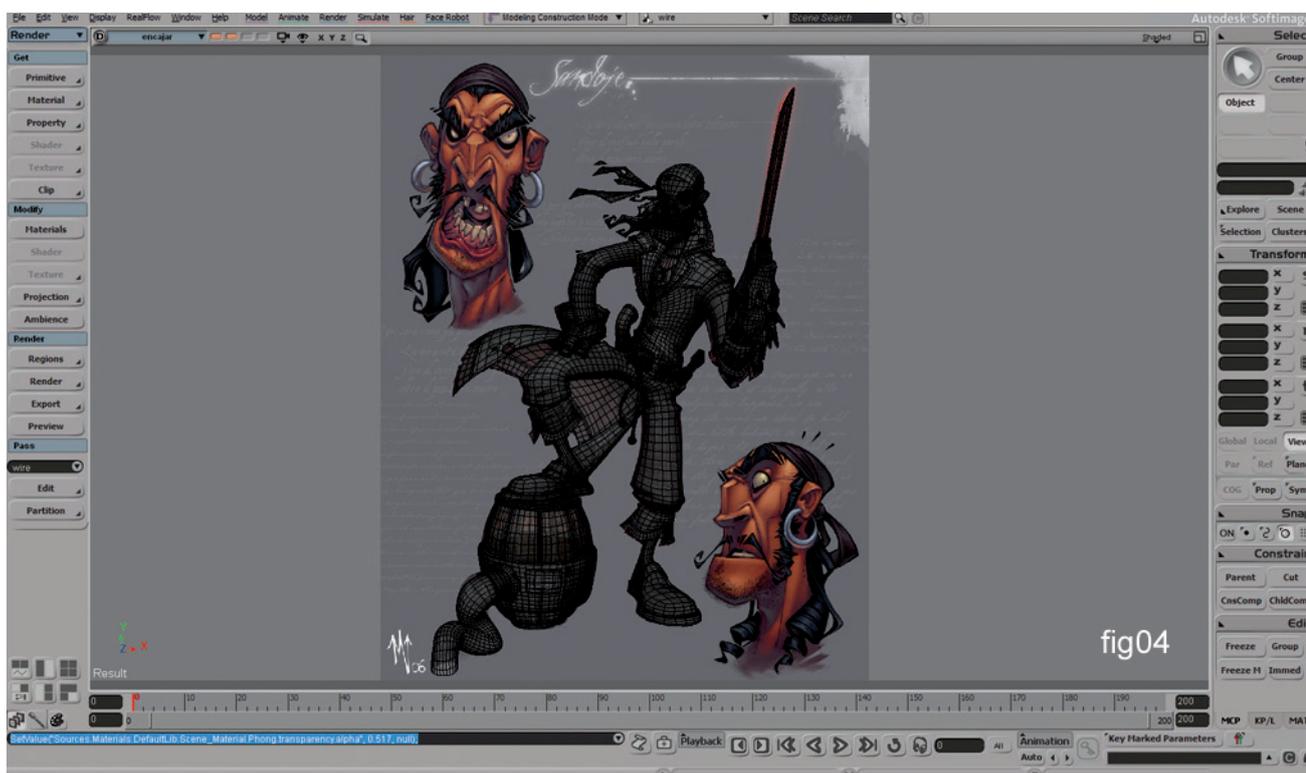
El primer objeto que modelé fue el barril (fig03), eso me ayudó a configurar más o menos la perspectiva.

De todos modos, mientras modelaba iba cambiando o haciendo pequeños ajustes a la cámara hasta conseguir que encajara perfectamente con el dibujo (fig04).

Otra cosa a tener en cuenta durante este proceso, es que empleé mucho tiempo cambiando de aplicación entre ZBrush y Softimage para poder encajar bien todos los detalles (como arrugas de la ropa y demás) que hacía en ZBrush (fig05).

Para realizar todo esto de manera más sencilla, creé varios botones de script para importar a Softimage mallas de resolución media, lo que me permitía importar todo mucho más rápido, con solo un clic.

Tenía que esculpir 28 objetos, así que la organización de los ztools era muy importante. Decidí agrupar todos los objetos en 7 ztools, todos ellos con varios subtools.



Por ejemplo, el ztool de la bo-
ta derecha (fig06) tiene 4 sub-



tools, el subtool de baja resolu-
ción contiene las piezas que
no esculpí, el resto de subtools
son para esculpir. Cuando ter-
miné de esculpir, empecé a
optimizar los subtools con deci-
mation master hasta encontrar
un buen equilibrio entre canti-
dad de polígonos y calidad de
los detalles. Después importé
todas las mallas a Softimage.

Texturizado

Me gustaría explicar un poco mi
manera de trabajar con ZBrush

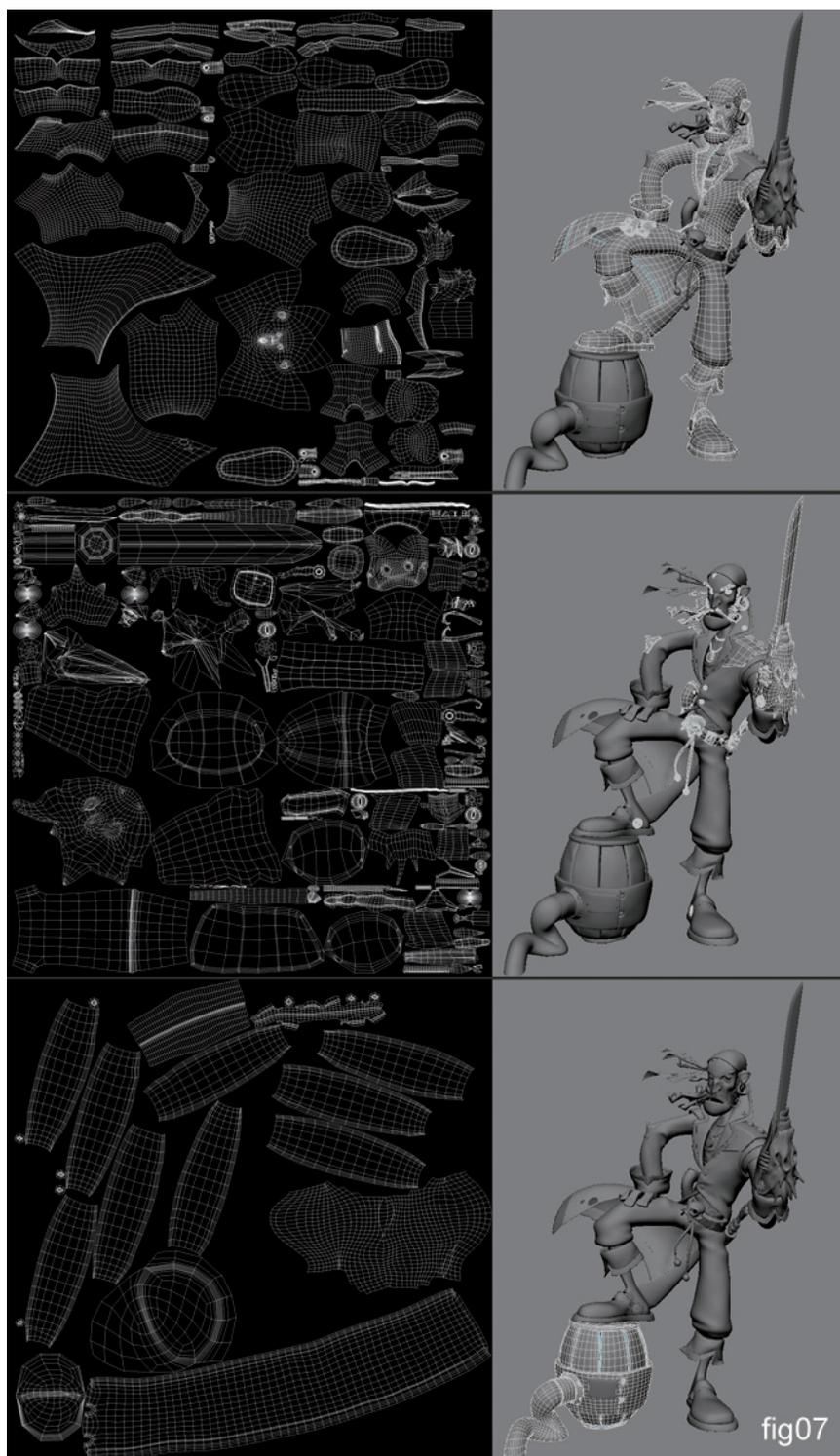
y las UVs. Me encanta la idea
de pensar y trabajar primero
las formas en ZBrush, y luego
pelearme con las UVs, así que
normalmente, lo que hago es
esculpir, luego abrir UVs y reim-
portar los objetos para transfe-
rirlas a los subtools.

Debido a que tenía más de 100
objetos, la organización era
primordial, así que hice 3 gru-
pos de UVs: uno para la piel y
ropa, otro para el resto de los
objetos del cuerpo, y el último
para el barril (fig07).

Una vez abiertas las UVs de
los objetos con unfold de
Softimage.

Empecé a importar todo a
ZBrush, como he dicho antes.
Después me metí de lleno con
Mudbox para texturizar: lo que
más me atraía de Mudbox era
la posibilidad de pintar proyec-
tando la pintura y no pintando
los polígonos como en ZBrush.

Mientras texturizaba, pensé
que no sería buena idea pintar
con mucho detalle, sino mas
bien, mantener el estilo car-



toon de la ilustración, gracias a lo cual me encontré bastante cómodo pintando porque solo me centré en dar variación tonal.

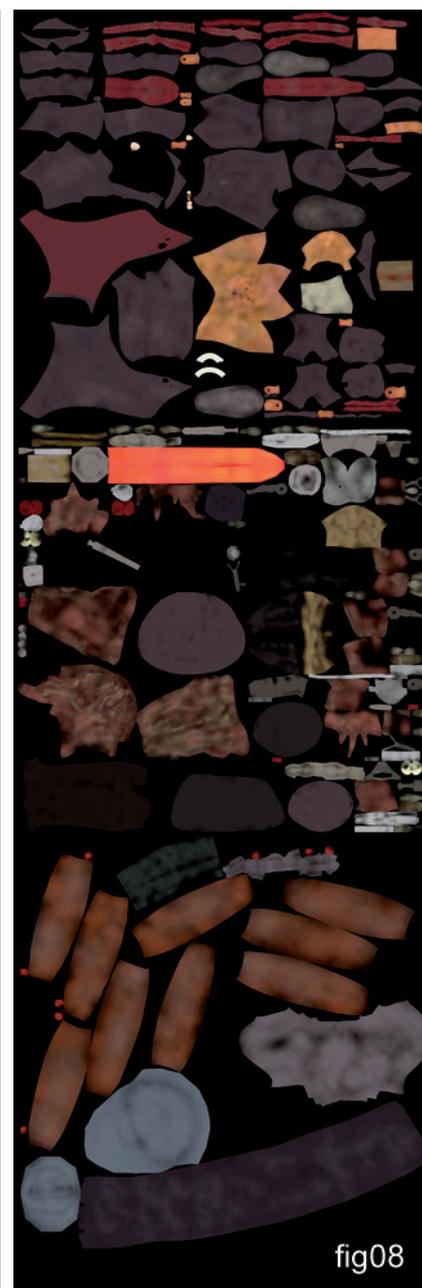
Por suerte, fui capaz de acabar de pintar unos 120 objetos en un día.

Cuando terminé de pintar, se me ocurrió que sería buena idea hacer un bake de mapas

de oclusión y cavidad para emplearlos más tarde en el proceso de shading. Para los mapas de cavidad utilicé Xnormal y par los de oclusión, rendermap de Softimage (fig08).

Shading – iluminación

Cuando pensaba en shading e iluminación sabía que tendría que tomar una decisión impor-



tante... y cometí un error que afortunadamente pude corregir en post-producción.

Si te fijas en el artwork, te darás cuenta de que no tiene sombras, pero eso no significa que no tenga volumen, de hecho sí que tiene porque parece que el artista ha aplicado una especie de oclusión pintada a mano.

De todos modos, intenté conseguir ese aspecto, y para ello se me ocurrió iluminar el modelo sin luces.

¡Si! Ya sé que suena descabellado, pero si lo piensas un mo-

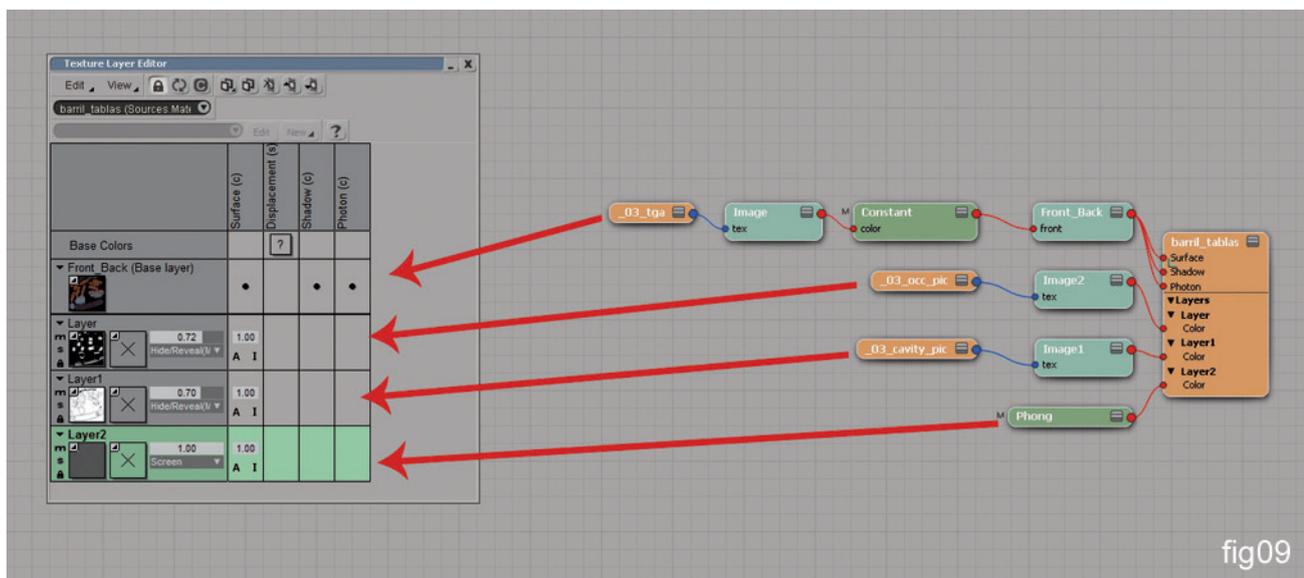


fig09



fig10

mento, no lo es. La clave es usar un material constant de color base y conseguir el volumen deseado añadiendo unas capas encima (oclusión, cavidad, especular) (fig09). Para obtener los brillos especulares, puse alrededor de Sandoje un montón de luces exclusivas (sin diffuse) a su alrededor, de esta manera tenía más control sobre ellos para dejarlos lo mas parecido posible al artwork (fig10).

El error que he mencionado antes es que no me di cuenta de que es lo primordial cuando haces una imagen en 3d basada en una 2d: tienes que basarte en

el dibujo, no copiarlo meticulosamente. Es por eso que más tarde cuando empecé a componer la imagen añadí un efecto global de oclusión para dar más volumen a la imagen, porque, sin las anteriormente mencionadas sombras, la imagen en 3d quedaba un poco pobre.

Pases de render

Cuando se trata de dividir los objetos de la escena en pases de render tiendo a crear bastantes pases para tener el máximo control en post-producción. En este caso intenté no separar

en muchos pases porque quería trabajar con el channel "object labels".

De esta manera podría cambiar los colores de los objetos en Fusion con sólo una imagen renderizada, pero cuando lo preparé y probé en Fusion, me di cuenta que iba a ser frustrante hacerlo funcionar: ninguno de los formatos de imagen que probé funcionaba correctamente entre Softimage y Fusion.

Como no quería perder más tiempo con ello, continué y lo hice de la manera "sencilla", así que separé la escena en muchos pases de render (fig11).

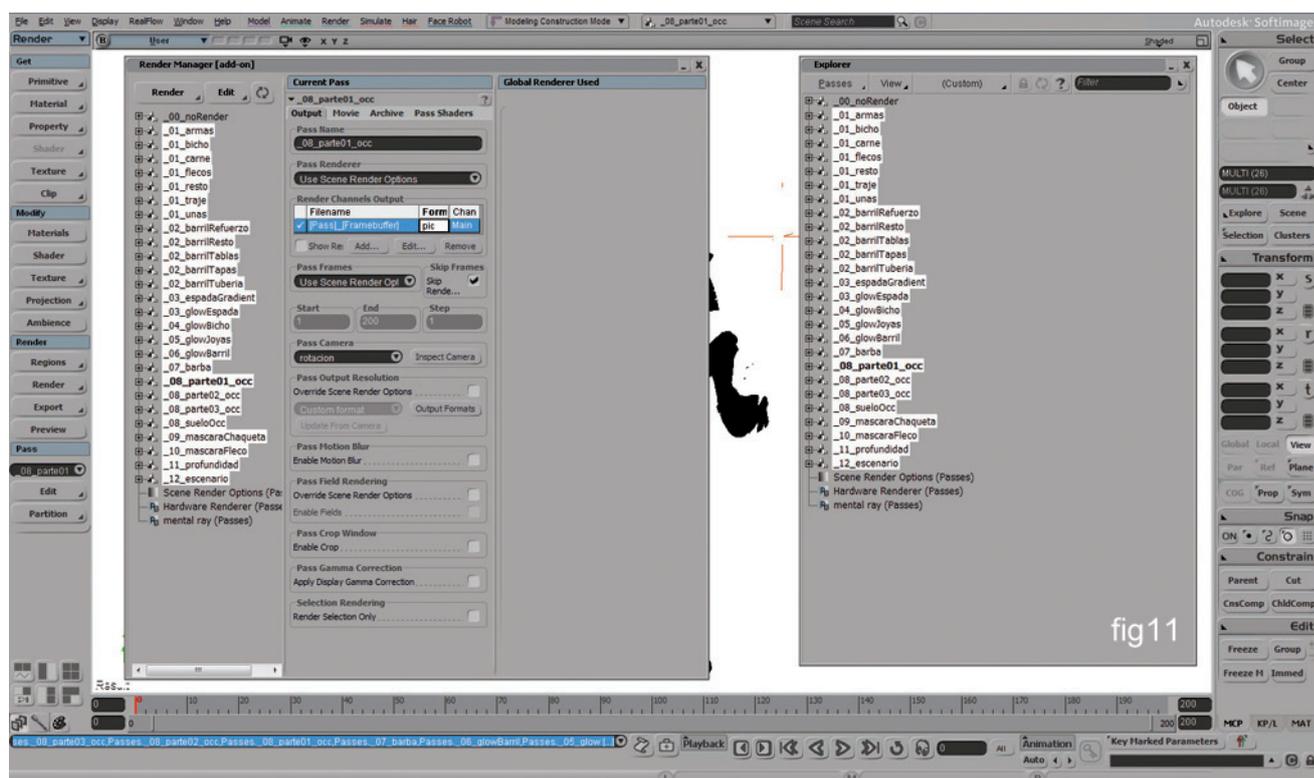


fig11

Gracias a los mapas de oclusión que obtuve pude “arreglar” el problema que os he contado antes, pudiendo darle más volumen a la imagen final: creé

pases personalizados para trabajar con ellos mas tarde en post-producción (fig12). Aparte de esos pases, hice dos pases mate para controlar el color de

dos zonas de la ropa, otro para el glow de la espada, otro para hacer la espada mas oscura, un pase de profundidad y otro de la oclusión del suelo (fig13).



fig12

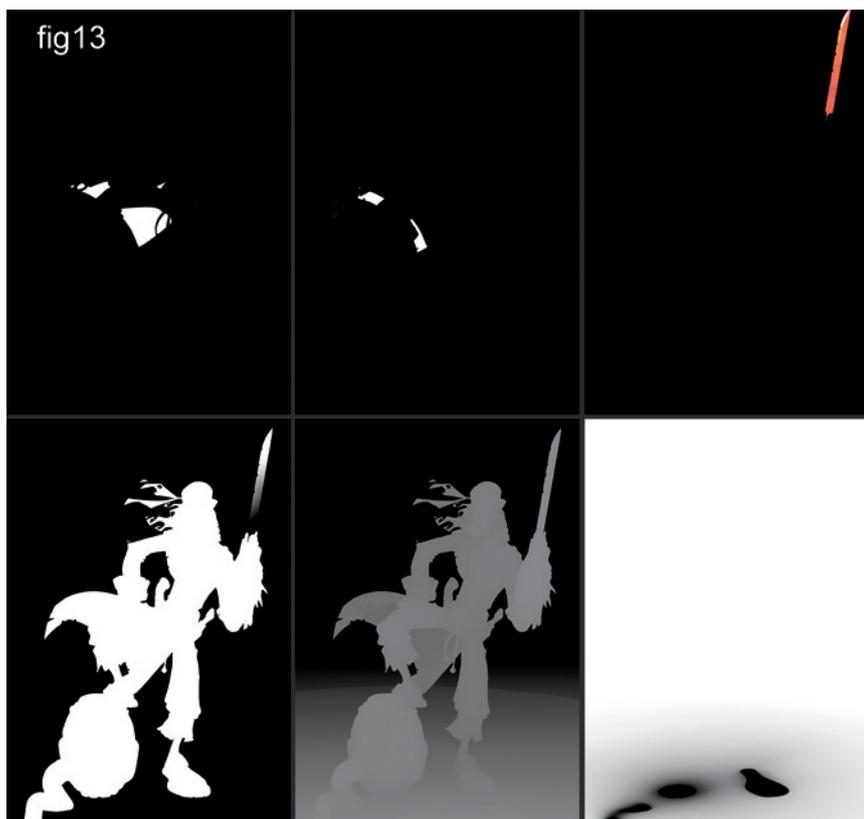


fig13

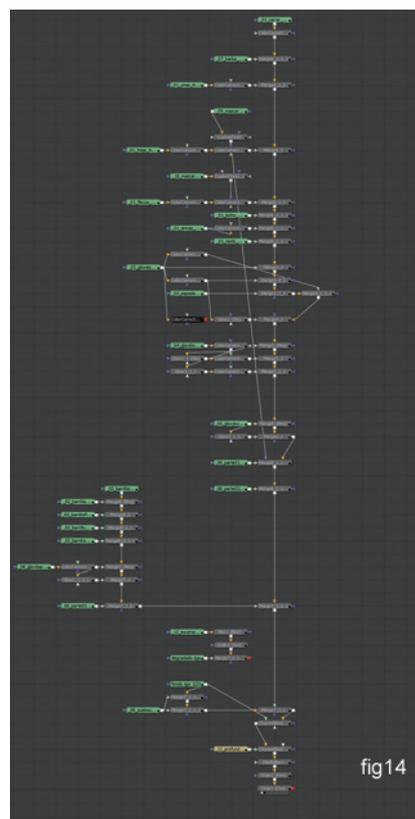


fig14



fig15

Composición

Aunque el árbol de la composición parezca demasiado complejo (fig14), en realidad no lo es, esa aparente complejidad es debida a que tenía 26 pases.

La mayor dificultad a la que me enfrenté en este apartado fue cuando intenté conseguir el efecto de glow de la espada, así que intentaré explicarlo.

El primer problema que veía es que el pase de render de la espada se veía demasiado plano y me percaté que era por la falta de especulares, así que añadí una luz exclusiva para solucionarlo.

Cuando trabajo con glows en Fusion, a pesar de que tiene un par de nodos para dicha tarea, siempre he visto que es mejor combinarlos con un par de nodos o más, como color correctors y demás: de esta manera tendrás más control sobre el efecto.

Primero combiné directamente el pase de la espada, luego



añadí un color corrector y lo mezclé en modo darken para ajustar el color, luego el pase del gradiente de la espada me ayudo a oscurecer su comienzo, mezclándolo en modo multiply.

Finalmente añadí otro color corrector para acentuar las cavidades de la espada y el deseado nodo de glow en modo normal y mitad de fusión.

Retoques finales

Normalmente cuando hago un trabajo en 3d, no empiezo a pensar en el fondo de la imagen hasta que tengo prácticamente acabada la composición en Fusion. En este caso decidí hacer una semi-esfera texturizada en Mudbox.

Luego elaboré unos sencillos gradientes en Photoshop y añadí un alpha a la imagen para luego poder recortar en Fusion la imagen sin mayores problemas.

En Fusion añadí el pase de oclusión doblemente para acentuar el efecto (fig15 - en página anterior).

Finalmente ajusté el color en Photoshop y le puse un borde para hacer más bonita la imagen.

Bueno, espero no haberos aburrido demasiado y que podáis sacar algo de provecho de este making of.

AUTOR:

David Arberas Recondo

WEB: www.cgdavarb.com

EMAIL: neo1001@gmail.com

AUTOR DEL ARTWORK:

www.zurdom.com

REICHSKRONE
AUTOR: HENNING KLEIST

email: 3dart@henning-kleist.de
web: www.henning-kleist.de



BLACK AVATAR

AUTOR: THOMAS MEDURI

webs: <http://medto.cgsociety.org>

<http://medto.net>





En esta ocasión, realizamos la entrevista a los profesionales de Lince Studios que nos hablaron un poco de sus proyectos, producciones, como se creó el estudio y demás cosas muy interesantes. Quisiera agradecer a Dario Sanchez de Lince Stu-

dios su inestimable colaboración y buena disposición para la realización de esta entrevista.

¿De dónde surge la idea de crear "Lince Studios"?

En el año 2006, tras terminar el Master de Animación 3d de CI-

CE, se me ocurrió una idea interesante para un cortometraje de aventuras con un gran componente ecológico y de educación medio ambiental.

A través de foros conocí a Leonardo Asensio (animador 3d) y Manuel Carbajo (post-producción), los cuales también habían realizado el master anteriormente e inmediatamente se pusieron a colaborar en el proyecto. Prácticamente al mismo tiempo contacté con Luis Espinosa, un antiguo amigo de juegos de rol que estaba publicando comics en Francia.

Poco a poco, y debido a las nuevas ideas y posibilidades, aquel cortometraje inicial se convirtió en serie y, para poder sacarlo adelante, contactamos con Finding4You.

En octubre de 2007, Lince Studios se convierte en una realidad, lo que nos permite volcar nos en "Operación Lince" y que ésta fuera seleccionada de entre más de 400 proyectos para el Cartoon Forum 2008.

Desgraciadamente, y por diversas circunstancias, la serie no ha podido producirse, aunque fue la piedra inicial de lo que hoy es Lince Studios y nos permitió afrontar nuestro primer gran reto: "Panda y sus amigos", una serie 3d de 26x22' para niños de entre 4-8 años cuya producción ya ha comenzado.

En 2009 se unieron Reyna Ibañez y Oriol Novella como socios de la compañía, aportando su experiencia en Contabilidad/ Recursos Humanos y composición musical respectivamente.

¿En qué producciones estáis trabajando actualmente?



En estos momentos tenemos varias producciones en marcha. Por un lado, estamos cerrando la financiación de “Panda y sus

amigos”, incluidas las coproducciones (nosotros produciremos el 40% únicamente) y pre-ventas a TV y distribuidoras (ya



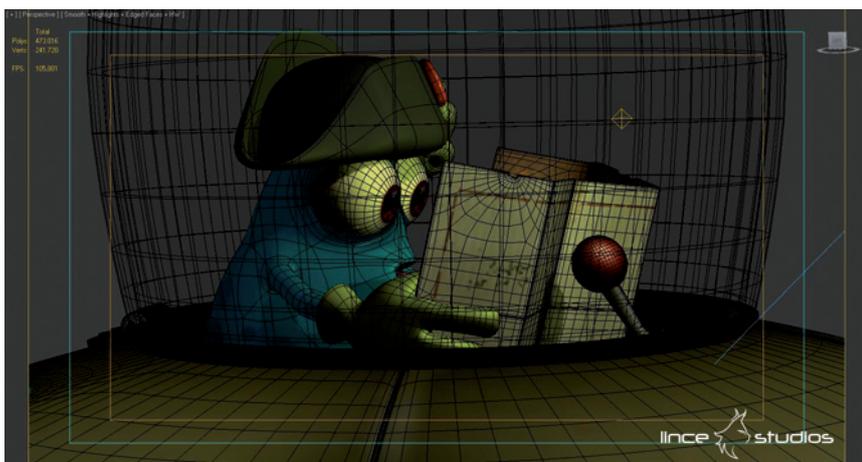
hay varios contratos cerrados) con el objetivo de terminar la producción en 2011.

Además, estamos inmersos en dos videojuegos para iPhone/Android/iPad en colaboración con Digital Jokers. El primero de ellos se llama “An Idiot Hero”, es una aventura gráfica muy divertida de corte similar a “Monkey Island” pero en el futuro, con fondos 2d y personajes 3d aunque con estética 2d que verá la luz en octubre de 2010.

El segundo, “Call of Cthulhu: Darkness Within” es una aventura gráfica 3d que hará las delicias de los seguidores de H. P. Lovecraft y los Mitos de Cthulhu. Este juego estará disponible en diciembre de 2010.

Y por último, en septiembre iniciaremos la producción de “Cosmo Trip” (subvencionada por el ICAA), una serie 3d de 104x90’ online y para móviles que cuenta las aventuras y des-





venturas de Cosmo, un extraterrestre ridículo con un solo pie que intenta conquistar un Universo extravagante planeta a planeta, fracasando en cada intento. Los primeros episodios de Cosmo Trip pueden verse

en: www.lincestudios.com/cosmo/, además próximamente en una aplicación para iPhone/Android/iPad llamada Baboom Lab, que servirá de plataforma también para otras series de animación como Freaklances.

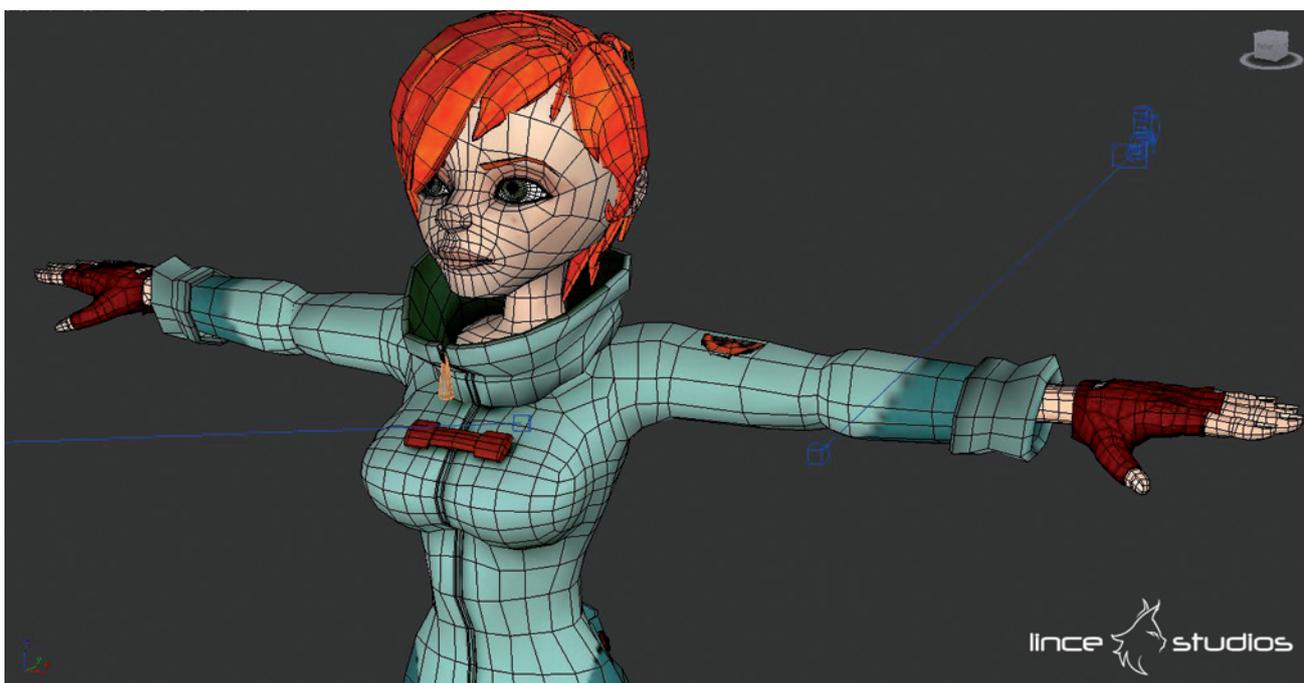
Por lo que comentas, parece que dais mucha importancia a la difusión de contenidos a través de las nuevas tecnologías.

Si, evidentemente, las formas de consumo audiovisual están cambiando. La posición dominante de la televisión y el cine en la difusión de contenidos ya pertenece al pasado.

Internet y la telefonía móvil son las dos plataformas más atractivas para la distribución de contenidos audiovisuales en estos momentos y las que gozan de mayor potencial de desarrollo a corto plazo, con sus características propias: formato reducido, interactividad y movilidad. Es indispensable participar activamente en el desarrollo de contenidos para estas nuevas tecnologías dentro de la industria.

¿Cuál es vuestra forma de trabajo?

Nosotros, dada mi experiencia anterior en grandes compañías como PeopleSoft, Capgemini u Oracle en departamentos de



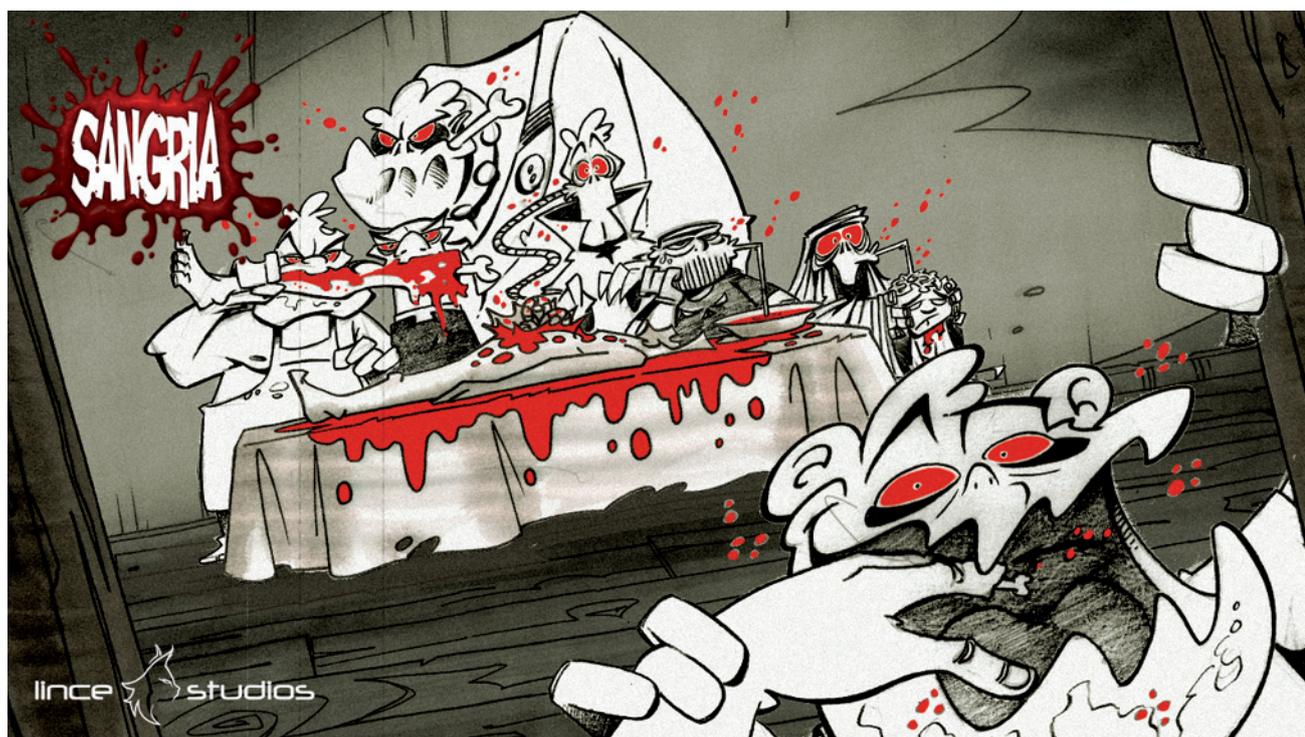


implementación, desarrollo y soporte en remoto, implantamos lo que se denomina “equipos virtuales”. Cada empleado

trabaja desde su propia casa pero, para ello, deben seguirse unas normas y procedimientos concretos, además de contar

con las herramientas de gestión y comunicación adecuadas. Esto nos permite dos cosas fundamentalmente: los empleados





no pierden tiempo cada día para desplazarse a la oficina, a la vez que pueden organizarse su propio tiempo con una política de horario flexible que hemos puesto en marcha; y, segundo, podemos disponer de profesionales en cualquier lugar del mundo que tengan la experiencia y conocimientos que requerimos en cada momento sin que ello impacte en la producción.

Aunque pueda parecer muy frío, el ambiente que hemos creado en la compañía es increíble, juntándonos una vez al mes para tomar el aperitivo (aunque generalmente se convierte en una “reunión” hasta altas horas de la madrugada) con el fin de hablar de temas no relacionados con la animación o, al menos, esa siempre es nuestra intención inicial...

Por otro lado, actualmente estamos mejorando nuestro sistema de gestión de producciones audiovisuales que verá la luz en noviembre de 2010 para aquellas productoras o estudios de animación que quieran utilizarlo y aprovechar sus múltiples funcionalidades, ya que nosotros no hemos encontrado un software de gestión que sea específico para este tipo de



industria y lo creemos sumamente necesario, pues permite abaratar costes de producción.

¿Cómo ves el futuro de la animación para los pequeños estudios en España?

El futuro, debido a la crisis, es complicado para los pequeños estudios, ya que es prácticamente imposible competir con las grandes productoras en

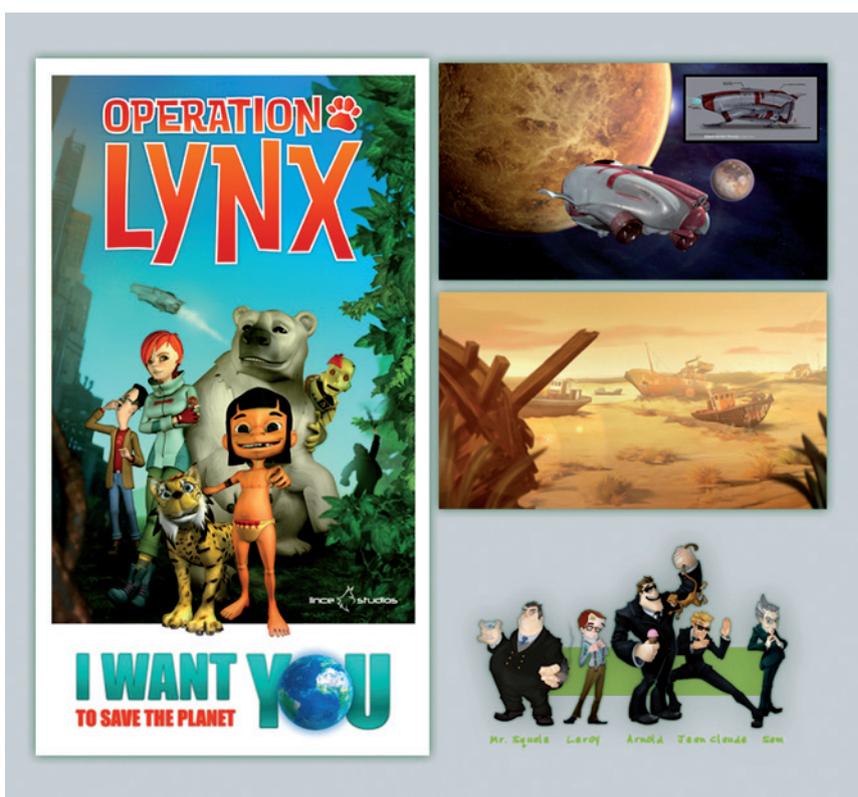
cuanto a las ayudas, televisiones, etc, puesto que ellas ya tienen una trayectoria que las avala y es raro que alguien se arriesgue con proyectos de empresas nuevas y que, por tanto, no tienen un producto finalizado en el mercado.

El problema es que para poder finalizar una producción y demostrar que realmente eres válido necesitas de las televisiones, bancos, etc, así que

estamos con la pescadilla que se muerde la cola. Por este motivo, se imponen fórmulas diferentes: inversión privada, coproducción e imaginación.

Y actualmente estamos analizando una estrategia para que pequeños estudios puedan convertirse en grandes estudios con una sólida proyección internacional.

Es una propuesta que se encuentra en su fase inicial pero que esperamos pueda ser llevada a cabo en el 2011, por lo que a finales de octubre de este año empezaremos a contactar con algunos de ellos (no sólo españoles sino hispano-parlantes), salvo que se adelanten a nosotros y nos contacten previamente.



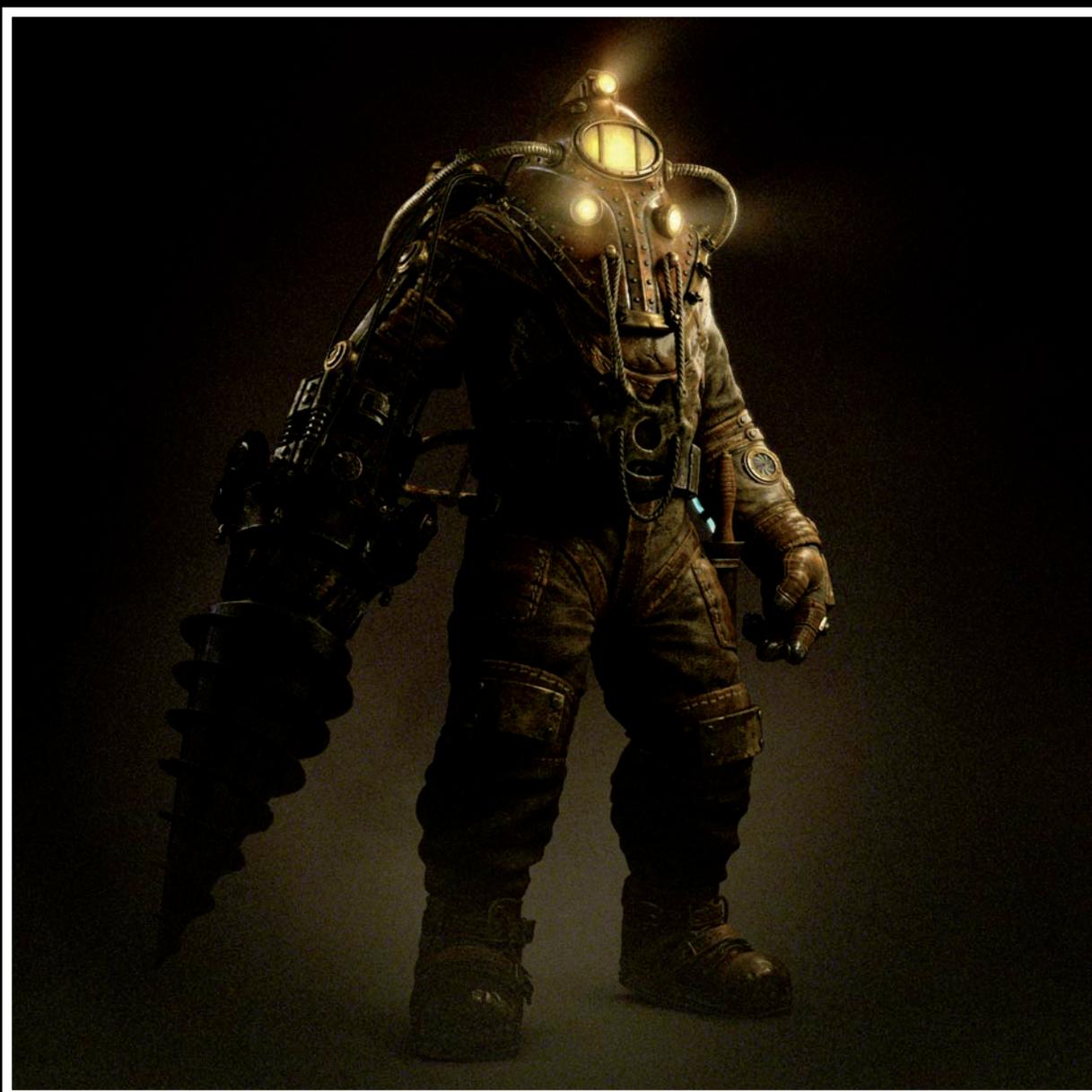
LINCE STUDIOS
www.lincestudios.com

C/ Creu del Pedró, 7
 Sant Just Desvern
 Barcelona
 08960 -España

BIG DADDY

AUTOR: JASON MARTIN

web: www.believerdeceiver.com



BUGBEAR MERCENARY
AUTOR: CHRIS MOFFITT

email: cmoffitt7@hotmail.com
web: www.chrismoffitt.com





Creative Commons y los derechos de autor en internet

por Carlos de Sagarra

Internet ofrece una escasa protección de los derechos de autor y es allí donde Creative Commons propone sus licencias en busca de aprovechar los derechos privados para un beneficio público.

Lo que en un principio fue una herramienta de trabajo en común de las distintas universidades de Estados Unidos, se ha convertido en un medio de comunicación más de cualquier hogar del mundo.

Este medio de comunicación podríamos decir que es el paradigma de la informática en su sentido etimológico. Informática es un acrónimo de origen francés que consiste en la fusión de dos palabras: información y automática. Como no podía ser de otro modo, me estoy

refiriendo a Internet. Internet es un universo de información de acceso inmediato en el que cualquiera puede empezar buscando un término del todo desconocido para él y salir siendo un experto en dicho tema.

Esto es posible gracias a la gran cantidad de información que se tiene y, sobre todo, a la existencia de buscadores, metabuscadores y directorios que estructuran la información de forma que sea fácilmente clasificable.

Esta inmensa enciclopedia tiene un peligro, y es la escasa protección de los derechos de autor que brinda. No ya solo por la facilidad de copia de sus contenidos, sino por ser un ámbito totalmente plurinacional: Una persona rusa puede copiar un libro de Gabriel García Már-

quez traducido al chino, publicarlo en un PDF que cuelgue en un servidor de Estados Unidos y lo vea una persona que está en Costa de Marfil.

Se está violando los derechos de autor de un ciudadano colombiano ¿pero dónde? Obviamente en Rusia ya que la comete un ruso, pero ¿cómo se persigue? Con este tonto ejemplo uno se puede dar cuenta de la complejidad que puede tener esto para una editorial. No ya en la definición de la violación de los derechos, sino a la hora de perseguir dicha actuación delictiva.

Los Derechos de Autor

Todos alguna vez nos hemos preguntado ¿qué es realmente el significado de la “c” encerra-

© creative commons

da en un círculo que hay al lado de tantas marcas? Es cierto que sabemos que es un acrónimo de una palabra inglesa: copyright. Pero no sabemos, aparte de su significado literal (“derecho de copia”), qué entraña o qué se desprende de tan manido símbolo.

Este pequeño dibujo, en resumidas cuentas viene a significar que está reservado el derecho de copia. Y por tanto para poder reproducir, modificar o distribuir dicho elemento debemos pedir permiso al autor, ya que él es el que tiene -hasta que los cede- todos los derechos sobre su obra.

La problemática de Internet y los derechos de autor no se dan solo en una editorial o una empresa grande. De esto puedo hablar con una experiencia propia que paso a relatar: Hace unos años escribí un cuento que me gustó, si se me permite la falta de modestia, especialmente.

Visitando una página por casualidad www.corazones.org comprobé que entre sus muchas secciones tenía una de relatos cortos en la que podía encajar mi cuento. Así que les mandé el mismo diciéndoles que podían publicarlo en su página siempre y cuando le pusieran un título (soy fatal para esas cosas) y dejaran indicado que yo era su autor.

Así lo hicieron, le pusieron un título “La Carga Que Se Hizo Dulce” y lo publicaron en su

web poniendo que yo era su autor. Pasados un par de años me acordé de ese cuento y decidí cotillear si alguna página más lo había publicado. Y efectivamente, ocho o diez páginas tuvieron a bien publicarlo.

Sin embargo vi que en muchas de ellas no ponían que yo fuera

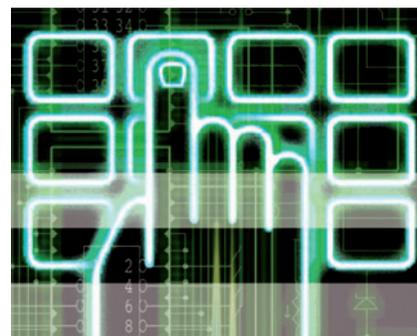
su autor. Me puse en contacto con sus responsables haciéndoles ver dicha carencia y hubo quien me respondió que lo recibió en uno de esos correos que se mandan a toda la lista de distribución que venía de otro que a su vez se lo mandó un tercero...

Y ahí comprobé que Internet no es muy bueno para proteger dichos derechos de autor.

La condición de distribución tan simple que puse de indicar que yo era su autor, no se respetó ya que no había forma de hacer



Lawrence Lessig



Lawrence Lessig

El código

y otras leyes del ciberespacio



situación de espacio sin ley de Internet se da por lo poco controlable que es en sus contenidos, pero no por las pocas ganas de las distintas multinacionales y gobiernos por controlarla.

Y esto se puede llegar a conseguir. ¿Cómo? Si no puedes controlar el contenido puedes controlar la puerta. El secreto está en el código. Un ejemplo claro sería lo difícil que es erradicar la venta de CD's pirata por medio de la fuerza policial.

Sin embargo esto sería muy sencillo y barato por medio de un sistema anticopia en dichos CD's que asegure que un usuario medio no pueda copiarlo. Así defiende el seguir ciertas pautas en el desarrollo del código. La salvaguarda de ciertos valores en dichas creaciones.

Creando una arquitectura que permita o impida la realización de ciertas actividades. Aquí es donde Lessig hace caer en la cuenta de lo poco apropiado que sería el software propietario para la consecución de este fin. Un programa es, hoy en día, una forma de controlar a



conocer al resto su existencia. Y en el caso de haber dicha forma, no había cómo comprobar que se cumplía o, peor aún, no había forma de demostrar que dicha obra fue publicada antes por mí que por ninguna otra persona.

Como yo, hay muchas personas que no les importa que su obra se distribuya, pero indicando siempre quién es el autor de la misma.

O igual hay otros que no quieren que se distribuya o que se distribuya pagando o que se pueda modificar o no. La difícil tarea de reconocer los Derechos de Autor en Internet: **Lawrence Lessig**

¿Cómo se puede garantizar estos derechos en un ámbito, en

una dimensión aparte como es Internet? De este tema ya habló hace seis años Lawrence Lessig, autor de "El código y otras leyes del ciberespacio".

En este libro escrito en 1999, Lessig viene a resaltar que esta



Search
About News Donate FAQ Wiki Projects Store International

Share, Remix, Reuse — Legally
 Creative Commons is a nonprofit organization that increases sharing and improves collaboration. [Learn More »](#)

Join Creative Commons in the fight for **OPENNESS** and **INNOVATION!**

Donate Now

\$550,000

\$45,817 Raised — Thank you!

Find »

Find licensed works you can share, remix, or reuse.

FEATURED SUPERHERO

NEERU KHOSLA

License »

Use our free tools to inform people how they can reuse and share your creative works.

Commons News

Join the Legion of CC Superheroes!
October 5th, 2010

Investigating CC's welfare impact, the first step
October 3rd, 2010

International Community News

CC Chile: Pueblo Nuevo celebra sus cinco años con festival
October 07th, 2010

CC Singapore: CC contribution: Macro Photography @ Kent Ridge Park (Singapore) set
October 06th, 2010

Information

The Licenses	Case Studies
Newsletter	CC Talks With...
Events	International
Supporters	Education
Jobs	Science

la persona que lo utiliza, en su desarrollo se puede establecer qué puede y qué no puede hacer su usuario o, peor aún, vigilar lo que hace. Siendo controlado sin que nadie sepa hasta qué límites. El software libre, en cambio, al ser desarrollado y revisado por toda una comunidad, garantiza el seguimiento de dichas pautas deseables. Ya que nadie puede controlar di-

cho software. Es un software libre de intereses ajenos al mismo fin de dicho desarrollo.

Nacimiento y filosofía de Creative Commons

Siguiendo estas ideas es como a finales del año 2002 nace Creative Commons.

Destinado a adaptar al mundo que es Internet los dere-

chos de autor. Su presidente no podía ser otro más que Lawrence Lessig y donde han participado desde sus inicios, becarios y estudiantes del centro Berkman para Internet & Sociedad de la Escuela de Derecho de Harvard y del Centro para Internet y Sociedad de la Escuela de Derecho de Stanford University donde actualmente se aloja y desarrolla el proyecto.



Tal y como dicen en su página Web, demasiado a menudo el debate sobre el control de los derechos de autor tiende a posicionamientos extremos.

A un lado está la visión del control total. Al otro la visión anárquica.

En esta lucha, valores como el equilibrio, el compromiso y la moderación, se están volviendo

especies en peligro de extinción. Creative Commons está trabajando por revivirlos.

Usando derechos privados para crear un beneficio público: el que haya creaciones de uso libre para ciertos casos.

Como los movimientos de software abierto y libre, el fin de Creative Commons es fomentar la cooperación y el desarrollo en equipo, pero dentro de la libertad y la voluntad propia.

Ofrecer a los creadores lo mejor de cada uno de los dos extremos antes reseñados para proteger sus trabajos mientras se permiten ciertos usos de los

mismos, denominándolo “algunos derechos reservados”.

Inspirándose en parte de la licencia GNU de la fundación libre del software (GNU GPL), Creative Commons ha desarrollado una aplicación Web que ayuda a la gente a brindar sus creaciones al dominio público o a reservarse los derechos de autor, dejándolos libres para ciertas aplicaciones, en ciertas condiciones de uso.

A diferencia del GNU GPL, Las licencias Creative Commons no se aplican a desarrollos de software, pero sí para otra clase de trabajos creativos: Páginas Web, proyectos educativos,

música, cine, fotografía, literatura, etc.

Siendo su objetivo aumentar no solamente la suma de materia prima on-line, sino también hacer que el acceso a dicho material sea más barato y fácil.

Para ello han desarrollado unos metadata que relacionan el contenido a cualquier tipo de licencia de manera que sea fácilmente interpretable por cualquier buscador web, por ejemplo.

Para mostrar su utilidad ponen a disposición del público herramientas para buscar en línea, por ejemplo, fotografías de uso libre o canciones libremente distribuibles.

De esta forma se generan ciertamente “Campos de Trabajo Creativo en Común”.

Funcionamiento de Creative Commons

¿Pero cómo funciona? ¿Cualquiera puede aplicar dichas licencias a su obra? Por supuesto, es un sistema muy sencillo. Se accede a la página de Creative Commons y seleccionamos las características de distribución de nuestra obra:

Permitir un uso comercial de su obra: Se decide aquí si se permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar el trabajo y realizar otros trabajos derivados del mismo sólo si se realiza sin propósitos comerciales.

Permitir modificaciones de su obra: Se debe indicar si se permite modificar la obra al distribuirla, exhibirla o ejecutarla o si se puede realizar dichas acciones sobre copias literales de la misma.



The screenshot shows the Creative Commons España website. At the top, there is a navigation bar with the logo 'creative commons españa', a search bar labeled 'Busca obras con CC', and a 'Publica con CC' button. Below the navigation bar, there are tabs for 'Inicio', 'CC Es', 'Licencias', 'Recursos', and 'PMF'. A language selector shows flags for Spain, Sweden, and Japan, with 'CC internacional...' as a dropdown menu. The main content area is titled 'Explicación de las licencias' and includes a sub-header 'Escoja una licencia'. The text explains that having a Creative Commons license does not mean no copyright, and offers six license options:

- Reconocimiento (Attribution):** En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
- No Comercial (Non commercial):** La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
- Sin obras derivadas (No Derivate Works):** La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada.
- Compartir Igual (Share alike):** La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Jurisdicción de su licencia: Aquí se indica si se quiere adaptar dicha protección a la legislación de determinado país.

Formato de su obra: Texto, audio, vídeo, imagen...

Siempre se tiene el derecho moral, siempre se debe reconocer y citar al autor original. Una vez seguidos los pasos se genera un código que se debe copiar en la página web donde se encuentre el trabajo a proteger y a partir de dicho momento empieza a entrar en funcionamiento dicha protección.

Lo mejor de esta licencia es la obligación de distribuir los trabajos derivados bajo las mismas condiciones de licencia con que estaba el trabajo en el que se basó su desarrollo.

El futuro de Creative Commons

Este sistema de licencias que no ha hecho más que empezar tiene un futuro más que prometedor. Por lo pronto el omnipre-

sente Yahoo! ya ha desarrollado un sistema de búsqueda que observa los permisos recogidos por las licencias Creative Commons.

Se puede acceder al mismo por medio de <http://search.yahoo.com/cc>.

Para ello hace uso del código que se inserta en las páginas Web y de los creadores. Hasta el poderosísimo Microsoft ha hecho uso de dichas licencias en PatternShare, un sitio Web albergado por la empresa de Gates, que pertenece y es mantenido por Ward Cunningham, inventor de los sistemas wikis y actualmente empleado de Microsoft.

Conclusiones

Creative Commons da, en definitiva, seguridad jurídica a un uso común de recursos y garantiza el respeto, al menos da las herramientas para ello, de los derechos que cada autor quiera reservar de su obra. Asimismo fomenta la colaboración en la

creación de cultura. Algo que siempre ha existido sin ningún problema hasta la llegada de las multinacionales.

¿Os imagináis qué habría ocurrido si al inventor de la escritura se le ocurriera haber reservado todos los derechos de su creación? ¿O al descubridor de los números?

Sin la creación de los mismos no se habría descubierto la forma de sumar, y sin la de sumar la de multiplicar y sin la de multiplicar...

El hombre tiende por naturaleza a compartir sus descubrimientos. No dejemos que pongan presas a nuestra imaginación.

AUTOR:
CARLOS DE SAGARRA

FUENTE:
www.maestrosdelweb.com

MIGALOO AND HIS FAMILY
AUTOR: SU YEONG KIM

email: AGONIST.KSY@gmail.com
web: <http://agonist.cgsociety.org>



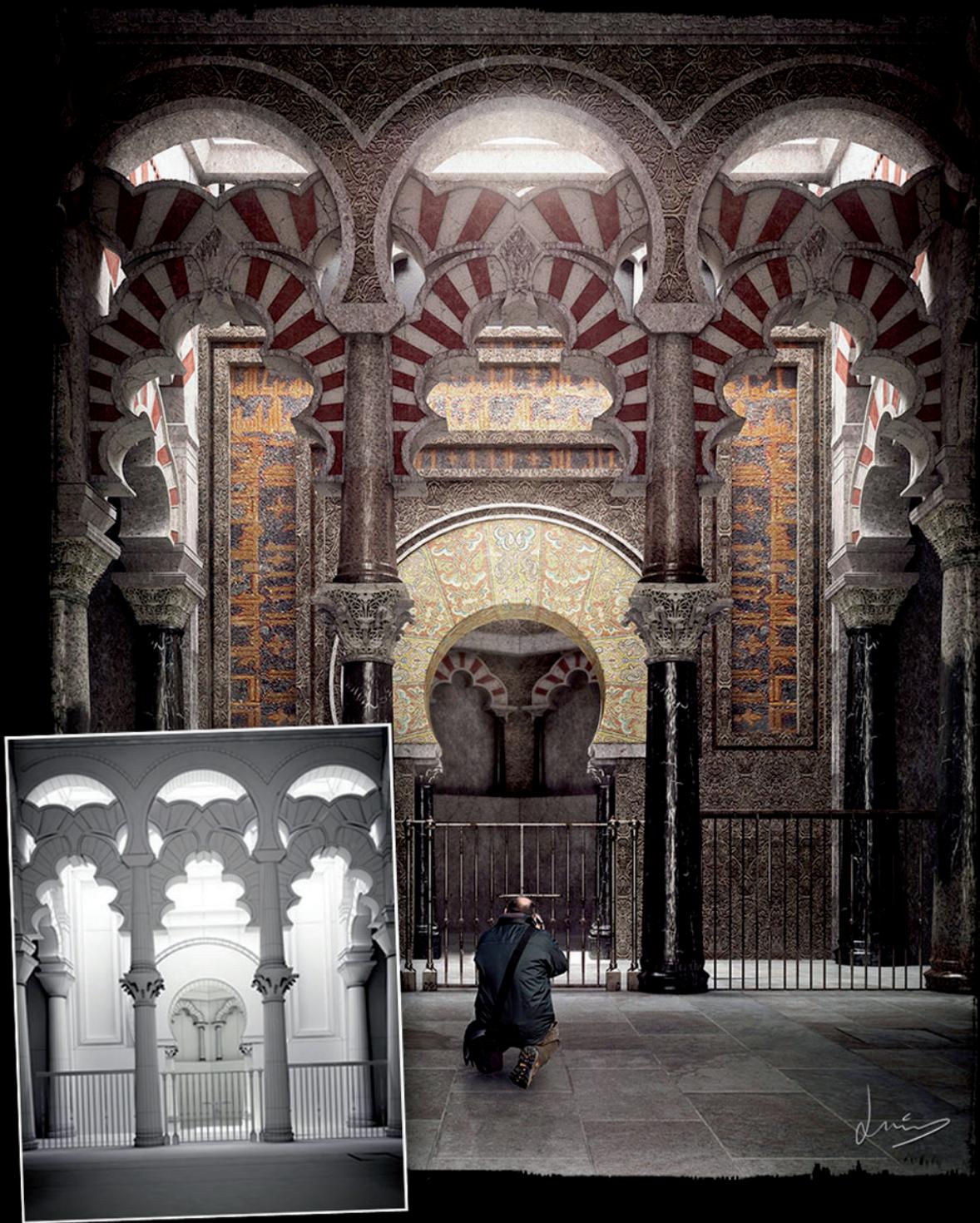
NO MORE WAITING

AUTOR: HERNER QUINTERO Y CARLOS QUINTERO

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

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





La Mezquita de Córdoba



Imagen de referencia

La mezquita de Córdoba, es un trabajo que realicé para una competición de interiores de Evermotion en la cual consistía en modelar cualquier tipo de interior. Con este trabajo gané el primer puesto.

Con motivo de este concurso por fin encontraba la razón para modelar algo de mi ciudad Córdoba e inmortalizarla en mi portafolio. Antes de comenzar

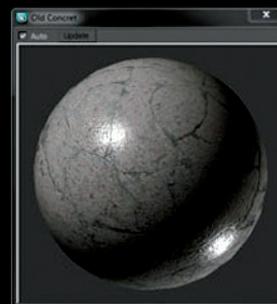
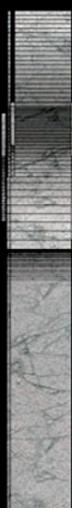
estuve recopilando la mayor cantidad de fotografías que iba encontrando en internet.

Desde mi punto de vista y pensando en lo que quería hacer desde un principio, me tomó bastante tiempo averiguar qué elementos de la Mezquita debía poner en mis imágenes, cuantos mas mejor pero sin agobiar el resultado final, por este motivo la imagen final difiere bastante de las referencias como

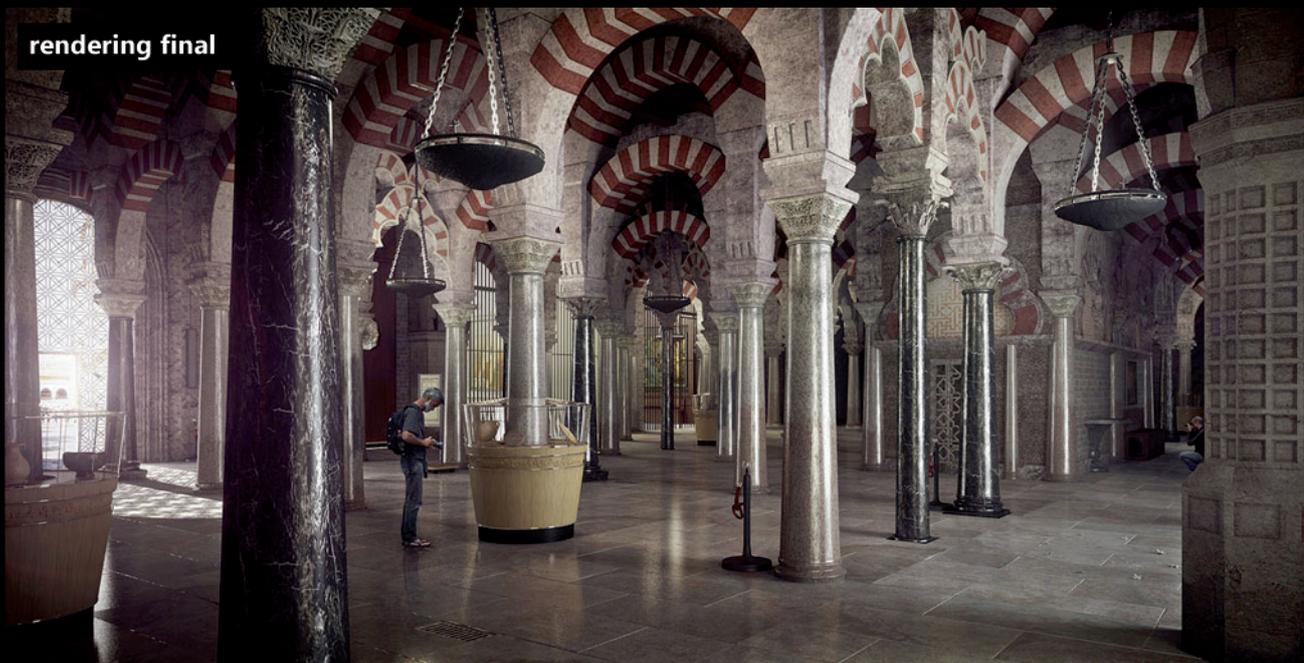
se puede apreciar en las fotografías de arriba.

MODELADO

No tenía ninguna referencia de la Mezquita en cuanto a planos se refiere, así que usando la foto de referencia me puse manos a la obra y comencé construyendo las columnas a unas distancias equivalentes entre sí. Al principio no puse ningún detalle en cuanto a capiteles y



rendering final



wireframe final



demás, solo usé formas básicas muy similares a la imagen de referencia y fui añadiendo mas y mas objetos a la escena con el objetivo de ocultar el fondo de la mezquita y así ahorrarme modelado por cuestiones de tiempo.

El método de modelado fue básicamente comenzando todos los elementos con cubos y convirtiéndolos a polilíneas edita-

bles. Modelé dos tipos diferentes de arcos los cuales los usé a lo largo de las dos imágenes, fueron mapeados usando la técnica del “unwrapping”, para así tener un control en Adobe Photoshop y agregar tantos detalles de suciedad o imperfecciones como fueran necesarios.

Algo que he ido aprendiendo con el paso del tiempo es modelar los objetos que vas agre-

gando poco a poco a la escena en archivos distintos, es más cómodo a la hora de trabajar que hacerlos en la escena en si.

Una vez terminados los vamos importando a la escena final.

TEXTURIZADO

Puedo asegurar que esta fue la parte mas complicada de todas. Desde un principio sabía que



iba a usar desplazamiento en la mayor parte de los objetos, un buen ejemplo de ello son los capiteles.

Las columnas, sobre todo las negras, tienen una textura medida en el canal de bump para reflejar los arañazos y desgastes que se hacen con el tiempo.

Las letras árabes que están en los exhibidores de madera, son otra clara muestra del uso del desplazamiento en texturas.

El suelo es otro objeto de la escena con desplazamiento, creé una textura con las líneas

de las baldosas medio borradas para no tener unas separaciones perfectas como se aparecía en la imagen de la siguiente página.

Como comentaba anteriormente, muchos de los objetos fueron texturizados con el método de unwrapping, incluyendo la columna grande de la derecha en el rendering horizontal.

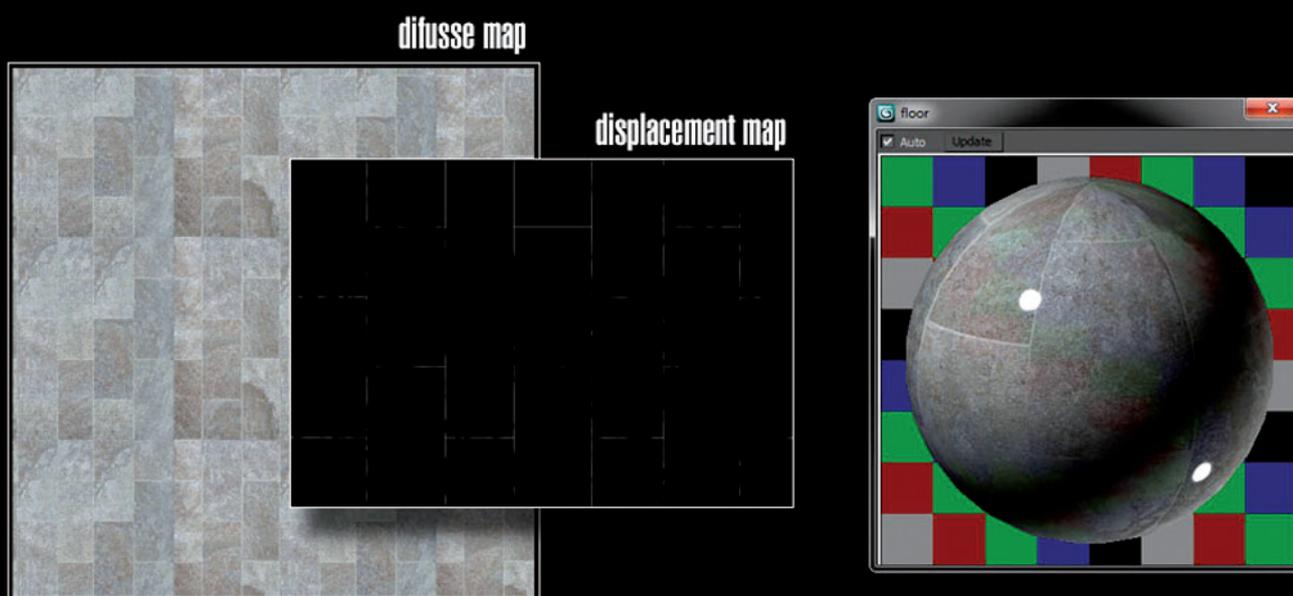
Las lamparas del techo están mapeadas normalmente y con desplazamiento para crear un material pesado y con detalles de hierro. En la imagen vertical, el mapeado de la pared

consiste en texturas reales con desplazamiento también para crear un efecto de grabado en la piedra.

ILUMINACIÓN

La iluminación no tiene mucho misterio, usé luces vray planas con diferentes intensidades rondando desde las 10 unidades hasta 50.

Uno de los trucos que yo normalmente suelo hacer, es además de todas las luces que uso en los laterales o el techo, normalmente coloco otra luz de baja intensidad justo detrás de



la cámara y con algo de color, al hacer esto consigo que los efectos de reflejos y refracciones al renderizar sean mas detallados y notables.

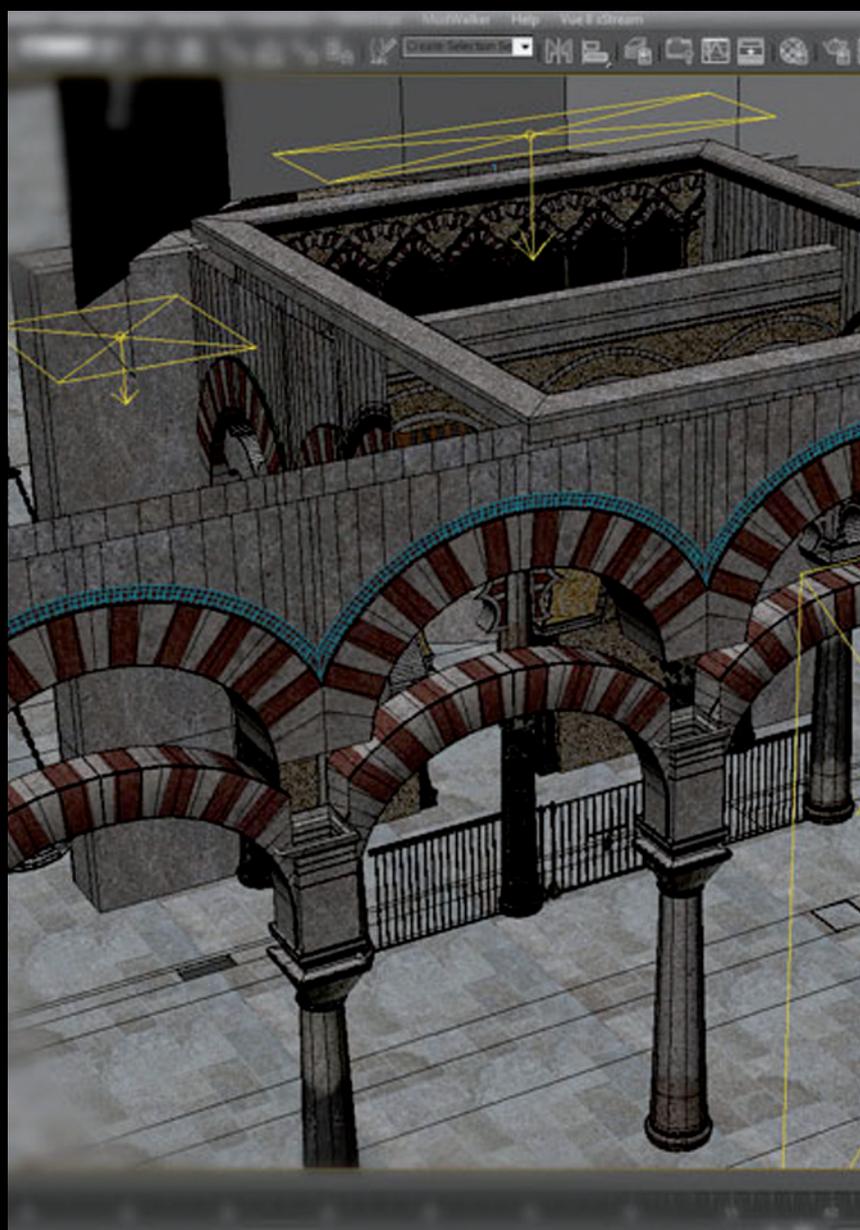
Usé Reinhard para tener mas control de las zonas quemadas y oscuras a la vez.

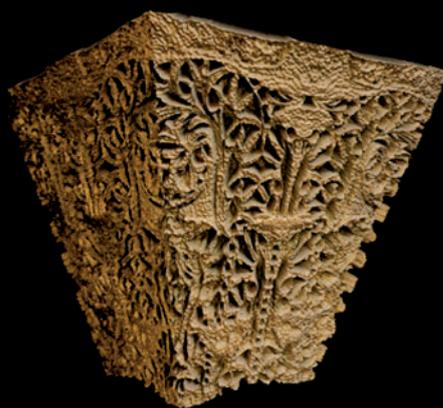
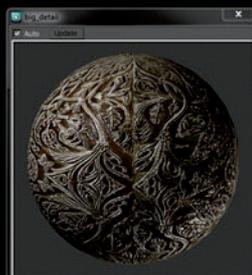
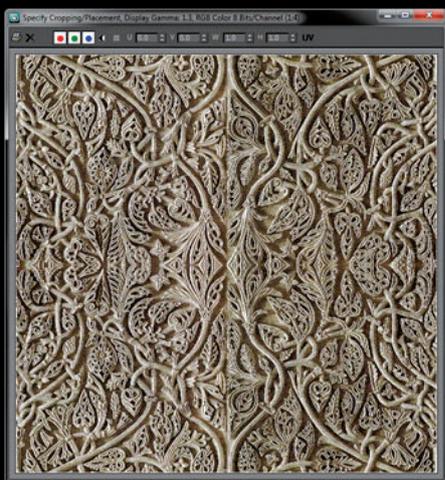
Un truco importante a la hora de iluminar es el hacer pruebas de tu rendering antes de texturizar nada y comprobar que la iluminación va tomando la forma que necesitas, los tiempos de render serán menores y deberás tener en cuenta si haces este paso que la iluminación será un poquito mas brillante e intensa de la cuenta ya que al poner las texturas, tenderán a absorber la luz y la imagen se oscurecerá.

POST-PRODUCCIÓN

Algo que se debe tener en consideración es siempre sacar las máximas capas posibles para una buena post-producción en Photoshop.

En la imagen siguiente se puede apreciar los canales que





saqué para este gran trabajo. Personalmente el que mas interés tiene es el de identificación de objetos, mas conocido como “object Id”.

Con el se pueden separar por colores todos los objetos que aparecen en la escena pudiendo en Photoshop recortar y retocar individualmente cada uno.

Después tenemos los canales de reflejos y refracciones con el que le damos mas vida a nuestro rendering usándolos en Photoshop bajo el modo “screen” y tocando la opacidad a menor para bajar las intensidades.

Hay otros importantes como la

oclusión para remarcar mejor las esquinas y bordes de superficies que se están tocando, con lo que eliminamos ese efecto “volador” de objetos que a veces parecen que ni hacen contacto con el suelo o paredes.

Al final de todo, es cuando añadí algunos retoques en los niveles de oscuridad, balance de colores y definición de la imagen (sharpen).

Por último comentar que usé un plugin para Photoshop llamado Knoll Light Factory.

Lo usé para crear el efecto de luz que entra por la puerta, es bastante bueno y da muy bue-

nos y creíbles resultados a tus renderings.

Muchas gracias y espero que os haya gustado este making of.

LUIS TEJEDA

3D ARTIST & GRAPHIC DESIGNER

Web:
luistejeda.tutorial-lab.com

E-mail: 3dluis@gmail.com

CANAL DE TUTORIALES:
www.youtube.com/3dluistutorials



THE ALMIGHTY THOR!

AUTOR: MARIANO STEINER

email: marianosteiner@gmail.com
web: <http://marianosteiner.blogspot.com>



THE MERCENARY

AUTOR: MARIANO STEINER

email: marianosteiner@gmail.com
web: <http://marianosteiner.blogspot.com>





Los Equipos de Trabajo EFFECTIVOS

Por Manuel Gross Osses

Los equipos de trabajo que son efectivos producen más ideas y más información que trabajadores laborando a solas.



El trabajo en equipo se traduce en mejores decisiones y resultados debido a la diversidad de atributos y percepciones de los miembros del equipo.

Un equipo de trabajo (teamwork) es una unidad de dos o más personas con habilidades complementarias que están comprometidas en un propósito común y con un conjunto de metas de rendimiento y de expectativas.

Para lo cual establecen normas colectivas de rendición de cuentas, esto es lo que denominan accountability.

Esta definición contiene tres puntos clave para recordar:

1: Los equipos pueden ser más grandes, pero la mayoría tien-





de a ser pequeño, con menos de 15 personas.

2: Las personas del equipo trabajan conjuntamente sobre una base continua por toda la duración del equipo.

3: Todas las personas del equipo comparten una meta, ya sea construir una casa, diseñar un espectáculo masivo o lanzar un trasbordador al espacio. En las organizaciones modernas es cada vez más frecuente que al-

gunas tareas sean asignadas a personas conformando un equipo de trabajo.

Grupos vs. Equipos: ¿Cuál es la diferencia?

Todos los equipos son grupos, pero no todos los grupos son equipos.

Un dirigente puede poner juntos a un grupo de personas pero nunca construir un equipo.

Extensas investigaciones en los locales de trabajo han confirmado que hay indudablemente algunas diferencias entre equipos y grupos.

El concepto de equipo implica una sensación de misión compartida y de responsabilidad colectiva, mientras el compromiso dentro de un grupo podría no ser tan fuerte.

Los miembros de un equipo tienen metas o tareas comunes; los miembros de un grupo muchas veces trabajan más independientemente.





Los miembros de un grupo tienen un líder fuerte, mientras que un equipo tiene roles de liderazgo compartidos.

En un equipo hay rendición de cuentas individual y mutua; en contraste un grupo enfatiza la rendición de cuentas individual.

Los equipos son caracterizados por la igualdad, donde no hay individuos ¿estrellas?, y cada cual suprime su ego individual para el bienestar de todos.

Es importante tener en mente que estas distinciones probablemente reflejen solamente cuestiones de grado.

Los equipos también pueden ser considerados como grupos altamente especializados.

La importancia de los equipos de trabajo

La creciente aceptación y uso de equipos de trabajo sugiere que su uso ofrece muchas ventajas, varias de las cuales son las siguientes:

Primero, en una situación de equipo es posible alcanzar sinergia, donde el producto total del equipo excede a la suma de varias contribuciones individuales.

La sinergia involucra cooperación creativa, lo que se ha descrito como que dos manos trabajando juntas tienen un rendimiento varias veces mayor que unas manos trabajando separadas.

Segundo, los miembros del equipo a menudo evalúan el racionamiento de otro, con lo



Copyright Plug © 2010



que el equipo tiene mayores probabilidades de evitar errores mayores. Este hábito de apoyarse mutuamente ayuda a los equipos a tomar mejores decisiones y pueden darle a la organización inmunidad contra sorpresas disruptivas.

Tercero, los equipos pueden y lo hacen, contribuir bien a la innovación y al mejoramiento continuo. Además de acelerar la toma de decisiones y la inno-

vación, los miembros del equipo obtienen mayores satisfacciones de sus trabajos.

Finalmente, siendo miembro de un equipo se hace posible satisfacer más necesidades que una persona trabajando sola, entre ellas están la necesidad de afiliación, seguridad, auto estima y auto realización.

La constitución de un equipo efectivo requiere tiempo y

compromiso, además de habilidad para crear una estructura de equipo y procesos apropiados para la tarea propuesta.

Para que el equipo pueda desarrollar sus actividades eficientemente cada miembro debe aceptar las reglas de comportamiento grupal y comprender claramente sus responsabilidades individuales derivadas del Qué, Cuándo, Dónde, Quién y Cómo inherente a cada actividad.

Publicado en el Correo del Lago, de Villarrica y publicado originalmente en Atina Chile.)



AUTOR:

MANUEL GROSS OSSES

[PENSAMIENTO CREATIVO](#)

Web:

manuelgross.bligoo.com



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

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

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

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

Directores

Marco Antonio Delgado

Paloma Montero Gómez

Render **out!**