

Render **out!**

#17



ENTREVISTAS

Thinkinetic
Fabio Bautista
Álvaro García

MAKING OF
Ape revolution
Viewmaster
Fairy
Libertaria, etc...

ARTÍCULOS

¿Qué es la creatividad?
Volverse indispensable

18TH CENTURY WOMAN

AUTOR: JESSE SANDIFER



email: jessesandifer@gmail.com

web: www.chickwalker.com

Reflexiones del editor

Primeramente quiero felicitaros a todos el nuevo año 2013 y que éste año sea mucho mejor que el horroso 2012. En lo que respecta a mi personalmente, el año 2012 ha sido el peor de mi vida, pues en él, perdí a mi madre, una madre excepcional y que desde el cielo me observará, me dará aliento en los momentos duros, me protegerá de todo mal posible y me dará un tirón de orejas cuando haga algo mal.



Además de a esto, sumarle el estar en paro y se hace muy dura la situación, pero sé que muchos estáis en una situación parecida o peor, pero mi mensaje no es pesimista, sino todo lo contrario, los momentos buenos y las alegrías están por llegar, todo el mundo se merece su momento de felicidad y de éxito, y este 2013 será el comienzo de hacerse realidad los sueños que tengáis cada uno en la cabeza.

No os rindáis, seguid luchando hasta el final, con todas vuestras fuerzas, seguid vuestro sueño hasta hacerlo realidad, se puede, claro que sí. De mi madre aprendí muchísimas cosas, pero sobre todo, a seguir luchando hasta el final. Ella sufrió una larga enfermedad y luchó y luchó hasta el último segundo. Gracias, descansa en paz mamá y que Dios te bendiga.

Un saludo,

Marco Antonio Delgado
pixeltale studio

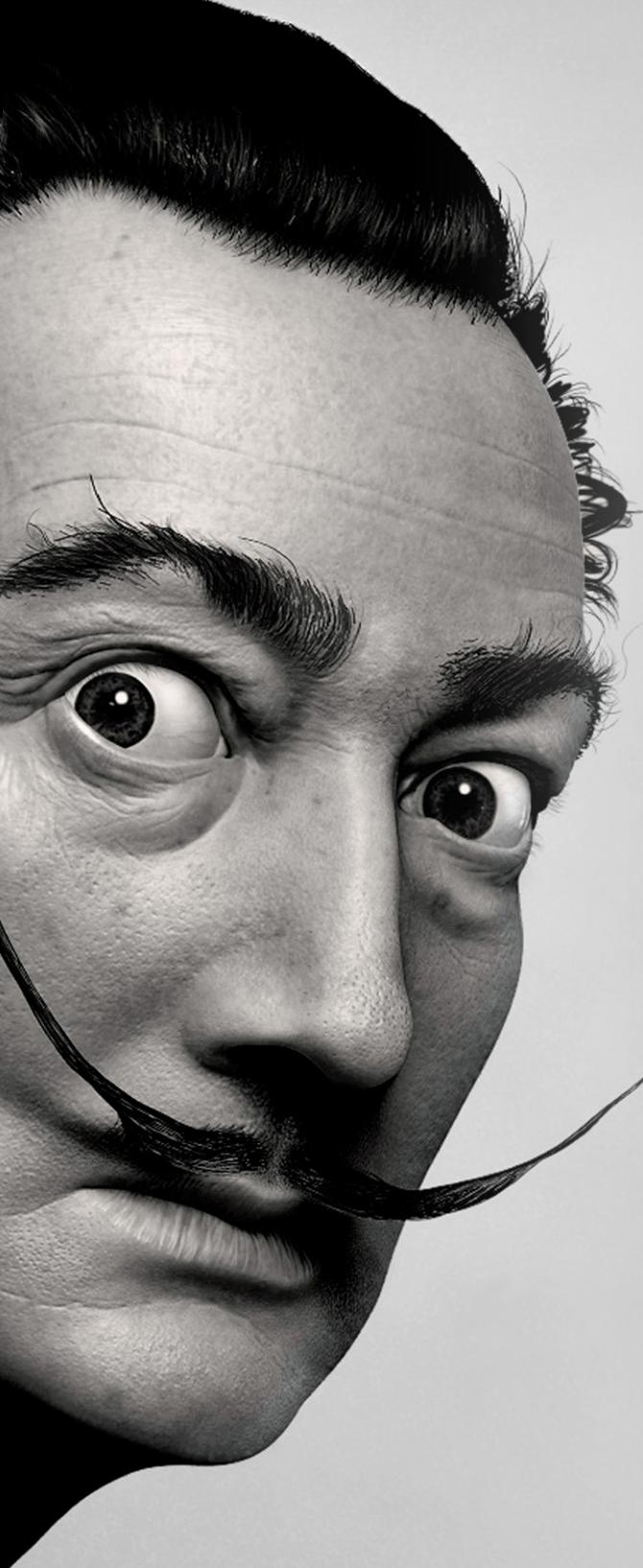
Render out!



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

www.pixeltale.com - www.renderout.com

Si quieres colaborar con nosotros, con tutoriales, imágenes,
etc, puedes escribirnos a: renderout@pixeltale.com



Contenidos de **Enero**

- 07** Making of: Ape revolution
- 19** Making of: Libertaria - 027
- 27** ¿Qué es la Creatividad?
- 37** Making of: Fairy
- 47** Entrevista: Thinkinetic - Pulldownit!
- 54** Meteor strikes at St. Pancras station
- 60** Making of: View-Master
- 70** Entrevista: Fabio Bautista
- 79** Making of: Parada de taxis en Hadar-Haifa
- 87** El arte de volverse indispensable
- 94** Entrevista: Álvaro García

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 Dalí: © Miriam Bonetti

CG-NODE^o

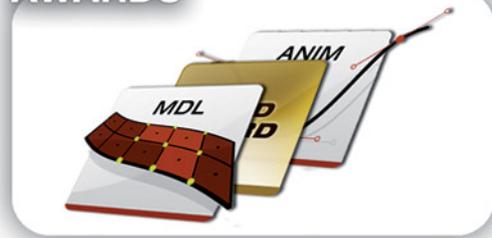
CONNECTING ARTISTS

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



APE REVOLUTION

Cuando vi la película de *El origen del planeta de los simios* me quedé asombrado con el trabajo que Weta Digital había realizado en la recreación de los simios. El movimiento, la expresividad, la recreación del pelo, el trabajo de texturas.

Así que de vuelta a casa me propuse realizar el busto de un simio algo humanizado, igual que los de la famosa saga. En un principio el mayor problema venía con la creación del pelo,

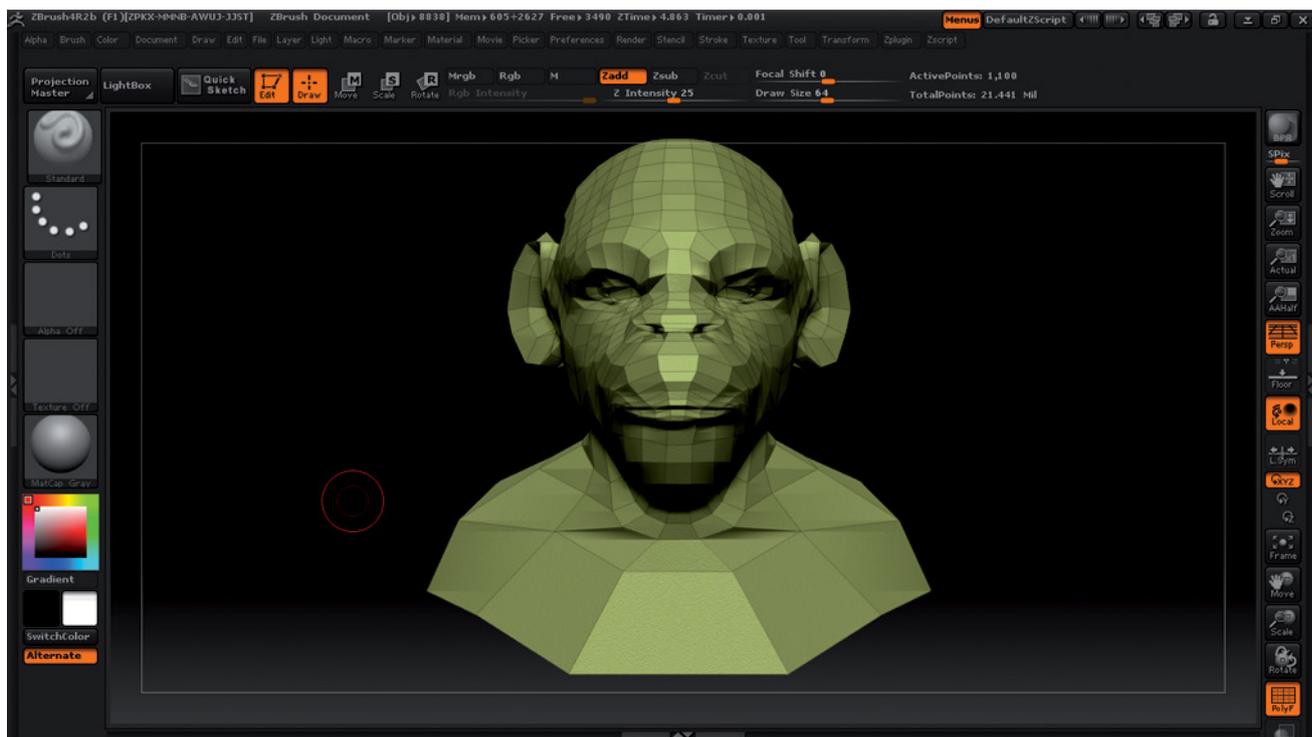
y tenía pensado hacerlo esculpido pero yo quería trabajar en un pelo realista.

Diversas circunstancias y otros trabajos urgentes me hicieron dejar aparcado el busto, pero entonces llegó el nuevo ZBrush con la posibilidad de crear pelo realista, eso y que el bluray de la película cayese en mis manos me hizo retomar el trabajo planteándome el reto personal de aprender la nueva herramienta fibermesh, que te permite realizar en ZBrush pelo.

Autor:
Pablo del Molino Izquierdo

MODELADO

Mi idea era crear un busto de un simio humanizado, amenazante, con mucha ira dentro, tal y como se ve en la película. Partí de una malla base de cabeza humana y tras documentarme con varias fotos de chimpancés empecé a trabajar en la anatomía propia de los si-



mios. Mentón y la zona de las cejas muy prominentes, ojos hundidos y más bien redondos, orejas grandes, parte frontal del cráneo con más ángulo con respecto a la de un humano y la zona occipital del cráneo mucho más plana, en general dar la sensación de una cabeza más reducida y más plana en su parte de atrás. Como veis la documentación es muy importan-

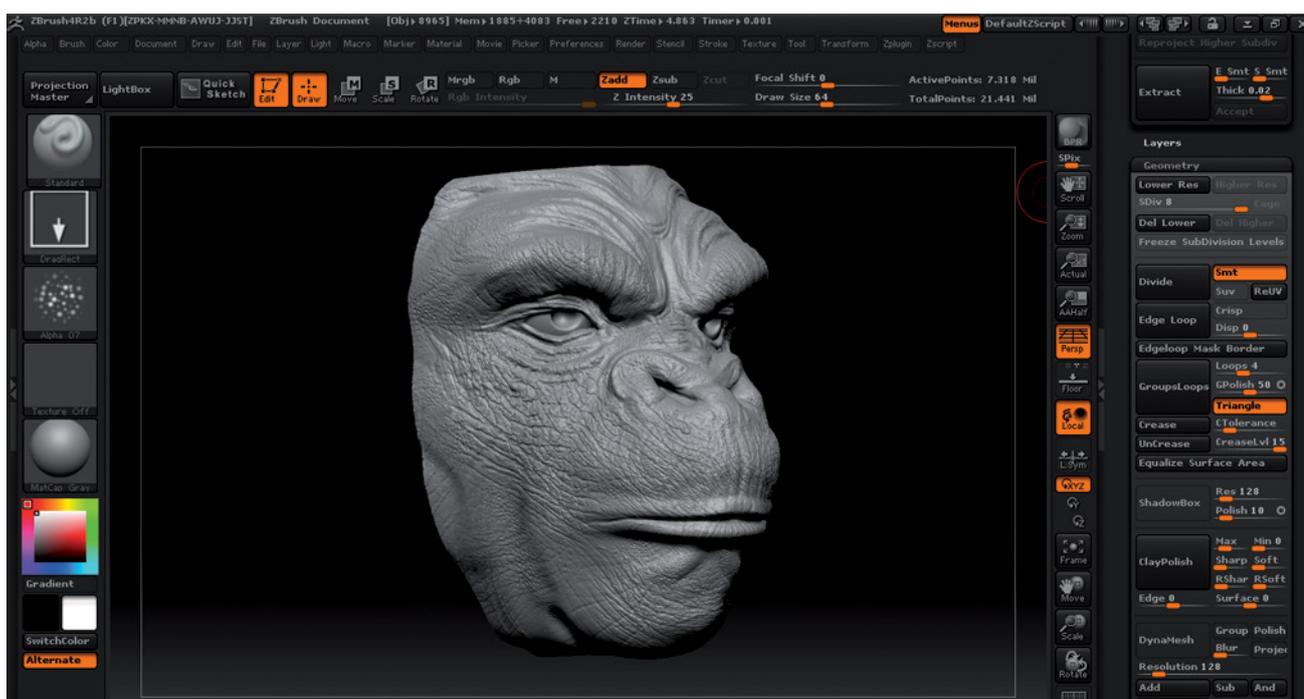
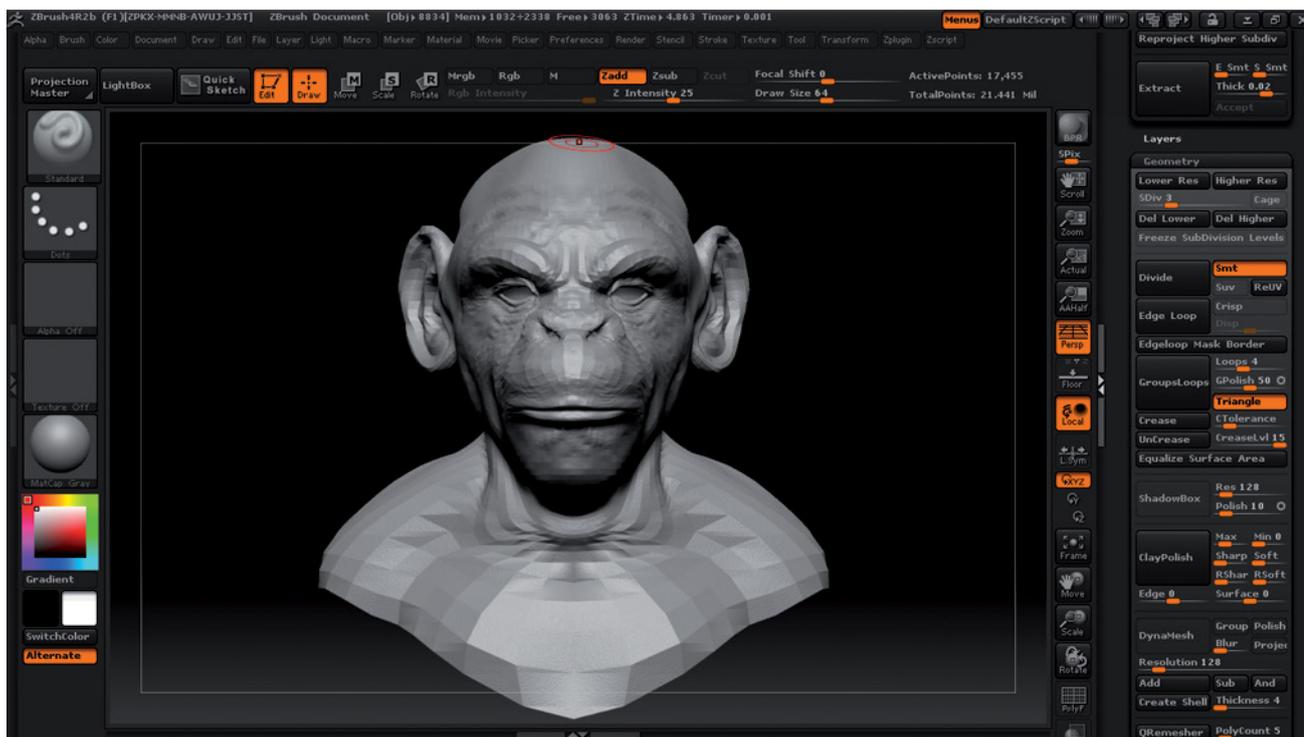
te para respetar la anatomía, aunque yo siempre le doy un toque artístico y más teniendo en cuenta el tema que estamos tratando que es la ciencia ficción.

En cuanto al modelado, todo ha sido realizado en zbrush, trabajando con una topología más o menos correcta pero sin preocuparme mucho de ella ya

que tenía claro desde un principio que este trabajo iba a ser para una ilustración y no para animación. De haber sido para animación deberíamos haber limpiado la malla con una retopología para corregir todos los loops y que la malla solo contenga quads.

Es realmente importante trabajar desde niveles bajos en





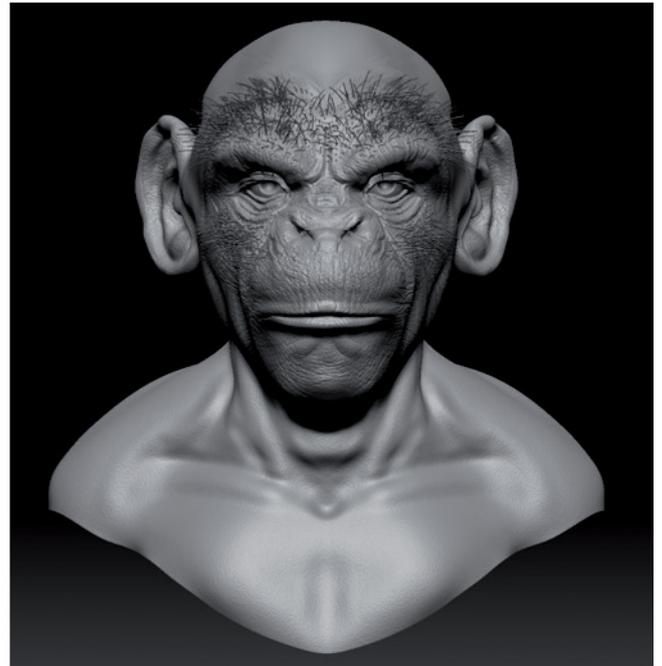
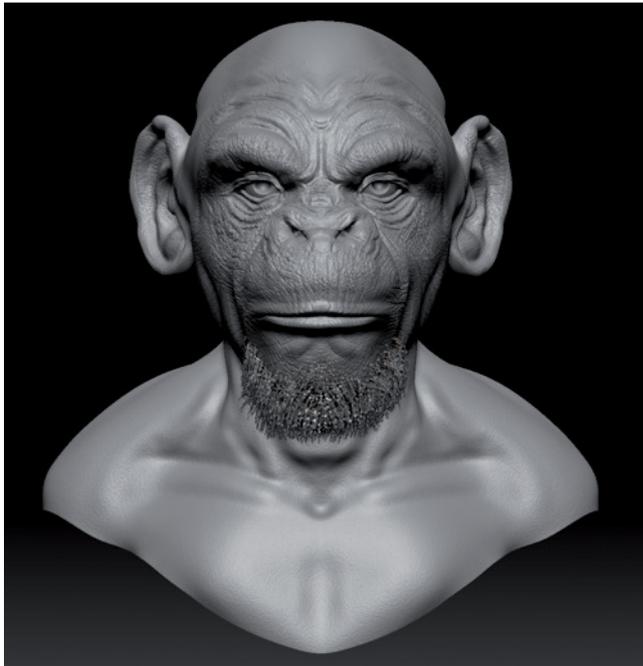
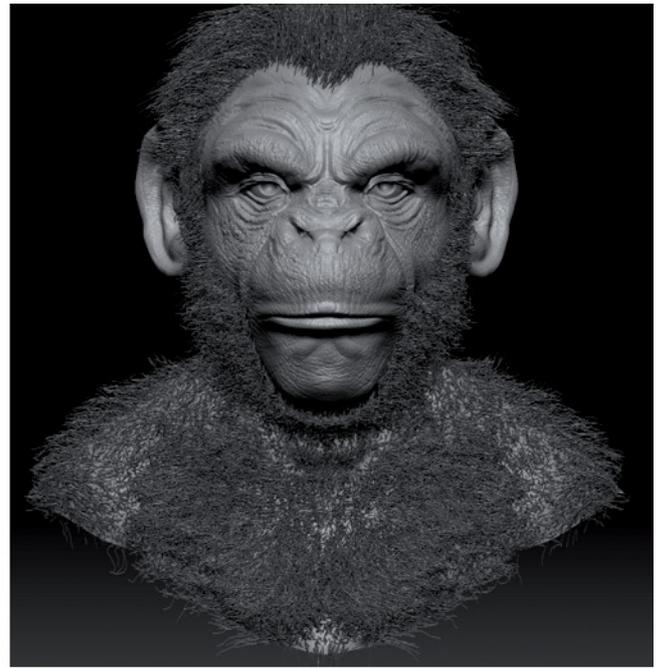
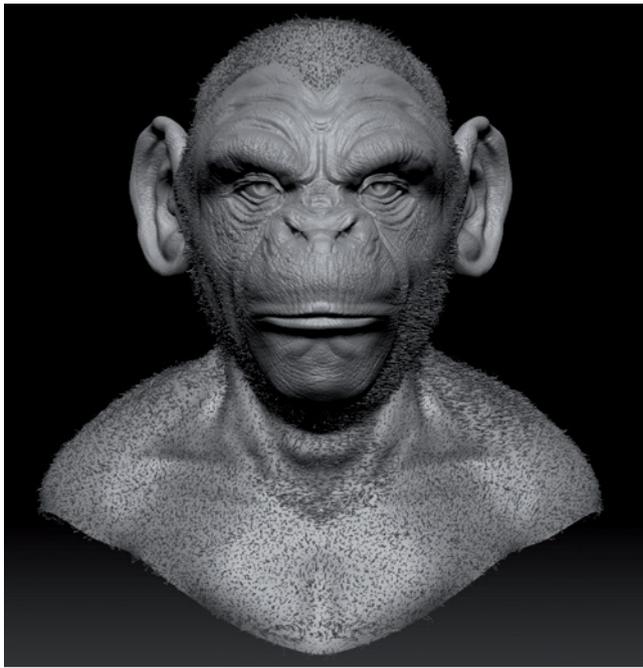
la subdivisión de la malla, para dar las formas básicas y poco a poco aumentar el número de polígonos para ir dando más detalle, las arrugas, pliegues, poros siempre al final y por zonas. No usé ningún alpha que no venga en zbrush por defecto, los habituales de poros y pequeñas venas.

El modelado del pelo con la nueva herramienta fibermesh

es realmente intuitivo pero no por ello deja de tener su complicación. Lo primero es enmascarar las zonas que queremos cubrir con pelo y jugar con los parámetros de coverage, number, lenght, iremos haciendo renders de prueba hasta que estemos contentos con el resultado, una vez que hayamos conseguido el resultado deseado convertimos esas fibras en malla que quedará separada en

una nueva subtool. En el caso del simio, he realizado 4 capas diferentes de pelo, una primera capa de pelos cortos para cubrir las zonas de piel, una segunda capa del pelos largos que darán la forma general, la tercera capa fue para los pelos blancos de la perilla y la última los pelos blancos dispersos por la cara.

Como he dicho antes todas las zonas de pelo quedan en sub-



tools independientes y ya podemos empezar a trabajar en ellas con los nuevos pinceles groom, para alargar, peinar, rizar etc...

Aquí es donde saqué la vena de peluquero y la verdad es que invertí unas cuantas horas hasta que obtuve el resultado que quería.

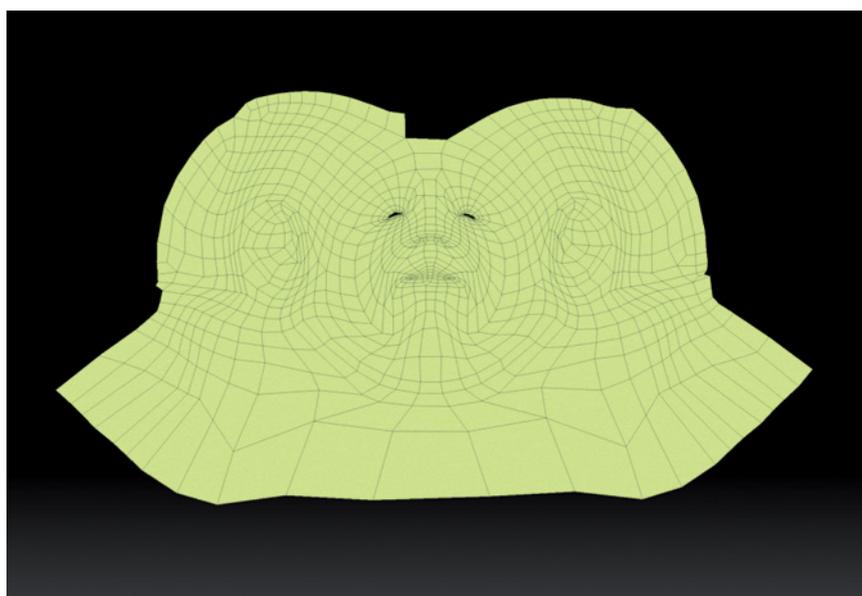
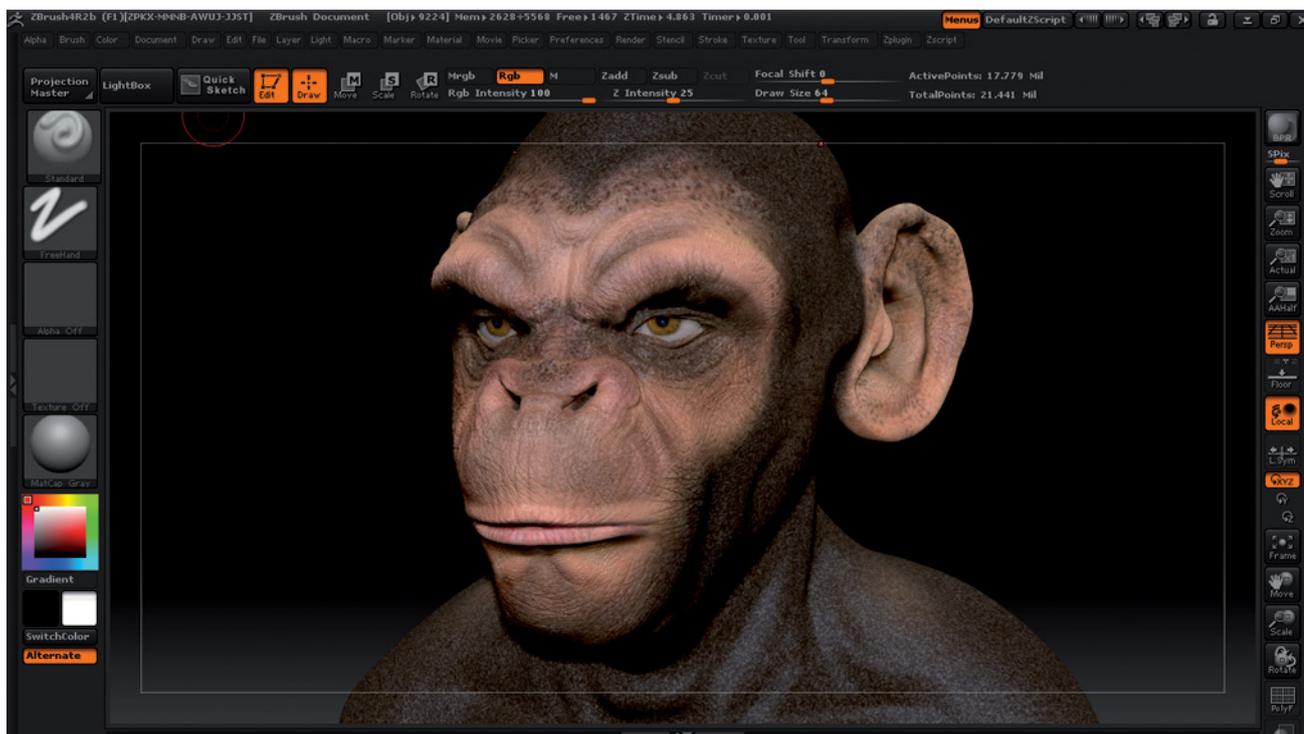
En el menú de fibermesh podemos tocar los parámetros de subdiv. para dar más calidad a los pelos, yo lo dejé en 2 ya que incrementaba mucho el tiempo

de render exponencialmente y la calidad que ya tenían me convencía, con lo que si jugué en las distintas capas de pelos con el radio, los pelos de la cara, perilla y de la piel suelen ser más finos que los pelos largos de la forma general.

TEXTURIZADO

Al igual que en el apartado de modelado aquí la documentación es imprescindible. Primero obtuve las UV con el uv master para después empezar a pintar

las diferentes texturas de mi personaje. Mi técnica es, primero aplico un material blanco mate a modo de imprimación, después aplico el tono base del color de la piel, luego con pinceles en forma de puntos voy usando tonos de rojo, amarillo y variantes de marrón, jugando con la opacidad, así conseguimos el efecto de la epidermis, luego voy cubriendo con tonos color carne con distintas opacidades, y por último las manchas de la piel, lunares, pequeñas fracturas en la piel y venas.



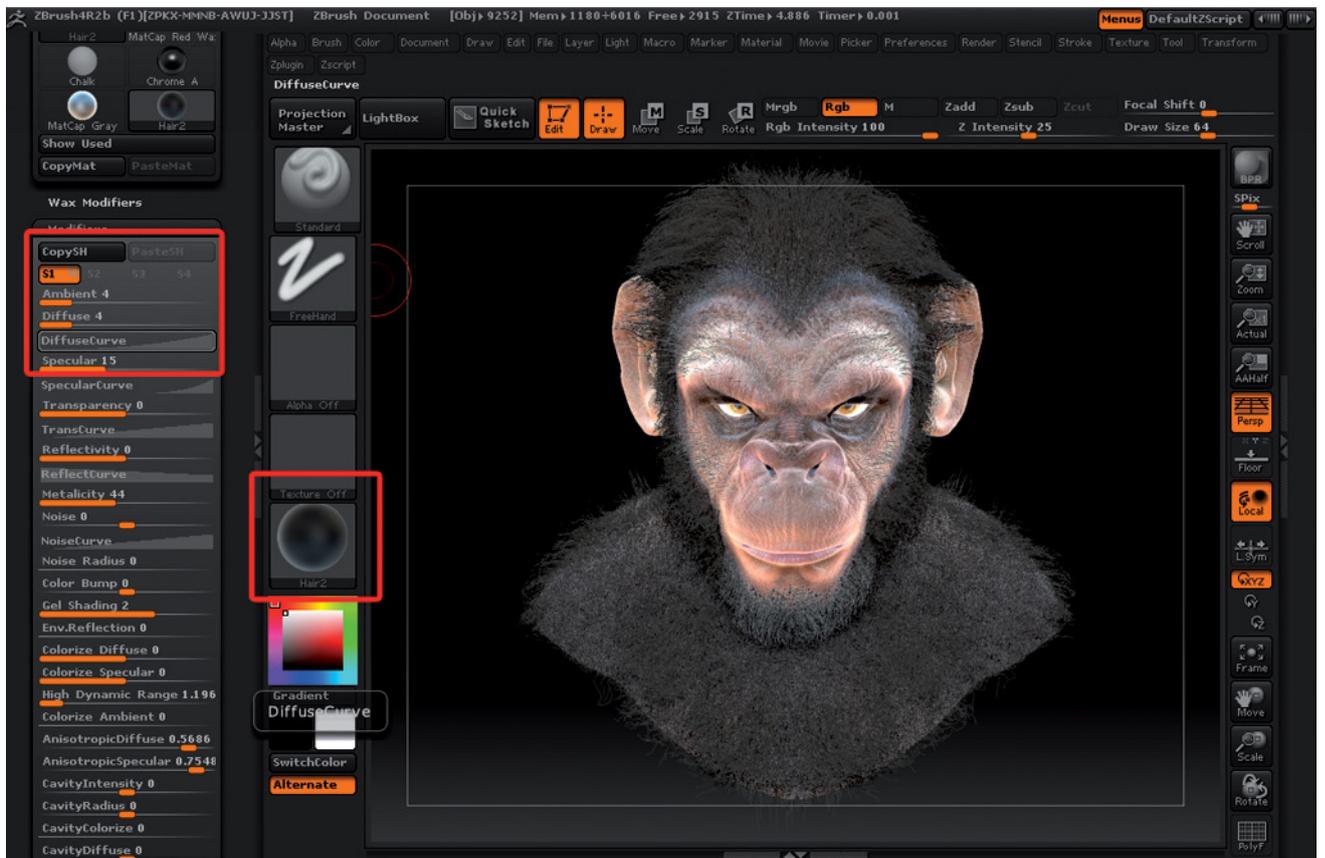
ILUMINACIÓN Y RENDER

Esta fue una parte muy laboriosa también, decidí usar el nuevo sistema de iluminación de zbrush, lightcaps, por el cual puedes obtener la iluminación a partir de una foto (similar al sistema de iluminación global con hdri).

Al escoger una foto para iluminar genera muchos puntos de luz los cuales podemos modificar en muchos parámetros.

Mi mayor problema fue en la zona de los ojos que al ser tan hundidos en los simios no recibían toda la luz que deseaba, así añadí dos nuevas luces laterales para bañar la totalidad de la cara y reforzar la zona de los ojos.

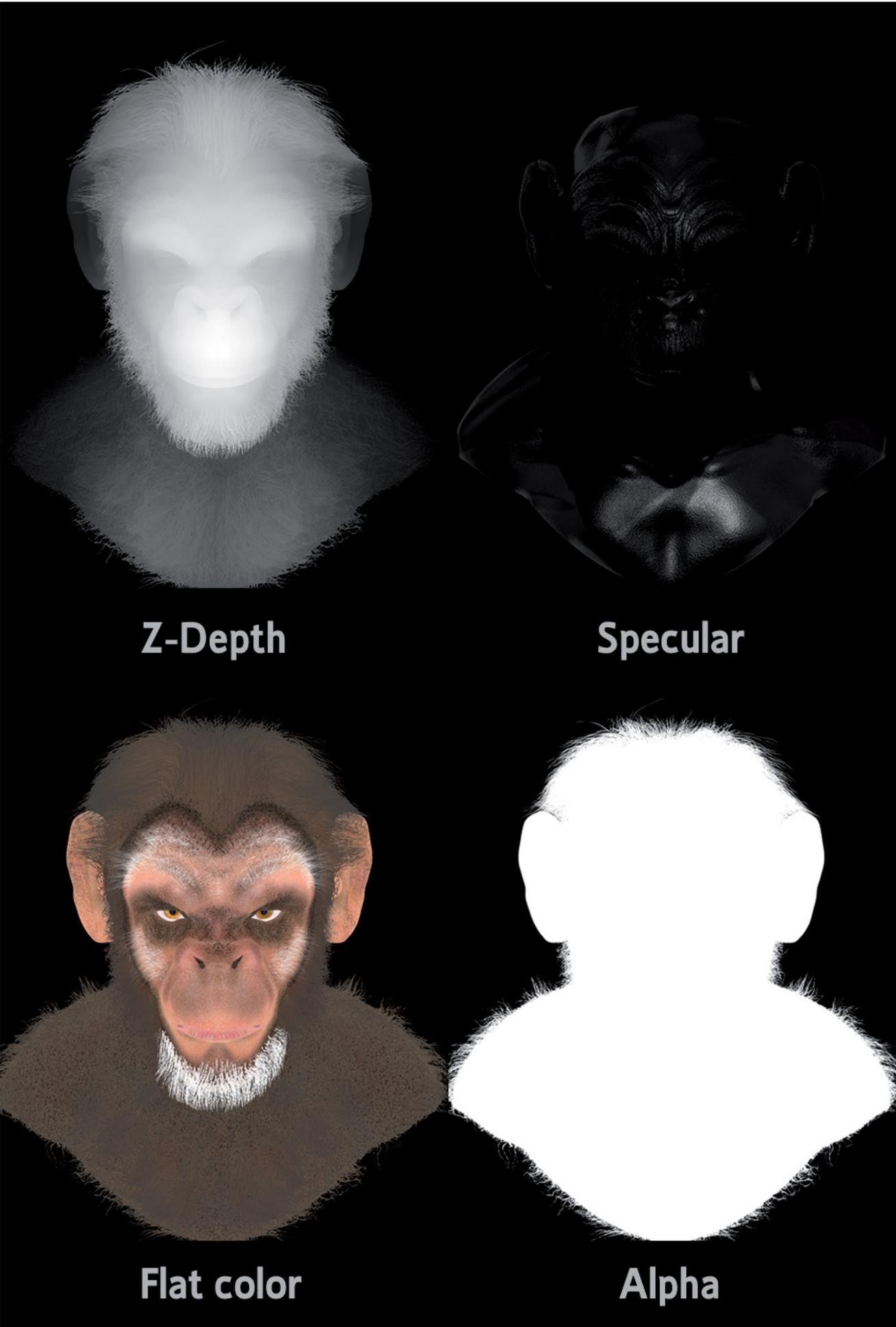
Otro quebradero de cabeza fue el pelo, que pese a tener su material de pelo aplicado quedaba demasiado claro y dejando ver demasiado piel de abajo, así que decidí oscurecer la textura en esas partes cubiertas por el pelo y dio resultado.



Así que apuntaros ese truco, las tonalidades del pelo están influenciadas por el color de la piel que haya debajo. También

fue muy importante bajar la especularidad del material del pelo, ya que con tantos puntos de luz quedaba demasiado bri-

llante. El render lo saqué a una tamaño suficientemente grande y con niveles altos de anti-aliasing para trabajar con buena

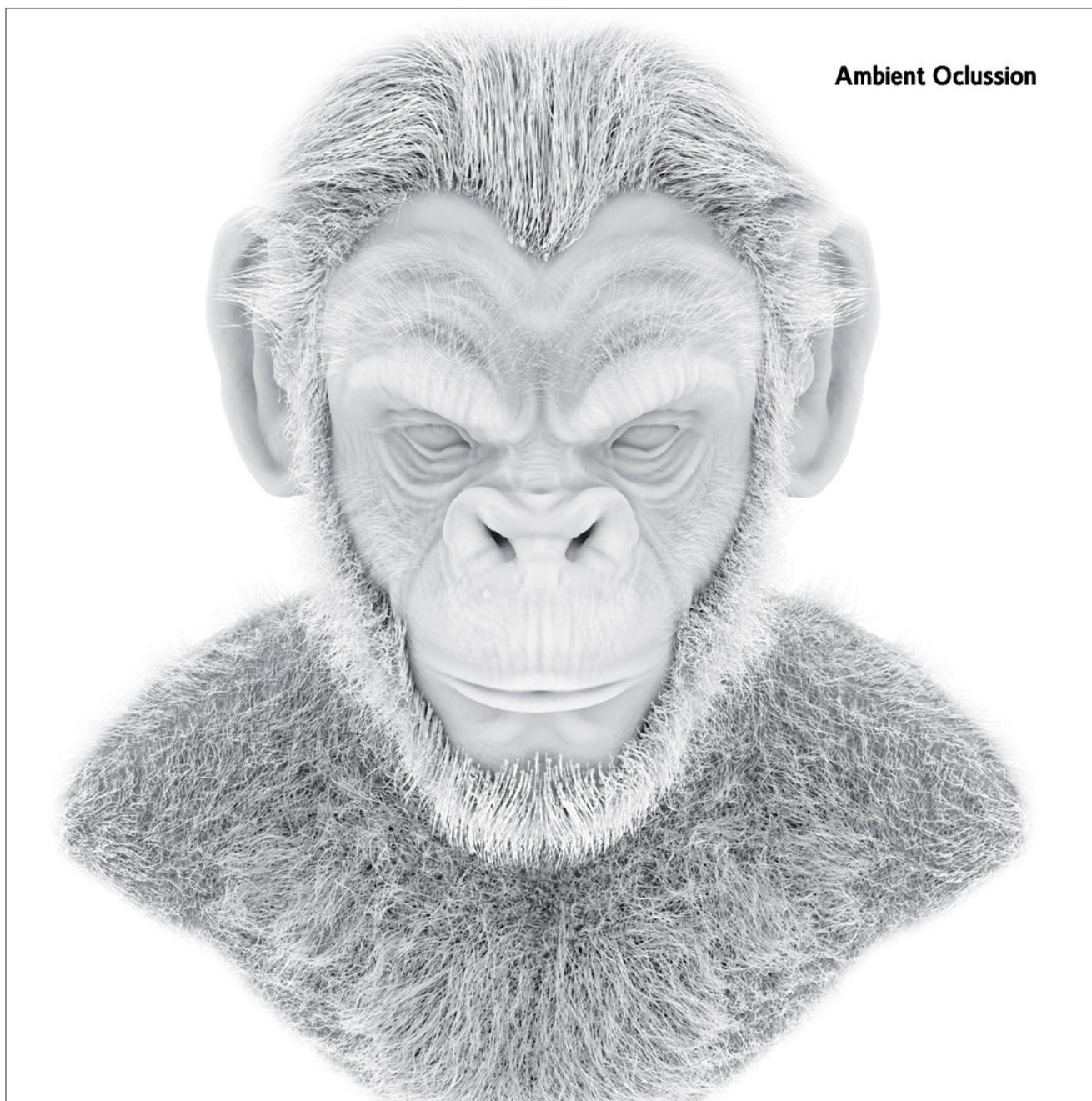


Z-Depth

Specular

Flat color

Alpha



Ambient Occlusion

calidad luego en la postproducción, utilicé el BPR de zbrush y saqué los pases habituales de color flat, Specular, Ambient Occlusion, alpha y zdepth.

POSTPRODUCCIÓN

Para la postproducción usé photoshop, buscaba una imagen típica de ciencia ficción, con tonos fríos verde-azulados.

Era muy importante resaltar la mirada amenazante del simio y trabajé mucho en los ojos para

que tuviesen fuerza y se convirtiesen en el centro de atención. Algún pequeño detalle más en la piel, pequeños pelos en la cara. El pase de zdepth lo utilicé para conseguir el efecto de profundidad de campo gracias al filtro de lens correction.

Para el fondo intenté buscar alguna imagen de un laboratorio que tuviese los tonos fríos que quería para la ilustración, pero al final resultó ser la foto de unos utensilios de cocina de acero inoxidable, pero tenía

los tonos que buscaba y una vez desenfocado todo, nadie sabría que mi amenazante simio no salía de un siniestro laboratorio sino de una cocina de una revista de decoración. ●

Autor:
Pablo del Molino Izquierdo

web:
www.pablodelmolino.com

e-mail:
pablodelmolino@hotmail.com



VFX LEARNING

Want to become a
VFX
Artist?



We make that dream come true

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

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

THE LAST STAND

AUTOR: FRANCESC CAMÓS



email: fcamos@gmail.com

web: francamos.blogspot.com.es

SUMO

AUTOR: LUCA MACCARELLI



email: l.maccarelli@libero.it

web: lucamaccarelli.blogspot.it



LIBERTARIA-027

Antes de empezar con este making of me gustaría agradecer a Marco Antonio el interés que ha mostrado en mi trabajo, y la oportunidad de ofrecerme hacer un making-of para Render Out.

Este modelo (Libertaria 027) fue básicamente creado para mi reel como Character Artist. Decidí hacer una armadura porque veía muy importante saber llevar a cabo trabajos de hard-surface.

CONCEPTO:

Antes de empezar en un proyecto, siempre me encargo de alimentar mi imaginario reco-

pilando varias imágenes de referencias sobre lo que quiero hacer, en este caso encontré varias referencias en internet, algunas imágenes son de juegos, otras de maquinaria de obra, etc.

Después de esto desarrollé un concept rápido con la idea que tenía en mi cabeza, pero luego a medida que avanzaba el modelado iba variando la idea con apoyo de las referencias.

MODELADO:

Para este personaje decidí que sería mejor trabajar un modelo en baja desde 3dsMax, que empezarlo directamente en Zbrush, para así poder traba-

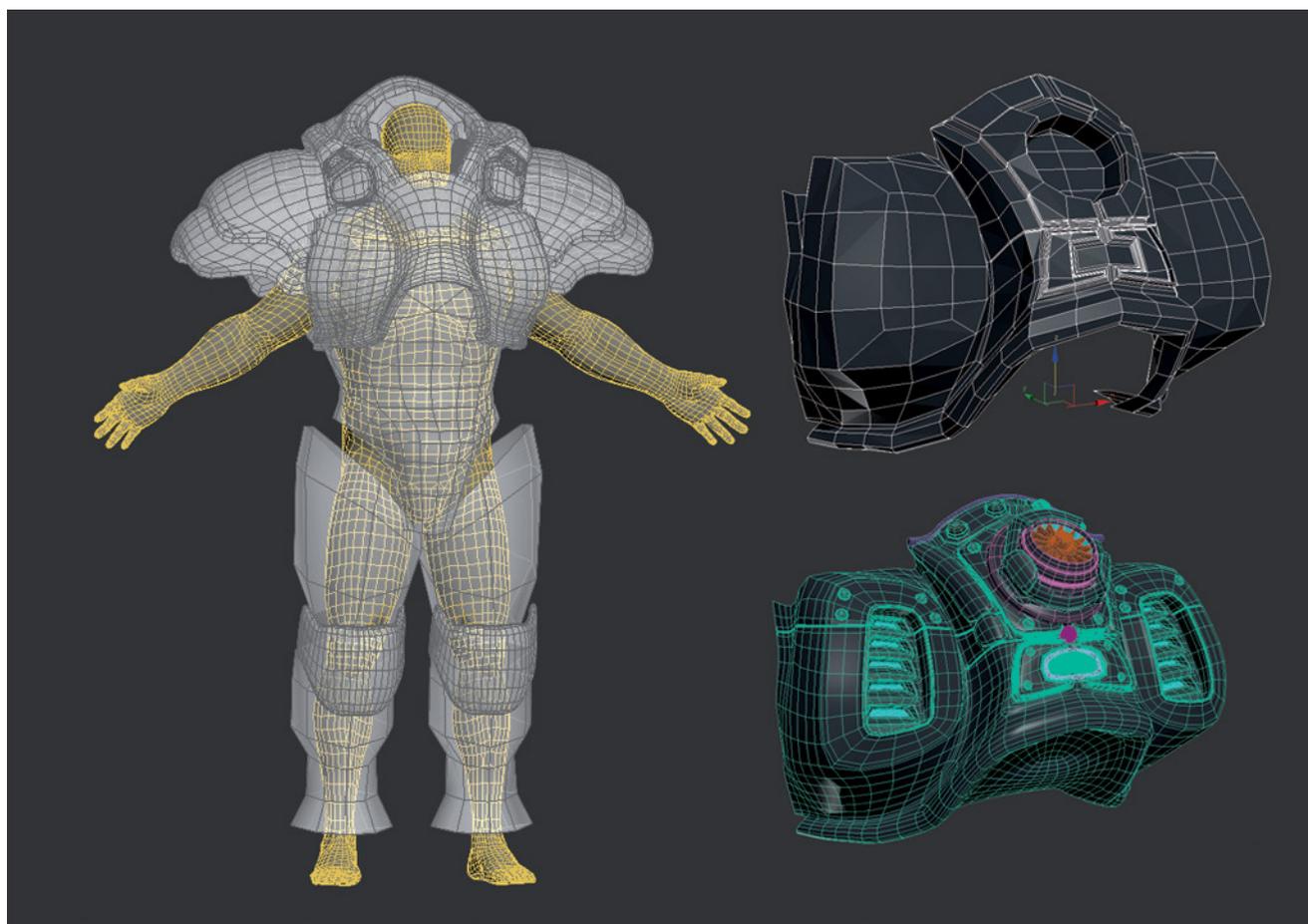
Autor:

DANIEL ORIVE GÓMEZ

www.danielorive.com

jar las piezas de una forma más precisa. Luego, cuando tuviera la armadura completa, la llevaría a ZBrush para darle todo el detalle necesario. Empecé importando a escena un modelo que realice para un estudio de anatomía, para poder saber las proporciones que tendría que llevar la armadura.

Como sería algo extenso explicar el modelado de cada parte, voy a centrarme en una para que veáis como lo trabajé.



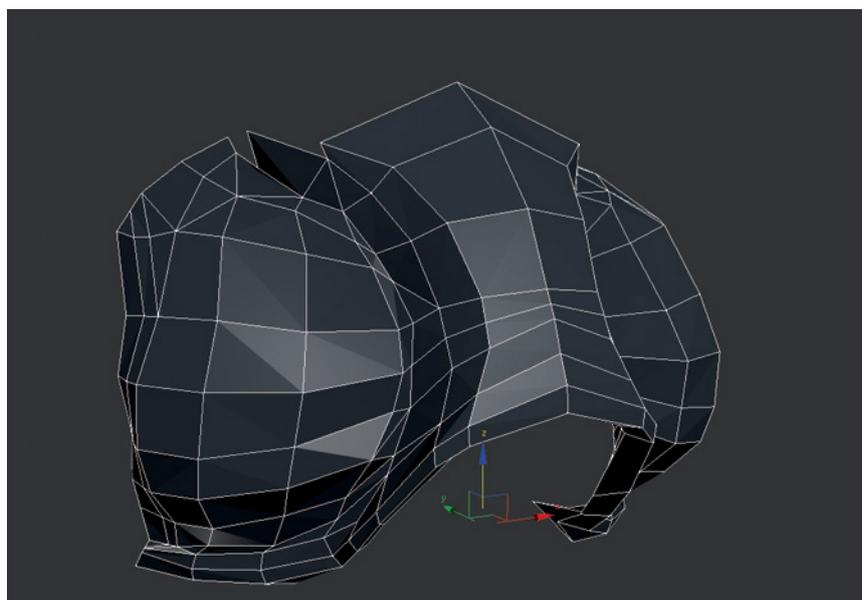
El proceso es muy similar para las demás partes. En la vista Left con la herramienta Splines-Line trazo una silueta de lo que sería la parte posterior de la pechera, cuando tengo definida la pieza lo convierto a polymesh y me voy a la vista front para darle la anchura.

Aquí, sin ningún detalle llevo a cabo como sería la pechera con la ayuda de herramientas como extruir, cortar, etc.

Una vez que veo que esta cogiendo forma, elimino la mitad, y trabajo con el modificador Symmetry para que el proceso

se más rápido. Voy insertando aristas en las partes que quiero que se mantengan rectas cuando aplique un modificador como turbosmooth.

Cada pieza de la que se compone la armadura la hago por separado, bien empezando como lo expliqué antes, o bien en casos como el reactor del pecho que procede de un cilindro.



Una vez terminada cada parte de la armadura, agrupo todas las piezas que componen cada parte y las exporto en un [obj] para seguir trabajándolas en Zbrush.

Antes de que empezase con las piezas en Zbrush, desarrollé unos pinceles para que me ayudaran de forma más rápida a dar los detalles, por ejemplo pinceles de tornillería, de en-



tradas de aire, remaches, etc. Para ello recomiendo un videotutorial de Eat3D sobre hard-surface, con el cual aprendí mucho, entre otras cosas sobre la elaboración de los pinceles.

Una vez hecho los pinceles, importé una de las partes para ir dando el detalle. Para que todo fuese en consonancia, una vez terminada la parte en la que estaba trabajando, colapsé todas las piezas en una sola tool

e hice un decimation para poder importarla en la siguiente parte. De esta forma puedo ir viendo como va quedando el modelo de forma global, y ni mi ordenador, ni yo sufrimos por un desglose exagerado de las piezas que componen una parte.

RETOPOLOGÍA:

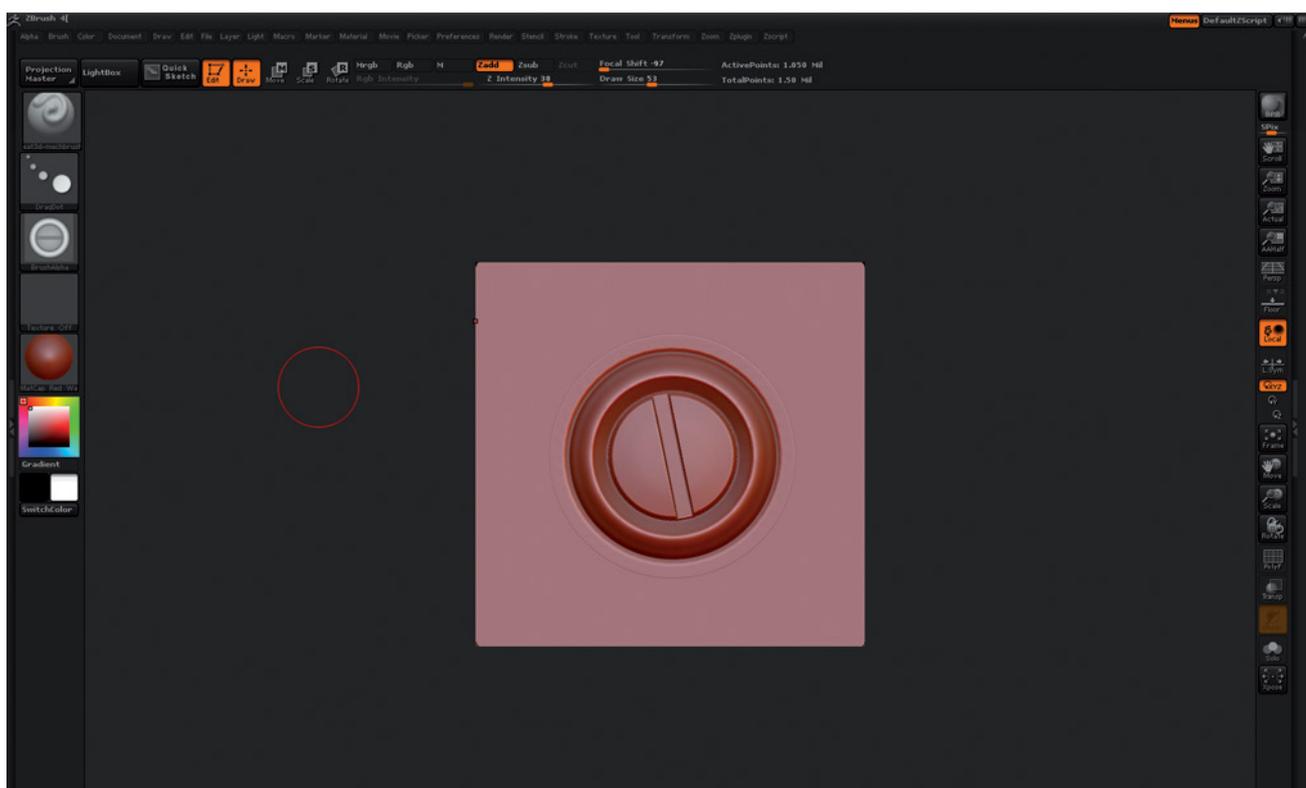
Como el propósito de la armadura era incluirla en mi reel

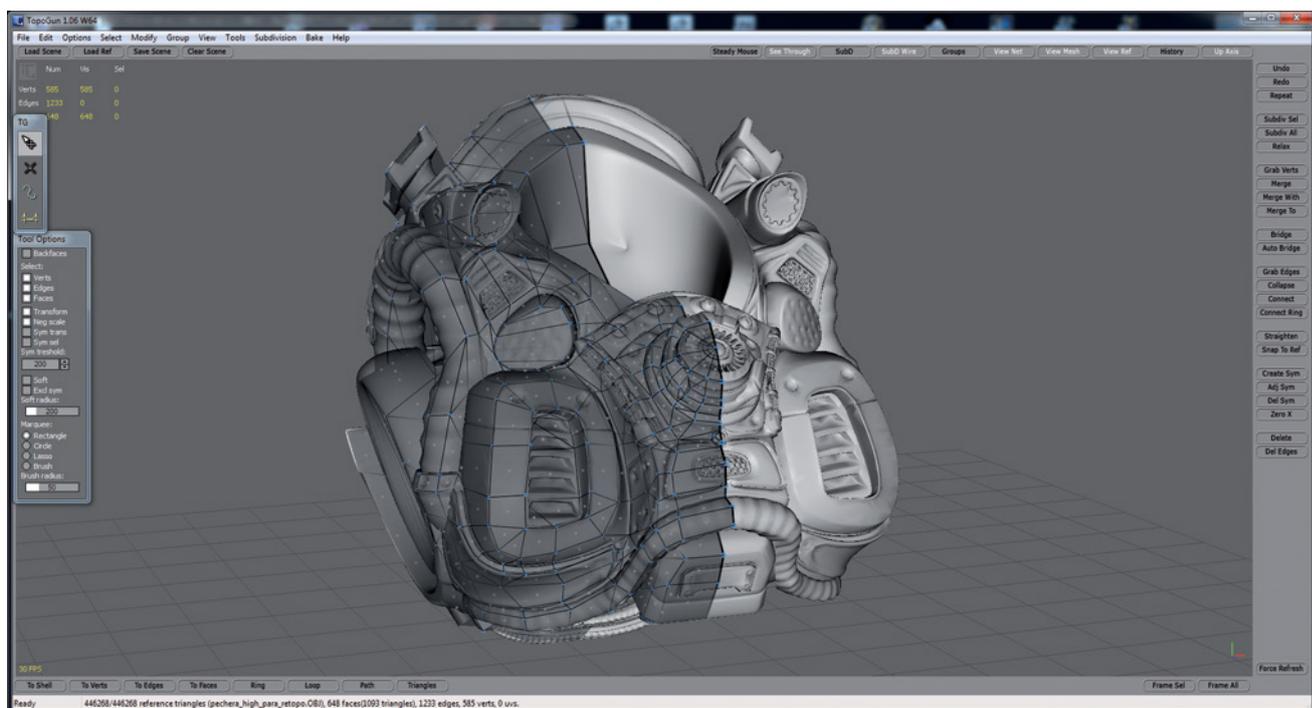
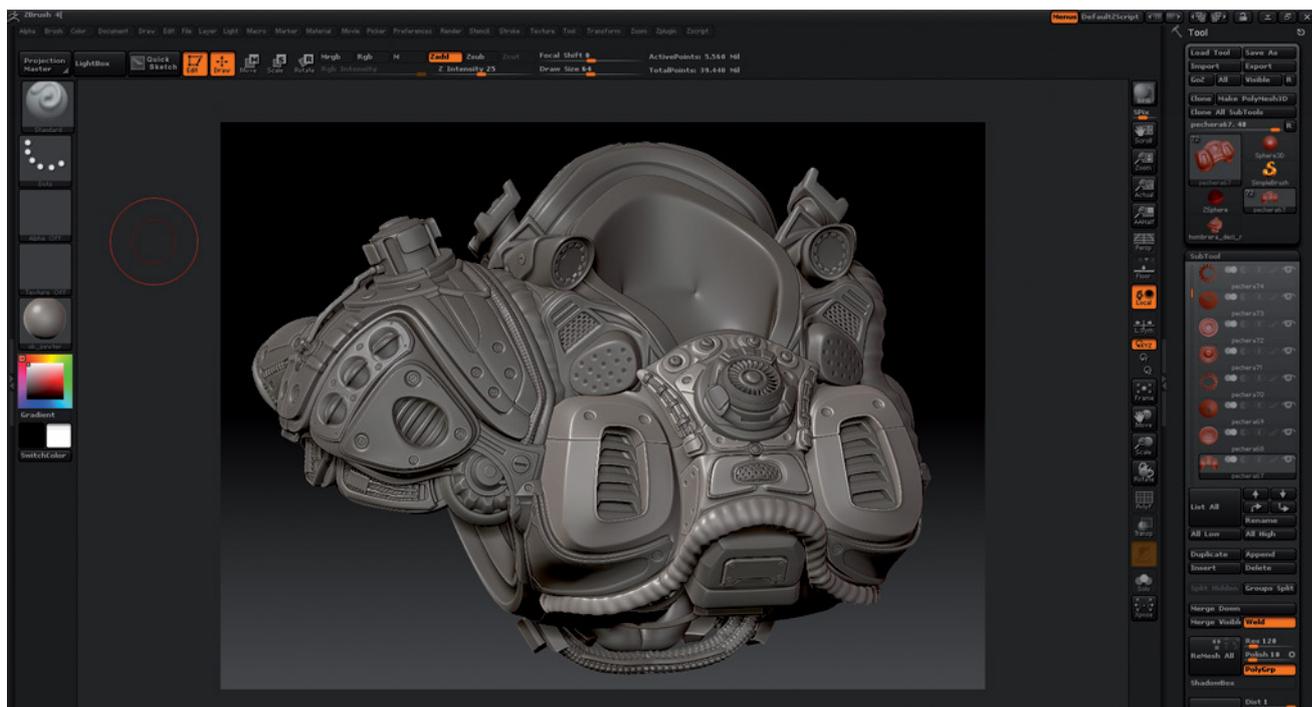
donde iba a mostrar mis trabajos de personajes para videojuegos, era evidente que necesitaba hacer una retopo para poder llevar la mayor calidad posible en el mínimo número de polígonos.

Antes de hacerla decidí que un número de triángulos alrededor de los 15k estaría bien para un personaje como Libertaria, así que me puse manos a la obra.

Para desarrollar la retopo suelo trabajar con la herramienta de retopología de Max o también con Topogun, dependiendo de la parte en la que este trabajando.

En cualquiera de los dos casos, la elaboración es muy similar. Importo el modelo de alta decimado en cualquiera de estos dos programas y con sus herramientas reconstruyo la pieza procurando dejar una malla limpia e intentando utilizar el mínimo número de polígonos. Una vez que acabé la retopo, el polycount se subió un poco más





de lo esperado, así que traté de seguir reduciéndolo todo ya montado en Max hasta dejarlo en el número de polígonos que pensé en un principio.

UV's:

Aquí el proceso y la herramienta son muy similares en todos los programas, yo para este proceso utilicé Maya porque me gusta más la forma de trabajarlas, pero para gustos

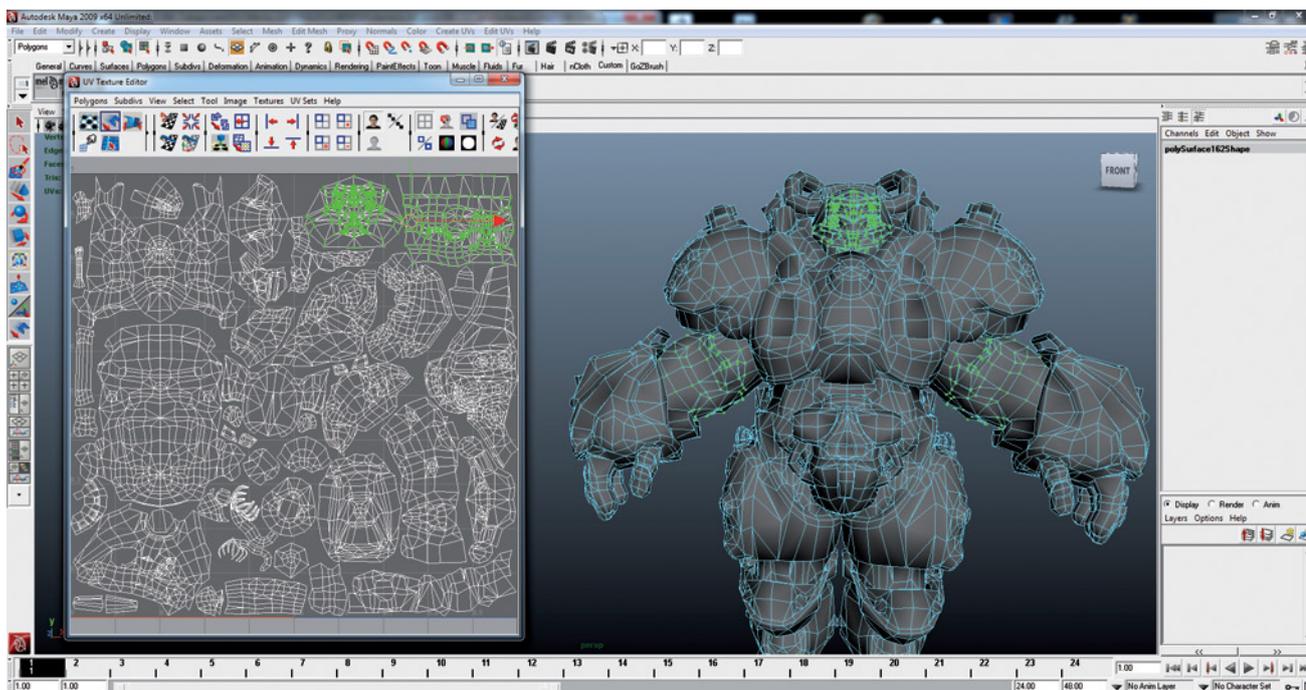
los colores. Para las uv's de Libertaria sabía que había piezas que tenían que compartir uv's porque quedó un modelo con bastante detalle y necesitaba que las uv's fueran lo más grande posible para que se pudieran apreciar.

Sabiendo esto, decidí que brazos y piernas compartieran uv's, dejando el casco y la pechera con un despliegue total para trabajar de forma asimétrica la

textura, ya que considero que son las partes donde a priori a uno se le va la vista, y además los arañazos y marcas de guerra si quedan de forma simétrica pueden quedar algo irreal.

TEXTURAS:

Antes de empezar con las texturas, utilizo Xnormal para sacar un bake del mapa de normales y del mapa de ambient occlusion de cada pieza, este



último es para mi muy importante porque a partir de ese mapa empiezo a pintar en Photoshop.

La forma de trabajar la textura en Photoshop ya es muy personal, mi forma de hacerlo es la siguiente. Abro todos los [tga] que ha creado Xnormal con el AO de cada pieza, y los importo todos en un nuevo documento con sus respectivos alphas.

Dejándolos todos ellos agrupados en una carpeta, esta misma la duplico y colapso para em-

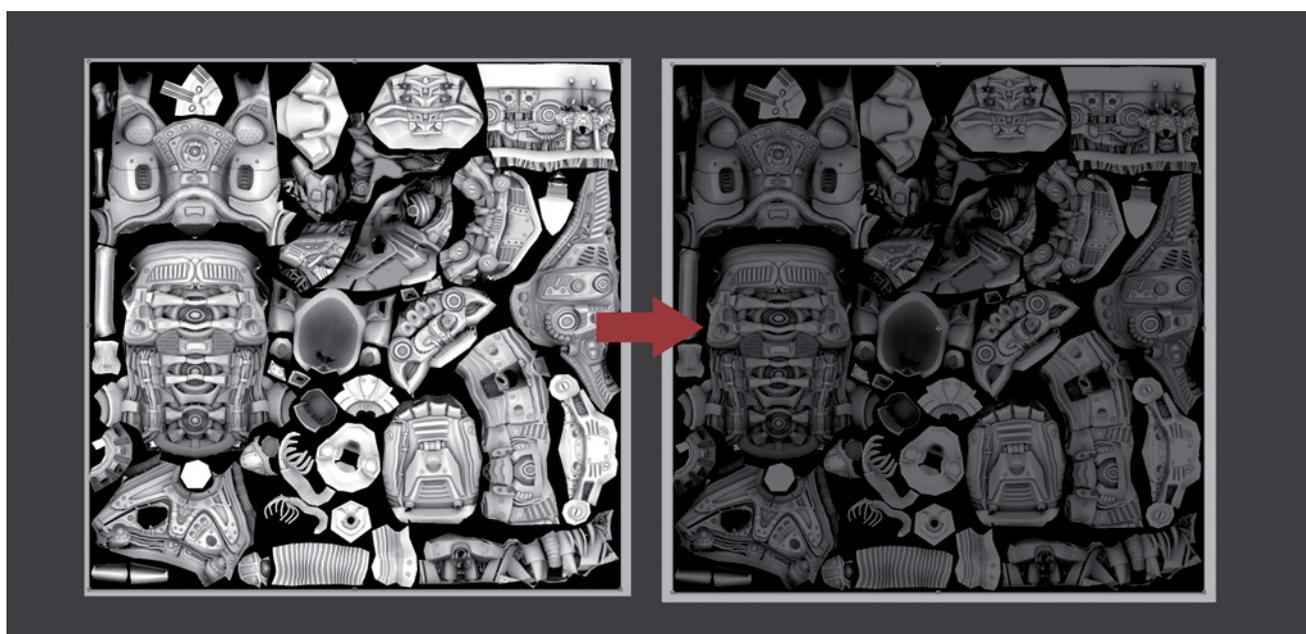
pezar a trabajar. Como al principio trabajo mucho con efectos de capa y superposición de texturas, para que todo esto se vea mejor el color blanco del AO lo remplazo a un color más oscuro, porque de esta forma cuando necesite hacer una superposición de efectos de capa, en casos como aclarar o superponer, funcionara mejor.

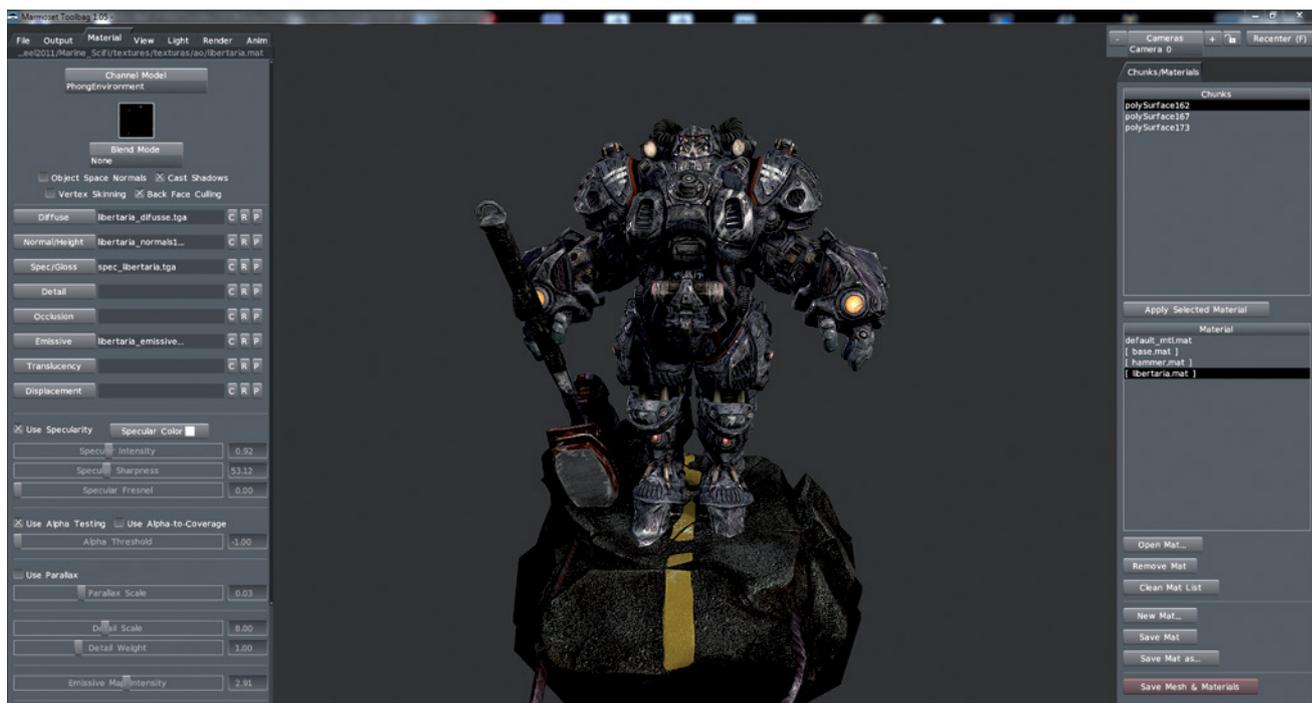
Luego, a medida que voy avanzando, voy viendo si necesito colapsar capas para que los efectos de capa no me jueguen

malas pasadas, y voy pintando encima los detalles que crea oportunos.

Para ir viendo como va quedando la textura, voy trabajando en paralelo con Marmoset, ya que al ser un visor a tiempo real, puedo ver como va quedando el modelo.

Hay casos en los que uso el Polypaint de Zbrush para arreglar cortes o dar algún detalle más preciso. Una vez ya avanzado el mapa de difuso voy trabajando





el mapa de especular, ya que Libertaria al ser una armadura metálica es muy importante ver como funciona en ella la luz.

Otros mapas como por ejemplo el emisor lo dejo para el final.

RENDER:

El render esta creado con Marmoset, es un engine en tiempo real, tiene una buena variedad de escenas iluminas por Hdri, y también tiene opción de añadir luces, postproducción, etc.

En Marmoset yo no suelo trabajar con ningún efecto de postproducción porque me gusta que la textura se vea tal cual la creé en Photoshop.

Lo primero que hago es importar el modelo junto a sus texturas, y luego elijo el ambiente que más se asemeje a lo que busco.

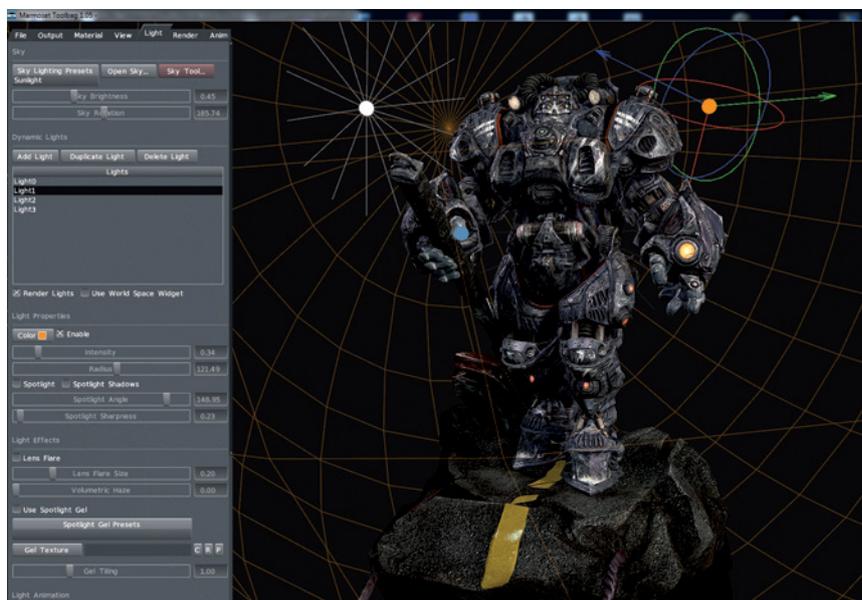
Yo tengo dos formas de trabajar, una de ellas es con el ambiente de Night creando tres puntos de luces, dos atrás y

uno delante; o esto mismo pero jugando con el ambiente de Sunlight.

Lo bueno que tiene Marmoset es que al ser un programa a tiempo real, podemos ver como afectan a nuestro personaje de una forma rápida y cómoda todos los parámetros que modificamos. Para el render final de Libertaria, decidí añadir unas luces desde Photoshop.

Espero que este Making-of os haya servido de ayuda o de inspiración para vuestros personajes.

Cualquier duda o aclaración no dudéis en poneros en contacto conmigo. Muchas gracias por leer este making of. ●



Autor:
DANIEL ORIVE GÓMEZ

e-mail: danitchu@gmail.com

Web: www.danielorive.com

Blog: www.danielorive.blogspot.com



SPACE COMBAT ARMOR - LIBERTARIA-027.
14972 TRIANGLES - MARMOSSET RENDER
DANIELORIVE.BLOGSPOT.COM

CURSOS profesionales

MATRICÚLATE YA...

Próxima CONVOCATORIA

MARZO

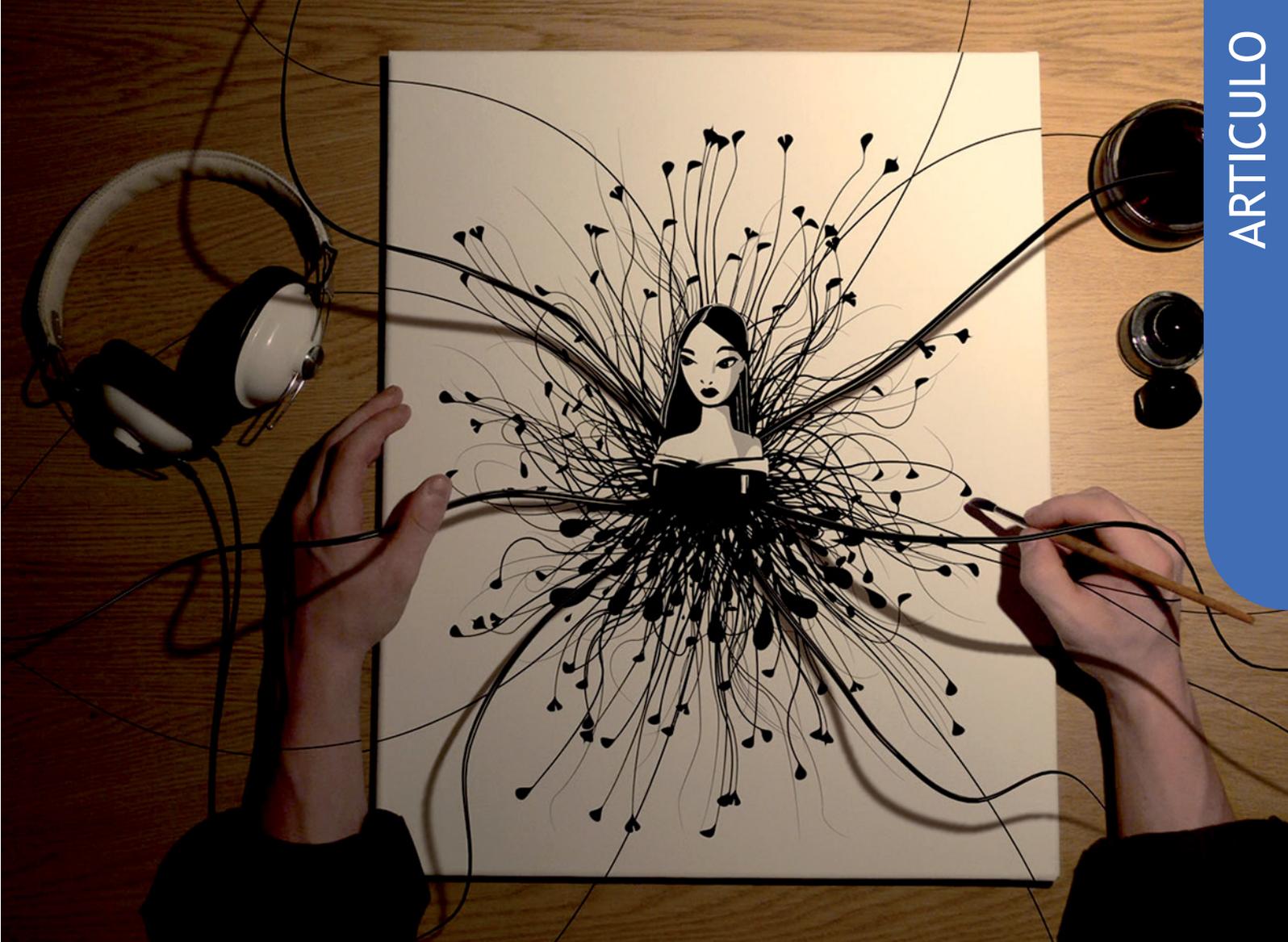
NO TE QUEDAS SIN GALLETAS!



www.garabatoon.com

GARABATOON

ESCUELA DE ARTES DIGITALES | CINE | TV | VIDEOJUEGOS



¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

primera parte

La creatividad es un tema de estudio que podríamos calificar de trascendental por sus consecuencias personales, sociales, culturales, e incluso, económicas.

Tiene que ver con la ejecución de las personas en contextos muy diversos y con su funcionamiento óptimo, con la innovación, con la solución de problemas de todo tipo, con los avances científicos y tecnológicos, con los cambios sociales, etc. En definitiva la creatividad

puede ser considerada como una de las características más importantes del ser humano y por tanto de sus producciones.

Más allá de estas pocas ideas generales resulta difícil seguir hablando de creatividad sin que reine el desconcierto.

De hecho observamos con cierta decepción que los trabajos sobre esta materia o bien son un compendio de creencias y opiniones no verificables o, por el contrario, indagan cuestiones científicas tan específicas

Autor:

María Luisa Vecina Jiménez

que resultan irrelevantes para la mayoría de las personas. Y es que el estudio de la creatividad, por su naturaleza misma, parece en muchas ocasiones incompatible con las exigencias de una ciencia, al menos de una ciencia predictiva (Popper, 1956), pero no por ello dejamos de percibirla por todos sitios y de sentir la necesidad de pro-



fundizar en su estudio. A pesar de su complejidad, la Psicología ha estado empeñada desentrañar sus misterios desde hace décadas. Existe cierto consenso en atribuir el interés moderno por este tema a J. P. Guilford, eminente psicólogo americano, que en 1950 pronunció una brillante conferencia ante la Asociación Americana de Psicología, titulada "Creativity" (Guilford, 1950).

LAS INVESTIGACIONES SOBRE LA CREATIVIDAD

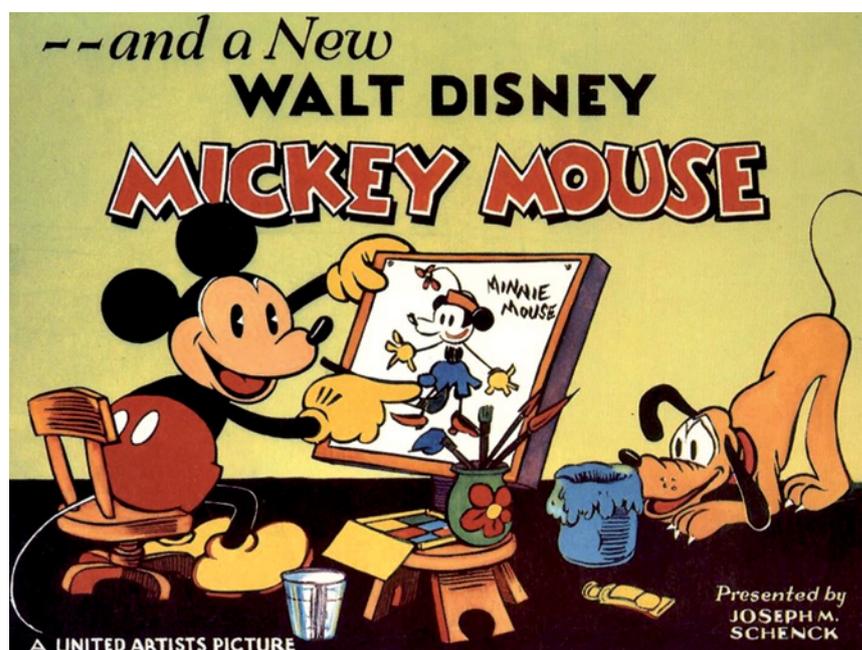
Una panorámica general sobre las líneas de investigación desarrolladas por la Psicología permite observar que la creatividad ha sido estudiada desde diferentes enfoques que, más que opuestos, se podrían considerar complementarios y convergentes (Sternberg, 1996). Las primeras aproximaciones al tema se centraron en el estudio de biografías de personajes considerados genios

creativos (Cox, 1926; Galton, 1869; Gardner, 1993; Simonton, 1975a), aunque las dificultades técnicas y metodológicas de esta aproximación hacen aconsejable valorar con prudencia estos resultados. También han sido analizadas las características y rasgos de personalidad de personas normales y corrientes a las que se les han aplicado

pruebas de lápiz y papel bajo el supuesto de que la creatividad es un rasgo normalmente distribuido en la población (Guilford, 1967; MacKinnon, 1965, 1978; Nicholls, 1972; Runco, 1991; Torrance, 1988).

Otra importante y fructífera línea de investigación se ha centrado en los procesos cognitivos de percepción, razonamiento y memoria implicados en la resolución de problemas. Desde este enfoque, la creatividad es el resultado extraordinario del funcionamiento de procesos y estructuras ordinarias y se reduce concretamente a procesos de asociación, síntesis, transferencia analógica, utilización de categorías amplias, recuperación de datos, etc. (Boden, 1991; Finke, 1990; Finke, Ward y Smith, 1992; Johnson-Laird, 1988; Newell, Shaw y Simon, 1958; Simth, Ward y Finke, 1995; T. B. Ward, Smith y Vaid, 1997; Weisberg, 1993).

En menor medida se han analizado los posibles determinantes ambientales, sociales y culturales de la creatividad, como por ejemplo, la influencia de la diversidad cultural,





de los conflictos bélicos, de la disponibilidad de modelos y de recursos (Lubart, 1990; Simonton, 1975b, 1984, 1998), de las recompensas externas e internas (Amabile, 1982, 1983) y también la influencia del ámbito disciplinar en el que las producciones creativas tienen lugar (Csikszentmihalyi, 1996). Enfoques más operativos han estudiado las características del producto creativo, como por ejemplo su novedad, conveniencia, utilidad, calidad, parsimonia (Amabile, 1985; Barron, 1955; Besemer y Treflinger, 1981; Bruner, 1962; Getzels y Csikszentmihalyi, 1976; M. I. Stein, 1969).

Finalmente, otra aproximación, tal vez la más conocida, es la que se ha centrado en el desarrollo de la creatividad en contextos aplicados. El éxito comercial de técnicas como el

“brainstorming” (Osborn, 1963) o los sombreros para pensar, “thinking hats” (De Bono, 1971, 1985, 1992), que enfatizan la necesidad de proponer tantas ideas como sea posible y de suspender la valoración de las mismas hasta momentos posteriores, ha servido para mejorar resultados en ámbitos muy diversos.

Obviamente esta diversidad de enfoques no puede dar lugar a una única definición de creatividad, de hecho cada enfoque aporta su propia definición, y ninguna de ellas elude el problema de la inexistencia de un criterio objetivo que permita llegar al consenso.

En estas circunstancias Teresa Amabile (1983) aconseja dejar de buscar criterios definitorios totalmente objetivos y adoptar una definición operativa basada

en criterios subjetivos fiables. Propone trabajar con definiciones como la que sigue:

“Un producto o respuesta es creativa en el momento en el que observadores apropiados, de forma independiente, están de acuerdo en que lo es. Observadores apropiados son aquellos familiarizados con el dominio en el que el producto se ha creado o la respuesta se ha articulado” (Amabile, 1982). Otra definición conceptual de la misma autora que permite intuir qué están analizando los observadores cuando asignan grados de creatividad, es la siguiente:

“Un producto o respuesta será juzgado como creativo en la medida en la que sea novedoso, apropiado, útil, valioso a la hora de dar respuesta a un problema dado y la tarea en cues-

El Castillo Ambulante



ción sea heurística, más que algorítmica (Amabile, 1982).

Este tipo de definiciones que apelan a la intersubjetividad como criterio de objetividad son útiles para los investigadores porque permiten partir de algo consensuado que facilita

hacer comparaciones fiables entre resultados. Sin embargo, para la inmensa mayoría de las personas que no están interesadas en aplicar de método científico a sus vidas diarias lo interesante es saber desarrollar y apreciar la creatividad en su entorno más próximo. Por ello,

en este trabajo, enmarcado dentro de la Psicología Positiva, se pretende defender que la creatividad está al alcance de todos, que desarrollarla es posible y que tiene importantes efectos positivos. Optando por una definición de mínimos que maximice el con-





senso entre quienes estudian este tema y las posibilidades de desarrollo se puede proponer que la creatividad es, ante todo, una forma de cambio. Desde un punto de vista evolucionista, los humanos sentimos cierta ambivalencia hacia los cambios.

Por una parte los apreciamos porque ello nos ha permitido adaptarnos de forma espectacular a todos los entornos en los que hemos vivido y, por otra, mostramos ciertas resistencias porque siempre vienen asociados a incertidumbre, inestabilidad, desorden y dificultan la predicción y el control del entorno. Nos movemos, por tanto, entre dos extremos en lo que a los cambios se refiere y donde resulta que lo adaptativo es funcionar mayoritariamente en los puntos medios. Trasladada esta idea al ámbito específico del estudio de la creatividad, podemos decir que la apreciamos, pero sin excesos.

Es adaptativo y supone progreso introducir aspectos novedosos en los campos donde desplegamos nuestra inteligencia, pero siempre sobre una base de estabilidad sólida y de conocimiento validado socialmente

porque, a falta de un criterio mejor, el consenso social resulta imprescindible. Más concretamente puede afirmarse que crear es inventar posibilidades (Marina, 1993), es un ejercicio de libertad que en el reino animal sólo el cerebro humano puede desarrollar porque no está determinado por los estímulos externos, sino por los proyectos y metas que él mismo crea.

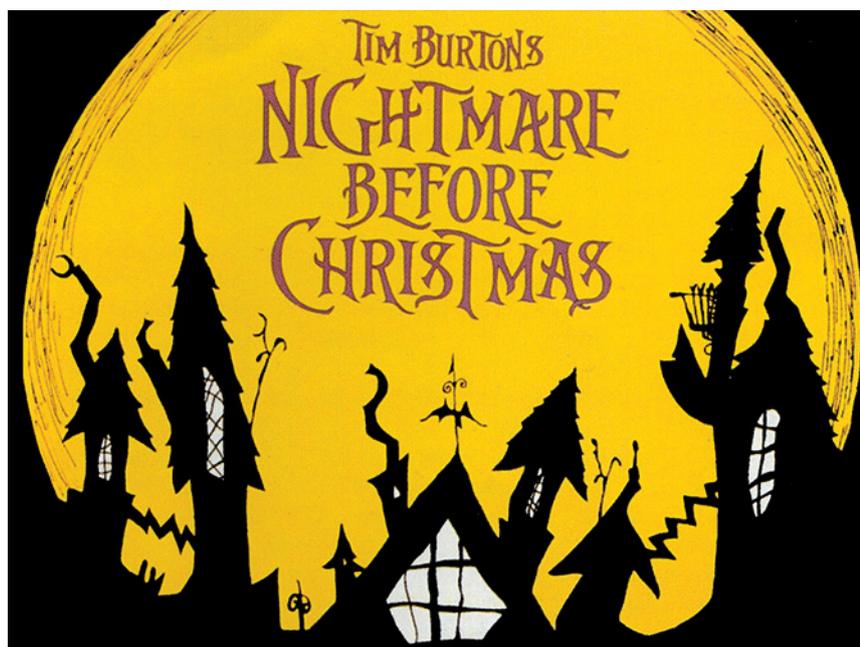
El cerebro humano se construye creativamente a sí mismo (Edelman, 1987), viene sin programar y debe programar-

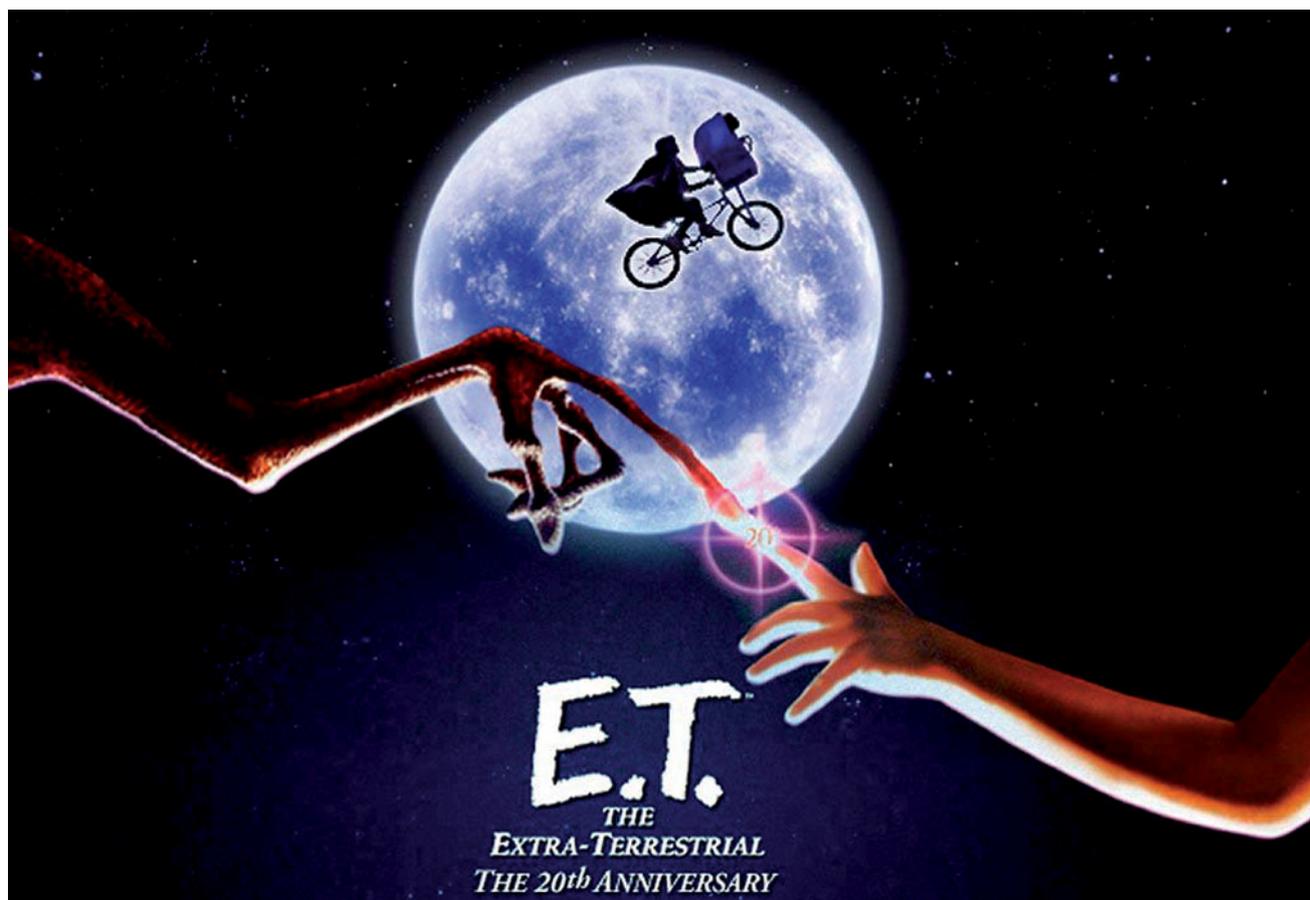
se para sobrevivir y eso puede ser considerado el ejercicio de creatividad más significativo y vital. Si esto es así, los artistas reconocidos por sus magníficas obras, los científicos descubridores de lo invisible, los que han pasado a la historia de la humanidad por sus descubrimientos, simplemente han prolongado esa capacidad para buscar posibilidades que todos tenemos.

Desde este amplio enfoque, es creativa la persona que ve a partir de un conjunto de estímulos lo que antes no había visto o lo que nadie ha visto antes. Es creativo el proceso que ha llevado a la formulación de una nueva teoría, a la producción de una obra plástica inédita, al desarrollo de un producto ingenioso que soluciona alguna cuestión práctica, etc.

Es creativo el producto, respuesta o idea concreta que reúne características de novedad, originalidad, utilidad, adecuación a un problema dado, etc..

Y es creativo también el proceso de percibir todo esto, porque al mirar un cuadro una persona puede percibir un con-





junto de manchas de colores y otra puede percibir sugerentes formas de entender el mundo. Es posible que alguien juzgue a Dalí como un estrambótico sin sentido y quien vea en él el sumun de la originalidad provocadora, y es que muchas veces la falta de creatividad es más un problema de quienes tienen que apreciarla que de quienes la manifiestan en aportaciones concretas.

Csikszentmihalyi plantea en este sentido que lo que frena la creatividad no es siempre la falta de productos, ideas, obras originales y novedosas, sino la falta de interés manifestada por los observadores. No sería por tanto una cuestión de oferta creativa sino de demanda y resulta paradójico que la mayoría de los intentos por potenciar la creatividad se centren en el lado de la oferta (Csikszentmihalyi, 1996).

ESTAMOS RODEADOS DE CREATIVIDAD

En todos los ámbitos en los que la inteligencia humana se despliega reina la creatividad. Tenemos ejemplos abundantes en la moda de cada temporada, en las continuas campañas publicitarias, en los inventos de uso cotidiano que han revolucionado nuestro entorno, desde la lavadora al ordenador, pasando por los posits, las tiritas, etc., en los inventos tecnológicos y en los descubrimientos científicos que nos llevan al espacio, en la cocina de autor, en la literatura, la pintura, la escultura, el teatro, el cine, la música, el diseño de interiores y de exteriores, etc.

Tal vez nunca consigamos un acuerdo unánime sobre qué producciones concretas y qué personas merecen tal reconocimiento, tal vez haya que

esperar un tiempo y juzgarlos retrospectivamente para avanzar en ese sentido, pero lo que parece claro es que los cambios se suceden constantemente, que nuevas combinaciones de elementos nos sorprenden cada día y que si echamos la vista atrás, aunque sólo sea unos años, observaremos que éstos han transformado la realidad cotidiana. Como afirma Boden “creemos en la creatividad (...) porque la encontramos en la práctica” (Boden, 1991).

¿QUIÉNES SON LOS AUTORES DE LA CREATIVIDAD QUE NOS RODEA?

Ante todo son personas que disponen de un procesador biológico de información llamado cerebro, que en su gran mayoría pasan o han pasado desapercibidas y que ponen en marcha, de forma más o menos consciente, procesos cognitivos



comunes y corrientes (Simth et al., 1995; Weisberg, 1993).

Los estudios psicológicos desarrollados en este campo desvelan el misterio de la inspiración divina y lo sustituyen por conocimiento científico sobre procesos de asociación, verificación, activación residual (Bowers, Farvolden y Mermigis, 1995), procesamiento de imágenes visuales (Finke et al., 1992; Martindale, 1990; T. Ward, Smith y Finke, 1999), de pensamiento divergente (Guilford, 1967), etc. El pensamiento creativo es, por tanto, accesible a cualquier persona y por ello también los resultados creativos (Simonton, 2000).

¿Quién no ha hecho algo que no había hecho antes, o de una

forma distinta a como se venía haciendo a su alrededor?, ¿quién no ha tenido una idea nueva en una situación concreta, que además ha merecido la aprobación de los demás, y que le ha ayudado a mejorar su capacidad de adaptación al entorno y la de los que le rodean?, ¿quién no ha hecho una combinación atrevida de elementos en la cocina, en su vestuario, en la decoración de su casa, en la organización de su trabajo?.

Si estas actuaciones no han sido juzgadas como creativas por los demás no es tanto porque no lo sean realmente como por una cuestión práctica: si todos somos creativos entonces la creatividad es una característica humana y no tiene mucho

sentido hablar de ella. Lo esperable es ser creativo.

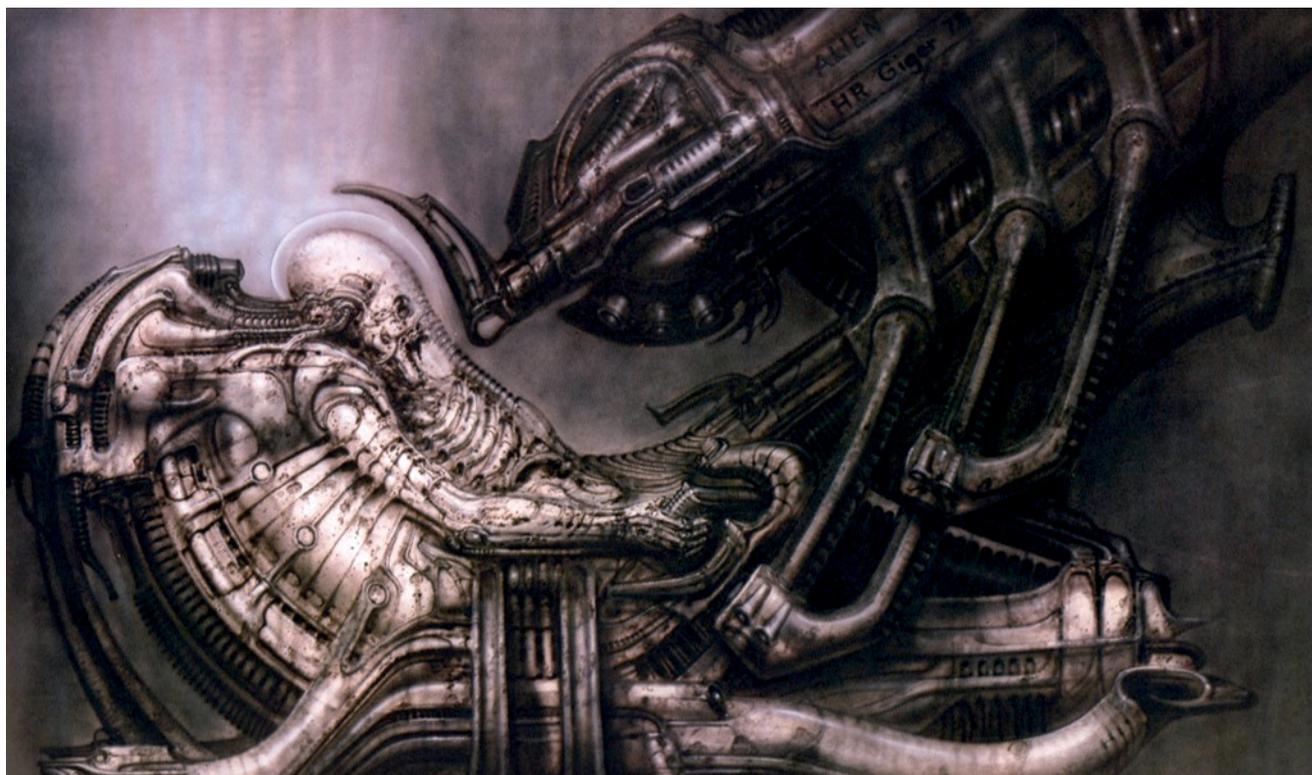
Decir que todos somos creativos es como no decir nada y en realidad no queremos no decir nada sobre este importante tema que ha contribuido tan notablemente a nuestra supervivencia.

De hecho, identificamos y localizamos a personas creativas, hacemos rankings con ellas, indagamos en sus vidas para buscar explicaciones a su creatividad porque ello ha debido resultar útil para nuestra adaptación.

Valoramos como creativo a aquel individuo, todavía no está claro de qué especie, que vio por primera vez el potencial de un filo cortante en una simple piedra, a aquel que observó el ciclo de las estaciones y actuó en consecuencia, a aquel que plantó una semilla con la esperanza de que brotara una planta o fruto comestible, y más recientemente valoramos como personas creativas a Miguel Ángel, a Darwin, a Edison, a Mozart, a Picasso, a Marie Curie, a Bill Gates, etc.

Las contribuciones de todas estas personas a las que hoy podemos llamar genios creativos son contribuciones de ejemplares





concretos de nuestra especie, que han aprovechado las observaciones, el conocimiento, las aportaciones de otros y que han aportado algo más definitivo, digamos que han rizado el rizo y que por ello merecen tal etiqueta, merecen ser recordados y estudiados.

Las personas creativas no están hechas de materiales especiales. Decir lo contrario es una forma de hablar que pretende hacer más fácil el entendimiento. Todos estamos hechos de lo mismo y todos tenemos un gran potencial creativo.

La creatividad es una cuestión de grado (Amabile, 1983; M. Stein, 1974, 1975; Sternberg y Lubart, 1995) y algunos estarán en el lugar adecuado, en el momento oportuno y con los recursos necesarios para hacer descubrimientos importantes que merezcan la consideración de creativos.

Pero para que esto ocurra también hay que estar preparados, entrenados convenientemente

y dispuestos para que en cualquier momento algo excepcional pueda pasar.

Desde el punto de vista de quienes perciben la creatividad y tienen que valorarla, hay que tener en cuenta las importantes limitaciones en percepción y memoria de las personas (Kahneman y Tversky, 1982).

No podemos atender, ni recordar y ni por tanto apreciar a todos los que han destacado significativamente y mucho menos a todos los que hicieron contribuciones de menor magnitud pero necesarias para que otros hicieran descubrimientos más trascendentales. Es más práctico en estas circunstancias seleccionar a unos pocos, pegarles la etiqueta de creativos, estudiar sus características e intentar aprender de ellos.

Empezamos por esta cuestión práctica a hablar de creatividad como característica diferencial, que unos tienen y otros no. Nos preguntamos qué ca-

racterísticas tienen aquellos a los que hemos decidido etiquetar como creativos, cómo han vivido, en qué se diferencian del resto, etc., pero esto no es más que una estrategia que nos permite profundizar y aprender más de quienes más han destacado y no una realidad, porque la realidad es que todos somos creativos.

Y somos creativos porque no nos queda más remedio, porque aunque no queramos nuestro cerebro descubre, inventa, prueba, asocia y con ello crea nuevas posibilidades y cambia constantemente el entorno (Marina, 1993), para bien o para mal. ●

Autor:
MARÍA LUISA VECINA JIMÉNEZ

e-mail:
mvecina@psi.ucm.es

Web:
www.papelesdelpsicologo.es

ANCIENT SPACESHIP

AUTOR: TOMASZ STRZALKOWSKI



email: t.strzalkowski@space.pl

web: tomstrzal.cgsociety.org

BUZZ LIFE

AUTOR: ANDREA BERTACCINI - TREDISTUDIO



Reproduction of the 69 Life's cover, the famous photo of Edwin "Buzz" Aldrin, the man on the Moon.

email: andrea.bertaccini@tredistudio.com

web: www.tredistudio.com



Fairy

ENRIQUE PARIETTI © 2011



Autor:
Enrique Parietti

Toda creación artística proviene de una inspiración que surge en un momento cualquiera motivada por algo que nos hace imaginar una escena o suceso.

En este caso, como soy muy amante de la naturaleza, esta suele ser la principal fuente de inspiración y motivación en la mayoría de los casos.

De todo lo que la naturaleza nos ofrece gratuitamente las más profundas partes de los

bosques, donde la luz entra casi tímidamente por los pequeños espacios que la espesura de la vegetación permite, es donde encuentro ese halo de misterio que hace volar la imaginación.

Esto es lo que he intentado plasmar en esta imagen: la magia de algo que pudiera estar ocurriendo delante nuestro sin poder percibirlo y como si de pronto un haz de luz furtiva hiciera presente lo que unos minutos antes no existía para nuestros ojos.

No se si lo he conseguido al 100% porque siempre hay cosas que mejorar y llega un momento en que hay que poner un to-

pe para dar paso a cosas nuevas. A si que dejo al espectador la oportunidad de juzgar este trabajo.

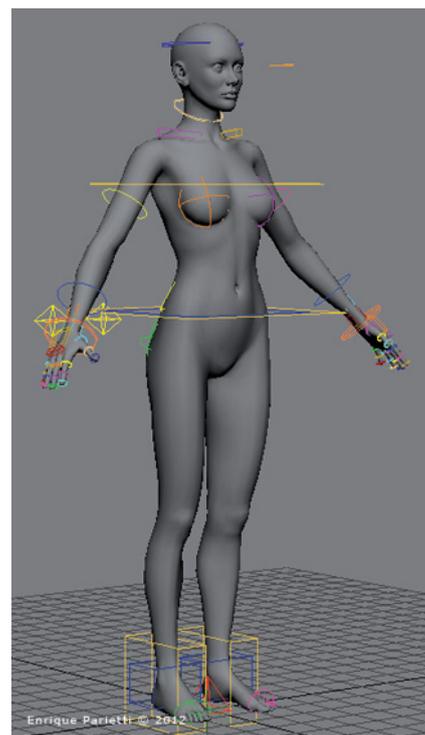
Voy a tratar de explicar lo mejor posible los pasos que he seguido para realizar esta imagen por si puede ayudar a otros en este complejo mundillo del 3D igual que otros muchos tutoriales me han ayudado y ayudan constantemente.

El software utilizado ha sido Softimage, Zbrush, UVLayout y Photoshop. Ahí van mis 10cts. para la comunidad 3desera. Gracias.

MODELADO

La fase inicial, nada hay en el 3D si no se modela antes.

Como paso previo recopilé toda la información posible tanto de anatomía, poses, entorno, telas, cabello, alas de insectos, efectos de luz. Es decir, toda la documentación que encontraba en Internet y que se ajustaba a la idea que tenía en mente.





HADA:

Empecé usando un modelo femenino que ya tenía modelado y riggeado con anterioridad para buscar la pose que imaginaba.

Use el simulador de telas Syflex para conseguir el movimiento principal y caída de la tela. Aquí se trataba de conseguir el movimiento y pose base sin atender mucho en detalles ya que el principal trabajo de modelado y detallado lo haría en Zbrush.

Una vez satisfecho hice un freeze al cuerpo y a la tela para congelar la pose y lo lleve a UVLayout donde saqué las UV's.

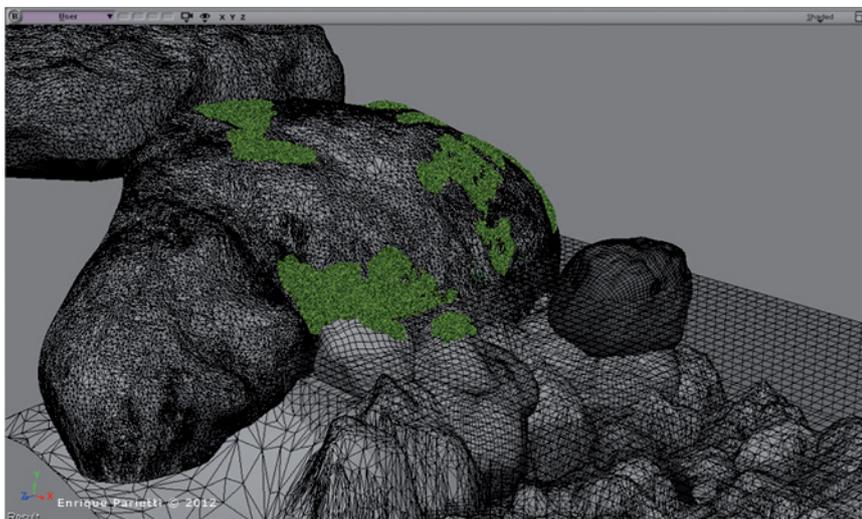
De allí directo a Zbrush donde trabaje cada parte por separado.

Una vez finalizado el proceso de esculpido exporte de nuevo el .obj en su nivel de subdivisión mas bajo de nuevo a UVLayout para corregir posibles deformaciones en las UV's causadas por el esculpido y lo cargué de nuevo en Zbrush actualizando así las UV's.

Luego pasé las dos piezas por Decimation Maser para conservar el nivel de detalle de más de 6 millones de polígonos, con apenas 500.000 polígonos.

Decidí hacerlo así y no usar mapas de desplazamiento porque preveía que la escena estaría muy cargada de texturas y eso significaría nuevas texturas grandes con el consiguiente aumento de uso de Ram en el render, además de los posibles problemas para conseguir ver en el render lo mismo que veía en el canvas de Zbrush.

Así que nada, usaría geometría pura y listo.



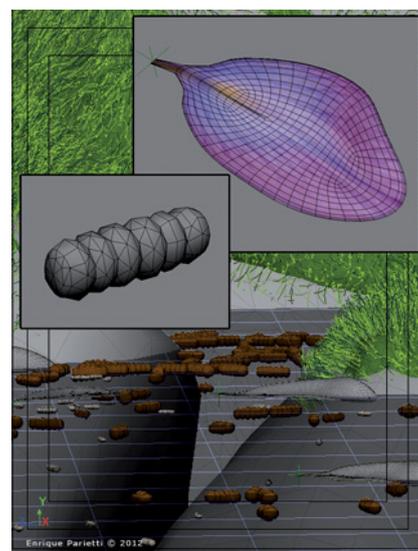


PIEDRAS:

El proceso fue similar al del Hada, pero mucho mas simple: una esfera modificada en Softimage > UVLayout > Zbrush y Decimation Master.

HIERBAS:

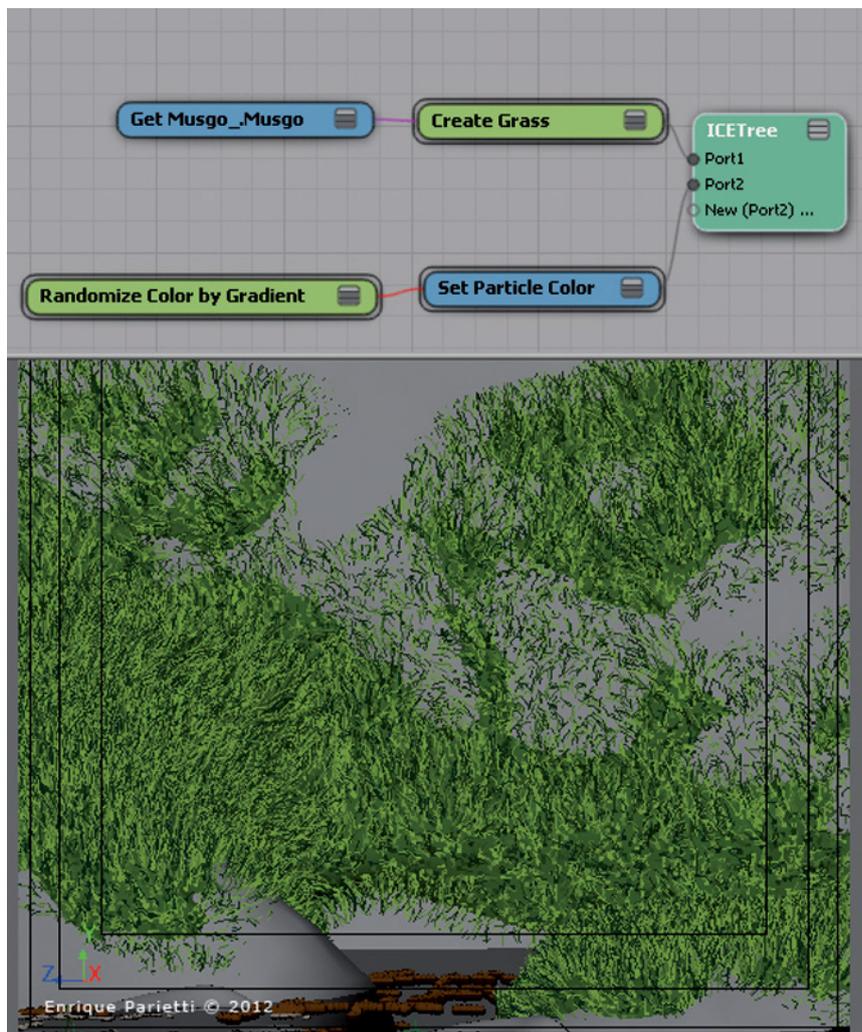
Ningún secreto, es muy simple, unos grids modelados con ambas caras y un rig que en esta ocasión no freeze, sino que conservé hasta el final porque



la posición de las briznas de hierba se definiría con la composición final y necesitaba poder moverlas libremente.

MUSGO:

Sobre la piedra principal donde esta el hada quería que hubiera musgo, pero con texturas o con geometría no quedaba bien (en eso momento aún no había salido el nuevo Zbrush con FiberMesh, lastima) así que use de nuevo ICE con un compound llamado Create Grass y el resultado fue muy convincente.



OTROS ELEMENTOS:

Modelé también unos pétalos de flores y una semillas que clone he instancié repartiéndolos por la superficie del agua y la piedra principal.

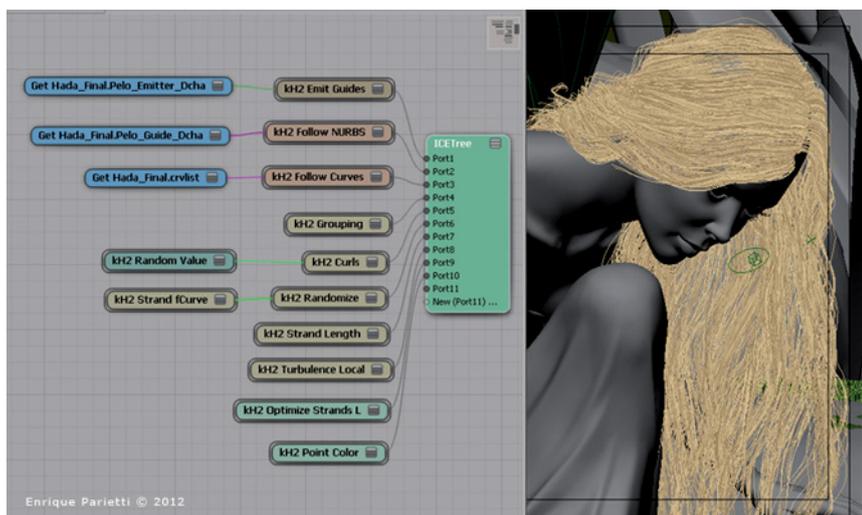
PELO:

Use ICE con los compounds de AntoMatkovic, Kristinka Hair. Una ayuda excelente para los que somos un tanto torpes con ICE.

TEXTURIZADO

Aquí es donde empieza a cobrar vida y tener presencia propia cada elemento.

Cada uno fue texturizado en una escena aparte y luego jun-



to a la iluminación de la escena principal ajustados los shader según el look final que buscaba.

HADA:

Realice los mapas de color en Zbrush pintando directamente en la malla.

No necesitaba un realismo perfecto en texturas de piel porque preveía que la iluminación y el SSS ocultarían cualquier textura detallada de la piel, así que me centré en pintar los tonos principales de la piel.

VESTIDO Y ALAS:

Para el vestido no use texturas sino unos gradientes que definirían las variaciones de color de la tela.

Para las Alas realicé un bumpmap en Corel Draw usando vectores para pintar los nervios de las alas que luego convertí a imagen y usé tanto para definir la transparencia como el leve bump de los nervios.

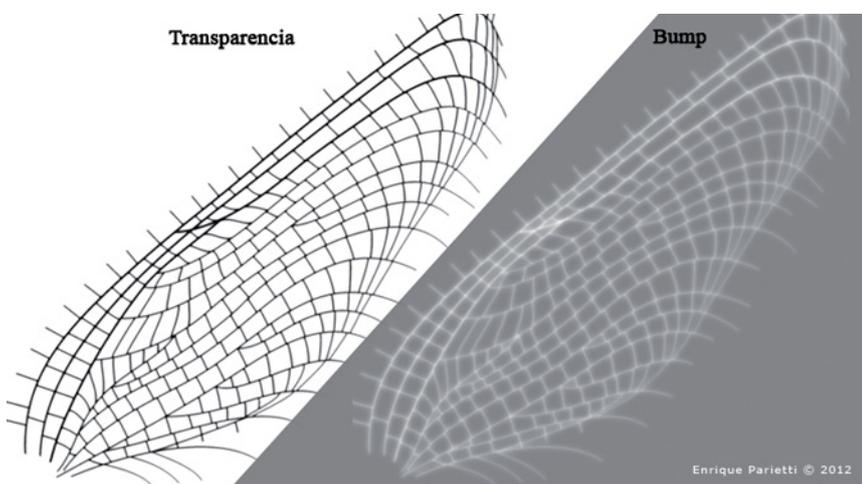
PIEDRAS Y AGUA:

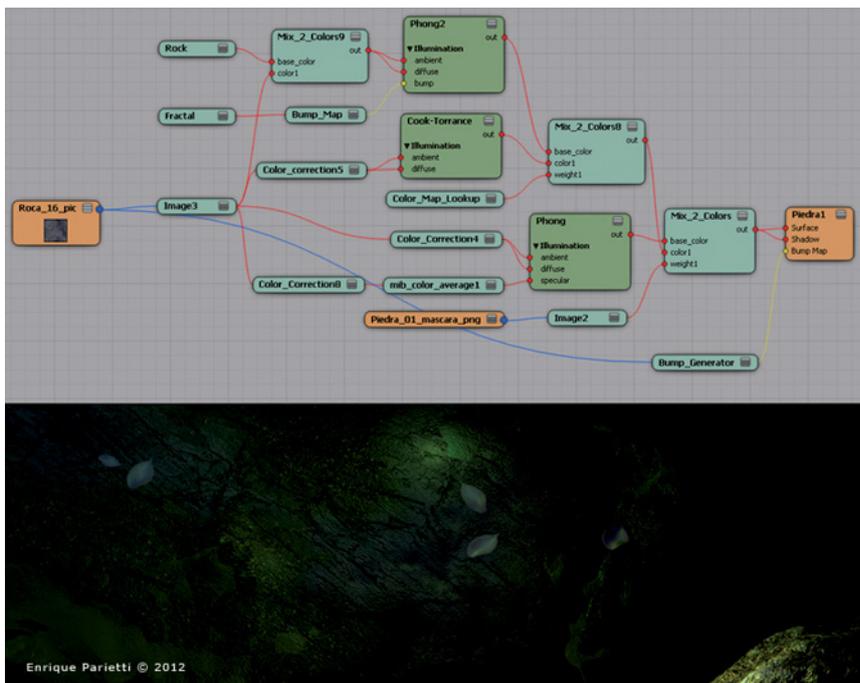
Para las piedras use varias texturas tileables y un bumpmap que junto a la geometría decimada me ofrecían el nivel de detalle necesario sin recurrir a costosos mapas de desplazamiento como expliqué antes.

Para el agua use varios bumpmaps con diferentes proyecciones para conseguir las suaves hondas del agua y modifique el grid inicial por un cubo cerrado para poder simular el efecto volumétrico de la luz al entrar en ella.

COMPOSICIÓN E ILUMINACIÓN

Esta es la fase que personalmente más me gusta del 3D. Es donde realmente se crea





elementos, añadir o disminuir volúmenes, y en muchas ocasiones, alterar la apariencia de la geometría....Es como pintar con luces.

Hay una luz principal que arroja sombras y otras seis más de relleno sin sombras o con sombras muy tenues.

También añadí una esfera que lo envuelve todo con una imagen para los reflejos en el agua del entorno circundante que no esta dentro del encuadre de cámara.

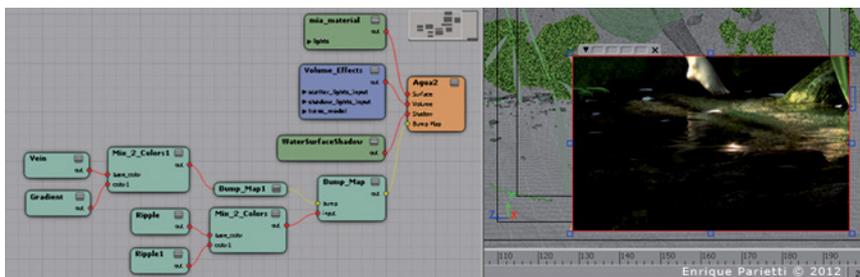
HADA:

Ajustar el Subsurface scattering (SSS) fue un poco complicado ya que la luz jugaba un papel importante en el look que buscaba.

Para conseguir el efecto tuve que hacer varios pases de render modificando el shader en cada uno para que al final, en postproducción conseguir un SSS bonito al combinarlos.

VESTIDO Y ALAS:

Este fue el punto mas problemático de la escena. Quería conseguir que la tela fuera transparente donde la luz incidía en ella pero opaca donde no estaba iluminada directamente



la escena y donde, en muchas ocasiones, se hacen cambios drásticos.

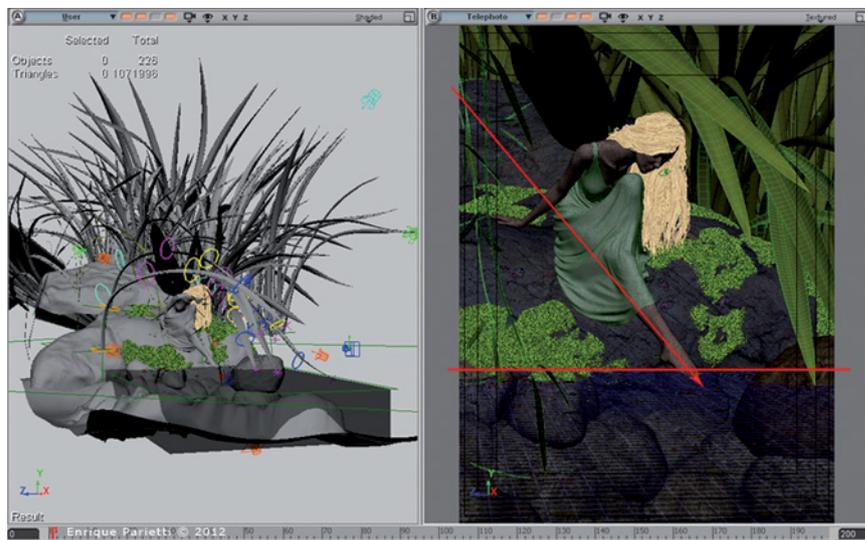
Después de colocar todos los elementos en la escena, y buscar el ángulo de cámara adecuado, hice varias instancias de las hierbas, semillas y pétalos para que terminaran de conformar el decorado, añadiendo y quitando allí donde era necesario.

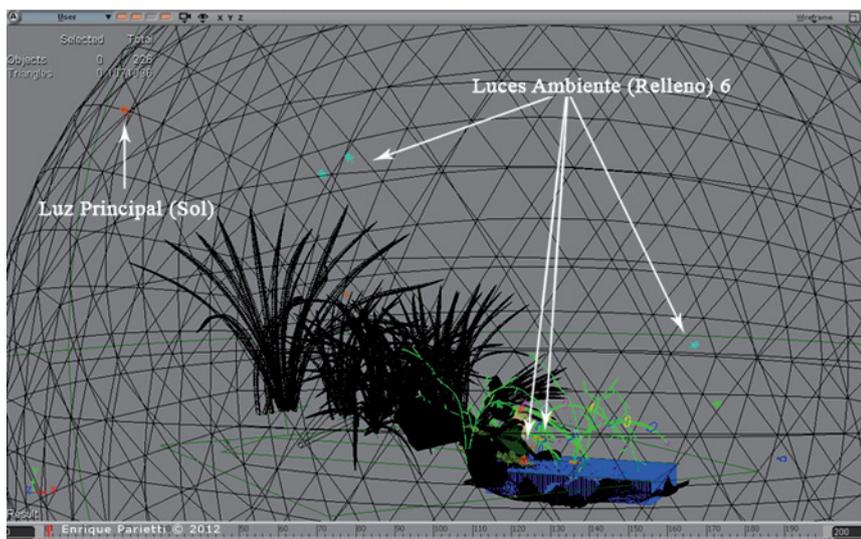
La composición definitiva estaba marcada por la dirección de la pierna, alas y cabeza del Hada, el agua delimitaría el horizonte artificial donde debía descansar toda la escena y todo debía apuntar a un punto de luz principal que estaría en la luz incidiendo en al agua debajo del pie de nuestra protagonista.

Todos los elementos de la es-

cena debían armonizar con este esquema. Para iluminar usé Iluminación Tradicional porque considero que es el mejor modo de dar personalidad y carácter a un render.

No se trata solo poner luces para que se vea bonito, sino que va más allá: Permite resaltar



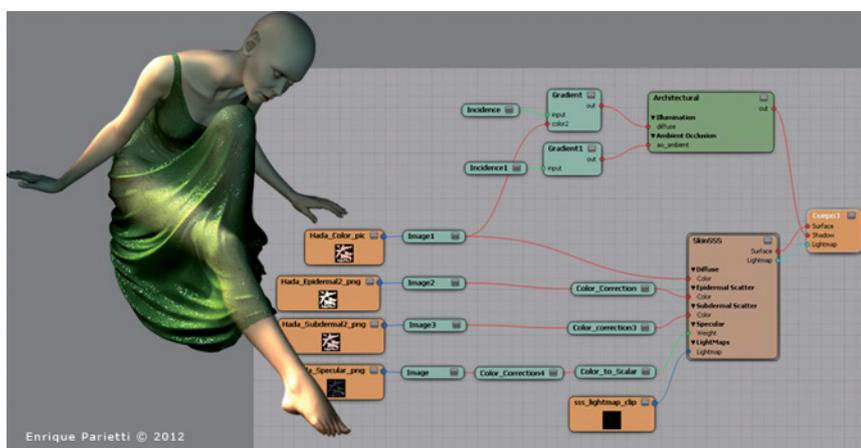


te. Que dejara dejar ver la piel bajo la transparencia y que en general diera al hada un aspecto delicado y femenino sin llegar a ser cursi ni tampoco sexy o provocativo.

La clave estaría en la postproducción final. Así que realicé varios materiales (en realidad eran variaciones del mismo) que posteriormente renderizaría en pases diferentes que al combinarlos ofrecerían en look que buscaba.

Las alas fue un caso parecido, pero mucho más simple:

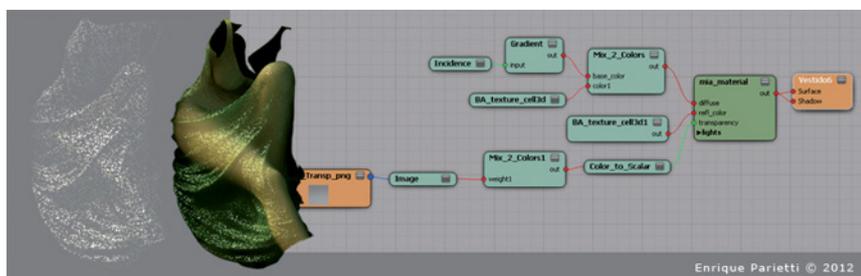
dos pases de materiales similares combinados tras el render.



RENDER Y POSTPRODUCCIÓN

Después muchas pruebas y ajustes en los materiales, texturas y composición llegó el momento de hacer el render de todos los pases y montarlos en Adobe Photoshop.

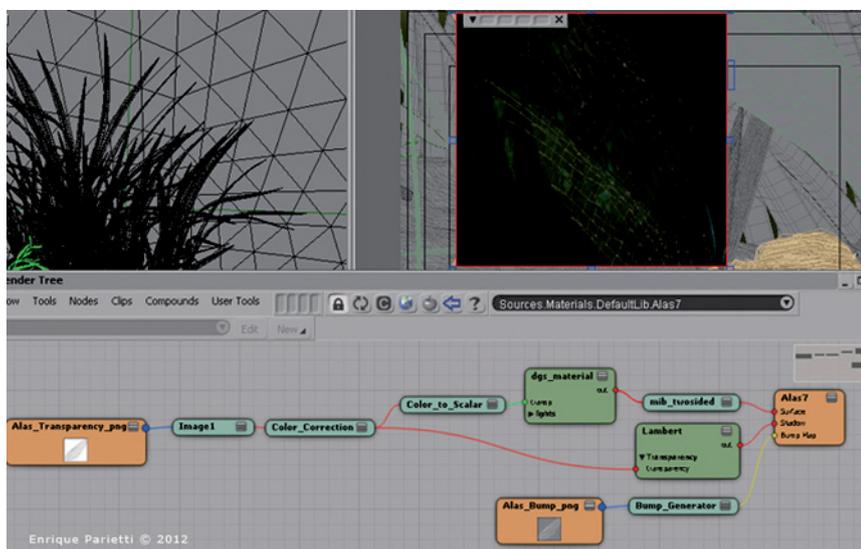
Además de los pases ya previstos hice también el necesario pase de Ambient Occlusion y el de la Luz Volumetrica que terminarían de dar forma a la escena.

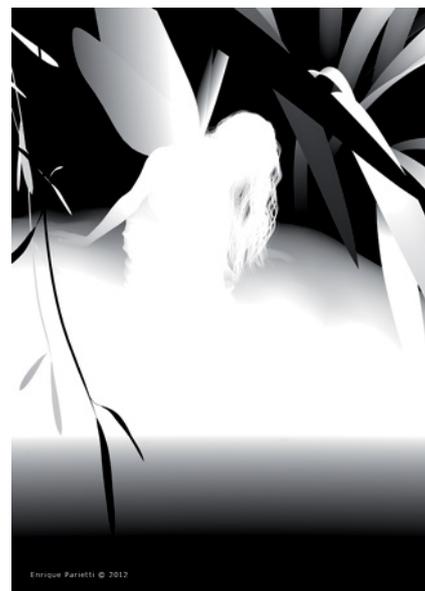
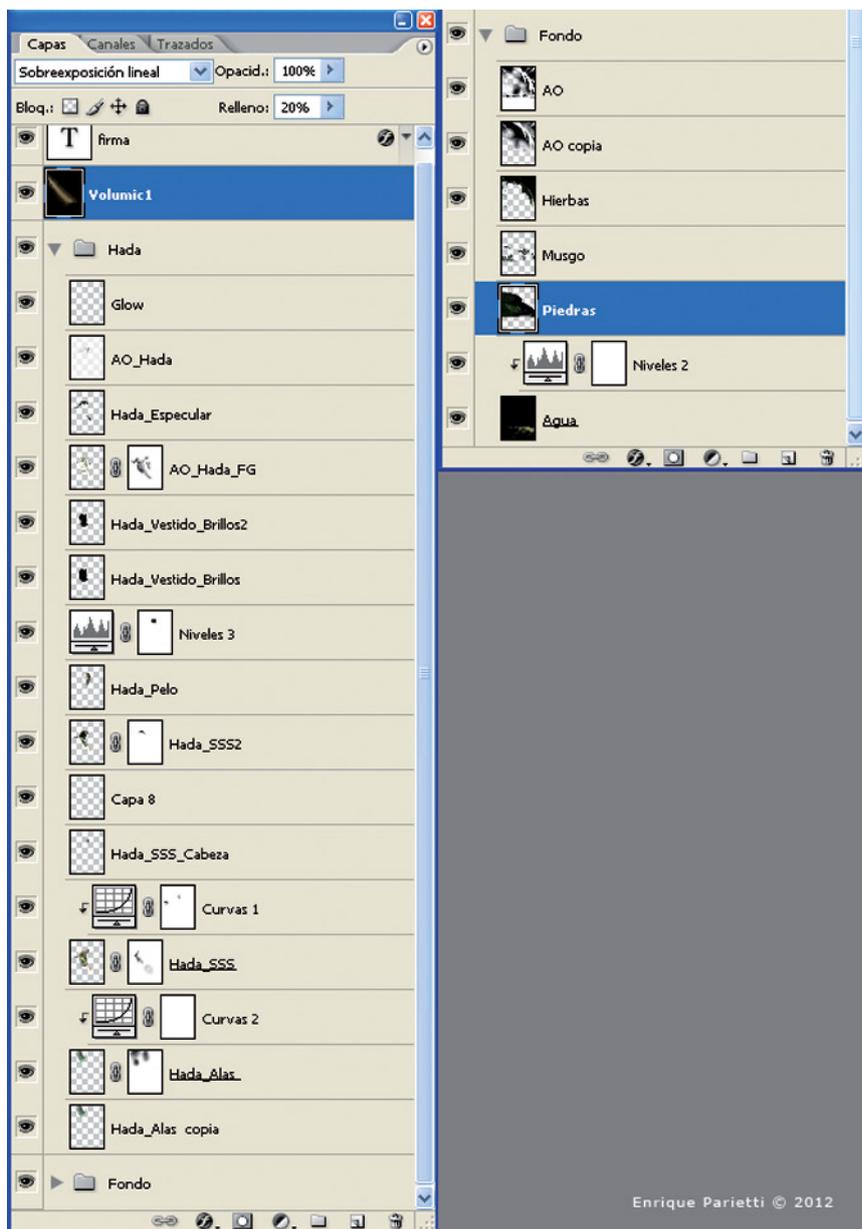


El trabajo de Postproducción fue muy intenso, es un trabajo realmente importante para conseguir el acabado que queremos en nuestra imagen.

Después de muchos ajustes en las capas y modificar y repetir algunos pases llegué a la conclusión de que la iluminación que había puesto no era suficiente.

Faltaba algo de luz residual proveniente del rayo de sol y del mismo rebote del vestido.





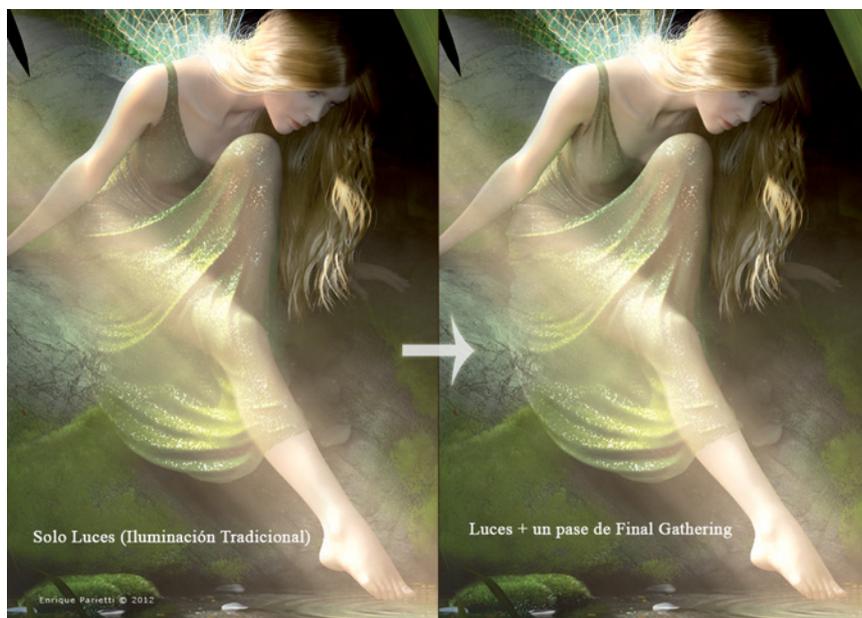
faltar. Como sería un pase que compondría en Photoshop no necesitaba muchos samples ni detalles, solo la información de luz saturada para poder trabajar con ella.

El resultado ahora si que era satisfactorio. El trabajo estaba casi listo, solo faltaba el desenfoque de cámara necesario ya que se suponía una foto tomada con macro o teleobjetivo.

Así que de nuevo en Autodesk Softimage realicé dos pases nuevos con un simple fog para crear el desenfoque delantero y trasero al Hada, que uní en Photoshop y usé como Alpha para el Desenfoque de Lente, algo bastante sencillo.

Trabajo terminado. Gracias por vuestra atención. Espero que os sirva de algo mi experiencia en este trabajo. ●

Por lo tanto realicé un nuevo pase de iluminación con FG solo para el Hada simulando este efecto de luz que notaba a



Autor: ENRIQUE PARIETTI
 Web: eparcg.blogspot.com.es
 E-mail: epar3d@gmail.com

LULLABY

AUTOR: MARCO ANTONIO DELGADO

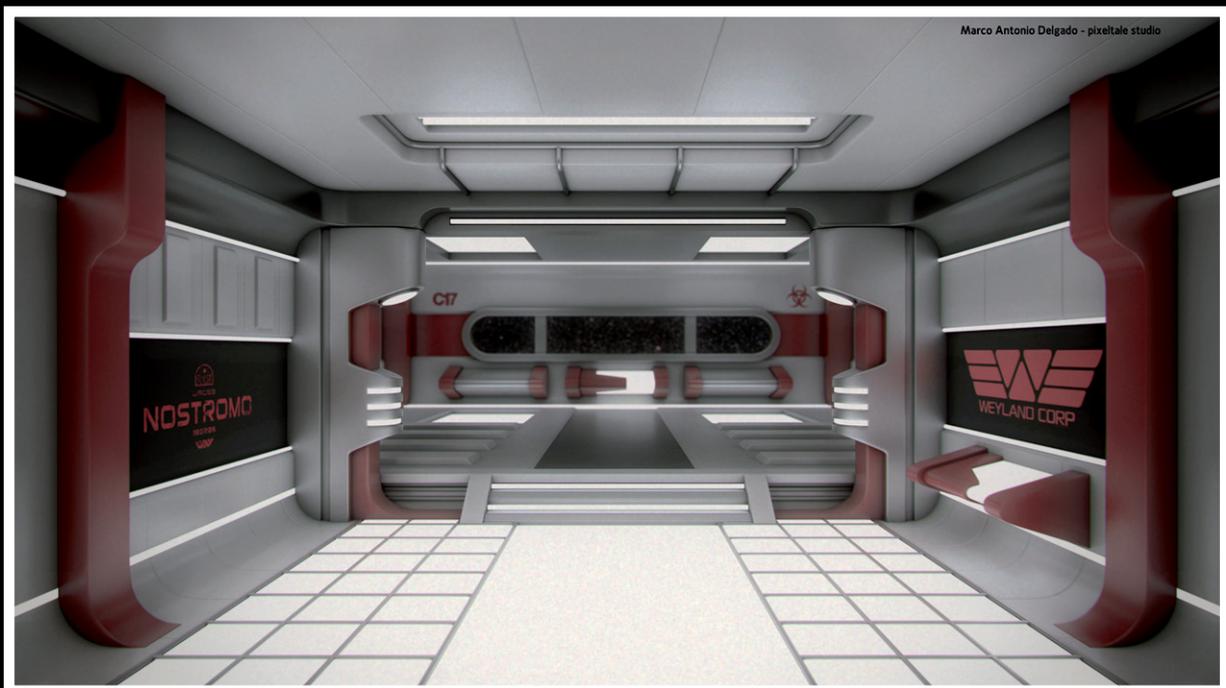


email: marco@pixeltale.com

web: www.pixeltale.com

INDOOR

AUTOR: MARCO ANTONIO DELGADO



email: marco@pixeltale.com

web: www.pixeltale.com

CREANDO MUNDOS

AUTOR: ALBERTO TRUJILLO



email: atrujo@yahoo.com

web: www.alberto-trujillo.com



Image by Pedro Ivan de Frias

THINKINETIC: Pulldownit!

En esta entrevista hemos hablado con Carlos Pagar, uno de los fundadores de Thinkinetic, una empresa española de desarrollo de software orientado a las simulaciones dinámicas para VFX. Agradezco a Carlos su colaboración y su gran ayuda.

¿Carlos, hablemos un poco qué es Thinkinetic?

Thinkinetic es nuestro sello, nos dedicamos al desarrollo de herramientas de motion graphics para cine, publicidad y videojuegos, también ofrecemos servicios de animación 3D.

Nuestros desarrollos están basados en retos técnicos, si hay algún efecto difícil de realizar con tu aplicación 3D habitual, escríbenos, nos interesa.

¿Cómo fue tu paso por la empresa NextLimit?

Estuve trabajando en NextLimit durante 6 años, como programador principal del solver de sólidos rígidos en Realflow 2, 3 y 4.

Ha sido una etapa profesional muy intensa para mí, investigando siempre nuevas posibilidades como ahora en Thinkinetic, aunque en Realflow lo principal eran los fluidos, la interacción de sólidos con fluidos fue una tarea apasionante de desarrollar, de forma que tanto un objeto lanzado en un tanque creara un splash (salpicadura) como que una ola de mar arrastrara objetos a su paso, ningún otro software hacia eso en aquel momento únicamente el nuestro, haciendo balance la etapa en Nextlimit ha sido muy

positiva para mí, pero finalmente tenía ideas propias sobre destrucción de estructuras que parecía no tenían cabida en Realflow, así que junto con Pedro Ivan fundamos Thinkinetic en 2009 para desarrollar estas ideas.

¿En qué consiste exactamente Pulldownit! Pro?

Pulldownit Pro es un software de destrucción digital de estructuras sólidas, edificios, puentes, etc.. Actualmente se encuentra integrado en Autodesk 3D MAX y Maya como un plugin.

Nuestro reto fue conseguir realizar digitalmente efectos de demolición de grandes estructuras como edificios que hasta entonces solo eran posibles con maquetas, y lo conseguimos con la demolición digital del



Image by Pedro Ivan de Frias

Acueducto de Segovia en 2009, a partir de ahí surgió todo y ahora el plugin es usado por estudios y freelances por todo el mundo como solución de destrucción simulada en computadoras.

¿Qué ventajas tiene Pulldownit al usarlo en Maya o 3dsmax respecto a otros plugins como DMM?

La escala a la que trabaja PDI es muy grande, hablamos de

miles de fragmentos, derribar un edificio completo en 3D es muy diferente a romper un jarrón, lo mejor es que os bajéis la versión gratuita para Max o Maya desde la web y lo comparéis vosotros mismos con respecto a PhysX-Rayfire o DMM, probablemente os sorprenderéis de lo que podéis hacer fácilmente con PDI y difícilmente posible con los otros. Por supuesto PDI también funciona muy bien en escena simples como fracturar un cristal,

pero la escala de destrucción que puedes realizar con PDI creo que es la gran diferencia con otras herramientas.

En la web podéis ver videos de destrucción del Acueducto de Segovia, un Rascacielos en LA, la estación de Saint Pancras en Londres, y varios edificios del centro de Londres explotando, no os preocupéis es solo una recreación digital con PDI!

Ahora están saliendo muchos plugins que se basan en la tecnología de aceleración GPU de las tarjetas gráficas, ¿puedes explicarnos qué beneficios tiene esta tecnología?

Se que hay algunas cosas interesantes de render para GPU pero con muchas limitaciones todavía, mi opinión es que la aceleración GPU de físicas es inviable hoy en día, hasta que no mejoren esta tecnología, de hecho PhysX ha cambiado



Image by Andres de Mingo



la aceleración GPU por multi-threading en su última versión.

¿Qué límites tiene Pulldownit ahora mismo?

No hay límites, el número de fragmentos en escena es ilimitado, en principio acepta cualquier tipo de geometría, desde un ladrillo a una estatua muy poligonizada, así que para di-

námica de sólidos en principio no hay límites, esto solo depende de la potencia de la máquina que uses para calcular o los propios límites de tu aplicación 3D.

Pulldownit ha sido utilizado en grandes producciones como Harry Potter y las reliquias de la Muerte: Parte 2, ¿en qué otros proyectos se ha usado?

Nos han confirmado que ha sido usado en el videojuego Resistance 3 de SONY y recientemente también en la superproducción "John Carter of Mars" de Disney.

Sabemos que PDi se está usando en varias producciones importantes, tanto películas como videojuegos, pero no podemos hablar de ello hasta que se lancen al público.





Actualmente existe el plugin para Maya y 3dsmax, ¿tenéis pensado crearlo para otros softwares 3D?

Es posible, ya que nuestro solver es independiente de cualquier plataforma técnicamente no habría problema, de hecho actualmente tenemos versiones del software tanto para Windows, MAC OS y Linux, pero no está entre nuestros planes inmediatos desarrollar para otras plataformas.

Si conocéis y habéis usado un poco nuestros plugins para 3ds-Max y Maya, habréis comprobado que están perfectamente integrados en el workflow de la aplicación, no os resultara extraño trabajar con ellos, esto es porque conocemos bien estas plataformas ya que las usamos para nuestros propios proyectos de motiongraphics, esto

es muy importante para que un plugin resulte “friendly” a los usuarios.

Actualmente tenéis buen contacto con Autodesk, ¿cómo es la cooperación con ellos?

Autodesk aceptó nuestra solicitud como desarrolladores oficiales en menos de 15 días tras enviarles un prototipo del producto, esto nos animó mucho. Nuestro contacto con ellos es muy fluido, y tienen un gran servicio de soporte técnico. Los SDK de desarrollo para 3ds Max y Maya son enormemente potentes y permiten crear aplicaciones nuevas perfectamente integradas.

¿Habéis pensado alguna vez que Pulldownit se implemente en los programas de Autodesk de forma nativa o sería un proceso complicado?

Sería muy sencillo técnicamente, ¿nos gustaría? si claro, pero ¿Autodesk nos permitiría mantenernos como desarrolladores independientes? creo que sería difícil, tenemos mucha libertad ahora en investigación de nuevas posibilidades, esto solo es posible como desarrolladores independientes.

¿Y cada cuanto tiempo tenéis pensado actualizar el plugin?

La versión profesional se actualiza regularmente cada pocos meses, arreglando bugs, mejorando el rendimiento, etc., intentamos lanzar una versión con nuevas features cada dos años como mucho.

Sé que esto será “top secret”, pero ¿podéis contarnos alguna novedad que vayáis a incluir en Pulldownit en el futuro?

Efectivamente es “top secret”, sólo puedo decirte que PDi 2.0 esta en camino y contara con mejor rendimiento en destrucción a gran escala, y algunas nuevas features para fractura de sólidos que actualmente no están disponibles en ningún software 3D, estamos impresionados nosotros mismos con lo que estamos haciendo.





¿Que futuros proyectos tenéis en mente?

Unas largas vacaciones estarían bien, tenemos algunas ideas para desarrollar otros plugins y también lanzar un SDK para

juegos de Pulldownit en algún momento.

En España apenas se invierte dinero en empresas de desarrollo 3D. ¿Cómo veis el futuro de este sector en España?



Hay programadores y artistas españoles trabajando en los mejores estudios de Cine y videojuegos del mundo, nosotros tenemos la suerte de conocer a algunos de ellos. El problema es que las pocas empresas que estamos aquí, exigimos buena preparación y pagamos poco comparado con estudios en Londres o USA, así que los mejores se van a trabajar fuera y no me extraña, haría falta que el estado apoyase con decisión este sector, igual que hace con el cine (o hacía) para favorecer que haya aquí empresas potentes a nivel internacional.

¿Qué fase es la más complicada en el desarrollo del plugin?

El desarrollo del solver o core de cálculo, es lo más complicado sin duda.

¿Tenéis pensado desarrollar algún otro plugin, quizás de telas, pelo, etc.?

Ya existen muy buenas herramientas de telas y pelo, no tiene sentido reinventar la rueda, lo que si hacemos es facilitar la mejor interacción entre nuestro solver y otras herramientas de dinámicas de las aplicaciones 3D, por ejemplo PDi interactúa muy bien con partículas y fluidos de Maya y también con NCloth, trabajamos para mejorar al máximo este aspecto.

¿Y para finalizar la entrevista, qué os gustaría remarcar?

Muchas gracias por concederme una entrevista en esta gran publicación, Render out! ●

THINKINETIC

web: www.pulldownit.com

e-mail: marketing@pulldownit.com

Regístrate
ahora

Totalmente
Gratuito



Tu Comunidad de
The Foundry
Nuke
Completamente en
Español

www.nukeros.com

-Video Tutoriales - Foro - Recursos-
Ayudanos a formar la mayor comunidad de
habla hispana de Nuke de The Foundry..

colaboran:  letmesee

Render out!





allegorithmic's

Substance

Designer 2.5

THE TEXTURING TOOLBOX





Meteor strikes at St. Pancras station

Autor: LUIS TEJEDA

Después del éxito de la prueba de “la copa que se rompe”, decidí intentar algo más complejo con **Pulldownit** para probar la potencia real de este asombroso plug-in.

Quise retratar una escena de destrucción tan real como fuera posible, usando un escenario real. Decidí recrear la Saint Pancras Station en Londres. Esta es una emblemática esta-

ción, que conecta el continente europeo con las Islas Británicas mediante un enorme túnel. Me gustaba y pensé que era una elección perfecta para mi clip.

Desgraciadamente me basé en una sola máquina para hacer este trabajo, quería hacer el proyecto tan simple como fuera posible, así eliminé la iluminación local y algunos detalles geométricos. De todas formas, el modelo que queda no des-

merece en absoluto, siendo muy semejante a la visión compleja de la estación real. Usé un equipo Intel i7 quad, con 8 Gb Ram, y tarjeta Nvidia Quadro FX3800. Tengo que decir que con Pulldownit hice todo el trabajo de destrucción en menos de 10 minutos.

Fue muy fácil de usar. Soy prácticamente un novato con Pdi pero todo fue muy llevadero. Puedes ver varias vigas de me-

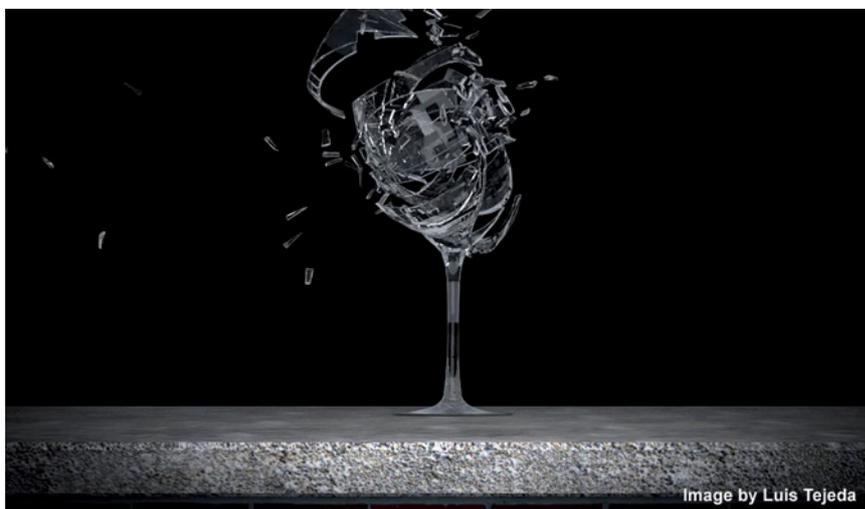
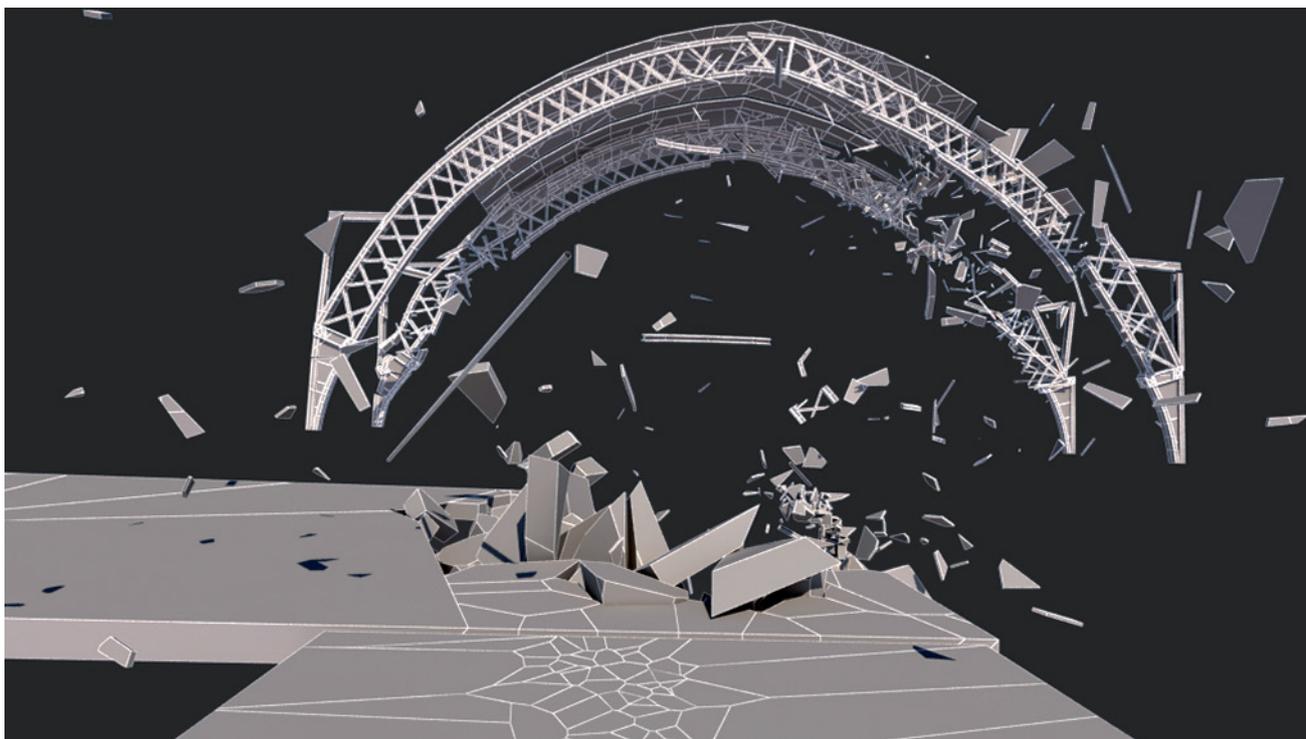


Image by Luis Tejeda



tal, en el techo, siendo destruidas; también algunos paneles de cristal explotando, y finalmente se forma una grieta a lo largo del suelo.

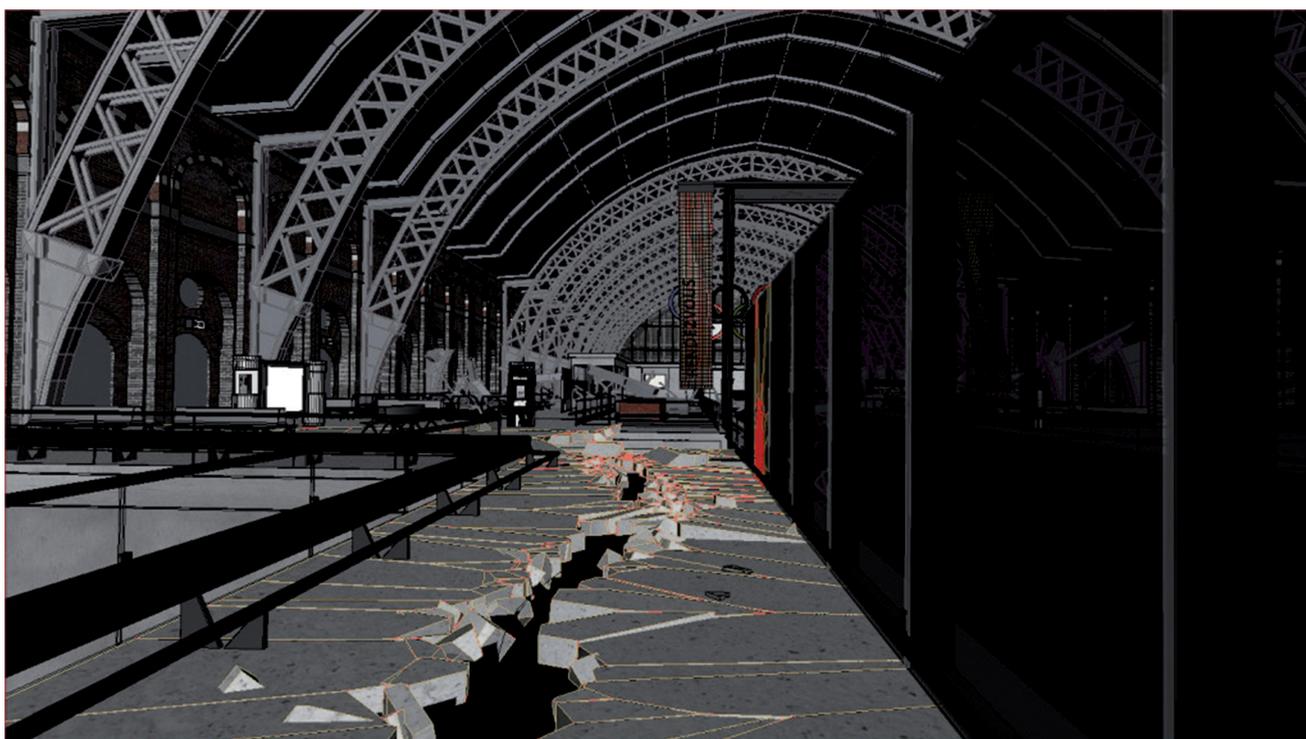
Usé la herramienta “Shatter it” para hacer todas estas fracturas previamente, excepto las vigas. Lo hice así porque quería romperlas como barras individuales en lugar de en grupos.

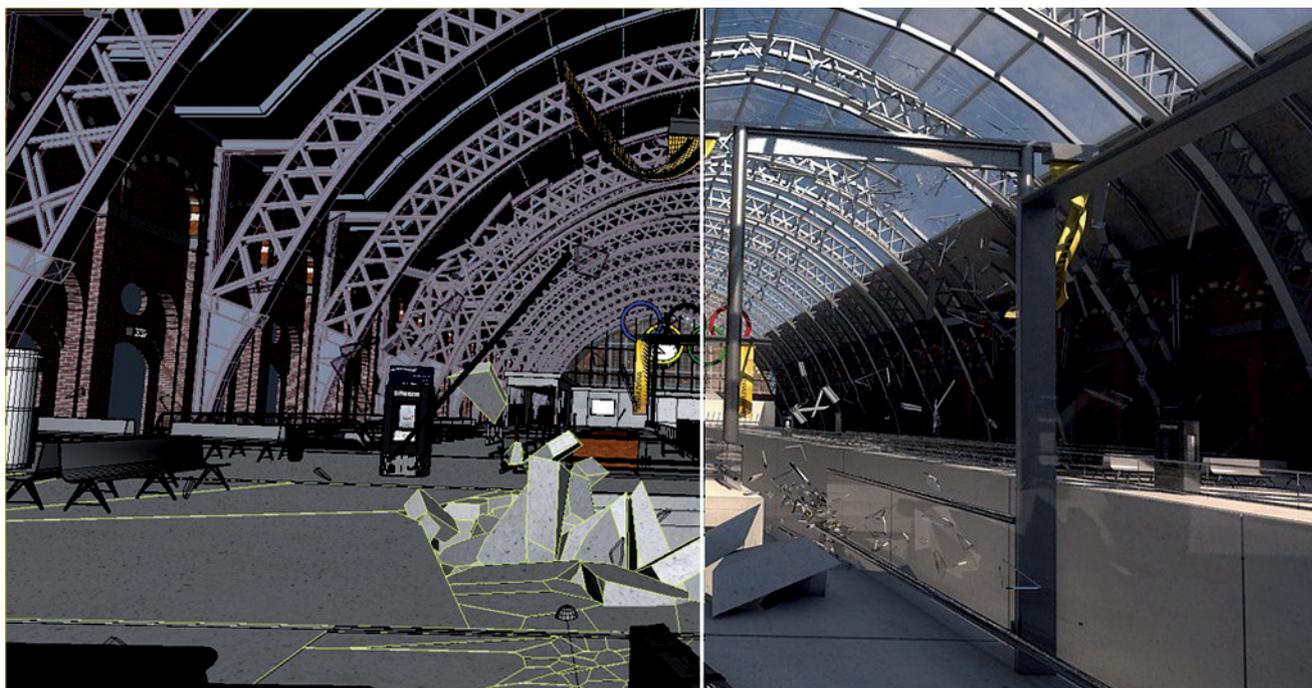
Así, simplemente creé modelos de fractura para la geometría de las vigas. Creo que el resultado final parece más real rompiéndolas de esta manera.

El techo de Saint Pancras es de un tipo de cristal industrial, por eso usé un estilo de shatter radial para conseguir el mejor efecto de rotura del cristal cuando el meteoro choca.

En realidad, el meteoro que usé para el impacto era mucho mayor que el que aparece. De esta forma, pude conseguir una mayor potencia, haciendo el efecto mucho más impresionante.

Solamente, tuve que esconderlo de la pantalla y mostrar el otro más pequeño en su lugar. Al final, parece que el meteoro-





ro pequeño genera las ondas de choque, que dan lugar al resto de escombros. Además, el techo descansa sobre muros ocultos que lo mantienen firme hasta el primer impacto.

Para la explosión de los tres paneles de cristal, usé shatter uniforme. Los paneles se rompen una vez que se produce el impacto del meteorito; esta fue una tarea sencilla en la dinámica.

El suelo de la estación cercano a los paneles también se rompe de manera uniforme, pero como yo quería que algunos fragmentos permanecieran intactos, usé fracturas avanzadas Pdi para establecer qué

fragmentos quedaban destruidos y cuáles no. Para crear la dinámica de rotura del suelo, usé shatter basado en camino (path-based). Esta es una gran característica de Pdi. Consiste en una pequeña esfera que se mueve a lo largo de los fragmentos, rompiéndolos como un pequeño terremoto, muy impresionante.

Como toque final, añadí una maleta olvidada que interactúa con la grieta y entonces cae en el hueco, cuando se desequilibra. Creo que esto da a la escena un mayor dramatismo y es muy fácil de hacer. La capa de polvo fue añadida en postproducción usando un plug-in de After Effects llamado Trapcode

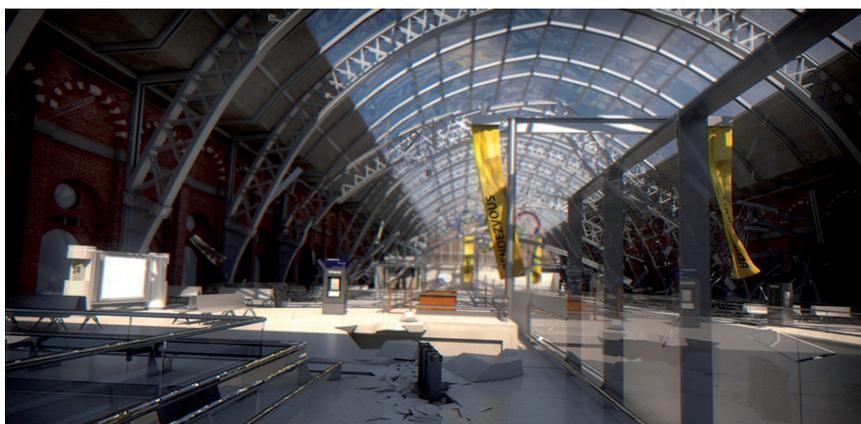
Particular. Quería que todos los efectos de destrucción fueran claramente visibles, así añadí sólo una ligera capa de polvo.

El Trapcode funcionó perfecto para esto, me permitió hacer que el polvo siguiera la trayectoria del meteorito y también ajustar la transparencia, luminosidad e intensidad de la capa. Hay un video tutorial acerca de este efecto en mi canal:

www.youtube.com/3dluistutorials.

También hablo un poco más extensamente sobre el modelado, sombreado, luces y postproducción de este clip. Luis Tejeda es un artista de 3D freelance. Vive en Chicago, IL, USA.

Muchas gracias, Luis, por tu fantástico clip y por compartirlo con nosotros. ●



AUTOR: LUIS TEJEDA

e-mail: 3dluis@gmail.com

web: www.3dluistutorials.com

MARBLE WOMAN

AUTOR: ANDERSON BRÜNING GUTIERRES



ANDY BRÜNING

email: andersongut@gmail.com
web: www.andybruning.blogspot.com

MISS VIXI

AUTOR: ANDRIUS BALCIUNAS



email: cryinghorn@gmail.com

web: www.cryinghorn.com



trigital

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



* Consultenos sus opciones sin compromiso

Autodesk
Gold Partner
Media & Entertainment

Cine Digital
Etalonaje
Restauración

Compo
Pospo
Video

VFX
Composición
3D

EQUIPACIÓN PARA LOS PROFESIONALES

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

Almacenamiento
NAS / SAN



VIEW-MASTER

Autor: **CURRO ASTORZA**

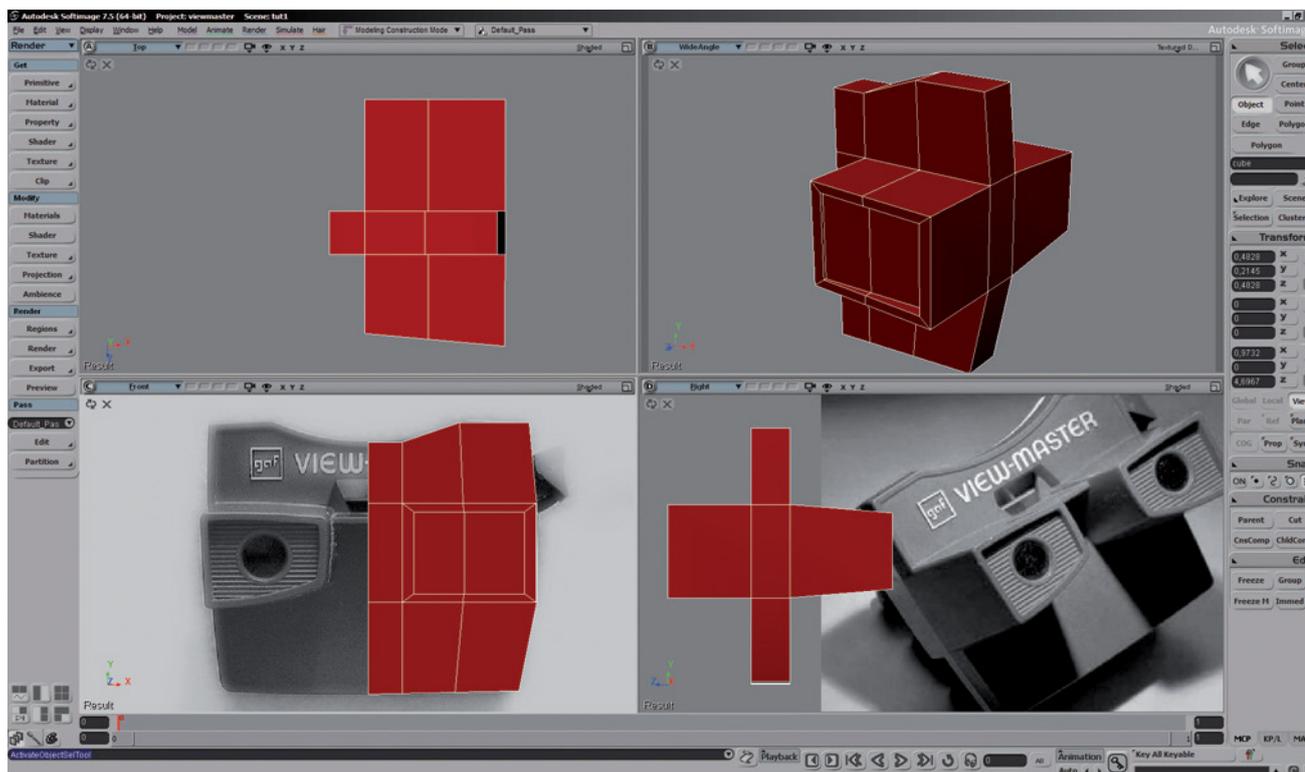
Cuando era pequeño, había una especie de juguete llamado Viewmaster que servía para ver imágenes en tres dimensiones. Metías en su in-

terior un disco de cartón con unas diapositivas especiales, te lo ponías delante de los ojos como unos prismáticos y podías admirar todo tipo de imágenes “en relieve”.

Aunque se rumoreaba que existían discos con “mujeres desnudas”, los temas de los discos

Viewmaster solían ser de lo más idiota: “Grandes lagos de América”, “Panoramas de la Austria imperial”, etc, pero el efecto era maravilloso.

Todos sabemos que muchas veces el 3d puede ser realmente complicado y farragoso. Cuando hice esta imagen, acababa



de terminar un trabajo muy pesado y lleno de problemas, un peñazo de esos que quieres olvidar para siempre.

Necesitaba “desintoxicarme” haciendo algo rápido, sencillo y fácil de manejar, y al mismo tiempo tenía ganas de hacer algo con un toque fotográfico. Se me ocurrió este tema del View-

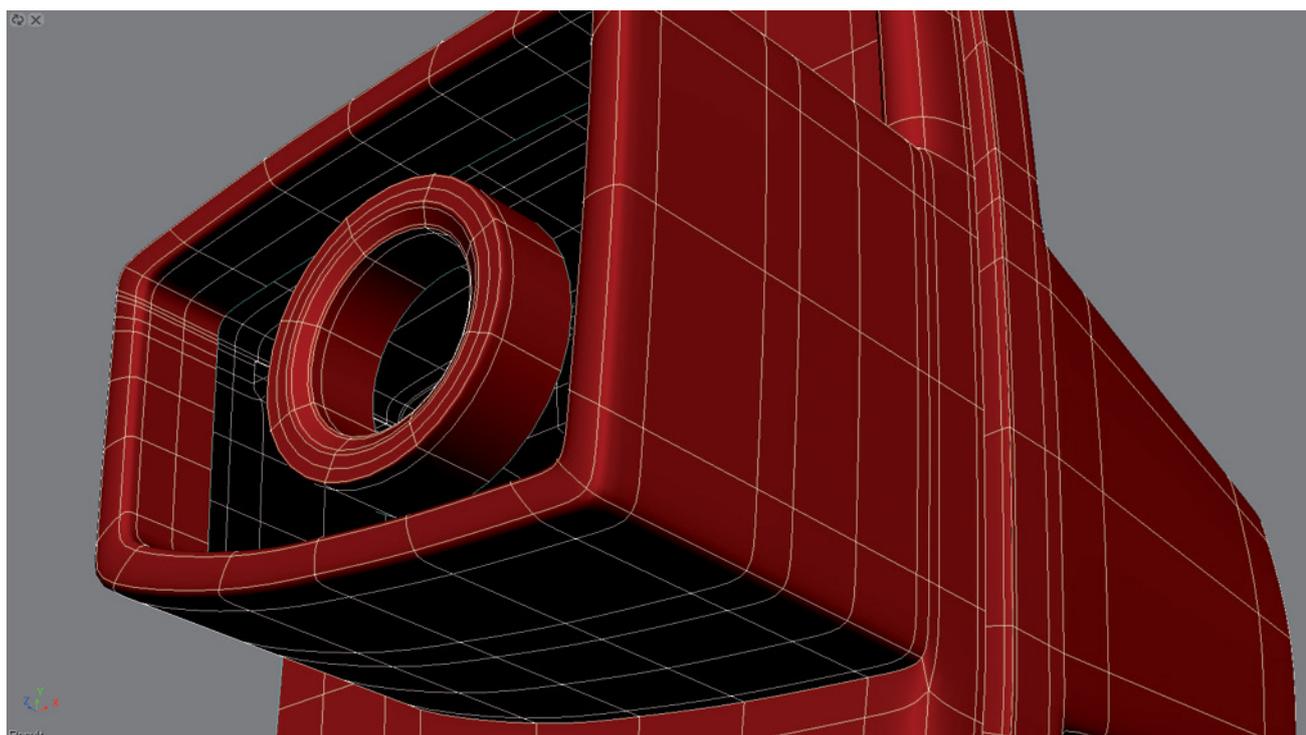
master y me puse a trabajarlo con la intención de no complícarle la vida ni lo más mínimo.

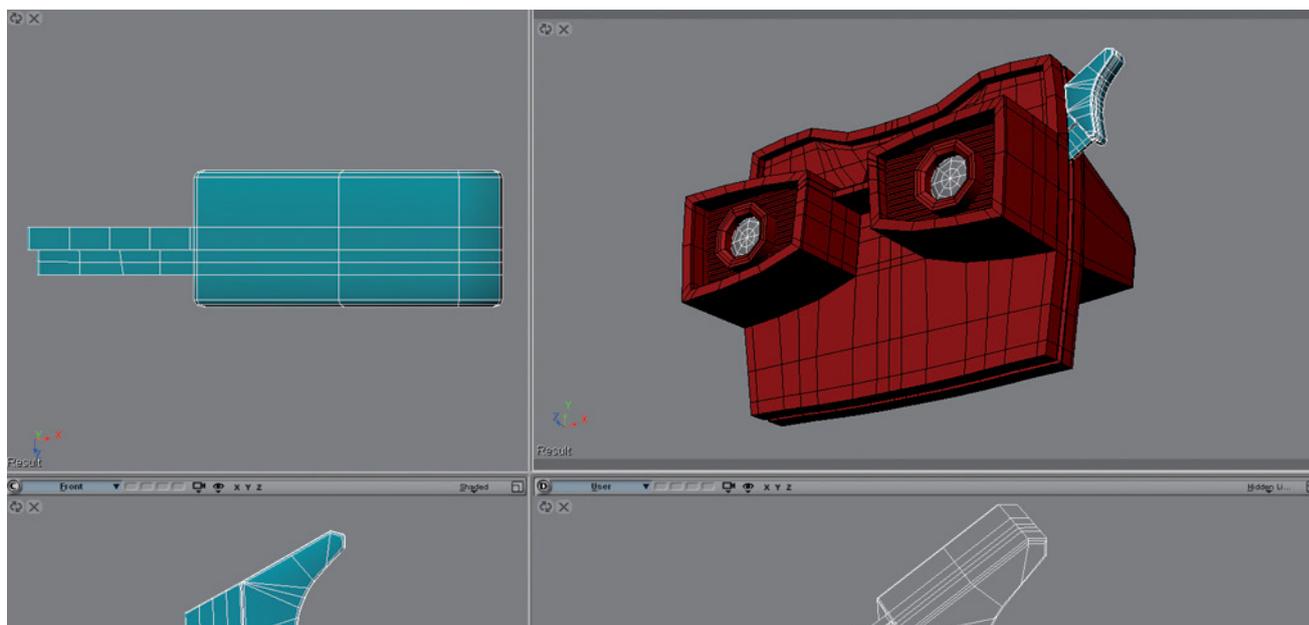
MODELADO

Lo primero fue localizar algunas imágenes del objeto principal, (el visor Viewmaster) para usar como referencia en los viewport. A partir de ahí, simple-

mente me dediqué a “extrusio-
nar” los polígonos de un cubo básico, moviendo los vértices aquí y allá para ir acercándome a la forma del visor.

Llega un momento en el que hay que añadir más geometría con split edges para ajustarse a las formas del modelo, es inevitable.





En este caso estaba empleando Subdivisión surfaces, de modo que tuve que crear suficientes loops para definir los ángulos y las aristas. Al menos, como el objeto es simétrico, bastaba con hacer sólo una mitad para duplicarla e invertirla posteriormente.

La palanca de avance del aparatito la hice siguiendo el mismo procedimiento, y las lentes

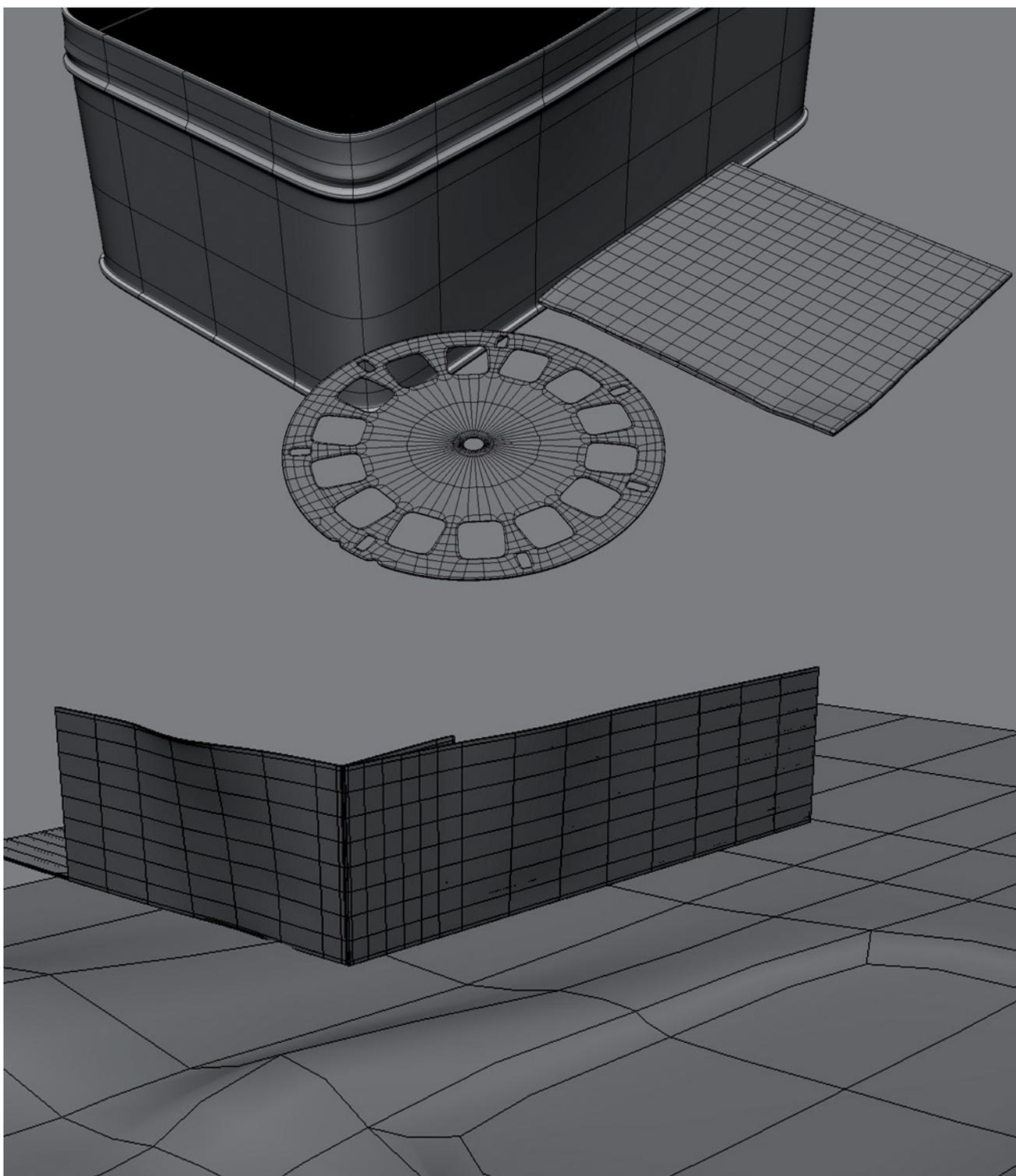
son dos esferas aplastadas. El logotipo “gaf” y la palabra Viewmaster fueron modelados de la misma manera, (extrusión-mover, mover-extrusión), sobre una imagen de referencia en el fondo del viewport.

El resto de elementos, la caja metálica, los discos y sus fundas de cartón, básicamente son cubos modificados y el mantel, es un grid con algunos vértices

movidos para simular las arrugas de la tela, es muy sencillo.

LUCES Y MATERIALES

Para hacer esta luz “matutina”, iluminé toda la escena con una imagen HDRI mapeada en el interior de una esfera de material constant y obtuve una luz difusa de color azulado similar a la luz del cielo. Además de esta iluminación indirecta,



añadí una sola luz “spot” de un tono ligeramente rosado para simular la luz directa del sol, este foco está situado encima y ligeramente por detrás del modelo.

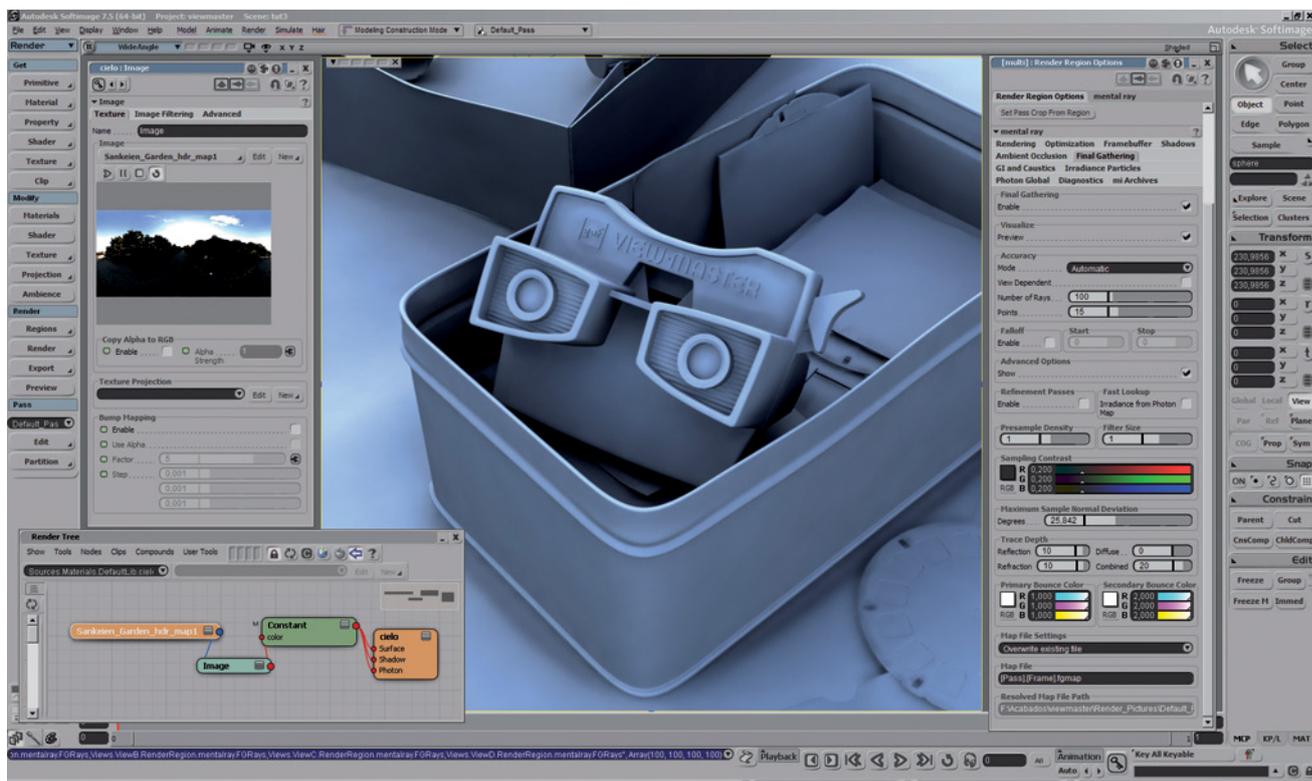
MATERIALES Y TEXTURAS

Los materiales de esta escena son tan simples como todo lo

demás. El material del visor está hecho con Architectural (es un material que con mentalray da excelentes resultados para conseguir y emular todo tipo de materiales) ncon apenas un poco de reflection de color rosa y bastante translucency.

La caja metálica también tiene un material Architectural,

en este caso con una textura “grunge” en el port reflection del shader y un valor glossiness de aproximadamente 0,5. El del mantel es el único material con un mapa bump, una textura de tejido, todos los demás materiales de la escena están hechos con material phong y texturas aplicadas con proyecciones planares.



RENDER FINAL

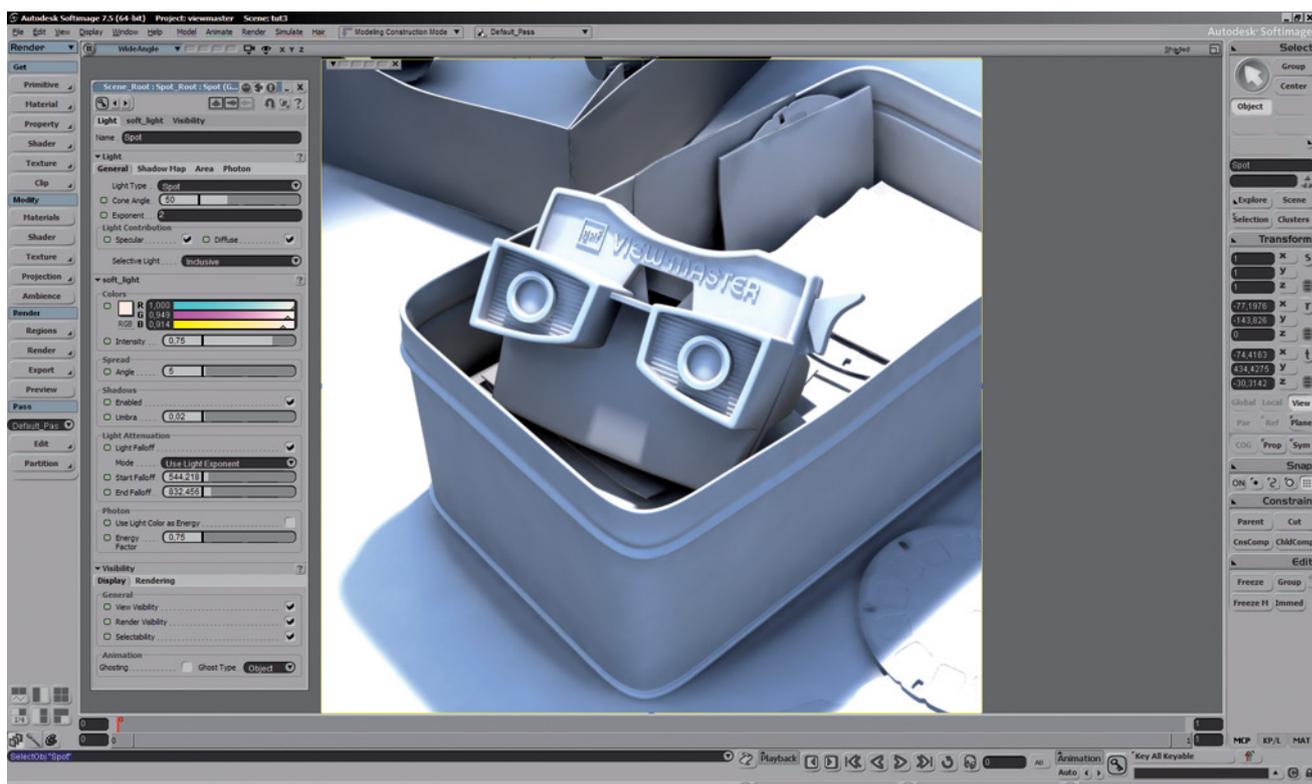
El render final mide 8000 x 8000 píxeles, los valores de Aliasing son Min 0, Max 2 y Final Gathering está activado con todas las opciones por defecto. En cuanto al tema de los pases, hice un pase “bonito”, un pase

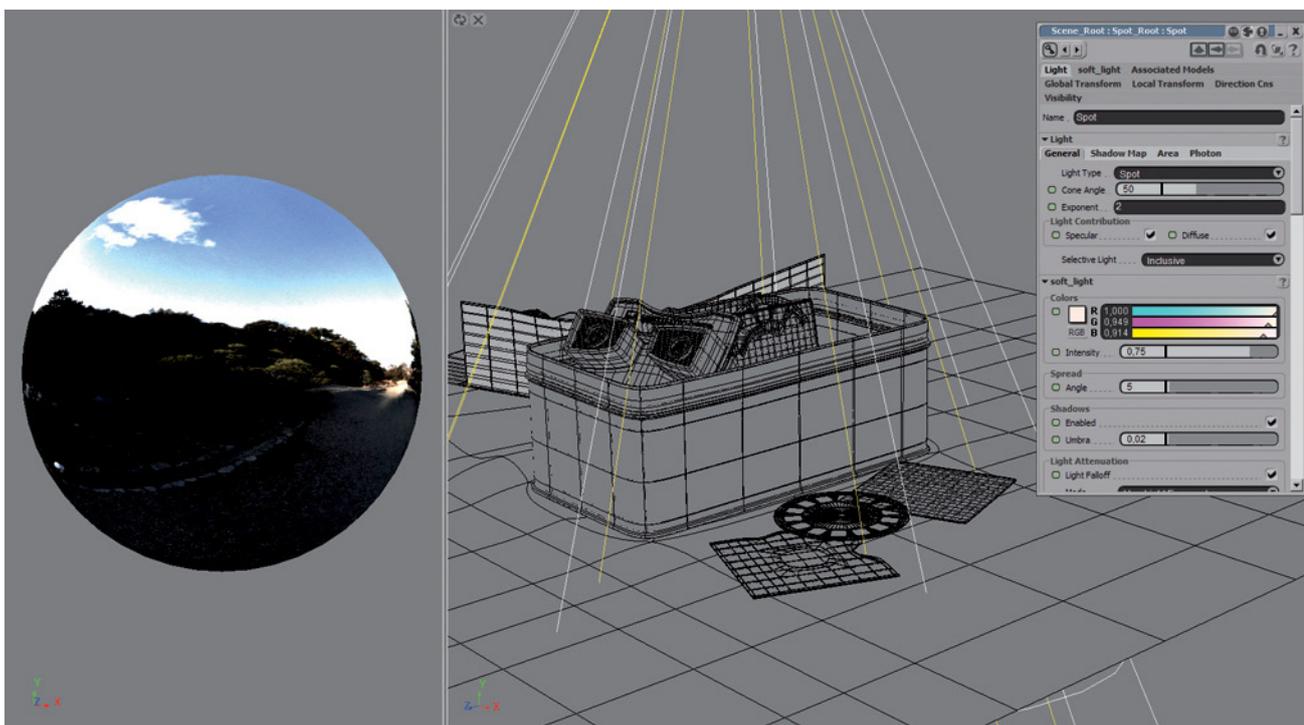
ambient occlusion, (que suelo utilizar para distintos ajustes en Photoshop), y finalmente un pase “depth”, de profundidad.

Ajustar los parámetros del pase de profundidad siempre me causa problemas, para esta imagen utilicé una técnica para

controlar el punto de desenfocar con dos objetos null, esta técnica sencilla está muy bien explicada en el blog de Ola Medsen: caffeineabuse.blogspot.com.

Pasaros por este blog y encontrareis valiosa información.



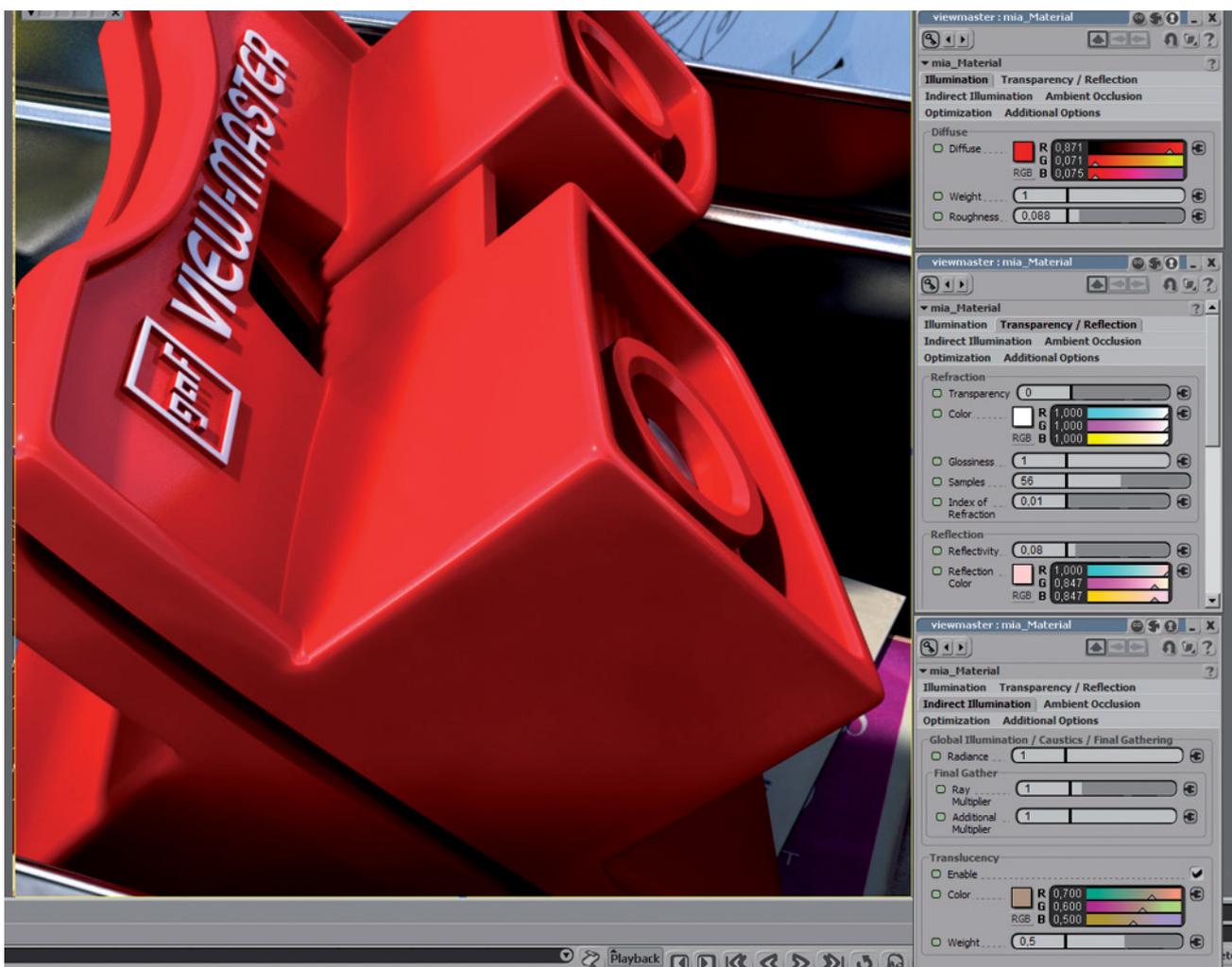


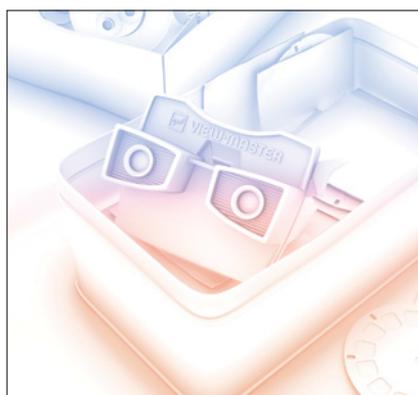
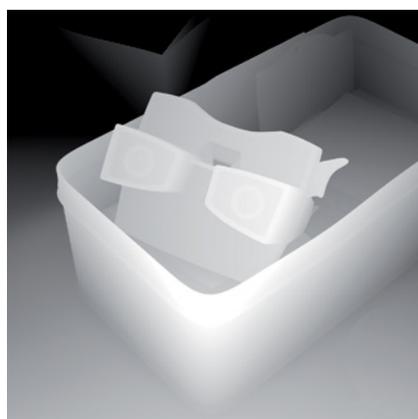
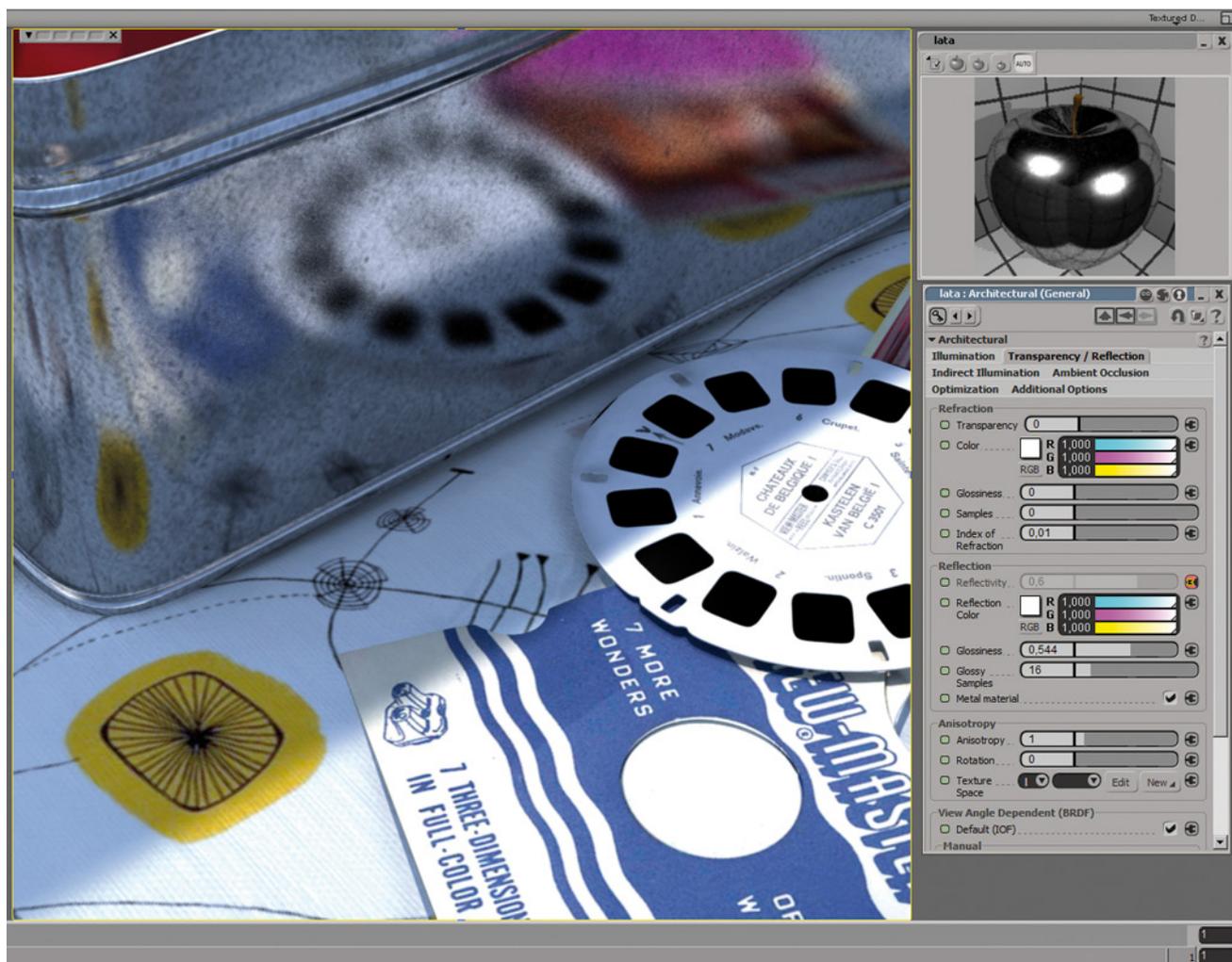
AJUSTES FINALES

En Adobe Photoshop, apliqué el pase de oclusión sobre el pase

“bonito” en modo multiply, y a continuación me dediqué a experimentar un poco alterando el color del mismo.

Primero lo tinté de azul oscuro porque me parecía que daba una sensación más natural y más acorde con la iluminación





matinal que estaba tratando de lograr. Tras varios experimentos acabé aplicándole un degradado vertical de azul a ocre que me dejó más satisfecho.

Después de unir el pase de oclusión con el pase “bonito”, hice un layer mask del resultado y pegué el pase de profundidad desde el Clipboard en el canal alpha recién creado, por último apliqué este canal alpha como source en Filter-Blur-Lens Blur para crear el desenfoco.

Si todo esto te parece demasiado confuso, puedes ver una descripción detallada de este proceso en la sección Tutorials de www.onnovanbraam.com.

En esta Web podréis encontrar otros tutoriales muy in-

teresantes sobre otros temas como modelado poligonal, con splines, texturados y alguna cosilla más muy interesante.

Finalmente, para el último paso utilicé Filter-Lens Correction-Custom-Chromatic Aberration para producir una ligera aberración cromática y un poco de Vignette y así conseguir un efecto mas realista de la imagen final. ●

Autor:
CURRO ASTORZA
Creatividad y diseño

Web: www.astorza.es

Ilustración CGI
www.astorza.net

THE PURIFIER

AUTOR: EMANUEL DASILVA LUZ



email: emanuel-dasilva@hotmail.com

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

BALKAN RETIREE
AUTOR: ANTO JURICIC



email: monty.band@gmail.com

web: <http://anto-toni.cgsociety.org>



RENDEZVOUS



Pulldownit 1.5

THINKINETIC



FABIO BAUTISTA

Fuente: Pixel To Voxel
pixeltovoxel.blogspot.com

REDACTADO POR: HS3D

Fabio Bautista es un Artista Digital originario de Colombia, que se ha caracterizado por su particular trabajo en el Diseño y Modelado de Personajes en 3d. A continuación les dejamos la entrevista exclusiva realizada por el equipo de Pixel to Voxel, seguramente les resultará muy enriquecedora. Y de antemano agradecer a Fabio el

tiempo invertido al contestarla y sobre todo por compartir sus conocimientos con nosotros.

1. Háblanos acerca de Fabio Bautista, de su vida fuera del Arte Digital. hobbies, pasatiempos, etc.

Disfruto mucho del cine, aunque no me considero cinéfilo, me gusta ver toda clase de películas, especialmente las de acción, épicas y de ciencia ficción o aquellas que mezclan estos géneros.

Me encanta también el cine animado, las películas de Disney, Pixar o Dreamworks, to-

das las de Miyazaky y algunas del Anime del tipo futurista de Ghost in the Shell.

En la música también tengo un gusto variado. Escucho desde Michael Jackson hasta Black Eyed Peas, pasando por The Rolling Stones, U2, AC/DC o Aerosmith y llegando hasta la Salsa de El Gran Combo o La Fania.

En deportes, me gusta o mejor me gustaba jugar Fútbol y Tenis. Ahora solo me queda ánimo para verlos en la tele. También puedo distraerme un poco caminando o practicando algunos



de mis pasatiempos favoritos o simplemente jugando un buen videojuego.

2. ¿Cómo te iniciaste en el mundo de los gráficos por computadora (CG)?

Todo empezó por pura casualidad hace más de 10 años, durante mis estudios en Sistemas (Informática). Una de las materias del programa trataba el tema de las nuevas tecnologías y entre otras me interesó mucho la introducción de la multimedia, los efectos visuales y el uso de las imágenes digitales en el cine.

Siempre había visto esto como algo inalcanzable, solo posible en ese mundo fantástico de las películas o de la televisión. Luego de la universidad, tuve la oportunidad de trabajar en un

estudio pequeño y allí comencé a utilizar algunas herramientas de diseño multimedia y Web.

Me fui introduciendo poco a poco en este mundo, cada vez más posible, y así llegué a tener mi primer contacto con los gráficos tridimensionales. Me asombró tanto la cantidad de funciones y aplicaciones posibles que me puse en la tarea de aprenderlas por mi cuenta y así luego supe que quería dedicarme al diseño en 3D.

3. ¿Qué es lo que te motivó a dedicarte específicamente al diseño y modelado de personajes en 3d?

Durante la valiosa etapa de auto-aprendizaje, estuve probando todas las áreas de desarrollo en 3D, desde la animación y los sistemas de partículas hasta la iluminación y la composición.

Parte de este proceso era poder evaluar mi desempeño y ver la posibilidad de dedicarme a una área específica. Un tema que me gustó desde el comienzo y con el que realmente me sentí atraído, fue la creación de modelos orgánicos.

Todavía no sabía mucho del diseño de personajes solo quería crear mis propias versiones de personajes o criaturas y sentí que ésta era una buena oportunidad de hacerlo. Así que empecé a estudiar profundamente todo el tema de creación de personajes, modelado orgánico, anatomía, estilos, caracterización, y así fui alcanzando el conocimiento necesario para crear mis diseños.

Este es un proceso que lleva varios años de práctica y aprendizaje y que todavía sigue en constante progreso.



4. ¿Háblanos acerca de tu flujo de trabajo para diseñar-modelar un personaje en 3d? Etapa conceptual, software, equipo utilizado (tabletas digitales, hardware), etc.

Como en cualquier proceso creativo, todo comienza con una idea, la inspiración puede venir de diversas fuentes: una película, un juego, una historieta, el trabajo de otro artista, una solicitud de un cliente, o simplemente alguna ocurrencia personal. Lo primero que hago es tratar de plasmar esto en papel o en la computadora, para ello realizo un boceto o dibujo muy sencillo, que me ayude a recordar esa primera impresión mental.

El paso siguiente es buscar referencias en Internet. Esto me ayuda a estructurar mejor la idea y a tener una mayor claridad de lo que quiero lograr. Una cosa importante que he aprendido es que antes de empezar con cualquier proceso técnico es fundamental tener

en claro el estilo y la personalidad del personaje. Ya definido esto, comienzo con el proceso de modelado, para ello primero creo una geometría básica a la que pueda darle volumen y proporción.

Teniendo la forma definida, sigo con los detalles físicos generales, luego con los detalles específicos y finalmente, dependiendo de la aplicación del personaje, termino con los aspectos técnicos como topología y mapeado.

Mis herramientas principales son Autodesk 3dsMax y ZBrush. Uso Max especialmente en las

primeras etapas de modelado, en mapeado, iluminación y composición, pero también me apoyo en otras herramientas como TopoGun, Unfold o XNormal. Por otra parte uso ZBrush, específicamente para escultura digital, modelado orgánico, pintura y mapeado. Por su funcionalidad, esta se ha convertido en mi aplicación preferida e intento usarla durante todo el proceso de diseño, tanto que se ha vuelto fundamental en mi desarrollo creativo.

Para las texturas uso tanto Photoshop, como ZBrush, aunque recientemente estoy descubriendo las ventajas de Mari. Para la iluminación y la presentación final generalmente uso Mental Ray.

En cuanto a hardware, los recursos disponibles son casi estándar, un equipo con procesador Intel i7, placa Gigabyte, 8GB de RAM, 2 pantallas LCD de 24", un Space Navigator, un ratón y una tableta Wacom Intuos.

5. Hemos visto en tus trabajos que te gusta mucho la Escultura Digital, ¿Consideras que los softwares para este fin (ZBrush, Mudbox, etc.) han significado un avance a los Artistas Digitales?

Indudablemente. Aunque lo que prima aquí es el talento y capacidad que tiene un Artista



para sacar provecho de las herramientas, uno de los objetivos principales de estas aplicaciones es “facilitar” el trabajo de plasmar las ideas, de poder dar rienda suelta a la imaginación, sin preocuparse demasiado del aspecto técnico.

Para muchos Artistas y Escultores tradicionales también se han convertido en herramientas muy útiles y complementarias de su trabajo. Son funcionales, accesibles y además nos dan la posibilidad de desarrollar, de manera mas eficiente y con mayor calidad, esos procesos tediosos que se tardaban mucho tiempo o eran complicados de realizar con los recursos que se tenían anteriormente.

Podría decir que se disfruta mas trabajar con ellas y los resultados que se obtienen hoy en día son realmente sorprendentes.

6. ¿Has obtenido reconocimientos de parte de Cg Arena, 3d Total, Z-brush Central, entre muchos otros, ¿Qué satisfacción te han dejado cada uno de ellos? ¿Y cual de estos premios es para ti el más significativo?



Creo que los premios que se logran tienen un único propósito y es el de motivar a los artistas a seguir haciendo su mejor esfuerzo. Todo reconocimiento aporta un valor significativo en el desarrollo de un Artista, nos dan la posibilidad de difundir nuestro trabajo y de conocer la aceptación del medio, además nos inspiran y siempre es mejor tenerlos. Para mí se han convertido de cierta manera en un apoyo moral que me alienta a superar con mas ánimo los retos que me propongo.

7. También has participado en diversos concursos, nos gustaría que nos hablaras acerca de ello, ¿qué experiencias te han dejado? (positivas y negativas).

Los concursos han representado una papel importante durante mi etapa de aprendizaje y desarrollo como Artista. Con ellos he podido encontrar una forma real de medir y retar mi capacidad y esto de alguna manera me ha ayudado a mejorar mi desempeño laboral.

Además ha sido el medio perfecto para compartir experiencias con Artistas talentosos de



otras regiones del mundo, de aprender nuevas técnicas, de conocer estilos, de recibir comentarios o críticas valiosas, e incluso de apoyar a los que están iniciando. El único punto negativo, si pudiera definirlo de esa forma, es a veces no tener el tiempo disponible para hacer todo lo que se quiere o no poder cumplir con una entrega, por dificultades personales o de trabajo.

8. ¿Tendrás algún trabajo al cual tengas un aprecio especial? Háblanos acerca de él.

Siempre trato de hacer mi mejor esfuerzo en mis trabajos y por eso todos tienen un significado importante para mí. Especialmente porque cada uno representa la experiencia adquirida durante diferentes etapas de mi carrera. Si tuviera que escoger mis favoritos, estos serían: The Great Flight y Red Hulk.

The Great Flight fue uno de los trabajos personales que mas satisfacciones me dio, fue uno



de los primeros personajes de estilo cartoon que desarrolle de manera integral, además me

hizo involucrar en un aspecto que conocía muy poco, como era la creación de un pequeño



corto animado. La idea de este trabajo surgió de un documental que vi, sobre las largas y duras travesías de los pingüinos emperador para tener sus crías. Necesitaba un concepto y pensé en como sería la vida de los pingüinos si le facilitaríamos el trabajo y de allí salió el personaje, un joven y audaz pingüino que tenía el sueño de volar y para ello se construiría un cohete.

Red Hulk es mas reciente, fue mi segunda participación en el Comicon Challenge, un concurso internacional anual sobre personajes de comics orientado a los videojuegos. Mi idea consistió en crear una versión propia de éste villano de la serie Hulk. Los comics fueron una de mis mayores aficiones de mi niñez y adolescencia y me traen muy buenos recuerdos. Aún hoy en día conservo algo de esa afición y siempre me entusiasma realizar trabajos relacionados con mis pasatiempos favoritos. La mayor satisfacción fue haber terminado en el Top20 entre mas de 500 entradas y haber recibido muy buenos comentarios de parte de los jueces y los demás participantes.

9. Cuéntanos de tu experiencia en el área de los Videojuegos.

Siempre he estado abierto a explorar diversas áreas de acción en las cuales pueda aplicar mi trabajo y una de las experiencias mas satisfactorias durante mi carrera laboral ha sido poder participar en el proceso técnico y creativo que involucra el desarrollo de videojuegos. Uno de los principales retos en la creación de personajes o elementos para videojuegos es lograr un buen nivel de calidad y detalle con el menor número de polígonos posible teniendo en cuenta



los límites de los motores gráficos en tiempo real. En este aspecto, tuve la posibilidad de crear toda clase de modelos, personajes o escenarios para videojuegos en versiones comerciales para el mercado de las consolas y computadoras. Personalmente me considero un buen aficionado a los videojuegos y esto me ha dado la oportunidad de conocer a fondo todos los aspectos que intervienen en su creación, además de entender el funcionamiento de algunos motores gráficos como Unreal y Unity y aprender su aplicación actual.

10. ¿Cuál es tu opinión Fabio acerca del panorama del Arte Digital en Colombia, y en general de Hispanoamérica?

El concepto general de Arte Digital encierra una serie de disciplinas, de las cuales solo algunas se han podido desarro-

llar plenamente en nuestra región. Aquí en Colombia, como en Hispanoamérica se han visto muy buenos avances específicamente en ilustración digital y en computación gráfica.

Por más de una década se han usado los gráficos por computadora, principalmente en diseño y visualización arquitectónica, así como en creación de contenido digital publicitario para televisión. En los últimos años, he notado un mayor desarrollo de este concepto tanto en estudiantes, como en profesionales, y hoy en día existe la conciencia y el interés por avanzar en este campo. Aunque el crecimiento ha sido un poco lento comparado con el de la mayoría de los países desarrollados, he visto un gran esfuerzo especialmente orientado hacia las producciones animadas y los videojuegos. Creo que todo esto, sumado al acceso que ac-

tualmente se tiene a las nuevas tecnologías, auguran un futuro bastante prometedor.

11. ¿Que Artistas Digitales te han inspirado y/o inspiran?

Artistas conceptuales o Ilustradores como Feng Zhu, Pascal Blanché o Michael Kutsche, han sido mi referencia por varios años.

En modelado y escultura digital, Tsvetomir Georgiev, Vitaly Bulgarov, Alex Oliver y Kevin Lanning siempre me sorprenden por su trabajo minucioso, proporcionado y bien ejecutado.

En la línea de personajes estilizados, sigo algunos artistas como Matt Russell, Andrew Hickenbottom y Sean Galloway por sus diseños creativos. Esto, sin mencionar a una gran cantidad de artistas talentosos en éste campo que han sido una fuente de inspiración constante.

12. ¿Qué artistas tradicionales te han inspirado, si es que los hubo?

Siempre me ha fascinado toda la obra artística y capacidad creativa de Leonardo da Vinci, y también podría nombrar las obras de pintores y escultores del renacimiento como Miguel Angel. Igualmente admiro el trabajo de HR Giger, conocido por sus diseños de criaturas para películas como Alien. Dentro de esta línea también puedo mencionar a escultores como Mark Newman, Robert Barnes y Simon Lee, entre muchos otros. En ilustración de comics americanos tengo a J. Scott Campbell, Mike Mignola y Frank Miller, entre mis artistas favoritos.

No puedo dejar de lado tampoco los dibujos y producciones de dos grandes maestros japoneses que siempre me inspiran, Hayao Miyazaki y Osamu Tezuka.

13. ¿Cómo te ves a un mediano plazo Fabio, en cuanto al Arte Digital? Que sueños tuyos nos podrías compartir.

Por ahora lo más importante es seguir haciendo mi trabajo, creando más y mejores diseños



y continuar ganando experiencia en diversas áreas de la computación gráfica.

Por ejemplo, me interesa mucho aprender y conocer mas de los efectos visuales, las técnicas de captura de movimiento y la composición avanzada. También me interesa conocer mas de las técnicas tradicionales de pintura y escultura. Más adelante quisiera tener la posibilidad de participar en grandes producciones relacionadas con el cine o los videojuegos.

14. ¿Qué recomendación les das a la gente que día con día se inician en este maravilloso mundo de los gráficos por computadora?

Ahora existen muchos medios disponibles para aprender este oficio, aprovéchenlos! La educación formal es importante, pero también es fundamental mantenerse actualizado, la conferencias, los videotutoriales, los foros online, nos ayudan a conocer lo que están haciendo los demás. Propónganse metas, guíense por su instinto, si no están seguros de lo que quieren hacer, inviertan tiempo en explorar primero todas las áreas que les interesen antes de dedicarse a una específica. Den a conocer su trabajo y estén abiertos a escuchar las críticas o consejos de las personas que tienen mas experiencia. Por último y no menos importante ¡disfruten lo que estén haciendo! ●



FABIO BAUTISTA

maxterwip.blogspot.com

fabiobautista@hotmail.com



FOROLIGHTRENDER
Comunidad de artistas digitales de habla hispana

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

by Ada y ApliCAD



Autodesk®
Gold Partner

ww.2acad.com

v-ray 2.0
Distribuidor Oficial

2aCAD
global group

Inicio | www.2acad.net | Login

search... Soluciones Soporte Técnico Formación Noticias y Eventos ¿Quiénes somos? Contactar

Resumen del 3D community Day 2012
Curso V-Ray y algo mas para 3dsMAX 2012
Las 10 razones para elegir V-Ray 2.0
Curso: Proyectos 3D con 3DS MAX 2012 y V-Ray 2.0
V-Ray en el sector de interiorismo y arquitectura

Formación y Eventos

- Curso: Proyectos 3D con 3DS MAX 2012 y V-Ray 2.0
- Curso V-Ray y algo mas para 3dsMAX 2012
- Curso: Proyectos eléctricos con AutoCAD electrical 2012

EPSON
EXCEED YOUR VISION

HASTA EL 31/3/12

Epson Stylus Pro 9700 B0 2300€
Epson Stylus Pro 7700 A1 1500€

DISEÑO GENERAL
VISUALIZACIÓN Y ANIMACIÓN 3D
ARQUITECTURA E INGENIERIA
CARTOGRAFIA Y GIS
INDUSTRIA Y FABRICACIÓN
HARDWARE



Parada de taxis en Hadar-Haifa

Tení ganas de escribir un artículo sobre la creación de la imagen “Parada de taxis en Hadar-Haifa”. Éste es un proyecto personal que realicé el pasado verano. Hoy publicaré la primera parte de este desglose de la escena.

Siempre que puedo me gusta crear proyectos personales en los que el objetivo, a parte de divertirme, es aprender o mejorar aspectos de mis habilidades en el 3D.

Esto es algo que aconsejo a todos los estudiantes de 3D o a aquellos que se inicien en este mundo. De hecho, la propia naturaleza de las personas que

nos dedicamos a esto hace que surjan estos arrebatos de hacer esa imagen que nos ha inspirado una fotografía o un lugar que hayamos visitado. Ésta vez la fuente de inspiración me vino de un viaje que hice a Israel. No me inspiró un monumento ni unas ruinas romanas, no. En éste caso fue un escenario cotidiano que visitaba a diario durante éste viaje, que fue la parada de taxis (llamados Sherut en Israel).

Son unos taxis compartidos a los que no estaba acostumbrado y lograron llamarme la atención. Debemos hacer caso a lo que nuestro interior nos dice. Y si eso te ha llamado la atención te puede servir como fuente de

Autor:
JAVIER VEGA

inspiración sobre la que crear algo. El mundo que nos rodea está lleno de lugares para empezar la composición de cualquier escena.

No hace falta, realmente, que salgamos de viaje. La ventaja de estar de viaje es que estamos en un estado de relax y nos permite ver las cosas de forma diferente, pero si das un paseo por tu zona, con cámara en mano, verás que hay muchos lugares de los que partir para realizar una imagen: un muro, parte de una calle, determina-

do edificio, el mercado, etc. No es necesario que imitemos al 100% una fotografía, pero sí puede ser una fuente de inspiración.

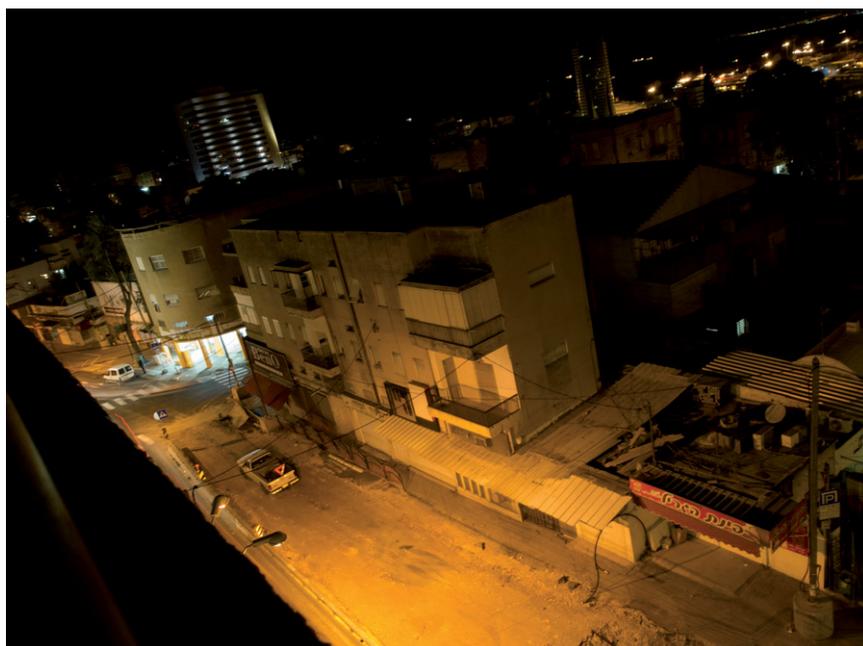
Imágenes de referencia

Como la memoria tiene esa característica de deformar los recuerdos conforme pasa el tiempo, hice algunas fotografías del lugar y me dije que cuando regresara a Barcelona haría una imagen inspirada en éstos lugares.

Tomé muchas fotografías, de la calzada, las aceras, postes de luz, tiendas, etc. Cualquier elemento que después podría

estudiar para incorporar en la imagen. El hecho de que podamos hacer miles de fotos gracias a las cámaras digitales es una maravilla. Ahora podemos hacer las típicas fotos que siempre hemos hecho de las vacaciones y entre foto y foto realizar decenas, o centenares de fotos de referencia. Así que cuando hacemos un viaje es una buena ocasión para obtener imágenes de referencia e ir creando nuestra propia biblioteca con la que realizar el llamado “mood board” o tablero de recortes.

Es una buena fuente de inspiración y uno de los momentos en los que haremos fluir lo que vemos con nuestra creatividad.



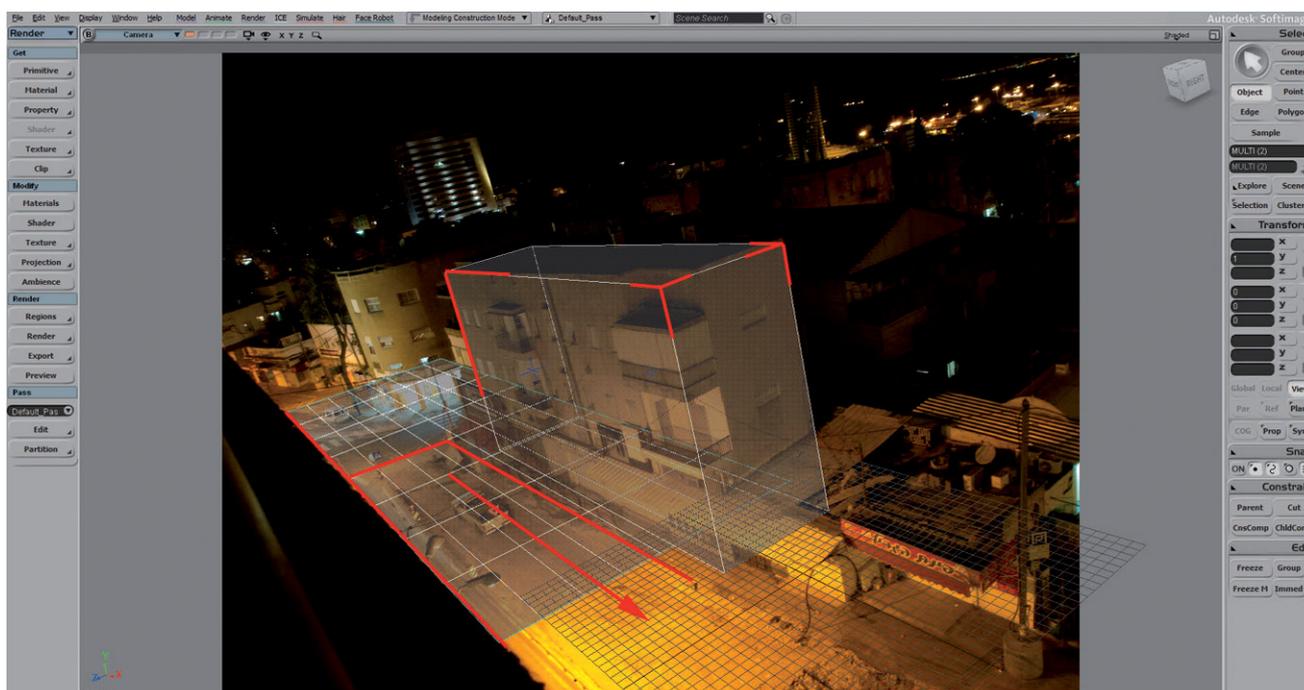
El “mood board” lo puedes realizar creando un documento en blanco de Photoshop y ahí vas soltando las fotografías que vayas seleccionando.

Así puedes mirar en un solo documento todas las ideas o referencias que quieras incluir en tu escena. Puedes incluir cualquier idea, desde el clima o color del ambiente en tu imagen a diferentes tipos de acera o muros.

Es, como he dicho más arriba, un tablero de recortes. No es necesario que sea una sola página. Puedes realizar un pequeño libro con todas estas imágenes y después imprimirlo e ir haciendo anotaciones sobre él. O sentarte tranquilamente en la terraza de un bar y leer esas imágenes. Por supuesto, si no tenemos fotografías nuestras de las que partir podemos echar mano de Internet. Hoy en día el contenido de Internet es vastísimo. Podrás encontrar miles y miles de imágenes inspiradoras. Por mi parte hice algunas consultas con Google Images, donde puedes encontrar numerosas fuentes de inspiración tan solo poniendo las palabras claves adecuadas a nuestro proyecto: calles sucias, muros, deterioro de calzadas, etc. Os dejo algunas de las imágenes usadas que me sirvieron para los pequeños detallitos de la imagen final.

¡Manos a la obra!

Después de tomarte tu tiempo uno ya empieza a formarse una idea general de lo que queremos obtener gracias a las imágenes de referencia. Ahora ya toca la fase de preparar el modelado. Como este es un proyecto imaginario lo normal es que no tengamos muchas referencias de precisión como pla-



nos de CAD donde tengamos las medidas de los objetos. Yo partí de una de las imágenes que tomé desde el balcón del apartamento donde me alojaba para decidirme por una perspectiva por la que empezar y hacerme una idea de todo lo que debería incluir en la imagen. De ésta forma me aseguraba de tener planificado que es lo que debía modelar completamente y lo que podría ahorrarme o modelar parcialmente.

En la primera imagen que podéis ver de las imágenes de referencia se encuentra una de las fotografías que usé para decidir cual sería la posición de la cámara. Al menos ya tengo un punto de partida para empezar. Esto no quiere decir que la escena al final vaya a tener este punto de vista. Después podremos usar diferentes cámaras, distancias y enfoques diferentes para obtener esa imagen final.

La primera referencia

Para obtener una primera referencia de medidas modelé el primer edificio de una forma muy básica y lo encajé en la

foto. Es de mucha ayuda haber hecho la fotografía uno mismo, pues ya tienes información más precisa, si nos acordamos claro, de la distancia de los objetos, de la lente usada, distancia focal, etc.

En éste caso ya calculé en el sitio que me encontraba a una distancia aproximada de unos 30 metros. Usé la imagen de referencia como imagen de rotoscopia para obtener la mejor perspectiva de la cámara haciendo encajar los bordes de mi modelo con los del primer edificio.

Moveremos la cámara, usaremos el zoom, y nos ayudaremos de referencias visuales como las esquinas del edificio o la acera o calzada de la calle para que la perspectiva sea la más cercana. Toda esta preparación no es del todo precisa, pero ayuda a que el resto de objetos mantengan una proporción más correcta. En la siguiente imagen puedes ver como quedó encajado el modelo. Una vez hecho esto es buena costumbre guardar la posición de ésta cámara por si la movemos accidental-

mente. Como los programas de 3D nos permiten usar todas las cámaras que queramos siempre podremos crear otras para obtener diferentes puntos de vista en nuestros renders, pero ésta primera nos ha servido como ayuda para empezar a modelar con las proporciones correctas. Ahora ya podemos empezar a modelar en cualquier otra vista.

Modelando el edificio

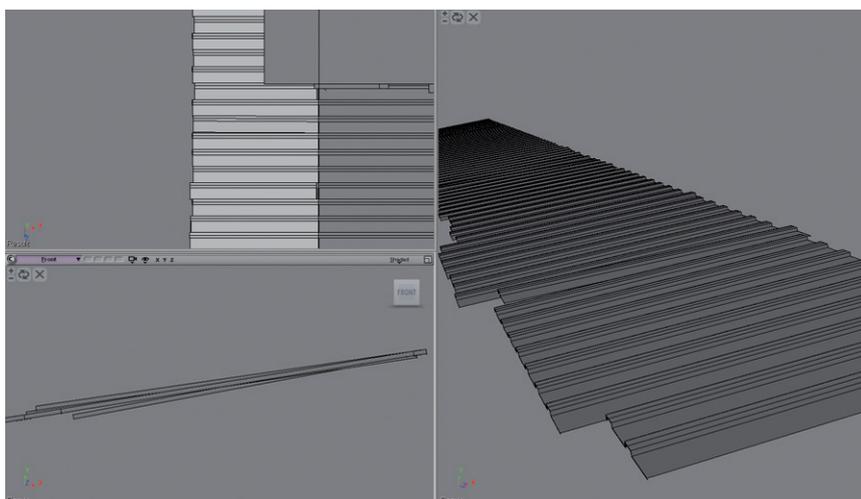
Teniendo la imagen de referencia siempre abierta empezamos a modelar el edificio. Haremos una serie de cortes horizontales para poder modelar las ventanas y balcones. La fotografía de referencia nos ayudará para obtener las alturas correctas para cada corte. En la imagen tenemos el edificio principal que podemos extender hasta que llegue al final de la calle. Vemos que también hay una serie de locales en la parte derecha de la fotografía que empezamos a colocar también en la escena. De momento el modelado se basa en toda una serie de cubos a los que des-

pués iremos dando detalle centrándonos en cada uno de ellos. Pero por ahora parece que todo encaja.

En la imagen anterior lo más detallado que hay son los tejados de los locales de la planta baja. Para eso he extruido una forma de la sección transversal. Las imágenes de referencia nos ayudarán mucho en cualquier momento de iniciar el modelado. Después los he colocado de forma desordenada. Algunos más inclinados, otros más cortos, otros más largos. De ésta forma le damos más realismo a la imagen. Las imágenes creadas en el ordenador son siempre tan ordenadas y limpias que gran parte del trabajo que iremos realizando será precisamente el de desordenar y dar irregularidad a todo lo que modelamos.

Balcones y ventanas

Ya tenemos los huecos hechos en los tabiques del edificio. Para la realización de los huecos no he usado booleanas ya que no me gusta como reconstruye los polígonos. He preferido hacer una serie de cortes horizontales y verticales, como he comentado más arriba, y eliminar los huecos. Para los



balcones y ventanas he seguido modelando con cubos de pocos polígonos, que voy escalando y adaptando al objeto que quiero realizar: barrotes, lamas de las persianas, etc.

Mantener el modelo con pocos polígonos nos permite trabajar con más fluidez.

Y como normal general la geometría con más detalle serán las que se encuentren más cerca de la cámara. Las que aparecen en el fondo o más lejanas se pueden dejar con pocos polígonos. Gran parte de los detalles se conseguirán más adelante con un buen trabajo en las texturas. En la siguiente imagen puedes ver el balcón del último piso. Una vez modelado se puede agrupar e instanciar si

queremos poner más balcones. Para las persianas he colocado las lamas ligeramente movidas unas de otras para darle aspecto de abandono. Para las ventanas he seguido el mismo concepto e incluso los mismos cubos.

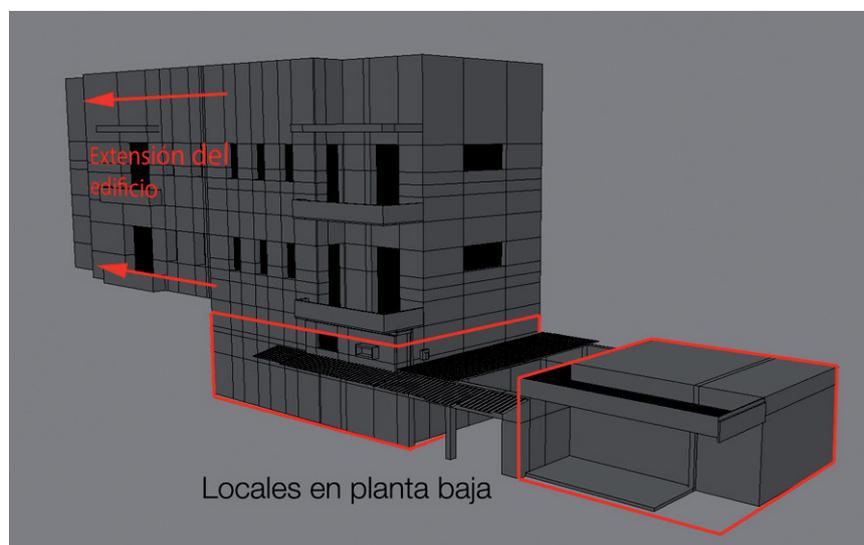
El toldo

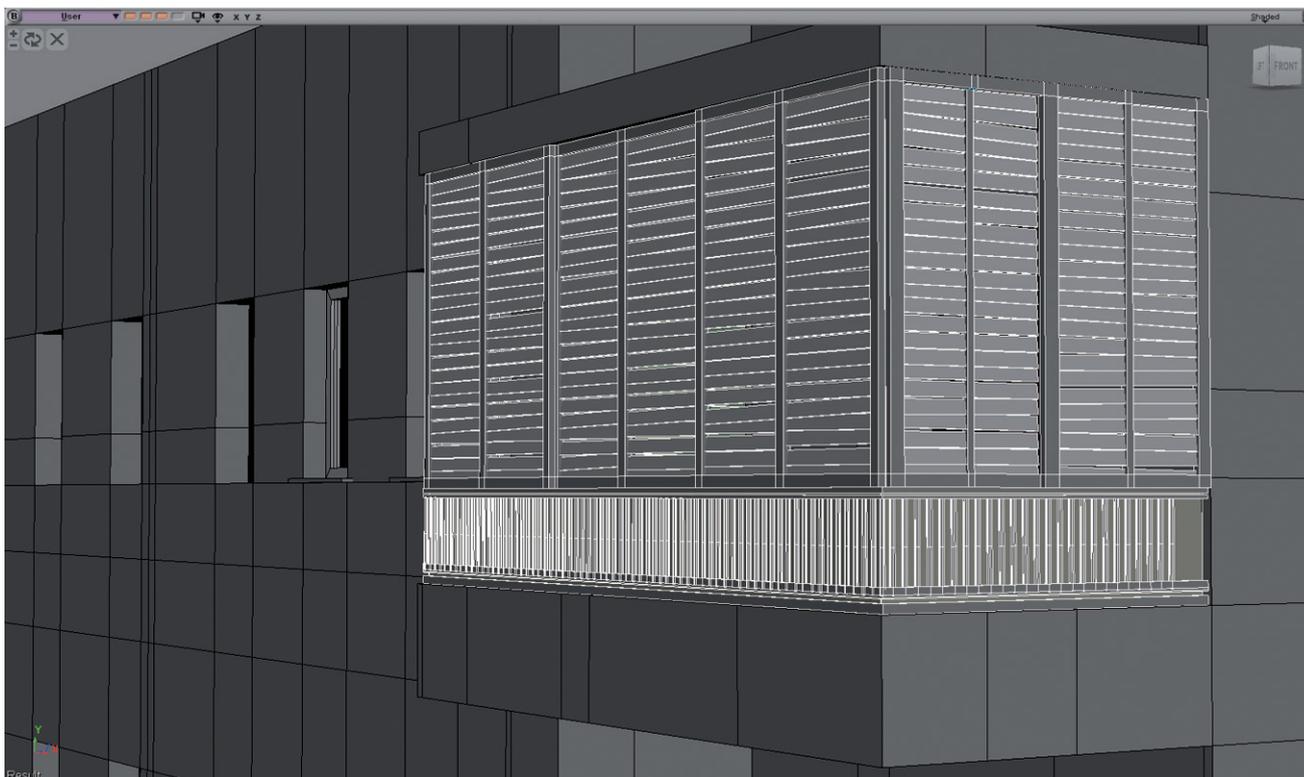
Algunos de los locales comerciales que aparecen en la calle tienen un toldo que se modela de una forma muy sencilla. Aquí sigo manteniéndome en la filosofía de pocos polígonos. Ya llegará el momento de cargar con más polígonos allí donde haga falta. He dibujado con la herramienta curva la forma básica que se ve de frente, en la que he movido algunos vértices de la línea inferior para darle esas formas curvas. Después se convierte a polígonos y extruimos la arista superior y la rotamos 90 grados.

La arista que divide el toldo en su perpendicular tiene aplicado un biselado para darle esa forma redondeada. Vemos en las siguientes imágenes el proceso.

Los cables

El tendido eléctrico de la calle terminará por darle más realismo de lo que parece. Para rea-





lizarlo crearemos algunos postes sencillos, unos cilindros, de los que partirán algunos cables. Los cables en si son bien sencillos de hacer dibujando curvas.

Me he ayudado de las diferentes vistas para lograr que acaben y terminen donde quiero. Una vez

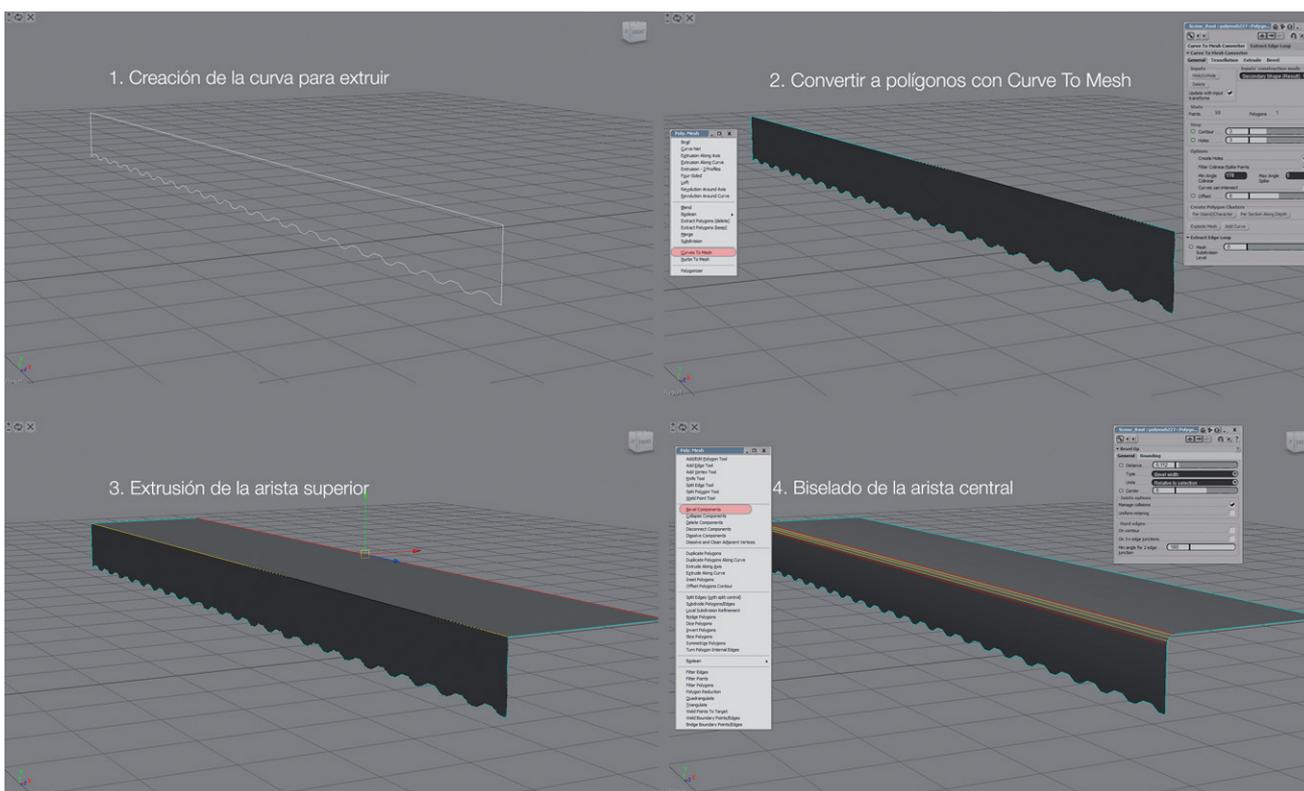
colocados los cables he dibujado una circunferencia usando la primitiva `curves>circle`, que usaré para extruirla en cada una de las curvas que serán los cables.

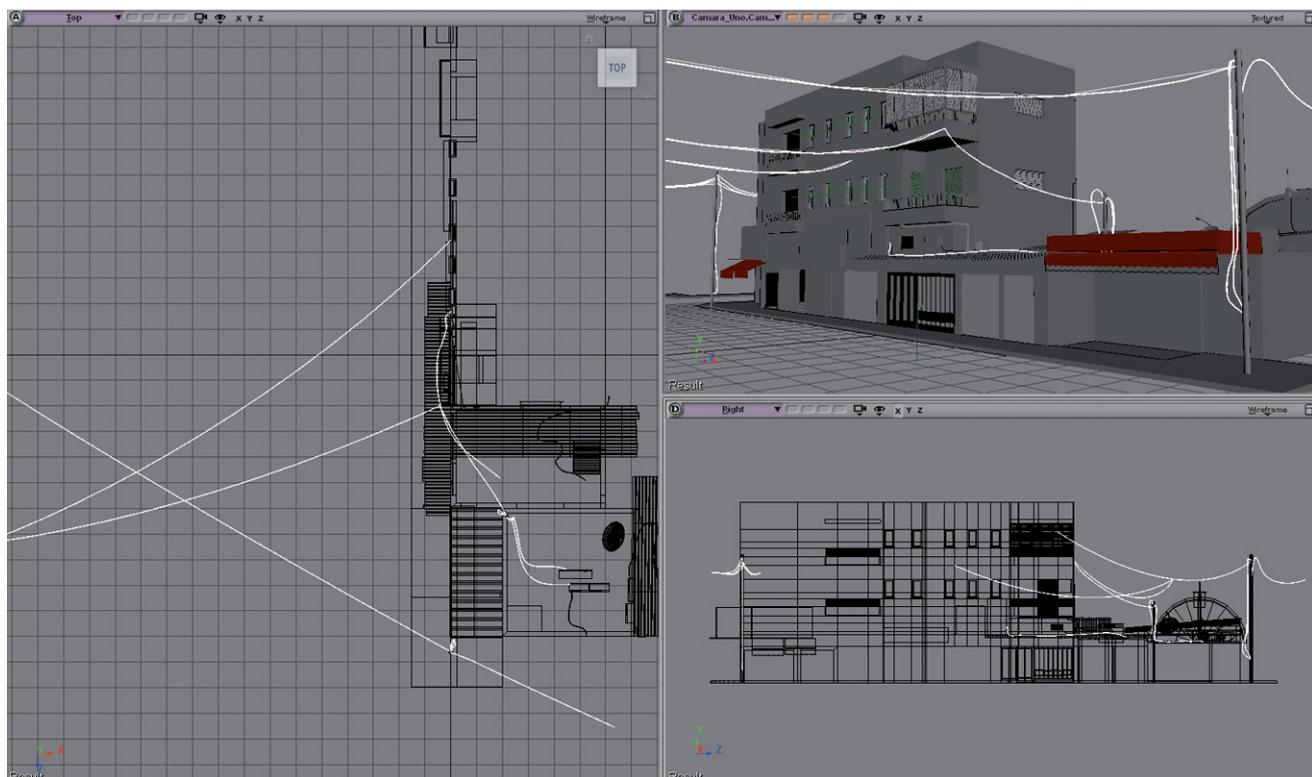
Por el momento no hago ningún “freeze” del modelado para poder modificar las curvas en

cualquier momento. Así puedo dar más desorden al tema del cableado.

Rótulos y otros elementos en la fachada

Ésto cada vez empieza a estar más lleno de elementos. Ba-





sándome en las imágenes de referencia me centro ahora en otros objetos que pueden encontrarse en la fachada.

Hay algunos rótulos, un aparato de aire acondicionado y alguna antena parabólica encima del local de más a la derecha.

También existen cajas de plástico que protegen algunos cableados. Todo esto dará a la escena ese toque que quiero darle. Siguiendo la premisa inicial, continuo haciendo el modelado de los objetos lo más sencillo posible, con primitivas

básicas, que principalmente son cubos. Obviamente es importante que en cada fase de modelado se vayan nombrando los objetos de forma que tengan un significado en lugar de dejar los nombres que nos da el programa por defecto, como polymesh01, cube01, etc, algo que si tenemos muchos objetos puede llegar a ser muy lioso y ralentizar nuestro trabajo.

Cada vez que queramos hacer una modificación o editar un objeto nos será más fácil buscarlo en el explorador en lugar de ir haciendo clic en cada

objeto hasta encontrarlo. Esto es de vital importancia cuando volvemos a abrir la escena meses más tarde.

Hay que ser eficientes mientras trabajamos, así nos ahorraremos muchísimos quebraderos de cabez y problemas.

En el siguiente artículo seguiré explicando el resto de la escena. Se terminará de modelar toda la escena y empezará el momento de entrar en detalles. Haremos uso de las herramientas de modelado para deteriorar algunas paredes.

Espero que os guste éste artículo. Si queréis comentar alguna cosa, no dudéis en escribirme al correo javier@zao3d.com. Un abrazo a todos. ●



Autor: JAVIER VEGA
 email: javier@zao3d.com
 web: www.zao3d.com

COWBOY

AUTOR: LUIS ARIZAGA



email: arizaga@digital-rebel.com

web: www.digital-rebel.com

HARLEY QUINN
AUTOR: NIKITA VOLOBUEV



email: nikita-nv@mail.ru

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



El Arte de volverse **INDISPENSABLE**

Antonio está temblando, Antonio está nervioso todos los días, Antonio no duerme bien y llega con los nervios de punta a trabajar al banco. Mira a su alrededor. Hace apenas una semana despidieron a 6 personas de otra área de la institución y en lo único que piensa es que muy pronto “la guillotina” también le caerá a él.

El mundo vive la primera crisis global de su historia y Antonio no es el único que está cam-

biando sus expectativas. Actualmente se desempeña como asesor financiero de créditos hipotecarios. Antes de la crisis, quería ser ascendido a gerente de área. Ahora ya no está tan seguro.

Mucha gente le diría a Antonio que se olvidara del ascenso y que mejor se preocupara por conservar su empleo: “Hay tanta gente que están despidiendo que deberías agradecer que tienes trabajo”. El diccionario de la Real Academia de la Len-

gua Española define la palabra “crisis” como “mutación importante en el desarrollo de otros procesos, ya de orden físico, ya históricos o espirituales”. Lo anterior nos lleva a definir que, sin importar si existe o no una crisis, el tener metas que alcanzar le da un sentido importante a tu vida y te mantiene enfocado en objetivos mucho más grandes.

¿Quieres un ascenso en tu trabajo? Vé por el. En realidad, la diferencia entre lo que tienes



que hacer para conservar tu empleo y obtener un ascenso es simplemente que para subir de puesto, tienes que solicitarlo. La época actual necesita que fortalezcas tu carácter, tu lealtad para con la empresa en la que laboras, tu pasión, tu entusiasmo y tu mentalidad positiva. Para lograr un ascenso en tu trabajo debes ser indispensable:

Trabaja duro

Las empresas siempre ven bien al empleado que cumple más allá de sus responsabilidades. Prepárate para trabajar algunas horas extras. Ofrece tu ayuda desinteresada a tus superiores. Si tienes problemas con la puntualidad, resuélvelos ya mismo. Acostúmbrate a cumplir tus promesas.

Investiga

Qué características tiene el puesto al que deseas ser promovido. Conviértete en un ex-

perto, aprende cosas nuevas, adquiere más responsabilidades para que cuando llegue el momento, tú seas el más preparado para ocupar el cargo.

Desarrolla tu personalidad

Muchos le llamarán ser lambiscón o barbero, pero es cierto que hay personas que tienen mucho talento y la mayor parte de su vida profesional se la pasan en cargos menores sin

que su potencial se aproveche al máximo. No estamos hablando de que te conviertas en alguien servil, hablamos de que aceptes el reto de socializar con tus superiores y ser más como ellos, aunque como consecuencia, debes dejar de ser “uno de los muchachos de la oficina”.

Dilo

Si de verdad quieres ser ascendido, lo primero que debes





hacer es comunicarle a tus superiores que deseas ser ascendido. Parece obvio, pero mucha gente no lo toma en cuenta. Si tu jefe te tiene presente, es en ti en quien pensará apenas se abra esa nueva oportunidad.

Ten paciencia

Las oportunidades se dan hasta en tiempos de crisis. Sería algo extraordinario que al siguiente día de que solicitaras tu ascenso, ya te encontraras con tu

nueva oficina y un sustancial aumento en tu sueldo. La realidad es otra. La mejor forma de tener paciencia para que llegue tu ascenso es prepararte. Se sabe de una gran cantidad de personas que perdieron una gran oportunidad por no estar preparados para tomarla.

Persevera

Una manera de demostrar que realmente deseas ese ascenso es no darse por vencido a la primera.

Tal vez la primera reacción de tu jefe cuando le solicites el ascenso sea de que no estás preparado o que todos los ascensos están detenidos por la crisis.

Sigue preparándote, sigue siendo indispensable en el puesto que tienes, es lo mejor que puedes hacer. Cuando se abra





la oportunidad, el primero en aprovecharla serás tú.

Blíndate

¿Te has dado cuenta cuántas personas existen en las oficinas que sólo se la pasan hablando mal de los demás, de la miseria que les pagan y de que ya están hartas? Tal vez tú seas una de ellas. Te recomendamos seriamente alejarte de esa gente, o si ya de plano tienes que convivir todo el día con ellos,

hacerte de un blindaje emocional y no dejar que su actitud te afecte.

En este sentido hay dos clases de personas: las que todo el día se la pasan hablando y sufriendo lo mal que les vá y contagiando a los demás y aquellas personas que se enfocan en lo que quieren y utilizan cada obstáculo como un escalón para seguir alcanzando sus objetivos. Si eres del segundo tipo, enhorabuena, sigue luchando.

Ten un plan B

A lo mejor la empresa donde laboras actualmente no tiene la capacidad de darte ese ascenso que tanto deseas. Sin embargo, tal vez exista otro lugar donde sí exista ese puesto con las características que buscas. Investiga y utiliza tu excelente desempeño en tu trabajo actual como tu mejor carta de recomendación. ¿Estás dispuesto a tomar el reto o prefieres quedarte ahí, seguro, donde estás? Todo depende de ti. ●



Fuente:

www.comosalirdelacrisis.com

Boletín gratuito sobre temas para salir de la crisis y comunidad de ayuda mutua con eventos educativos donde podrás aprender de una manera divertida técnicas para ganar más dinero y vender más

WINE ROOM

AUTOR: FARAZ SAYYADI

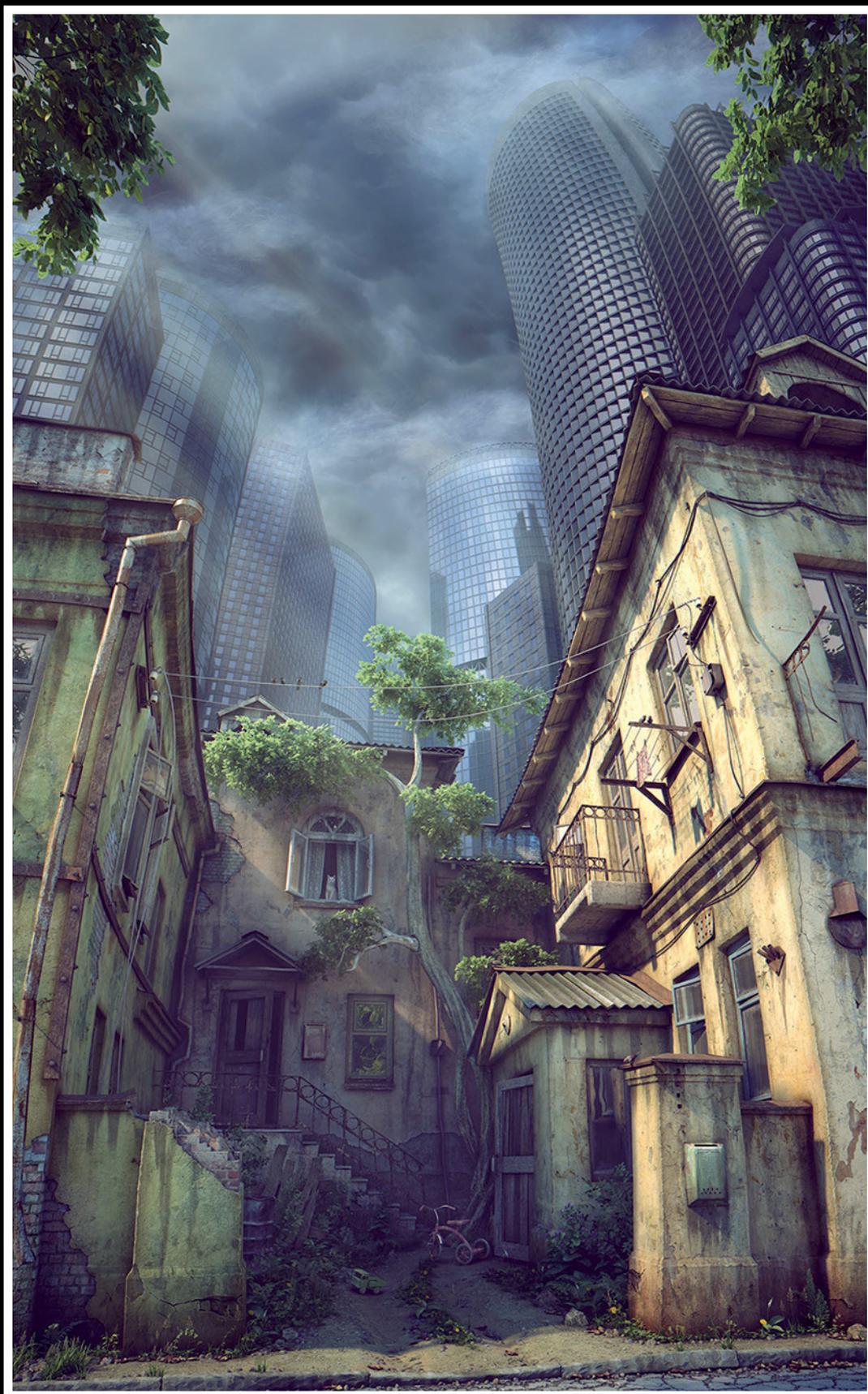


email: farazsayyadi@yahoo.com

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

PATIO

AUTOR: DENIS TOLKISHEVSKY



email: mail@to3d.ru

web: www.to3d.ru

DIMENSIONVFX

Grupo Oficial de VFX en España



Actualidad



Empleo



Entrevistas



Artículos



Plugins



Tutoriales



Trailer "Man of Steel" de Zack Snyder
diciembre 15 2012, por Ian Amaya, Sin Comentarios



Trailer "Man of Steel" de Zack Snyder
diciembre 15 2012, por Ian Amaya, Sin Comentarios

Segundo tráiler de la nueva película de "Superman", "Man of Steel". Dirigida por Zack Snyder, conocido por su trabajo en películas como "Watchmen" y "Sucker Punch", y con la producción / guión de Christopher Nolan.



Trailer "After Earth" de M. Night Shyamalan

CON EL APOYO DE

techex

trigital

Tangram solutions

trazos_

AULATEMATICA
DIGITAL TRAINING CENTER

DigitalRebel
ACADEMY

PrimerFrame
Escuela de Animación

DVFX

facebook.com/dimensionvfx

@dimensionvfx

info@dimensionvfx.com

www.dimensionvfx.com

Únete, participa.

21 . 12 . 2012



S U M E R 

DIRECTED BY: ALVARO GARCIA - CREW: AIM BAK - DAVID FERNANDEZ BARRUZ - GABRIEL GONZALEZ [DHJO]
IKER PAZ (ATLAN) - IVAN SUAREZ - KARIM SHAKER - LAURA ORTEGA LACASA - PABLO M. BRAVO - WWW.SUMERMOVIE.COM

WWW.SUMERMOVIE.COM - ALVARO GARCIA - COPYRIGHT 2012

ÁLVARO GARCÍA

En este nuevo número de Render out! tenemos el enorme placer de entrevistar a Álvaro García el director del fantástico cortometraje llamado Sumer.

Dinos, ¿cómo te presentarías a ti mismo?

Soy Álvaro García, de Madrid. 25 años. Aunque ahora vivo en Barcelona y tengo planes de irme a Londres una temporada. Me gusta moverme, vamos.

Me presentaría como un creativo con ganas de mostrar cosas nuevas, fresca, historias bonitas y si es a través del 3D, mejor que mejor. Siempre me ha gustado evocar y también quizá con la intención de entretener al espectador.

¿Desde cuando te dedicas a esto del 3D?

De forma seria desde el 2010, cuando empecé a estudiarlo. Sin embargo, desde los 10 años

empecé a toquetear la versión 4 o 5 de 3D Studio Max. Mi primo estudiaba arquitectura, y vi una esfera animada con un noise en 3D Max y flipé. Dije: ¡guau!, esto lo quiero hacer yo. Pero lo tuve durante muchos años como algo muy amateur.

¿Puedes presentarnos el proyecto SUMER?

SUMER es un intento de entender un futuro post-apocalíptico a través de los ojos de un niño de 14 años, es decir, intento advertir hacia donde nos puede llevar la sociedad actual y cómo un chaval, sin grandes pretensiones sociales, puede descubrir cosas mucho más valiosas que una ciudad entera como SUMER.

Es un cortometraje, de no más de 6 minutos (esperamos). Pero sinceramente, el mundo que

S U M E R





se está generando daría para contar muchas más historias en torno a este universo que es SUMER.

¿Cuál es tu papel en este proyecto?

Soy el director. Al principio empecé solo, así que fui mi propio director. Poco a poco el proyecto fue creciendo, y ahora somos un equipo de 9 personas. Además de dirigir, me encargo un poco de todas las tareas de producción, modelado, texturizado, shading, etc...

¿Qué significa SUMER?

SUMER es la ciudad en la que se desarrolla parte de la historia. Tiene el nombre de SUMER en honor a la civilización Sumeria, el primer asentamiento humano. La paradoja, es que en nuestra historia, SUMER puede ser la última civilización del planeta.

Hemos visto el teaser. ¿Qué significa exactamente esta pieza dentro del proyecto SUMER?

Es una muestra de anticipaciones de acciones que luego veremos en el corto. No queríamos destripar mucho la historia, y decidimos convertirlo en algo abstracto pero lleno de sentido al mismo tiempo. Cada plano, nos cuenta algo clave de la historia, que mas adelante entenderemos con claridad.

El proyecto entero parece estar sumido en un críptico misterio. ¿Puedes desvelarnos algo más sobre la historia?

No mucho más, lo que si puedo decir es que si habéis visto películas como Akira, Ghost in the

shell, Freedom, y demás joyas cyberpunk SUMER os cautivará.

¿Tenéis ya fecha de estreno?

Sí: Septiembre del 2013

¿Por qué decides comenzar SUMER?

No hay un momento concreto en el que se decida eso. Siempre he querido contar historias y poco a poco lo que empezó como un proyecto individual y controlado por mi, se ha convertido en algo con identidad propia y lleno de gente inspirada con la idea del proyecto.





En definitiva, SUMER decidió crecer por sí solo, y aquí estamos intentado domarlo.

¿Algunas referencias que hayan influido en tu decisión para embarcarte en este proyecto? ¿Otros proyectos? ¿directores o películas?

Vi el corto de “Rosa”, que lo hizo una sola persona: Jesús Orellana. Y entonces me dije,

joder... una persona sólo, en un solo año... ¿por que no?

Esa fue la inspiración de ponerme en acción y manos a la obra. A nivel creativo la lista de influencias e inspiración es larga, como ya he dicho, cualquier referencia cyberpunk con ese gran mensaje anti-sistema.

¿Cuéntame algo sobre tu equipo?

Son geniales. En este teaser me han sorprendido todos, de alguna forma u otra. Si lo definiere con una palabra, sería con “sinergia”.

¿Cuál es el especial reto tecnológico para este proyecto? ¿software, herramientas, hardware, recursos?

A veces se nos va un poco de las manos, lo reconozco, algunos





WWW.SUMERMOVIE.COM - ALVARO GARCIA - COPYRIGHT 2012

del equipo somos realmente frikis de la tecnología. Por suerte, otra parte del equipo equilibra esto con un poco de coherencia. A nivel de software, estamos usando Vray. Buscamos foto realismo, y este motor de render me ha cautivado, sinceramente. La mayor parte de nosotros usamos 3D Studio Max para modelado, texturizado,

shading (vray) etc. Luego contaremos con Motion Builder y Character Studio para incorporar un sistema de captura de movimientos mediante Kinect. Con Motion Builder trabajaremos el mocap. Hemos dedicado meses de experimentación con Kinect y su mocap y es increíble las oportunidades que puede brindarnos. Una buena

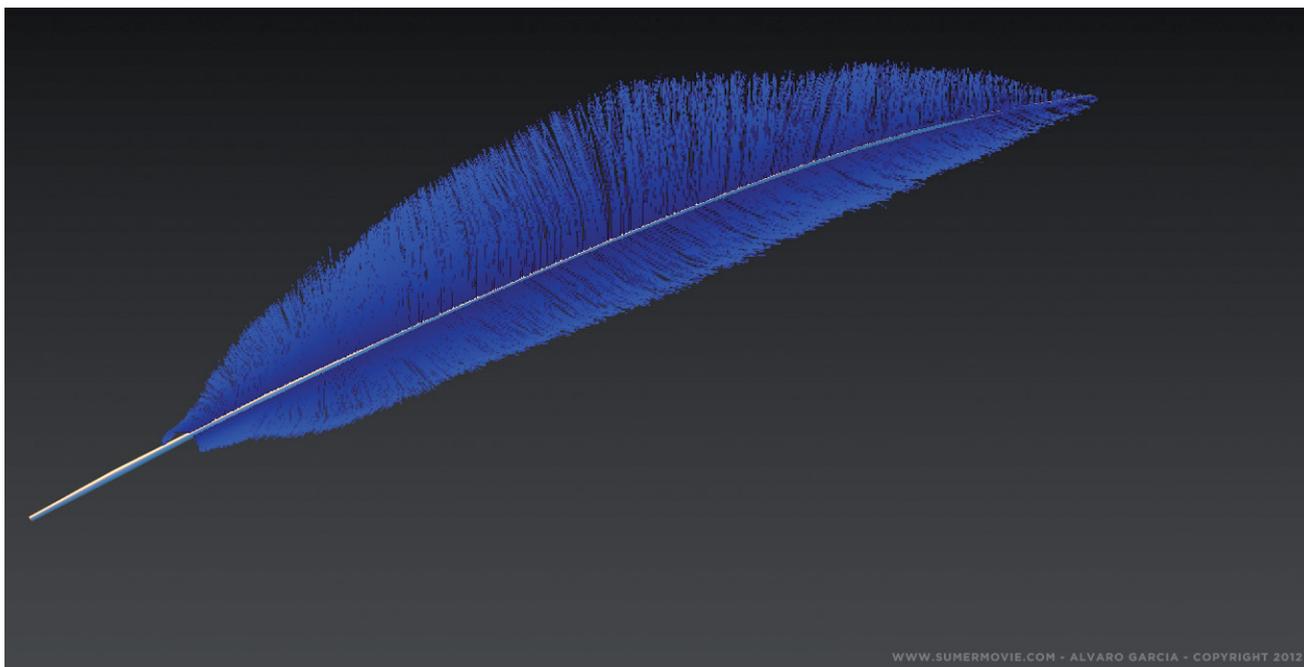
inspiración de sus posibilidades es el teaser de Keloid, de Big Lazy Robot. La captura de sus piernas esta hecha con kinect. Un mocap, al alcance de todos.

¿Cuál es vuestro máximo desafío a nivel creativo?

SUMER es una ciudad con vida propia, historia, geografía. Un



WWW.SUMERMOVIE.COM - ALVARO GARCIA - COPYRIGHT 2012



WWW.SUMERMOVIE.COM - ALVARO GARCIA - COPYRIGHT 2012

entresijo de gente, sociedades, elites, barrios, todo esto hay que traducirlo en imágenes. Pero antes hay un trabajo de conceptualización y briefing. Darle coherencia a todo esto, es un verdadero reto. Sentir SUMER, como algo real y vivo.

Vemos un elaboradísimo e hiperrealista plano del ojo de lo que parece ser un chico despertando... ¿Qué puedes decirnos sobre ese plano?

Técnicamente ha sido un reto, sudor, pelo, scattering, animación coherente. Ese plano ha temblado varias veces, pero estamos muy contentos con el resultado.

A la vez es el alma del teaser. Creo que podemos contarle: ese ojo es el ojo de "Hermes", nuestro protagonista. Que despierta de un mal sueño para ir en busca de su objetivo y hasta aquí puedo leer.

¿Hasta dónde te gustaría llegar con este proyecto?

Pantalla grande. Un largometraje. Pero este año, 5 minutos de aventura que inspire a mu-

cha gente con ganas de cambiar las cosas. Como Hermes.

¿Cómo ves el panorama en general en cuanto a creación audiovisual, Cine y sobre todo en animación 3D y en España en particular?

Veo que hay muchas oportunidades por un lado y mucha sequía creativa por otro. La industria funciona (fuera de España) pero ya sabéis, "Blader Runner II", "Star Wars VII". Yo estoy deseando ver nuevas iniciativas, fresca, gente arriesgando. Empleo hay, solo falta recuperar un poco de originalidad y creatividad y tendríamos una industria redonda, pero bueno, Tadeo Jones ha funcionado, no es justo decir que en España no funciona la animación en 3D.

¿Algo que añadir para finalizar esta entrevista?

Sí, que gracias a todos por el apoyo que estamos teniendo de toda la gente que esta viendo el teaser y de todos aquellos que de algún modo se sienten identificados con el espíritu del proyecto. De veras, se siente el

apoyo. Y por supuesto muchas gracias también a Render out! por brindarnos la oportunidad de contar esos detalles que no podemos poner en la pantalla y completan la historia. No dejéis de seguirnos en Facebook, Vimeo, Youtube o en www.sumermovie.com ●

SUMER CREW:

- Alvaro García:
Director and 3D Generalist
- Aim Bak:
Comper
- David Fernandez Barruz:
Modeler & Technical Supervisor
- Gabriel Gonzalez [DHIJO]:
Creative Supervisor
- Iker Paz (Atlan):
Concept Artist & Matte Painter
- Ivan Suarez:
FX Artist TD
- Karim Shaker:
Original Soundtrack & sound design.
- Laura Ortega Lacasa:
Modeler, Texturer & Concept Artist.
- Pablo M. Bravo:
Modeler

v-ray 2.0

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

Scott Metzger
CG Supervisor, VFX Tour



**10 RAZONES
PARA ELEGIR**

v-ray 2.0

Adquiera V-Ray en

www.2acad.com

V-Ray® RT

Agiliza el tiempo de configuración de materiales y luces.

VRayCarPaintMtl y VRayHairMtl

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

Dispersión

Simula materiales con mayor nivel de realismo.

VRayLightSelect Render Element

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

Herramienta de análisis de lente

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

Mapa VRayPtex

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

VRayStereoscopic Helper para 3ds Max®

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

V-Ray® Proxy

Permite renderizar una cantidad casi ilimitada de geometría.

VRayLight Dome

Simplifica la iluminación basada en imágenes.

V-Ray® Displacement

Agrega detalles eficazmente con una gestión optimizada de la memoria.

SALVADOR DALÌ
AUTOR: MIRIAM BONETTI

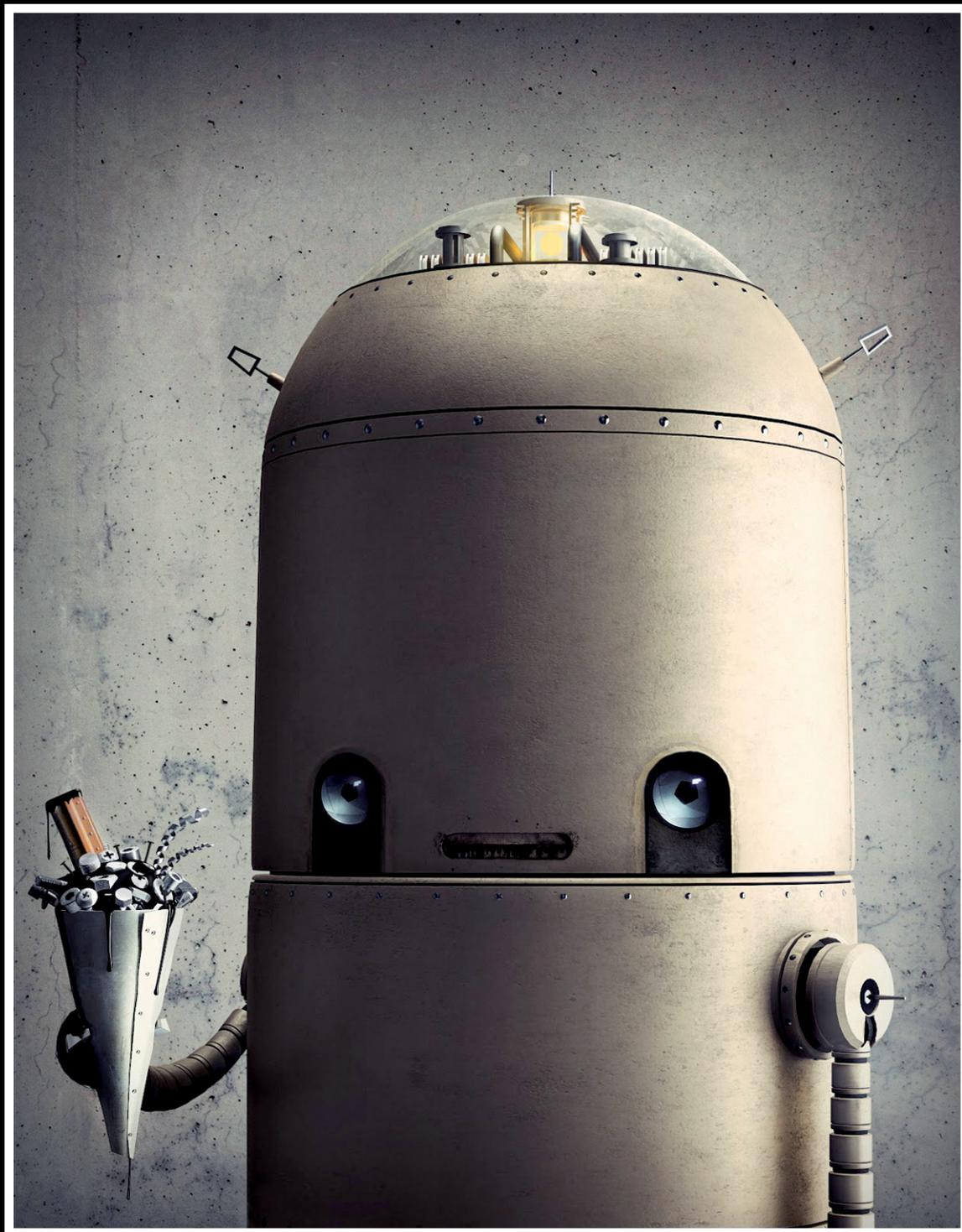


email: eithne81@gmail.com

web: www.miriambonetti.blogspot.com.es

STRANGE BEHAVIOUR

AUTOR: RICCARDO ZEMA



email: kidqube@gmail.com

web: www.kidqube.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!**