

# Renderout!™

www.renderout.es

NOVIEMBRE 2025

#47

ENTREVISTA

LORENZO  
LOVERA

3DOUBLES  
CAMPUS

THE ROOKIES

El alma de la Produccion

3Doubles  
ENTREVISTAS

EL SUPERPODER  
DE LA MEDIOCRIDAD

MAKING OF  
TIKISEAL

ISSN 2659-8485



Imagen de portada © 3Doubles

ENTREVISTA RAÚL CARBÓ





# MÁSTER DE ANIMACIÓN 2D Y 3D 3DOUBLES CAMPUS & UNAM

**INSCRIPCIONES**



**ABIERTAS**



# Contenidos

#47

05



*El superpoder de la mediocridad*

13



*Making of: Va'nuk Shaman*

19



*Entrevista: Raúl Carbó*

26



*La IA en el flujo de trabajo de Archviz*

33



*Making of: LUCI*

41



*Helen: Darío Sánchez y Miguel Miranda*

Marco Delgado

*Director y Editor de contenidos*

Juan Nieto

*Director de Marketing y Publicidad*

Marta Velázquez

*Directora de Producción*

## NOTA IMPORTANTE:

El lector podrá visualizar esta revista, imprimirla, copiarla y almacenarla en su ordenador u otro soporte físico, exclusivamente para su uso personal y privado, quedando PROHIBIDA su utilización con fines comerciales, su distribución, así como su modificación o descompilación.

*Editado en Madrid por Marco Delgado. ISSN 2659-8485*



46



Making of: TikiSeal

53



Entrevista: Lorenzo Lovera

60



Artículo: El alma de la Producción

66



Making of: From the Ashes

71



Artículo: The Rookies

80



Making of: Cruella

87



Mis inicios en la industria 3D

Marco Delgado

Director y Editor de contenidos

Juan Nieto

Director de Marketing y Publicidad

Marta Velázquez

Directora de Producción

#### NOTA IMPORTANTE:

El lector podrá visualizar esta revista, imprimirla, copiarla y almacenarla en su ordenador u otro soporte físico, exclusivamente para su uso personal y privado, quedando **PROHIBIDA** su utilización con fines comerciales, su distribución, así como su modificación o descompilación.

Editado en Madrid por Marco Delgado. ISSN 2659-8485





# EL SUPERPODER DE LA MEDIOCRIDAD

**N**o puedo comenzar este artículo sin aclarar el significado que se le dará a la palabra “mediocridad” a lo largo de él, ya que este término carga con un peso cultural que necesitamos desmontar antes de poder avanzar.

La palabra “mediocridad” proviene del adjetivo latino *mediocris*, que a su vez se compone de *medius* (“medio”) y *ocris* (“montaña”). Su significado etimológico original es, literalmente, estar a mitad de la montaña. Y si lo piensas bien, ¡qué lugar más interesante!

*“Estar a mitad de la montaña significa que no estás al pie, estancado en el punto de partida”.*

Ya has recorrido terreno, has superado obstáculos y has ganado altura. Pero tampoco estás en la cima, lo cual significa que todavía te queda camino por recorrer, territorio por explorar y vistas por descubrir.

Desde este punto intermedio, puedes permitirtte mirar hacia abajo y sentir orgullo al ver todo lo que has superado; y al mismo tiempo, mirar hacia arriba y dejarte inspirar por la curiosidad de lo que





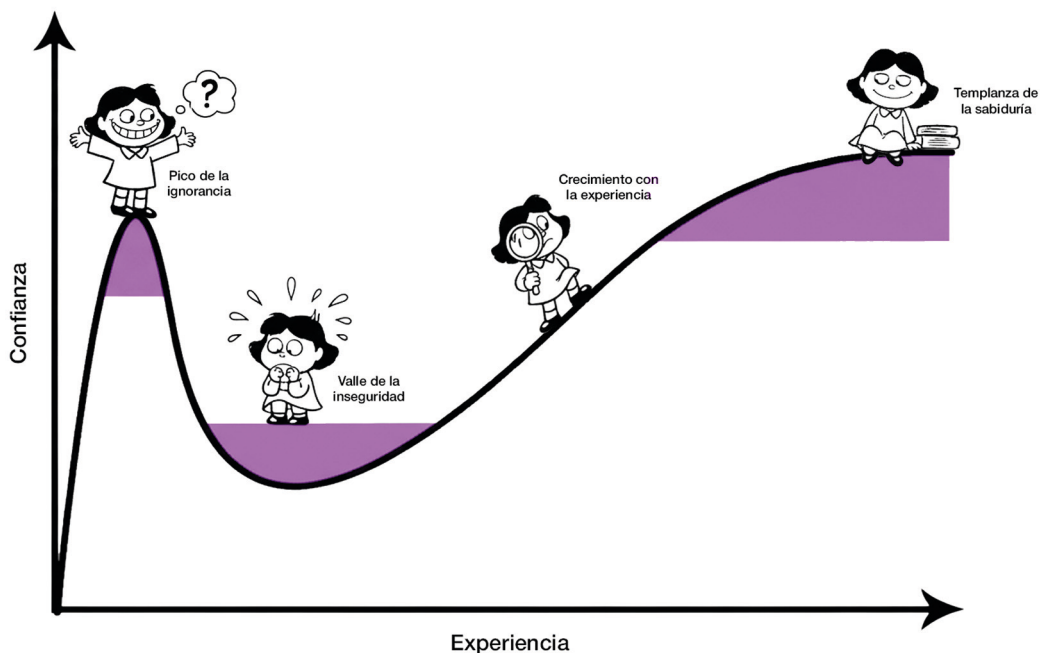
aún te espera, ese horizonte de posibilidades que te motiva a seguir explorando.

En la industria **hipercompetitiva** en la que vivimos, parece que todos tenemos la obligación de ser expertos consumados en algo específico. Si no lo eres, si te atreves a admitir que estás *“en medio”*, te arriesgas a ser etiquetado como mediocre en un sentido peyorativo: una persona conformista, sin ambición, que se ha rendido antes de alcanzar la excelencia. Pero ¿qué pasa si te digo que, por muy experto que seas, siempre estarás, inevitablemente, en el punto medio de la montaña?

En la psicología moderna se habla del **«Efecto Dunning-Kruger»**, un sesgo cognitivo que describe una paradoja fascinante: las personas con conocimientos limitados en un área tienden a sobrestimar su competencia, creyendo que saben mucho más de lo que realmente saben. Mientras tanto, los verdaderos expertos experimentan exactamente lo opuesto. Cuanto más aprenden, cuanto más profundizan en su campo, más conscientes se vuelven de la vastedad de todo lo que aún ignoran.

Y es que esta idea de **«llegar a la cima»** es, en sí misma, una ilusión. Porque si ya has llegado a la

## EL EFECTO DUNNING-KRUGER





cumbre de la montaña, si te consideras un **«verdadero experto»** que lo sabe todo sobre su campo, ¿qué aburrida sería la vida, no? Ya no quedaría camino por recorrer, nada nuevo por descubrir, ningún error interesante que cometer ni nada significativo que aprender. La cima, paradójicamente, **es el lugar más limitante donde puedes estar.**

Mi abuela siempre decía que la virtud está en el término medio, y con la perspectiva que dan los años, creo que tenía más razón de la que incluso ella imaginaba. Ese punto intermedio no es un lugar de conformismo, **sino de equilibrio dinámico.** Es el lugar donde tienes suficiente conocimiento para ser útil, pero suficiente curiosidad y humildad para seguir aprendiendo.

Así que quizás es momento de hacer las paces con este punto intermedio y reconocerlo no como un fracaso en alcanzar la cima, sino como el lugar más fértil para la creatividad y el crecimiento continuo.

#### LA MEDIOCRIDAD COMO TERRENO FÉRTIL

¿Y si la mediocridad fuese exactamente lo que necesitamos para avanzar y ser más creativos? Esta pregunta puede sonar contraproducente en una industria obsesionada con la excelencia técnica. Pero estar en ese territorio intermedio, no en la cima donde supuestamente reside la maestría, te otorga una perspectiva única y tremendamente valiosa.

Desde ahí puedes explorar direcciones que un **«verdadero experto»** descartaría de manera automática e inconsciente, simplemente porque su experiencia le dice que **«eso no funciona»** o «eso ya se intentó».

Esta posición intermedia te libera del peso paralizante del juicio, tanto el que ejerces sobre ti mismo como el que temes de los demás. Cuando no tienes una reputación de *«verdadero experto»* que proteger, puedes permitirte experimentar, equivocarte y aprender sin la presión de tener que acertar siempre. **Ser mediocre**, en este sentido renovado y positivo, significa lanzarse a la curiosidad pura sin la carga de la maestría.

Aceptar que eres y serás **«mediocre»** en muchas áreas, te permitirá avanzar por caminos interdisciplinarios que despierten tu creatividad de formas inesperadas. Porque aquí viene la pregunta crucial: ¿de dónde surge realmente la inspiración?





No del aislamiento disciplinar, no de conocer cada detalle técnico de un solo campo, sino precisamente de la intersección entre saberes aparentemente inconexos. Las **mejores ideas** nacen cuando conectas conceptos de territorios diferentes: la física con el arte, la música con la animación, la arquitectura con la botánica...

Es cierto que si exploras muchos campos probablemente no llegarás a dominar ninguno con una profundidad enciclopédica. No serás un **«verdadero experto»** dedicado exclusivamente a una especialidad. Pero también es verdad que tendrás acceso a conexiones, asociaciones y soluciones imposibles para quien solo conoce un territorio.

Nuestra mente no funciona de **manera lineal y compartimentada**; funciona por asociación y analogía, por patrones que reconoce en contextos diversos.

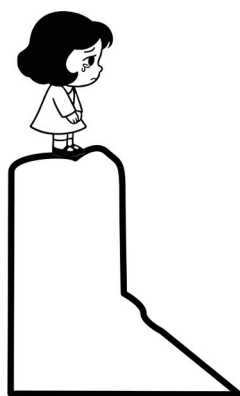
Cada nuevo conocimiento, por superficial que sea al principio, añade una pieza al tablero donde jugamos a crear. Cuantas más piezas tengas, más jugadas posibles podrás realizar.

Abracemos, entonces, el **«superpoder de la mediocridad»**. No nos dejemos condicionar por un saber purista que insiste en la hiperspecialización como única vía hacia la excelencia. **La verdadera innovación**, esa que cambia paradigmas y abre nuevos caminos, viene de los que saben lo suficiente de muchas cosas como para ver conexiones que nadie más puede ver.

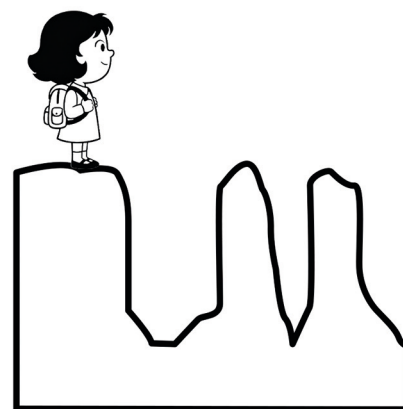
Y aquí es donde llegamos a un punto crucial: para que la mediocridad se convierta en ese terreno fértil del que hablamos, primero necesitas hacer las paces con su compañero inseparable: el error.

### EL ERROR COMO MAESTRO

Hemos desarrollado una relación profundamente tóxica con el error. En algún momento el fallo ha pasado de ser una parte natural del proceso creati-



FRACASAR



FALLAR

vo a convertirse en algo que debemos evitar a toda costa, ocultar si ocurre y corregir con urgencia antes de que alguien lo note. Esta mentalidad no solo es agotadora, sino que nos está robando oportunidades creativas extraordinarias.

**Fallar no es lo mismo que fracasar.** Fallar es parte del aprendizaje, es el método que usa la creatividad para expandir sus límites. Cada fallo te enseña algo valioso sobre tus herramientas y procesos. Te muestra qué funciona y qué no, qué caminos tienen potencial y cuáles son callejones sin salida.

**El fracaso, en cambio, solo ocurre cuando te rindes, cuando dejas que el error te paralice y decides no extraer ningún aprendizaje de él.**



Cuando no te permites fallar bloqueas completamente tu estado de "flow". Ese estado mental en el que la creatividad fluye sin fricción solo es posible cuando te sientes libre para experimentar sin consecuencias. La clave está en cambiar tu relación con el proceso: disfrutarlo en lugar de temerlo, y dejar de esconder los errores como si fueran vergüenzas





profesionales. Los **errores** son, en realidad, **la huella visible de tu creatividad en acción**.

Piensa en cuántas veces una simulación de partículas ha producido un resultado completamente inesperado que, al observarlo con curiosidad, te ha dado la solución perfecta para otro problema. O ese shader que no se comportaba como habías planeado pero que generó una textura que nunca hubieras conseguido intencionalmente. Ahí, en esos momentos de desviación del plan original, es donde puede nacer la verdadera magia.

La historia está llena de descubrimientos revolucionarios que nacieron del error. Los **Post-it**, son el ejemplo perfecto. En 1968, el químico **Spencer Silver**, trabajando para **3M**, intentaba crear un adhesivo extremadamente fuerte para aplicaciones industriales. En lugar de eso, obtuvo un pegamento débil que se despegaba con facilidad.

Durante años, ese **«error»** fue ignorado, hasta que su compañero **Art Fry**, tuvo una gran idea: ese adhesivo **«fallido»** era perfecto para marcar páginas sin dañarlas. De un **fallo** nacieron las notas adhesivas más icónicas del mundo, un producto que ha generado miles de millones de dólares.

Por lo tanto, **el error no es tu enemigo. Es tu compañero de viaje más honesto**, el que multiplica exponencialmente tus opciones, conocimiento y re-

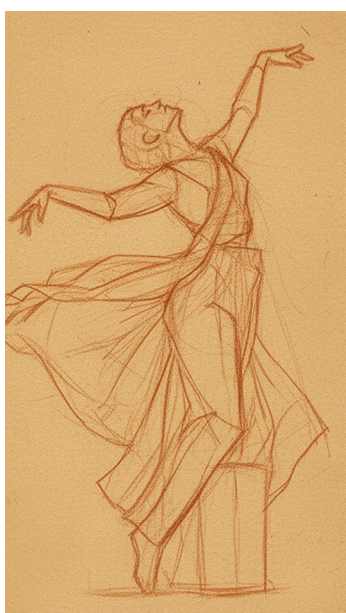
pertorio de soluciones imprevistas. **Cada fallo que cometes es una bifurcación en el camino que te abre nuevas posibilidades**, nunca consideradas si todo hubiera funcionado perfectamente desde el principio. Así que abrázalo, documéntalo y si quieres, ponlo en un Post-it como recordatorio de que fallar es la clave del éxito.

#### LA PERFECCIÓN COMO BARRERA

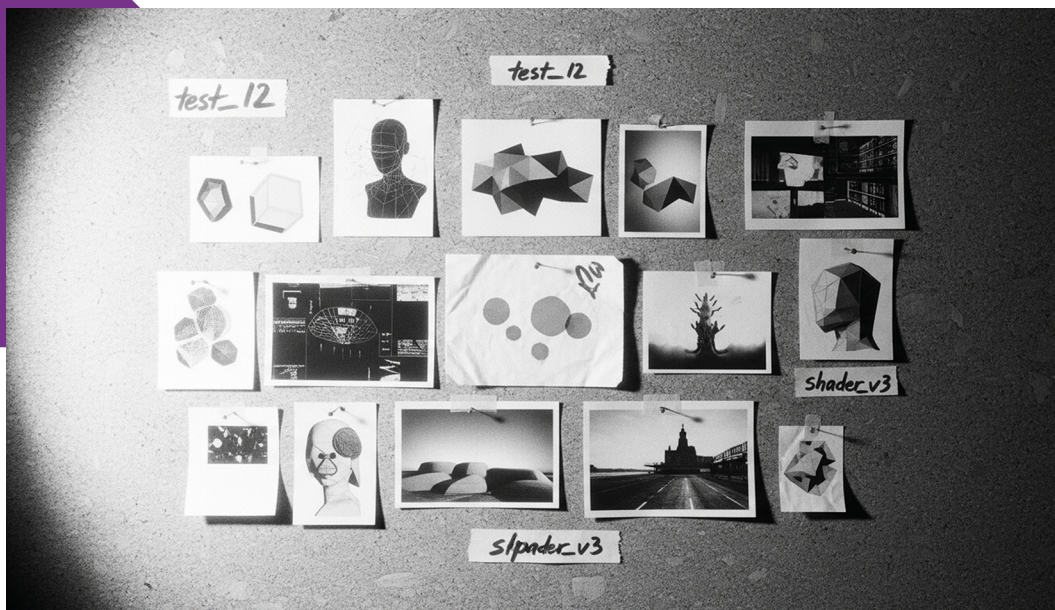
Aquí viene la ironía más hermosa de nuestro trabajo: cuanto más perfectos intentas hacer una textura, animación o modelado, más falso termina viéndose.

El mundo real está plagado de imperfecciones y de ese caos que tu cerebro reconoce instintivamente como auténtico. Cuando eliminas cada mínima imperfección, creas algo técnicamente impecable pero emocionalmente hueco.

**La perfección, por su propia naturaleza, no admite evolución.** Por definición, si logras algo perfecto, ya no puedes mejorarlo. La mediocridad, en cambio, está repleta de potencial: puede crecer, mutar y convertirse en algo completamente diferente.







La historia de la animación y los efectos visuales está repleta de ejemplos que validan este enfoque. Cada gran película de **Pixar**, comenzó con unos "storyboards" toscos, dibujos rápidos y poco refinados que servían únicamente para capturar una idea antes de que se evaporara.

Las revolucionarias películas de "Avatar" iniciaron su camino con prototipos que cualquier espectador consideraría ridículamente primitivos comparados con el resultado final. Pero esos primeros pasos mediocres fueron esenciales alcanzar la excelencia.

**Ed Catmull**, cofundador de **Pixar** y una de las mentes más brillantes de la industria, lo expresó con claridad en su libro **Creatividad, S.A.**:



*"Nuestro trabajo como ejecutivos de un entorno creativo es proteger las nuevas ideas de aquellos que no comprenden que para que surja la grandeza debe haber fases más mediocres".*

Esta protección consciente del proceso imperfecto es lo que permite que las ideas germinen y crezcan sin ser podadas prematuramente por estándares de perfección que todavía no corresponden aplicar.

Este enfoque no es una invitación al conformismo, sino todo lo contrario: **es una invitación radical a "empezar"**. A experimentar sabiendo que vas a fallar, sabiendo que todo camino atraviesa, inevitablemente, territorios de mediocridad y error. Eliminando la "parálisis por análisis" que surge cuando lo quieres todo tan perfecto que terminas sin hacer nada.

La próxima vez que tengas una idea, no esperes el momento idóneo para ejecutarla. Hazla con las limitaciones que tienes ahora. Hazla torpe, incompleta y experimental. Hazla "ya". Porque entre una idea perfecta que permanece en tu cabeza y una idea mediocre que convierte en algo tangible, la segunda siempre ganará, porque es el primer paso hacia algo real.

## CONCLUSIÓN

En el budismo Zen existe un concepto llamado "shoshin", que significa «mente de principiante». La idea es simple: **la mente del principiante está llena de posibilidades**. Cuando te acercas a algo con ojos nuevos, sin el peso de «ya sé cómo funciona esto», el mundo se abre de formas imposibles para quien cree haberlo visto todo.

Esto es exactamente lo que hemos estado explorando en este artículo. Ese punto de equilibrio que te permite mantener una mente de principiante, mirando cada disciplina con curiosidad fresca, sin las restricciones mentales que impone la maestría.







Te permite ser ese artista que entiende perfectamente el *"pipeline"* completo, que puede dialogar fluidamente con diferentes departamentos y tender puentes entre disciplinas. Ese «mediocre» que no es el mejor en nada específico pero que tiene una caja de herramientas variada y resulta ser, cada vez más, exactamente lo que los equipos creativos necesitan.

Así que al dicho de **«quien mucho abarca, poco aprieta»**: en el contexto de la creatividad y la innovación, toca dejarlo atrás.

Porque la realidad es que **cuando abarcas mucho, tienes acceso a conexiones imposibles**. A la perspectiva del que está a mitad de la montaña, mirando en todas direcciones, viendo patrones y posibilidades que desde la cima simplemente ni siquiera se contemplan.

La próxima vez que sientas la presión de ser perfecto, recuerda esto: una textura bien hecha es una textura imperfecta que cuenta una historia. Un proceso creativo honesto es aquel que deja espacio al error. Y una carrera satisfactoria no es la que te lleva a la cima de una sola montaña, sino la que te permite explorar muchas, aprendiendo algo valioso en cada una.

Permítete fallar, permítete experimentar sin la carga de tener que ser brillante en cada intento. Porque solo cuando te quitas el peso paralizante de la perfección es cuando realmente puedes crear algo extraordinario.

***"Al final, si no te permites ser mediocre, nunca llegarás a ser brillante".***



Autora:

**IRENE CEREZO LEGARRETA**

➔ **Web:** [beacons.ai/irenecerezo](https://beacons.ai/irenecerezo)

➔ **LinkedIn:** [www.linkedin.com/in/irenecerezolegarreta](https://www.linkedin.com/in/irenecerezolegarreta)



# APRENDE A DOMINAR UNREAL ENGINE

**Instructor Partner CERTIFICADOS**

**Clases online en directo los viernes CON TU INSTRUCTOR**

**Cada semana vivirás sesiones EN VIVO donde aprender y crecer**

**Profesores en activo en la INDUSTRIA**



**COSMOACADEMY.ES**



**Instructor Partner**  
2025

**El futuro del cine, los videojuegos y la animación se construye con Unreal Engine.  
En Cosmo te ofrecemos una formación práctica, flexible y conectada con la industria.**

**ASÍ FUNCIONA**

**Profesores certificados Epic Games**

**Accede a lecciones en vídeo y materiales descargables para practicar durante la semana.**

**Conecta en vivo cada viernes**

**Tutorías online en directo con tu profesor certificado y una comunidad de creadores.**

**Profesionales en activo**

**Artistas premiados que hoy trabajan en cine, VFX y videojuegos.**





Autor: HASSAN ALMONACID

# VA'NUK SHAMAN

## REINTERPRETANDO EL UNIVERSO DE AVATAR

**M**i nombre es **Hassan Almonacid** y soy Character y Creature 3D Artist, apasionado por la creación de personajes que cuenten una historia y trasciendan lo ordinario. Hoy quiero compartirles el proceso detrás de un proyecto personal: "*Va'nuk Shaman*", una reinterpretación inspirada en el universo de "*Avatar*" de **James Cameron**.

Este personaje nació originalmente en 2023 como parte del "*Avatar Challenge*" organizado por **Pablo Muñoz (Pablander)**, donde mi propuesta obtuvo el **primer lugar** entre artistas de distintas partes del mundo.

Aquella experiencia marcó un antes y un después en mi proceso creativo, motivándome a seguir perfeccionando mi flujo de

trabajo. Sin embargo, dos años después sentí la necesidad de revisitarlo. Quería poner a prueba todo lo que había aprendido desde entonces: anatomía, texturizado, "*grooming*", "*shading*" e incluso nuevas formas de integrar herramientas emergentes como la inteligencia artificial en mi flujo de trabajo.

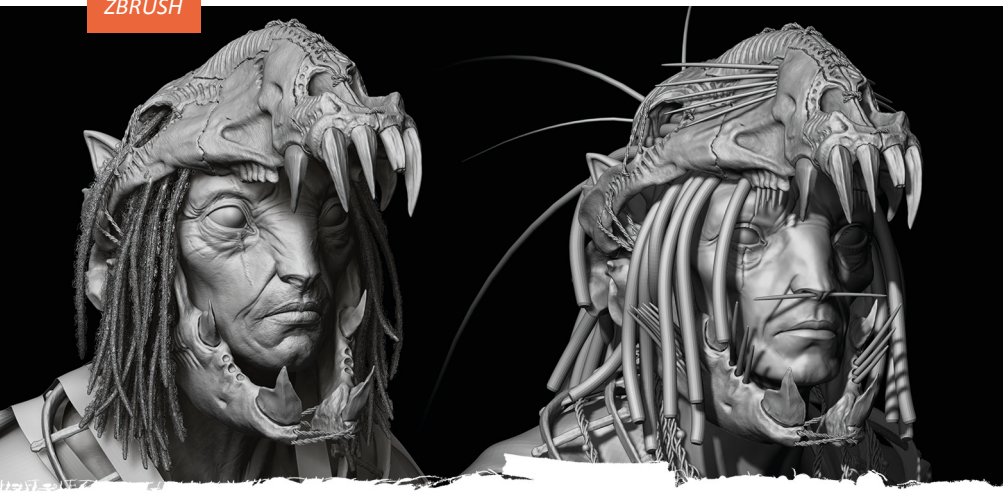
Así nació este **remake 2025** de "*Va'nuk Shaman*", un proyecto que me permitió medir mi evolución técnica y artística, pero sobre todo, cerrar un ciclo creativo con una versión más madura y coherente del personaje.

Desde el inicio, quise que "*Va'nuk Shaman*" representara algo distinto dentro del universo "*Na'vi*".

Mientras las películas de "*Avatar*" nos muestran tribus profundamente conectadas con "*Eywa*" desde un enfoque armonioso y espiritual, imaginé una rama más **antigua, violenta y extremista**, que había interpretado de forma errónea los principios de "*Eywa*", mezclando sabiduría ancestral con fanatismo.

El resultado fue un personaje anciano, imponente y de temperamento fuerte, cuya conexión con la naturaleza se expresa a través de cicatrices, ornamentos orgánicos y una mirada cansada pero llena de poder. Este contraste entre lo espiritual y lo salvaje se convirtió en la base narrativa y estética de mi diseño. Durante la fase de investigación reuní **referencias visuales** y **culturales** en **Pureref**, buscando un equilibrio





entre lo místico y lo primitivo. Analicé texturas naturales, patrones tribales y materiales como madera, piedra, fibras vegetales y pigmentos naturales. También estudié figuras chamánicas de diversas culturas, explorando cómo el paso del tiempo y la espiritualidad se reflejan físicamente en el cuerpo y la expresión.

Mi objetivo era claro: crear un personaje que, aunque perteneciera al universo de "Avatar", pudiera sostenerse por sí mismo dentro de un entorno cinematográfico realista, con coherencia anatómica y narrativa.

### DISEÑO Y ESCULTURA

La primera versión del proyecto (2023) se enfocó en lograr un diseño visualmente atractivo, pero con un flujo de trabajo mucho más tradicional. En aquel entonces, esculpía manualmente cada detalle en **ZBrush**, combinando trabajo manual con apoyo de escaneos 3D para proyectar detalles y generar **bakes**. Si bien el resultado fue sólido, el proceso era más lento y fragmentado.

### MODELADO



En la versión 2025, mi enfoque cambió completamente. Aprendí a **simplificar** y **optimizar el proceso**, concentrándome en las formas primarias, secundarias y terciarias, dejando el detalle fino para la etapa de texturizado. Esto me permitió trabajar con una malla más limpia y controlar mejor la anatomía del personaje, sin saturar el modelo desde el inicio.

Usé **ZBrush** como base principal para modelar la estructura del rostro y cuerpo, prestando especial atención a la expresión.

Quería que "Va'nuk" reflejara **sabiduría** y **furia contenida**. Para lograrlo, me inspiré en rostros de ancianos con carácter fuerte: cejas fruncidas, mandíbula marcada y un gesto que oscila entre la calma y la amenaza.

Las arrugas profundas y la piel tensa ayudaron a reforzar esa dualidad espiritual y agresiva. Cada decisión de forma estaba pensada no solo desde lo estético, sino desde lo **emocional**: que la anatomía contara la historia del personaje incluso antes de que hablara.

### VESTUARIO Y ACCESORIOS

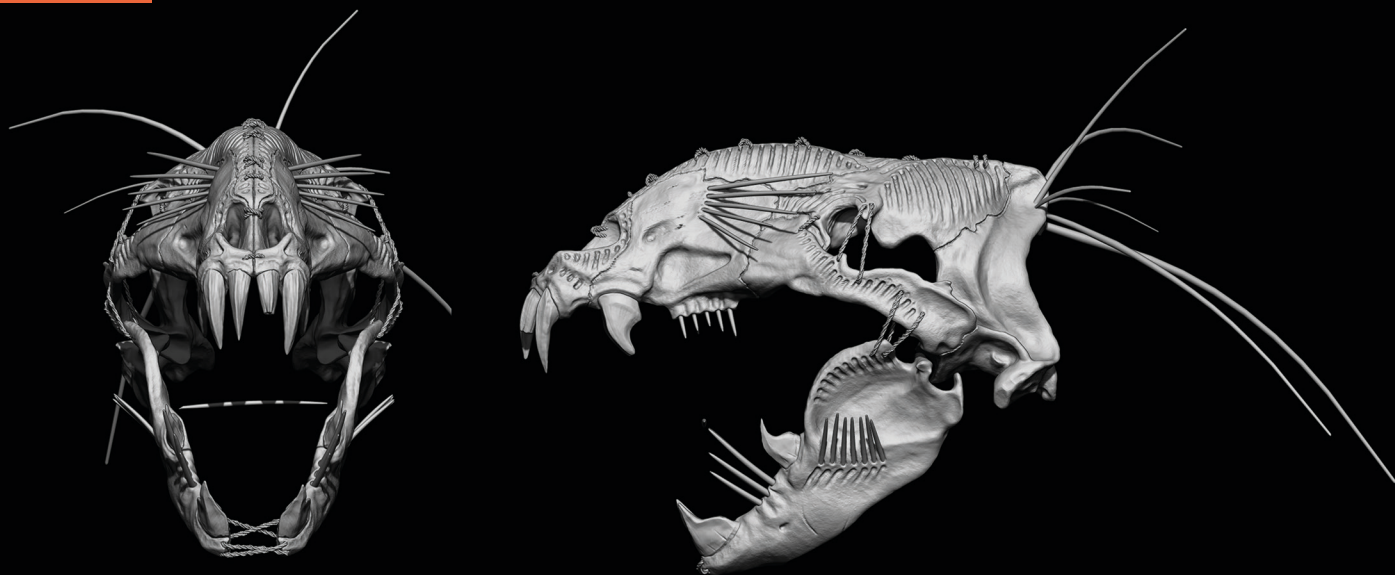
Aunque *el proyecto* es un busto, el vestuario tuvo un papel fundamental para reforzar su silueta y ocultar el hecho de que no existe un cuerpo completo bajo la superficie. Desde la primera versión del 2023, opté por un poncho amplio y pesado, una prenda que no solo cubre el torso, sino que también aporta presencia y solemnidad al personaje.

En aquella versión inicial, creé la tela directamente en **ZBrush**, aprovechando las simulaciones de ropa que el software había incorporado en sus últimas actualizaciones. Sin embargo, para el **remake 2025**, decidí reutilizar y adaptar un **asset** que ya había desarrollado previamente para otro personaje, ajustándolo a las proporciones de "Va'nuk".

Esta elección me permitió **optimizar el tiempo** y concentrarme en el aspecto que más me interesaba mejorar: el **texturizado procedural** del tejido. El poncho fue trabajado para parecer tejido a mano con fibras naturales, con un patrón irregular y desgastado que transmite el paso del tiempo. Su diseño, más que ornamental, responde a la narrativa: debía verse ritualista y antiguo, casi como si formara parte de los ritos espirituales de su tribu.

En cuanto a los accesorios, como el cráneo tallado y el collar ceremonial, decidí conservar los modelos originales del 2023, realizando solo ajustes en el **shading** y los materiales para integrarlos con el nuevo **lookdev**. Pequeños toques en la reflexión y el desgaste superficial bastaron para elevar el realismo y coherencia visual con el





resto del personaje. El resultado final es un vestuario orgánico, cargado de simbolismo y textura, que refuerza la fuerza espiritual de "Va'nuk" y le otorga una presencia sólida, pese a ser una pieza incompleta físicamente.

## TEXTURIZADO Y MATERIALES

El texturizado fue, sin duda, una de las áreas donde más noté mi evolución respecto a la versión original. En lugar del flujo destructivo y manual que solía emplear, adopté un enfoque **procedural** y **controlado**, combinando **Substance Painter** y **Mari** para aprovechar las fortalezas de cada uno.

Decidí realizar el detallado principal de la piel en **Mari**, ya que el software me permite trabajar con mapas de **alta resolución** de manera completamente fluida. En este caso, pude manejar texturas en **8K**, lo que fue clave para mantener la nitidez en cada **micro detalle** de la superficie.

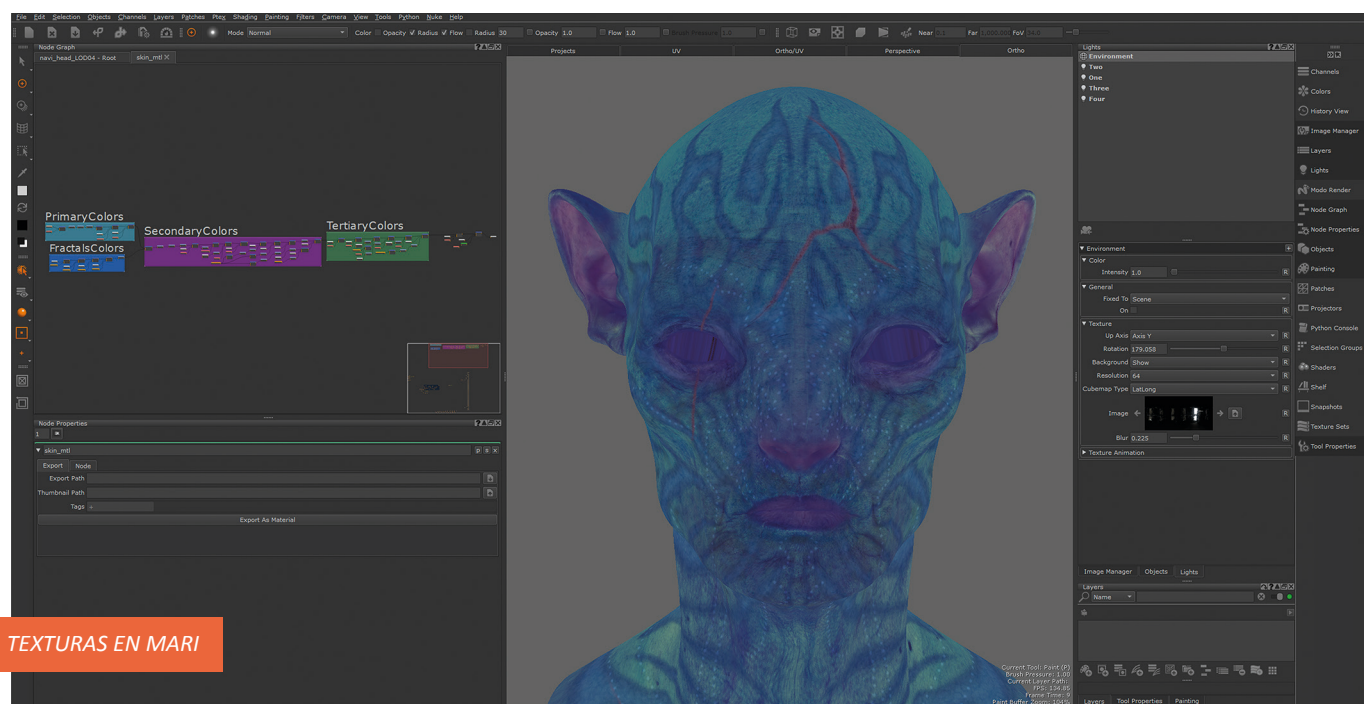
El proceso comenzó con la proyección de **mapas XYZ** —tanto de **albedo** como de **displacement**— utilizando la herramienta de pintura de **Mari**. Fui ajustando manualmente cada región del rostro para que los poros, arrugas y micro detalles se adaptaran con precisión a la anatomía del personaje.

Esta técnica me permitió obtener así un **displacement RGB** limpio y controlable,

que luego ajusté directamente en la etapa de **shading**, manipulando la intensidad de cada canal según el tipo de iluminación y material.

Para el **albedo**, partí de una base de piel humana que luego transformé gradualmente hasta alcanzar el característico tono azulado de los "Na'vi". Busqué que el resultado conservara una lógica biológica —con **subtonos** cálidos bajo la epidermis— pero mantuviera ese aspecto etéreo propio del universo de "Avatar".

Sobre esta base pinté las marcas orgánicas típicas de los "Na'vi", esos patrones que recorren la piel como líneas fractales, y finalmente añadí manchas de pintura blanca,



## TEXTURAS EN MARI



pensadas como ceniza ritual, inspiradas en la estética tribal de la futura **Tribu del Fuego**.

Para mantener un control total del **lookdev**, terminé generando tres capas de texturas independientes, cada una con su propia máscara de control:

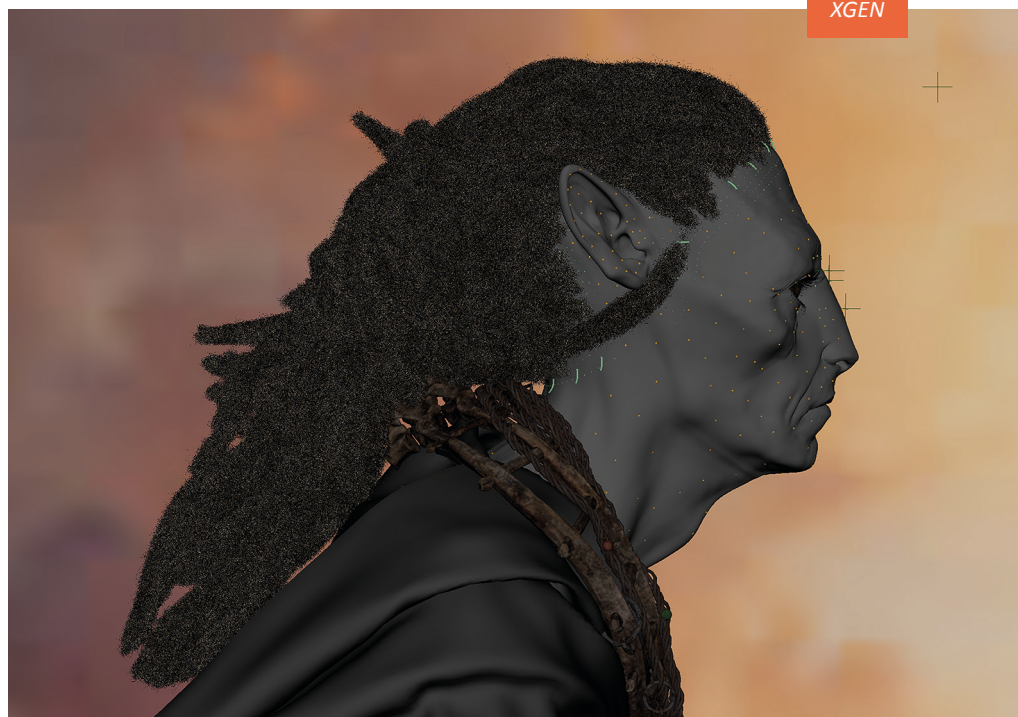
- Una **textura base de piel limpia**,
- Una segunda correspondiente a la **pintura ritual de ceniza**,
- Y una tercera dedicada a la **suciedad y desgaste ambiental**.

Estas últimas fueron integradas mediante nodos adicionales en **shading**, lo que me permitió modular la intensidad y mezcla de cada capa directamente en **Arnold**, sin necesidad de volver al texturizado. De esta forma, logré una superficie más versátil, capaz de responder con coherencia a distintos esquemas de iluminación y situaciones cinematográficas.

El resultado fue una piel rica en matices y totalmente controlable, donde cada mapa cumple una función específica dentro del flujo general del personaje.

#### GROOMING: PRIMERA EXPERIENCIA CON XGEN

En la versión de 2023, utilicé **hair cards**, ya que en ese momento no dominaba herramientas de grooming. Para el **remake 2025** decidí enfrentar uno de mis mayores retos: aprender **XGen** desde cero. Este fue mi pri-



mer proyecto usando **XGen**, y el aprendizaje fue intenso pero muy satisfactorio.

Cree los **dreadlocks** característicos del personaje, cuidando la dirección del crecimiento y la cohesión con la anatomía craneal.

También añadí un **peach fuzz** (vello facial fino) para aportar micro detalles y mejorar la interacción de la luz con la piel. Jugué con modificadores como son *"clumping"*, *"coil"* y *"noise"* para lograr variaciones naturales entre mechones.

La clave fue mantener un balance entre limpieza y caos, para que el peinado reflejara la

**dualidad del personaje**: un líder espiritual, pero salvaje y descuidado. Rendericé varias pruebas de luz para ajustar la densidad, color y translucidez del cabello, hasta encontrar el punto exacto en que el conjunto se sentía vivo y creíble.

#### SHADING Y LOOKDEV

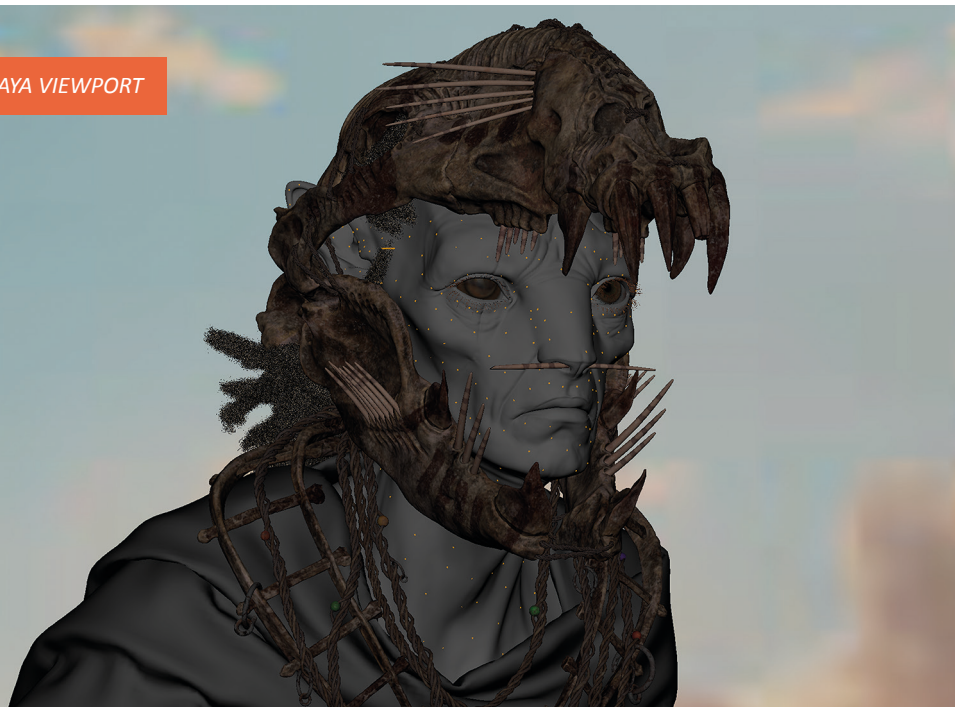
Esta fue la etapa donde realmente pude disfrutar todo el potencial de **Arnold Render** y aplicar de forma integral todo el trabajo previo de texturizado. Cada material fue construido desde cero utilizando una red de **nodos personalizada**, con el objetivo de mantener control total sobre cada capa del **shader** sin depender del texturizado original.

Comencé configurando el **displacement** siguiendo las recomendaciones del canal oficial de **XYZ**, donde explican cómo aprovechar al máximo un mapa de **displacement RGB** separando sus canales en máscaras independientes.

*"Así pude controlar con precisión cada zona específica del rostro —desde las áreas más finas y suaves hasta las más rugosas o con relieves marcados— logrando un nivel de definición realista sin sobrecargar la geometría".*

Para el **shader** principal de la piel, integré las tres texturas exportadas desde **Mari**: la piel limpia, la pintura de ceniza y la capa de suciedad. Cada una fue conectada mediante **Mix Shaders** para conservar su independencia visual y permitir ajustes finos en tiempo real.

MAYA VIEWPORT





## RENDER PASSES



Esto me dio la posibilidad de definir “*roughness*”, “*specular*” y “*coat*” individuales para cada capa; mantener un brillo más húmedo en la pintura ritual y una textura más seca y

opaca en la suciedad acumulada. El resultado fue una superficie con comportamiento orgánico y control artístico completo sobre cada material, capaz de reaccionar de ma-

nera creíble ante distintos esquemas de iluminación. Finalmente, incorporé partículas luminosas inspiradas en “*Eywa*”, creadas a partir de **mesh lights** configuradas con **decays** controlados. Esto me permitió mantener su brillo y bioluminiscencia sin que la luz se extendiera en exceso, delimitando con precisión el área de influencia de cada una.

Estas pequeñas luces flotantes no solo aportan atmósfera y color, sino que también refuerzan visualmente el vínculo espiritual del personaje con su entorno, generando una sensación sutil de **misticismo bioluminiscente** que conecta al espectador con la esencia del universo “*Avatar*”.

## ILUMINACIÓN Y RENDER

Trabajé dos esquemas principales: uno de estudio tipo retrato y otro con **HDRI** ambiental para contextualizar al personaje.

La iluminación de retrato me permitió destacar el trabajo en la piel, las texturas y el sombreado facial. Para la iluminación de entorno, utilicé **mapas HDRI** de selva húmeda y entornos naturales, acompañados de **Megascans** para lograr reflexiones creíbles. Jugué con contrastes entre luces cálidas y frías, buscando un **look** cinematográfico que evocara el tono espiritual del personaje.

El render final fue realizado completamente en **Arnold**, utilizando “*AOVs*” específicos para postproducción en **Photoshop**, donde



## RENDER



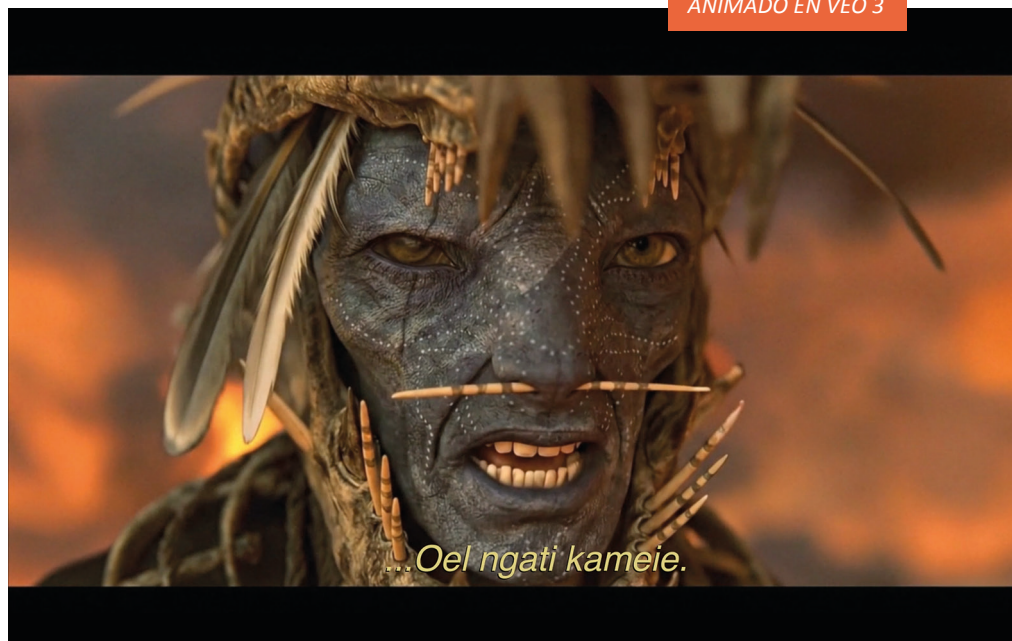
realicé correcciones de color y nitidez. El resultado es una composición equilibrada, donde cada detalle del personaje —desde las arrugas hasta el brillo en los ojos— contribuye a la narrativa visual.

### EXPLORACIÓN EXPERIMENTAL CON IA

Una de las etapas más interesantes del proceso fue la **experimentación con inteligencia artificial**. Utilicé **Veo 3** de manera completamente **experimental**, con el único propósito de visualizar cómo podría verse “*Va’nuk Shaman*” en movimiento.

Si bien el resultado no fue del todo preciso, la prueba cumplió con su objetivo: me permitió imaginar al personaje dentro de una producción **VFX real**, con sonido ambiental e incluso voz.

Verlo cobrar vida, aunque fuera de forma aproximada, me ayudó a entender cómo reaccionarían los materiales, la iluminación y la expresión facial en un contexto cinematográfico. Más allá del resultado técnico final, lo valioso fue saciar esa curiosidad creativa de preguntarme “¿cómo se vería animado?”.



**Veo 3** se convirtió en una herramienta de exploración visual, que me permitió cerrar el proyecto con una mirada más completa, sin alterar su naturaleza como obra de carácter artesanal y personal.

### REFLEXIONES FINALES

Revisitar este proyecto después de dos años fue una experiencia profundamente transformadora. Técnicamente, me permitió consolidar un flujo de trabajo más ágil, coherente y eficiente.

Aprendí a **planificar mejor**, a aprovechar las herramientas de manera inteligente y a delegar las tareas correctas a cada software. Pero el aprendizaje más grande fue emocional. Entendí que cada proyecto tiene un ciclo, un principio y un final.

Durante años me costaba “soltar” mis personajes, siempre sentía que podía mejorarlos un poco más.

Sin embargo, este **remake** me enseñó que cerrar un proceso también es un acto de crecimiento: significa reconocer cuánto has avanzado y darte permiso para seguir explorando nuevos horizontes.

“*Va’nuk Shaman*” representa ese punto de inflexión. Es la materialización de todo lo que aprendí entre 2023 y 2025, no solo en términos técnicos, **sino en madurez artística**.

Me permitió comparar objetivamente mi evolución, y eso, más que cualquier resultado final, es lo que realmente me impulsa a seguir creando.

Autor:  
**HASSAN ALMONACID**

**ArtStation:**  
<https://www.artstation.com/dorkly>





A black and white portrait of Raúl Carbó, a man with a beard and mustache, resting his chin on his hand and looking upwards with a thoughtful expression.

## ENTREVISTA

# RAÚL CARBÓ

### 1 Cuéntanos Raúl, ¿cómo empezaste en el mundo de animación?

Al principio estudié ingeniería, y durante un tiempo trabajé en simulación de “*crash tests virtuales*” para automóviles en Inglaterra. Me fascinaba esa mezcla de ciencia y tecnología, pero lo que realmente me apasionaba era la parte más creativa del trabajo.

Había estudiado **Bellas Artes** por las noches, siempre me ha encantado dibujar.

Quería un trabajo que uniera esa parte artística con la científica, y por eso me dirigí hacia la animación 3D, que hace 20 años era muy nueva, aunque sonase un poco a “trabajar en un circo”, porque en ese mo-

mento nuestra industria no inspiraba mucha confianza a los padres. ¡jaja!

### 2 ¿Hubo un proyecto que marcó tu carrera?

En realidad, han sido dos. El primero fue todo el trabajo que hicimos durante más de 15 años con **Michelin**. Fue un proyecto muy especial porque no era solo producir imágenes, sino integrarse en la lógica de una empresa líder multinacional, trabajar con un logo histórico y tener su confianza para crear muchísimo contenido a nivel mundial.

Fue un recorrido largo, de relación y de confianza mutua. También una excelente

escuela para aprender a manejar un cliente potente, internacional. Pero sobre todo, tuve la posibilidad de conocer a gente increíble que pasaría de ser clientes a amigos, y eso es una gran riqueza.

El segundo proyecto importante fue **Tara Duncan**, porque marcó un antes y un después en **ATLANTIS**: pasamos de producir proyectos cortos a enfrentarnos a una serie larga. Eso nos obligó a dimensionarnos de forma totalmente diferente. Fue una mutación completa para el estudio, y en muchos sentidos un proyecto fundador para todo el equipo. La semilla de lo que es el estudio hoy en día.

### 3 ¿Qué te aportaron las grandes producciones previas?

Pues sobre todo mucho aprendizaje y humildad. Te das cuenta de que los grandes proyectos son como un tren en marcha: o lo pillas o te quedas atrás.

También aprendimos la importancia de la organización, de la comunicación interna y, sobre todo, de no perder la creatividad, la chispa, incluso cuando la maquinaria industrial de la animación aprieta.

### 4 ¿Cómo nació Atlantis y qué os define?

**ATLANTIS** nació como un sueño compartido entre tres socios con experiencias muy distintas: **Dan** venía de la dirección creativa y del videojuego, **Catherine** de la producción y del largometraje, y yo de la comunicación y la publicidad.

Esa mezcla de perfiles, como las tres patas de un taburete, es lo que realmente nos define. Si uno de los tres falta, el taburete se tambalea. La fuerza de **ATLANTIS** está en esa complementariedad: **Dan** imagina, **Catherine** estructura y yo me encargo de abrir puertas. Es un equilibrio que funciona.

Somos un estudio boutique, premium, pero también muy humanos. Nos importa tanto la calidad como el hecho de que la gente



TARA DUNCAN



disfrute trabajando aquí. Saber trabajar en serio, sin hacernos siempre los serios.

## 5 ¿Qué os diferencia de otros estudios?

No somos una fábrica en cadena. No tenemos molde. Cada proyecto que entra en **ATLANTIS** recibe un trato personal, como si fuera único.

Porque lo es. Nos implicamos, pensamos en y con el cliente, buscamos siempre cómo

aportar un valor extra. Queremos que sienta que no solo está contratando un proveedor, sino unos profesionales y unos socios creativos que se involucran desde el principio hasta el final.

Y luego tenemos algo que es imposible de copiar: el lugar. Canarias es un entorno que inspira. Es un clima, una luz, una energía muy especial que hacen que los artistas trabajen con otra mirada.

Y es que no es lo mismo salir de una reunión y tener un atasco en París, que salir aquí y que alguien te diga *"nos vemos luego en la playa"*. Esa calidad de vida también inspira.

## 6 ¿Qué perfil de artista encaja mejor en vuestro equipo?

Artistas con talento, sí, pero sobre todo con humildad y con ganas de aportar. Gente que entienda que un proyecto de animación es deporte de equipo, donde hay que colaborar y no solo brillar en lo individual. Un plano es fruto de muchas manos, no de un solo genio.

Además, trabajamos en un entorno multicultural, multilingüe, con varios acentos y maneras de ver el mundo. Esa mezcla de miradas distintas es una de las claves que alimenta nuestra creatividad.

## 7 ¿Cómo afrontáis un proyecto de principio a fin?

Somos un estudio boutique que presenta siempre soluciones a medida, ya sean creativas, técnicas o financieras. Para nosotros es fundamental involucrarnos desde el principio, e incluso antes, desde la génesis del proyecto, porque así podemos proponer alternativas, optimizar procesos y aligerar la producción sin perder calidad.

Cada vez montamos un equipo que corresponda al perfil del proyecto, adaptando tanto el pipeline como las personas a las necesidades concretas. Y hacemos un seguimiento muy cercano: aunque no sean nuestras **IPs**, tratamos cada proyecto como si lo fuera. Esa implicación nos permite mantener siempre un alto nivel de calidad y creatividad.

RAÚL CARBÓ



## 8 ¿Qué supuso trabajar en Tara Duncan con Disney?

Un honor y una escuela intensiva! Tener que entregar episodios cada semana te obliga a ser muy riguroso en procesos, comunicación y calidad.

Fue un reto enorme, pero también la confirmación de que **ATLANTIS** podía jugar en la liga de los grandes.

## 9 ¿Qué retos enfrentasteis al producir 52 episodios?

El reto principal fue la constancia, y en eso **Catherine** no falla: sabe cómo conducir un barco y llevarlo a buen puerto atravesando cualquier tormenta. No es lo mismo hacer un tráiler o un corto que mantener un ritmo de fábrica de **52 episodios**.





Había que sostener el nivel de calidad del primero hasta el último, sin que el equipo se agotara. Fue un maratón. Y como en todo maratón, hubo cansancio, dudas, miedos, pero también alegrías y sobre todo la satisfacción inmensa de cruzar la meta con la sensación de haber conseguido algo muy potente.



## 10 ¿Cómo impactó el proyecto en el equipo y estructura del estudio?

Crecimos muy rápido. Pasamos de ser un estudio de unos cuantos artistas a una empresa de más de 150 personas: producción, supervisión, pipeline, recursos humanos... Todo cambió.

De repente nos convertimos en una auténtica compañía internacional. Fue un vértigo, pero también una adrenalina increíble: cada semana llegaban nuevas caras, nuevos idiomas, nuevas culturas. ¡ATLANTIS se transformó en una pequeña torre de Babel creativa!

## 11 ¿Qué proyecto reciente te ha ilusionado más?

¡El que estamos haciendo ahora mismo! Es, sin duda, el mayor reto que hemos afrontado nunca. Es un proyecto internacional de gran envergadura que hemos sabido traer a ATLANTIS gracias a la aportación de cada socio en su especialidad: cada uno ha sumado lo que mejor sabe hacer.

Es un reto enorme, con gente muy importante alrededor de la mesa que ha confiado en nosotros y ha apostado por el estudio. Ahora nuestra responsabilidad es entregar la mayor calidad posible, porque este proyecto marcará un antes y un después en nuestra trayectoria.

## 12 ¿Trabajáis más con clientes nacionales o internacionales?

Principalmente internacionales, la mayor parte de nuestra facturación viene de fuera de España.

A veces hacemos malabares con los horarios: mientras unos están cenando, otros ya están remojando el croissant en el café. Y esa conexión con el mundo, aunque a veces parezca un poco surrealista, nos encanta.

## 13 ¿Qué importancia dais al storytelling?

Total. La animación sin **storytelling** es solo una demostración técnica. Y ahí es donde **Dan** brilla especialmente: sabe cómo contar historias que conectan, imaginar mundos que atraen. Nuestra ambición es que la gente recuerde nuestros proyectos no solo por cómo se ven, sino por cómo les hacen sentir.

La animación es emoción. Una buena historia puede hacer reír a un niño en Tenerife o emocionar a un adulto en Tokio. Eso es lo mágico del **storytelling**: conecta culturas y generaciones.

## 14 ¿Qué herramientas usáis en vuestro pipeline?





Tenemos un pipeline sencillo y mainstream, no hace falta reinventar la rueda. Trabajamos principalmente con Maya, pero eso sí, creamos y adaptamos muchas herramientas según el proyecto.

Usamos obviamente **ToonBoom, Photoshop, ShotGrid, Houdini, Nuke...** y cada vez más exploramos también cómo la IA puede

ayudarnos, tanto en la parte artística como en la organización y producción.

# 15

**Tras todos estos grandes proyectos que habéis realizado con enorme éxito, ¿cómo ves el futuro de Atlantis?**

¡Apasionante! Estamos en un momento de transformación, nuestro departamento de **I+D** crea herramientas cada vez más eficaces para permitirnos mantener un alto nivel de calidad añadiendo más proyectos al estudio.

También es fundamental para nosotros desarrollar nuestras propias **IPs**, nuestras propias historias. Queremos ir más allá del servicio y proponer universos narrativos que pertenezcan a **ATLANTIS**.

Sabemos que tenemos algo que aportar en creatividad, en tecnología, en imagen y en narrativa, y el futuro pasa por dar vida también a nuestras propias creaciones.

# 16

**¿Cómo veis la animación europea en el panorama internacional actual?**

Estamos en un momento súper interesante. Cada vez hay más estudios capaces de producir con un nivel de calidad internacional, y al mismo tiempo con una identidad propia.

Europa no intenta copiar a **Hollywood** o a Japón: tiene sus propios códigos, su diversidad cultural y una riqueza creativa brutal.

Lo que falta todavía es confianza: muchas veces en Europa tenemos complejos, cuando en realidad tenemos talento de sobra para competir de tú a tú con cualquier mercado. Pero el mundo está mirando lo que pasa aquí, a Estados Unidos le interesa

**RAÚL CARBÓ**







como los europeos fabricamos, contamos, dibujamos historias.

Desde **ATLANTIS** nos gusta pensar que formamos parte de esa gran ola actual: estudios

**boutique**, muy creativos, que apuestan por la calidad y que pueden ser socios de confianza en proyectos globales. Y aportando algo único: una forma "patchwork" de contar historias, tan diversa como Europa misma.

17

¿Qué consejo darías a quien quiere montar su estudio?

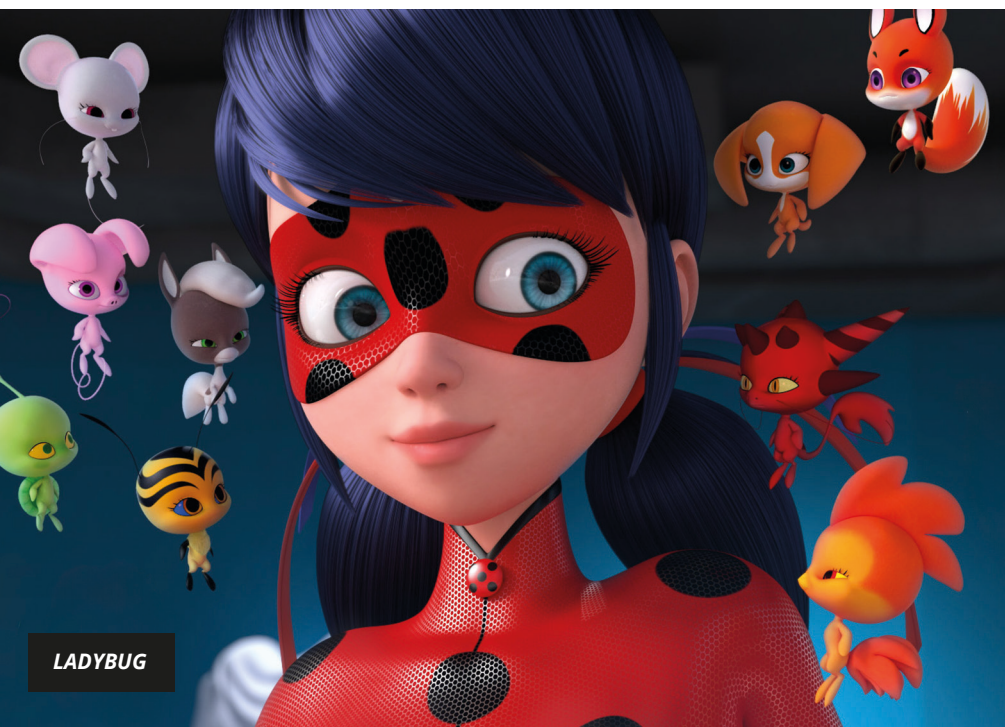
Bueno la lista sería larga ¡jaja! No hacerlo solo. Es fundamental tener socios que complementen lo que tú no sabes hacer. No tener miedo a la novedad: atreverse a hacer cosas que nunca has hecho antes. No temer al fracaso, salir de la zona de confort, proponer, experimentar, y eso sí: siempre dar lo mejor.

Y por último, entregar siempre un escalón más de calidad de lo que se espera. Si en cada proyecto superas el listón, el siguiente cliente te pedirá aún más calidad, y así puedes ir creciendo, subiendo peldaño a peldaño.

18

¿Con qué apoyos o colaboraciones contáis para crecer?

En primer lugar, con nuestros clientes, que confían en nosotros: empresas importantes como **Disney** o **Sony Pictures TV Kids** y **Sony Music Vision**. Con ellos tenemos una relación cliente-proveedor, sí, pero también humana, de confianza. Esa confianza es el mejor combustible para hacer proyectos



LADYBUG





RAÚL CARBÓ  
EN EL PODCAST  
"HISTORIAS QUE  
EMPLEAN"

cada vez más potentes. También contamos con el apoyo de las **instituciones canarias**, como la **Zona Especial Canaria** o el **Clúster Audiovisual** de Canarias, y otros organismos que nos ayudan a financiar, estructurar y hacer posibles nuestros proyectos.

Y por último, tenemos el respaldo de los **festivales y organizaciones del sector**, especialmente **Mundos Digitales**, que nos da muchísima visibilidad y funciona como un auténtico periscopio y catalizador de ocasiones únicas para compartir, hablar, escuchar y crecer a nivel profesional.

Todo esto se suma al apoyo más importante: el del propio equipo de **ATLANTIS**, que es la base de todo lo que hacemos.

## 19 ¿Qué metas os gustaría alcanzar en los próximos años?

Nuestro objetivo es seguir posicionándonos como un estudio boutique muy reconocido en Europa, continuar trabajando desde Canarias y estar presentes en el panorama español, europeo y mundial.

Queremos seguir haciendo animación de calidad, aportar historias nuevas y desarrollar nuestras propias **IPs** para contar nuestros propios universos. Buscando la excelencia en todo lo que proponemos.

Al final, lo que queremos es demostrar que desde un lugar como Canarias se puede crear animación que impacte en cualquier parte del planeta. Y hacerlo disfrutando del viaje, porque merece tanto la pena como el destino.

Que los peques de hoy, y también los que fuimos alguna vez (¡o aún somos!), se emocionen, se rían y se reconozcan al ver nuestras series.

### RAÚL CARBÓ

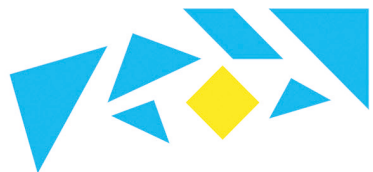
Head of Communication & Business Development

ATLANTIS ANIMATION

► Web: <https://atlantisanimation.com>







# Tangram solutions

## Somos Soluciones ...



Software



Hardware



Broadcaster



Estudios



Profesionales



Escuelas



### Tangram Solutions S.L.

C. Riansares, 9 - 28670 Villaviciosa de Odón - Madrid  
Tel.- 913 51 74 77 / email: [inf@tangramsolutions.es](mailto:inf@tangramsolutions.es)  
<https://tangramsolutions.es>







# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

## en el flujo de trabajo Archviz

**L**a visualización arquitectónica vive una transformación sin precedentes. La **inteligencia artificial** se ha convertido en un aliado que acelera procesos, amplía posibilidades y permite contar la arquitectura de nuevas maneras.

En este artículo descubriremos cómo la **IA** interviene en todas las fases del **ArchViz** —preproducción, modelado, iluminación, materiales, render y postproducción— y cómo su incorporación redefine la relación entre técnica y creatividad.

Más que una amenaza, los asistentes digitales son una oportunidad para dedicar más tiempo a lo esencial: narrar espacios, transmitir emociones y conectar la arquitectura con las personas.

### UNA REVOLUCIÓN EN MARCHA

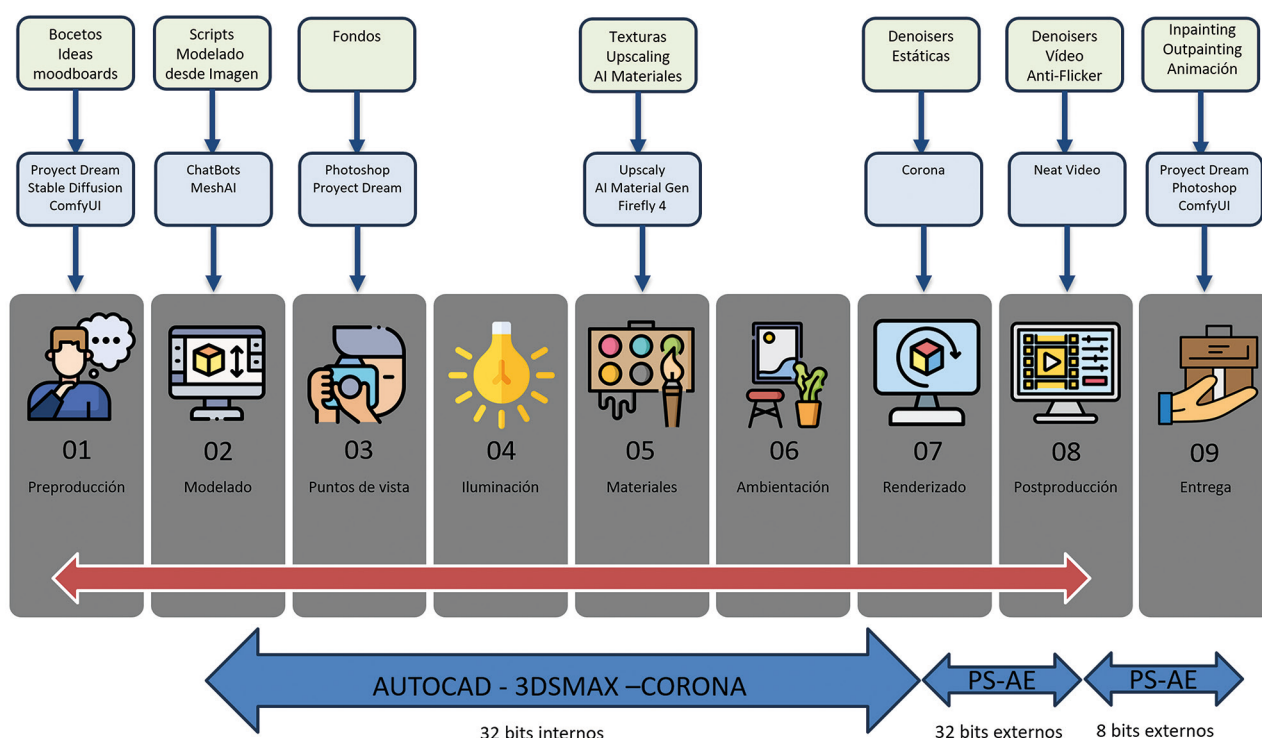
La visualización arquitectónica, conocida habitualmente como "*Archviz*", ha recorrido un largo camino desde aquellos primeros renders estáticos de finales del siglo pasado hasta las imágenes hiperrealistas y las animaciones fluidas que hoy consideramos

normales. Durante años, la evolución estuvo marcada por la potencia de los motores de render, la calidad de las librerías de modelos y el talento de los artistas digitales. Sin embargo, en los últimos años hemos asistido a un cambio mucho más profundo: la irrupción de la **inteligencia artificial**.

La inteligencia artificial ya no es una promesa de futuro ni una moda pasajera: es una realidad consolidada que está presente en casi todas las fases de un proyecto de visualización arquitectónica. Desde la preproducción hasta la postproducción, los **sistemas generativos** se han integrado de forma na-



## LA IA EN EL FLUJO DE TRABAJO DE PROYECTOS ARCHVIZ



tural en los procesos creativos, aportando una nueva dimensión al trabajo del artista digital.

Lejos de sustituir al profesional, estas herramientas se han convertido en un aliado que amplía las posibilidades expresivas, acelera los flujos de trabajo y abre caminos creativos impensables hace apenas unos años. La **IA** no reemplaza la mirada ni la experiencia del artista; más bien, actúa como un asis-

tente que potencia la intuición y la imaginación, liberando tiempo para centrarse en la composición, la narrativa y la atmósfera de cada escena.

Sin embargo, para aprovechar su potencial, es fundamental comprender sus **limitaciones técnicas y conceptuales**. No todas las fases de un proyecto son adecuadas para la intervención directa de la IA generativa. Por ejemplo, la generación de imágenes me-

diantes redes neuronales suele trabajar en una **profundidad de color de 8 bits**, frente a los 16 o los más que deseables 32 bits que empleamos habitualmente en los flujos de trabajo de producción profesional.

Esta diferencia implica que, si las imágenes generadas por IA se integran en fases inadecuadas —como la iluminación, la composición final o la corrección de color—, pueden introducir **artefactos, pérdida de información tonal y limitaciones en la postproducción**.

Por este motivo, la clave no está solo en adoptar la **IA**, sino en **entender dónde y cómo utilizarla**. Insertarla en el momento adecuado puede ahorrar horas de trabajo y mejorar la calidad visual; hacerlo en el punto equivocado puede derivar en un flujo de trabajo destructivo, poco flexible y sin capacidad de reacción ante las modificaciones.

En este artículo recorreremos, de manera didáctica y explicativa, cómo se integran estas nuevas herramientas dentro de un flujo de trabajo completo de la visualización arquitectónica.

Analizaremos qué aportan en cada etapa —desde la creación de ideas iniciales hasta la entrega final—, mostraremos ejemplos concretos de su aplicación práctica y abordaremos los criterios técnicos necesarios para que la **IA** se convierta en un recurso útil, controlado y realmente productivo dentro del entorno profesional.



Boceto hecho con IA





## DE LA IDEA AL MOODBOARD

Todo proyecto arquitectónico comienza con un concepto. Antes de empezar a modelar un proyecto o preparar la iluminación, necesitamos visualizar una dirección estética, un estilo y una narrativa que guiarán el resto del trabajo.

Tradicionalmente, esto se hacía recopilando referencias en revistas, bancos de imágenes o incluso fotografías propias. Era un proceso apasionante, pero también lento y limitado por el material disponible.

La inteligencia artificial ha transformado la preproducción en un terreno fértil para la experimentación. Con herramientas como **Stable Diffusion**, **Firefly** o **ComfyUI**, es posible generar en cuestión de segundos “moodboards” completos a partir de un simple texto: *“un salón minimalista en tonos cálidos”, “una fachada brutalista iluminada al atardecer”, “un espacio interior inspirado en la arquitectura japonesa contemporánea”*.

La ventaja no es solo la velocidad, sino también la **variedad**. Donde antes un artista podía preparar una o dos propuestas de estilo, ahora puede presentar diez alterna-

tivas, todas diferentes y con matices que enriquecen la comunicación con el cliente. Además, los asistentes como **ChatGPT** o **Perplexity** aportan un apoyo extra en la redacción de conceptos, búsqueda de información complementaria o traducción de documentación técnica, lo que facilita incluso trabajar en proyectos lejos de nuestro entorno.

El resultado es un arranque de proyecto más ágil, mucho más comunicativo y claramente más inspirador.

## MODELAR CON AYUDA INTELIGENTE

El modelado 3D ha sido siempre una de las fases más exigentes. Requiere precisión geométrica, conocimientos técnicos y muchas horas de trabajo repetitivo. Quien haya modelado cientos de sillas, mesas o luminarias sabe que la creatividad suele quedar en segundo plano frente a la necesidad de producir rápido y bien.

De momento los planos arquitectónicos vamos a tener que seguir trasladándolos desde la propuesta inicial 2D al modelo 3D que utilizaremos en nuestra representación.

Pero a partir de aquí, sobre todo en la labor de creación de “assets”, los procesos automatizados ofrecen soluciones que liberan tiempo y esfuerzo. Herramientas como **Meshy AI** permiten generar modelos base a partir de imágenes de referencia o incluso descripciones escritas.







Si necesitamos por ejemplo una lámpara con formas orgánicas exclusivas inspiradas en el “*art Nouveau*”, podemos obtener una geometría inicial en minutos y dedicar nuestro tiempo a perfeccionarla, en lugar de partir desde cero.

También aporta mejoras en la realización de **scripts** que nos ayuden en las tareas más tediosas como **mapping** automático, optimización de geometrías o limpieza de escenas.

Teniendo conocimientos básicos de programación ahora esto es posible, utilizando la **inteligencia** basada en **bits** para generar un punto de partida, y a través de nuestros ajustes, perfeccionar la herramienta para que sea sólida y práctica de usar.

La clave está en entenderla como un **copiloto** y no como un **sustituto**. Su función es aligerar la carga de tareas repetitivas y permitir que el profesional dedique más tiempo a lo creativo y lo narrativo.

### CUANDO LA CÁMARA CUENTA LA HISTORIA

Un render arquitectónico no es solo una imagen bonita: es un relato visual. La elección del encuadre, la altura de cámara o el entorno que rodea al edificio puede marcar la diferencia entre una propuesta convincente y una que pasa desapercibida.

Estas nuevas tecnologías han abierto diferentes posibilidades en esta fase. Ahora con la integración del módulo **Firefly** en **Photoshop** o la aplicación **Project Dream** es posible generar **cicloramas** o **fondos hiperrealistas** a partir de fotografías o descripciones textuales.

Esto permite integrar un edificio en entornos personalizados que refuercen la narrativa del proyecto, sin depender de bancos de imágenes genéricos o largos procesos de fotomontaje.

**Un ejemplo práctico:** imaginemos que presentamos un conjunto residencial que queremos mostrarlo en un contexto urbano verde y sostenible. Podemos generar un fondo de ciudad rodeada de parques, bicicletas y espacios peatonales, alineado con la filosofía del proyecto. El resultado no solo es más coherente, sino también más persuasivo para el cliente. La visión de la cámara, acompañada de tecnología inteligente, se convierte en un narrador más poderoso.

### LA TEXTURA DE LA REALIDAD

La iluminación y los materiales son el corazón del realismo en la visualización arquitectónica. Una madera con un “*seamless*” incorrecto, un mármol borroso o una textura de tela sin la resolución suficiente pueden









mentar los pases o la resolución. El resultado es una imagen clara, con el mismo nivel de detalle, pero obtenida en una fracción del tiempo.

En la práctica, esto supone poder pasar de renders de muchas horas a resultados equivalentes en apenas una quinta parte de tiempo, lo que **revoluciona la dinámica de producción**.

Los artistas pueden realizar más iteraciones, probar diferentes luces o cámaras y tomar decisiones creativas con una agilidad que antes era impensable.

Además, los “denoisers” actuales han alcanzado una precisión tal que respetan los matices más delicados: texturas, reflejos, transparencias y gradaciones suaves de luz. Así, la **IA** no solo reduce el tiempo de cálculo, sino que **devuelve libertad al proceso creativo**, permitiendo concentrarse en lo más importante: el arte de iluminar y narrar los proyectos.

#### POSTPRODUCCIÓN: DONDE TODO COBRA VIDA

La postproducción siempre ha sido un espacio de libertad creativa, y ahora se ha convertido en un auténtico laboratorio de posibilidades. Hasta aquí hemos mantenido un flujo de trabajo constante en **32 bits** para no perder información de la escena y es el momento de pasar nuestras imágenes a 8 bits para su entrega final. Es el momento de la **IA generativa** orientada a la mejora de renders.

Gracias a las interesantes técnicas de **inpainting** y **outpainting**, podemos modificar representaciones digitales ya finalizadas: añadir vegetación, hacer personas mucho más realistas, ampliar el encuadre para mostrar más entorno o incluso variar la iluminación en función de la hora del día. Lo que antes implicaba rehacer la escena completa ahora puede resolverse en minutos.

La inteligencia artificial, además de generar animaciones desde una imagen estática, abre la puerta a nuevas formas de dar vida a los renders. Con unos pocos ajustes, es posible transformar una visualización fija en un clip dinámico que aporta narrativa y movimiento.

La **IA** también es capaz de escalar imágenes y vídeos, lo que resulta especialmente útil en presentaciones de gran formato.

También se utilizan para reducir tiempos de render o mejorar la calidad **plugins** inteligentes como **Neat Video** en **After Effects** que eliminan el “flicker” y reducen el ruido, entregando animaciones más fluidas y profesionales. Esto permite mantener la calidad incluso en pantallas de gran tamaño o en materiales impresos de alta resolución

arruinar una escena que, en todo lo demás, sea perfecta.

Tradicionalmente, los artistas dependían de librerías comerciales o de la paciencia para crear texturas a mano. Hoy este nuevo software posibilita y facilita la **generación de materiales desde fotografías**, creación de mapas completos a partir de descripciones y realizar mejoras de texturas descargadas de las propias webs de los fabricantes.

También herramientas como **Meshy AI** o **AI Material Generator** permiten convertir una simple foto en un conjunto de mapas PBR listos para usar: difuso, “roughness”, normal y dentro de poco desplazamiento. Resuelven además el eterno problema del **tileado**, creando superficies continuas sin costuras visibles.

Otras como **Upscaly**, permiten aumentar la resolución de esos mapas para imágenes con mucho detalle.

La mejora es enorme: ya no se trata de perder horas buscando “ese mármol específico” o ajustando un ladrillo mal alineado, sino de decidir qué material transmite mejor la

esencia arquitectónica y dejar que la herramienta resuelva lo técnico. El resultado: **más calidad en menos tiempo**.

#### RENDER Y EFICIENCIA MULTIPLICADA

Los tiempos de render siempre han sido un desafío, especialmente en proyectos grandes o con plazos ajustados, donde cada minuto de cálculo cuenta. Lograr una imagen limpia y libre de ruido ha sido tradicionalmente una tarea costosa en tiempo y recursos, y cada prueba de iluminación o material implicaba largas esperas antes de poder evaluar resultados.

Una de las primeras aportaciones reales de la inteligencia artificial fue ofrecer soluciones eficaces en este terreno a través de los “denoisers inteligentes”.

En motores como **Chaos Corona** o **V-Ray**, estas herramientas implantadas ya hace varios años, analizan la información incompleta de un render y reconstruyen la imagen eliminando el ruido sin necesidad de au-





en el caso de imágenes estáticas. La conclusión es clara: la postproducción con estas nuevas herramientas multiplica la flexibilidad y reduce la frustración motivada por los cambios de última hora, ofreciendo resultados más rápidos y profesionales.

#### UN NUEVO PARADIGMA EN NUESTRO SECTOR

La integración de la inteligencia artificial en el flujo de trabajo de visualización arquitectónica marca un antes y un después. Ya no hablamos de herramientas futuristas, sino de soluciones que están aquí y que forman parte de nuestro día a día.

La **IA** no sustituye al artista; lo potencia. Libera de tareas repetitivas, abre nuevas posibilidades creativas y permite dedicar más tiempo a lo verdaderamente importante: **contar historias a través de la arquitectura**. Lo que antes exigía días de producción ahora puede resolverse en horas, y lo que antes estaba limitado por recursos técnicos hoy depende más que nunca de la

imaginación del profesional. La verdadera revolución no está en dejar atrás lo aprendido, sino en atreverse a unir la experiencia adquirida con la valentía de explorar territorios desconocidos. Solo así la arquitectura digital seguirá creciendo como arte y como lenguaje.

El futuro del **archviz** no exige renunciar al pasado, sino abrazarlo como cimiento. Cada herramienta tradicional que dominamos se convierte en un puente hacia lo nuevo, y en ese encuentro es donde nacen las imágenes capaces de emocionar y trascender.

#### SOBRE EL AUTOR

**Iván Zabalza González** es especialista en visualización arquitectónica con más de veintiocho años de experiencia y más de 1.200 proyectos realizados. **CEO** de la consultora **Seña Paula** y Jefe de Estudios de **PlanetaCG** se dedica a la docencia internacional en softwares como **Chaos Corona**, **Autodesk 3ds Max**, **Adobe After Effects**

y **Herramientas de IA Generativa**. Ha formado a cientos de profesionales en Europa y Latinoamérica, y compagina su labor con estudios en **Geografía e Historia**, que aportan una mirada cultural y patrimonial a su trabajo.

Su enfoque une técnica, creatividad y emoción para narrar arquitectura, ingeniería y diseño de producto a través de las imágenes digitales.

Autor:

**IVÁN ZABALZA**  
Chaos Academic Partner

**CEO de SEÑAPAULA SL**  
Consultoría y formación 3D

➔ [www.linkedin.com/in/ivanzabalza](http://www.linkedin.com/in/ivanzabalza)

➔ [www.senapaula.com](http://www.senapaula.com)

➔ [www.planetacg.com](http://www.planetacg.com)





## INTRODUCCIÓN

Mi personaje se llama **Luci** y es la guardiana de la luna, la historia que me imagine para ella es una especie de odisea a lo largo del universo, porque, la magia primordial que lo sostiene se apaga y ella es la única capaz de evitarlo gracias a que la luna protegía una pequeña parte de esa magia.

Tanto la historia como el diseño son de mi creación, a lo largo del proceso hubo múltiples cambios, de diseño, color, vestuario, cabello, que cambiaban constantemente hasta que pude llegar al resultado final. Todo con el propósito de crear un personaje completo con una gran cantidad de detalle para mi portafolio, que me permitiera mostrar de lo que soy capaz actualmente, pude usar nuevas técnicas y perfeccionar otras más antiguas.

Desde el comienzo quería que la narrativa y la estética formaran parte del proyecto no solo en el personaje como tal, sino también en la presentación, quería crear algo, aunque sea un poco diferente y que pudiera conectar con las personas, que llamara la atención de una forma positiva.

Por eso tome la decisión de presentarla con un poema, de esa forma a medida que visualizan el proyecto, la historia va acompañando la presentación. Además de que lo normal en la presentación de los personajes es crear un "thumbnail" llamativo, dar clic y verlo, pero decidí que la gente se topa con un título de primeras, además de un prólogo, lo cual es totalmente "anormal" con lo que nos solemos encontrar, a mi modo de ver es, ese pequeño detalle que puede diferenciar a alguien de los demás, pensar en algo en lo que podamos aportar, quizás no valga en gran medida para nada, pero sin duda es algo que puede aportar mucho a nuestro arte.

Mi intención la mayoría de tiempo es crear personajes realistas, similares a lo que se haría en por ejemplo **Naughty Dog** o **Santa Mónica**, donde lo primordial es, la narrativa, además de la anatomía y el diseño, son reglas fundamentales que hay que cumplir para que funcione, siempre me acuerdo **Dela Longfish** al crear un personaje porque en una conferencia hablaba, entre muchas cosas, de la funcionalidad del vestuario en un personaje, no solo es hacer algo bonito, debe cumplir con múltiples parámetros o características que permitan al personaje



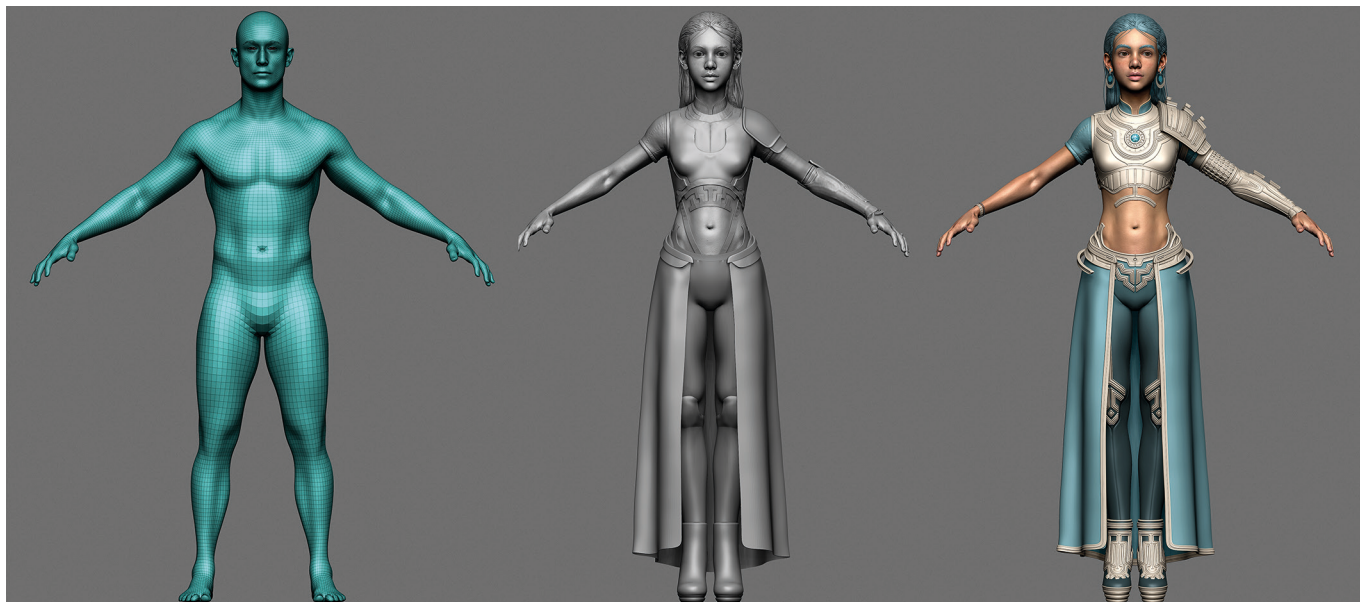
**M**i nombre es **Kevin C. Sepúlveda**, soy artista de personajes 3D colombiano, pero criado en Madrid, en Leganés. Cumplí un año de estar de vuelta en España y actualmente me mude a Toledo. Llevo casi 5 años dedicándome al 3D de forma autodidacta, aprendiendo de videos, páginas en internet y diferentes guías online.

Me considero bastante versátil a la hora de hacer 3D, aunque mi enfoque el 90% del tiempo es realista, de vez en cuando me

gusta explorar algo distinto y siempre me ha encantado ser capaz no solo de crear personajes humanos, sino también todo tipo de criaturas: monstruos, animales, "aliens", quizá sea lo que disfruto más. Me enfoco en videojuegos, pero me gusta también los proyectos de impresión 3D.

Quiero agradecer a **Marco** y **Renderout!** por la confianza y la oportunidad de mostrar mi arte, ojalá sirva de inspiración y que podamos todos seguir creciendo como artistas.





mostrarnos que son parte de un mundo y que además, permitan algo tan simple como moverse.

Entonces desde el comienzo hay que pensar en múltiples cosas, no es solo abrir **ZBrush** y esculpir, como artista de personajes estoy en la obligación de cumplir con todas estas decisiones de diseño y cumplir con unos estándares de calidad, lo cual es difícil, pero necesario si lo que nos proponemos es crear no solo un personaje sino una historia.

#### REFERENCIAS Y PROCESO CREATIVO

Y algo que sin duda que nos ayuda con esto es, recopilar referencias, que nos permitan visualizar lo que queremos plasmar: vestuarios, anatomía, colores, materiales, cultura, época, etnias, etc. Por mi parte quería algo que fuera, ceremonial pero futurista. Mi "workflow" de trabajo suele ser **ZBrush**, **Maya**, **Substance Painter**, **Marmoset** y **Photoshop**.

Inicio con **PureRef** para recopilar todas mis imágenes de referencias. Normalmente busco en páginas como **Pinterest** y **Getty Images**.

**ZBrush**: Empecé desde un "basemesh" bastante feo he de decir, pero que tiene buena topología y detalles, me permite crear un personaje, no desde cero, pero si desde un punto donde me exige esculpir anatomía, cuadrar y trabajar las proporciones, de ahí también voy creando un **blocking** del vestuario y el cabello para ir visualizando al personaje y determinar si es la dirección que quiero seguir o no.

Con eso solo hay que ir extrayendo las piezas e ir puliendo poco a poco. También voy jugando con los colores, probando diferen-

tes combinaciones, comparando y pensando si me gusta o no.

Curiosamente con este personaje al final ninguna de esas opciones de color fue la final, porque no encajaban con los materiales finales, en **ZBrush** lucían bien, pero ya en **Substance Painter** era otra historia.

Para todos los detalles de la piel usé un bien **displacements** de **3dsmaxstore**, que dicho sea de paso, es de ahí donde encontré el "basemesh" que usé, hay varios recursos que merecen la pena echar un vistazo, ofrecen algunos recursos gratuitos muy útiles que son compatibles con sus mapas de desplazamiento. También para el color de la piel uso el propio "basemesh", que ya tiene color, entonces solo ajusto los colores dentro de **ZBrush** dependiendo del tono de piel que tenga mi personaje, eso ahorra bastante tiempo, luego en **Substance Painter** finalizo los detalles que considere apropiados.

La **retopología** la hice con **ZRemesh** para la armadura, así ahorro tiempo y logro obtener una buena topología y que tenga

una silueta funcional sin necesidad de estar horas y horas construyendo una topología a mano, al ser un proyecto personal no le veo el sentido a malgastar el tiempo en este apartado, dado que no es un personaje de producción que vaya a usarse en ningún proyecto.

EL báculo por ejemplo lo hice en 40 minutos o algo así, el **high poly**, luego en otros 40 ya estaba listo para importar a **Marmoset Toobag**. Como solo consistía en crear UVs de 2 objetos super sencillos como es un cilindro y una esfera, fue algo bastante sencillo de lograr. La esfera en **Marmoset** tiene ese efecto de luces que logre gracias a un **parallax**, tuve que jugar con los parámetros para obtener un look llamativo.

También use un "emmisive map" para realzar los brillos y que fuera más vistoso y bonito. Lo mismo hice con el ojo derecho, el efecto naranja es gracias a un "emmisive map".

**Maya**: Después de muchas horas invertidas en **ZBrush** y cuando el personaje por fin se







los puntos se unirían si trabajamos muy cerca al centro del personaje y a veces no queremos eso y lo otro y el que más detesto es que la cámara atravesase el modelo y no deje ver la parte que queremos hacer retopología, a veces necesitamos acercarnos a partes que son muy pequeñas, pero no podemos por la escala del modelo.

Pero continuando con el cabello, lo ideal quizá es usar diferentes **scalps**, para las diferentes descripciones, no tengo una respuesta absoluta de esto, pero en este caso mantuve el proceso simple y usé un **scalp** duplicando la cabeza y listo. Luego para exportarlo, convertí el cabello en geometría y lo exporté en **fbx**, exportaba varias veces revisando el cabello hasta que finalmente llegué al resultado final.

**Marmoset** añadió una nueva opción de añadir el cabello con **allembic** en archivos **.abc**, pero en mi opinión, luce muy inferior, he probado ambos métodos y me quedo totalmente con la opción de convertir a geo para un resultado más fiel de lo que tengo en **Maya**.

Y continuando con lo que respecta al cabello dentro de **XGen**, suelo crear cabellos que tiran mas a la estilización, opino que hacen lucir a los personajes con mucha personalidad, el estilo del cabello es diferente al que tenía en **ZBrush**, pensé que al ser más corto encajaría mucho mejor con la armadura que esta usando, para crearlo me guiaba de las referencias que recopilé de **Pinterest**, que es una plataforma muy buena para encontrar peinados bastantes llamativos.

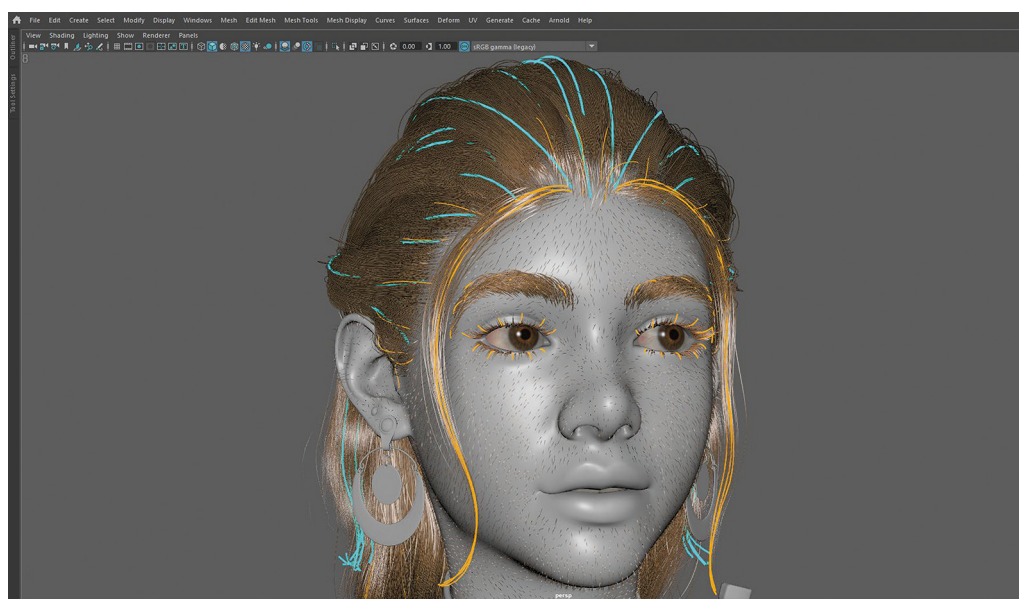
*"Se puede aprender **XGen** solo con **YouTube**, que de hecho es como yo aprendí, luego fui puliendo con diferente información que encontraba en foros, artículos y claro, con prueba y error".*

encuentra acabado paso a **Maya**, donde me pongo a trabajar en las UVs, en los materiales y también en el cabello con **XGen**, aunque esto siempre lo dejo de ultimo para llevar un orden. Este personaje lo hice con **Udime**, así distribuí mucho detalle de la forma que yo quiera. Tiene **7 Udime** de la piel (cabeza, brazos, torso) y **11 Udime** de la ropa, a eso hay que sumarle cosas como los ojos, dientes, el báculo, que van aparte.

Con el cabello uso **XGen**, trato de iniciar el personaje con una escala que sea correcta desde el inicio, así, si tengo que ir atrás, puedo exportar e importar sin problemas de un software a otro, es algo que personalmente me da bastante pereza que no cuadre desde el inicio, por eso trato de evitarlo.

.....  
*Pero además, me sirve para trabajar con **XGen** de una forma correcta y efectiva, porque si el modelo fuera muy pequeño, las guías serían diminutas, pero al estar escalado, tanto las guías y la visualización del cabello funcionan como corresponde, además de visualizarse correctamente.*  
 .....

De hecho, tener el modelo escalado correctamente también ayuda enormemente a la retopología manual. Cuando trabajamos con el **Quad Draw Tool** con un modelo pequeño pasan dos cosas, si está en simetría







efecto correctamente a la piel pero que los detalles del **albedo** fueran legibles, porque con detalles como pequeñas venas suele perderse por culpa de esta configuración.



*"Para la piel y el modelo en general hay que estar constantemente saltando de programa en programa revisando como va quedando el modelo dentro del motor, así identificamos fallos y tomamos decisiones de qué tenemos que cambiar, borrar o añadir".*

Finalmente, lo último es exportar los mapas, exportaba en resolución 4K, pero solo en principio, *"normal"*, albedo, *"roughness"*, *"metallic"*, *"emissive"* y ya. Hay otros mapas como el **parallax** o diferentes mascarar que también usé posteriormente, como para el **Subsurface Scattering** por ejemplo, aunque varios los creé usando simplemente **Photoshop**.

**Marmoset:** Una vez con el modelo importado comencé a configurar mapas y luces, en algún momento tome la decisión de cambiar la resolución de algunos mapas, porque la **RAM** de mi gráfica no era suficiente (**10VRAM**), entonces lo que hice fue, dejar la cabeza en **8K**, para aprovechar todo el detalle posible, manos en **4K** y el resto de la skin en **2K**, al igual que la mayoría de la ropa que es **2K**, los tacones por ejemplo están en **1K**.

Por lo general, para las luces suelo trabajar de una forma bastante estándar en principio, añado la **key light**, una **rim light** y una **fill light**, para crear un esquema de iluminación en tres puntos, una técnica totalmente clásica para iluminar.

La uso como base y si considero que necesito cambiarla, dependiendo de mis necesidades, tengo la posibilidad de añadir mas

Posteriormente usé **Substance Painter** para realizar el *"bake"* y crear las texturas, sin mucho que comentar en cuanto a este proceso, casi siempre es un proceso bastante mecánico, simplemente hay que tener cuidado de que todo coincida y que el *"bake"* quede prolijo, sin ningún problema de **artifacts** o manchas oscuras por culpa del *"ambient occlusion"*, aunque esto se puede arreglar después del *"bake"* de todas formas.

También importo el **displacement** de **ZBrush** (solo de la cabeza y los brazos), así aprovecho todo el detalle del **high poly** del modelo de **ZBrush**, para que toda esa información se vea en el **normal map**. Otra cosa que hago también con el **Displacement** es usarlo para sacar mi **cavity map**, me ayuda para realzar la profundidad del modelo y aprovechar todo ese micro detalle de la piel, las arrugas y los poros.

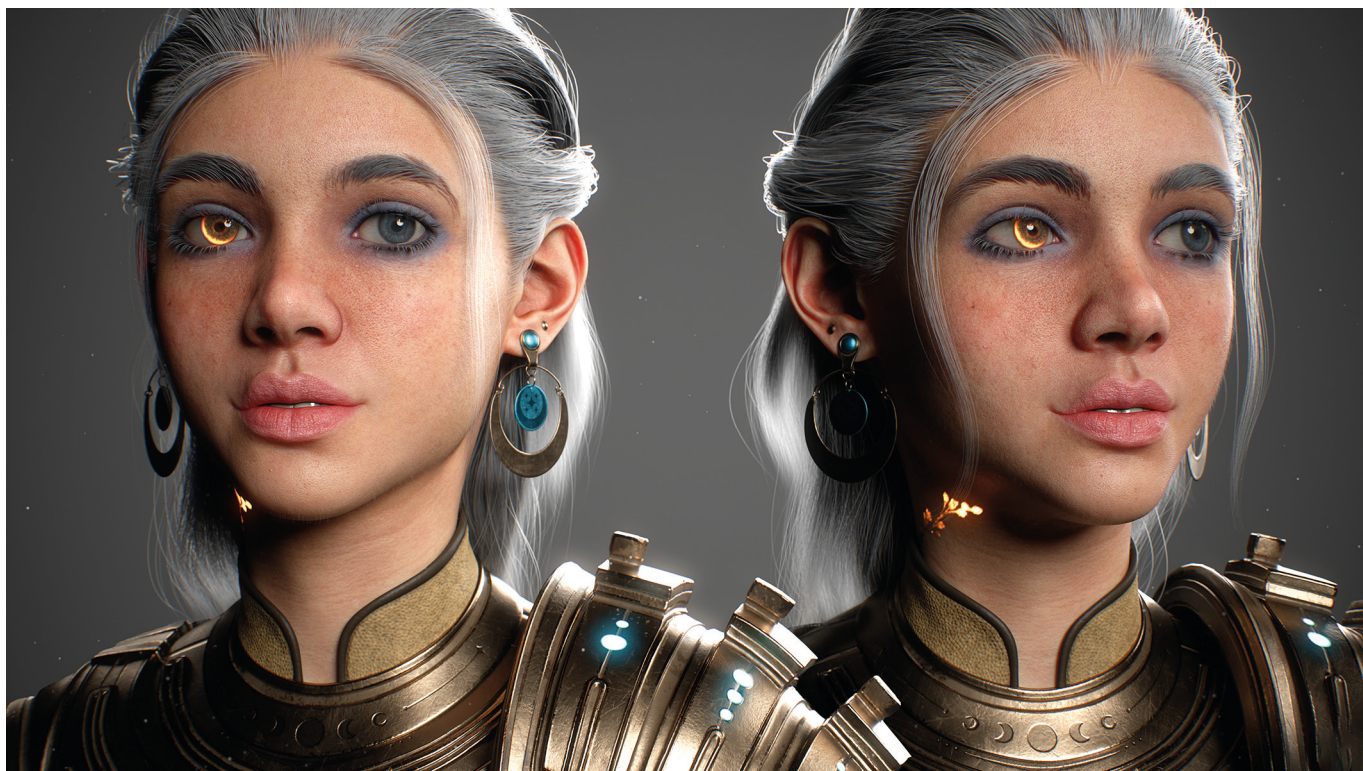
Lo que hago es importarlo a **Photoshop** y jugar con la exposición y los niveles, hay un video de **Kris Costa** donde muestra cómo hacerlo más detalladamente. Y hablando de videos, hay unos que recomiendo mucho de **Substance Painter**, como de **Magdalena**

**Dadela y Maria Panfilova** tienen unos muy buenos de texturizado orgánico, **Pablander** tiene una cantidad muy extensa de videos.

Con el **SSS** dentro de **Marmoset** tenía que encontrar la manera de que aportara ese







luzes o de desactivarlas y usar menos luces, por ejemplo si quisiera algo dramático que solo necesitara un punto de luz, desactivo todas menos una, consiste en ir jugando y probando opciones según el tono y estética que busquemos.

Prefiero trabajar en **Marmoset Toolbag** que **Unreal Engine** básicamente por la sim-

pleza y facilidad que brinda, va mucho más directo al grano de una forma más intuitiva.

**Unreal** por otro lado, es muchísimo mejor en cuanto a configuraciones más avanzadas y una optimización muchísimo más estable, entre un gran etcétera de cosas. Pero al final de cuentas se logra un muy buen resultado final dentro de **Marmoset**.

Finalmente, para posar al personaje probé con un par de opciones primero antes de tener la pose final y lo hice importando el modelo a **ZBrush** y usando **Transpose Master**, pude posar a **Luci** de una forma sutil y delicada, teniendo cuidado de que el modelo no se rompa o que los objetos traspasen, como el pie con la falda y otras partes de la geometría entre sí.





Posarlo consiste en hacer que nuestro modelo se vea natural y creíble, que nos transmita parte de su personalidad, en este caso es una pose un tanto refinada a diferencia de lo que sería posar un personaje como podría ser "*Spiderman*" por ejemplo, que requeriría quizá de un dinamismo muchísimo más marcado.

## CONCLUSIÓN

Este proyecto me ayudó a mejorar mi proceso de texturizado en **Substance Painter** y a ser más pulido con el detalle, comprendí también que no hace falta malgastar recursos con la resolución.

Al principio quería todo en **4K** pero gracias a no tener memoria suficiente tuve que reducir la resolución en ciertos mapas y me hizo dar cuenta de que en verdad luce bastante bien y a veces es imperceptible porque nuestra atención suele ir a puntos clave como el rostro o las manos.

**Luci** es un personaje que me permitió explorar ideas como la narrativa y jugar incluso con la presentación, enfocar mi conocimiento y mi habilidad en un personaje completo que brillara desde el apartado técnico, hasta el artístico, sin dejar de lado la historia y el trasfondo que quería plasmar.

Si llegaron hasta aquí, muchas gracias por tomarse el tiempo de leer sobre mi proceso y de acompañarme en este pequeño viaje creativo con **Luci**. Ha sido un proyecto en el que puse mucha dedicación y me alegra poder compartirlo con ustedes.

En mi perfil de **ArtStation** podrán encontrar el proyecto completo, y si les gusta mi trabajo también pueden seguirme en **Instagram**.

El camino del arte y de los videojuegos está lleno de retos, pero también de momentos gratificantes, por eso, los invito a seguir mejorando día a día, aprendiendo nuevas técnicas y, sobre todo, disfrutando de lo que más nos apasiona: el 3D, los personajes y las historias que cobran vida a través de nuestro arte.

Autor:  
**KEVIN C. SEPÚLVEDA**

**Artstation:**  
[www.artstation.com/sepulsalvaje](http://www.artstation.com/sepulsalvaje)

**Instagram:**  
[www.instagram.com/sepulsalvaje](http://www.instagram.com/sepulsalvaje)

**Linkedin:**  
[www.linkedin.com/in/kevsepulveda](http://www.linkedin.com/in/kevsepulveda)



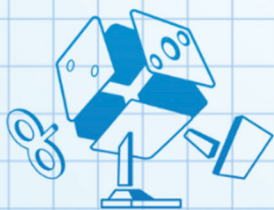
# Newsletter

¡SUSCRÍBETE GRATIS!



¡Sabrás cuando lanzamos un nuevo número!





**3DOUBLES**  
CAMPUS



**UNAM**  
UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

# ¡CONVIERTE TU PASIÓN EN TU PROFESIÓN!

## MÁSTER DE ANIMACIÓN Y PRODUCCIÓN 2D/3D: EL PUENTE DE (9) MESES ENTRE TU TALENTO Y LA INDUSTRIA

Gracias al convenio entre la Universidad del Atlántico Medio y 3Doubles Campus, anunciamos el lanzamiento del Máster en Animación y Producción 2D/3D: una experiencia intensiva (de un año académico) creada para convertir talento en carrera, con mentalidad de pipeline y resultados de portfolio que hablan por ti. El acuerdo une la visión universitaria con la cultura práctica de un campus nacido para ser una "puerta abierta al mundo profesional" en Canarias.

### 3DOUBLES CAMPUS

3Doubles Campus nace de la iniciativa formativa del estudio de animación 3Doubles, con sede en Tenerife, reconocido por su participación en producciones internacionales como Superklaus y Heidi y el Rescate del Lince. Con esta apuesta educativa, el campus traslada al aula toda la experiencia del estudio, ofreciendo al alumnado una formación práctica y conectada con los flujos de trabajo reales.

### UNAM

La Universidad del Atlántico Medio, ubicada en Gran Canaria, aporta su experiencia académica y compromiso con el desarrollo local, reforzando una alianza que busca posicionar a Canarias como referente en formación en animación a nivel nacional e internacional.

***"La industria no espera, este es el momento: formación, inserción y actualización continua."***

La animación evoluciona a la velocidad del *software*, y el mercado contrata a quien aprende, produce y se actualiza. Este máster nace con ese ADN: formación *hands-on*, empleabilidad y un ecosistema que impulsa la mejora continua mediante masterclasses, revisiones de reel y comunidad profesional activa. El enfoque de 3Doubles permea todo el programa, para que adquieras hábitos studio-ready desde el primer día.

Durante los (9) meses, recorrerás el pipeline de un estudio real, desde la

preproducción hasta la animación 2D, 3D y el trabajo en equipo. Cada módulo suma una pieza concreta a tu *reel*, que se convierte en tu principal herramienta para acceder a la industria.

Esta propuesta nace desde Canarias con vocación global, potenciando el talento técnico y creativo de una nueva generación de animadores preparados para el mundo profesional.

No es un máster para "cumplir". Es un máster para atreverte: a iterar, a mostrar, a mejorar con *feedback* y a pensar como piensa la industria. Si quieres convertir tu talento en trayectoria, este es tu punto de partida.

***En noviembre comienza la primera edición de este máster online, con una duración de (9) meses, diseñado para ofrecer formación flexible y accesible, sin perder el vínculo con la industria.***



**MÁSTER DE ANIMACIÓN 2D Y 3D**

### INFO



**COMIENZO:** noviembre 2025



**DURACIÓN:** 9 meses



**INSCRIPCIONES:** A través del código QR



Para más información escríbenos a: [info@3doublescampus.com](mailto:info@3doublescampus.com)





# Darío Sánchez y Miguel Miranda

## “Helen”: El cortometraje que lleva el terror de Lovecraft a la animación

En el panorama de la animación, el cortometraje **“Helen”**, dirigido por Helio Mira se está abriendo camino como una propuesta audaz y diferente. Lejos de los proyectos convencionales de la industria, este trabajo de **3Doubles Producciones** se ha posicionado como una exploración del horror cósmico de H.P. Lovecraft desde una perspectiva adulta y contemporánea.

Como primera entrega de la antología *“Ages of Madness”*, el cortometraje introduce al público a **Helen** y a su compañera de residencia, **Elizabeth**.

Su historia, ambientada en la Nueva Inglaterra de los años 20, se sumerge en el terror psicológico que un antiguo grimorio, el **Necronomicon**, desata. Se espera que esta

antología de nueve partes pueda generar colaboraciones con empresas de animación de todo el mundo.

El proyecto ha logrado una notable trayectoria en festivales y se ha destacado en eventos clave para su género. Entre sus hitos más significativos, se encuentra la proyección de siete días en el Monica Film





Center de Santa Mónica, que le permitió inscribirse para los **Premios Óscar**, y su participación en el **H.P. Lovecraft Film Festival en Portland** y en diferentes festivales de EE.UU como el International Horror & Sci-Fi Film Festival en Phoenix, The San Antonio Horror Film Festival en Texas, el Chicago Horror Film Festival y como semifinalista en Flickers Rhode Island International Film Festival de Providence.

Para hablar de este camino tan increíble y de las decisiones creativas detrás del corto de **"Helen"**, entrevistamos aquí a **Darío Sánchez**, productor, y a **Miguel Miranda**, supervisor de animación.

#### PARA DARÍO SÁNCHEZ (PRODUCTOR):

**¿Cómo ha evolucionado el proyecto a lo largo de este tiempo? ¿Y cómo fue la transición de trabajar en animación tradicional a abordar un género como la animación para adultos?**

El proyecto surgió en el año 2010, cuando conocí a **Helio Mira** y nos dimos cuenta de que ambos éramos unos "frikis" de los **Mitos de Cthulhu**.

En aquel momento desarrollamos el guion de un largometraje que estaba compuesto por tres historias diferentes, en tres épocas y escenarios distintos, y cuyo "cierre" de todo es el cortometraje de **"Helen"**.

En aquel momento, **Odei Roca** se unió también al proyecto. Desgraciadamente, no era el momento adecuado para la animación adulta, aparte de que éramos un estudio muy pequeño sin apenas trayectoria en la industria, y guardamos el proyecto en un cajón... hasta que surgió **"Love, Death & Robots"** de la mano de **Netflix**. Abordar una película como **"Ages of Madness"** (título inicial) era imposible hace dos años para nosotros y decidimos empezar con el corto de **"Helen"**.

Según lo íbamos produciendo, pensamos que sería buena idea hacer una antología de cortos de terror, basados en los **Mitos de Cthulhu**, involucrando a estudios de todo el mundo para que contaran su propia historia, con su propia técnica, etc. y así es como nos seleccionaron en el **American Film Market 2024** para presentar el proyecto. Desde entonces hemos ido acudiendo a eventos internacionales y hemos iniciado conversaciones con diferentes estudios que quieren producir un corto que forme parte de esta antología.

En breve habrá novedades al respecto. Nosotros hemos puesto en marcha la producción de dos nuevos cortos, uno en 2D y otro en 3D que esperamos que tengan, al menos, la misma repercusión que **"Helen"**.

No hay diferencia real en cuanto al público al que va destinada la animación, tan sólo el estilo que tiene, pero los procesos son





los mismos. Es verdad que cuidas mucho más el estilo para no darle un aspecto infantil, pero más allá de eso, nada cambia realmente.

«Helen» logró proyectarse durante siete días en el Monica Film Center, lo que

les permitió postularse para los Premios Óscar. ¿Qué significado tiene este logro para el equipo y qué tipo de puertas ha abierto para proyectos futuros?

Creo que más allá de poder postularnos a los Premios Óscar con “Helen”, lo cual es

una anécdota, lo importante es la repercusión que ha tenido, especialmente en USA, donde H.P. Lovecraft es, a pesar de haber muerto en 1937, un escritor muy relevante que influyó en muchos escritores que continuaron alimentando los mitos. “Helen” es un corto muy especial, en el sentido de







que se entiende si eres fan de los **Mitos de Cthulhu** pero, si no conoces la obra de **H. P. Lovecraft**, realmente no sabes qué ha sucedido en la pantalla.

El resto de **cortos** de la antología serán historias de terror totalmente entendibles para los neófitos de los mitos pero queríamos que **"Helen"** sentara las bases e hiciera que el público se interesara por la obra de este gran escritor.

En Europa he tenido la suerte de asistir a las proyecciones del corto en eventos donde estábamos nominados y me he encontrado gente de ambos espectros: el que no había entendido nada de lo que había visto, aunque le había encantado el estilo, etc... y quien había quedado fascinado por haber plasmado la esencia de un escritor tan *"personal"*.

**PARA MIGUEL MIRANDA  
(SUPERVISOR DE ANIMACIÓN):**

**"Helen" tiene un estilo visual único que mezcla el horror cósmico con una narrativa de animación para adultos. Como supervisor de animación, ¿cómo se logró ese equilibrio entre la atmósfera lovecraftiana y un diseño tan moderno y personal?**

Lo bueno que tienen los relatos de Lovecraft es que se pueden interpretar de maneras muy diferentes, en ese sentido creemos que una de las fortalezas de *"Age of Madness"* es que cada cortometraje tiene un estilo visual

y una técnica de animación diferente, que va desde animación 2D digital a animación 3D, pasando por **stop-motion** o animación tradicional.

Para la animación de **Helen** hemos usado una serie de técnicas mixtas de animación digital, referencias pregrabadas y el uso de técnicas de animación tradicional como la animación selectiva.

La aplicación de esta técnica comienza desde la fase de captura de referencias para la animación. Estas tomas se graban de manera inversa; es decir, la actriz ejecuta los movimientos previstos para el personaje comenzando desde el final de la acción y retrocediendo hasta el principio.

Posteriormente, esta grabación se invierte para ser usada como referencia por el artista animador.

Al animar utilizando esta referencia invertida, se registran los movimientos que el cuerpo humano realiza inconscientemente para mantener el equilibrio y la estabilidad de los movimientos. El resultado final de este proceso es un movimiento que posee un aspecto irreal y antinatural, contribuyendo a la estética deseada.

En cuanto a las técnicas de animación propiamente dichas, hemos aplicado los principios de la animación selectiva, que nos permite variar manualmente la exposición de cada pose del personaje.





"Helen"



En algunas ocasiones, una misma pose es duplicada o triplicada durante el proceso de animación para enfatizar este efecto.

Además, hemos implementado esta técnica de forma segmentada en diferentes partes del cuerpo del personaje.

Por ejemplo, el torso puede moverse en modo "spline", mientras que la cabeza y las extremidades se animan de manera selectiva. La combinación de estos movimientos dispares, junto con la dependencia de la cabeza y los brazos del movimiento del torso, nos permite alcanzar un grado de surrealismo y extrañeza que sería más difícil de lograr con métodos digitales convencionales y que refuerza la narrativa visual de **Helen**.

**El cortometraje se proyectó en el H.P. Lovecraft Film Festival en Portland, un evento especializado en el género y muy exigente con sus selecciones. ¿Qué representó para ti ver la película en ese festival y qué feedback recibieron de la audiencia de Lovecraft?**

Tras la espectacular acogida y los éxitos cosechados por **Helen** en diversos festivales internacionales, su presencia en el **H.P. Lovecraft Film Festival** ha sido la confirmación de que estamos yendo por el buen camino.

Tanto la audiencia como los organizadores del festival mostraron un gran interés en la

propuesta que estamos desarrollando en torno al universo **Lovecraft**.

Para mí, ha sido una experiencia única y enriquecedora que me ha permitido evaluar las reacciones de un público especializado, sumamente crítico y exigente. En numerosas ocasiones, los seguidores más puristas del género de terror, y del horror cósmico, se consideran a sí mismos como «*iniciados*», existiendo una liturgia (literalmente) en torno a la mitología y la figura de **Lovecraft**.

La acogida de **Helen** dentro de esta comunidad ha sido tan calurosa que incluso, nos encontramos en conversaciones con la **H.P. Lovecraft Historical Society** para obtener su aval y reconocimiento dentro del universo **Lovecraft**.

Este reconocimiento en lo personal es muy gratificante y nos proporcionará un nuevo impulso que nos permitirá alcanzar metas aún más ambiciosas.

Autora:

**AINHOA EZPONDA COLMENARES**  
Marketing & Events  
3Doubles Productions

Email:  
ainhoa.ezponda@3doubles.com







# TikiSeal

**M**uy buenas a todos. Es un placer tener la oportunidad de colaborar con **Renderout!** por primera vez. Me presento, soy **Álvaro Conejo** un artista 3D emergente de Málaga, y desde que tengo uso de conciencia he tenido un lápiz pegado a la mano.

A lo largo de estos últimos años he tenido la fortuna de poder centrarme en aprender y dar forma a un **Portfolio** de calidad profesional, así como de obtener diversos reconocimientos y premios en **The Rookies**, siendo finalista, *"Draft Selection"*, *"Portfolio of the Week"*, y *"Editors' Choice"*. Y realizando entrevistas y colaboraciones en medios como las redes sociales de **The Rookies**, o **Canal Sur Radio** entre otras.

Si bien en este de **Tiki Seal** trataremos principalmente cuestiones de Modelado y producción de personajes 3D, también me manejo en las ramas de *environment*, *props*, *lighting*, *Rigging*, *VFX* y *CFX*, así como en Ilustración editorial y animación 2D, lo cual con-

sidero que me ha dotado de una versatilidad y polivalencia que se hacen agradecer en cualquier producción.

Por si alguien se pregunta acerca de mi experiencia laboral: **Noup**, oficialmente no tengo ninguna! Y por apurar más: Mientras redacto esto estoy en vísperas de graduarme, por lo que este número viene al dedo para marcar este inminente cambio de etapa. Así que si hay alguien por ahí curioseando Os dejaré todos mis enlaces y contacto al final. Pero en fin, basta de hablar de mí y ¡vayamos a la salsa!

## ¿POR QUÉ ESTE PROYECTO?

El origen de este proyecto fue cuanto menos curioso, casi pareciera la tormenta perfecta para hacerlo, me explico: Mientras deambulaba por **ArtStation** buscando un *"concept art"* que llevar a 3D me encontré con el perfil de **Lam Long Him**, autor ori-

ginal del *"concept art"* y automáticamente supe que lo había encontrado.

No solo eso, la publicación del *"concept"* era relativamente reciente, por lo que sería un modelo prácticamente inédito y nunca visto en 3D, y para colmo, aquella misma tarde se publicó el tráiler de **Moana 2**... No me considero supersticioso, pero si no se me estaba pidiendo a gritos que lo hiciera, no entiendo qué clase de sucesión de coincidencias tan convenientes fue eso.

Habiendo elegido ya un *"concept"* procedí a documentarme y buscar las referencias que pudiera necesitar para el modelo.

En el *"concept"* de **Lam**, pude ver no sólo variaciones y anotaciones del modelo, sino una inmensa investigación sobre la cultura polinesia, por lo que decidí sumirme de lleno en ella y documentarme, aprendiendo sus simbolismos, cultura y viceversa. Al fin y al cabo, el hacer que algo sea creíble parte de comprenderlo correctamente.





**PureRef** procedí a organizar mi tablón con referencias para anatomía humana y fauna (pues estamos tratando con una foca antropomórfica) simbología maorí, texturas y detalles.

En **Photoshop** hice un desglose de formas básicas, anatomía y técnicas que usaría para realizar el proyecto, teniendo una base sólida sobre la que apoyarme a lo largo del proyecto.

## MODELADO

Con esto listo, comienzo el modelado directamente en **Maya** para tener una malla inicial con la que trabajar. Usualmente la gente suele iniciar sus procesos en **ZBrush** ya sea a partir de "blockouts" o desde 0 empleando **Zremesher** a medida que avanzan en su proceso, método que he probado en

más de una ocasión, sin embargo soy más devoto de partir desde 0 directamente en **Maya**, teniendo control total sobre mi topología inicial ya que eso me permite ahorrar mucho trabajo en la fase de **retopología**, por lo que en cuestión de media hora tengo lista una **mesh** con **loops** de animación y "poles" correctamente posicionadas y con una densidad de polígonos muy homogénea para realizar el esculpido.

Con lo que ya en **ZBrush** solo quedaría terminar de ajustar las proporciones y volúmenes primarios.

Esta peculiar decisión parte de los primeros años que pasé modelando elementos exclusivamente en **Maya**, creando e ideando trucos, herramientas y "scripts" que me permitían modelar elementos orgánicos en **Maya** como si de "props" o elementos de "hardsurface" se tratase.

Siempre me han resultado más cómodas las herramientas de modelado de **Maya** que emplear **Zmodeler** (herramienta que me propuse utilizar exclusivamente en uno de mis proyectos de "hardsurface" en **ZBrush**).



"Para este modelo debí tener especialmente en cuenta un tipo en concreto de anatomía pues buscamos que el personaje se sienta fuerte como un Guerrero, pero conservando su parte afable y tierna propia de las focas. Entonces... ¿cómo hacemos que el personaje sea tierno como una foca sin hacerlo simplemente un gordito adorable?"

"Y la respuesta la encontré en los **Strongman**".

Cuerpos voluminosos con un porcentaje de grasa corporal más alto que de costumbre, pero con una cantidad de masa muscular lo suficientemente alta como para que se abra paso a través de ese porcentaje graso. Con esto en mente, combiné el uso del lenguaje de formas redondeadas para mantener el



volumen de foca, trabajé particularmente los volúmenes de los músculos principales de los brazos y la barriga, haciéndolos voluminosos y marcados, pero sin marcar fibras o subgrupos musculares, cuestión que pude solucionar sin problemas en los volúmenes primarios del modelo. De este modo su tripa daba una sensación de dureza, y de fuerza en sus extremidades, manteniendo la ternura en la cara.



Este lenguaje de formas es muy similar a los que podemos ver en personajes como **"Maui"** en **Moana**, o el **"Capitán Gantu"** en **Lilo y Stitch**.

Ya en **ZBrush**, tras realizar estos ajustes y llegar a una subdivisión 4, comencé a emplear las **layers** para ir modelando los volúmenes secundarios así como algunos detalles de mayor tamaño como cicatrices.

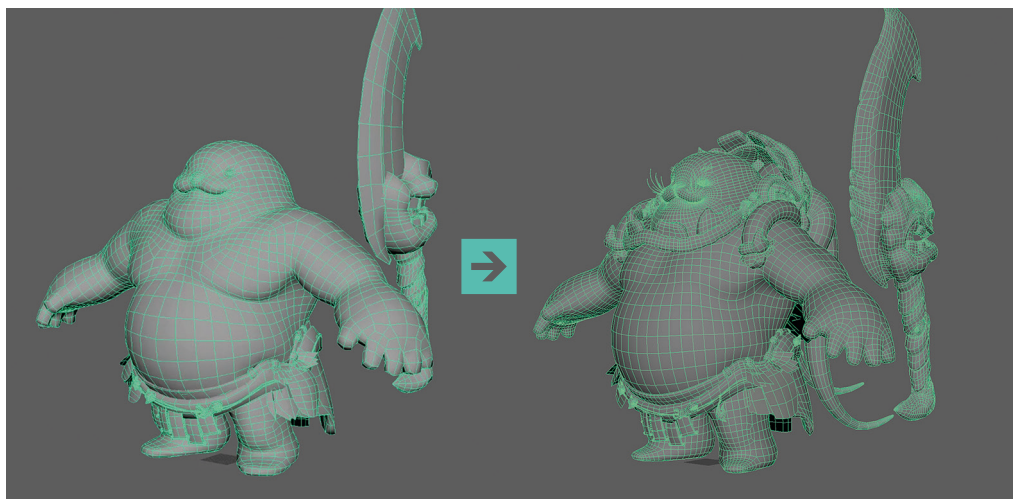
A estas alturas del modelado, me gusta contar con el que me gusta llamar **"Pincel Control + Z"** el cual no es ni más ni menos que el pincel de **Morph Target** preparado para realizar esa función.

Pero ¿qué ventaja aporta este pincel? Pues bien, si es cierto que de por sí existe el comando para deshacer, es posible que algunos fallos los veas más adelante, y si quisieras volver a ese punto tendrías o bien que hacer **"control Z"** hasta llegar ahí descartando todo lo que hiciste después, o bien destruir la capa y rehacerla, sin embargo, este truco lo utilizo para recuperar estados de deformación previamente guardados de forma selectiva en algunas regiones del modelo.

Esto lo logramos guardando el **MT** de la geometría en la sección de **Morph Target**, y después de seguir esculpiendo, simplemente **"pintamos"** en las zonas que queramos retornar, haciendo volver esa parte en particular a su estado previo de forma manual y gradual. Es un concepto algo raro de explicar, pero me encanta usarlo de esa manera pues incluso los errores típicos que ocurren al trabajar aislando **"groups"** o máscaras se solucionan fácilmente con este truco.

Tras combinar distintos métodos de esculpido como **"alphas"**, **"noises"**, pinceles duros y proyecciones para llegar a el nivel de detalle deseado, siempre me gusta rematarlo combinando la función de la que os hablaba antes del **"Ctl+Z Brush"** en conjunto con 2 deformaciones procedurales combinadas con máscaras, en este caso comienzo creando una máscara automática del **cavity** del modelo, y restando manualmente las áreas en las que no querré aplicar el efecto, con la máscara lista, aplicare un **"Deformation - Infalte"** de **-0.1** para marcar más las grietas y ganar contraste.

A veces con esto es suficiente para ganar ese efecto de detalle, pero muchas veces



la geometría se colapsa y crea pequeños artefactos de cara al **"bake"** de **Substance**, por este motivo, añado 2 pasos más: un **"Deformation - Smooth"** para suavizar esos artefactos y eliminarlos sin afectar al resto del modelo, y finalmente en una máscara en la que solo aíslas las partes no deseadas, un **"Deformation - Contrast"** de forma que se recupera el detalle y se eliminan los posibles artefactos. Tras este proceso lo único que quedaría es emplear pinceles como **"Pinch"** o **"DamStandard"** para rematar algún que otro detalle necesario y con esto cerrar la fase de modelado.

## RETOPOLOGÍA, UVS Y TEXTURAS

Recordemos que la malla base que empleé partía de la topología justa y necesaria para apenas tener que estructurar **"loops"** o elementos nuevos, por lo que reutilizando el primer nivel de subdivisión podría tener gran parte de la estructura para la Topolo-

gía final lista, quedando únicamente por hacer algunos ajustes en términos de silueta y **PolyCount** para entrar en un presupuesto de **50K Tris**. En mi caso personal me gusta tener una topología **100% Quad** apta para **Subdivision Modelling**, por lo que ajustar el presupuesto para hacerlo apto en un videojuego sin triangular o colapsar vértices y mantener la silueta al 100% sería un reto. Finalmente logré mi objetivo: que la topología fuese apta tanto en un videojuego como para cine de animación y VFX.

Todo el proceso de UVs fue realizado dentro de **Maya**, prestando especial atención a las diferencias del **Texel Density** entre piezas distintas para que el nivel de detalle de las texturas se sintiera coherente y rico empleando **4 UDIMS** a **2K** de resolución. Con todo listo entraríamos en una de mis fases favoritas y en las que más me permite el lujo de experimentar y hacer **"freestyle"**.

Para el texturizado empleé **Substance Painter** para la totalidad del modelo 3D







y Photoshop para el trabajo de **Foliage**. También hice una versión de los bigotes empleando “cards” para así tener una versión ligera de los bigotes de cara a un motor de videojuegos aunque en el render final usé la versión en geometría para mejorar el Look y que el “turntable” fuese mejor.

A la hora de trabajar las texturas tengo predilección por **workflows PBR** en los que uso todo tipo de mapas ya que en la práctica me permite alcanzar tanto “looks” estilizados como realistas, lo que me resulta más versátil que el puro **NonPBR** o el “handpaint” total en **Base Color**, el cual veo óptimo para alcanzar determinados “looks” específicos combinados con mapas de normales como los que vemos en series que mezclan el 3D con una sensación de “brushStroke 2D” tipo **Arcane / League of Legends**.

Entonces, sabiendo que cuento con distintos parámetros y mapas para crear materiales, comienzo investigando las propiedades físicas de los materiales principales que necesitaré para que estos se vean y sientan realistas, sin embargo aun con esto en mente, no me gusta recrear los materiales para que sean 100% exactos ya que precisamente el falsear elementos es lo que permite que el “look” de un personaje fantástico no solo sea creíble y comprensible, sino que acompañe directamente a la fantasía que rodea al personaje.

En mi caso es muy raro que utilice los materiales de **Substance** por defecto, pues al fin y al cabo pinchar, arrastrar y conformarnos es algo que podríamos hacer cualquiera. Sin embargo, pienso que la autenticidad nace de hacerlo desde 0 o con la mínima base

posible e ir generando efectos y variaciones que lleguen a crear un material único e irrepetible (el cual siempre podremos guardar para usar más adelante en otros proyectos)

Así pues, entre otras técnicas que empleo para conseguir texturas únicas estarían la fotografía y uso de escáneres (fotogrametría), aplicaciones para obtener paletas de color de imágenes como **Adobe Capture**, o una de las más curiosas y rebuscadas que se me ocurrieron hace tiempo: Usar tinta china para hacer estampados sobre fondos blancos y “postprocesar” en **Photoshop** para así obtener “alphas” de elementos como huellas dactilares, vascularizadas, escamas, y otras texturas que pueden ser complejas de obtener fuera de un catálogo predeterminado. Estas son el tipo de cosas a las que me refería antes con “freestyle”.

Vídeo: [https://youtu.be/D0\\_L77AF21c](https://youtu.be/D0_L77AF21c)

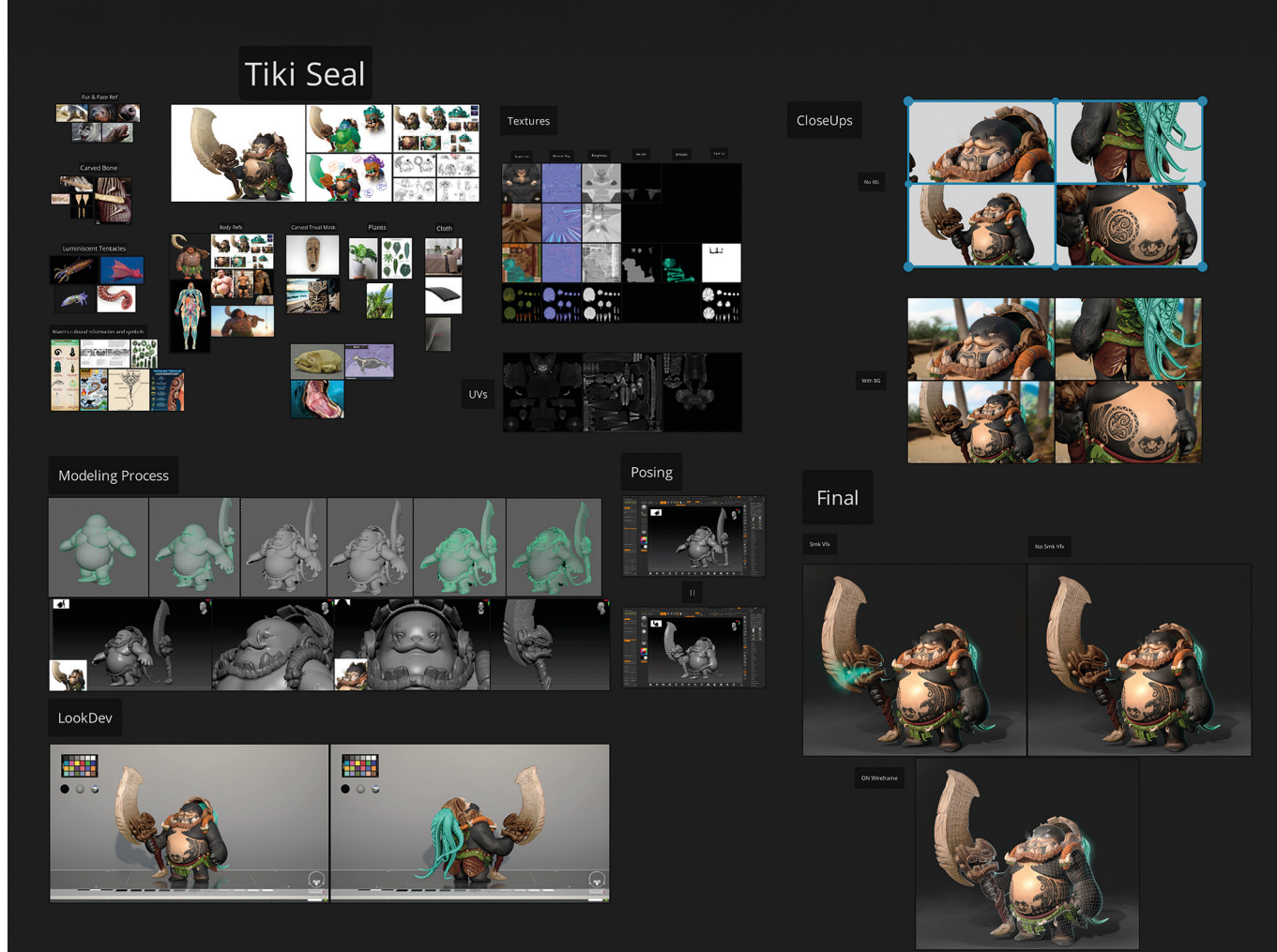
## POSADO, LOOKDEV Y FINAL

Una vez texturizado por completo el modelo y sus **props** en **TPose**, tocaría posarlo, para esto empleé una combinación de **ZBrush** para la pose inicial y **Maya** para refinar deformaciones de las texturas y viceversa más fácilmente.

Aquí es donde entra en acción el “plugin” de **ZPoseTools** desarrollado por **Reallusion**, el cual permite crear “layers” de **ZBrush** en todas las **Subtools** y coordinarlas bajo un mismo botón, pudiendo modificar todas las “layers” al mismo tiempo en su subdivisión







más baja, lo cual permite crear y modificar una galería de poses rápidamente usando herramientas como el **Transpose Master** y esculpido manual, y cambiar entre poses de forma automática y editarlas fácilmente.

Actualmente ya cuento con conocimientos avanzados en “rigging”, por lo que podría crear un **rig** completo en **Maya** y tener a los personajes completamente “Game Ready”, cosa que no descarto hacer próximamente.

Pero todo es cuestión de objetivos, y al final, para crear un modelo un modelo no es obligatorio tener que “riggearlo”, y ya que es mucho más sencillo posarlo manualmente y corregir con este otro método, seguramente me quede con él a menos que la ocasión lo merezca. Con el modelo, las texturas, y la pose creados, era momento de pasar a “lighting” y “render” y la presentación final. Para esto, empleé **Marmoset Toolbag 4** (que hace no mucho se actualizó a la versión 5 y es un auténtico pepino) en conjunto con **Photoshop**.

Lo que más me impactó de **Marmoset** (al margen de la calidad y velocidad de renderizado) es que te permite realizar varias configuraciones interesantísimas, como exportar “presets” de ajustes de color o de cámara (similar a la creación de “color LUTs” en **Adobe Photoshop**) e importarlos a conveniencia, o lo que más me sorprendió: Poder crear una escena con diversos elementos los cuales se cargan por defecto al iniciar el programa, por lo que puedes crear una plantilla que contenga todo lo que vayas a

necesitar. Así pues, en mi escena tengo 2 carpetas: una que contiene un estudio de **LookDev** que preparé para rematar el color, hacer “turntables”, relaciones de escala y viceversa con el objetivo de presentar los modelos bajo distintas condiciones. Y una segunda carpeta con diversos **lightings** y cámaras para realizar “shots” y así hacer nuevamente “freestyle” de cara al “shot” estático final que pasaría a **Photoshop**.

Honestamente no puedo esperar al momento para echarle el guante y comprar la última versión ahora que han introducido soporte para **Multi-UDIM**, **Xgen** y cabello, entre otras muchas funcionalidades!

Video: <https://youtu.be/PF0-u6Ws9GU>

Ya con el personaje preparado lo único que queda es rematarlo en **Photoshop** añadiéndole un fondo y efectos que lo potencien. Lo bueno es que un buen fondo no tiene necesariamente que ser un entorno súper complejo (que podría) sino que complementa y potencia al personaje correctamente pues es el centro de atención.

Para esto suele utilizar fondos oscuros (evitando siempre los blancos y negros puros) en conjunto con **RimLights** y efectos atmosféricos, de humo, o de luces ya que ayudan a dirigir la mirada y añadir complejidad sin la necesidad de añadir objetos que puedan restar o secuestrar el ojo del espectador. Así pues, tras jugar un poco con las

curvas para terminar de ajustar, obtenemos el resultado final.

Estos procesos son los que usualmente sigo para la inmensa mayoría de mis proyectos, tratando de introducir innovaciones técnicas y elementos que aún no hubiera explorado para hacer no solo que los proyectos se diferencien entre sí, sino para que con cada uno la experiencia, el aprendizaje y los retos, lo conviertan en un proyecto totalmente nuevo y emocionante!

Y aunque a veces pueda resultar en algún que otro dolor de cabeza, me gusta mantener en mente que “Ningún mar en calma hizo experto a un marinero”.

Autor  
**ÁLVARO CONEJO**

**Portfolio:**  
[www.therookies.co/u/AlvaroConejo](http://www.therookies.co/u/AlvaroConejo)

**Instagram:**  
[www.instagram.com/vyndil\\_arts](https://www.instagram.com/vyndil_arts)

**LINKS DE LAM:**  
**ArtStation:**  
[www.artstation.com/lamlonghim](http://www.artstation.com/lamlonghim)

**LinkedIn:**  
[www.linkedin.com/in/long-him-lam](https://www.linkedin.com/in/long-him-lam)



# Renderout!

## IMPORTANTE

**NOTA:** El lector 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, venta así como su modificación, alteración o descompilación.

- ➔ **NO** se permite publicar el contenido de la revista en páginas web, blogs, foros o redes sociales sin el consentimiento de **Renderout!**.
- ➔ En caso de compartir algún artículo, tutorial, entrevista, etc, **SÓLO** se podrá poner **UNA PÁGINA COMO MUESTRA** y de baja resolución y siempre haciendo mención a la revista, junto a la portada del número y el enlace a nuestra web: [www.renderout.es](http://www.renderout.es)

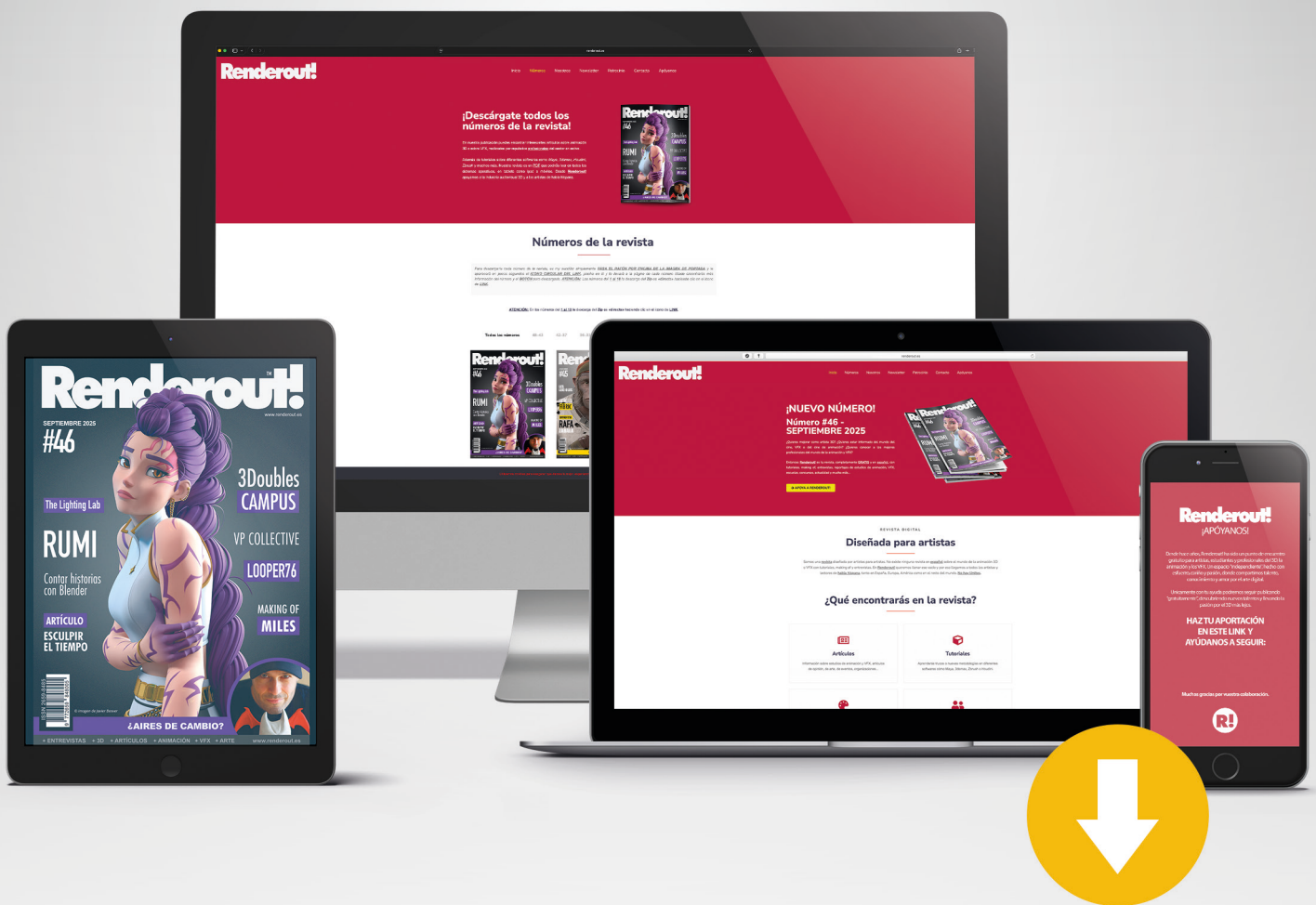
**Muchas gracias por vuestra colaboración.**





# VFX - ANIMACIÓN - CINE

## DESCÁRGATE TODOS LOS NÚMEROS ANTERIORES



# Renderout!

LA REVISTA **NÚMERO 1** EN ESPAÑOL



**INSTAGRAM**  
renderout.es



**FACEBOOK**  
www.facebook.com/renderout.es



**TWITTER**  
@renderout



# LORENZO LOVERA

## 1. Lorenzo, cuéntanos cómo fueron tus inicios en el mundo de los VFX. ¿Qué te llevó a especializarte en compositing?

Como muchos de nosotros, nací en la era pre-internet y pre-ordenador, así que todo empezó con lápiz y papel. Mi primer referente fue Javier, un compañero del cole que dibujaba tan bien que todos en el salón lo rodeábamos para ver sus creaciones. Un día me animé a copiar uno de sus dibujos... y resultó que no se me daba nada mal. Ahí empezó todo.

Después llegó **Disney**. Ver "*La Bella y la Bestia*" fue como una epifanía: yo quería hacer eso. Quería contar historias dibujadas, crear mundos. El problema era que en México, en ese momento, no había una formación clara en animación. Irme a EE.UU. era inviable, así que opté por lo más cercano: estudiar diseño gráfico y buscarme la vida en el camino.

Luego vino el salto a España, gracias a un **Erasmus** donde descubrí que ¡existía! una asignatura que se llamaba "*animación*" y enseñaban los **12 principios de Disney**. Eso fue revelador. Decidí quedarme y formarme en los primeros cursos de **Maya** que

empezaban a aparecer por ahí, justo cuando el 2D empezaba a quedarse atrás. Me lo tomé en serio: eché horas y horas, y logré hacer un videoclip para un amigo que salió en "*Ministry of Sound*". Ese clip no cambió el mundo, pero sí mi vida: me abrió la puerta a mi primer trabajo.

Entré en **CUBICA**, un estudio en Barcelona donde pasé seis años haciendo de todo: tracking, modelado, iluminación, render, compo, etc... Y llegaba un plano y tú lo sacabas de cero a cien. Fue una escuela intensiva y aprendí de la mano de grandes artistas. Con el tiempo, me di cuenta de que lo que más disfrutaba no era la parte técnica del 3D, sino el aspecto más visual, más artístico. Echaba de menos los dibujos de mi amigo Javier, y entendí que lo mío era el **compositing**.

Cuando surgió la oportunidad de irme a Londres con **DNEG** por tres meses como "*comper*", lo aposté todo. Llegué más como un generalista 3D, pero con hambre de aprender **compositing**. Y aprendí. Mucho. 1 año y varios "*shots*" después, pasé por Canadá, Singapur, Canarias... y casi me voy para Australia, pero se me acabó la pila internacional y volví





a Barcelona. Pero en cada etapa, mi foco fue afi-  
nándose más hacia lo visual, hacia contar historias  
con luz, color y composición. Y ahí sigo, enamorado  
del pixel y sus posibilidades.

## 2. ¿Hubo algún proyecto o experiencia que mar- có un antes y un después en tu carrera?

Sí, definitivamente. Ocurrió en mis primeros meses  
en **DNEG**, trabajando en *"The Hunger Games"*. Es-  
tábamos desarrollando una secuencia con **matte**  
**paintings** (DMP), y a mí me tocó un plano donde  
el DMP estaba muy cerca de cámara. En los demás  
planos funcionaba bien, porque quedaba más en  
segundo plano, pero en el mío no colaba. Después  
de varios *"kickbacks"* del Supervisor, entendí que la  
pelota estaba en mi tejado... aunque sentía que era  
más un problema del DMP que de **compo**.

La solución real no era ajustar capas en **comp**, sino  
rehacer ese DMP como un render 3D, no como un  
collage en **Photoshop**. Como tenía experiencia pre-  
via en 3D y me sentía cómodo, decidí tirar por la  
calle del medio: me encerré el fin de semana, tex-  
turicé el modelo, lo iluminé y rendericé una imagen  
por mi cuenta. No tenía acceso al pipeline de 3D  
porque no era parte de ese departamento, así que  
fue una especie de *"ninja render"*. El lunes llegué  
con un nuevo DMP bajo el brazo. Hubo cierta ten-  
sión por haberme saltado el sistema... pero cuando  
vieron el resultado, todo se relajó bastante.

Esa iniciativa me ganó el respeto del supervisor y  
me abrió la puerta para quedarme un año entero  
en **DNEG**. A partir de ahí, entrar en otros grandes  
estudios fue mucho más fácil. Fue un momento cla-  
ve: no solo por el plano, sino porque entendí que a  
veces hay que moverse rápido, ser creativo con los  
límites del sistema, y confiar en lo que sabes hacer.

## 3. ¿Cómo fue tu transición desde compositor artist a VFX Compositing Supervisor? ¿Qué desafíos enfrentaste?

Mi transición fue bastante orgánica. Creo que,  
como en muchas carreras, cuanto más tiempo le  
dedicas, más aprendes... y cuanto más sabes, más  
valor puedes aportar. No fue un salto repentino,  
sino una evolución natural: empecé ayudando a  
compañeros, luego revisando planos, después

coordinando pequeños equipos... y cuando te das  
cuenta, estás supervisando secuencias enteras.  
También depende mucho de dónde estés y con  
quién trabajes. En algunos estudios tienes más  
margen para involucrarte y crecer, mientras que  
en otros el camino está más encasillado. Yo tuve  
la suerte de estar en lugares donde se valoraba la  
iniciativa y donde el rol de supervisor no era solo  
técnico, sino también creativo.

El mayor desafío, sin duda, fue dejar de pensar solo  
en *"mi plano"* y empezar a pensar en el conjunto:  
el *"look"* general, la narrativa visual, los tiempos del  
equipo, la comunicación con producción, con direc-  
ción... Pasas de ser alguien que resuelve problemas  
en pantalla a alguien que también gestiona perso-  
nas, flujos y decisiones. Y eso requiere otra muscu-  
latura mental. Pero si te gusta el caos organizado y  
ver cómo una secuencia cobra vida en equipo, es  
una evolución muy gratificante.

## 4. Has trabajado en producciones de gran envergadura. ¿Podrías compartir alguna ané- dota o reto técnico que recuerdes con especial cariño?

Curiosamente, muchas de las experiencias que  
recuerdo con más cariño no vienen de superpro-  
ducciones de **Hollywood**, sino del mundo de la  
publicidad. Llevo también muchos años hacien-  
do *"high-end advertising"*, esos anuncios que ya no



Lorenzo Lovera "on setup"





sabes si estás viendo un tráiler de película o una marca de coches, y ahí es donde más he crecido tanto profesional como personalmente. Estas producciones funcionan con estándares de cine, pero con una fracción del tiempo, del presupuesto y del equipo humano.

Eso te obliga a estar muy fino: necesitas una técnica sólida, ojo clínico y, sobre todo, habilidades de comunicación para gestionar expectativas (a veces algo “fantasiosas”) con la realidad técnica... y hacerlo siempre con la mejor sonrisa, justo en el momento en que sientes la soga apretándote el cuello.

Lo que más valoro es haber podido aportar soluciones creativas que marcaron la diferencia: ideas para abaratar, para simplificar, o directamente para salvar un plano que parecía perdido. En las grandes producciones, si no estás en la parte más alta del organigrama, tu margen de intervención es limitado. Todo está muy compartimentado, diseñado para que nada falle... y eso también significa que no todos pueden aportar.

En ciertos proyectos publicitarios el margen de maniobra y el impacto directo que puedes tener es enorme. Y cuando ves el resultado final en pantalla, sabiendo todo lo que se resolvió con ingenio y en tiempo récord, la satisfacción es doble.

##### 5. ¿Cuál es tu enfoque al liderar un equipo de compositing en proyectos complejos?

Para mí, liderar un equipo no es solo repartir planos y dar **feedback**. Es crear un entorno donde la gente pueda brillar, trabajar con confianza y sentirse parte del resultado final. Intento siempre ser claro con la visión del proyecto, marcar bien el objetivo visual, pero dejando espacio para que cada artista aporte su toque.

No me interesa que el equipo se limite a “cumplir órdenes”; prefiero que se involucren, que propongan, que piensen conmigo.

En proyectos complejos, la clave está en la comunicación: asegurarte de que todos entienden qué se busca, por qué se toma cierta decisión, y cómo eso encaja en el conjunto. Y luego viene la parte no tan glamorosa, pero vital: gestionar tiempos, prioridades, frustraciones, cansancio... Porque sí, a veces hay presión, hay cambios de última hora, hay días duros. Y ahí es donde más importa el tono humano.

Intento liderar como me habría gustado que me lideraran a mí: con exigencia, pero también con empatía y sentido del humor. Porque cuando el ambiente es sano, el trabajo fluye mejor. Y si además podemos echarnos unas risas entre plano y plano, mucho mejor.

##### 6. ¿Qué herramientas o software consideras imprescindibles en tu flujo de trabajo diario?

Mi día a día gira principalmente alrededor de **Nuke** y algún sistema de producción como **ShotGrid** o **track**, que son claves para mantener todo organizado, sobre todo en proyectos grandes. A veces también uso **Maya**, especialmente cuando necesito revisar geometrías o echar una mano con algo de 3D.

Dentro de Nuke, hay una cantidad casi infinita de “plug-ins” y “gizmos”, pero si tuviera que quedarme con uno, sería sin duda **Stamps**, de **Adrian Pueyo** y **Alexey Kuchinski**. Es un script pequeño, pero tremendamente útil. Me ha acompañado en tantos proyectos que ya es como ese amigo silencioso que siempre te ayuda a ahorrar tiempo.

No solo agiliza el flujo de trabajo, sino que ayuda a mantener todo limpio, modular y legible, lo cual es oro cuando el proyecto escala o cuando hay que compartir **scripts** con otros. Al final, más allá de la herramienta, lo importante es saber cómo y cuándo usarla... y tener recursos que se adapten a tu manera de trabajar sin entorpecerla.





Y si encima están hechos por colegas del gremio, mejor aún.

#### 7. Desde tu perspectiva, ¿cómo ha evolucionado la industria de los VFX en España en los últimos años?

No creo que sea un cambio exclusivo de España; ha sido un proceso global. La industria de los VFX ha madurado muchísimo en los últimos años, y eso se refleja tanto en la forma de trabajar como en los estándares que manejamos. Un punto de inflexión importante fue cuando se empezaron a implementar estructuras más organizadas, dividiendo claramente los departamentos: *"tracking"*, animación, *"lighting"*, *"compo"*, etc.

Antes, no era raro que una sola persona hiciera de todo, especialmente en estudios más pequeños. Pero esa separación de roles, que al principio era cosa de los grandes, se ha ido extendiendo y normalizando en todo tipo de producciones.



*"También hemos aprendido muchísimo unos de otros. Era una industria joven, y como pasa en cualquier oficio, la experiencia colectiva fue moldeando mejores prácticas, nuevos flujos de trabajo y herramientas más eficientes".*

Algo que noto especialmente (y que agradezco) es que el trabajo de los artistas se ha vuelto más homogéneo en cuanto a estructura. Antes, entrar en el **script** de alguien era como meterte en su mente: cada uno tenía su manera de hacer las cosas. Ahora hay más *"guidelines"*, más orden, y eso facilita la colaboración y sobre todo, la productividad.

España, en particular, ha dado pasos de gigante. Hay muchísimo talento, estudios más sólidos y una calidad que ya compite de tú a tú con producciones internacionales. Y lo mejor: todavía hay margen para seguir creciendo.

#### 8. ¿Qué diferencias encuentras entre trabajar en estudios nacionales e internacionales?

El idioma... aunque a veces, ni eso. Suena a chiste, pero tiene su parte de verdad. La realidad es que la industria se ha globalizado tanto que todos trabajamos con los mismos softwares, flujos y metodologías. Salvo que hablemos de infraestructuras extremadamente complejas o caras, hoy en día las herramientas son accesibles y las buenas prácticas están estandarizadas. Ya sabemos qué funciona y qué no, y eso ha nivelado bastante el terreno.

Obviamente, cada estudio tiene su toque propio, y dentro de cada país hay de todo: estudios muy sólidos, con gran talento y visión internacional... y otros que aún están creciendo o simplemente no llegan al mismo nivel. En España hay equipos que están sacando adelante proyectos nacionales e internacionales de altísima calidad. Y también, como en cualquier otro sitio, hay producciones más modestas o menos pulidas. No es una cuestión geográfica, sino de cultura de estudio y recursos.

Ahora bien, si hablamos de grandes monstruos como **ILM**, **Framestore** o **DNEG**, ahí sí entramos en otra liga. No porque sean mágicos, sino porque tienen décadas de recorrido, presupuestos enormes, estructuras industriales... y una capacidad de absorber y formar talento que hoy por hoy no tiene comparación directa en España. Pero eso no quita que aquí haya muchísimo potencial, y cada vez más artistas españoles están dando el salto o incluso trayendo ese nivel de vuelta a casa.

#### 9. ¿Cómo ves el futuro del compositing con la llegada de nuevas tecnologías como la IA o el real-time?

Yo soy de los que creen que el **compositing**, tal como lo conocemos hoy, está destinado a transformarse radicalmente. No va a desaparecer de un día para otro, pero sí va a cambiar profundamente. Y no dentro de 10 años... ya está ocurriendo.





Con la **IA** aún en fase “beta”, ya estamos viendo cómo empieza a modificar flujos de trabajo, automatizar tareas y recortar tiempos.

Hace poco vi un documental sobre los primeros años de **Disney**, donde mostraban todo el proceso de animación para una escena de “Mickey” caminando por el bosque. Era un trabajo titánico: dibujar cada **frame** a mano, transferirlo a vinilos transparentes, pintarlos uno a uno, fotografiarlos manualmente... Meses y meses para un plano de segundos. Hoy, ese mismo plano se haría en una semana. Y no por ser menos artístico, sino porque la tecnología ha hecho que los procesos sean exponencialmente más eficientes.

Con la **IA** va a pasar algo similar: automatizará lo repetitivo y lo tedioso, liberándonos para centrarnos en lo realmente creativo. Esa es la parte en la que creo que debemos enfocarnos. En mi caso, me encanta investigar y probar estas nuevas herramientas. Ya he usado **IA** para resolver tareas como *rotos*, generación de “footage” o elementos que antes requerían días... y ahora, en horas o incluso minutos, están listos. Pero esto es solo la punta del iceberg. En el futuro, cualquiera podrá generar imágenes de calidad profesional. Lo interesante no será *cómo* lo

haces, sino *qué* haces con eso. La ejecución se va a simplificar, y lo único que quedará como verdadero valor será la visión, el criterio y la capacidad creativa. Y ahí es donde los artistas seguiremos siendo indispensables.

#### 10. ¿Qué artistas o películas han influido más en tu estilo y visión como compositor?

Si tengo que nombrar a alguien que realmente haya marcado mi forma de ver este oficio, ese sería **Alexey Kuchinski**. Creo que no solo para mí, sino para muchos artistas, ha sido una figura admirable tanto por su talento como por su forma de estar en el mundo.

Trabajé con él en **TRIXTER** hace unos años. Él era el **Head of Department** de **compo** y yo empecé como artista, para luego pasar a **Comp Supervisor**. Lo que me impresionó desde el primer día fue su equilibrio: es un artista brillante, con un dominio técnico increíble, pero también un gran líder. Y eso no es tan fácil de encontrar.

Lo que realmente lo diferencia, en mi opinión, es su manera de tratar a la gente. Es humilde, cercano, y aunque siempre está a mil, se toma el tiempo para responder un mensaje, aclarar una duda o simplemente saludarte. Tiene ese tipo de liderazgo tranquilo que inspira sin imponerse, y del que aprendes solo con observar cómo se mueve.

Para mí, ha sido un referente tanto en lo profesional como en lo humano. Y en una industria donde muchas veces prima la presión y la prisa, encontrar a alguien así te marca. No por una película en particular, sino por cómo te enseña a hacer bien el trabajo... y a ser buena gente mientras lo haces.

#### 11. ¿Hay algún género cinematográfico que te apasione especialmente trabajar?

Sin duda, la **ciencia ficción**. Creo que es el género donde los **VFX** tienen el mayor abanico de posibilidades: puedes ir desde un hiperrealismo casi palpable hasta mundos completamente fantásticos que desafían la imaginación. Eso para mí es un terreno de juego perfecto para combinar técnica y creatividad, y explorar sin límites lo que se puede contar a través del pixel.

Además, la ciencia ficción siempre plantea preguntas interesantes sobre el futuro y la condición humana, y eso añade una capa extra de significado a nuestro trabajo. Poder contribuir a crear esos universos es algo que me apasiona y me motiva.

#### 12. ¿Qué consejo le darías a alguien que sueña con dedicarse al compositing profesionalmente?

La composición es, en esencia, armonía y balance visual. Al final del día, lo que realmente hay que entrenar es el ojo, no solo aprender a manejar un software o dominar técnicas específicas. Eso ayuda, claro, pero no es lo fundamental.

Y, afortunada o desafortunadamente, esta es una de esas habilidades que no se pueden comprar ni





saltarse. Es como entrenar los músculos en el gimnasio: o lo trabajas, o no lo tienes. Requiere tiempo, paciencia y mucho ensayo y error.

¿Quieres ser compositor? Entonces, edúcate visualmente. Intenta crear imágenes que parezcan cinematográficas. Si no lo consigues todavía, pregúntate por qué. Aprende fotografía, teoría del color, luz, diseño... La fórmula es simple: analiza muchísimas imágenes (muchísimas) y aprende a entender qué hace que una imagen funcione o no. Solo así irás afinando tu criterio y, con eso, podrás contar historias visuales que realmente impacten.

**13. Si pudieras elegir cualquier proyecto o director para colaborar, ¿cuál sería y por qué?**

Sin duda, un buen remake de "Superman". Como muchos artistas veteranos, crecí viendo las películas de **Christopher Reeve** en los 80, y recuerdo

perfectamente esas sensaciones de asombro y emoción cada vez que lo veía volar. Era algo casi mágico, y creo que esas películas marcaron a toda una generación de soñadores y creadores.

Por todos esos recuerdos, y las anécdotas que tengo con mi familia alrededor de "Superman", sería un proyecto que cerraría un círculo para mí. Participar en algo así sería un verdadero honor y una alegría enorme. No lo dudaría ni un segundo.

**14. ¿Hay alguna técnica o efecto que siempre hayas querido experimentar pero aún no has tenido la oportunidad?**

¡Ufff, muchos! Soy un gran fan de esos planos mega épicos que ves en películas como "Jurassic Park" o "Star Wars", esos momentos donde se nota que se ha invertido un buen porcentaje del presupuesto para lograr algo espectacular.







Para ser más específico, siempre me ha flipado el plano en *"Avengers: Infinity War"* donde todos los superhéroes cargan contra los villanos. Me parece una obra maestra en cuanto a planteamiento, diseño y desarrollo. Esa secuencia es extraordinaria y me encantaría poder experimentar y crear algo con esa magnitud y complejidad.

#### 15. ¿Cómo desconectas del trabajo y recargas tu creatividad?

Para mí, la mejor manera de desconectar es estar en la naturaleza, practicar deporte y, sobre todo, dejar las pantallas completamente a un lado. Idealmente, acompañado de la gente que quiero, pero como a menudo están demasiado liados... pues les giro los ojos con cariño y me piro solo a recargar pilas.

Es un ritual casi sagrado: respirar aire fresco, mover el cuerpo y desconectar de todo lo digital. Eso me ayuda a *"resetear"* la mente y volver con las ideas más claras y la creatividad a tope.

#### 16. Para finalizar, ¿qué mensaje te gustaría compartir con la comunidad de artistas y técnicos que siguen Renderout! y sueñan con dejar su huella en el mundo de los VFX?

Más que algo meramente profesional, me gustaría compartir una reflexión muy personal. Creo que en ciertas etapas de la vida, nos vemos obligados a tomar decisiones que van a definir muchos de

nuestros años futuros, pero lo hacemos con poca información real sobre lo que esas decisiones implican, principalmente porque las tomamos a una edad muy temprana.

Cuando somos jóvenes y estamos llenos de pasión, tomamos decisiones importantes sin tener aún un concepto claro de lo que es el tiempo, el dinero, la familia, la salud o incluso algo tan básico como la luz del sol.

Puede sonar ridículo, pero siento que muchas de las decisiones que tomé en mi vida no estaban alineadas con mis verdaderas necesidades como persona. Yo estaba tan enamorado de la animación, el cine, el arte gráfico... que a los 22 años me fui de México a España a perseguir ese sueño, con toda la determinación del mundo. Todo lo demás era secundario. Esa ambición fue como un cohete en la espalda, y durante muchos años me empujó con fuerza.

Pero hoy, con más experiencia y perspectiva, a veces me pregunto si lo volvería a hacer igual. No por falta de amor al oficio, sino porque ahora entiendo mejor quién soy y qué estilo de vida me encaja. Por ejemplo, el hecho de estar todo el día frente a una pantalla, en una sala semioscura, donde abrir la ventana es motivo de protesta porque "entra reflejo", es algo que hoy sé que no va del todo conmigo.

Para ser un buen artista y dejar huella, hay que dedicarle muchas horas y muchas veces viajar mucho. Sacrificas cosas, o como dice mi hermana, que no le gusta la palabra *"sacrificio"*, eliges unas cosas en lugar de otras. Pero esa elección hay que hacerla con conciencia.

Por eso, mi consejo es que te tomes el tiempo de reflexionar a fondo. ¿Qué tipo de vida quieres realmente? Evalúa lo que ya tienes: tus vínculos, tu entorno, tu forma de ser, el clima que te gusta, tus límites personales. Pregúntate cuánto valoras el dinero y qué tanto necesitas para sentirte seguro o libre. Piensa en esas cosas cotidianas que hoy das por sentadas. Salir a caminar con tu familia, ver el sol, tener tiempo para ti, porque si no las cuidas, pueden terminar convertidas en los lujos que un día saliste a buscar.

El mundo de los **VFX** es hermoso, desafiante, lleno de magia y de oportunidades para expresarse. Me encanta y le estoy profundamente agradecido. Pero vale la pena mirar bien antes de saltar: saber a qué estamos entrando, qué queremos sacar de ello, y cómo queremos vivir mientras lo hacemos.

#### LORENZO LOVERA

VFX Compositing Supervisor | On-Set VFX Supervisor | Lead Compositor | Freelance Studio

#### LinkedIn:

[www.linkedin.com/in/lorenzoloveravfx](http://www.linkedin.com/in/lorenzoloveravfx)

#### Website:

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





Autor: JUAN NIETO

# LAS SOFT SKILLS

## QUE TEJEN LA MAGIA EN LA ANIMACIÓN

**S**i crees que un estudio de animación es un lugar silencioso donde artistas solitarios se enfocan en sus pantallas te llevas una sorpresa. En realidad, es un hervidero de energía creativa, un espacio donde las ideas vuelan de una mesa a otra, donde se comparten risas frente a un rig que cobra vida y donde un “feedback” dado con cariño puede transformar una buena toma en una secuencia inolvidable.

El año 2025 es una era dorada de la animación. La tecnología avanza a un ritmo frenético—con la IA integrada en nuestros flujos de trabajo y los motores en tiempo real revolucionando la producción—, pero hay algo que ninguna máquina puede reemplazar: la chispa humana, la capacidad de conectar, colaborar y crear juntos.

Las **soft skills**, esas habilidades sociales y emocionales a veces menospreciadas, son en realidad el pegamento invisible que mantiene unido cada fotograma de nuestras producciones favoritas.

Hoy quiero que hablemos de eso. Dejemos por un momento los tutoriales a un lado y

sumerjémonos en el corazón palpitante de cualquier proyecto: **las personas**.

### LA TRÍADA ESENCIAL

Antes de entrar en departamentos, hablemos de 3 pilares que son tan cruciales como saber renderizar un “beauty pass”. Son la base sobre la que se construye todo lo demás.

#### 1. Comunicación clara y afectiva: El arte de conectar

En un mundo donde tu animador está en Madrid, tu “technical artist” en Sevilla y tu clienta en Badajoz, saber comunicarse deja de ser una habilidad “blanda” para convertirse en una herramienta de producción crítica. No se trata solo de hablar, sino de asegurarte de que el otro realmente te entendió.

Ejemplo positivo: En lugar de un email que diga “El rig no funciona”, un animador puede

grabar un “screencast” rápido de 30 segundos mostrando el problema exacto, diciendo:

*“Oye Pepe, viendo esta escena, el control de la columna no me deja lograr la curva que necesito para el salto. ¿Crees que podríamos ajustar la rigidez en este eje? ¡Gracias por tu magia!”. Este “approach”—específico, visual y amable—resuelve el problema en minutos y fortalece la relación de equipo.*

La magia está en las herramientas asíncronas (**Frame.io**, **ShotGrid**, **Slack** con clips de video) que nos permiten comunicarnos con contexto, superando barreras de horario y ubicación. La comunicación afectiva es la que construye confianza, y la confianza acelera todo el proceso.

#### 2. Adaptabilidad y curiosidad: Bailar con el cambio

Si hay algo seguro en nuestra industria es que todo cambiará mañana. Un nuevo plugin, una actualización de **Unreal Engine**, una nueva forma de trabajar con difusión





Aquí es donde la idea abstracta se convierte en imagen. La soft skill clave es la empatía narrativa.

**El diálogo:** Un artista de storyboard no trabaja en una torre de marfil. Su mejor trabajo surge de conversaciones continuas con el director “¿Esta transición transmite la emoción que buscas?”, con el director de arte “¿Este ángulo muestra el diseño del personaje como imaginaste?” y, crucialmente, con el supervisor de layout/VFX “¿Esta secuencia de planos es viable con nuestro presupuesto y timeline?”.

Ejemplo de éxito: Un **storyboard artist** presenta una secuencia de acción compleja. En lugar de esperar a que le digan que es demasiado cara, propone:

*“He dibujado la pelea con dos opciones: la A es más épica y con más cortes, la B es más dinámica y se centra en menos planos pero más coreografiados. ¿Cuál se alinea mejor con nuestros recursos?”.* Esta proactividad ahorra semanas de trabajo y demuestra un pensamiento de equipo invaluable.

## 2. Modelado & Rigging: La danza entre la forma y la función

Esta es una de las colaboraciones más íntimas del pipeline. La **soft skill** clave aquí es la previsión y el servicio al cliente interno.

**Modelado:** Un buen modelador no solo crea una escultura “*beautiful*”; piensa en quien viene después. ¿La topología permitirá una deformación limpia? ¿La resolución de los detalles es adecuada para la distancia de cámara? Un gesto tan simple como preguntarle al rigger “Oye, ¿necesitas que deje aristas de apoyo extra en las articulaciones?” puede prevenir días de **troubleshooting**.

**Rigging:** Un **rigger** excepcional ve su trabajo como un servicio a animación. Su rig es un instrumento musical que los animadores deben saber tocar. Por eso, los mejores **riggers** hacen “*sesiones de prueba*” con animadores, pidiendo “*feedback*” temprano como: “¿Los controles son intuitivos? ¿La respuesta es ágil?”.

Un rig bien documentado con unos simples **screencasts** mostrando sus funciones es un regalo de Navidad para cualquier departamento de animación.

## 3. Animación: Donde el corazón late

Todos los animadores son actores con **keyframes**. Su **soft skill** más allá de todo software es la interpretación emocional y la agilidad iterativa.

de luz... abrazar el cambio con curiosidad en lugar de con resistencia es lo que nos mantiene vivos.

Ejemplo positivo: Imagina que el equipo de **FX** prueba una nueva simulación de humo basada en **Machine Learning** que reduce el tiempo de render de 20 horas a 2. En lugar de decir “yo ya sé hacerlo con el método de siempre”, el artista curioso dice:

*“¡Increíble! He hecho un tutorial rápido para el equipo mostrando los nuevos parámetros. ¿Quién se apunta a una sesión de pruebas esta tarde?”.* Ese espíritu de compartir aprendizaje es contagioso y transforma un estudio en una organización que siempre está evolucionando.

## 3. Gestión Positiva del “feedback”: El regalo de crecer Juntos

Recibir comentarios sobre algo en lo que has volcado tu alma puede ser delicado. Y dar “*feedback*” que realmente ayude y no desmotive es un arte. Se trata de construir, nunca de destruir.

Dar “*feedback*”: La técnica del “*sandwich*” (algo positivo + área de mejora + algo po-

sitivo) funciona, pero vamos más allá. El “*feedback*” efectivo es específico, objetivo y orientado a la solución.

No es “*esta iluminación está sosa*”, sino “*Me encanta la paleta de colores que has elegido para el atardecer. Para darle más dramatismo a la escena, ¿podríamos aumentar el contraste entre las luces y las sombras en el primer plano, guiando así el ojo del espectador?*”.

Recibir “*feedback*”: Es cultivar la humildad para entender que las notas no son un ataque personal, sino una inversión en la calidad final del proyecto. Un “¡Genial, gracias por la nota! Lo reviso y te muestro una nueva versión en un par de horas” es la respuesta que todo director quiere escuchar.

## UN RECORRIDO POR EL “PIPELINE”: LA COLABORACIÓN EN ACCIÓN

Ahora sí, viajemos por la cadena de producción y veamos cómo estas habilidades brillan en cada etapa, con ejemplos concretos y positivos:

## 1. Storyboard & Arte Conceptual: Donde nace el sueño





Un **comp artist** que dice *“La iluminación que has hecho es preciosa, pero para integrar al personaje necesito un pase de “cryptomatte” extra en esta zona”* está construyendo un puente, no poniendo una queja.

#### 5. Guion y diseño de sonido: Los cimientos de la emoción

Aquí es donde la chispa de la idea prende y comienza a arder. Y creedme, después de tantos años, la **soft skill** que más brilla en esta fase es la capacidad de escuchar no solo con los oídos, sino con el corazón.

El guion como una conversación entre amigos: Recuerdo proyectos donde el guionista trabajaba en su isla. ¡Qué error! La magia de verdad ocurre cuando el guionista, el director de arte y el artista de **storyboard** se sientan (virtual o físicamente) alrededor de una idea.

En lugar de escribir *“un castillo oscuro”*, un guionista con esa empatía narrativa podría decir: *“Imagino este castillo no como piedra fría, sino casi como un personaje que respira tristeza. ¿Podríamos diseñar torres que se inclinen como si estuvieran cansadas?”*. Esas preguntas abren puertas, no las cierran. Esa colaboración temprana es el primer acto de magia de una producción.

**El Diseñador de Sonido:** El músico del alma de la escena: Los diseñadores de sonido son los grandes narradores invisibles. Cuando se le invita a la fiesta desde el principio, su contribución es monumental.

Su super poder es la imaginación sónica. Me emociona recordar cómo, en una película hace años, un diseñador de sonido

sugirió en una revisión de **storyboard**: *“En este plano donde la protagonista recuerda su infancia, ¿y si el sonido del viento de repente se convierte en la risa de su hermana, solo por un segundo?”*. Ese detalle, nacido de la colaboración, definió la escena. Esa es la magia de trabajar en sintonía.

#### 6. VFX y Animación: El baile entre lo real y lo imaginado

Trabajar en proyectos híbridos es uno de los desafíos más bonitos. No se trata de imponer lo animado sobre lo real, sino de hacerlos bailar juntos. La clave aquí es una curiosidad mutua y un respeto profundo por el arte del otro.

**Un lenguaje de “cariño técnico”:** La comunicación no puede ser *“arreglad esto”*. Es una danza. Un supervisor de VFX, en lugar de señalar un problema, podría acudir al equipo de animación con una sonrisa y decir:

*“Mirad esta grabación del actor. ¿Veis cómo su chaqueta se ondula con el viento? Hemos aislado la fuerza exacta. Si nuestro personaje animado reacciona a ese mismo viento, ¡va a parecer que realmente está ahí! ¿Os apetece hacer una prueba juntos?”*. Ese *“¿Os apetece?”* cambia todo.

Transforma una nota técnica en una invitación a crear algo más grande juntos. Esa complicidad técnica es imbatible.

**Feedback** que Ssbe a café tardío: Los mejores *“feedbacks”* en esta etapa son los que se dan con paciencia y cariño.

Recuerdo a un animador senior explicándole a un artista de VFX: *“Entiendo que la física*

**Interpretación:** Un animador no solo mueve un personaje; le da alma. Esto requiere una profunda comprensión de la psicología del personaje y la escena. La colaboración aquí es con el director de actuación y, a menudo, con los propios actores de voz.

**Agilidad:** En un *“crunch”*, la capacidad de recibir notas, aplicarlas con **focus** y volver a enseñar el trabajo rápidamente es oro puro.

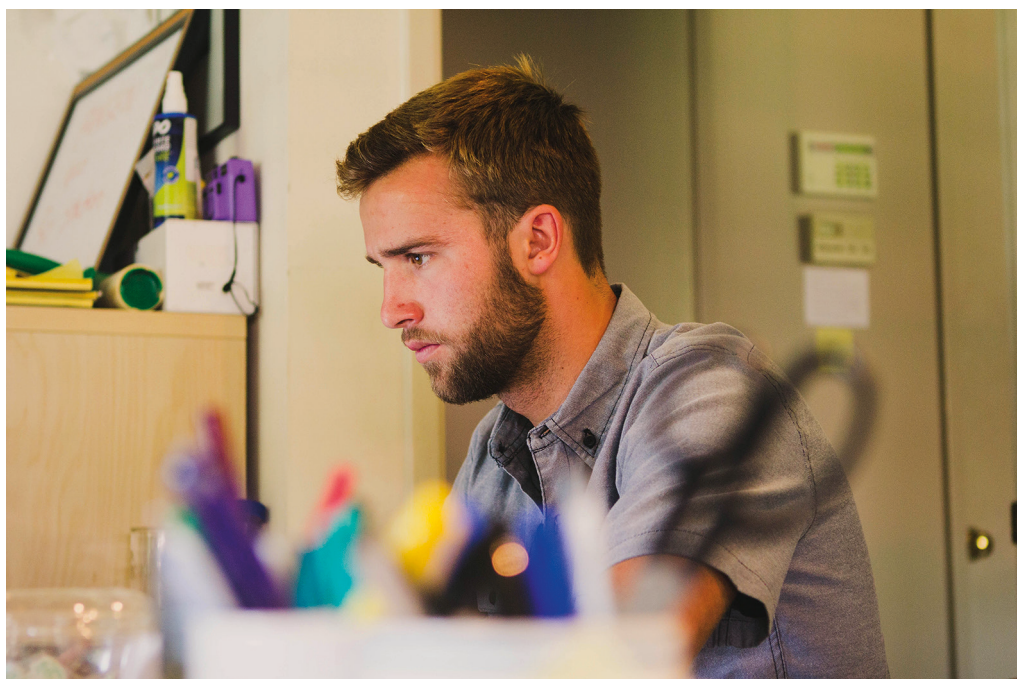
Un animador que comunica proactivamente *“He aplicado las notas de la toma 15. He tenido un problema con la física de la capa en el frame 100, pero tengo una solución alternativa que te muestro”* es un héroe que evita cuellos de botella y demuestra responsabilidad total de su trabajo.

#### 4. EFX, Lighting & Compositing: Tejiendo la realidad final

Aquí, lo técnico y lo artístico se fusionan como en ningún otro sitio. La **soft skill** reina es la mentalidad sistémica y la humildad integradora.

**EFX & Lighting:** Un artista de **EFX** o **lighting** no crea una explosión o una iluminación aislada. Crea un elemento que debe integrarse perfectamente en un plano que tiene personajes, escenarios y atmósfera. La comunicación constante con **compositing** es vital. Un **lighter** que optimiza sus luces para que no tarde 8 horas en renderizar, o que pregunta *“¿Este nivel de detalle en el humo se ve bien en compo o es demasiado pesado?”*, está pensando en el bienestar de toda la producción.

**Compositing:** El compositor es el gran unificador. Su trabajo es realzar y fusionar el trabajo de todos los demás, no eclipsarlo. Requiere una humildad enorme y una visión de conjunto espectacular.







de la simulación es perfecta, pero para que el público “sienta” el impacto, necesitamos que el personaje espere dos **frames** más antes de reaccionar.

Es como contener la respiración antes de un susto. ¿Podemos exagerar la física un poquito, por favor, en nombre de la emoción?”. Ese diálogo, donde el arte guía a la técnica, es pura poesía del pipeline.

### 7. La Postproducción: donde el corazón de la película late por primera vez

La **postproducción** es mágica. Es la primera vez que ves latir en monstro que han creado entre todos. Y en esta fase frenética, la **soft skill** que más admiro es la gracia bajo presión.

**El Editor:** “El guardián del ritmo del corazón”. Un editor no solo corta planos; es el psicólogo de la narrativa. Cuando recibe diez opiniones diferentes, su talento no está en obedecer, sino en sintetizar con cariño.

He visto a editores salvar escenas con una pregunta sencilla: “Chicos, ¿qué queremos que sienta el público en este momento exacto: ansiedad o compasión? Porque el ritmo cambia radicalmente según lo que elijamos”.

Esa pregunta recuerda a todo el equipo por qué están haciendo la película. Es volver a la esencia.

**El Colorista:** El poeta de la luz: Un colorista es un artista que pinta con emociones. Un buen colorista no pregunta “¿más cálido?”.

Te dice: “Me encanta la calidez que has creado. Y si, para darle un toque de nostalgia, añadimos un velo muy sutil de dorado a las luces, como el polvo en un rayo de sol de la tarde?”. Esa colaboración es un regalo. Es elevar lo bueno a lo inolvidable.

### LA CULTURA DEL ESTUDIO: EL ALMA QUE PERDURA

Al final, todo lo que queda después de que se apagan las luces de la granja de render no son los **assets**, sino la cultura que tu construiste.

**Mentoría Inversa:** La belleza de aprender Juntos: Una de las cosas más bonitas que veo hoy es cómo los más jóvenes enseñan a los veteranos. Ver a un artista senior de 50 años pedirle ayuda a un becario de 20 para entender una nueva herramienta de IA... eso es humildad y sabiduría en estado puro. Esa conexión genera un respeto mutuo que ningún manual de procedimientos puede lograr.

**Celebrar los “fallos hermosos”:** En mis primeros años, un error era algo que se escondía.

Hoy, en los mejores estudios, se comparten. ¿Un **rig** que se volvió loco y creó una pose cómicamente perfecta? ¿Un **shader** que renderizó con unos colores accidentalmente preciosos? Celebrar estos “fallos hermosos” crea un ambiente donde la experimentación y la alegría están permitidas.

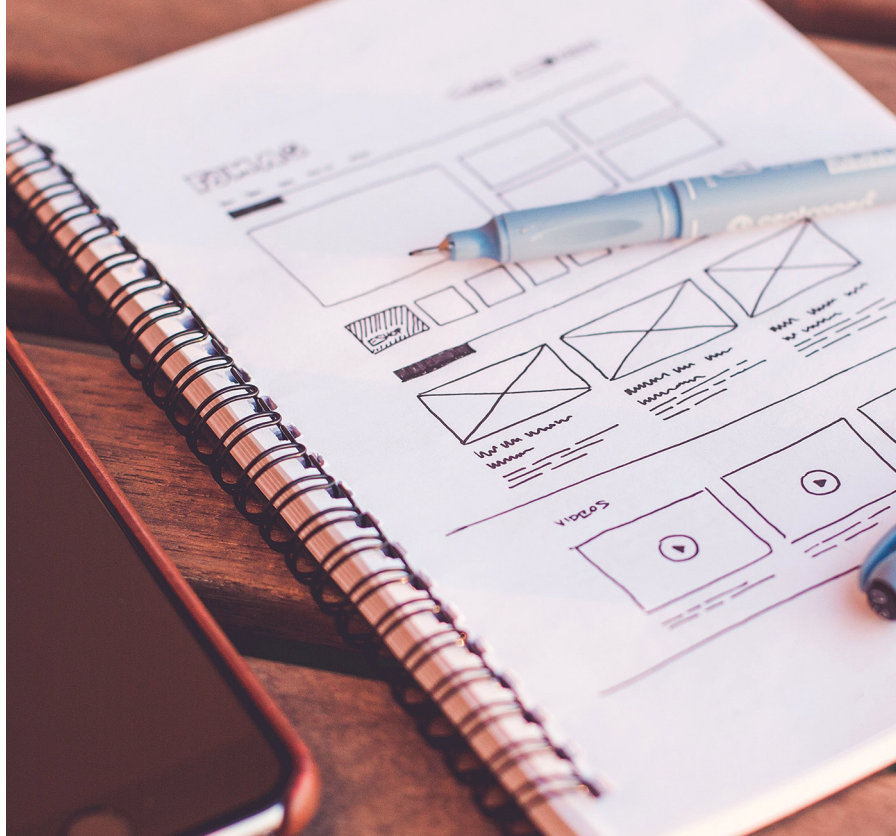
Recuerdo con cariño cómo un error de render se convirtió en la paleta de color de toda una secuencia. Esa capacidad de encontrar belleza en lo inesperado es el alma de la creatividad.

### EL FUTURO ES BRILLANTE Y HUMANO

Mirando hacia adelante, me llena de optimismo ver cómo los nuevos desafíos están, en realidad, potenciando nuestras habilidades más humanas.

**La IA como colega creativa:** La inteligencia artificial no viene a reemplazarnos, viene a liberarnos. Herramientas de generación de “concept art”, esbozo de **blocking** u optimización de simulaciones están quitándonos el trabajo tedioso y repetitivo.





## JUNTOS, CREAMOS MEJOR

Al repasar estos treinta años, las herramientas que tengo hoy en mi ordenador eran ciencia ficción cuando empecé. Pero la sensación que tengo cuando veo a un equipo conectar, reírse juntos de un error y luego crear algo que te deja sin aliento... esa sensación es exactamente la misma.

Al final de un proyecto, lo que recordamos no son las largas horas de render, sino el momento en que todo el equipo vio el corte final y estalló en aplausos.

Recordamos la idea loca que propuso el becario y que terminó en la película, la vez que alguien se quedó tarde para ayudar a un compañero atascado, o el “feedback” preciso que hizo que una toma pasara de buena a legendaria.

Invertir en **soft skills**, en comunicación, en empatía, en adaptabilidad no es solo “ser buena gente”. Es la estrategia de producción más inteligente que existe. El pegamento invisible nunca fue la tecnología; siempre fue la confianza, y el respeto de crear juntos.

El futuro de la animación es apasionante. Seguiremos aprendiendo software nuevo, adoptando motores revolucionarios y explorando realidades inmersivas. Pero nuestro super poder más grande, el que siempre nos diferenciará, seguirá siendo el mismo: nuestra increíble capacidad para conectar, colaborar y crear, juntos.

**¿Seguimos haciendo magia?**

Esto nos deja más tiempo para lo que realmente importa: la ideación, la crítica creativa y la toma de decisiones artísticas de alto nivel.

La **soft skill** del futuro aquí es la curiosidad ética: aprender a usar estas herramientas con inteligencia, entendiendo sus límites y usándolas para amplificar nuestra creatividad, nunca para reemplazarla.

**El trabajo híbrido como oportunidad global:** El modelo remoto/híbrido ha roto las barreras geográficas. Ahora podemos tener

al mejor **texture artist** en Chile, al mejor **lighter** en Portugal y al mejor **compositor** en Corea trabajando en un mismo proyecto. Esto nos obliga a ser mejores comunicadores, más organizados y empáticos que nunca.

Gestionar la cultura de equipo y la moral a distancia es un desafío, pero también una oportunidad increíble para crear estudios diversos, inclusivos y llenos de perspectivas diferentes que enriquecen el arte final de una manera antes impensable.



Autor:  
**JUAN NIETO**

➡ Experto en formación online  
Arte Digital y Gestor cultural

➡ Productor audiovisual

➡ Miembro de la Asociación de  
Críticos de arte

Email: [juan@arteinteractivo.com](mailto:juan@arteinteractivo.com)



# Renderout!

## ¡APÓYANOS!

Desde hace años, Renderout! ha sido un punto de encuentro gratuito para artistas, estudiantes y profesionales del 3D, la animación y los VFX. Un espacio "independiente", hecho con esfuerzo, cariño y pasión, donde compartimos talento, conocimiento y amor por el arte digital.

Unicamente con tu ayuda podremos seguir publicando "gratuitamente", descubriendo nuevos talentos y llevando la pasión por el 3D más lejos.

**HAZ TU APORTACIÓN  
EN ESTE LINK Y  
AYÚDANOS A SEGUIR:**

***¡HAZ TU APORTACIÓN AHORA!***



 ***Pago 100 % seguro mediante Stripe y PayPal.***

**Muchas gracias por vuestra colaboración.**







# From the Ashes

**N**o importa cuántas veces caigas, lo importante es levantarse. Para mí, eso se traduce en animación como crear y borrar “keys”, rehacer poses, eliminar una secuencia entera y volver a empezarla si es necesario. Lo que empezó como un simple ejercicio personal terminó convirtiéndose en una experiencia intensa de aprendizaje, colaboración y exploración narrativa.

Este proyecto fue mi forma de rendir homenaje a la resiliencia. El boxeo fue solo un vehículo visual: lo que realmente quería contar era ese momento íntimo en el que alguien, después de ser derribado, encuentra la fuerza para ponerse de pie otra vez.

Y descubrí que animar esa idea era tan desafiante como vivirla: cada plano me exigió caer y levantarme en el proceso, desde lo técnico hasta lo emocional. Cada decisión, cada corrección, se convirtió en una pequeña metáfora de esa lucha constante por mejorar.

## ORIGEN DE LA IDEA

Al inicio del proyecto tenía un par de ideas vagas, pero ninguna terminaba de convenirme. Fue mi mentor, **Sergio Díez del Nozal**, quien me hizo un comentario que se me quedó grabado: “*vamos a por más*”.

Ese empujón me obligó a mirar más allá, a buscar una idea que no fuera solo funcional

para animar, sino algo que realmente me moviera por dentro.

Pasé casi dos semanas revisando referencias, tratando de encontrar ese punto de inspiración que me hiciera conectar con la historia. Y de pronto, entre recuerdos, apareció una imagen muy clara: la última pelea de **Mike Tyson**. Aquel regreso al ring fue un momento cargado de emociones contradictorias. Verlo entrenar, volver con toda su fuerza y, al final, caer... para algunos fue una decepción, para otros, algo inevitable.

Pero lo que más me impactó fue la sensación de estar presenciando a un hombre enfrentando sus propias cenizas, dispuesto a levantarse una vez más aunque el resultado fuera incierto.

Esa idea se convirtió en el corazón de **From the Ashes**. Quise transmitir esa sensación de lucha, de resistencia, de no rendirse nunca. El corto no muestra si el personaje gana o pierde; en su lugar, deja un final abierto. Lo vemos levantarse con determinación para darlo todo en un último “round”, y ahí termina la escena. Para mí, ese gesto lo dice todo: no importa el resultado, lo valioso es tener la fuerza de seguir luchando, en el ring y en la vida.

## ANIMACIÓN Y NARRATIVA VISUAL

Desde el inicio tuve claro que el movimiento debía sentirse auténtico. No bastaba con animar golpes y caídas: había que transmi-

tir tensión, peso, agotamiento y, sobre todo, emoción. El público no solo debía ver a un boxeador recibir un golpe, sino sentirlo. Quería que la cámara y el ritmo transmitieran esa respiración entrecortada, ese pulso interno del personaje que lucha por mantenerse en pie.

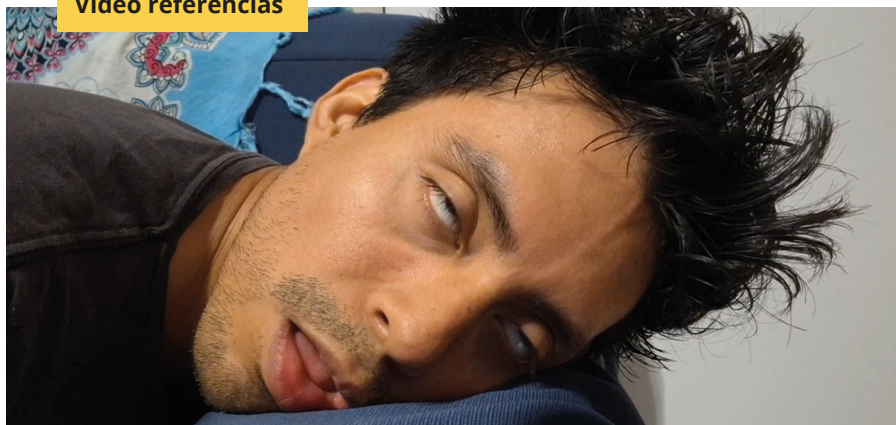
Para eso me apoyé en referencias reales. Observé cómo los boxeadores respiran entre asaltos, cómo el sudor y la fatiga cambian la postura, cómo el mínimo contacto puede alterar el equilibrio. Analicé detalles: la caída de un hombro, la rigidez del cuello, la manera en que los brazos buscan proteger el rostro incluso cuando el cuerpo ya no responde. Grabé decenas de video referencias de mí mismo.

Llegué a hacer tomas de un mismo movimiento una y otra vez hasta dar con la adecuada. Lo curioso es que las mejores fueron aquellas donde realmente me convencí de que estaba en un ring. Incluso me propiné un par de golpes para entender cómo reaccionaba el cuerpo: cómo se contraen los músculos, cómo el aire se corta en el pecho, cómo la respiración cambia en un instante. Esa experiencia me permitió traducir sensaciones físicas reales en animación.

El primer plano —el golpe inicial— fue probablemente el más difícil. No quería que se viera solo como un “*puñetazo bien animado*”. Tenía que ser la chispa que enciende toda la narrativa. Ese instante mezcla dolor con determinación: el cuerpo recibe un impacto devastador, pero la mente empieza a viajar hacia los recuerdos de preparación y



## Vídeo referencias



esfuerzo. El golpe se convierte en un portal hacia el **flashback**.

Los **flashbacks** fueron diseñados con otra lógica. No buscaban mostrar un entrenamiento paso a paso, sino condensar la esencia del esfuerzo. Revisé muchas escenas de **Rocky** y entrenamientos reales en **YouTube** para absorber esa energía épica que acompaña al boxeador en su proceso. Quería que se sintiera como un recuerdo subjetivo: no perfectamente claro, sino teñido de emoción y atmósfera.

La cámara se movía más lenta, como si flotara entre memorias, y los colores se volvían cálidos, casi como si el aire estuviera impregnado de nostalgia.

## ESTILO VISUAL E ILUMINACIÓN

Aquí fue clave la colaboración con mi amigo y colega **Christian Garibay**. Desde la primera conversación le dije que quería algo cercano al **look** de *"Arcane"*: texturas pintadas a mano, luces expresivas, un acabado que se sintiera artesanal y cinematográfico a la vez. Me respondió: *"Nunca he hecho algo así, pero hagámoslo."* Esa fue la chispa que necesitábamos. **Christian** tomó la base de los **environments** de **Fab** y los transformó con su toque personal.

No se limitó a colocar fondos: reinterpretó cada espacio para que transmitiera una emoción. Las paredes no eran solo paredes, eran testigos silenciosos de la lucha del personaje. El ring no era solo un ring, era un campo de batalla entre la derrota y la esperanza.

Otro elemento importante fue la atmósfera. Queríamos que el aire del ring se sintiera pesado, casi tangible. Para eso, **Christian** incorporó volúmenes de niebla y partículas que reaccionaban a la luz, creando un leve halo alrededor del personaje. Esa bruma

ayudaba a transmitir la sensación de calor, cansancio y encierro. También exploramos distintas configuraciones de cámara dentro de **Unreal** para aprovechar el *"depth of field"* y los *"lens flares"* de forma expresiva, como si la cámara misma también se viera afectada por la intensidad de la pelea.

Además, definimos una paleta de color muy cuidada: tonos fríos y desaturados para el presente, reflejando la soledad y el agotamiento; y tonos cálidos y anaranjados en los flashbacks, evocando la memoria, la esperanza y la energía del pasado. Ese contraste cromático ayudó a separar tiempos narrativos sin necesidad de explicaciones, haciendo que la transición entre el presente y los recuerdos se sintiera natural y emocionalmente coherente.

Christian también experimentó con efectos pintados a mano: destellos, partículas, halos de luz. Todo trabajado con un estilo que parecía sacado de un lienzo. El resultado fue una textura única, una mezcla entre animación 3D y arte pictórico.

## PROCESO TÉCNICO

La base de todo fue la **videoref**. Para el primer golpe grabé decenas de intentos. Nada funcionaba hasta que decidí experimentar en carne propia. Aunque suene extremo, esos pequeños golpes reales me dieron la información necesaria para capturar micro detalles: la tensión en el cuello, el leve tambaleo de las piernas, el retraso entre impacto y reacción.

En los flashbacks, en cambio, me enfoqué en referencias externas. Analicé entrenamientos, carreras al amanecer, saltos de cuerda. Más que reproducirlos, quería captar esa mezcla de agotamiento y determinación que define a los boxeadores. La escena final volvió a exigir esfuerzo físico. Grabé varias sesiones seguidas hasta encontrar la toma que transmitiera la emoción correcta.

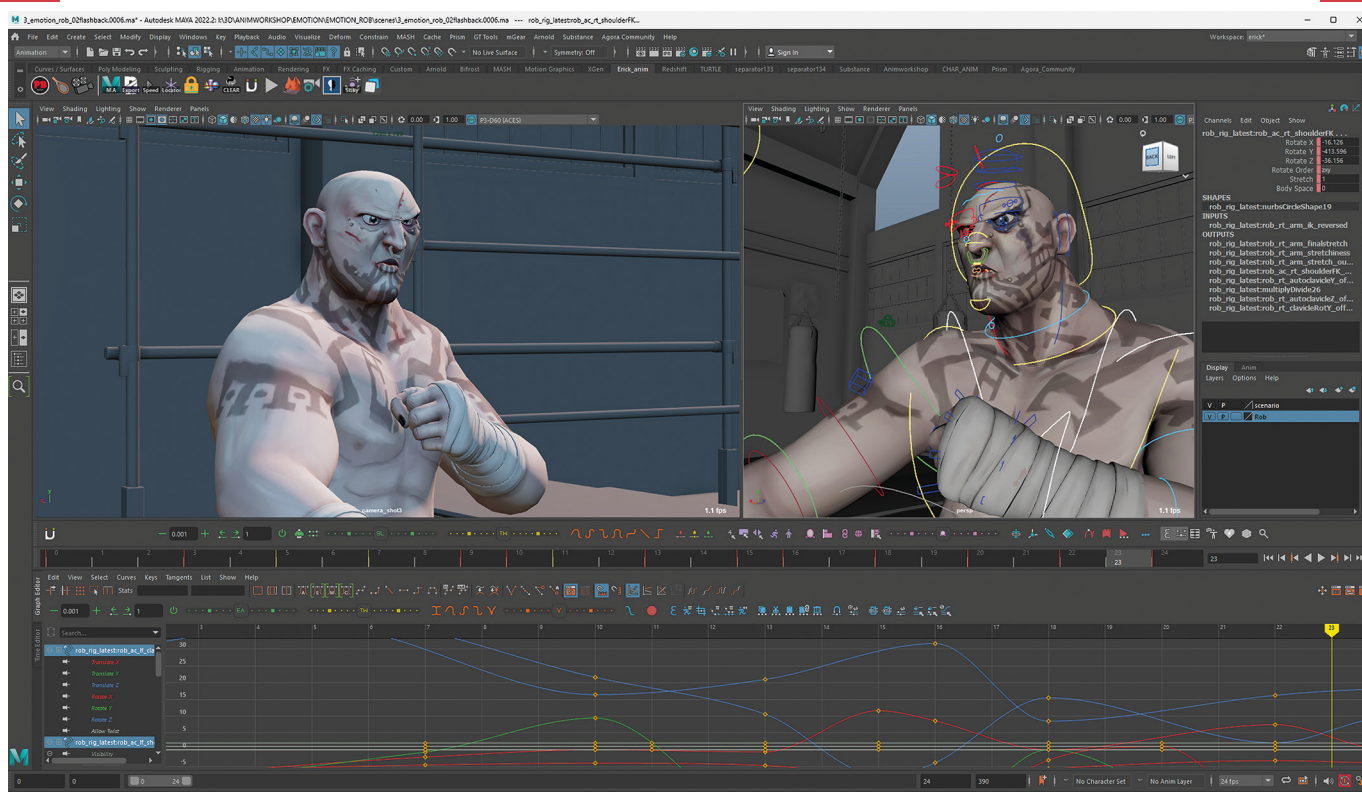
ORIGINAL



MODIFICATION







La clave fue comprender que mientras más te convences de la situación, más creíble será tu **videoref**. No se trata solo de mover el cuerpo: se trata de interpretar, de actuar, de encarnar al personaje —quién eres, de dónde vienes y hacia dónde vas—.

Con el material listo, el siguiente paso fue llevarlo al **blocking**. Me aseguré de que cada pose transmitiera peso e intención. El **blocking** no es solo un paso intermedio: es el esqueleto emocional del plano. En esa fase me concentré en la claridad de las siluetas y en la dirección de la mirada. A veces bastaba con ajustar una mano o una ceja para que toda la lectura cambiara.

Luego vino el “**spline**”, esa etapa que a muchos animadores nos cuesta disfrutar. Es el momento en que un gran **blocking** puede perder peso y empezar a flotar entre pose y pose. En mi caso, decidí cambiar un poco mi flujo de trabajo: combiné el **blocking** y el “**spline**” en una misma fase, algo así como un “**blocking-spline**” progresivo. Esto me permitió mantener la solidez de las poses mientras iba dando vida al movimiento.

En ese punto me concentré en acomodar y reforzar las poses clave, añadir **overlaps** y **overshoots** que dieran fluidez, y cuidar que cada transición enriqueciera la intención original. Así, el movimiento evolucionaba sin perder la fuerza que tenía desde el **blocking** inicial.

Después vino el refinamiento y aquí el “**polish**” se volvió mi mantra: ajustar curvas, limpiar arcos, corregir “**spacing**” una y otra vez hasta que el movimiento respirara por sí mismo. Durante el refinamiento también intenté encontrar el ritmo interno del plano.

Cada golpe, cada respiración tenía su propio tempo, y me di cuenta de que la animación no solo se mide en “**frames**”, sino en pulsos. Cuando logré que la respiración del personaje coincidiera con mi propio ritmo al mirar la escena, supe que iba por buen camino.

Aprendí a tener paciencia y a aceptar que a veces la diferencia entre una buena animación y una gran animación está en esos

últimos detalles que nadie nota conscientemente, pero todos sienten.

Las cámaras también jugaron un rol crucial. En la pelea usé movimientos con **shake** y **travellings** bruscos para reflejar caos e intensidad. En los flashbacks, opté por cámaras más estáticas y lineales, evocando calma y memoria. La cámara misma se convirtió en un narrador invisible que reforzaba las emociones del personaje.

## PIPELINE Y HERRAMIENTAS

El pipeline fue diseñado para ser ligero y eficiente. La animación se realizó en **Maya** como software base. El “**rigging**” fue personalizado por **Emanuel Caballero**, quien ajustó controles del personaje y “**rigged**” **props**, adaptando el modelo base y “**rigging**” original de **Animworkshop**.

El render final se realizó en **Unreal Engine**. Al ser un proyecto personal, no podía darme el lujo de esperas largas. **Unreal** permitió iterar rápido y mantener la motivación.

Uno de los principales desafíos técnicos fue la adaptación del personaje al motor de render. El modelo de **Rob** no había sido pensado originalmente para **Unreal**, y al importarlo aparecieron varios problemas en la malla y el esqueleto. Las deformaciones no coincidían, algunos pesos se perdían y ciertos controles no reaccionaban como en **Maya**. Después de varias pruebas, encontré una solución exportando toda la animación horneada (“**bakeada**”) y ajustando los







parámetros específicos durante la importación en **Unreal**. Ese proceso fue un pequeño rompecabezas, pero también una lección valiosa sobre compatibilidad entre software y cómo entender mejor lo que ocurre "bajo el capó" del **pipeline**.

En postproducción, **Christian** manejó las capas de atmósfera, luces y efectos pintados a mano en **After Effects**.

Para mantener un flujo de trabajo ordenado y fluido, organicé las carpetas por plano y versión. Cada iteración llevaba una numeración clara (v01, v02, etc.), lo que me permitía volver a versiones anteriores sin perder avances. También usé una estructura de **playblasts** frecuentes para revisar el progreso con **Sergio** y **Christian**. Este sistema de control de versiones me ayudó a mantener la coherencia entre etapas, sobre todo al trabajar en paralelo con distintos programas. Uno de los aprendizajes más valiosos fue entender cómo **Unreal** se ha

convertido en una herramienta narrativa, no solo técnica. Poder ver la iluminación y la atmósfera en tiempo real cambió mi forma de animar: ya no trabajaba a ciegas, sino que podía adaptar el "acting" al entorno y viceversa. Esa retroalimentación inmediata hizo que el corto mantuviera coherencia visual y emocional desde el primer "playblast" hasta el render final.

El **workflow** se basó en "playblasts" constantes. Preferí invertir tiempo en probar, fallar y corregir antes de gastar horas en renders definitivos. Esa decisión hizo que el proceso fuera más ágil y me permitió mantener un ritmo constante sin quemarme.

## CALIDAD SOBRE CANTIDAD

En un momento teníamos una secuencia entera lista, pero no nos convencía. Ni a mí,

ni a **Sergio**, ni a **Christian**. Después de discutirlo, decidimos eliminarla. No fue fácil: había invertido horas de trabajo.

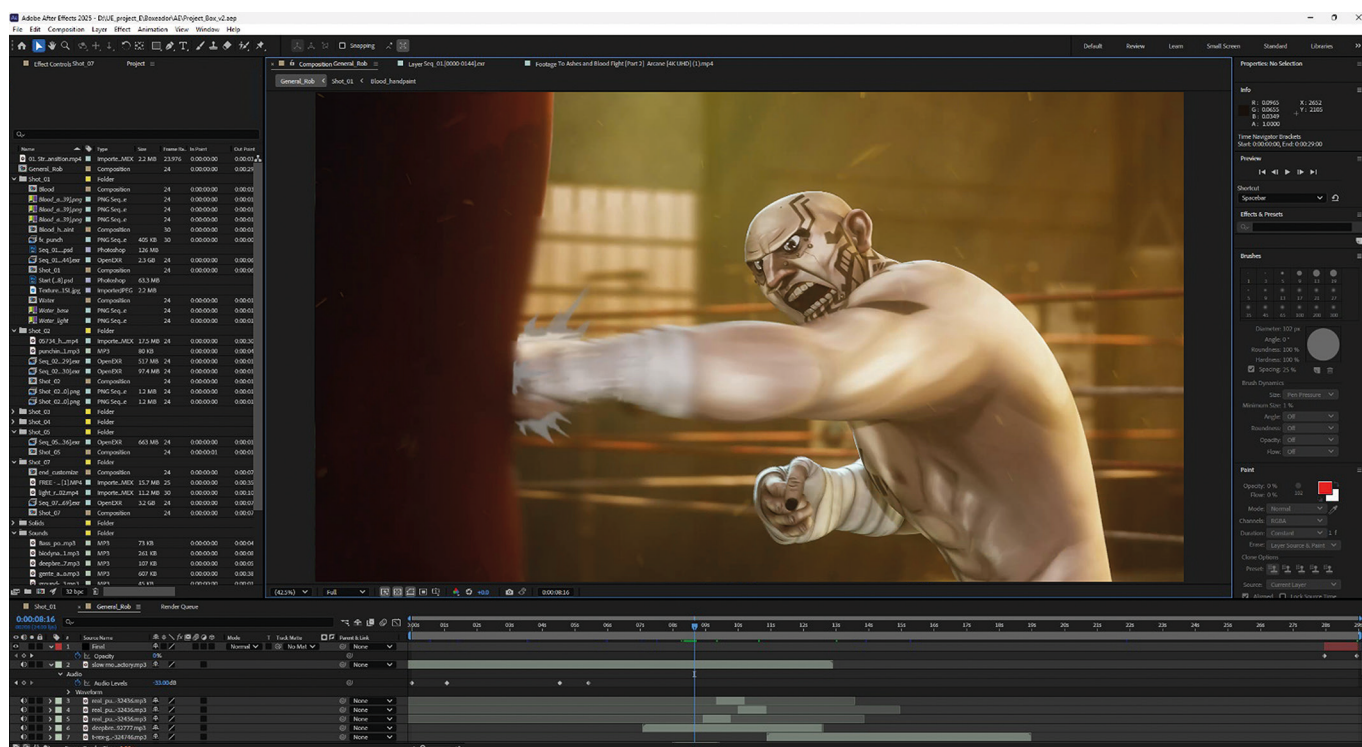
Pero fue una lección clara: es mejor priorizar la calidad sobre la cantidad. Ese corte permitió que el resto del corto respirara mejor. Entendí que no se trata de mostrar todo lo que puedes animar, sino de mostrar solo lo que realmente aporta a la historia.

## RETOS

El mayor reto fue el tiempo. Como proyecto personal, debía desarrollarlo en paralelo a trabajos profesionales y responsabilidades diarias. Hubo días en los que apenas podía dedicarle una hora. Pero aprendí que la constancia, aunque sea mínima, es más valiosa que las jornadas "maratónicas" que luego te dejan exhausto.

*"Hubo momentos donde sentí que no avanzaba o que el resultado no estaba a la altura. En ese tiempo estaba por nacer mi hijo, y tenía mil cosas en la cabeza. Ahí fue vital la colaboración".*

Conversar con **Sergio**, con **Christian**, y tener el apoyo de mi esposa me devolvía energía y perspectiva. Descubrí que incluso en proyectos personales, no tienes que hacerlo todo solo. Rodearte de personas y colegas que creen en tu idea puede marcar la diferencia entre abandonar o llegar al final. Otro reto fue mantener el balance entre lo técnico y lo narrativo. A veces me obsesionaba con un detalle de la animación y







perdía de vista el impacto emocional del plano. Tuve que recordarme constantemente: *“Lo importante es la historia. Lo demás está al servicio de ella.”*

#### PRECUELA INESPERADA: I'M BACK

De **From the Ashes** nació un pequeño **spin-off**: *“I'm Back”*. Un **shot** breve que funciona como precuela, donde el boxeador conversa con su entrenador y decide regresar al ring. Fue un estudio distinto: más íntimo, sin golpes ni acción física. En esta escena el conflicto no está en los puños, sino en la mirada. Todo ocurre en el silencio previo a la decisión: el momento en que el personaje se enfrenta a su propio miedo, a la duda de si volver o no a pelear.

En esta toma conté con la guía de **Luis Velasco**, quien fue mi mentor durante el proceso. **Luis** me ayudó a enfocar la inter-

pretación desde un punto más interno, a encontrar la emoción detrás de la quietud.

Me insistió en la importancia de los micro gestos, de los silencios que dicen más que las palabras, en el subtexto. Gracias a sus observaciones entendí que no era una escena de *“decisión”*, sino de *aceptación*: el personaje no busca convencerse, sino asumir quién es y por qué necesita volver.

Fue un ejercicio de *“acting”* puro, una oportunidad para explorar la expresividad sin apoyarme en el movimiento espectacular. Cada respiración, cada leve contracción en la mandíbula o en los ojos debía sostener el peso emocional del momento. Trabajar esa contención fue un reto distinto al de **From the Ashes**, pero también profundamente enriquecedor.

Ambos ejercicios —el de acción y el de actuación— se complementan como dos caras de una misma búsqueda: entender qué impulsa al personaje a seguir adelante. **From the Ashes** muestra su lucha externa; *“I'm Back”* revela la interna. Y juntas completan el retrato de alguien que, incluso roto, elige volver a levantarse.

#### CONCLUSIÓN

**From the Ashes** es más que un corto de boxeo. Es un recordatorio de que lo importante no es cuántas veces caemos, sino cuántas veces nos levantamos.

El proyecto me enseñó a valorar el proceso sobre el resultado. Cada iteración, cada **feedback** de **Sergio Díez del Nozal**, cada

conversación con **Christian Garibay**, cada ajuste de *“rig”* de **Emanuel Caballero**, fue parte de un aprendizaje colectivo.

Espero que al compartirlo inspire a otros animadores a arriesgarse, a contar sus propias historias y a recordar que la animación no es solo mover un *“rig”*: es transmitir lo que nos hace humanos.

Porque al final, detrás de cada **frame**, hay un pedazo de nosotros mismos intentando volver a levantarse, una y otra vez... hasta que la historia encuentra su propio aliento.

#### CRÉDITOS

Animación y dirección narrativa:  
**ERICK SOCOLA**

Modelado, texturas, iluminación  
y postproducción:  
**CHRISTIAN GARIBAY**

Rigging y rigging prop:  
**EMANUEL CABALLERO**

Base de modelo y rigging:  
**ANIMWORKSHOP**

Autor:  
**ERICK SOCOLA**

**LinkedIn:** [linkedin.com/in/erickscl](https://www.linkedin.com/in/erickscl)

**Instagram:** @Erick\_Socola

**Artstation:** [ericksocola.artstation.com](https://www.artstation.com/ericksocola)



ERICK SOCOLA



Autora: MYRIAM S. CASTILLO



# UNA GUÍA PARA TALENTO EMERGENTE

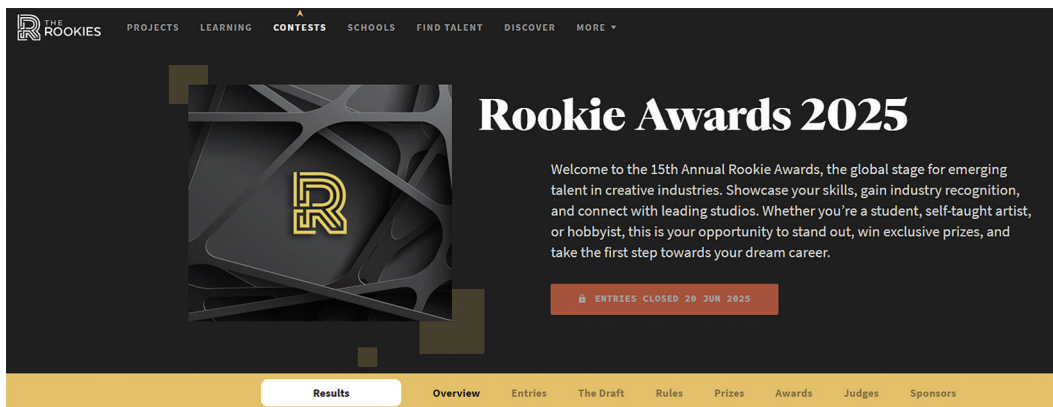
Rookies Awards desde dentro y consejos sobre cómo dar tus primeros pasos en la industria

**R**ookies Awards es un concurso organizado por **The Rookies** que se celebra anualmente para apoyar y dar a conocer a todo el talento emergente en áreas como diseño, videojuegos, VFX, animación, etc. Puede parecer un concurso bastante intimidante a simple vista, pero es todo lo contrario, es la oportunidad perfecta para dar tus primeros pasos en la industria, conseguir reconocimiento profesional, ganar premios exclusivos y conocer a una comunidad maravillosa de artistas que comparten la misma pasión que tú.

Cuando vamos a empezar un proyecto nuevo o se nos pide, como en este caso, presentar nuestro mejor trabajo, lo peor siempre es el principio, el miedo al folio en blanco, a la pantalla vacía y las dudas de “¿Por dónde empiezo?”

Os traigo una pequeña guía que espero que os ayude a haceros un pequeño esquema para poder empezar. Cómo evaluamos, que buscamos en cada proyecto, que más ofrece **The Rookies** y unos consejos que le daría a mi yo del pasado. Lo primero de todo que aconsejaría hacer es visitar la web





detalladamente, en ella podremos encontrar toda la información importante acerca del concurso, fechas claves, categorías disponibles, etc. Es una web hecha con mucho mimo, donde te acompañan paso por paso para ayudarte a mostrar tus proyectos de la mejor manera posible.

Una vez revisado, si somos aptos para poder participar, en qué categoría lo haremos y cuáles son las fechas clave, pasamos al siguiente paso.



¿Qué tenemos que enviar? Los concursantes necesitan entregar un **portfolio** conciso e impactante que hable sobre su mejor trabajo. Es la oportunidad perfecta para decir “aquí estoy yo”.

No se trata de enseñar todos tus trabajos, sino de exponer el mejor o mejores, los que hagan destacar tus puntos fuertes, explicándolo bien y con una presentación que se quede en la cabeza de las juezas o jueces. Una vez seleccionado lo que quieres presentar hay que decidir cómo queremos enseñarlo para impactar. Al final del día, vemos muchas entregas al concurso y normalmente las mejores presentadas son las que se te quedan en la mente

más tiempo. Estos son los consejos que personalmente daría para hacer una presentación que llame la atención:

### 1. Explorar trabajos de años anteriores:

Para poder empezar siempre es bueno buscar referencias, ¿por qué no mirar ganadores de años anteriores? Quizás encuentres algo de inspiración en cómo presentarse.

### 2. Revisar bien el briefing:

Es importante leer toda la documentación que se manda para estar seguros de que estamos cubriendo todo lo que se requiere.

### 3. Vale más la calidad que la cantidad:

Selecciona tu mejor proyecto o proyectos pero sin llegar a abrumar. Es mejor 4 proyectos bien hechos que 10 a medias. Explica detalladamente lo que



**Sergio Román Costa**

Junior Animator

[sergio.romancosta@gmail.com](mailto:sergio.romancosta@gmail.com)

[www.linkedin.com/in/sergio-roman-costa](https://www.linkedin.com/in/sergio-roman-costa)



Axel Revidon (Modeller),  
Loureiro Carrico (Animation),  
Louna Perer (Groom, Cloth, CFX Simulations)  
Clement Daures (Rig).

WINNER VISUAL EFFECTS



estás enseñando, pero haz un texto conciso que mantenga al lector pegado a la pantalla. Lo mucho aturde, lo poco queda escaso, hay que tratar de conseguir encontrar un balance.

#### 4. Incluye diferentes formatos:

Puedes añadir imágenes, videos, modelos en 3d o fragmentos de código. No hace falta que añadas todo, solo lo que creas que es necesario para “vender” tu trabajo.

Bajo mi punto de vista, por ejemplo, es mejor incluir 2 referencias, que 10 imágenes de referencias que no aportan más que 2 y lo que se consigue es abrumar al jurado que está evaluando.

#### 5. La presentación importa:

El proyecto tiene que ser presentado profesionalmente, ya que existe la opción de que empresas puedan ver tu trabajo. Demuestra que le estás dando amor a tu proyecto, usa tu personalidad, haz un fondo que te represente a ti y a tu trabajo, una fuente diferente a la usual, etc.

Es tu momento de sacar tu lado más creativo. Por ejemplo, si estás presentando un modelo 3D de un robot, ¿por qué no darle a todo un estilo más ciberpunk?

#### 6. No dejarlo para el último día:

Las juezas y jueces estamos evaluando trabajos que van entrando a cuentagotas durante varios meses. Normalmente, en los últimos días suele llegar una avalancha de trabajos, lo que nos deja menos tiempo para dedicarle a cada uno de ellos.

Al tener que revisar tantos en un solo día, si tu trabajo no llama realmente la atención, puede quedarse mezclado entre otros, sin haber destacado lo mismo que podría haber destacado de haberse revisado semanas antes.

Una vez que el trabajo está mandado, tu trabajo está hecho, en este punto es el momento en el que tienes que sentirte muy orgulloso, porque lo has conseguido. Has conseguido dar el paso de enviar tus trabajos favoritos a **Rookies**.

Trabajamos en una industria creativa y todos somos conscientes de que presentar algo que has hecho tú, es presentar una parte de ti, por eso sabemos lo que ello conlleva y lo que cuesta llegar hasta aquí, así que enhorabuena, celébralo, ahora estás en manos del jurado.

El jurado de **Rookies Awards** está formado por un grupo de profesionales muy variado, con un talento que da la vuelta al mundo y con una increíble pasión y amor por lo que hacen. Cada una de nosotras tratamos con máximo cariño y dedicación todas las presentaciones, porque todos recordamos por donde se empieza.

Existen **2 tipos de juezas y jueces**. Por un lado, está la jueza/juez principal: Estos se encargan de preseleccionar las candidaturas. Son los encargados de revisar todas y cada una de las entregas de





Animación 3D en Maya ALEJANDRO NAVARRO aalexnavarro@gmail.com

Composición en Nuke ELENA PALOMINO elenappalomino@gmail.com

cada categoría, evaluándose para ayudar a identificar las más destacadas. Digamos que son los encargados de filtrar.

Una vez que el trabajo de los principales termina, entra en juego la labor de las juezas y jueces finalistas. Tienen el trabajo final de revisar detalladamente cada uno de los proyectos seleccionados, para seleccionar su top 5 en función de los criterios de evaluación establecidos.



Este año tuve la oportunidad de ser jueza principal y jueza finalista en categoría como **Rookie of the Year and Film of the Year** en "Visual Effects" y "2D animation".

Y estos son los puntos que evalué para poder valorar cada proyecto de la manera más eficiente y dándoles el tiempo y cariño que cada proyecto merecen:

- **Originalidad:** ¿Cómo de novedoso es el proyecto? ¿Lo he visto antes? ¿Destaca sobre otros?
- **Presentación:** ¿Es creativa? ¿Sigue el tema del proyecto presentado? ¿Sigue el briefing? ¿Es limpia y profesional? ¿Los formatos añadidos aportan a la presentación? ¿Está en la categoría indicada?
- **Técnica:** ¿Tiene potencial técnico en la disciplina elegida?
- **Profesionalidad:** ¿Le mandaría esta presentación a un recruiter?
- **Potencialidad:** ¿Tiene potencial para empezar a trabajar en la industria? ¿Se puede adaptar a diversas tareas que podría encontrarse al empezar en un estudio?

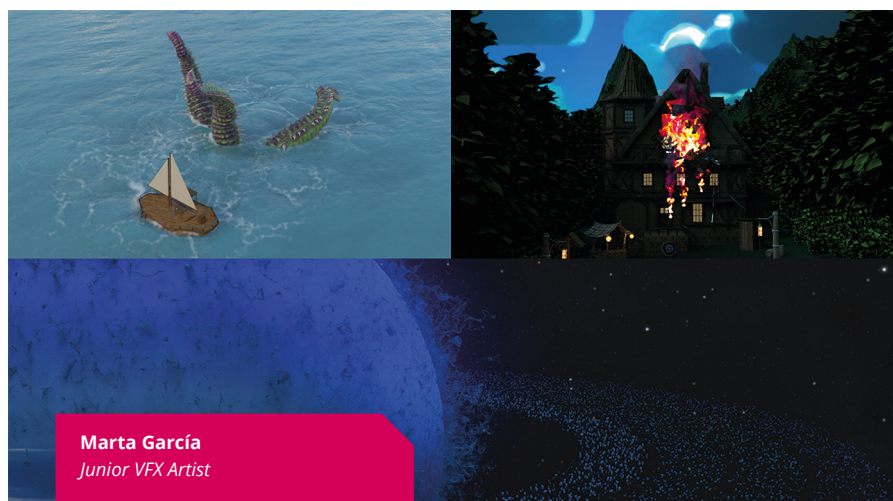
Con todo presentado, queda esperar hasta la fecha que se anuncian los finalistas, pero... ¿Cómo pasar el tiempo y los nervios hasta que llegue el día?

**The Rookies** cuenta con un servidor de **Discord** maravilloso que es el corazón del proceso... Recomendando unirse a él e investigarlo. Es un sitio ideal para conocer gente que se dedica a lo mismo que tú, compartir trabajos, ideas, etc.

Tienen varios chats, para diferentes temas. Hay uno específico para "Rookies Awards", donde comparten consejos, recordatorios, etc. Mucha gente comparte sus entregas para obtener "feedback" de otros compañeros o incluso poder interactuar con las juezas y administradores de forma más directa. Si en algún momento tienes algún problema técnico o duda, es una forma rápida de obtener respuesta.

**The Rookies** no solo cuenta con **Rookies Awards** como competición. Todos los meses hay un **monthly Art Challenge** o nuevos concursos que se anuncian con importantes sponsors.

Es crucial estar atento (una forma fácil de hacerlo es estar atento al chat "announcements" en **Discord**) porque siempre son una gran oportunidad para darse a conocer, seguir creando contenido que pueda llegar a las empresas y, por qué no, ganar premios bastante interesantes.



**Marta García**  
Junior VFX Artist

[Linkedin.com/in/martagarciamoreno](https://www.linkedin.com/in/martagarciamoreno)





Para ellos se aplicarían los mismos consejos que para "Rookies Awards", siempre seguir la página web donde está todo explicado al detalle.

**The Rookies** no son solo concursos, es una comunidad. En **Discord** podrás encontrar canales como "schools" donde puedes encontrar información, incluso preguntar para recibir opiniones con respecto a los cursos que quieras hacer o las diferentes escuelas existentes. Otro canal bastante interesante es el canal "feedback" donde artistas de todo el mundo mandan sus proyectos para recibir opiniones constructivas. Incluso si no tienes nada que subir, es un canal muy interesante, ya que se puede aprender mucho del "feedback" de otros.



Otra de mis cosas favoritas del servidor son los "viernes de feedback" los dirige el increíble **Alwyn Hunt**, Co-founder de **The Rookies**. Personalmente, este evento, me parece siempre un regalo.

Es una forma rápida y sencilla de tener feedback en directo de alguien que ha trabajado en algunas de las películas más taquilleras, como por ejemplo "Iron Man 3" o "Harry Potter". De vez en cuando hace revisiones de **portfolio** y siempre insiste en que es informal y que te puedes unir, incluso si no tienes nada que enseñar (como comenté anteriormente, se aprende mucho del "feedback" de otros). Es una oportunidad que no tiene todo el mundo y que si yo estuviera empezando ahora me hubiese encantado tener.

Con respecto al hecho de aprender del "feedback" ajeno, también se aprende mucho de la experiencia y vivencia de otros artistas.

Por ello, **Nikita Heyland**, "Community Engagement Lead" en **The Rookies**, está siempre organizando charlas online (en el chat de "announcement" se anuncian, y en los días cercanos a cada una de las conferencias se publican en **LinkedIn**) con los artistas más interesantes y apasionados de la industria.

Están todas estas charlas en el canal de **YouTube** de **The Rookies**. Pero, si puedes asistir a alguna en directo, es una ocasión perfecta para hacer preguntas a gente a la que admiras o que está donde a ti te gustaría estar en el futuro, y resolver todo ese ruido que tenemos en la cabeza cuando iniciamos nuestra carrera, llena de dudas e inseguridades.

Empezar en la industria no es fácil, no nos vamos a engañar, pero cuando uno encuentra su pasión, que es lo que le mueve, los días más duros se hacen mejores, por eso he querido resumir en unos puntos los consejos que le daría a mi yo del pasado si estuviese empezando.

Es algo que me gusta siempre compartir, porque nunca sabes quién puede estar escuchando/leyendo y quien pueda necesitar ese empujón, o simplemente la dirección hacia donde ir para creer en sí mismo y lanzarse a seguir intentándolo, porque si no paras de intentarlo en algún momento tu oportunidad llega.

### 1. Van a venir muchos noes:

Muchísimos, a vosotros, a mí, y al **senior** más **senior**. Esto es así, y muchas veces ni siquiera llegará porque no habrá respuesta.

Pero esto es parte del proceso de encontrar algo nuevo, hay que seguir intentándolo porque entre esos noes aparecerá un sí, cuando no va a aparecer es si dejamos de probar.

### 2. Moverse mucho por LinkedIn:

Comentarios que la última vez que di una charla en la escuela **Lightbox Academy** hubo muchas risas con este tema, porque lo repetía cada vez que se despistaban.

Parece una cosa simple, pero me parece bastante importante, para mí, esta red social es donde se mueve todo, es donde el 80% de las veces se consigue una oportunidad laboral. Los **recruiters** están





## THE GARDENER

Gardeners are peaceful individuals who spend most of their time tending to the plants in vast gardens.

Over the years, their skills have improved to the point where they can now create new species of plants, useful for all kinds of needs.

ENTREPOT

ahí. Personalmente, creo que es interesante colgar tus trabajos en **LinkedIn** y hacerse un nombre. Siempre me gusta insistir en que no hace falta que sean trabajos muy elaborados que te lleven meses, porque desgraciadamente el algoritmo cuenta y puede ser que subas uno y nadie lo vea.

Por ello considero que es mejor subir varios pequeñitos, pruebas, test, que enseñen tu potencial y lo que puedes aportar a la industria, así ganando más oportunidades de ser visto, y de que quien tiene que verlo lo vea.

### 3. Perder el miedo al idioma:

El idioma es un gran enemigo. La cuestión es lanzarse. Lánzate, habla, inténtalo, todos nos hacemos entender de una forma u otra. Unos amigos se fueron a Londres sin inglés ninguno y en muchas empresas les rechazaron por no tener el básico del idioma, hoy en día ya han trabajado con unas de las empresas más importantes del sector y han estado en estudios en Montreal, Australia e Inglaterra. Son un claro ejemplo de que se puede.

En mi caso, en mi departamento, el **70%** no comparte idioma materno, pero el que usamos para hacernos entender es el inglés. Todos son increíblemente pacientes y amables con el equipo. Nunca hay malas caras si se dice algo de la forma incorrecta; muchas veces no te das ni cuenta de las cosas que dices mal porque sigues manteniendo la conversación de forma natural.

Todo es entendible porque sabemos que no es el idioma con el que nos sentimos cómodos al expresarnos, pero sí el que usamos para hacernos enten-

der, y siempre, siempre hay formas para hacerlo. Mi miedo mayor era, "¿Y si no voy a entender bien el *feedback*?" Pues para eso están los dibujos, los compañeros, los chats y las notas de producción que siempre podrás traducir. Si hubiese sabido esto me habría ahorrado mucho estrés hace años.

### 4. Es muy importante estar en continuo aprendizaje, pero también saber desconectar:

Ver muchos tutoriales, leer bastante, probar cosas, fallar, preguntar, estar a la última de todas las novedades es vital para nuestra profesión, pero también es primordial saber desconectar. Es muy complicado porque cierras el trabajo (o tu proyecto personal en casa) y sigues pensando en cómo hacer lo que estabas haciendo, o has tenido un día en el que no te ha salido nada y tu estado de ánimo varía según cómo de inspirado has estado ese día.

Por eso, un consejo muy importante —ya que sabemos lo relevante que es la salud mental— es que hay que desarrollar un poder mágico: el saber desconectar de todo lo laboral a cierta hora. Porque nuestro trabajo, al ser creativo, es increíblemente psicológico, en el que estás todo el día luchando con tu cabeza, pensando: "*no puedo, no puedo, no sé, no sé*", y de repente... ¡Anda, he sabido! Y ese es el bucle del día a día. Hay que tener cuidado con esto y aprender a cerrar el ordenador, tomar aire y hacer tu vida más allá de lo laboral.

Un consejo de oro para cuando estés bloqueado con un problema que no te sale: En mi caso, por ejemplo, un "*setup*" en **Houdini** que se me está resistiendo al no saber resolver algo.



*Angels in Dystopia*  
**Ngan Hoang**  
**WINNER 3D ANIMATION**



Si llevas ya mucho tiempo intentándolo y no encuentras la forma, aléjate del ordenador, mira otras cosas que no tengan relación, etc. Y muchas veces, cuando más relajada tienes la mente pensando en otras cosas, la idea de cómo resolverlo aparece en tu cabeza.

El conocimiento está ahí, pero muchas veces se bloquea y hace falta relajarse para dejarlo salir. La mayoría de las veces el simple gesto de alejarte del ordenador y distraerse ayuda a ahorrar mucho tiempo de bloqueos.

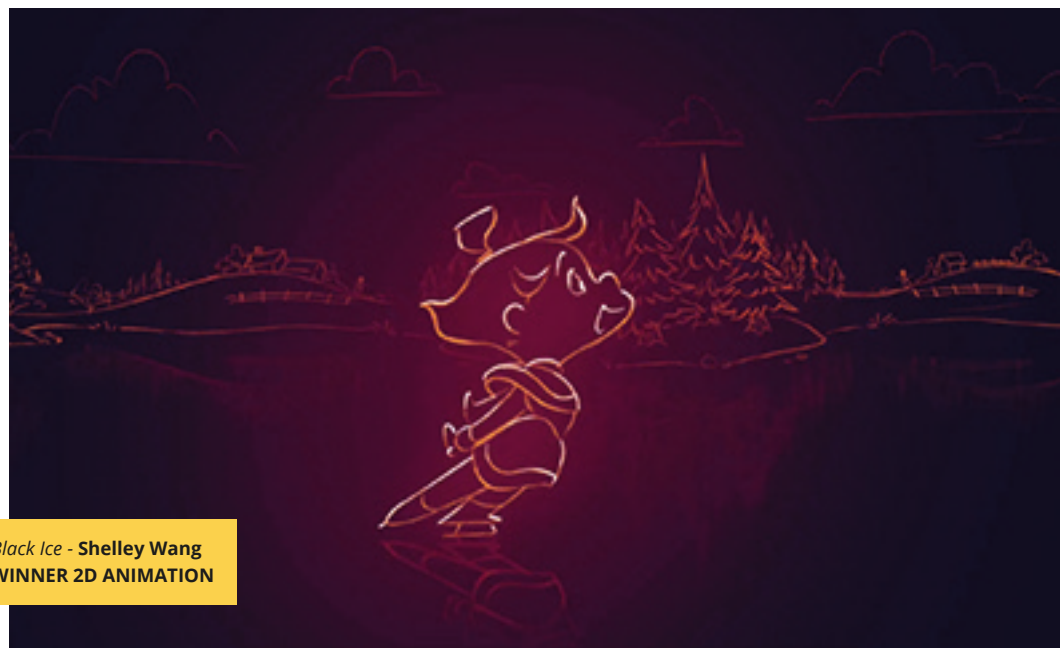
**5. No tener reparo en preguntar o ver tutoriales:**

¿Y cuándo el conocimiento no está en tu cabeza? Pues no pasa nada, no por preguntar, sabes me-

nos, al contrario, tienes curiosidad y ganas de aprender. Para eso están los tutoriales, los compañeros y toda la red de artistas que están encantados de compartir consejos contigo.

Todos somos mente colmena y es algo que aprendí en mi primer año como junior. En aquel año recuerdo que me daba muchísima vergüenza, que me viesen viendo un tutorial, o incluso preguntar algo, sentía que era menos o que no valía para el trabajo.

Eres **junior**, te contratan sabiendo lo que sabes, y aunque seas senior no tienes que saberlo todo, es imposible, por eso trabajamos en equipo. En mi equipo actualmente somos **46 FX TD**, sin contar los de otros países, con los que estamos en comunicación directa a diario. Sería una pena que no compartiéramos el conocimiento de 46 personas entre todos nosotros, pérdida de tiempo, dinero y saber, por eso, insisto, trabajamos en equipo.

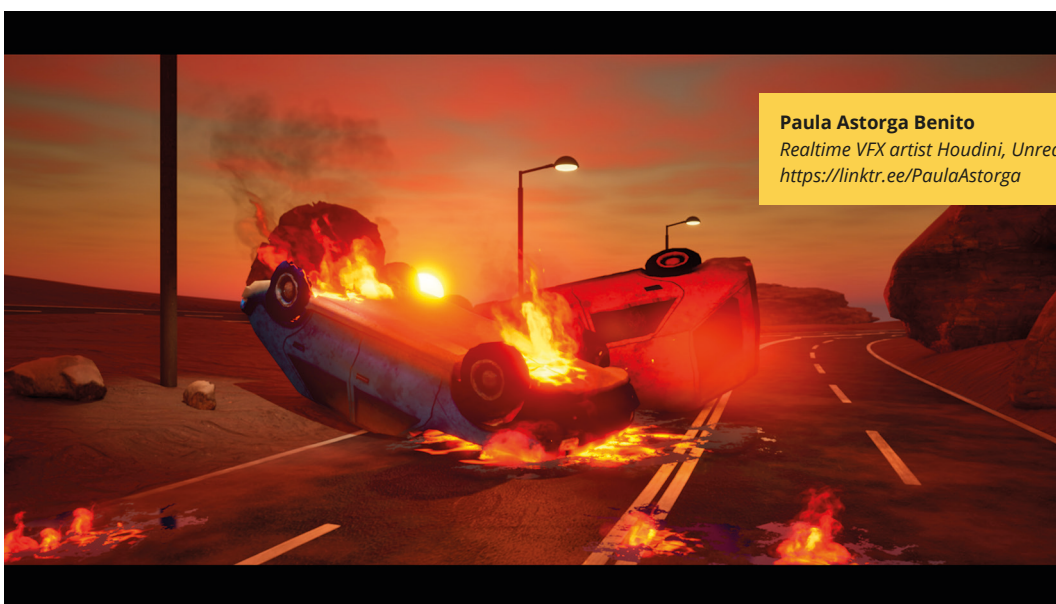


*Black Ice* - **Shelley Wang**  
**WINNER 2D ANIMATION**





*Flying from War*  
**Ciara Borgards & Ute Becker**  
**WINNER FILM OF THE YEAR**



**Paula Astorga Benito**  
 Realtime VFX artist Houdini, Unreal  
<https://linktr.ee/PaulaAstorga>

## 6. No te infravalores por lo que no sabes, valórate por lo que sí sabes:

Es importante saber cuáles son tus puntos fuertes, porque las comparaciones son odiosas y solemos ver antes lo que no sabemos que lo que sí, pero hay que encontrar cuáles es la forma que tenemos de brillar cada uno para luchar con ella.

En **FX**, por ejemplo, se necesita a partes iguales gente que venga de ramas de ingeniería y sean auténticos maestros de la programación, como gente que tenga muy buen ojo artístico y sepa sacarte planos bonitos cinematográficamente y rápido, al final todos nos retroalimentamos.

Tanto si decides dar tus primeros pasos en **Rookies Awards**, como si es moviéndote a través de redes sociales o incluso aplicado a las oportunidades de Junior que ofrecen algunas empresas: Lo importante es que recuerdes que estás en el camino correcto, estás haciendo lo que te gusta, lo estás haciendo bien, lo estás intentando, siempre de una forma

humilde, creativa y pasional. Sigue nadando y si no paras de nadar el día que menos lo esperes, llegarás a donde quieres. **¡A por ello, te espero!**

**English version:** Please bear in mind that was just translated using an internet web, Apologize for any grammatical problem or issue. If this article is needed in english I will translate it properly and with all my care and love, thanks for being understandable.

**MYRIAM S. CASTILLO**  
 FX TD at Framestore  
 Judge at Rookie Awards

**Linkedin:**  
[www.linkedin.com/in/myriamscastillo](http://www.linkedin.com/in/myriamscastillo)

**IMDB**  
[m.imdb.com/es-es/name/nm10663307](http://m.imdb.com/es-es/name/nm10663307)



QUEREMOS SEGUIR  
**¡INSPIRÁNDOTE!**

[illegible]



Autora: PATRICIA URDIALES



# CRUELLELLA

**S**oy **Patricia Urdiales**, artista 3D apasionada por el *"lookDev"*, el modelado y la iluminación en animación y videojuegos. Mi camino artístico comenzó en el mundo de la ilustración, de forma autodidacta. Empecé como ilustradora infantil, dando vida al cuento *"El sueño de Magali"*, publicado con la editorial **Caligrama**.

En 2018 conseguí una oportunidad para formarme al ganar el **"Premio EVAD al Talento"**, lo que incluyó una beca completa para cursar su **Máster de Arte y Animación 2D**. Fue allí donde tuve mi primer contacto con el arte 3D. Sin embargo, no fue hasta 2022 cuando decidí dar un giro a mi carrera: dejar la ingeniería y estudiar en la escuela **Animum**.

Este año tuve la oportunidad de participar en el videojuego *"Manairons"* con el estudio **Jandusoft** como *"Prop artista"*. La experiencia me encantó y me gustó mucho la forma en la que se trabajaba para videojuegos. Su demo acaba de salir en *"Steam"*. ¡Animaros a jugarlo!

En este momento sigo aprendiendo y mejorando en **Lighting** y composición gracias

a otra beca que me concedió **The Lighting Lab** al ganar el concurso *"The Lighting Beca"*, a la mejor iluminación.

Hoy quiero compartir con vosotros mi proyecto de *"Cruella"*, inspirado en la versión *"Live action"* de **Disney** (2021).

Este trabajo tuvo una importancia especial para mí, pues me permitió poner en práctica todo lo aprendido en un solo proyecto. A lo largo del *"workflow"* experimenté con distintos programas y toqué diferentes disciplinas del mundo 3D: modelado con **Maya**, *"grooming"* con **Xgen**, creación de ropa con **Marvelous Designer**, texturizado con **Substance Painter** e iluminación con **Maya**. Finalmente, terminé con la composición en **Nuke**.

Con cada una de estas fases iba descubriendo cómo cada programa aportaba su granito de arena a la construcción del personaje y del entorno. Comprendí lo valioso que es dominar varias herramientas y áreas del 3D a la hora de crear un plano sólido y llamativo.

Fue un desafío técnico y creativo que me ayudó a crecer como artista y del que dis-

fruté muchísimo. Espero que disfrutéis este proyecto tanto como yo disfruté dándole vida.

## BASE Y BÚSQUEDA DE REFERENCIAS

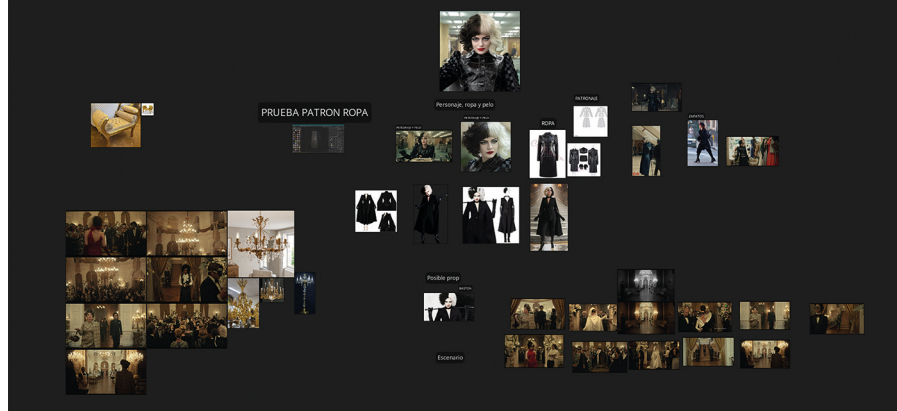
Con una base que me proporcionó la escuela **Animum** y una fantástica animación de Elena Hormigos, me propuse el reto de recrear a *"Cruella"* del *"Live action"* de 2021, reinterpretando su estética para llevarla a un estilo más *"cartoon"*.

Quería que tanto el personaje como el escenario tuvieran la misma energía que la película. Para lograrlo, decidí recrear y reinterpretar el salón de la Baronesa: Un salón muy elegante y de estilo barroco muy simétrico y con mucha iluminación. Esto fue crucial para decidirme por este plano ya que siempre me han encantado los escenarios que den mucho juego a la hora de iluminar.

Por otro lado, decidí que *"Cruella"* tendría que romper toda la armonía y la perfección del escenario. Para ello, elegí un *"outfit"* que me ayudara a contrastarla con los tonos



## Referencias



cálidos de las luces del salón. El primer paso fue buscar todas las referencias. Para ello, utilicé una página que siempre uso para recrear iluminaciones y que os recomiendo: **Animation Screencaps**. Podéis encontrar cualquier película "frame a frame".

Más adelante, coloqué todas las referencias en un tablero de **PureRef**. Esta herramienta es muy útil para poder visualizar todas las referencias, ordenarlas y guardarlas en un solo espacio. Además, aproveché este tablero para escribir ideas que me iban surgiendo mientras construía el proyecto. Una vez realizado el trabajo de búsqueda, empecé a estudiar las referencias y a trasladar todas mis ideas al plano 3D.

## CREACIÓN DEL ESCENARIO

Al ser un salón de tipo barroco, ofrecía muchas posibilidades a la hora de modelar y experimentar, ya que tenía una gran can-

tidad de elementos para elegir. En **Maya**, comencé creando el **blocking**. Mi plan era construir un escenario que tuviera una sensación de profundidad. Dividí el escenario en tres zonas que se diferenciaran claramente: el "background", "midground" y por último el "foreground".

Una vez realizado el **blocking**, continué con el modelado de los detalles en **Maya**. Esta fase fue muy divertida y creativa. Me propuse crear todos los elementos dándole el máximo detalle posible que **Maya** me permitiera. Modelé elementos con muchos ornamentos, como una lámpara de araña y candelabros con lágrimas de cristal.

También hice pilares de mármol, grandes jarrones con flores y paredes con arcos que dejaran ver capa a capa la profundidad del salón y me ayudaran a enmarcar el plano.

Un buen truco para ganar tiempo es analizar el escenario. Si hay muchos elementos iguales, es suficiente con crear uno.

Por ejemplo, en la lámpara de araña solo modelé un brazo con su tulipa y a partir de ahí dupliqué e hice los diferentes niveles. Esto también lo llevé a cabo con todas las molduras, arcos y columnas a fin de poder reutilizarlas por todo el escenario.

Al ser este totalmente simétrico, rompí esa armonía mediante la composición en tres puntos, situando a "Cruella" en uno de los laterales. Así, se convertía en el único elemento asimétrico del plano. Esto ayudaba a destacar al personaje y reforzar el mensaje de rebeldía de "Cruella" dentro de un escenario perfectamente equilibrado.

Para mí este paso es muy importante, ya que me encanta que los planos cuenten una historia y hablen de la personalidad del personaje.

## CREACION DEL PERSONAJE

### ► 1. CREACIÓN DE LA ROPA

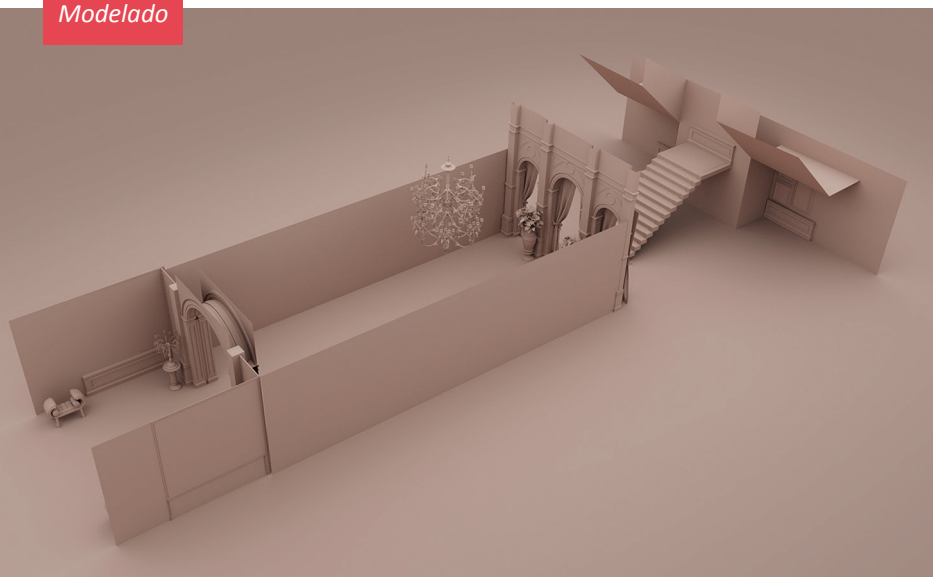
Comencé con la creación del "outfit" en **Marvelous Designer**. Este programa es muy útil para la creación de ropa. Puedes diseñar todo tipo de prendas a partir de la base del personaje, simular la ropa, indicarle el tipo de tela y así crear pliegues totalmente reales.

Elegido el icónico traje de falda y chaqueta de cuero y terciopelo de "Cruella", me basé en patrones de costura reales para crear ambas piezas. Para ayudarme con la chaqueta la dividí en dos partes: por un lado, las mangas y por otra, el cuerpo.

## Modelado







Una vez hecho el traje, exporté las distintas partes a **Maya**. La topología de **Marvelous** no es la más indicada para la animación ya que puede dar problemas. Para evitar futuros errores, rehice la topología utilizando las herramientas "retopology" y "quad Draw".

**Retopology** funciona muy bien pero siempre es mejor pulir el resultado a mano. El paso de la retopología es muy poco artístico, pero es esencial para asegurar un comportamiento adecuado de la ropa durante la animación.

En **Maya** también modelé los guantes y las botas. Para estos elementos, utilicé la geometría de las manos y de los pies del personaje y modelé el resto de los elementos para completarlos. Para elementos como los cordones, me gusta usar curvas.

Con ellas, hago la forma y una vez la tengo, puedo convertirlas en geometría mediante "SweepMesh". Con esta herramienta, se puede elegir el número de polígonos que quieras, elegir la anchura, hacer *twist* etc. Lo mejor de esta herramienta es que puedes modificar la geometría a través de los puntos de la curva.

Aunque las botas no aparecen en el plano final, las hice para completar la presentación del personaje en un "turnable".

Durante el proceso surgió un problema de rendimiento. La chaqueta tenía unos hilos que recorrían toda la parte del cuerpo y hacían un patrón de cuadrados.

En **Marvelous** creé estos hilos, pero cuando los exporté a **Maya**, ralentizaron muchísimo la escena. Decidí entonces sustituir esos hilos por un "Height map" en **Substance Painter**, para que fueran igual de convincentes y más ligeros para la escena.

Con la retopología completada y optimizada, era el momento de hacer que la ropa si-

guiera la animación del personaje. Apliqué un "wrap" sobre cada prenda: un deformador que, a diferencia del "blendshape", no requiere que los vértices coincidan exactamente. Sin embargo, su uso puede ralentizar la escena.

Para optimizarlo, exporté la caché de la ropa en formato **Alembic** y lo traje de nuevo a la escena. Con un duplicado de la prenda y el **Alembic**, creé un "blendshape" que me permitió trabajar de una forma más fluida y estable. Finalmente, abrí las **UV's** de las prendas y di paso a la siguiente fase del proceso.

## ► 2. GROOMING

En el "look" del traje de cuero, "**Cruella**" lleva un peinado con rizos, patillas y flequillo. El cabello fue todo un reto para mí. Quería que quedara perfecto porque es el elemento más importante de todo el "look" de "**Cruella**". Para lograrlo, usé **Xgen**. Empecé con un "scalp" del cráneo y de los ojos.

Para entender el cabello, pinté unas guías en una referencia del peinado de "**Cruella**". Este paso fue importante porque me sirvió para imitarlas en **Xgen**. Una vez hecho, me di cuenta de que el cabello tenía tres secciones distintas: la parte trasera del cabello era más rizada que las patillas, tenía menos longitud y el flequillo era más ondulado que rizado. Hice una colección en **Xgen** donde generé tres descripciones distintas.

Usé modificadores como "Clumping" para crear mechones, "Coil" para crear tirabuzones y ondulaciones y "Noise" para crear ese efecto de pelitos sueltos y despeinados.

Hice una colección diferente para pestañas y cejas. En las pestañas, dividí en descripciones la parte de arriba y de abajo para crear un efecto más natural. Esta me parece una manera ordenada de trabajar en **Xgen** ya que puedes darle un toque diferente a cada parte del cabello obteniendo distintas variaciones y así queda el pelo más natural.



Personaje







Props

Además, debía tener en cuenta que las pestañas estaban maquilladas. Para dar este efecto, las engrosé y les apliqué un deformador “clumping” muy exagerado y le di el efecto de “rimel”.

Al igual que en las pestañas, las cejas también estaban muy maquilladas por lo que necesitaba mucha espesura y que tuvieran mucha forma.

Una vez terminado, exporté el cabello a la escena. Este proceso es sencillo. Seleccionamos las colecciones y las convertimos en *interactive groom* para poder ponerle un “shader” y darle la apariencia al cabello que queramos. El cabello estaba dividido en dos colores por lo que utilicé el nodo “checker” y cambié las preferencias del tamaño hasta que cada color encajó en cada mitad del cabello.

### ► 3. PROP

Para el “prop”, me fijé en que “Cruella” siempre suele llevar un bastón. Lo modelé y para darle un toque más glamuroso le puse un diamante en la empuñadura.

## TEXTURIZADO

### ► 1. Texturizado del escenario

Quería crear materiales únicos y no usar solamente los “smartMaterial” típicos de **Substance Painter**. Para ello, creé varios materiales típicos de la época como oro viejo, bronce y algunos patrones que reciclaría para el escenario en telas y paredes.

Hice dos materiales de cristal opaco: uno al que le añadí un “Height map” con un patrón de relieve y otro liso para las tulipas y bombillas. Para las paredes usé un “Height map” con ornamentos, imitando la decoración de las paredes de escayola. Busqué algunas imágenes de cuadros y las desenfocué en *Photoshop* para crear un efecto de profundidad al final del salón.

### ► 2. Texturizado de personaje

Para el texturizado del personaje empecé por el maquillaje. Lo texturicé a mano, utilizando técnicas de maquillaje real. En cuanto a la ropa, quise también crear mis propios materiales desde cero. La dificultad estaba en el patrón de cuadros de la chaqueta y de la falda, que eran de terciopelo y cuero. Para que en **Substance Painter** aparecieran como materiales separados,

asigné en **Maya** un “AiStandardSurface” diferente a las mangas y otro al cuerpo de la chaqueta. En cuanto a la falda, le apliqué otro material distinto

Para crear el patrón, primero puse el material de cuero. Con un “Ratio Checker”, enmascaré el terciopelo. El “Ratio Checker” está formado por cuadrados blancos y negros alternados. Al aplicar el material de terciopelo encima y enmascararlo, en las zonas donde aparecen los cuadrados negros el cuero se mantiene, mientras que en las áreas blancas se ve el terciopelo. Para el bastón, apliqué una textura de madera negra.

En el diamante utilicé una base metálica con algo de opacidad combinada con un canal **emisivo** multicolor, para recrear el efecto de destello de las gemas reales.

## ILUMINACIÓN

Esta es mi parte preferida de todo el proceso. Para mí es donde está el alma del plano. Mi truco para conseguir buenas iluminaciones es ver en escala de grises tanto la referencia como el plano que estoy iluminando. Una vez igualadas, empiezo con el color de



Texturas y posado



las luces, aunque siempre estoy comparando la escala de grises mientras ilumino.

Cuando me planteé la iluminación, pensé en algo que resaltara la actitud villana de "Cruella". Se me ocurrió que la iluminación fuera por contraste y que el rostro de ella estuviera iluminado por mitades, donde una mitad quedara más iluminada que la otra. Este recurso se usa mucho para expresar que el personaje tiene una dualidad o no es del todo claro.

En la mitad más iluminada del rostro de "Cruella", trabajé con luces doradas y cálidas. La parte menos iluminada la iluminé con colores violeta. Este color es recurrente en los villanos. Un ejemplo de ello podría ser "Úrsula" de la película "La Sirenita" de Disney.

Para el escenario, usé colores más claros y menos contrastados en el "background" hasta llegar a colores más saturados y contrastados en el "foreground". Es muy importante contar con las luces tipo "bounce" para que el escenario sea realista.

Para no ralentizar la escena, creé unas "meshLight" con los cristales de las lámparas y candelabros. Aunque quedaban muy reales, decidí usar un **área light** en forma de cilindro en cada bombilla del candelabro para crear el efecto volumétrico de las luces.

Para la lámpara de araña, creé un **área light** también en forma de cilindro por grupo de tulipas. Al estar más lejos, el efecto de la volumétrica era creíble. Usé varias volumétricas para separar los planos del escenario. Por último, utilicé una "skydome" donde solo tendría el "specular" activado



Iluminación

para resaltar todos los materiales especulares de la escena.

## COMPOSICIÓN

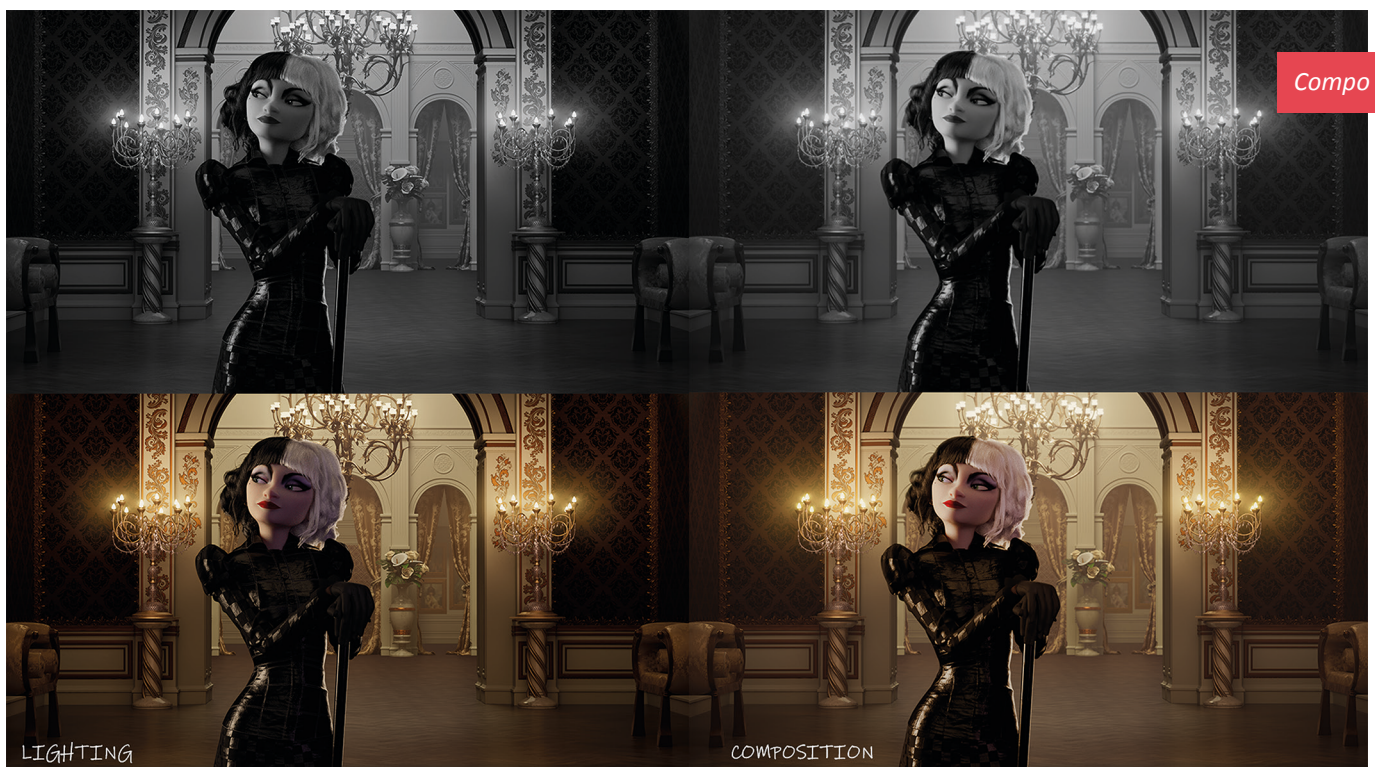
Aunque la composición es la parte menos artística del proyecto, para mí es esencial tener ciertos conocimientos en programas como **Nuke**. En él puedes modificar colores y crear efectos en pocos segundos que en programas como **Maya** te llevarían horas en "renders".

En este caso, lo que quise conseguir es que el personaje quedara totalmente in-

tegrado en el escenario. Dividí el plano en "layers" con sus respectivos **Aovs** para poder hacer los retoques por separado. Los dividí de esta manera: personaje, lámpara, volumétricas, "foreground", "midground" y "background". Con las partes del escenario separadas en "layers", pude ir desenfoicándolos en función de la lejanía.

Una vez montadas en **Nuke** y sacado los **Aovs** con el nodo "shuffle", usé nodos como "colorCorrect" para corregir el color y "glow" para crear el efecto halo de la luz.

Usé "grade" para blanquear las volumétricas. Hice retoque en los especulares de la ropa y del cabello.



Compo





Habían quedado demasiado blancos y les faltaba el tono dorado de la luz al reflejarse en ellos. También quise reforzar la parte “fill” de la cara del personaje porque había quedado demasiado oscura. Otra cosa que queda muy bien es quitar «la perfección» del 3D.

Para ello, utilicé los nodos “softenEdge” para difuminar los “Edge” y “Soften” para difuminar los píxeles de la imagen.

Aquí también comparo mucho la escala de grises. Al ser una iluminación por contraste, es importante ver que dicha escala sea lo más contrastado posible en el personaje ya que será lo que más llame la atención de la escena.

#### PENAS, GLORIAS Y AGRADECIMIENTOS

Este proyecto tuvo sus altibajos y hasta que no vi muchas partes del proyecto terminadas no creí que lo conseguiría. Algunos elementos como el cabello o la ropa se me hicieron cuesta arriba en ciertos momentos (“bugs” de programa, el drama de no tener el autoguardado activado etc.) pero con paciencia los acabé.

Con esto quiero transmitirlos que no os rindáis si un proyecto se pone difícil. La satisfacción de verlo acabado merece la pena.

Y con esto concluye el “LookDev” de **Cruella**. Espero que os haya gustado el resultado tanto como yo he disfrutado creándolo.

Quiero dar las gracias a **Ángel Ariza** por todo el “feedback” y la orientación durante el proceso, y también a **Marco Delgado** y a todo el equipo de **Renderout!** por su apoyo y por darme la oportunidad de compartir este proyecto en esta gran revista.

Muchísimas gracias por ver mi proyecto. Un abrazo. Aquí os dejo la animación completa de “Cruella”:

► <https://vimeo.com/manage/videos/942084372>



Autora:  
**PATRICIA URDIALES**

**Linkedin:**  
[www.linkedin.com/in/patricia-ur-74983916b/](https://www.linkedin.com/in/patricia-ur-74983916b/)

**Instagram:** [www.instagram.com/art\\_patrysonante](https://www.instagram.com/art_patrysonante)

**Artstation:** [www.artstation.com/patvan](https://www.artstation.com/patvan)



# PROFESIONALES

13 AL 16 DE NOVIEMBRE.  
BARRIO DEL CÓMIC. MADRID.



ORGANIZA: **BARRIO DEL CÓMIC**





# Mis inicios en la industria 3D

**M**e presento, mi nombre es **Laura Jiménez Vaquero** (@lauraj.3d) y soy generalista 3d, actualmente me encuentro trabajando en **Able & Baker** como modeladora 3d en el departamento de **environments modelling**. Hoy en día puedo decir que por fin estoy trabajando en el sector de la animación, algo que desde hace muchos años era un sueño para mí; pero mis comienzos no empiezan exactamente así, por lo que me gustaría dedicar este espacio que me ha cedido **Renderout!** para haceros un resumen acerca de mi experiencia personal en el mundo del 3D y mi salto desde la escuela hasta el mundo laboral.

Espero que este texto os pueda ser de ayuda para los que hoy en día os estáis enfrentando al comienzo del mundo laboral.

Si me lo permitís voy a remontarme unos cuantos años atrás. Cuando pienso en cómo empezó todo, inevitablemente me remonto a aquellas primeras clases en el bachillerato artístico, a veces me resulta curioso mirar atrás y ver que, sin ser consciente de ello, ya estaba tomando decisiones que marcarían el rumbo de mi vida profesional, por lo menos hasta ahora. En aquel momento, la escultura era mi principal centro de atención y aunque todavía en mi vida no había pantallas ni polígonos, sí que había la misma emoción que hoy en día todavía siento cada vez que me enfrente a un modelado.

Desde muy pronto supe que mi camino estaría relacionado con este interés, por eso, cuando llegó el momento de decidir mis estudios universitarios, no tuve duda alguna y decidí seguir mi camino haciendo un grado en Bellas Artes; lo que no podía imaginar entonces era que aquel interés inicial por la escultura acabaría llevándome, 3 años después, al mundo del modelado 3D y posteriormente al sector de la animación.

Recuerdo perfectamente el día en el que por casualidad descubrí el modelado 3D mientras cursaba mi grado en bellas artes, en realidad esto llegó a mi vida por obligación, hasta ese momento no concebía otra manera de modelar que no fuese mediante un acto físico del que disfrutaba profundamente, me gustaba involucrarme con la materia, mancharme las manos y descubrir nuevos materiales.

Para seros sincera al principio el modelado 3D no me convenía, pero fue cuestión de solo un par de semanas; en este tiempo perdí el miedo a enfrentarme a un ordenador (algo con lo que no estaba familiarizada), empecé a entender mejor el software con el que estaba comenzando esta aventura con **Blender** y poco a poco fui descubriendo lo que se convertiría en mi mayor pasión.

El modelado 3D me generó tanto interés que en mi último año de carrera decidí matricularme en una asignatura optativa de esto mismo, pero como



todo no podía ser tan fácil y perfecto, el día de realizar la matrícula me quedé sin plaza. Desde este momento, la idea del 3D resonaba en mi cabeza continuamente, por lo que de manera autónoma decidí seguir incorporándolo en diversos proyectos de ese mismo curso, cualquier oportunidad era buena.

Cuando acabé mi grado universitario, llegaba el momento de seguir formándome en otro lugar, así que comencé a buscar diferentes escuelas en las que poder formarme en modelado 3D y finalmente me matriculé en **Lightbox Academy**, donde realicé mi primer máster en modelado orgánico, un máster muy enfocado en **Zbrush** y **Substance Painter**, pero en el que también tuve la oportunidad de iniciarme en otros softwares como **Maya**.



*"Durante ese año me enfrenté de nuevo al trabajo con un ordenador y a lo que conllevaba aprender distintos programas. Las ganas de mejorar me llevaron a desarrollar proyectos que posteriormente me abrieron las puertas a mi camino profesional".*

En este punto tenía una tendencia muy grande al hiperrealismo marcado por el trabajo con modelo del natural en bellas artes, pero algo dentro de mí necesitaba hacer otro tipo de modelos, mucho más estilizados, por lo que hasta que se me dio la oportunidad de incorporarme al mercado laboral, pasé muchas horas tratando de salir de mi zona de confort, intentando realizar modelos más estilizados que me gustasen.

Comencé realizando mis primeras publicaciones en Instagram, desarrollando mi primera página de **portfolio** y mi primera reel; todo esto al principio de manera muy inexperta y sin saber demasiado bien si lo que estaba haciendo realmente demostraba lo que era capaz de hacer.

Recuerdo enfrentarme a mi primera **reel** con cierto miedo, con la inseguridad de no sentir que mis trabajos fuesen lo suficientemente buenos, y si algo os puedo confirmar con el paso del tiempo, es que mis proyectos eran todo lo buenos que pueden ser los proyectos de una persona que acaba de terminar sus estudios, en ellos había muchas cosas, algunas más acertadas que otras; pero de eso va esta preciosa profesión; desde el día que entré por la escuela hasta el día de hoy sigo avanzando y aprendiendo, y ojalá que esto sea siempre así.

Aunque mi primer camino como ya os he dicho anteriormente fue enfocado al modelado de personajes, pronto descubrí el modelado de **sets** y **props**, por lo que aprovechando este momento de búsqueda de oportunidades laborales decidí seguir formándome de manera autodidacta en Maya y aunque no fue fácil y la frustración me acompañaba casi a diario, tenía unas ganas que me impulsaban a seguir adelante contra cualquier cosa.

Esta decisión fue sin duda un punto de inflexión en mi trayectoria, después de un tiempo modelando por mi cuenta decidí publicar mi primer modelado *"hard Surface"* en redes y fue justo entonces cuando se me dio una oportunidad de aprendizaje enorme, una persona a la que admiro profundamente deci-



dió ponerse en contacto conmigo y aquí comencé otra etapa de formación sin buscarlo. Durante muchos meses hicimos reuniones online, en las que me fue enseñando poco a poco gran parte de lo que hoy en día es mi base de modelado en **Maya**. Y después de tanta formación, encuentro mis primeros trabajos en el sector del 3D. Estos primeros proyectos como profesional los realicé como freelance, desarrollé tanto personajes como *"props"* para distintas áreas. Aquellos primeros proyectos fueron un campo de pruebas, una mezcla de ilusión, esfuerzo y aprendizaje acelerado, en el que me tuve que enfrentar por primera vez al **feedback** y a los problemas que cualquier proyecto profesional conlleva.

Tuve la oportunidad de colaborar varias campañas publicitarias con **Kutuko Studio** y **Milti Design**, una experiencia que marcó mi entrada real en el mundo laboral y que me ayudó sin duda a establecer una organización de mi propio tiempo de trabajo y a la búsqueda de la calidad que cualquier proyecto requiere; ahora ya no eran proyectos personales, comenzaba a tener unas fechas de entrega marcadas, ya no podía dejar pasar por alto pequeños fallos, todo debía de ir perfecto, al fin y al cabo lo que entregaba hablaba de mi esfuerzo y ganas por mejorar, además en este caso era mi única carta de presentación ya que todos los modelos los realizaba de manera autónoma desde mi casa, por lo que tampoco tenía más oportunidades





para demostrar mi actitud ante el trabajo. En este momento aprendí algo esencial, el modelado 3D es siempre un trabajo en equipo. El proceso ya no era solitario, sino colaborativo; mi trabajo dependía del de otra persona, y el de otra persona dependía del mío y todo esto debía funcionar a la perfección. Ese primer contacto con la industria me enseñó la importancia de la comunicación, la organización y la adaptabilidad.

Aunque mis tiempos como freelance fueron muy intensos y en muchas ocasiones complicados, también fueron un campo de aprendizaje en el que me enfrenté a resolver problemas por mi cuenta, a investigar, a recibir un **feedback** que no siempre era positivo y a no "*hacerme pequeña*" por esto; porque sí, no todo siempre sale perfecto, y menos mal, porque cuando esos **feedbacks** negativos llegaban, me hacían ver que todavía necesitaba mejorar, me enseñaron muchas cosas acerca del esfuerzo y el progreso.

Después de esa primera etapa, di el salto a una empresa dedicada al desarrollo de proyectos de **NFT** y **Metaverso**. Durante aproximadamente dos años trabajé allí, era un momento en el que el metaverso estaba en plena efervescencia, y las posibilidades parecían infinitas, aunque ya os adelanto que no fue así y por diversos motivos decidí seguir mi camino en otro lugar.



*"La experiencia no fue positiva y en este punto tuve mi primera crisis profesional, pero si algo tenía muy claro era que mi sueño era dedicarme a la animación y para conseguirlo debía de esforzarme un poco más, trabajar en proyectos personales que acercaran mi portfolio a este mundo y sobre todo reenfocar mi carrera profesional, algo que considero que nunca es tarde para hacer".*

Hasta este momento casi siempre había llevado a cabo el proceso de modelado y **shading**, pasando incluso por procesos de iluminación y render, por lo que en cierta manera el término generalista 3D resonaba mucho en mi cabeza.

Comencé a plasmar esto mismo en mi **reel**, ya no solo enseñaba modelados y topologías, sino que empecé a trabajar en cada uno de mis proyectos personales desde el principio hasta el final por mi cuenta, prestando mucha atención también al **shading**, la iluminación y el render final. Esa necesidad de seguir avanzando y acercándome a lo

que realmente me hacía feliz fue la que me llevó a tomar una decisión importante: detenerme, re-evaluar la situación y volver a estudiar. Sentía que si quería ser **Generalista 3D** debía profundizar un poco más en una parte clave del proceso de animación: el **rig**. Sabía que esto me iba a resolver muchas dudas como modeladora, sobre todo en cuanto a todo lo referente a la topología, así que decidí volver a **Lightbox Academy**, donde comencé una nueva etapa de formación.

Lo que en un principio comenzaron siendo unos meses de parón profesional y vuelta a los estudios, acabó pronto y en los meses siguientes tuve que aprender a compaginar estudios y trabajo.

Durante mi primera semana de máster surgió la oportunidad de unirme al equipo de **Raised by Monsters**, un estudio al que guardo un cariño especial. Por primera vez sentí que formaba parte de un equipo de profesionales del que aprendía a diario. Al tratarse de un estudio pequeño tuve la oportunidad de compartir conocimientos y vivencias con otros compañeros de distintos departamentos. Aquellos ocho meses fueron sin duda una oportunidad de crecimiento muy importante.

Más allá de las herramientas o la técnica, aprendí el valor de la creatividad colectiva, de formar parte de un equipo que siempre estaba ahí para apoyarte y ayudarte. Como os comentaba le guardo un recuerdo especial, no solo por todo lo aprendido, sino también porque lo que un día llamé compañeros, hoy son amigos a los que admiro profundamente.

Laura en el Evento Toonmates





Mi etapa en **Raised by Monsters** llegó a su fin de manera precipitada, mi contrato se acababa y tenía que enfrentarme de nuevo a la búsqueda de nuevas oportunidades. Muy poco tiempo después tuve que tomar mi primera decisión profesional: volver a incorporarme en **Raised by Monsters** o seguir mi camino en **Lightbox Animation Studios**.

La decisión no fue fácil, en cierta manera suponía salir de la zona de confort, dejar atrás un lugar que me hacía sentir como en casa; pero si algo tenía claro es que mi corazón estaba en la animación, por lo que decidí incorporarme a **Lightbox Animation Studios** como modeladora de **Sets and Props** para el desarrollo de la película *"Tadeo Jones 4"*.

Entrar en un proyecto de esa magnitud fue un desafío, por primera vez me unía a un equipo más grande compuesto por varios modeladores con distintas categorías profesionales, pero sobre todo me incorporaba por primera vez en mi trayectoria profesional a una producción de animación 3D. Pasar de la teoría al trabajo en una producción cinematográfica real me permitió entender el nivel de exigencia y detalle que requiere la animación profesional.

Trabajar junto a un equipo de profesionales con tanta experiencia al principio me imponía un poco e incluso me daba cierto miedo; pero esto mismo me permitió dar otro impulso en mis conocimientos, y de la misma manera que había pasado anteriormente, finalicé mi paso en la producción con compañeros que se convirtieron en amigos y que espero que me acompañen durante muchos años más.

En **Lightbox** valoré la importancia de cuidar cada detalle, fue un entorno en el que el aprendizaje era continuo, cada día ponía a prueba mi capacidad técnica y artística. Además de esto, fue mi primera experiencia profesional en un estudio grande, en el que tuve que enfrentarme a la realidad de una producción en la que cada departamento estaba formado por varias personas, los tiempos ya no los ponía yo, sino que los gestionaba producción y ahora más que nunca el trabajo debía realizarse en equipo, tanto de manera interna como externa al departamento de modelado.



Laura en el  
Evento Toonmates

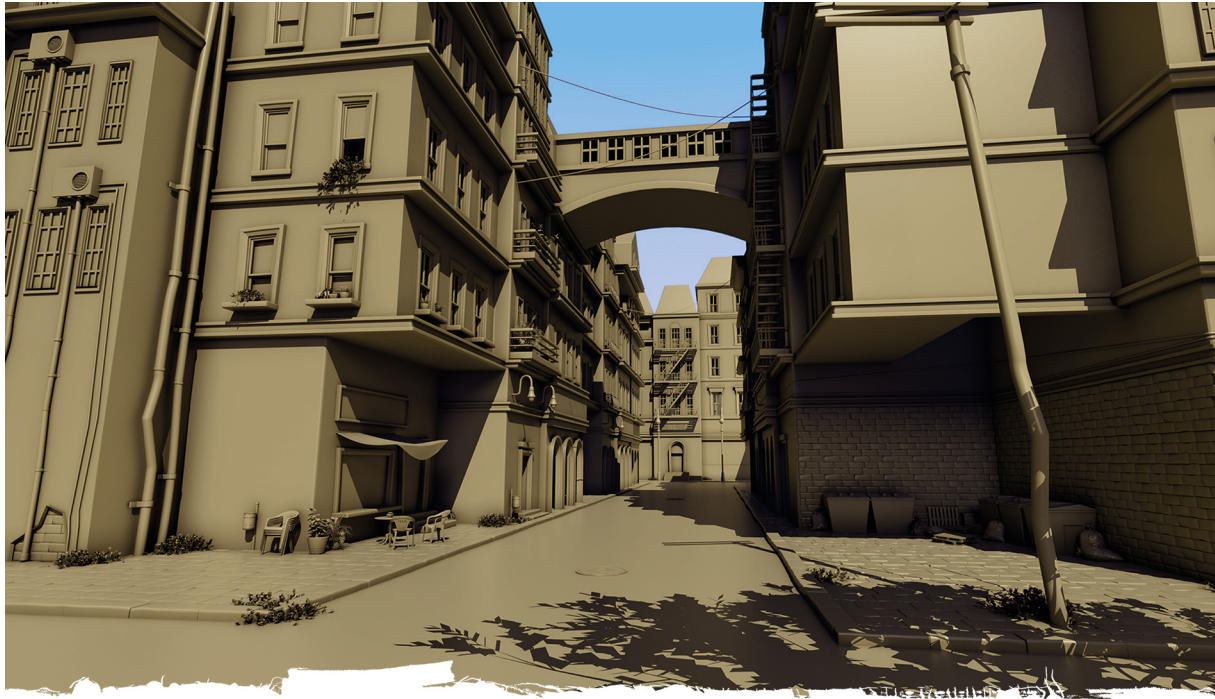
Tras finalizar mi etapa en **Lightbox Animation Studios**, tuve la oportunidad de incorporarme al equipo de **El Guiri Studios** como generalista 3D, un estudio que se ha ganado un lugar destacado en la industria de la animación por su estilo, su innovación y su perfección en cada uno de sus proyectos. Allí participé en diversos proyectos que me permitieron ampliar mis habilidades, experimentar con diferentes estilos y, sobre todo una vez más, seguir creciendo.

El Guiri fue un espacio de aprendizaje diario, donde cada semana traía nuevos retos. Pero también fue un lugar de comunidad, en esta ocasión, casi todos mis compañeros tenían muchos más años de experiencia profesional que yo. No os lo voy a negar, el primer mes me sentía muy pequeña y mi inseguridad continuamente me repetía que mi trabajo no era lo suficientemente bueno para estar allí; pero nada más lejos de la realidad.

La calidad humana del equipo fue, sin duda, una de las mayores riquezas de esa experiencia, cada una de las personas con las que tuve el lujo de compartir esta etapa me dieron seguridad, haciéndome sentir más válida día tras día, dándome la oportunidad de aportar mi opinión y sobre todo acompañándome en cada una de mis tareas, aportándome **feedbacks** constructivos que hoy resuenan en mi







cabeza cada vez que me enfrento a un proceso de modelado, **shading**, iluminación, etc.

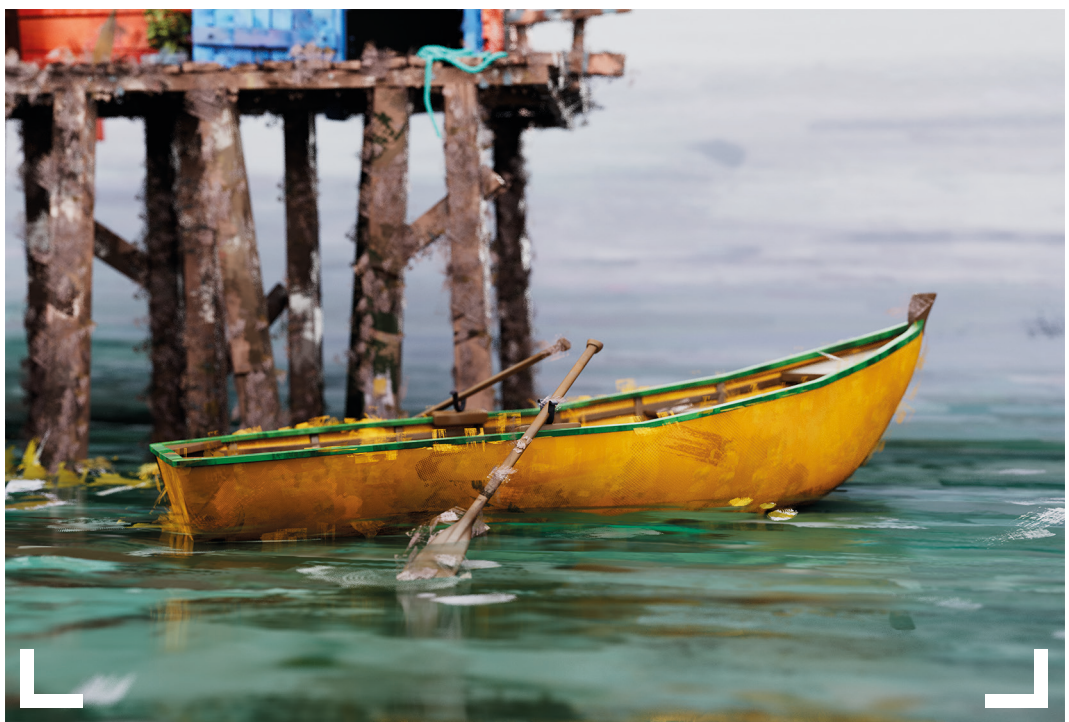
Compartieron conmigo algunos momentos de cuando ellos tenían la misma experiencia profesional que yo en ese momento y me demostraron que como bien se dice *“la práctica hace al maestro”*, que exigirse está bien pero también hay que aprender a valorar lo que ya somos capaces de hacer. Trabajar con personas tan talentosas y con tanta experiencia profesional me impulsó a dar lo mejor de mí, a buscar siempre el mejor resultado y a mantener viva la curiosidad que me había llevado hasta allí.

Sin duda puedo decir que hasta el momento, esta experiencia profesional ha sido mi mayor reto, me siento profundamente afortunada y agradecida por haber podido compartir espacio de trabajo y

proyectos con profesionales que admiraba desde el primer día que me interesé por el 3D.

Mirando atrás, puedo decir que fue un periodo también de consolidación. Allí terminé de comprender que mi desarrollo profesional no era solo una cuestión técnica, sino también de mentalidad: aprender a adaptarme, a comunicarme mejor, a mantener la calma ante la inseguridad y la motivación en un entorno de alta exigencia, en el que cada una de las personas daba el 100% de sí mismo para conseguir sacar adelante proyectos como los que ya han estrenado, que desde mi opinión hablan por sí mismos.

Como casi siempre en esta industria, mi paso por **El Guiri Studios** se acababa y muy a mi pesar, debía de buscar nuevas oportunidades, y justo aquí fue







donde me incorporé a mi puesto actual de trabajo. Hoy formo parte del equipo de **Able & Baker**, trabajando en el departamento de modelado de **environments**. Aquí participo en la producción de un nuevo largometraje de animación 3D.

Trabajar en **Able & Baker** está siendo una oportunidad para integrar todo lo que he aprendido hasta ahora. En este momento tengo más seguridad en mí misma y me siento más cómoda, pero por supuesto, me sigo equivocando casi cada día, y disfruto de cada paso adelante y de cada error. Y como en todos los casos anteriores estoy teniendo la oportunidad de compartirlo con personas maravillosas que me hacen disfrutar todavía más si se puede.

Después de mi trayectoria en estos años, sigo siendo la misma persona que el día que busqué trabajo por primera vez, sigo poniéndome nerviosa con cada entrevista y sigo sintiendo un poco de miedo a la hora de compartir mis proyectos personales. Pero si algo he aprendido durante este tiempo es que el 3D es una industria maravillosa, siempre abierta a conocer gente dispuesta a ayudarte, y creo que esto es lo más importante.

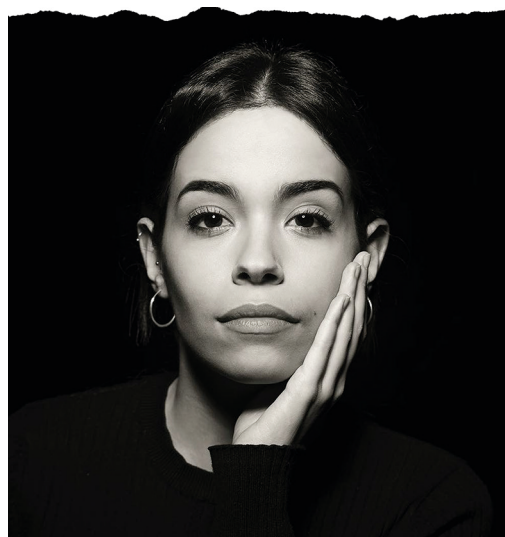
Os diré que el 70% de mis trabajos han llegado a través de conocer a la gente más allá del puesto de trabajo; nuestro **portfolio** es importante, pero no debemos olvidarnos de que siempre formamos parte de un equipo con el que vamos a compartir gran parte de nuestro tiempo y como en casi todo lo artístico todos dejamos un trocito de nuestra alma en cada proyecto.

Si algo me ha ayudado a comenzar mi trayectoria profesional, ha sido moverme por ambientes como festivales de animación o quedadas con gente del mismo sector; esto me ha hecho darme cuenta de que cada revisión de **portfolio** o entrevista más allá de ser una oportunidad laboral, es un gran momento para escuchar opiniones acerca de las cosas que todavía podemos mejorar en nuestros proyectos personales y por supuesto también para darnos cuenta de aquellas otras que nos hacen únicos en nuestro trabajo. Mi camino no ha sido lineal, y creo que esa es su belleza. He pasado por diferentes

etapas, empresas y aprendizajes, pero todas han contribuido a formar una visión más completa de lo que soy como profesional.

Para cerrar este artículo me gustaría destacar lo afortunada que me siento al formar parte de una profesión que se siente como una familia, una profesión formada por personas que en la inmensa mayoría de los casos están dispuestas a compartir contigo sus conocimientos y opiniones desde el más sincero respeto.

Desde aquí también agradezco a todos los que sacan un trocito de su tiempo para organizar eventos o llevar a cabo revistas como ésta, ojalá siempre tengamos este tipo de espacios para compartir un poquito más de nosotros.



Autora:  
**LAURA JIMÉNEZ VAQUERO**

► **Instagram:** [www.instagram.com/lauraj.3d](https://www.instagram.com/lauraj.3d)

► **Portfolio:** [www.lauraj3d.myportfolio.com](https://www.lauraj3d.myportfolio.com)



**Renderout!**

[www.renderout.es](http://www.renderout.es)