Año III - 2009

Render out!

pixeltale studio magazine

Número 10

Todo sobre
El lince perdido

Making of
- Aramaki, sección 9
- Extraterrestre
- Iris
- Mercedes Benz 540

Artículos
- Limitaciones de RGB
- ¿Qué es la creatividad?

Sunset

Autor: Mauro Scardini

email: mauro.s@fastwebnet.it

www.mauroscardini.com

Nota del Editor

Render out!

Existen cosas en la vida que son realmente importantes y que frente a ello, el resto de las cosas pierden su valor y pasan a un segundo o tercer plano. Esta nota de este número que estoy escribiendo es un poco especial y diferente al resto de las que he escrito.

El mes pasado ha sido un mes realmente difícil para mi y te das cuenta lo que realmente es importante en la vida. Mi madre ha tenido algunos problemas serios de salud y ha habido un periodo de tiempo bastante complicado pues las cosas no iban bien. Finalmente y gracias a Dios, pues sólo un milagro arreglaba las cosas, y El lo ha realizado, todo se ha solucionado de forma satisfactoria.
En esos momentos, tu vida se centra en tu familia y en todos aquellos seres queridos que forman tu familia, algo que realmente es importante y el centro neurálgico de toda persona, sin ese apoyo y sin esa unidad, todo se desmorona y el resto de las cosas de la vida, pierden su valor, pasan como es lógico a un segundo plano.
Por ese motivo este número de Render Out! ha salido con bastante retraso e incluso medité la posibilidad de cancelar su publicación.
Pero como digo, todo se ha solucionado y volvemos con energías renovadas, nuevas ilusiones y muchas ganas.
Muchas veces es necesario pararse a meditar, centrarse, aclarar las prioridades de cada uno y seguidamente acometerlas y trabajar con todas las ganas e ilusiones que podamos, pero como digo, dejando siempre en un primer plano aquellas que son realmente importantes, que en mi caso, es mi familia.
Es posible que la publicación de Render Out! pase de nuevo a ser trimestral, lo estamos meditando y quizás sea una buena idea.
Así podremos realizarlo mas detenidamente y ofrecer muchos mas y mejores contenidos. Gracias a todos.

Un saludo,

Marco Antonio Delgado
www.pixeltale.com
webmaster@pixeltale.com

El nuevo Magazine de diseño 3D en español

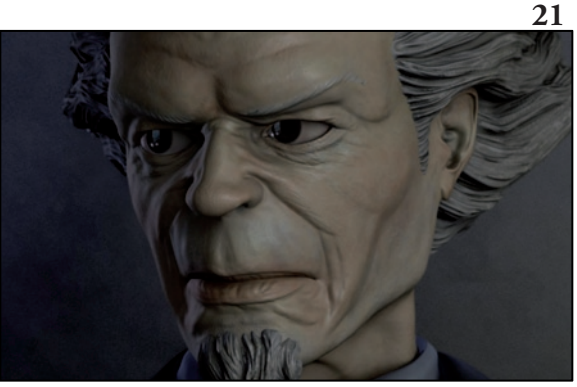
pixeltale studio

¡¡¡Si todavía no tienes los números anteriores de Render Out! descárgatelos ahora!!!

Render out!
pixeltale studio magazine

Sumario número 10

21



39

53

78

Contenidos

Making of Iris 9
RGB: Limitaciones tecnológicas 16
Making of Aramaki, sección 9 21
El lince perdido 26
Making of Extraterrestre 39
Lasseter, un niño grande 47
Making of Tanque 53
Arte y 3d - Estilos: Arte Egipcio 61
¿Qué es la creatividad? 69
Mercedes Benz 540k 72
Las películas de animación de Don Bluth 78

Galería de artistas CG

Portada

El lince perdido
www.kandorgraphics.com

CG-NODE

CONNECTING ARTISTS

CG-NODE
CONNECTING ARTISTS

COLABORA CON

Render out!
pixeltale magazine

WWW.CG-NODE.COM

Space Surfer

Autor: Luis Arizaga Rico

email: contacto@digital-rebel.com

www.digital-rebel.com

MONSTER

work based on Bobby Chiu's design

Autor: Guillaume Tiberghien

email: g_tiber@hotmail.com

http://tiber.cgsociety.org

IRIS

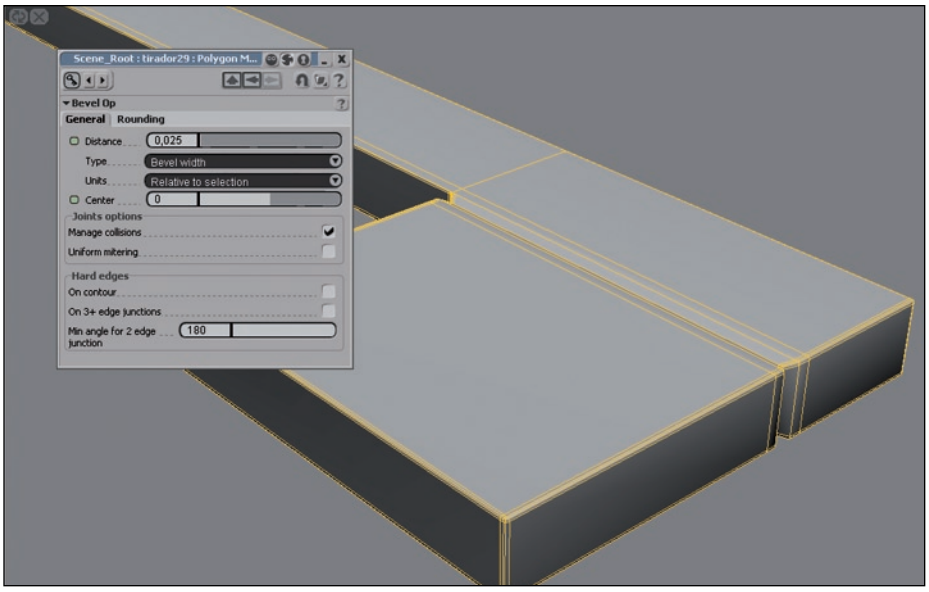
por Jose Mari Circujano Lopez

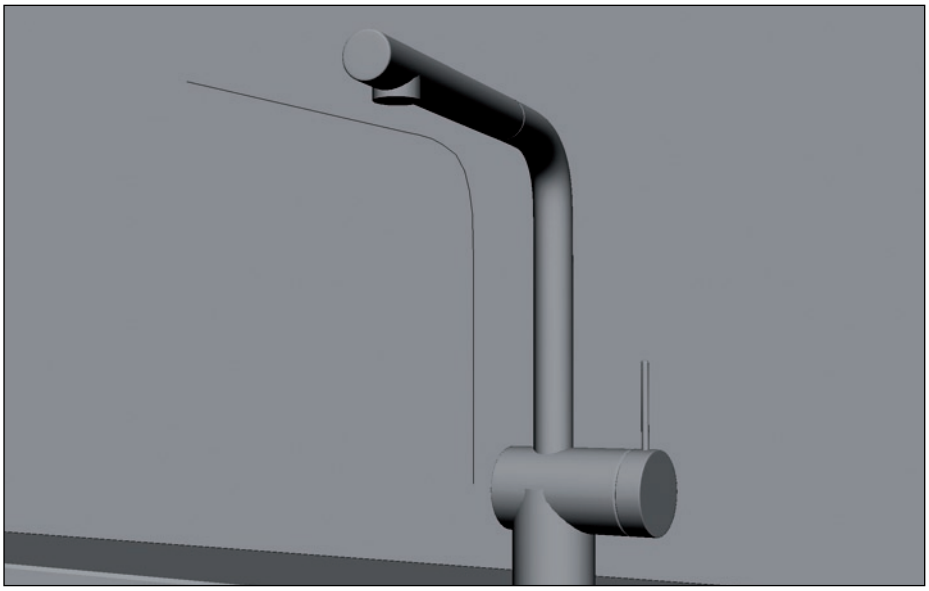
He creado este artículo con el fin de demostrar que no sólo con motores **Unbiased** como **Maxwell** o **Fryrender** se pueden lograr esos espectaculares renders. Estos motores utilizan un sistema de fuerza bruta, y es por lo que tarda tantas horas en renderizar.

Con **mental ray** y unos settings muy bajos de render se pueden conseguir los mismos resultados y con un tiempo de render muy reducido.
Para ello utilicé **XSI 6.5** y **mental ray 3.5.**

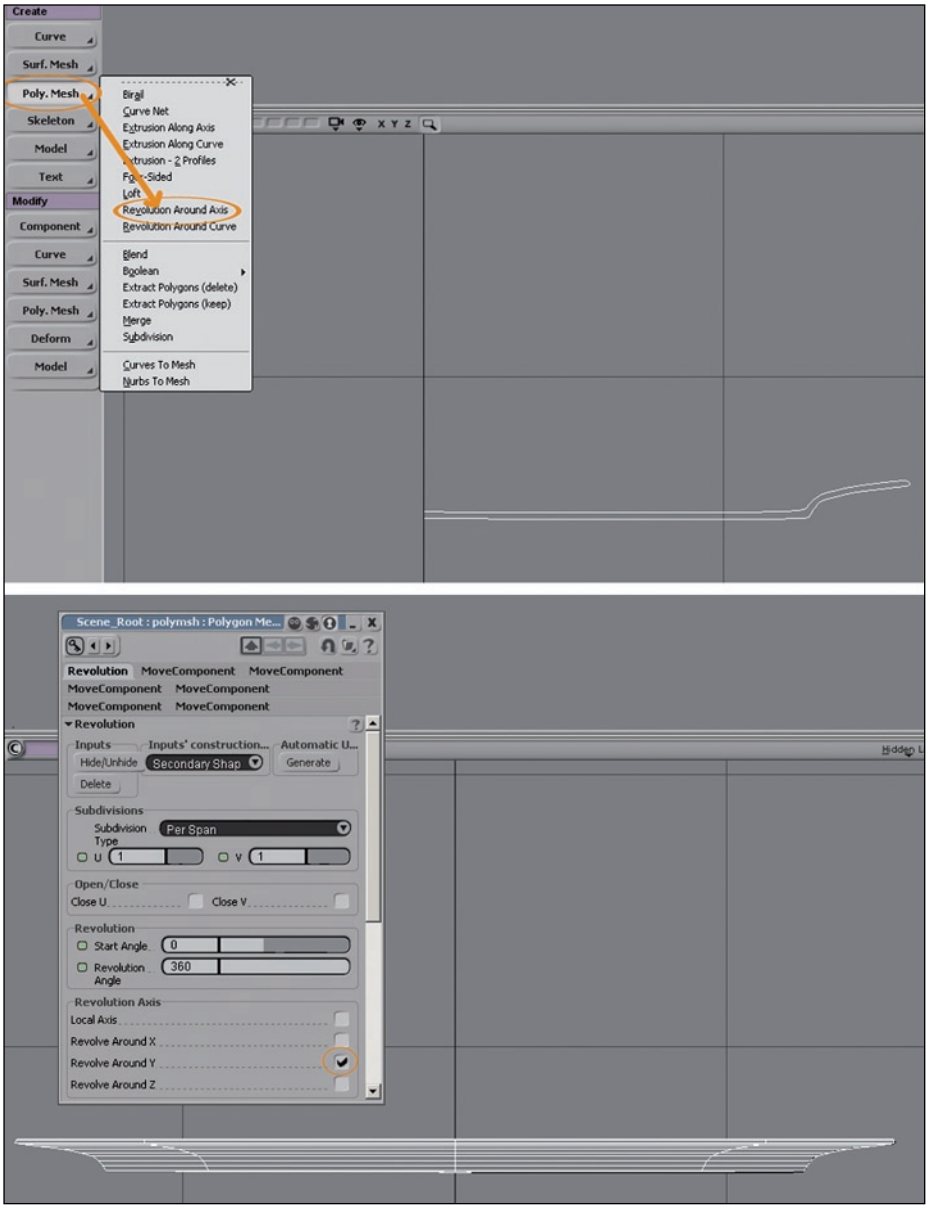
MODELADO

Empecé modelando el espacio en el que se situarían todos los elementos. Puse un cubo y abrí uno de sus lados para poner la ventana.
Una vez claro como debía ser la composición de la cocina, empecé a modelar todos los elementos a partir de geometrías muy sencillas. Todos los armarios con sus puertas, habían sido construidos a partir de un único cubo, añadiéndole un **bevel components** para que no quedasen las aristas duras y con la intención de que cogieran brillo en sus cantos.
Casi todos los demás elementos eran copias de este primer cubo modificando la escala y moviéndolos a sus respectivos lugares.
El grifo fue modelado a partir de un cilindro y creando una curva para hacer un **Extrude Along Curve** y así formar el tubo. Los platos, vasos,





olla, y otros elementos de forma esférica fueron creados a partir de una curva y añadiéndole después un **Revolution Around Axis** para crear la geometría. Para el horno busqué imágenes en internet de una empresa de electrodomésticos que me sirvió para meter la imagen como **rotoscopia** y modelarlo a partir de ella.



En el exterior, los arboles fueron cogidos de librería y las piedras sobre las que iban metidos era un plano con un deformador **Randomize** para alterar aleatoriamente la geometría.

La cocina debía inspirar mucha tranquilidad de modo que le metí muy poco attrezzo: unos libros, unos vasos y unos botes de especias para la zona de la cocina, dentro del armario coloqué unos cuencos, platos y otros elementos de cocina similares, no le di demasiada importancia al tipo de objeto ya que el cristal del armario iba a estar desenfocado.

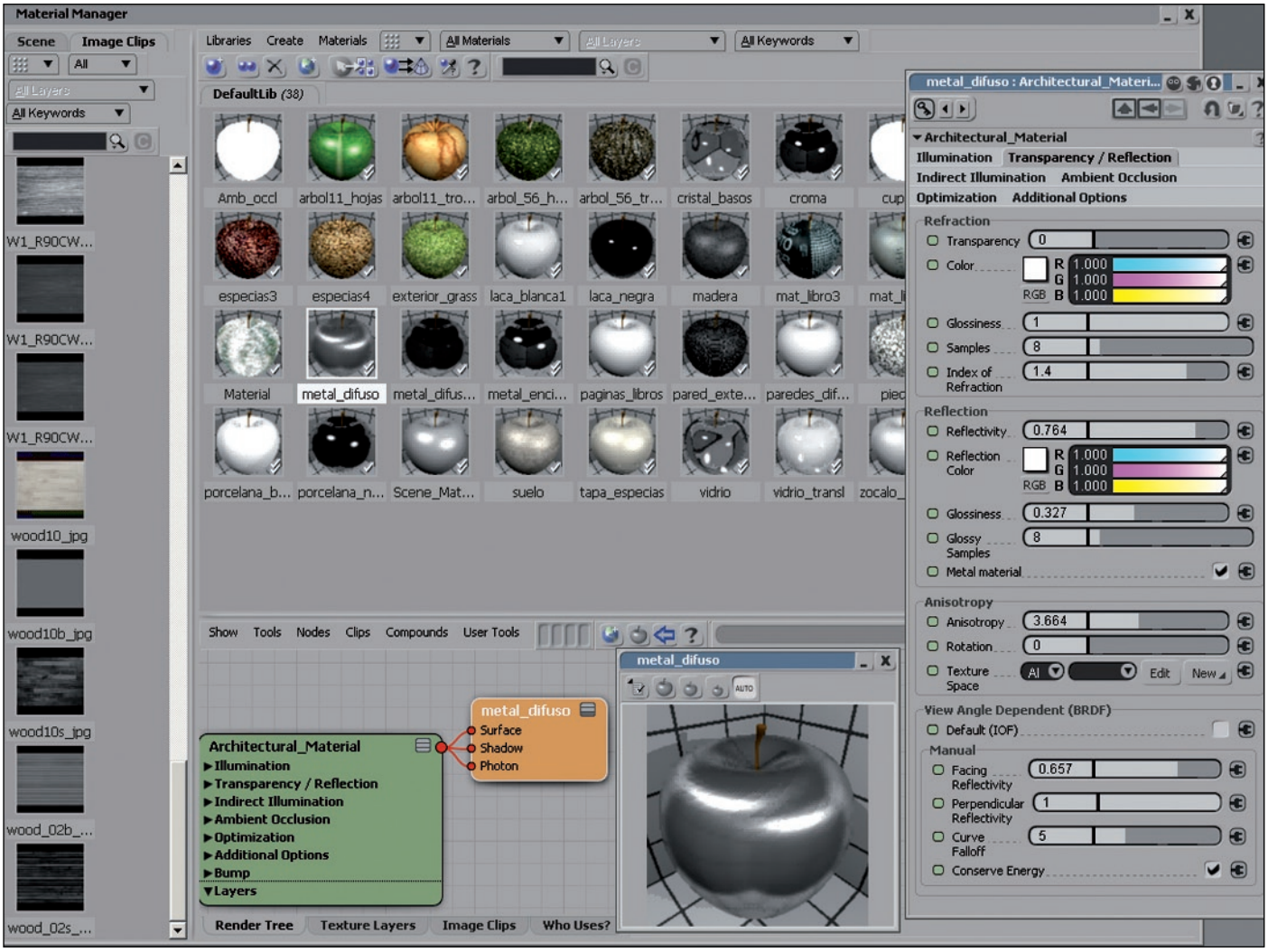
MATERIALES Y TEXTURAS

Los materiales de esta escena fueron muy sencillos, para casi todo utilice el **Architectural Material,** un shader muy potente que ofrece mayor realismo que los antiguos phong, lambert, etc. Únicamente encontré más dificultad en los metales ya que era muy importante ajustar bien los parámetros de **BRDF**, que al igual que los materiales reales su reflexión dependen del punto de vista de la cámara.

Las texturas que todas eran de alta calidad, alrededor de **1500 pixels,** las cogí de una galería que tenía.

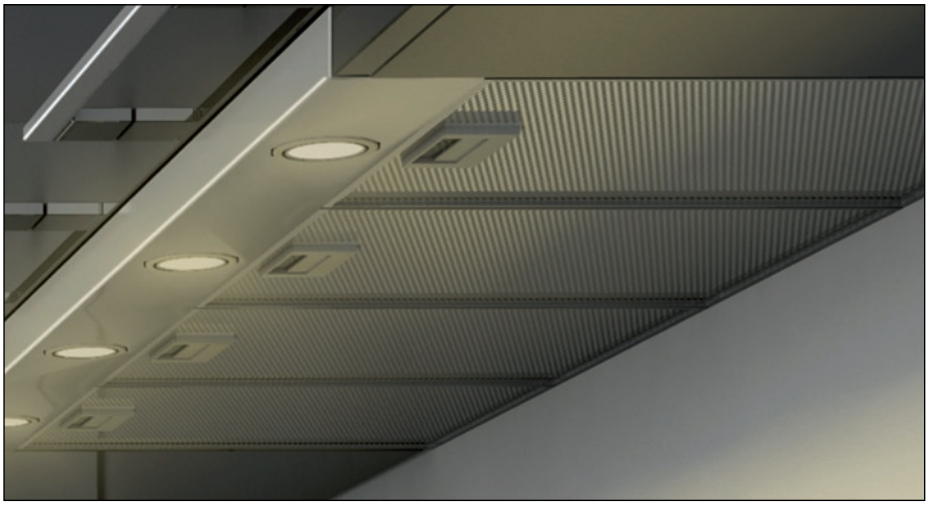
No tuve que retocar ninguna en **Photoshop**, además de que en la escena la mayoría eran materiales sin texturas. Utilicé proyecciones cúbicas para casi todos los objetos, ya que no tenía nada que fuera demasiado complejo.

Para la tarima del suelo hice repeticiones en el mismo XSI ya que la textura de por sí alojada quedaba demasiado grande. Le desactivé la



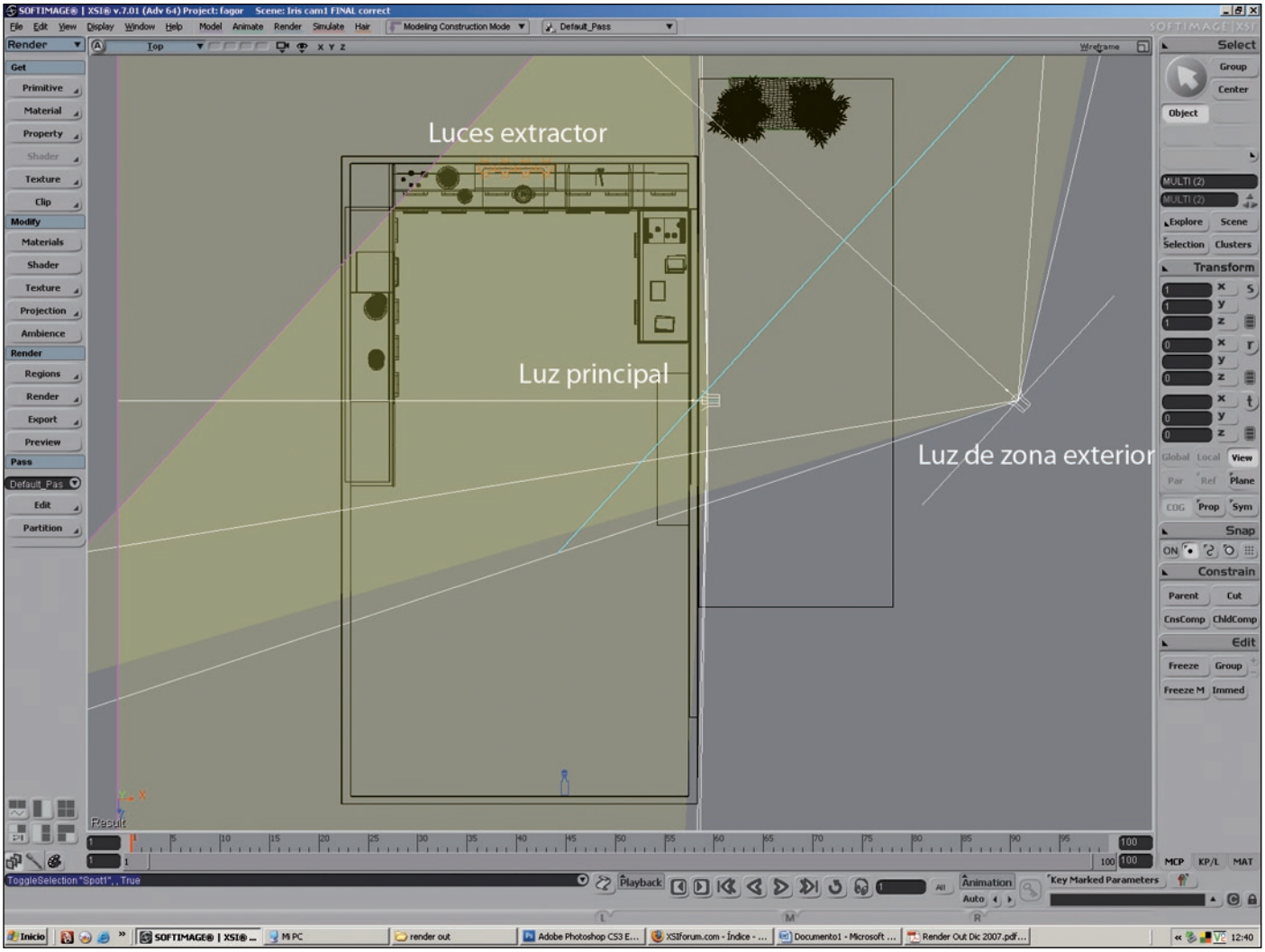
reflexión porque el **Glossy reflection** tarda mucho en renderizar, así que preferí echarlo en un pass aparte y componerlo después.

Las rejillas del extractor las conseguí conectando un nodo **Checkerboard** a la transparencia del **Architectural Material** para que las zonas negras las convirtiera transparentes, y el mismo Checkerboard utilicé para conectarlo a la reflexión, sólo que tuve que meterle un **Invert** para que los reflejos apareciesen sobre las zonas blancas únicamente. Para el exterior utilicé una textura de piedras pequeñas y la misma imagen la usé como **Bump map.**
La hierba en un principio iba a ser Hair de XSI, pero al final decidí que sería textura ya que no se le daba demasiada importancia en la imagen final.



ILUMINACION Y RENDER

Aquí está el punto fuerte. **Mental Ray** es muy difícil de dominar y necesitas estudiar el motor para poder conseguir resultados espectaculares.
Para iluminar la escena eliminé la luz por defecto y puse el **Ambient** en negro. Comencé poniendo una **spot light** de area del mismo tamaño que el ventanal para simular la luz natural del cielo. Activé light attenuation y dejé el exponent a 2 para simular el cuadrado inverso, tal y como actúan las luces en la realidad. Después, activé la Global Illumination y ajusté los fotones para

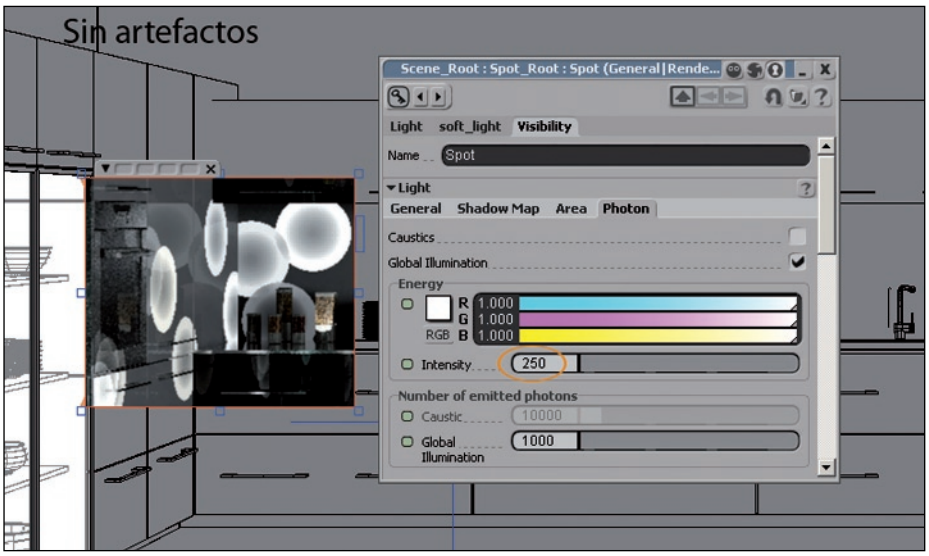


que los rebotes de luz iluminasen toda la cocina. Normalmente pongo el tamaño de cada fotón similar al de un balón y suele darme los mejores resultados.

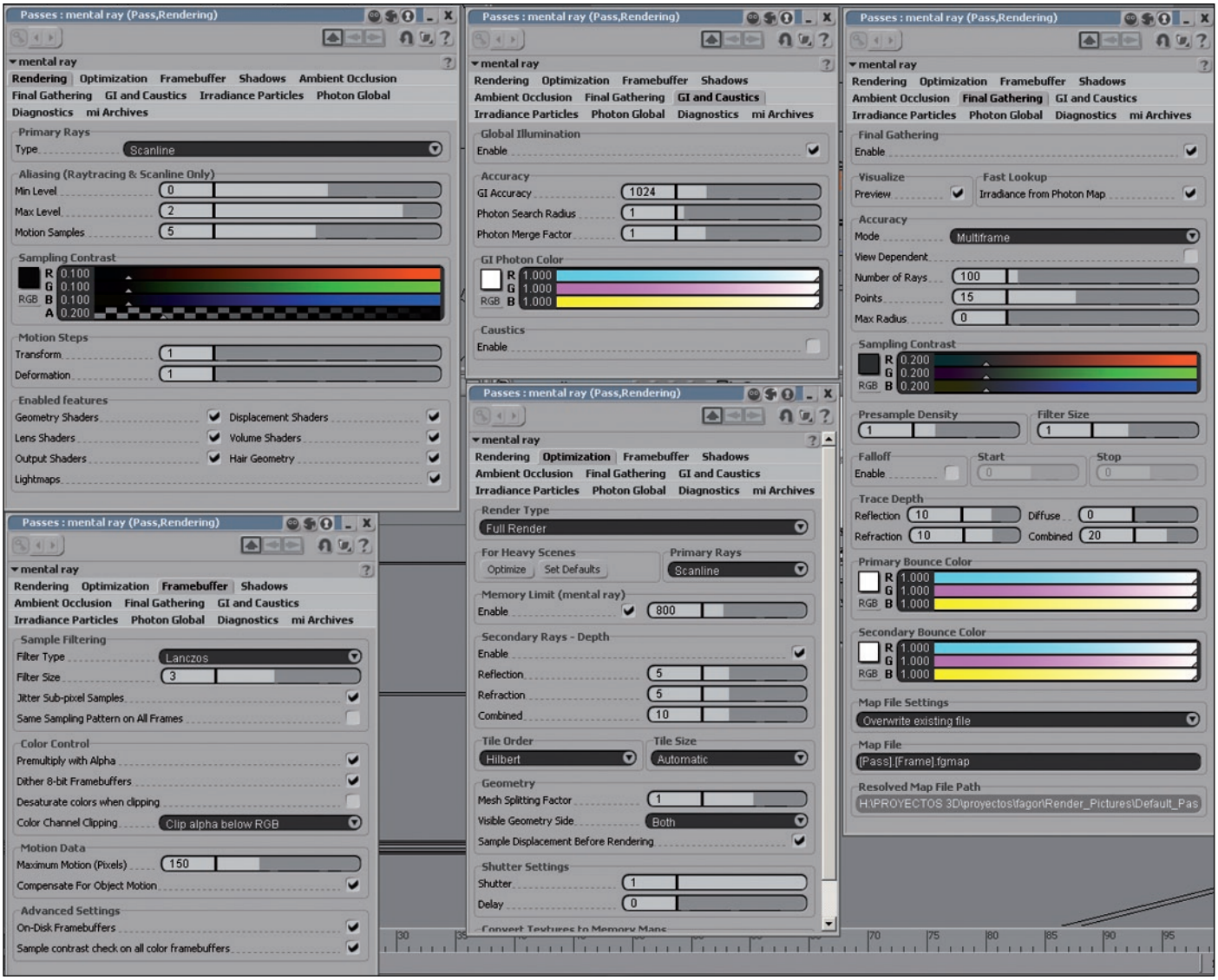
A mucha gente le cuesta mucho ajustar la **Global Illumination** llegando incluso a prescindir de ella, y sin embargo da muy buenos resultados.

Un truco muy bueno para saber qué valor hay que darle al Intensity de los fotones sin que aparezcan artefactos es primero trabajar cada luz por separado, ocultando las demás y bajando mucho el **Number of Photons** para poder ver cada fotón en particular, por ejemplo a 1000, e ir subiendo el **Intensity** sin que lleguen a quemarse. Si los fotones aparecen blancos totales, es casi seguro que tendremos artefactos.

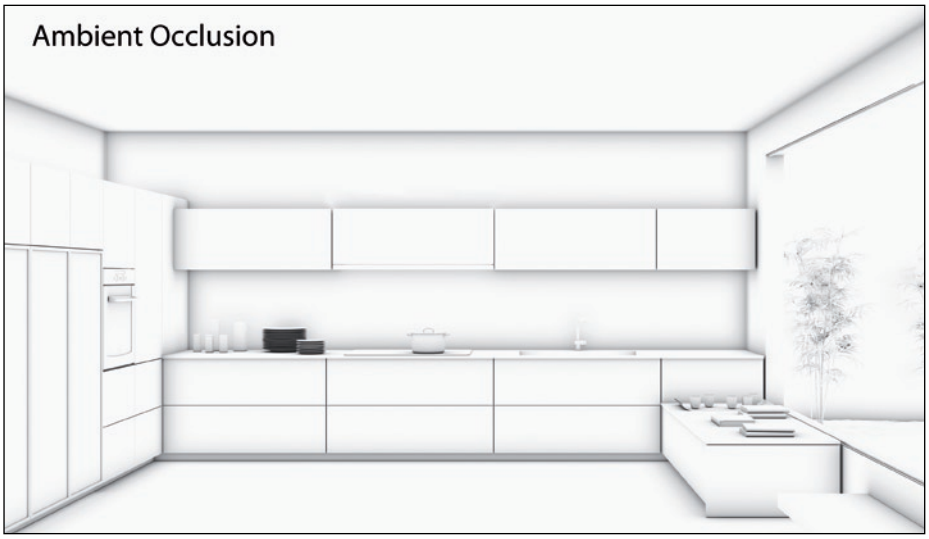
Una vez ajustada esta luz, la oculté y me dediqué exclusivamente a las empotradas en la campana. Éstas las puse un color más cálido, debían estar atenuadas también y ser de área pero con un valor muy pequeño, para que las sombras no fueran del todo duras. No les activé la **Global Illumination** ya que no me pareció necesario.



Para iluminar el exterior, dupliqué la luz del ventanal, e hice que sólo iluminase lo que estaba por fuera del mismo, excluyendo todo lo demás. Para esta luz tampoco fue necesario



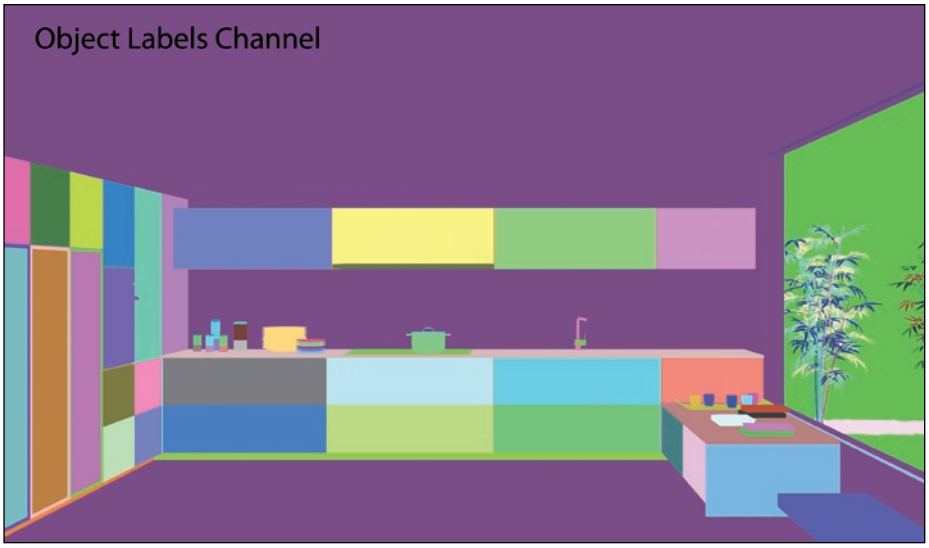
que tuviese Global Illumination.
Puse un **Physical Sky** en el Main Pass porque algunas lacas reflejaban el exterior y si no hubiera nada, este reflejo sería negro. A este shader le aumenté el Multiplier a 0.1 y baje la Saturation a 0 para que al hacer **Final Gathering** no emitiese tonos azulados, quería que en general todo tuviese una iluminación muy blanca.
Añadí el shader de lente Simple **Tone Mapping** y ajusté el valor de Gamma para que la imagen no pareciese "lavada", y aumente un poco el Pedestal para darle algo más de brillo a la imagen en general.



En la nueva versión de Mental Ray tenemos el shader Photographic Exposure que da mejores resultados, pero cuando hice la imagen, esto todavía no había salido.

Para darle mayor realismo utilicé **Final Gathering.**

Al activar este método de iluminación, automáticamente suben los tiempos de render, pero la imagen es mucho más realista. Yo siempre procuro obtener la mayor calidad de imagen en un tiempo mínimo de render, así que no fue necesario subir demasiado el parámetro de Rays, en rara ocasión



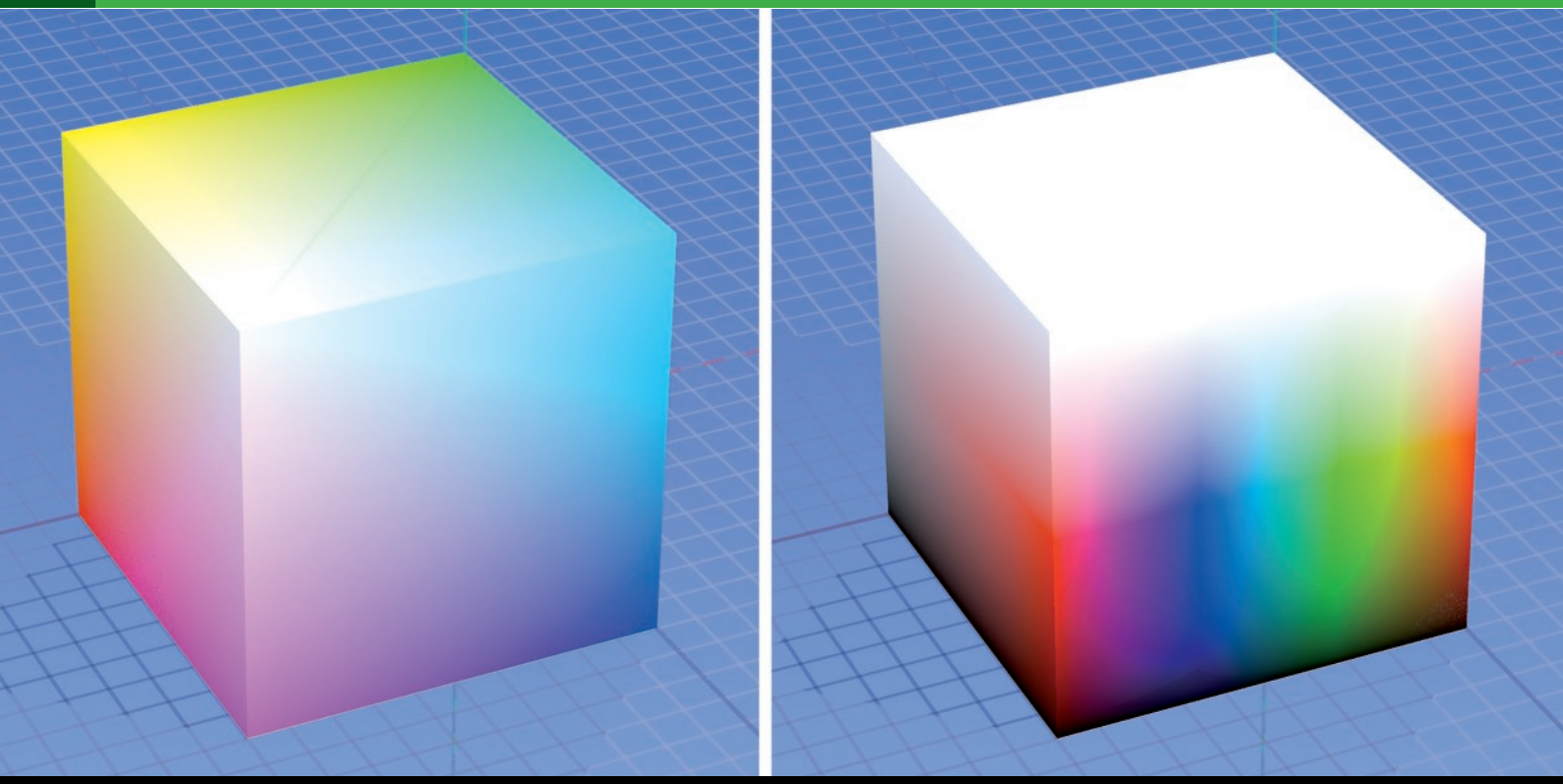
paso de **100 rays.** En simple filtering puse **Lanczos** como Filter Type de modo que tuviera mayor nitidez. Activé el memory limit y establecí un máximo de **800 megas** ya que mi ordenador sólo disponía de 1 giga de ram, de esta manera evitaba que se quedase colgado al renderizar.
La imagen final la realice a a **5000 x 3118 pixeles,** y el tiempo de renderizado fue de algo menos de 5 horas en mi Core2 Duo. Después rendericé un pass de **Ambient Occlusion** con lo que ganaría más profundidad en la imagen final, metí en una nueva partición los cristales del ventanal a la que le puse que no renderizase los elementos que hubieran en ella para que el **Ambient Occlusion** afectase también a los objetos del exterior.
Otro pass para la **reflexión** del suelo fue necesario, y un channel de Objects Labels que lo que hace es asignar colores planos al azar para cada objeto, de esta manera podemos seleccionar cada elemento a la hora de hacer la composición.

COMPOSICIÓN

Una vez renderizados todos los passes, utilicé **Photoshop cs3** para componerlos. La capa de Ambient Occlusion la puse en modo multiplicación bajando la opacidad al **75%.**
La capa Labels me vino muy bien para seleccionar los objetos que quería de una sola vez y sin tener que usar trazados de selección, con lo que ahorraba mucho tiempo. Seleccioné los módulos de laca negra y añadí una capa de ajuste de Curvas sólo para estos módulos , añadí más blancos y negros con lo que conseguía tener más contraste.

También desenfoqué el suelo y los cristales del armario con el filtro de **desenfoque gaussiano** y a estos últimos les baje la saturación ya que tenía demasiado verde.

Autor: **Jose Mari Circujano**
web: **www.siruanimation.com**



RGB: Limitaciones tecnológicas

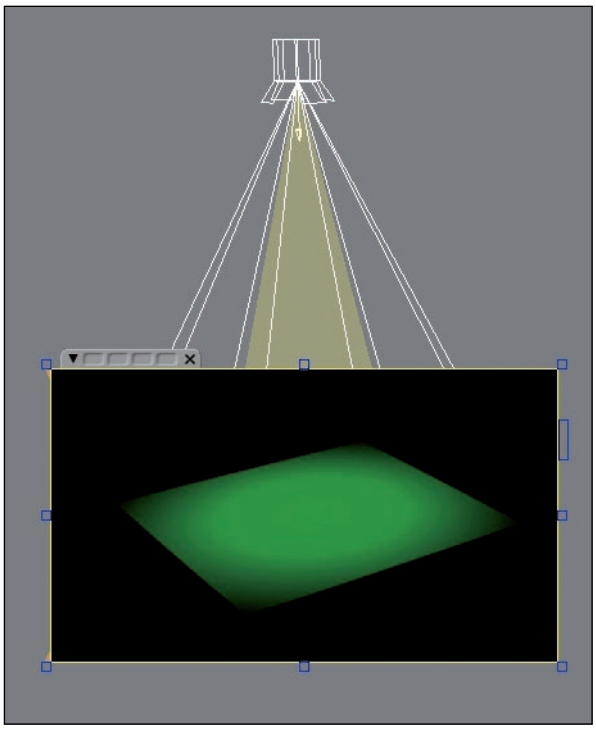
Autor: César Sáez
email: cesarte@gmail.com

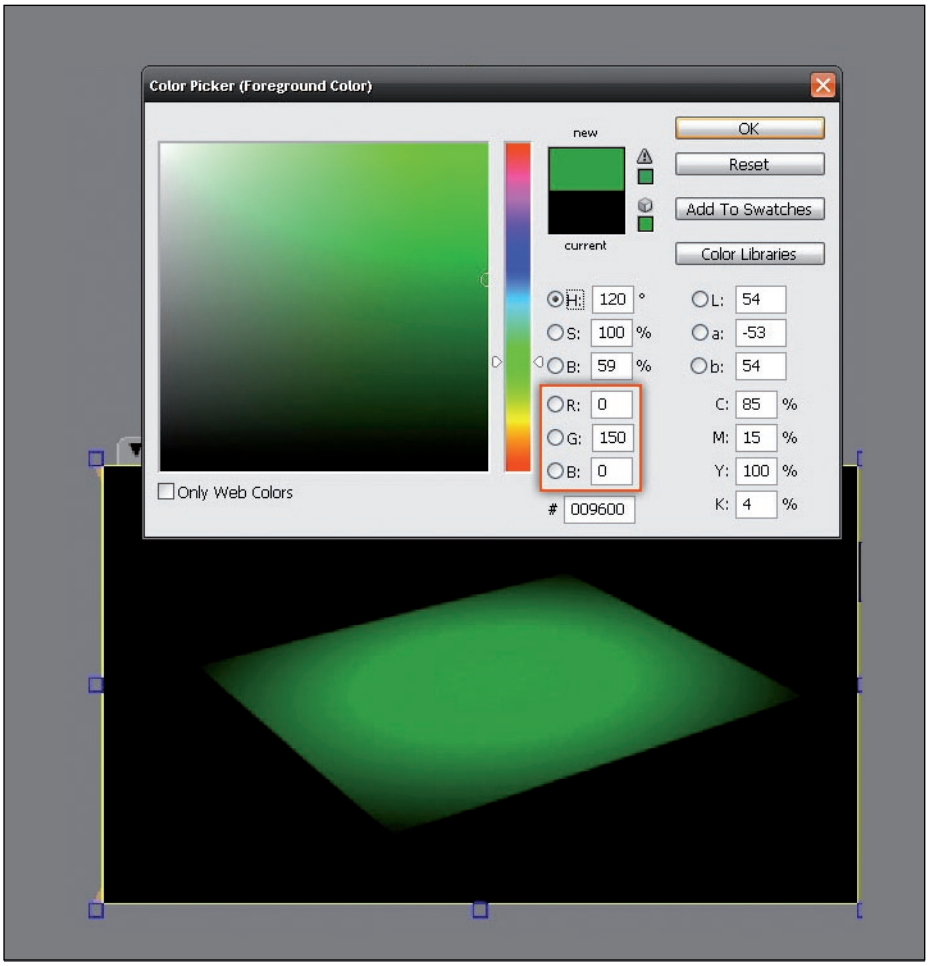
Después de tantas entradas personales al fin voy a compartir algo un poco más técnico que para algunos será algo básico y para otros toda una revelación (espero), se trata de comentar un poco de la relación entre el material vs color de la luz en nuestros motores de render, como nos puede limitar su lógica a la hora de lograr X resultado en nuestros trabajos y por supuesto una sugerencia para afrontar el problema desde el punto de vista práctico.

Lo primero es entender como hace el motor de render para determinar el color base de nuestros elementos dependiendo del color de la luz con que se le ilumine, dejaremos de lado el sombreado y lo veremos desde un punto de vista muuuuy básico, sólo para entender el concepto y como esto puede influir en nuestros resultados. La forma más clara que se me ocurre de mostrarlo es mediante un ejemplo, supongamos que tenemos un plano/grid de color gris (en nuestro ejemplo tendría valores **RGB de 150 150 150)** que lo iluminamos con una luz verde **(RGB 0 255 0)** con intensidad **1.**

Antes de seguir cabe hacer la aclaración de que ciertos softwares expresan los colores en RGB de 0 a 255 y otros en valores "normalizados" que van de 0 a 1, cuando hablemos de los cálculos que hace el motor para determinar el color (sin sombreado) siempre los hace sobre un **RGB** normalizado, por ende antes de seguir debemos normalizar nuestros valores **RGB.**
Pero para normalizarlos debemos dividir el valor del componente correspondiente en **255** que es la cantidad de tonalidades que hay en todo el rango del componente correspondiente.

De esta forma el gris de nuestro plano/grid **(RGB 150 150 150)** se normalizaría de la siguiente forma:





R (Red) = 150/255 = 0.588
G (Green) = 150/255 = 0.588
B (Blue) = 150/255 = 0.588

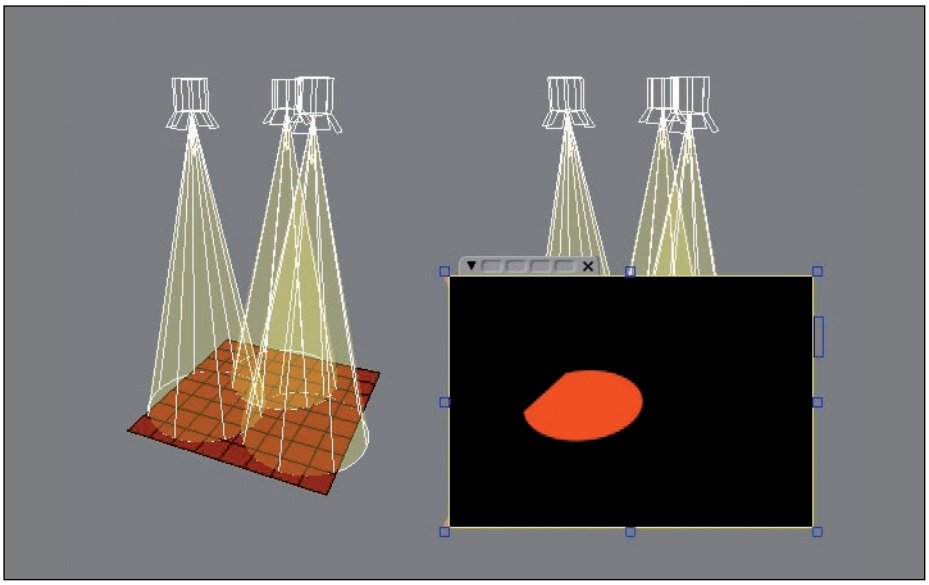
Y para el verde de nuestra luz tendremos algo como lo que sigue:

R (Red) = 0/255 = 0
G(Green) = 255/255 = 1
B(Blue) = 0/255 = 0

Ahora ya tenemos nuestros valores RGB en un formato que nos sirve pero como determina el software que color asignarle al objeto en el punto de influencia de la luz?

Básicamente lo que hace es multiplicar los valores RGB del color del objeto con el RGB de la luz y luego multiplica eso por la intensidad de la luz. De esta forma teóricamente podríamos calcular el color con el siguiente razonamiento:

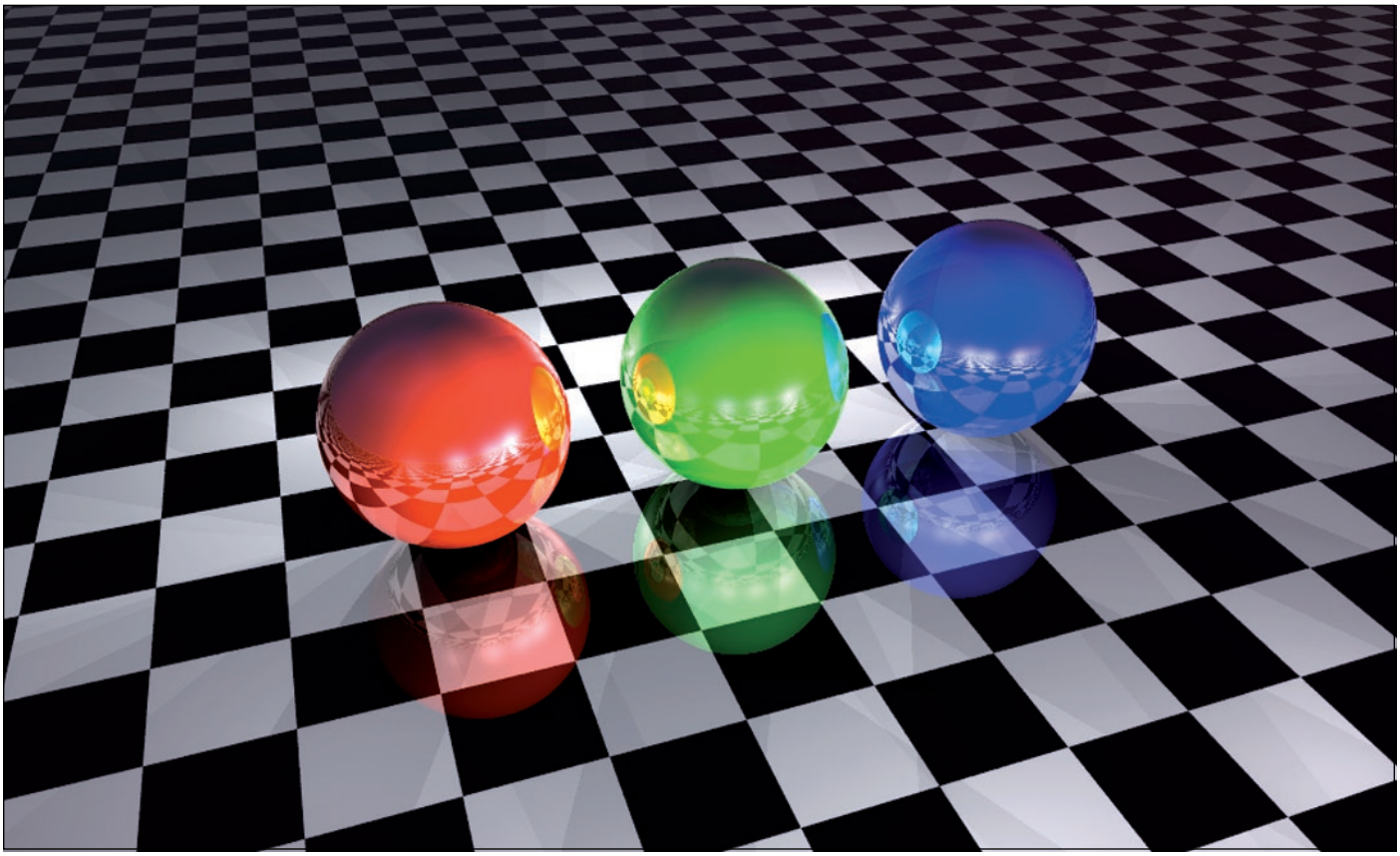
R (Red) = 0.588 * 0 * 1 = 0
G (Green) = 0.588 * 1 * 1 = 0.588
B (Blue) = 0.588 * 0 * 1 = 0

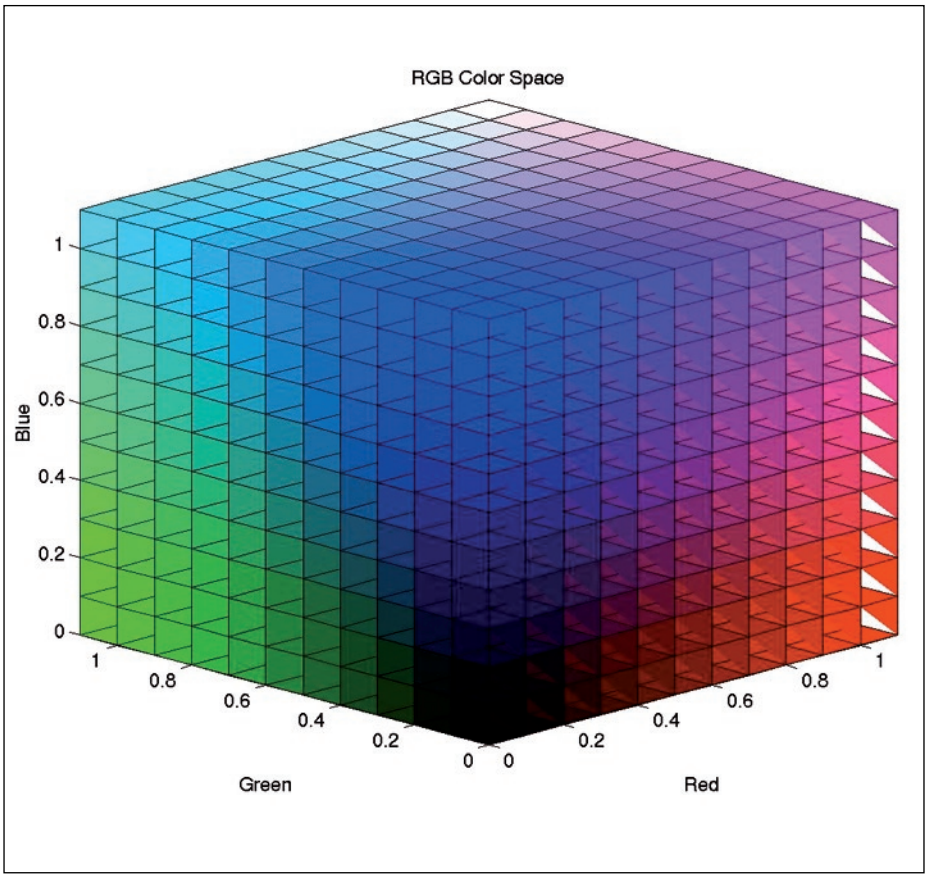


De esta forma e ignorando el sombreado, el color RGB de la zona más iluminada (sin specular) debería ser 0 0.588 0 respectivamente, comprobémoslo con el cuenta gotas de nuestro software 2D favorito.

¡Wow! Tal como lo calculamos, muy impresionante pero ¿por qué no dejamos las matemáticas para la computadora?
Pues bien, el punto de interés en todo esto es que entendiendo la lógica podemos entender sus limitaciones desde el punto de vista artístico, por ejemplo ¿que pasaría si tengo un elemento de color rojo puro (255 0 0 = 1 0 0) y lo iluminamos con 3 luces de colores puro (rojo, verde y azul)?
El resultado probablemente ya no nos sorprenda tanto porque entendemos que debido a la multiplicación de los correspondientes componentes es lógico que le software no sea capaz de asignarle un color distinto al negro a la zona iluminada por las luces verde y azul (al rojo en RGB tener componente 0 en G y B cualquier multiplicación bajo esos componentes será 0).

Quizás el ejemplo es un poco extremo pero si nos vamos a algo más práctico seguro que alguna vez habrán tratado de hacer una luz de despegue azul o verde en un personaje mayormente color rosa/café/"cualquiera que provenga del rojo", a mi me ha pasado muchas veces hasta que encontré toda esta explicación y al fin pude entender porque el color difícilmente se refleja





en la luz de despegue (rim) de mi personaje, lo que sucede es que como el color base tiene mucho de rojo en sus componentes RGB y muy poco de verde o azul la multiplicación en esos 2 componentes es baja y cuesta hacer evidente estos colores en la superficie.

¿Desilusionado?

Tranquilo que no todo está perdido, a parte de resignarse tenemos varios caminos para tratar de convivir con esta limitación, algunos más simples que otros, yo sugiero los siguientes:

-Nunca, nunca usar colores puros!. De esta forma siempre tendremos alguna pequeña cantidad de color en cada componente y el problema será menos evidente. Esto es válido para todo tipo de imagen (bitmap), textura procedural o simplemente color base de nuestros materiales.

-Renderear la luz problemática en un pase separado y corregir en postproducción usándola como alpha en una capa de corrección donde podremos colorear a gusto.

AUTOR:
CÉSAR SÁEZ
email: cesarte@gmail.com

Monkey Marmoset

Autor: Martina Johansson

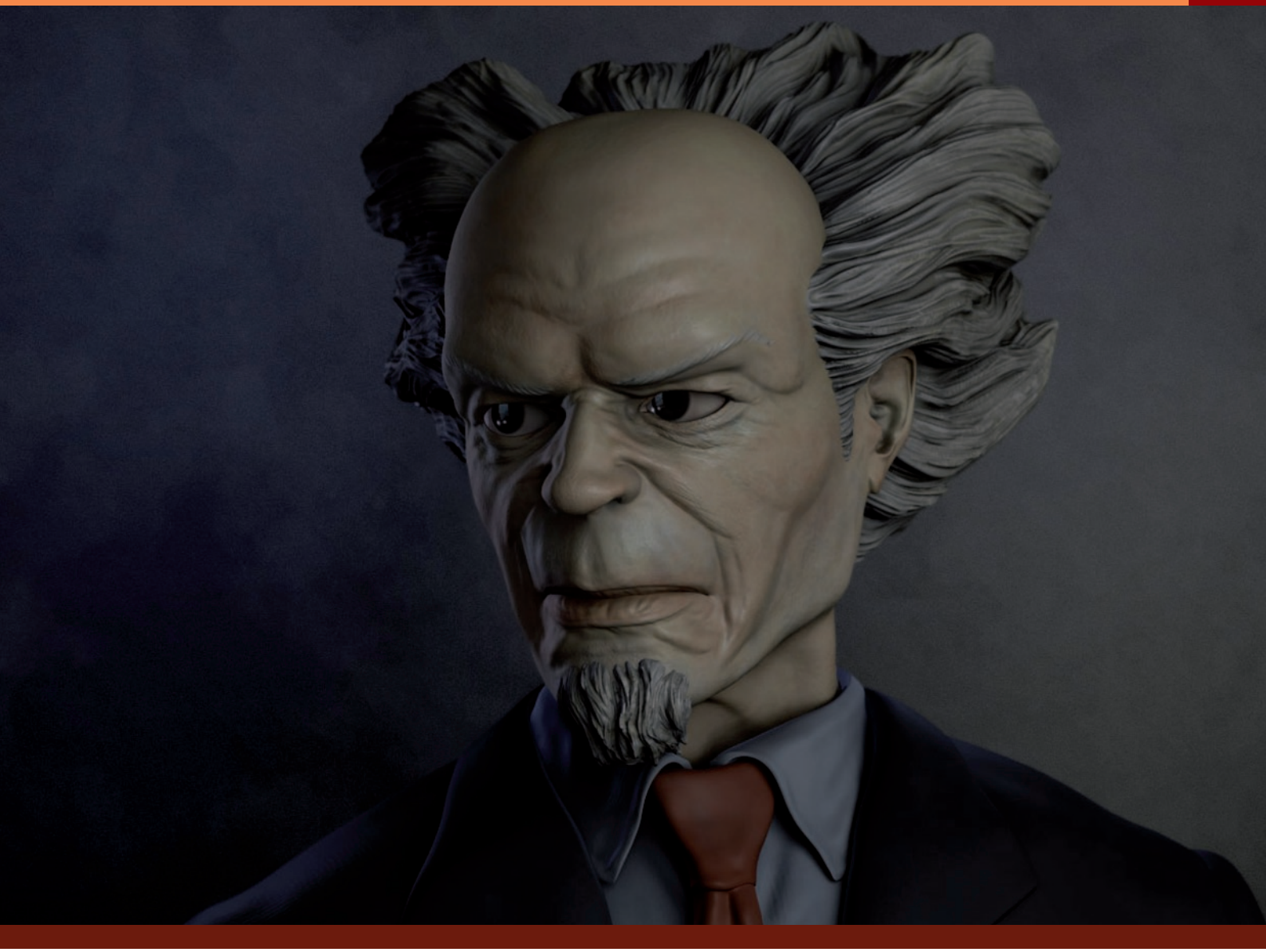
email: martina.email@gmail.com
www.martinajohansson.net

WASP

Autor: Syplenko Denis
email: brooks.creation@gmail.com
http://bks-creation.livejournal.com

Diesel boot

Autor: Juan Ferreira
email: jdferreira@yahoo.com
http://garban.cgsociety.org



Aramaki, sección 9

Autor: David Arberas
www.cgdavarb.com

Antes de nada me gustaría agredecer a Marco Antonio por concederme esta oportunidad de exponer mis técnicas y felicitarle por el gran trabajo que realiza publicando esta revista.

La idea de realizar este trabajo surgió mientras veía un capitulo de una de mis series favoritas de anime, **Ghost in the Shell. Daisuke Aramaki** es junto a la teniente **Kusanagi** mi personaje favorito y quería hacerle un pequeño homenaje con este trabajo.
Se me ocurrió que podía emplear bastantes programas para así practicar un poco con todos ellos.

Referencias

Considero este apartado uno de los mas importantes, puesto que sin el es imposible realizar un trabajo satisfactorio. Primeramente hice unas capturas de los capítulos donde mejor se vieran las características faciales del personaje como el pelo, la zona de la boca, la nariz y los ojos. Lo mas característico del personaje es su boca y el pelo, con lo que intente cuidar mucho ese aspecto.

Dado que mi idea era realizar una versión del personaje con mas detalle, algo intermedio entre el anime y la realidad, también tuve que utilizar referencias de gente mayor.
Para esta tarea lo mejor es buscar en google o en paginas Web como **deviantart.com.** Estas referencias son importantísimas para ver como hacer las arrugas, viendo que direcciones siguen así como detalles cutáneos, los diferentes tipos de poros, manchas en la piel y demás.

Modelado

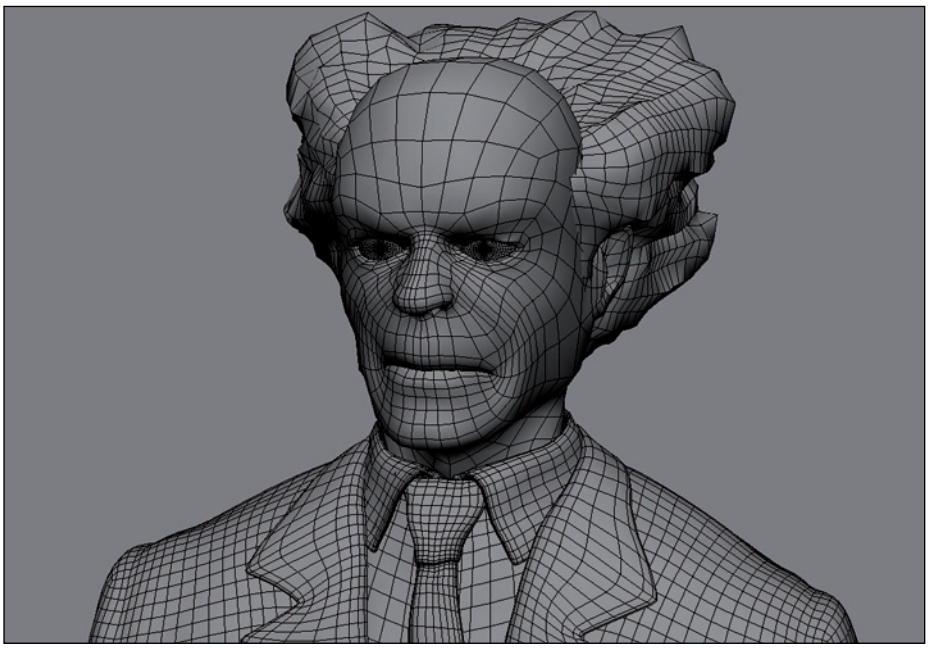
El modelado de los objetos lo realicé en **XSI** ya que es el paquete 3d que mejor manejo. En este apartado no me quise complicar mucho puesto que lo que quería practicar mas era la parte de escultura, así que para la cabeza emplee un **faceman** de **XSI** con alguna parte de la topología corregida para que no tuviera polígonos de 3 y 5 lados.
La chaqueta la dividí en dos partes, las solapas y la parte de los hombros; las solapas las modelé empezando con un grid y añadiendo edges según necesitaba para darle la forma correcta, después hice **simmetryze**.
La parte de los hombros la empecé con un cubo e hice lo mismo, así como la corbata. Con la camisa el proceso fue similar al de la chaqueta con cuidado de que la geometría no se solapara y modelando solo las partes visibles, no necesitaba derrochar geometría dentro de la chaqueta puesto que no se iba a ver.
Para modelar los ojos, busque en google un buen esquema del ojo humano y lo modelé con revoluciones por curva.
El pelo y la perilla son simples cubos, no me preocupaba la topología porque el render lo haría con el modelo en alta resolución. Una vez finalizado este proceso exporte la geometría en formato **.obj,** para poder llevarlos a los programas de escultura.

Escultura

A lo largo de este proceso utilicé dos programas, **mudbox 2009** y **zbrush 3.1**, el primero para hacer la escultura con las arrugas mas grandes y el segundo para las arrugas y detalles de la piel mas pequeños.

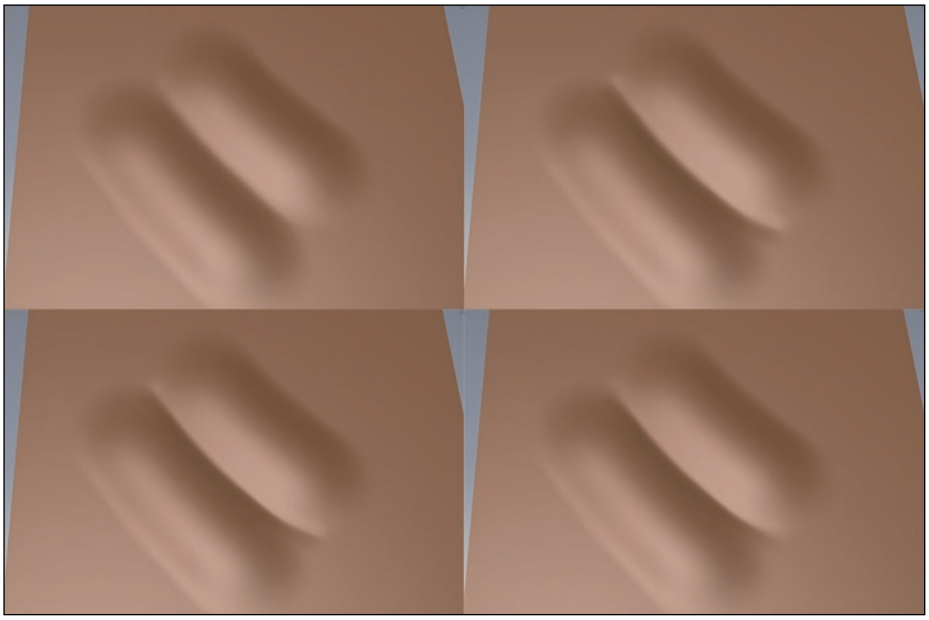
El error común que se comete cuando haces tu primera escultura digital es empezar a detallar los modelos en los niveles más altos de subdivisión, creedme, NO es una buena idea hacer eso a no ser que seas un verdadero genio de la escultura.

Para que una escultura funcione, tiene que funcionar su forma base y esto significa dedicar la mayor parte del tiempo en los niveles de subdivisión más bajos.
Una casa no se empieza por el tejado y un dibujo no se detalla desde el principio, con la escultura sucede lo mismo.



Dicho esto, como podréis imaginar la mayor parte del tiempo la dedique a que en los niveles mas bajos de subdivisión la escultura pareciese **Aramaki**, para ello me centré en las características principales de su cara: nariz pequeña, la parte de la nariz al labio superior mas grande de lo normal, pelo muy voluminoso, para ver si la forma funciona os aconsejo que probéis a poner siempre un material constante, de esta forma se ve solo la silueta del personaje.

Cuando tenemos una buena forma base podemos hacer las arrugas principales de la cara. Para hacer bien una arruga yo suelo utilizar los pinceles **"sculpt", "pinch"** y **"smooth"**.
Lo primero es marcar los dos lados de la arruga con el pincel "sculpt" y el "falloff" 2, luego con el mismo pincel, el "falloff" 0, "steady stroke" activado y un tamaño mas pequeño marcas la hendidura de la arruga. Ahora rescalaremos la arruga con el pincel "pinch", que lo que hace es juntar los puntos de la malla y finalmente usamos "smooth" en los bordes de la hendidura si vemos que ha quedado muy marcada.



Siguiendo esa técnica marqué todas las arrugas principales de la cara del personaje.

Una vez acabada la escultura en **mudbox 2009** exporté la escultura en el nivel mas alto de subdivisión en formato **.obj** a zbrush 3.1 y utilicé la maravillosa función **"subdivision recontruction"** de este programa que me permitió obtener los niveles mas bajos de subdivisión para más tarde poder hacer la pose del personaje.

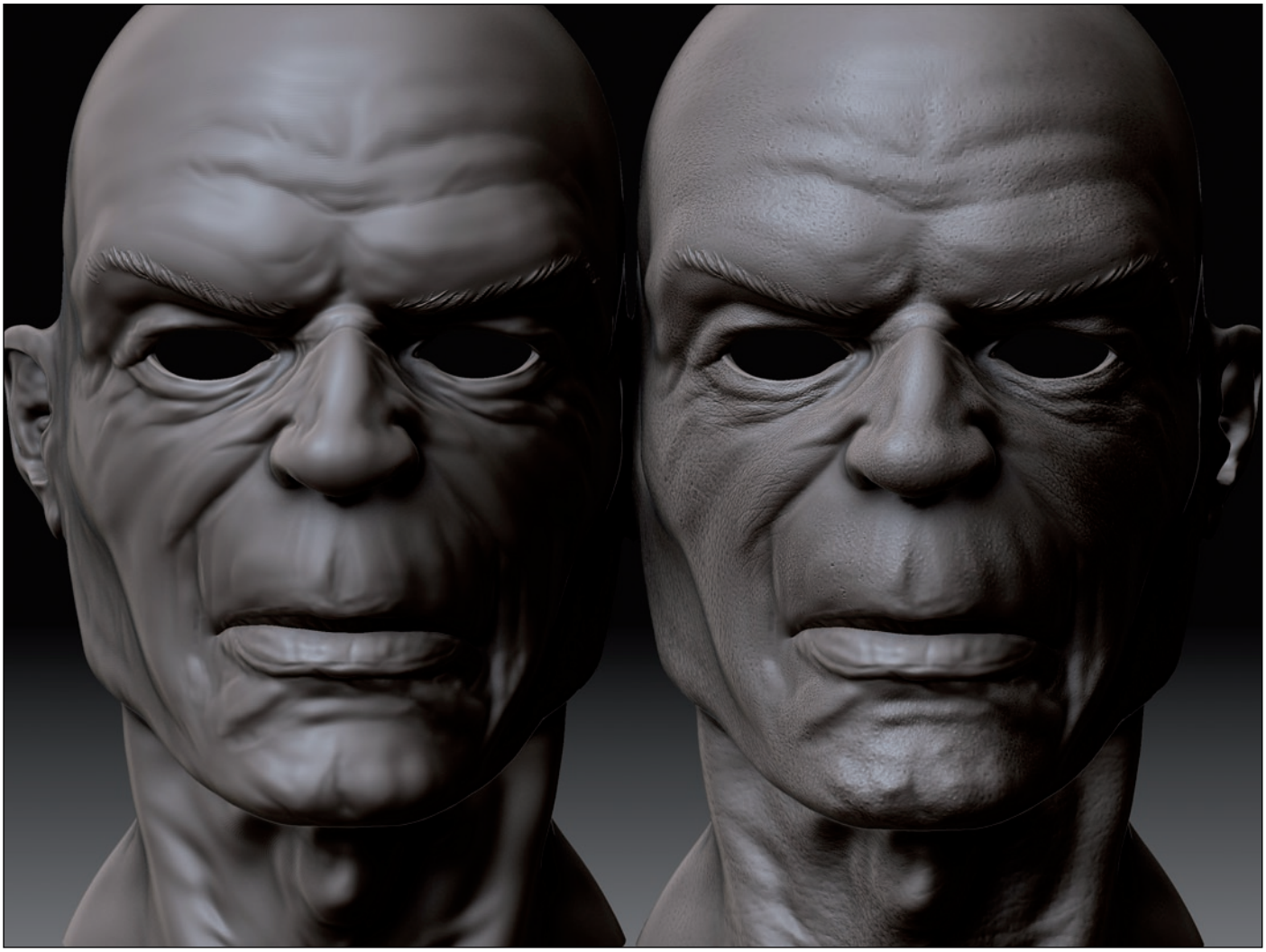
En este punto empecé a utilizar el pincel **"inflat"** con una intensidad baja y **alphas** de piel humana para ir consiguiendo los detalles de los poros y arrugas mas pequeñas. Esta parte es muy satisfactoria, pero es muy importante fijarse bien en los diferentes tipos de poros de la piel y su dirección para obtener buenos resultados.

Texturizado

Para el texturizado emplee **polypaintng** de zbrush. Hay que tener en cuenta que para obtener los mejores resultados con esta técnica tienes que saber cómo funciona: lo que hace es pintar sobre los poligonos, no utiliza uvs para pintar, con lo que si necesitas una textura de 2048x2048 (es la que emplee yo) necesitas que la totalidad de tools que vayas a pintar tengan 2048x2048 polígonos, es decir 4.194.304.

Quería probar la técnica **"airbrush"** para pintar la piel de Aramaki.

Ésta consiste en pintar las zonas cálidas, templadas y frías de la cara y luego añadir una capa de color suave sobre ellas. Para ello cree un pincel personalizado con el que pinté las zonas cálidas primero, luego frías y por ultimo templadas.



Después hay que pintar unos patrones blancos que puedes hacer a mano o empleando el alpha 22.

Para finalizar la textura pinté por encima con un pincel "standard", una intensidad muy suave y un color aproximado al de la piel humana. El resto de objetos los pinté con un color base y simplemente intente meter variedad tonal en ellos jugando un poco con la paleta de colores.

El paso siguiente era abrir las uvs, proceso que realicé con modo 302 por sus potentes herramientas para ello.

Desde zbrush exporté cada tool en su nivel de subdivisión más bajo para importarlo en modo 302.

Una vez acabé de abrir las uvs, cosa que me llevo unos 10 minutos (ahora entendéis por que he dicho "potentes herramientas para ello" ¿no?), volví a importar los **.obj** en zbrush para transferir las uvs a cada tool en su nivel de subdivisión más bajo y así poder transferir las texturas creadas en **polypainting** con el botón **"texture > col>texr"**

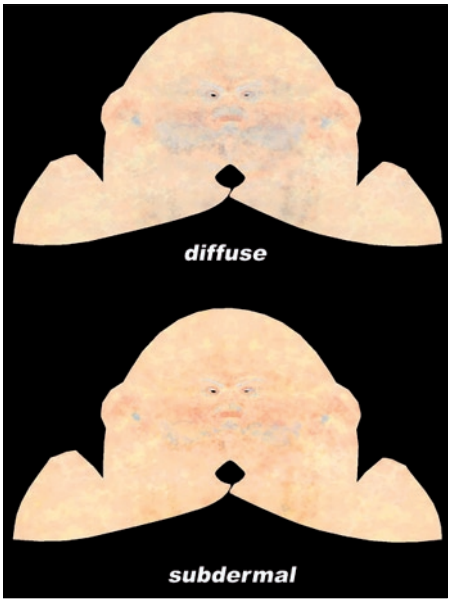
Shading, iluminación y render

Esta parte la realicé enteramente en XSI y debo decir que es la parte más gratificante puesto que es donde se empiezan a cristalizar y realzar los resultados del trabajo que realizas, con lo que disfruto mucho.

Para la piel utilicé el shader FastSkin previa obtención de las texturas en Photoshop. La capa **"difusse"** es la textura tal y como la has pintado, "epidermal" se obtiene desaturando la textura y "subdermal" saturándola.

El **"back scatter weight"** es una textura en blanco y negro para indicar

con el color blanco dónde es mas pronunciado el efecto traslucido del **subsurface scattering,** en este caso orejas y nariz. El resto de materiales son **"phongs"** con los valores de especular ajustados.



En la iluminación usé luces de área para conseguir sombras suaves.
Quería que el lado izquierdo tuviera una tonalidad azulada y el derecho una tonalidad amarilla, ya que son colores complementarios y en composición suelen dar unos resultados muy bonitos.
Configuré el render para obtener una imagen a una resolución de **1920x1080 pixeles,** y el menor aliasing posible.

Posproducción

El último paso fue ultimar los detalles en **Photoshop**, con lo que cogí una textura de pared a la que ajuste los niveles y puse un degradado de azul a amarillo (izquierda a derecha) por encima y jugando con los modos de fusión y opacidad obtuve un resultado de mi gusto. Después le añadí un poco de ruido y lo coloqué como fondo de la imagen.
Para hacer más interesante la imagen, añadí un poco de desenfoque en la silueta de **Aramaki** y recorte la imagen a un formato cuadrado jugando un poco con la composición de la imagen.

Espero que después de esta pedazo de chapa hayáis sacado algo en claro de que métodos y técnicas he empleado y que os sirvan para algo. Por mi parte, os animo a que participéis en la revista, ya que Marco Antonio es una persona muy agradable y accesible. Un saludo y gracias. ■

Autor: David Arberas
email: neo1001@gmail.com
web: www.cgdavarb.com

El lince perdido

El lince perdido marca el debut cinematográfico del estudio de animación **Kandor** junto a **Perro Verde Films,** y de un proyecto futuro con **Antonio Banderas** para realizar cinco películas más, en donde el actor malagueño pondrá alguna de las voces e incluso dirigirá a los actores, según adelantaron **Manuel Sicilia** y **Raúl García.**

En esta primera entrega, premiada con el **Goya a la Mejor película de Animación** y como **Mejor película** en el festival **Animadrid 2008,** Manuel Sicilia y Raúl García apuestan por un argumento de corte clásico para niños entre 6 y 12 años, en donde un científico 'loco', que tiene la facultad de hablar con los animales, pretende capturar una pareja de cada especie y salvarlos de la extinción.

Su protagonista **Félix,** el nombre es un guiño a **Félix Rodríguez de la Fuente,** según explican los directores, llega al **Acebuche**, en el **Parque Natural de Doñana,** donde tendrá que enfrentarse a un conjunto de enmascarados y a un terrible cazador, dirigidos por un científico excéntrico y millonario.

Así, con esta pequeña dosis de conciencia medioambiental (un buitre se dedica a la recogida de basura en las playas y al reciclado por colores) esta película, pretende ser también, un homenaje a **Félix Rodríguez de la Fuente,** "quien nos mostró la riqueza de nuestra fauna", apuntó Raúl García.

"A veces infravaloramos a los niños y pensamos que tenemos que darles historias muy masticadas, pero los niños se enteran de todo", explicó Manuel Sicilia, quien apuesta por la "historias universales" con un cierto carácter localista, como ocurre en esta película en la que se cuelan algunos paisajes de Andalucía y nuestra fauna más peculiar.

Preguntado por el futuro de la animación en nuestro país, ambos directores aseguran que se están dando pasos desde el Gobierno y las empresas para apoyar esta técnica, que no es un género, precisan, y podría generar más dinero y empleo del que se piensa.

La animación es uno de los sectores que más se exporta a pesar de la falta de tejido industrial, alegó Manuel Sicilia, quien junto a **Raúl García** espera crear la "complicidad" necesaria para seguir produciendo películas acompañados de un "buen equipo" que trabaje con tranquilidad sabiendo que no es su último proyecto. La dirige **Manuel Sicilia** (granada), director y socio fundador de **Kandor Graphics,** además de miembro fundador de **Kandor Moon,** asociación junto a la productora de Antonio Banderas **Green Moon.**

Su formación profesional incluye su titulación como ingeniero superior en informática pero su preparación en el campo de la animación es un proceso continuo y personal que incluye numerosos cursos tanto en España como internacionales y sobre todo una gran pasión por el medio.

Y lo que comenzó como una pequeña inquietud con el tiempo se transformó en una profesión y los proyectos dirigidos por **Manuel Sicilia** han ido obteniendo numerosos premios internacionales.

Sus primeros trabajos consistieron en creación de animaciones y contenidos multimedia para diferentes exposiciones y museos como el Parque de las Ciencias en Granada, animaciones sobre Vida Artificial para la Universidad Complutense de Madrid, cabeceras para televisión, etc.

Pero los trabajos publicitarios con una cartera de clientes que incluye la firma **Puleva** o **Zara** se fueron ampliando con reconstrucciones infográficas de accidentes de empresa, simulaciones de experimentos de gravedad para el Consejo Superior de Investigaciones Científicas, la Agencia Espacial Europea y la **NASA** y finalmente su participación en producciones internacionales.

Raúl García es director creativo de Kandor Graphics y miembro fundador de Kandor Moon, ha sido una de las figuras más destacadas de la animación en España participando en algunas de las producciones más importantes de la segunda edad de oro de la animación internacional.

Este autodidacta en el campo de la animación fue el primer español que reclutaron los estudios **Disney** para formar parte de un selecto grupo de profesionales internacionales con los que comenzó el renacimiento de estos estudios. Titulado en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid, García comenzó su carrera profesional primero en España con series de televisión de **Hanna Barbera** como **Los Picapiedra** para convertirse en un nómada de la animación y participar en el que sería su primer largometraje, **Asterix y la sorpresa del Cesar,** en los estudios Gaumont de París.

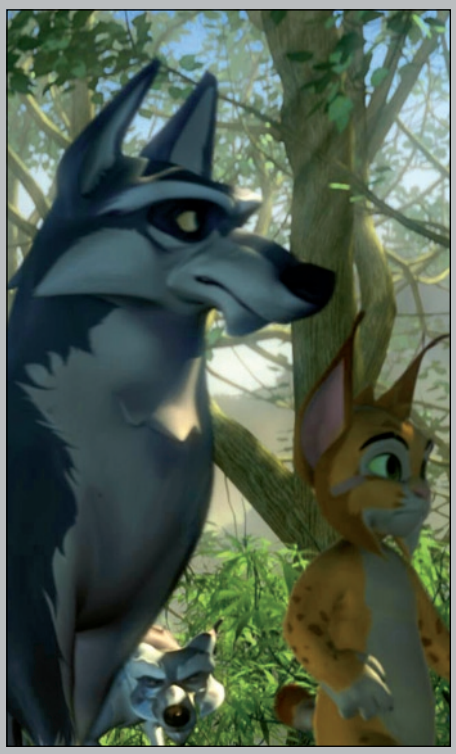
Su asociación con los estudios Kandor Graphics como director creativo es decisiva para la realización de **El corazón delator**, cortometraje basado en un cuento de **Edgar Allan Poe** ganador de 35 premios internacionales y que participó en el proceso de selección de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood.

El lince pedido cuenta además con las voces de David Robles y Abraham Aguilar, y de César Sarachu y Esperanza Pedreño, ambos conocidos por su trabajo en la serie de televisión 'Cámara Café', uno de los "caprichos" de sus directores.

La banda sonora está compuesta por el debutante **Sergio G. de la Puente,** compositor y pianista ha sabido integrar elementos étnicos como el *didgeridoo* o *diyiridú* que utilizan los aborígenes en Australia y otros instrumentos de percusión también apegados a la Naturaleza con la profesionalidad y toque clásico de la Orquesta Sinfónica de Bratislava.

El trabajo fue constante, día y noche durante ocho meses, para elaborar las cerca de **150.000 imágenes** que contiene la película. La labor de estos **40 ordenadores** dedicados en exclusiva al "rendering" se vio complementada por las noches con el apoyo del resto de los ordenadores del estudio, unos cien en total, para aunar así poder de computación y hacer realidad cada uno de los fotogramas del filme.

Los derechos de esta cinta, ya han sido vendidos a más de una treintena de países y el 20 por ciento de los beneficios obtenidos irán destinados a financiar proyectos medioambientales gestionados por la Junta de Andalucía. ■



La animación

Mi nombre es **Francisco F. Dapena** y, junto a **Gabriel García** y **David Notivoli,** hemos sido responsables de la supervisión de animación de **"El lince perdido"**

El equipo de animación ha estado formado por once personas en el momento de máxima producción, pero el proyecto empezó con muchos menos. Antes de abordar cada escena pasábamos por diferentes fases.

Después de revisar la escena en leica y animática, hablábamos con el director para entender qué aportaba cada secuencia a la película. Después ésta se desglosaba en planos y se asignaban al animador correspondiente. La planificación de los planos más complicados consistía en referencias de películas, documentales de animales, grabaciones propias y thumbnails.

Otros planos, por motivos de tiempo, no pasaban por todas estas fases. La filosofia que hemos llevado ha estado enfocada en la productividad, tratando de obtener la máxima calidad posible en los plazos limitados de los que disponíamos.

Para conseguir esto nos hemos apoyado principalmente en el paquete **Character studio.**

Por ello hemos estado limitados en algunos aspectos, pero encontramos en los bipeds el equilibrio perfecto entre una calidad digna y una tasa de producción elevada.

Biped nos ha permitido incluir controles de escala, ajustes de animación con layers y composiciones más complejas gracias al mixer.

La creación de proxis con un volumen básico de los personajes nos ha permitido trabajar a tiempo real revisando volúmenes y contactos.

Ha sido necesario añadir controles propios para aumentar el manejo sobre ciertas partes de los personajes. En los nuevos proyectos gracias a iker, supervisor de rigging, hemos abandonado **biped** y contamos con rigs propios que se amoldan mucho mejor con nuestro método de trabajo.

Aparte de esto, se han desarrollado algunos scripts que han facilitado la labor de animación y la integración con el trabajo de otros departamentos.

Un **point caché** propio, herramientas que potenciaban la selección y manipulación de los rigs, marcas de agua para la organización de los previos y un sistema de tags para la sincronización con el departamento de edición.

El ambiente en general, el talento y la gran implicación de todo el estudio ha hecho llevar a buen puerto esta aventura. ■

LA ILUMINACIÓN

Mi nombre es **Joaquín Catalá** y he sido el responsable, junto con **Javier Fernandez,** de la iluminación y la fotografía de la película, así como de la gestión y supervisión del equipo de iluminación y escenografía junto con **Daniel Alejo.**

"El Lince Perdido" fue un autentico desafío debido a las serias limitaciones humanas y técnicas con las que contábamos, algo que no resiste comparación con los medios disponibles en los grandes estudios.

Precisamente nuestro departamento fue uno de los que mas acusaron tales carencias, las cuales se pudieron superar principalmente gracias a una buena organización, una planificación optima sobre cómo íbamos a hacer las cosas, y también a la excelente calidad humana del equipo que permitió afrontar con ilusión, determinación y buen humor todos los obstáculos que nos fuimos encontrando.

El elevado volumen de localizaciones y ambientes lumínicos que debíamos recrear nos empujo a sistematizar al máximo los elementos escenográficos y la forma de recombinarlos, de manera que cualquier artista fuera capaz de recrear un set especifico a medida que se revelaba necesario,

con un bajo coste en tiempo y manteniendo una unidad de estilo coherente. Reducíamos el numero de herramientas y técnicas empleadas de manera que, cubriendo todas nuestras necesidades estéticas, los diferentes elementos siempre fueran sencillos de manejar y modificar.

Prácticamente se puede decir que resolvimos todo a base de **Vray-proxies, Vray-displacements** y técnicas convencionales de modelado y shading estandar de **MAX 7.**

Para la complejidad y variedad escenográfica que se nos requería nos fijamos mucho en técnicas de ensamblaje sencillas pero efectistas, muy empleadas en video-juegos, que buscaran la sofisticación visual en el conjunto en detrimento del detalle.

Tal es así que es fácil ver una constante simplicidad en el modelado y acabado de los objetos, algo que resulta completamente camuflado por el ensamblaje de los elementos en los sets, algunos de los cuales aparentan mucha complejidad.

Esto nos permitió perder el miedo a resolver grandes espacios naturales abiertos tales como el **desierto de Tabernas,** en donde teníamos que mostrarlo desde muchos puntos de vista y situaciones narrativas distintas, desde simples planos-contra planos de diálogos hasta arriesgados montajes de acción trepidante.

Con la iluminación empleamos una filosofía similar: sistematización, sencillez y efectismo.

Una de las técnicas mas exitosas en las producción de nuestro departamento fue el uso de **Keyshots;** estos eran planos reales de la película producidos aisladamente antes de la producción de las escenas correspondientes.

En ellos se establecían no sólo el look estético de la escena o secuencia (similar al **color-key** en una producción con mas recursos), sino que ademas se establecían las normas de ensamblaje de los sets, la combinación con **mattes** genéricas para sugerir amplitud y horizontes, y ademas los sets de luces que luego iban a ser reutilizados a lo largo de la secuencia, partiendo de **presets** establecidos.

Eran autenticas guías de producción que no sólo establecían normas, sino ejemplos practicos de como resolver la escena. A nivel técnico, una vez mas dejamos de lado sistemas de iluminación G.I., light-domes, etc.

Necesitábamos algo sencillo y fácil de manejar que permitiera renders en tiempos razonables.
Luces **estandar de MAX,** con sets que cubrieran **key-light,** ambiente y rebotes de luz.

Sin embargo los efectismos eran importantes, así que no dudamos en emplear luces y nieblas volumértricas que nos ayudaran a articular el espacio, así como a darle a la luz ese aspecto **"energético"** tan característico del ambiente mediterráneo.

Esta sistematización en el ensamblaje de escena así como en la iluminación permitía una fácil separación de capas que, junto con un pase de **oclusion**, constituían el paquete básico que material que llegaba a composición.

Una vez allí se le daría el acabado y equilibrado final, **desenfoques, motion blur, glows**, etc. ■

Dirección Técnica

Hola, me llamo **Daniel Alejo** y actualmente soy Director Técnico en **Kandor Graphics.** Mi labor principal durante gran parte de la producción ha sido asegurar que técnicamente el guión sea realizable en 3D y establecer los controles de calidad para que el producto final sea correcto.

Para empezar creo que es importante dar una perspectiva general de lo que ha sido la producción de El Lince Perdido y lo que ha supuesto para **Kandor Graphics.** Supongo que como la mayoría de las películas españolas del sector, **El Lince Perdido** ha tenido una producción bastante peculiar. Todos sabemos que es muy complicado financiar películas de animación en España y desde un principio teníamos muy claro que nuestro presupuesto iba a estar muy por debajo del resto de producciones de animación, y ya no solo de las americanas sino también de las españolas.

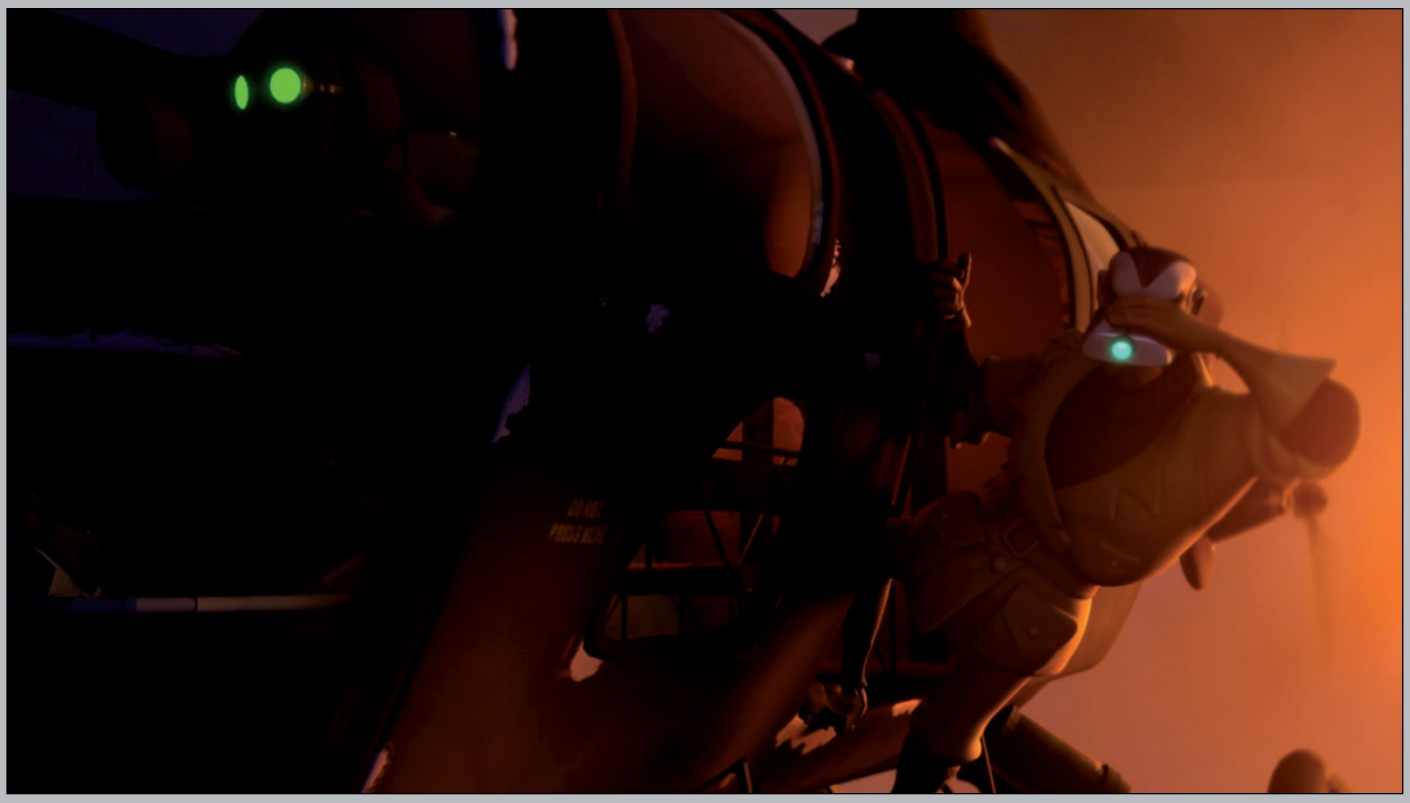
En el lince perdido empezamos siendo un equipo de unas **15 personas,** cuyo principal objetivo no era otro que el acabar la película en fecha, que ya es desafío en si mismo, quedando muy en segundo plano la calidad que pudiéramos ofrecer.

Pero si algo ha sabido hacer **Kandor** es rodearse de un excelente equipo humano, y gracias a eso pronto los resultados empezaron a sorprendernos incluso a nosotros mismos, haciendo posible que un producto con la mitad de presupuesto que otras películas similares tenga una calidad igual o superior.

El gran reto técnico con **El Lince Perdido,** al ser la primera película de animación de **Kandor**, fue elaborar un **pipeline** desde cero, esto implica desarrollar toda la metodología y herramientas necesarias para soportar una producción de casi **3 años.**

Hay mucha gente que ignora la tremenda importancia que tiene todo esto, ya que en una producción no solo es importante que un determinado efecto quede mas o menos bonito, cosa que cualquiera con un mínimo de capacidad y tiempo puede conseguir en su casa, sino que ese efecto tiene que quedar bien y ser reproducible en otros **500** planos minimizando costes.

Evidentemente no puedes ir resolviendo cada plano de forma individual sino que tienes que desarrollar métodos que, por ejemplo, funcionen bajo distintas condiciones de luz, de cualquier ángulo o perspectiva, en primer o segundo plano, etc... para conseguir esto se necesita mucha organización



y coordinación a todos los niveles y esto es realmente el gran desafío en cualquier producción de este tipo.

Por otra parte, la gran diferencia a nivel técnico entre una producción con mucho presupuesto y otra mas modesta es que la que tiene un alto presupuesto se puede permitir usar métodos de fuerza bruta, mientras que las que no disponen de tantos recursos tienen que acudir al ingenio si quieren conseguir resultados equivalentes.

Por ejemplo, todos sabemos lo costosos que son los cálculos de desenfoque de movimiento, llegando a multiplicar los tiempos de render hasta 15 veces mas, pues bien, para una gran empresa la solución pasa por comprar **800 procesadores** para su granja de render y activar la casilla de **Motion Blur** en su software 3D, pero para estudios mas modestos como Kandor que no tienen ni la décima parte de potencia de render, algo tan simple como activar una casilla se convierte en un proceso mucho mas complejo que pasa por separar en capas independientes cada personaje y cada objeto animado con su correspondiente información de movimiento para posteriormente resolver el efecto en composición.

De esta misma forma hemos tenido que renunciar a técnicas como la iluminación global por sus altos tiempos de render y sustituirlas por sets de luces mas elaborados con sus pases de oclusión y profundidad **(zdepth)** para poder tener iluminaciones mas ricas y efectistas.

Sin duda el hecho de separar un plano en diversas capas nos ha dado mas control al poder simular muchos efectos en composición que mediante un software 3D serian bastante mas caro, pero también es un arma de doble filo ya que aumenta enormemente la complejidad de organización y supervisión técnica de los artistas 3D al tener que planificar y preparar perfectamente cada capa con sus parámetros concretos, sin olvidarnos del aumento de carga de trabajo del departamento de composición al tener que lidiar con planos de mas de **30 capas,** por eso la conclusión que podemos sacar es:

"si tienes dinero ve a la solución mas simple", lamentablemente no era nuestro caso.

Otra de las claves en una producción es la automatización de tareas. La gente no se puede llegar a imaginar cuanto dinero se puede perder por el simple hecho de que a alguien se le olvide activar el botón de las subdivisiones de los personajes, usar una cámara incorrecta o no poner la resolución final a la hora de lanzar un render.

Todo esto en un equipo de 3 o 4 personas no tiene mucho impacto, pero cuando son **40 personas** las que trabajan conjuntamente en departamentos separados físicamente hay que **"obligarles"** a trabajar de la misma manera y minimizar las posibilidades de error en tareas repetitivas.

De todo esto se encarga el departamento de programación y **scripting**, desarrollando utilidades para que los artistas trabajen mas cómodamente y que todas las tareas repetitivas y tediosas las hagan las maquinas por nosotros.

Una de las herramientas mas importantes que tuvimos que desarrollar fue un **cacheador** de animación, ya que el que trae **max 7** (que es la versión con la que hicimos la película) es bastante básico y solo funciona con deformadores de vértices.

Gracias a esta herramienta las animaciones y cámaras llegan totalmente limpias de huesos y controladores a los distintos departamentos, evitando el riesgo potencial de que alguien mueva accidentalmente un personaje o una cámara y luego los **renders** no encajen.

Para finalizar me gustaría resaltar otro de los pilares fundamentales que ha hecho posible llevar a buen puerto esta película, y es el tener un excelente ambiente de trabajo y un inmejorable equipo humano, lo cual hace que todo sea mucho mas fácil.

Personalmente, **el lince perdido,** ha sido una experiencia muy enriquecedora y me llena de orgullo el ver como un equipo sin previa experiencia en el sector, ha sido capaz de superar todos los obstáculos y sacar adelante una película mas que digna, culminando con el máximo reconocimiento a nivel nacional al recibir **el premio Goya a la mejor película de animación del año,** premio que nos ha dado fuerzas para nuestra siguiente película **"Goleor: la balanza y la espada"** que sin duda superara en todos los aspectos a la primera.

Desde **Render Out!** y en mi nombre queremos dar las gracias a **Francisco F. Dapena**, a **Joaquín Catalá** y a **Daniel Alejo** por su colaboración desinteresada en esta revista. Quiero agradecerles todas las facilidades que me han dado y agradecerles que hayan sacado un hueco de su tiempo en colaborar con nosotros.
Ha sido un placer para mi, poder hablar con **Daniel Alejo,** quien es un gran profesional.
Desde **Render Out!** y **pixeltale studio** queremos desearles la mayor de la suerte y éxitos en sus proyectos y esperamos verles pronto competir por un Oscar.

Muchas gracias
Marco Antonio Delgado

www.kandorgraphics.com

MSX

Autor: Saleh Al-enezy

email: hitbit911@gmail.com

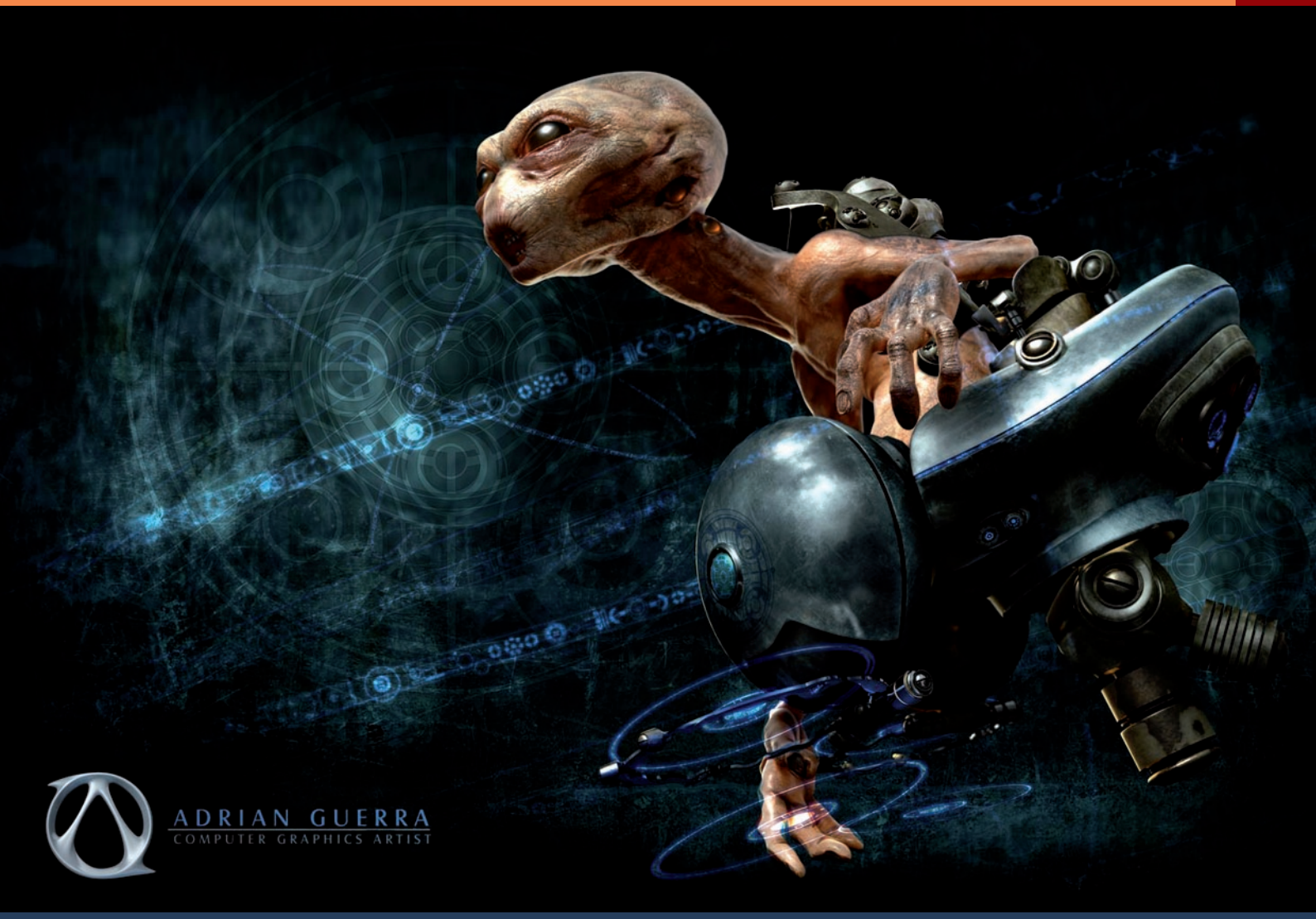
http://hitbit911.cgsociety.org

GUNNERY SERGEANT THOMAS HIGHWAY

Autor: Stanislav Klabík

email: s.klabik@seznam.cz

http://slayercz.cgsociety.org



EXTRATERRESTRE

Autor: Adrian Guerra
www.oscurocardinal.com

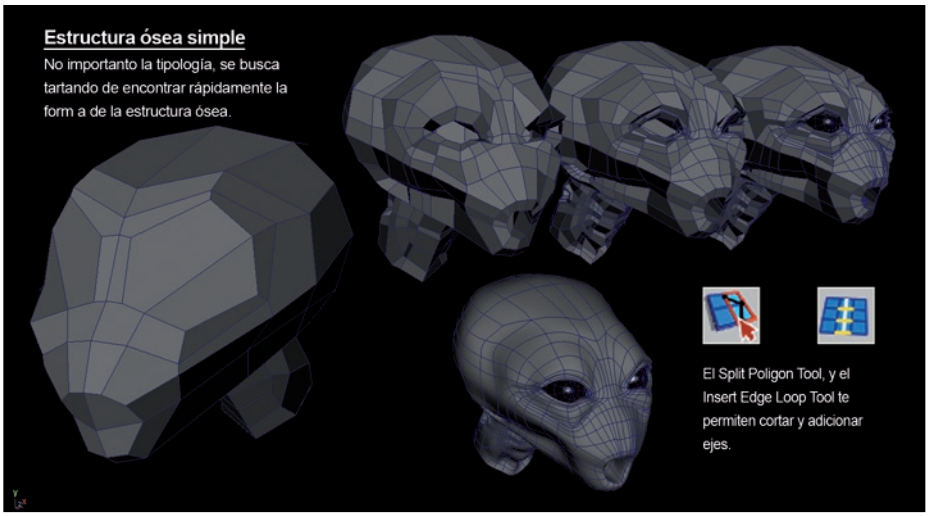
La idea y objetivo principal de realizar un extraterrestre en 3D fue específicamente por la afición que tengo por la ciencia ficción, esta era una idea que me venia rondando en la mente así que decidí poner manos a la obra.

En cuanto a mi objetivo principal al momento de desarrollar el modelo era el lograr una textura en la piel que le diera determinada vivacidad.

A grandes rasgos diré que para el desarrollo del modelado utilicé los siguientes programas: **Maya** para el modelado, **Mood Box** para agregar mas detalle, Photoshop para las texturas y la composición de imagen, **Body Paint** para arreglar detalles en las uniones de las texturas, y Mental Ray para hacer el render. A continuación les detallare de manera más específica cada uno de los pasos para el desarrollo del modelo.

Primer paso: Modelado

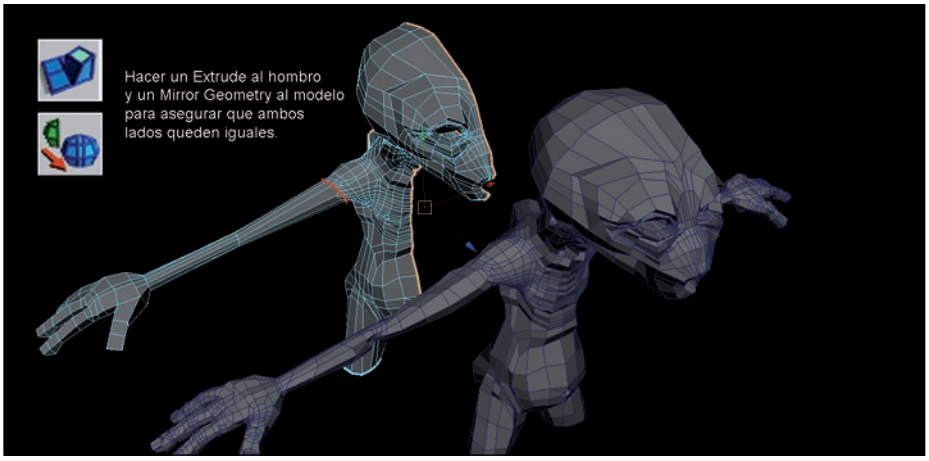
Como primer paso comencé con el



modelado de la cabeza, esta es de mucha importancia porque es lo que define al personaje, y de aquí se parte para seguir elaborando el resto.
La cabeza se realizó con una estructura simple, tratando de encontrar rápidamente la forma de la estructura ósea, por el momento sin importar una tipología perfecta, haciendo una especie de boceto tridimensional el cual iremos refinando poco a poco.
Una vez que se tiene el esquema general, se le va agregando más detalle por medio de dos herramientas básicas como son el **Split Poligon Tool**, y el **Insert Edge Loop Tool** que te permiten cortar y adicionar ejes.

Segundo paso: El cuerpo

Se procede a extender el cuello para así prolongar la estructura del cuerpo, este paso se realiza agregándole un extrude a la línea de la base del cuello, hasta el área púbica, de esta manera se van creando divisiones para ir definiendo cada parte del cuerpo, o sea pectorales, estomago, hasta llegar al coxis.
Igual que la cabeza se busca obtener un esquema básico del cuerpo de una manera rápida, para ir añadiendo detalle a medida que vamos avanzando.

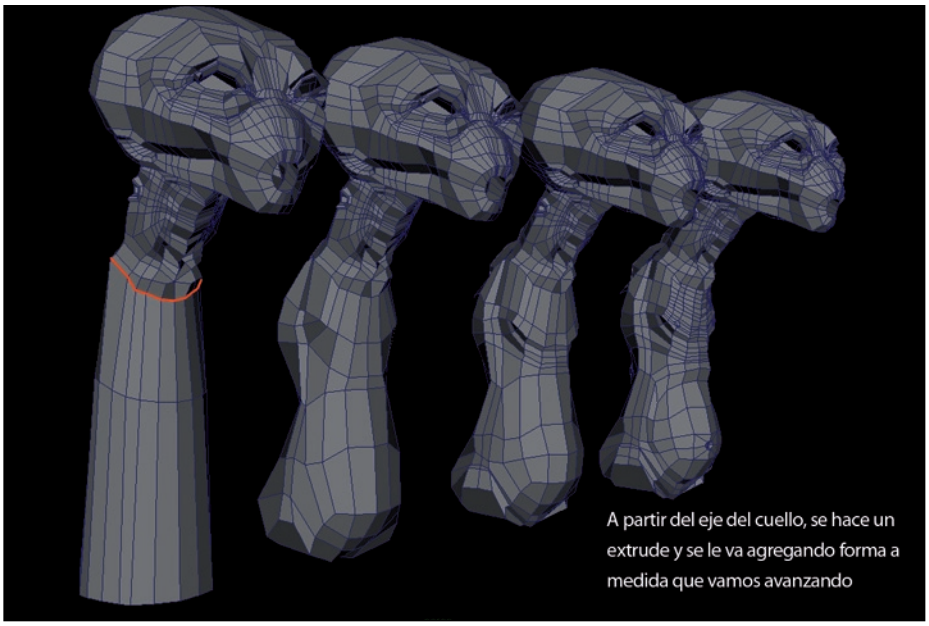


Paso 3: Los Brazos

Igual que los pasos anteriores agarramos una sección del hombro y le damos un extrude y efectuamos la prolongación del brazo y de la mano, para evitar imperfecciones en la simetría decidí dividir el modelo por la mitad y aplique de nuevo un **Mirror Geometry,** para asegurarme que los dos lados estén iguales.

Paso 4: Revisión de los cuadrados

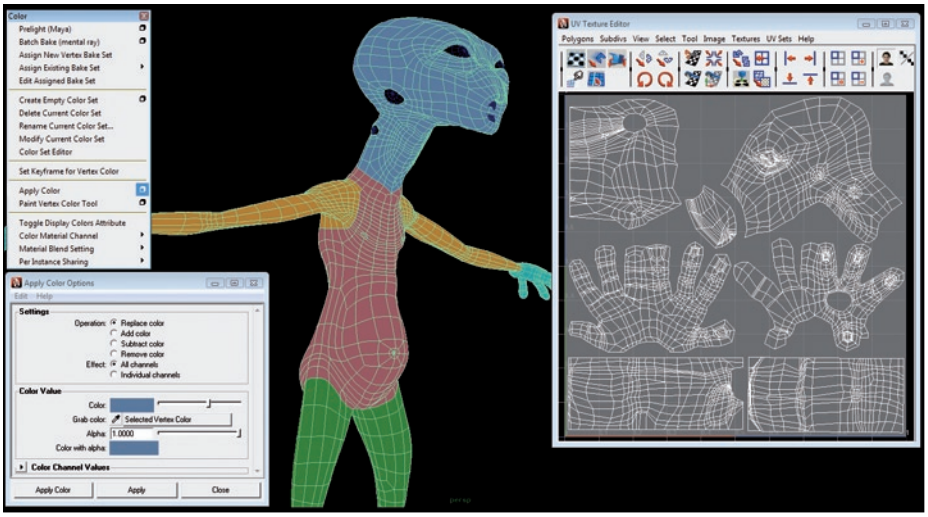
Debido a que el modelo se va a exportar a **Mudbox**, hemos llegado al punto en que es necesario preocuparse por la tipología, asegurándonos que solo existan cuadrados dentro de la estructura del objeto.
Para esto se utiliza una herramienta que se llama **Select Using Constraints,** seleccionamos una cara del objeto y en la sección de **Properties** marcamos **Triangles** y utilizamos la opción **All and Next** de esta forma podemos observar rápidamente donde se encuentran los triángulos en nuestro objeto.
Luego con la opción **Nsided** podemos identificar las caras que tengan más de cuatro lados. Realizar este procedimiento nos evita cualquier tipo de formaciones no deseadas.



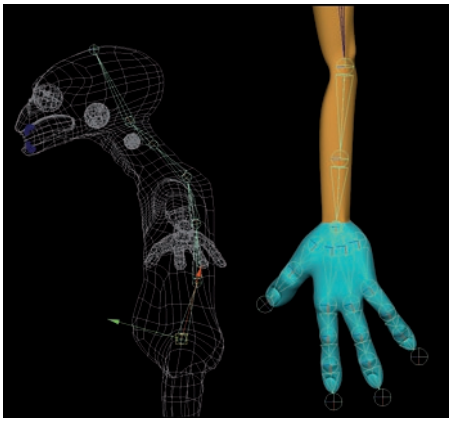
Paso 5 : UV and Color Vertex

Una vez que tenemos asegurado que todas las caras del objeto sean cuadradas entonces proseguimos con mapear las diferentes partes del cuerpo para organizar las **coordenadas UV,** adicionalmente decidí agregar un Color Vertex a cada parte del cuerpo que iba mapeando para identificar sin problema las caras ya mapeadas, para lo cual utilice la herramienta **Apply Color.**

Paso 6: Rigging Simple



Para poder colocarlo en la pose deseada, hice un **rigging** bastante sencillo utilizando **Joint Tool,** fui adicionando Joint en las articulaciones y en algunos casos en medio de estas también.



Paso 7: Texturizado y Detalles de Geometría

En esta parte del proceso trabaje dos elementos al mismo tiempo, una es el texturizado y otra el adicionar los detalles al modelo con Mudbox.

Mezclé los dos procesos porque al mismo tiempo que iba trabajando la textura en Photoshop arreglaba esa misma textura en Mudbox.

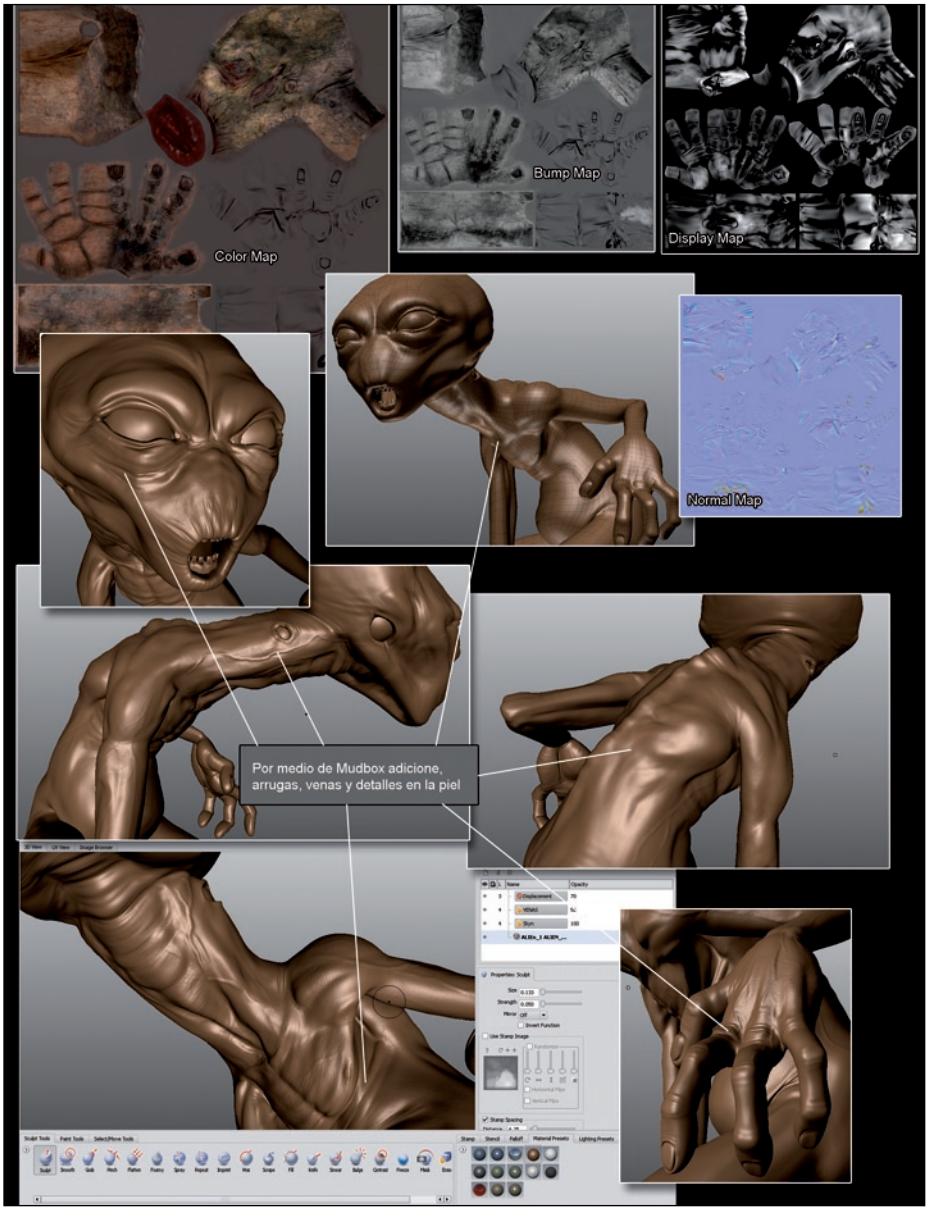
Por otro lado también le adicionaba detalles al modelo como ser arrugas, venas, textura en la piel, detalle en los músculos etc., y hacia que coincidieran con la textura.

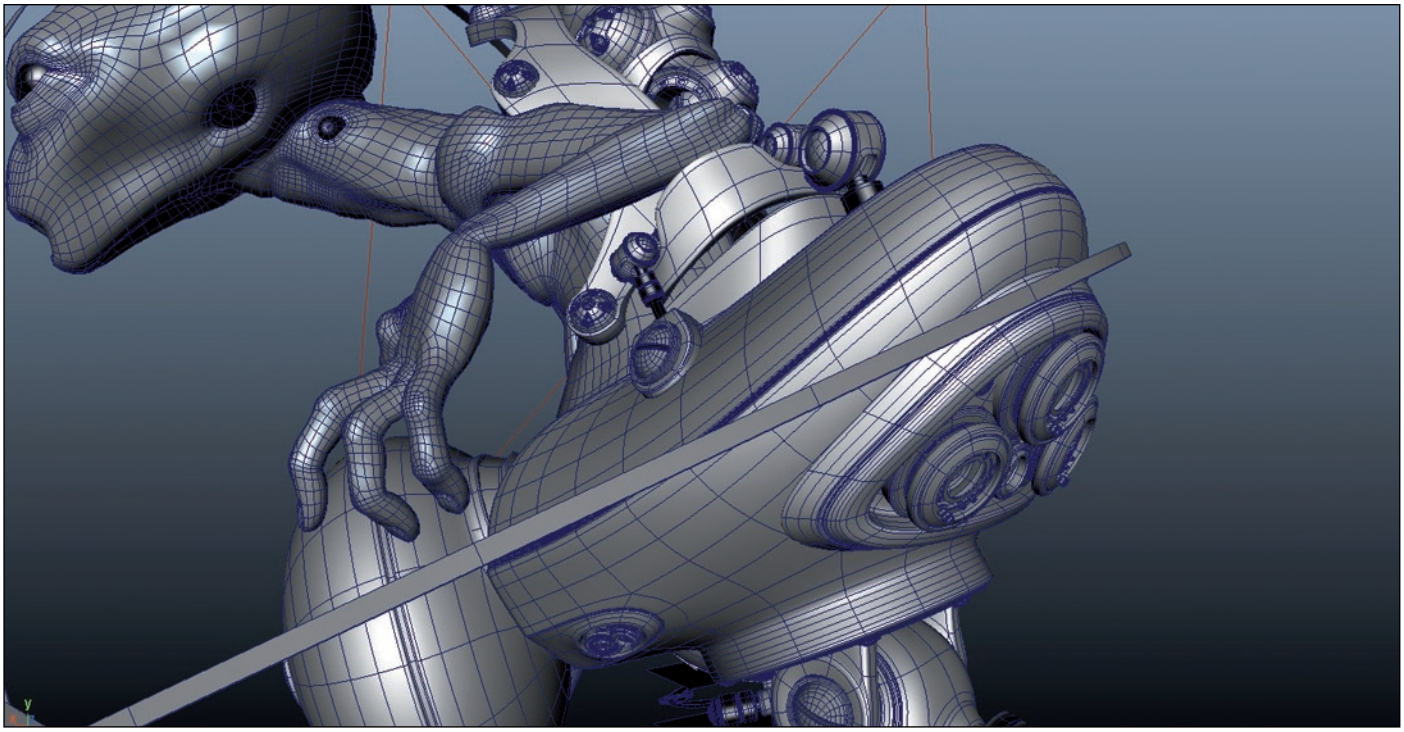
Al finalizar esta parte del proceso pude extraer del mismo, el Color Map que es la textura principal del personaje, el Bump Map, Display Map, y Normal Map.

Paso 8: Vuelta a Maya

Una vez obtenido el modelo en el **Mudbox,** exporte ese modelo al Maya en un nivel medio para que no fuera muy pesado de exportar pero que me siguiera guardando un buen nivel de detalle una vez transportado al **Maya**.

Ya una vez de regreso en **Maya** tomé la versión de menor resolución sirviéndome como referencia para dar comienzo al desarrollo del modelado de la silla en un archivo diferente, para que fuese más liviano a la hora de trabajarlo. En la imagen de abajo veis diferentes imágenes del modelado en **Mudbox.**





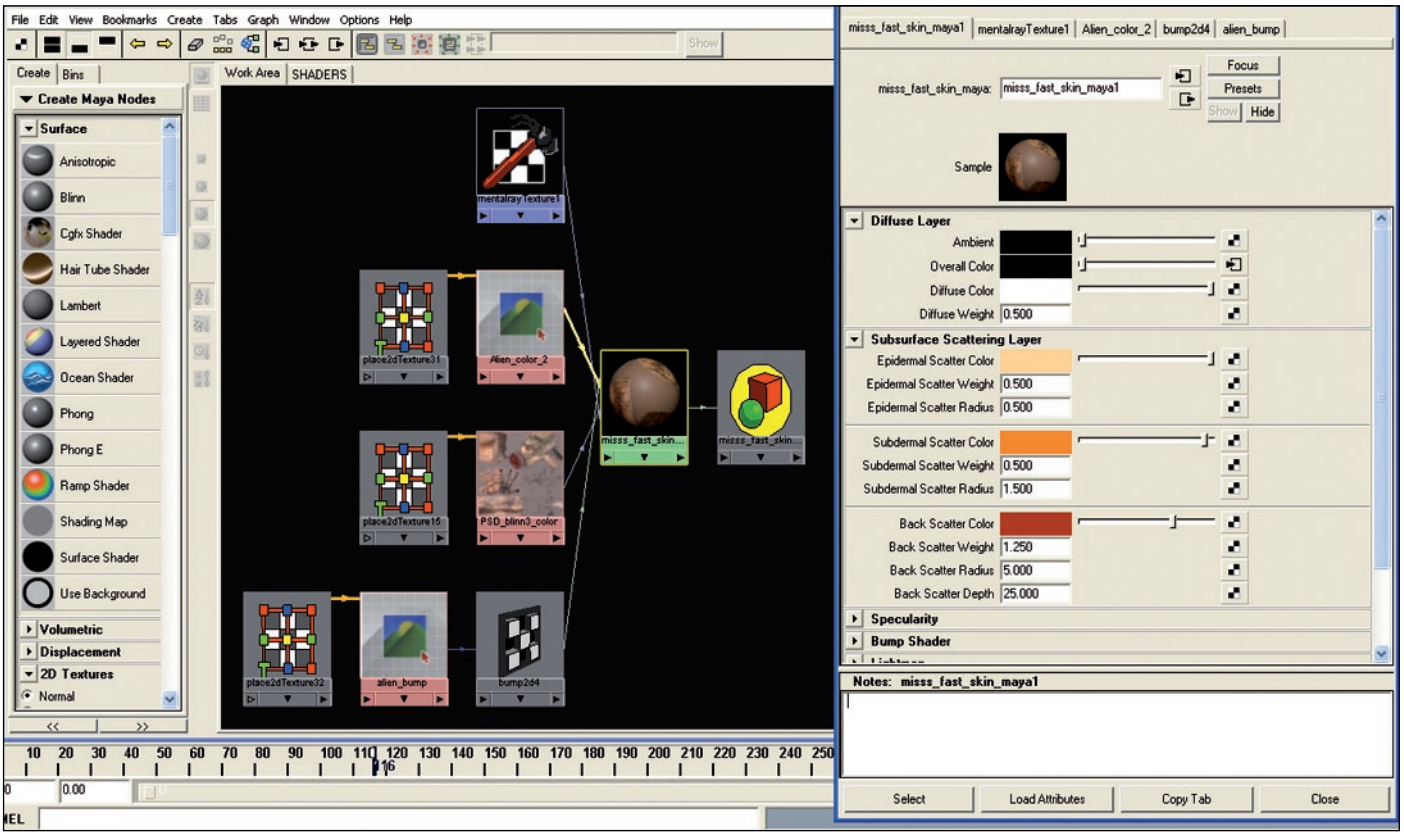
Paso 9: Shading

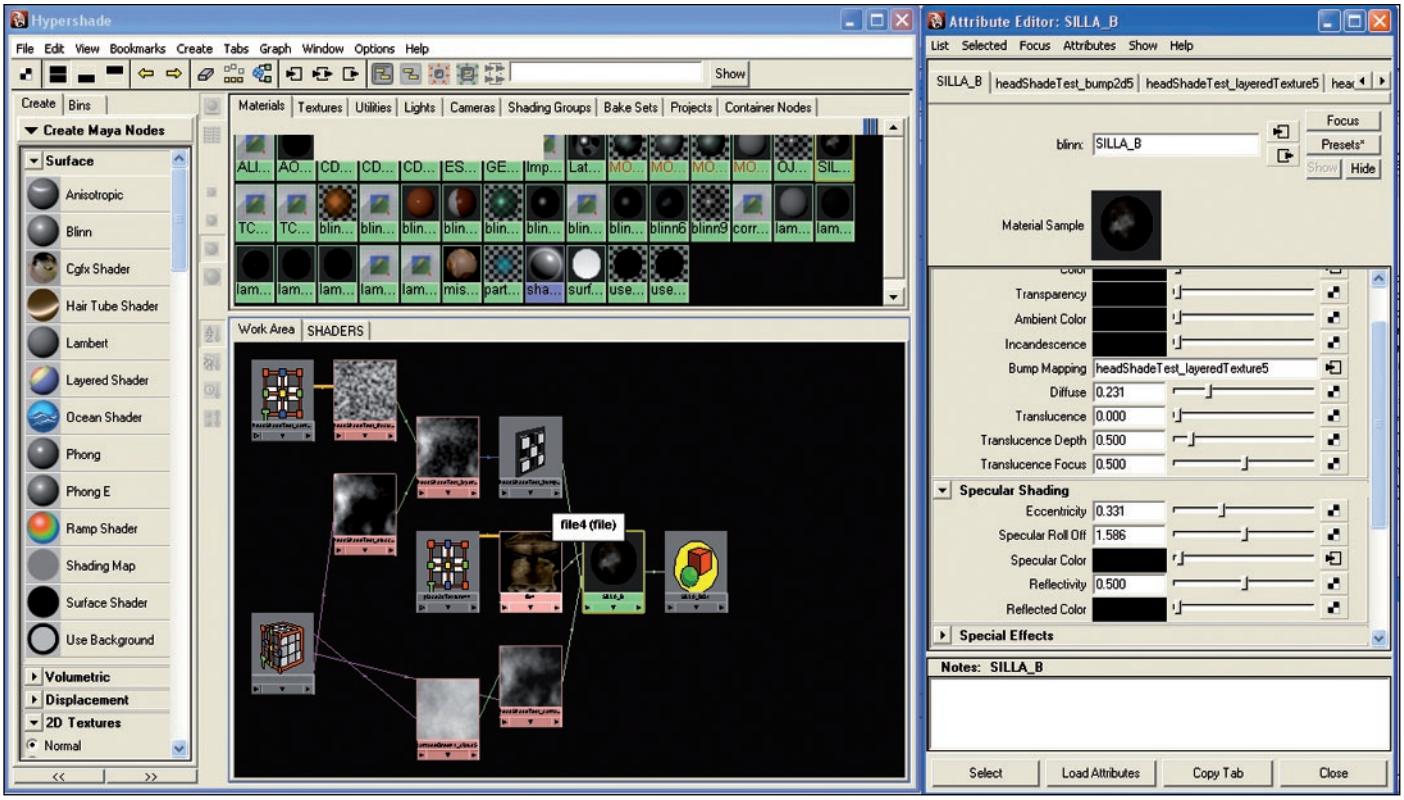
Una vez que ya tenemos todos nuestros elementos se prodigue a elaborar los **shaders** de la escena, básicamente tenemos dos tipos de shader, uno para el metal y otro para nuestro personaje. Para el personaje utilice un shader de Mental Ray, que se llama **Misss_fast_skin** para hacer el efecto de Subsurface Scattering y lograr una piel mas realista.
Para realizar el metal utilicé **Layered Shader,** que me permite combinar dos tipos de materiales ambos en este caso de tipo **Blin.**

Paso 10: Iluminación

Para la iluminación he usado una configuración clásica, donde predominaran las sombras suaves, por lo que use como luz principal **(Key light)** un **Spot Light** y active el área light de **Mental Ray,** para que me diera una sombra mas suave.

Luego agregue como **Fill Light** un





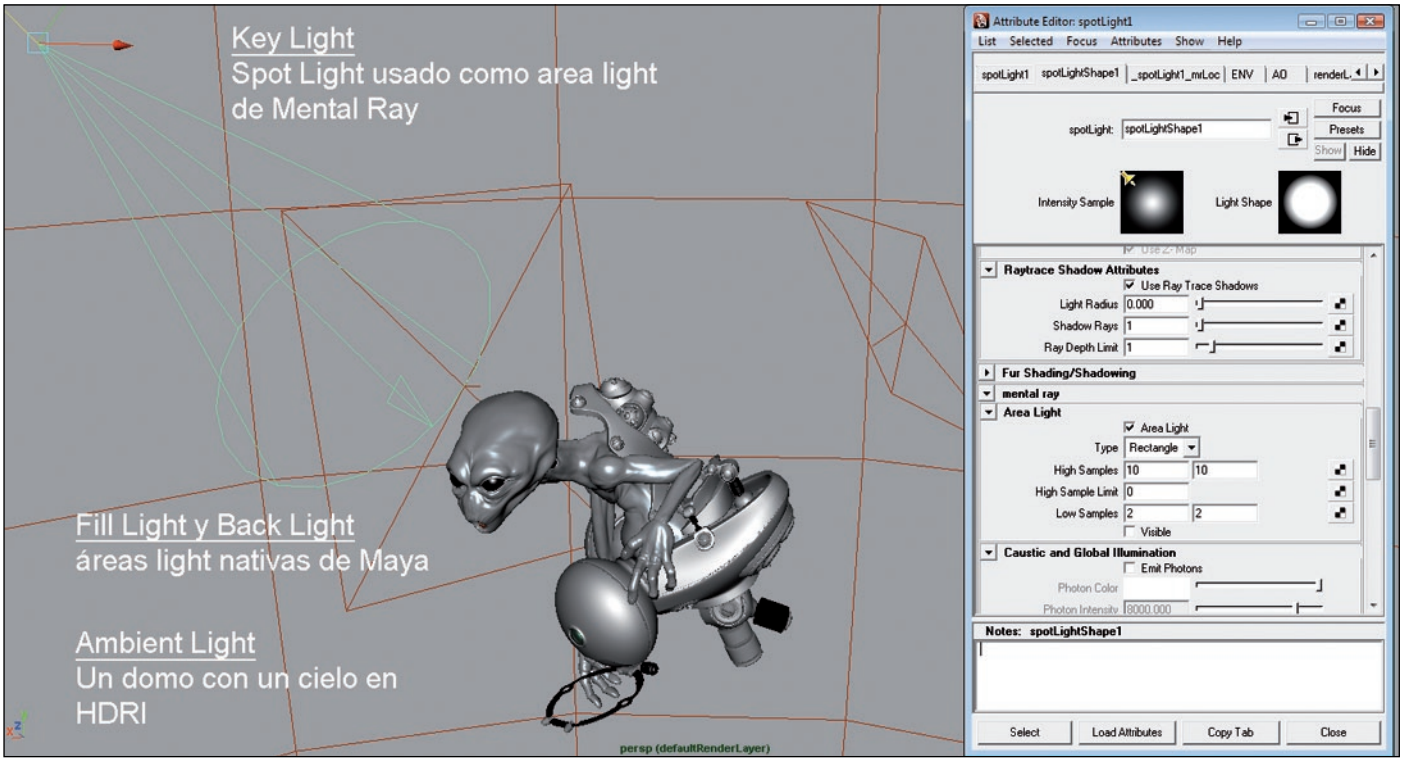
área light nativa de Maya igual con el Back Light, para que predominaran las sombras suaves. Para lograr un ambiente más natural se le agrego un domo con una textura **HDRI** para lograr reflejos y puntos de iluminación adicionales.

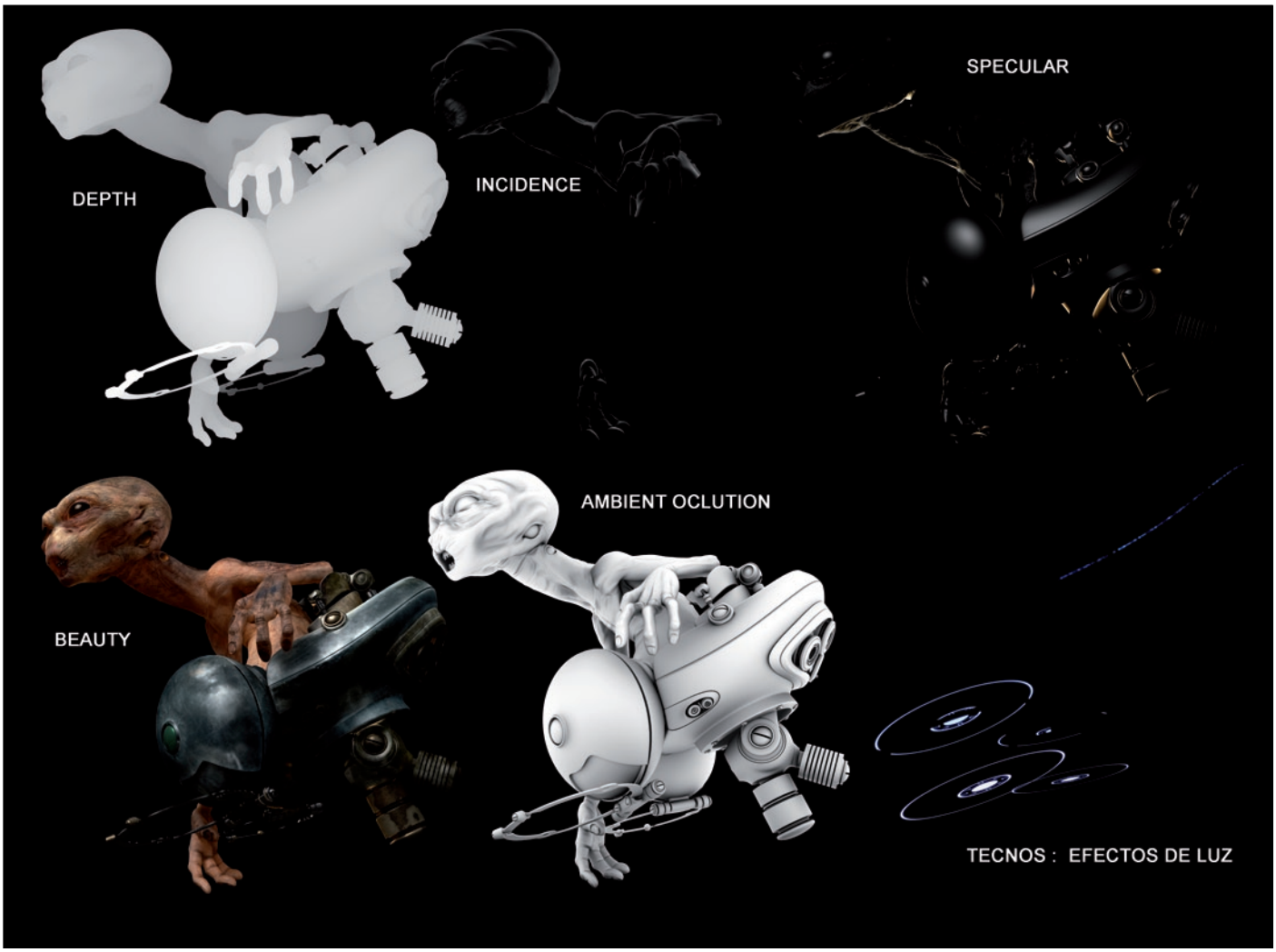
Paso 11: Rendering

Al momento del Render utilice el Mental Ray con **Final Gathering** y busque un equilibrio entre calidad y tiempo de render, por tal razón utilice **200 rayos** compensando con un filtro de un porcentaje para evitar artifactos.

El trabajo real del render consistió en dividir en **7 layers** (Tecnos, Mochila, Shadows, Irradiance, Specular, Depth 1, Ambient Oclution, y por supuesto un Master Beauty) para ser compuestos posteriormente en **Photoshop**.

Paso 12: Composición en Adobe Photoshop





Como resultado del render se obtuvieron las imágenes que se muestran abajo, el render nombrado mochila es un aparato que va en la espalda del **Alien** y que se puso posterior a las imágenes ya renderizadas. A partir de los layer resultantes de Maya, existió la necesidad de seguir adicionando layers en Photoshop los cuales sirvieron tanto para corrección de color, efectos de luminosidad, corrección en la iluminación, desarrollo y mezclado del fondo etc.

Es así que con todos estos elementos y el procedimiento realizado pude obtener la imagen que deseaba.

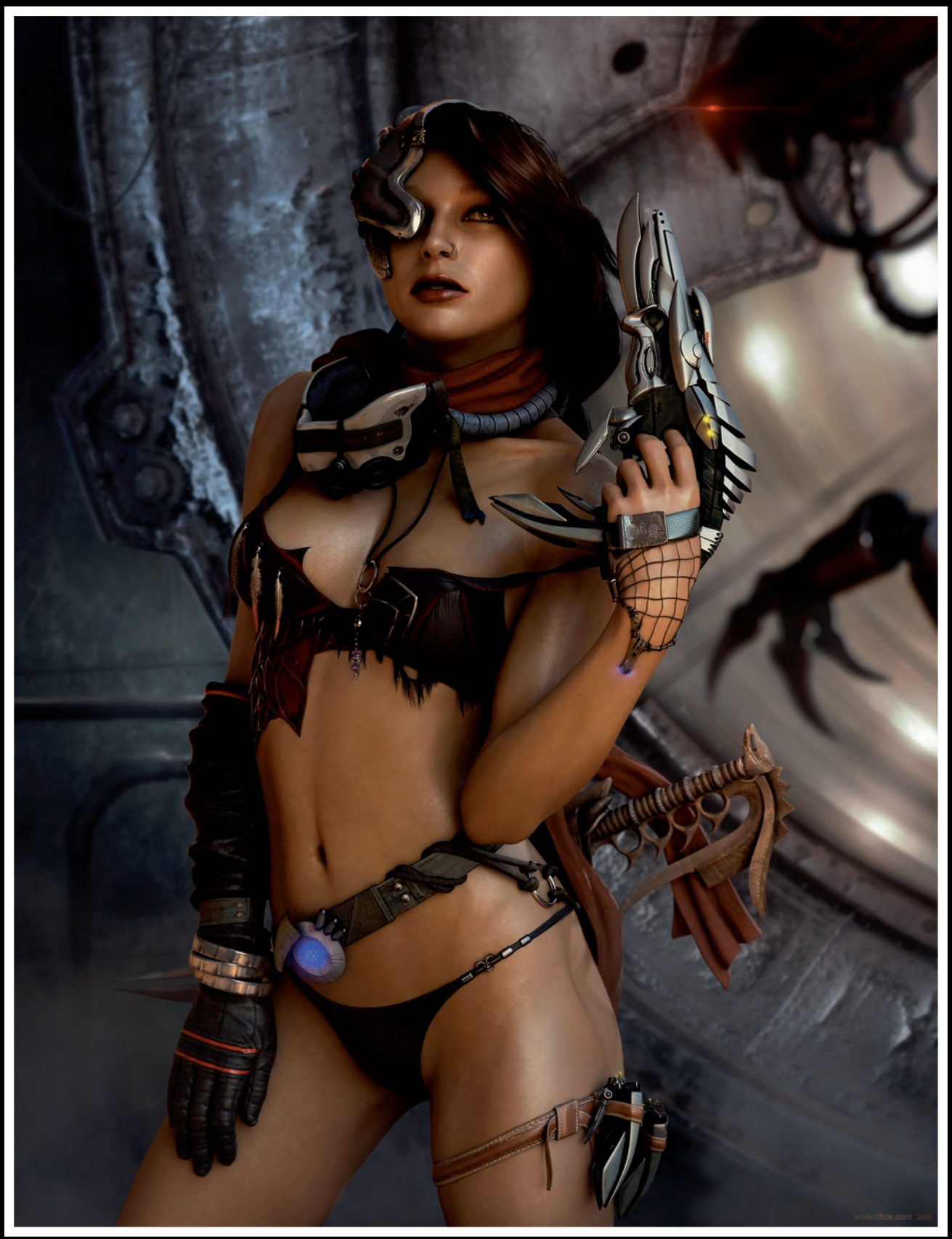
Es muy importante recordar que siempre en el desarrollo de una imagen 3D es necesario armarse de paciencia y empeño ya que no existe un procedimiento exacto para la elaboración de una imagen, se necesita una combinación de conocimientos como ser iluminación, fotografía, composición, etc., y sobre todo trabajar en base a prueba y error, pero el resultado siempre es gratificante. ■

Autor: ADRIAN GUERRA
email: adrianguerra@yahoo.com

Dark Orchid

Autor: Marco Pazmiño email: zombie1713@hotmail.com
http://www.zombie77.blogspot.com

Hakara



Autor: Angel Díaz Romero

email: tiflos20@hotmail.com

www.tiflos.com

Lasseter, un niño grande

por José María Aresté

Una infancia animada. Así fueron los años de chaval de **John Lasseter,** nacido en Los Ángeles en **1957,** y que disfrutaba con cualquier dibujo animado que se pusiera a su alcance en las matinales de los domingos.

Una afición alentada por su madre, profesora de arte en la universidad, y que tenía la mente lo bastante abierta como para apreciar esta forma de expresión artística.

De modo que cuando el adolescente John descubrió, gracias al libro *"El arte de la animación"* de **Bob Thomas,** que convertirse en animador podía ser una forma de ganarse la vida, no lo dudó.

Él quería seguir siendo niño, ofreciendo aventuras protagonizadas por personajes animados; y su familia estuvo de acuerdo. De modo que estudió en el **Instituto de las Artes de California,** donde daban clase los maestros de animación de **Disney**, y allí se enamoró definitivamente de los filmes del tío Walt.

Que un animador visitara los estudios **Disney** era para él el equivalente de un devoto mahometano que peregrina a la Meca. Entre sus compañeros de aula de esa época se contaban Tim Burton, John Musker, Chris Buck y Brad Bird.

El siguiente paso de **Lasseter** estaba claro: fichar por Disney. Allí permaneció **5 años** como animador, en filmes como El cuento de Navidad de Mickey.

Mientras trabajaba allí, observó las evoluciones de un film de la compañía que combinaba acción real y animación por ordenador: **Tron**. Esa película le abrió las ojos

acerca de las posibilidades que ofrecían las nuevas tecnologías a la animación, por ejemplo a la hora de ofrecer tridimensionalidad.

En este terreno encontró nuevas posibilidades en **Lucas Film Computer,** empresa creada por Georges Lucas para impulsar los

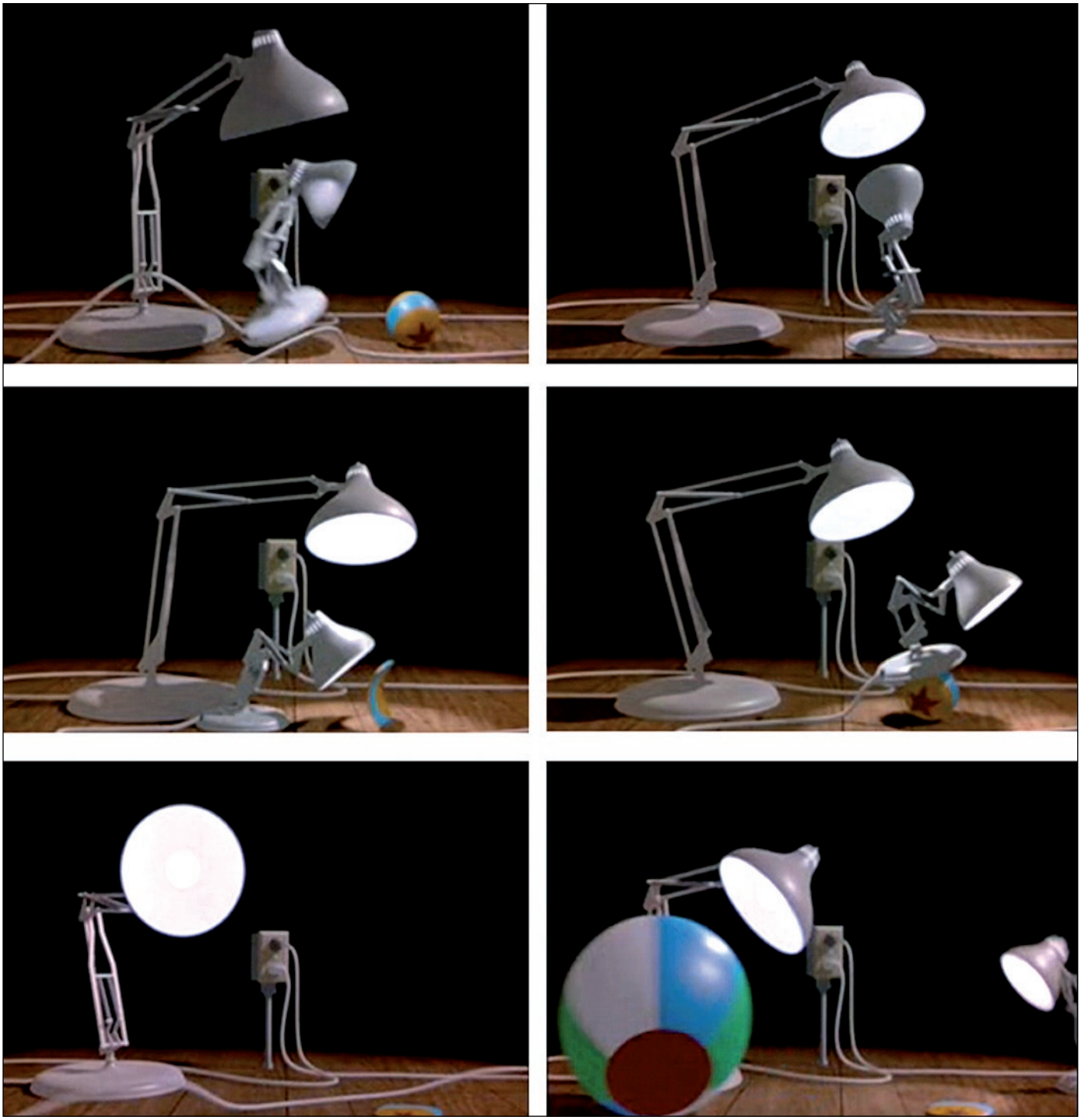
Dr. Ed Catmull, president and co-founder of Pixar Animation Studios

efectos especiales. A Lasseter le había encantado en **1977 La guerra de las galaxias,** y principalmente su logro de gustar a todo tipo de públicos; y frente a opiniones conservadoras de que las películas de animación estaban dirigidas sólo al público infantil, él creía que ese espectro amplio de espectadores también estaba a su alcance.

Lucas le abrió un nuevo horizonte al hacerle ver que no sólo los fondos podían animarse con ordenador; se podía hacer lo mismo con los personajes.

Con las herramientas informáticas y la colaboración de **Ed Catmull** (un informático cuyo sueño frustrado hasta ese momento era la animación) empezaban a ponerse las semillas de lo que sería Pixar, poniendo fin al divorcio que existía entre programadores y animadores: los que desarrollaban el software eran unos ignorantes en lo que a dibujos animados se refería, y los dibujantes tenían un miedo infundado a quedarse sin trabajo.

Pajaritos



Pero Lasseter iba a remediar el asunto. **Luxor,** un corto protagonizado por unas lámparas tipo flexo, que dieron pie al logo de **Pixar**, sorprendió a los expertos. No sólo por estar realizado con ordenador, sino porque la historia tenía alma.

Lasseter lo comprendió cuando un amigo le dijo que quería preguntarle algo; él esperaba una consulta técnica, pero no, sólo deseaba saber si una lámpara era madre o padre de la otra. El corto tuvo una nominación al Oscar; no lo ganó, pero más tarde tuvo tres Oscar en esta categoría, en 1989 por **Tin Toy,** en 1997 por **El juego de Geri** y en 2001 por **Pajaritos**.

Cuando Disney, tras una temporada de crisis, volvía a brillar en el campo de la animación gracias a gente como **Roy Disney, Michael Eisner** y **Jeffrey Katzenberg,** echaron un ojo al **Pixar** de **Lesseter** y **Steve Jobs,** y llegaron a un acuerdo para producir sus películas, conservando la independencia. Lasseter respetaba el estilo Disney de un protagonista, muchos secundarios y un montón de canciones, pero él veía las cosas de modo distinto.

Quería hacer creíble lo increíble, **"hacer la cosas realistas sin reproducir la realidad".**

A **Lasseter** le gusta trabajar a partir

de conceptos, y cree que a un guión se le deben dar mil y una vueltas para que funcione. Una idea que se repite en todos sus largos es la de **"pareja de colegas"**, típica del género policíaco, como en la saga Arma letal. Así ocurre en los dos **Toy Story, Bichos, Monstruos, S.A.** y **Buscando a Nemo.**

A ello añade cada vez un hilo maestro: el juguete que no es capaz de aceptar que es eso, un juguete; el juguete que no sirve al propósito para el que fue creado, encerrado en una vitrina; las hormigas que reclutan a un equipo para enfrentarse a los saltamontes que les explotan; el niño que cree tener un monstruo en el armario; la pequeñez del mundo cuando está limitado por las paredes de una pecera.

Sin duda la mejor prueba de que **Lasseter** mima los guiones de sus filmes es su hazaña de haber logrado una nominación al Oscar en este apartado por **Toy Story.** Algo asombroso en un tipo de filmes que los académicos no suelen considerar a la hora de votar las estatuillas doradas.

El trabajo en equipo es una forma de hacer en la que Lasseter, muy alejado de la figura del creador tiránico, cree.
El cineasta ha dado la alternativa a la dirección a muchos de sus colaboradores; y le encanta tener reuniones de trabajo, en las que siempre surgen buenas ideas y gags despiporrantes.

Aunque entre su equipo de consultores nunca falta su propia familia, su mujer y sus cinco hijos, un público de cuyo criterio se fía mucho. ■

Autor
JOSÉ MARÍA ARESTÉ
Fuente: www.decine21.com

StormShadow VS SnakeEyes

Autor: Barringer Fox Wingard III
email: bfwingardiii@gmail.com
Web: www.bfw3.com

Tippett Studio - Art Department
email: Bif@Tippett.com

Spotted!

http://jbrant.cgsociety.org

Autor: Jeremy Brant

JEZYCZEK

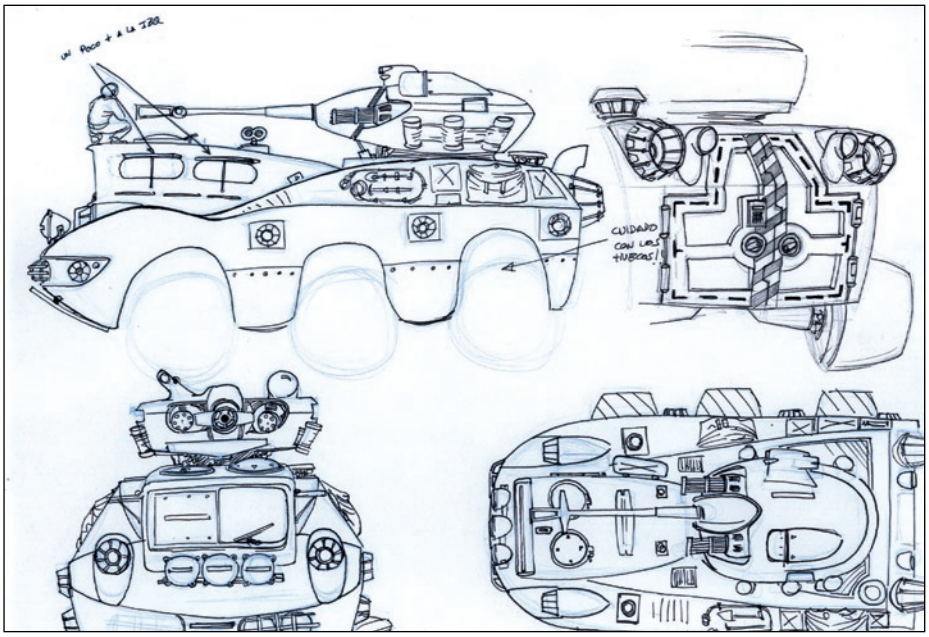
Autor: Marcin Klicki email: klicek@o2.pl
http://klicek.cgsociety.org

making of TANQUE

Hola, muy buenas a todos, lo primero agradecer a **pixeltale studio** la oportunidad de participar en el Magazine Online. Somos tres personas las que hemos metido mano en este proyecto, **Raúl Blanco González, David Garrido** y **Borja Uría Linacero.** Espero que os guste el resultado final.

IDEA o INICIO

Bueno, pues el diseño del tanque vino dada de la mano de Igor Iglesias, lo vemos a continuación.

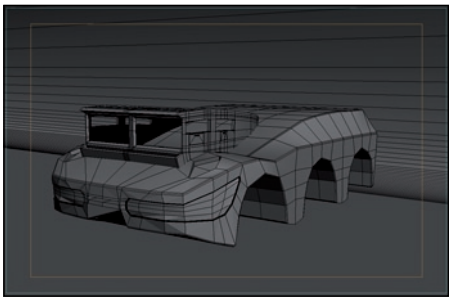


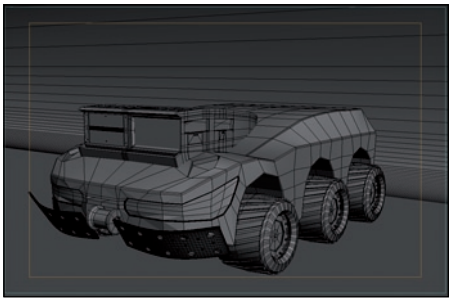
MODELADO

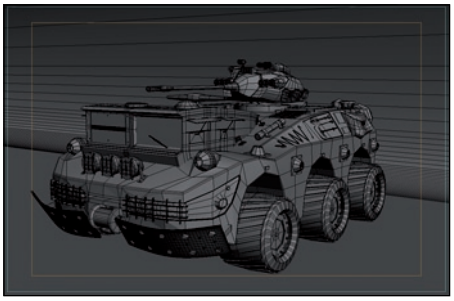
Una vez teníamos la idea plasmada en papel, solo quedaba crear y mover unos cuantos polígonos.

Empecé con geometrías simples y fui moldeándolas para que se ajustaran a las características del diseño.

Al principio solo hacia los grandes volúmenes y los detalles los dejaba para el final. Aquí veréis un poco por encima como iba la evolución de Box01 a tanque de exploración.

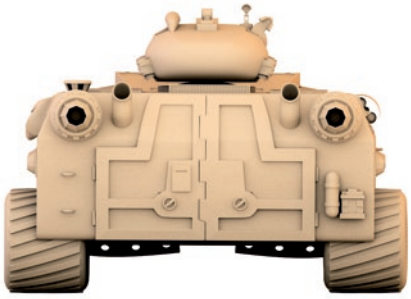






Después de tener ya el tanque modelado, lo que hice fue hacer una especie de modo maqueta para que quedara más chulo para una presentación.

Ahora vamos a ponerle un terreno en el que poder explorar.

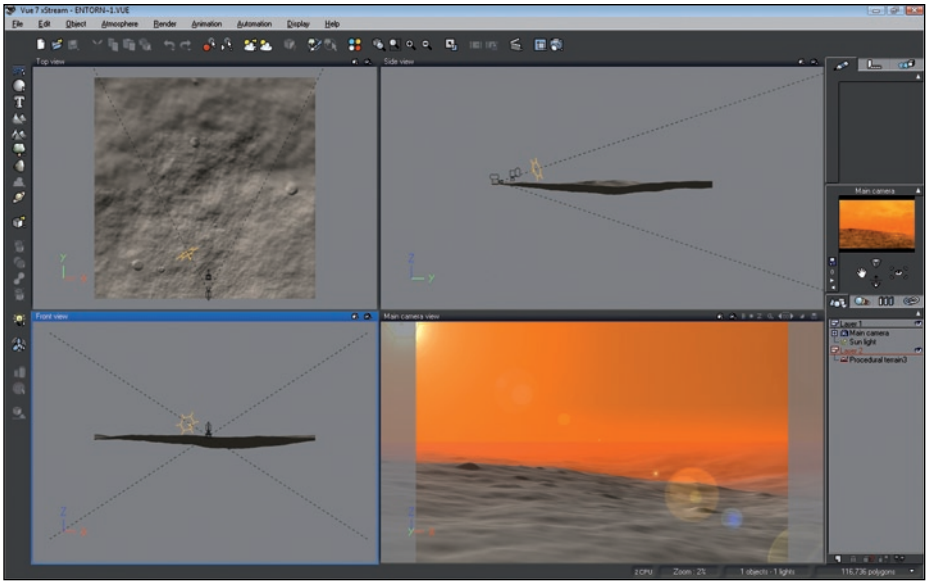


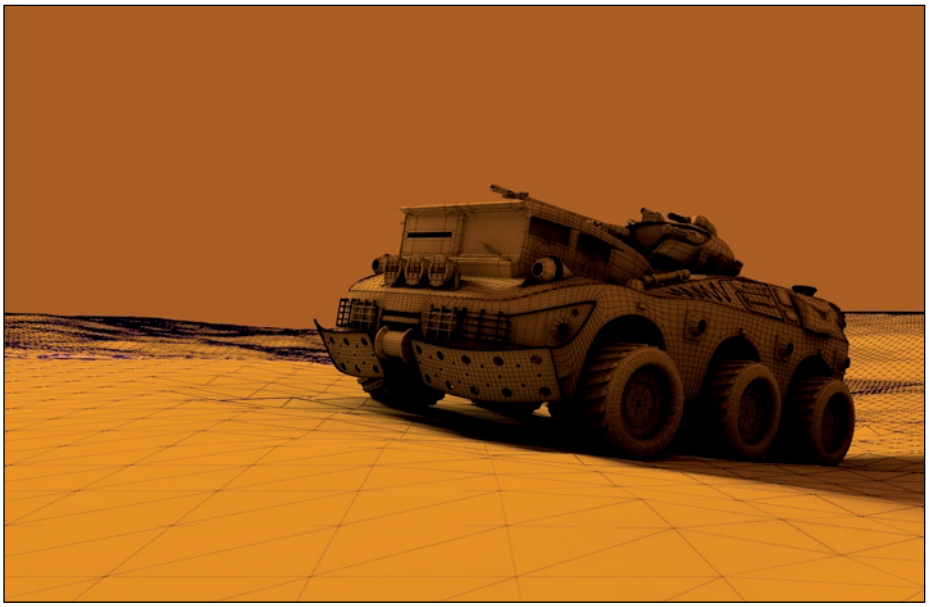
Antes de nada, guardo el tanque como obj.

Una vez en **Vue**, creo un terreno procedural e importo el tanque en la escena, este nos servirá de referencia, al sacar el render lo ocultaremos.

Coloco, la cámara, el terreno, la iluminación y el tanque en la posición deseada.

La parte mas importante era la creación de una atmósfera de otro mundo, aquí tenéis alguna captura del editor de **Vue** y el resultado final.





Una vez hecho esto, cojo cada objeto uno a uno y lo guardo como **obj.** (no sé por qué, si cojo la escena entera, hay conflictos o errores).

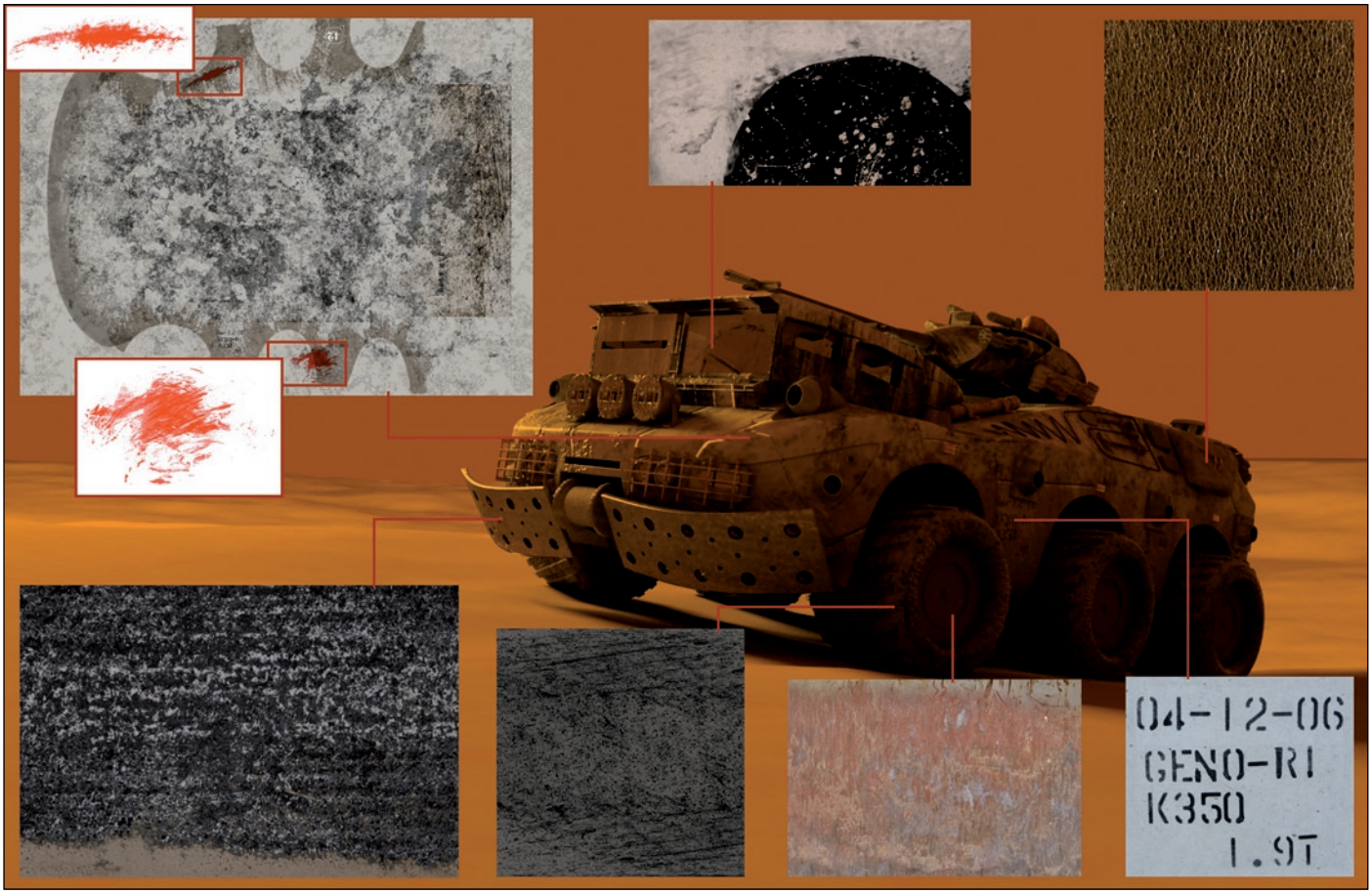
Vuelvo a **3dsmax,** cargo el archivo del tanque y aquí importamos uno a uno los objs.

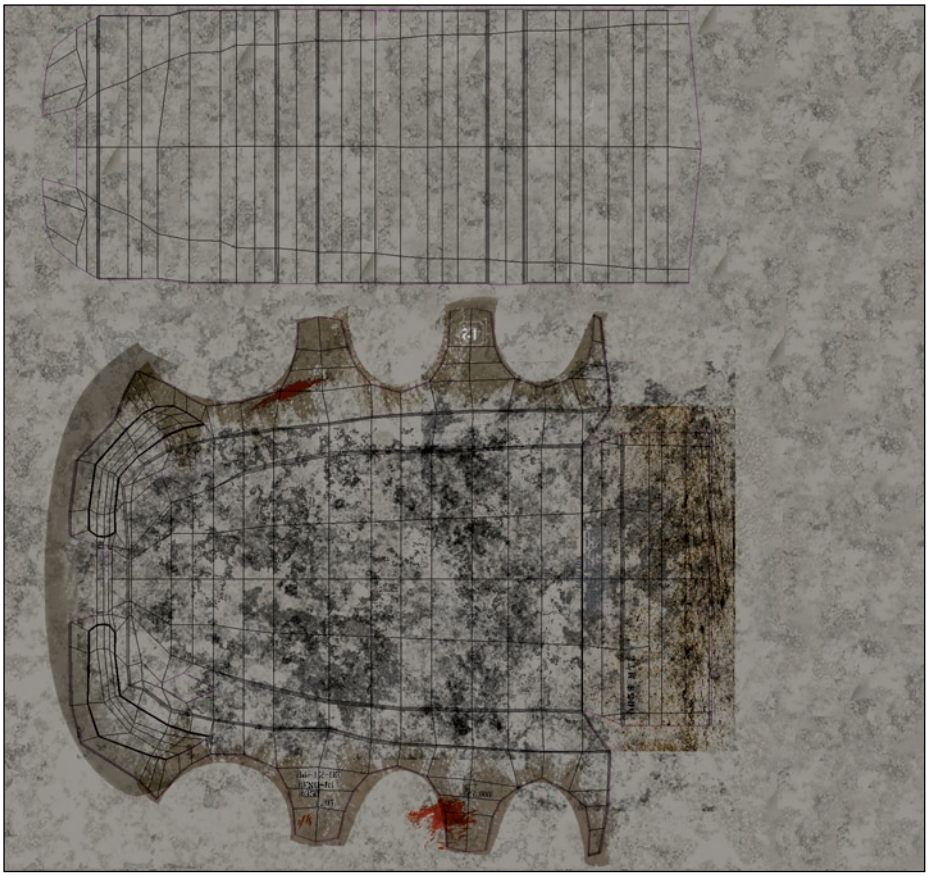
Cuando ya tengo todo en la escena, cojo el tanque original le pongo en la posición del tanque obj y elimino este ultimo.

Una vez hecho esto ya tengo la escena modelada y encuadrada, así que ahora, ya que he terminado con mi parte, daré paso a Raúl que se encargara del texturizado.

TEXTURIZADO

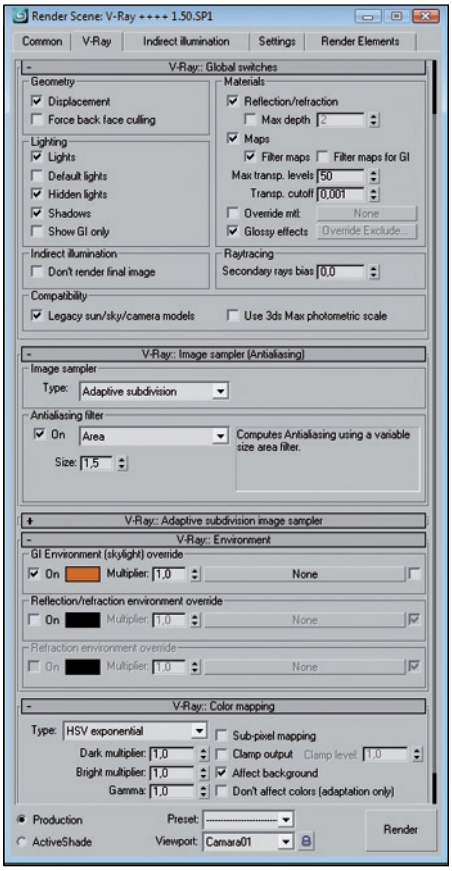
Para la texturización del tanque usamos el modificador del **UNWRap,** este modificador es aplicado reiteradas veces en las piezas mas complejas, pero no en todas, ya que también usamos el modificador del **UVW Maps** para piezas más simples.
Una vez realizado este proceso de coordenadas de mapeados ya esta dispuesto el tanque para que le apliquemos las texturas deseadas, en nuestro caso las crearemos en **Photoshop**, partiendo de texturas como metales corroídos, suciedad, arañazos, etc.

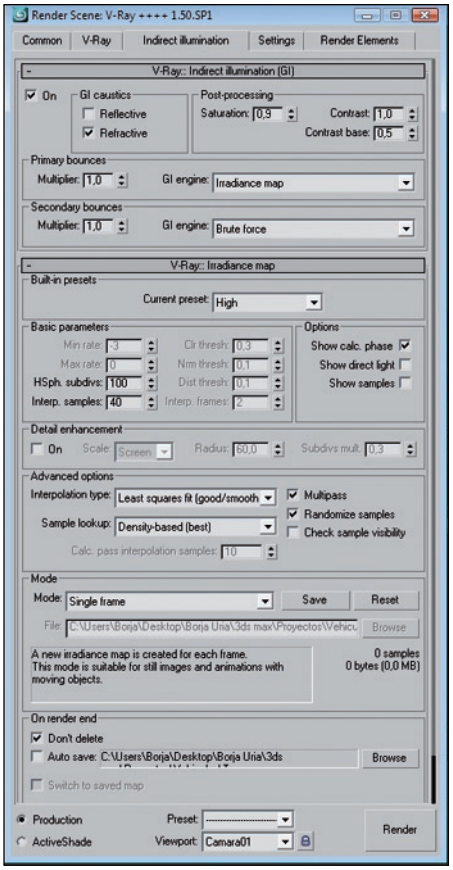




ILUMINACION Y RENDER

Pasamos a la fase de iluminación y renderizado. Al importar los objetos desde Vue nos transforma el sol en una **omni** con características similares a las de la escena creada en dicho programa, así que nuestra labor fue adaptar el motor de render





V-ray a las necesidades, aquí podéis ver la configuración usada.
Una vez preparado todo lanzamos el render y guardamos todos los pases que mas tarde le serian de utilidad a David en la fase de composición.

COMPOSICION

En este punto ya teníamos todo el material por separado, tanque, terreno, cielo, etc, así que había que unirlo todo.

Para ello preparamos un poco los pases sacados con **photoshop** y usamos **Fusion.**

Aquí cogimos las distintas partes, tanque, terreno y sombras y lo unimos todo con la **herramienta merge,** además aprovechamos para hacer correcciones de color y así ayudar a la integración de los elementos y le metimos algo de desenfoque.

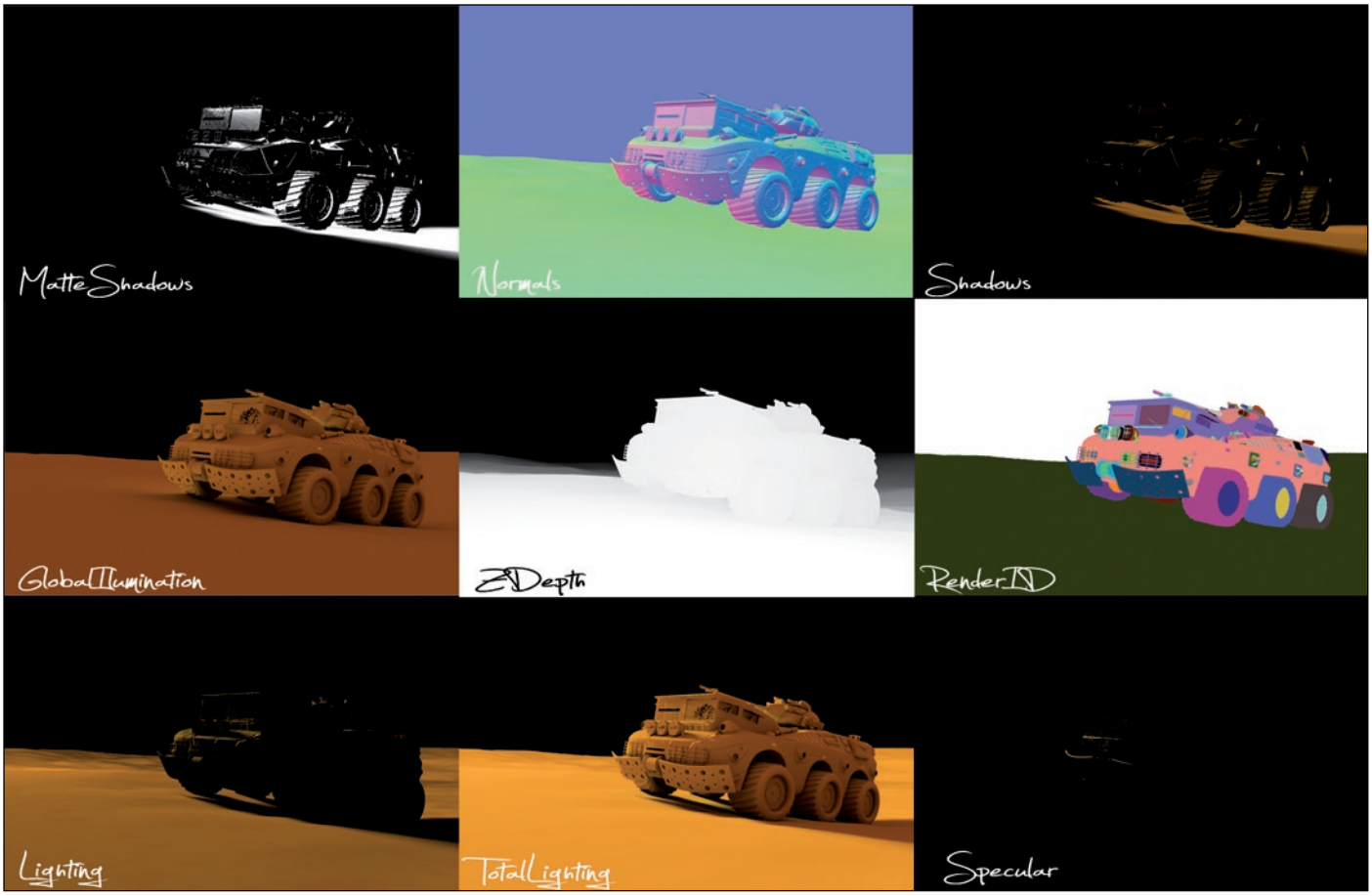
Una vez que esta todo lo básico unido nos fuimos a photoshop para añadir los detalles y la corrección de color definitiva.
Nos interesaba darle vidilla al cielo, poniendo meteoritos cayendo, así acentuamos el aspecto extraterrestre de la escena.

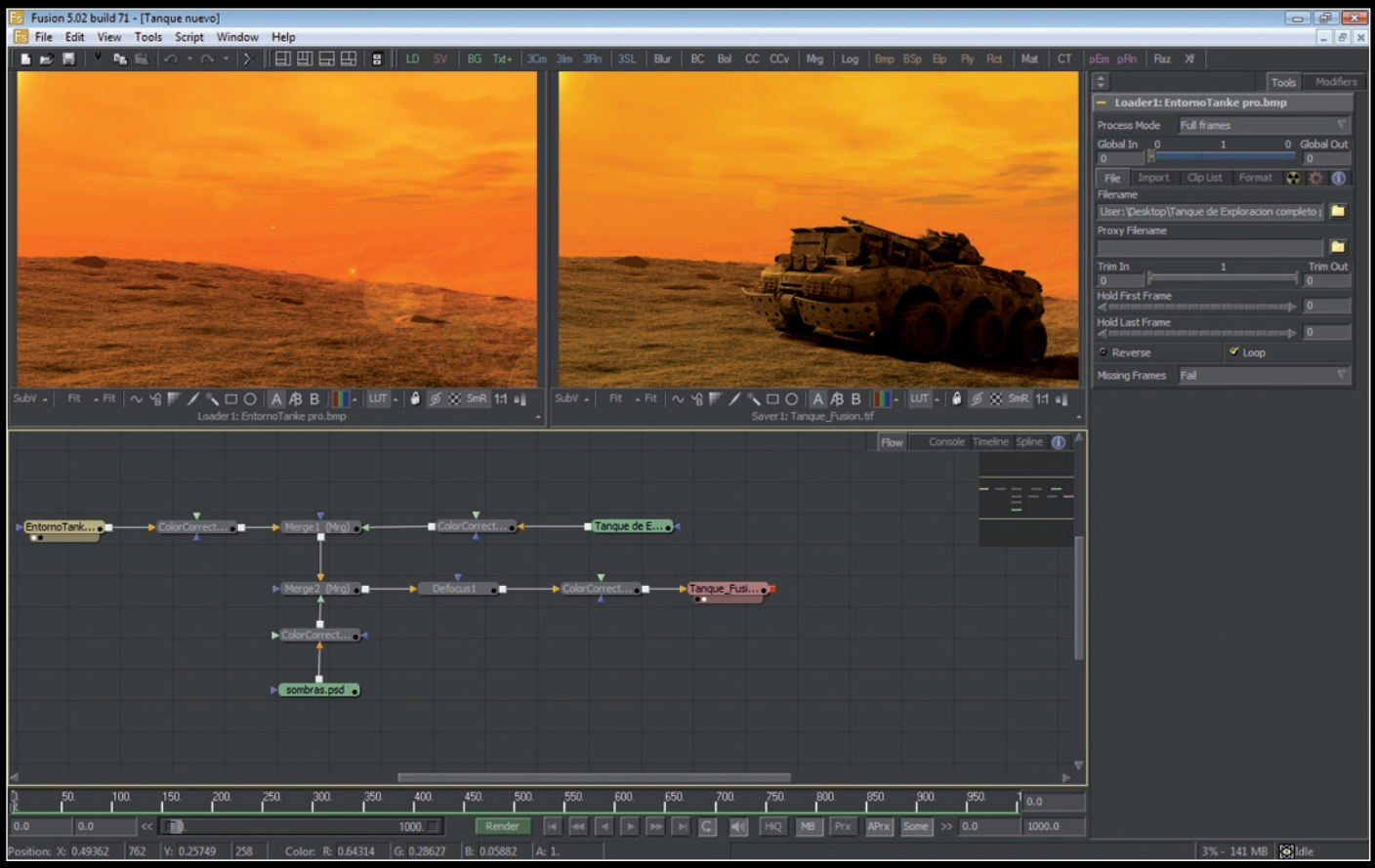
También añadimos humo al tanque, para que diera la sensación de que estaba en movimiento.

Luego había que unificar todo y darle una atmósfera, así que con las herramientas de **photoshop** nos pusimos manos a la obra.

Aquí tenéis una captura de photoshop y un resumen del proceso. Esperamos que os haya gustado nuestro **Tanque de exploración.**

Por cierto, para aquella gente que les haya gustado nuestro trabajo o tengan curiosidad por ver más proyectos nuestros, aquí os dejamos nuestra página web: **www.orionestudios.es**




Fusion 5.02 build 71 - [Tanque nuevo]
File Edit View Tools Script Window Help
Loader1: EntornoTanke pro.bmp
Process Mode
Full frames
Global In
Global Out
Trim In
Trim Out
Hold First Frame
Hold Last Frame
Reverse
Loop
Missing Frames
Fail
Filename
Proxy Filename
Loader1: EntornoTanke pro.bmp
Saver1: Tanque_Fusion.tif
Flow
Console
Timeline
Spline
EntornoTank...
ColorCorrect...
Merge1 (Mrg)
Tanque de E...
Merge2 (Mrg)
Defocus1
Tanque_Fusi...
sombras.psd
Render

File Edit Image Layer Select Filter Analysis 3D View Window Help
ESSENTIALS
Tanque_Fusion00001.psd @ 66,7% (Cielo estrellado, RGB/8#) *
COLOR
SWATCHES
STYLES
ADJUSTMENTS
MASKS
Add an adjustment
LAYERS
Normal
Opacity: 100%
Fill: 13%
Group 1
Curves 2
Curves 3
Hue/Saturation 2
Humo
Cielo estrellado
Luna
Curves 1
Hue/Saturation 1
Brightness/Contra...
Levels 1
Vibrance 1
Composicion_tanque

Autores: Raúl Blanco González, David Garrido y Borja Uría Linacero **web:** www.orionestudios.es

Pink Assassin

Autor: John Strieder

email: johnstrieder@web.de

www.johnstrieder.com

NORTH STAR CASTLE

Autor: Arseniy Chebynkin

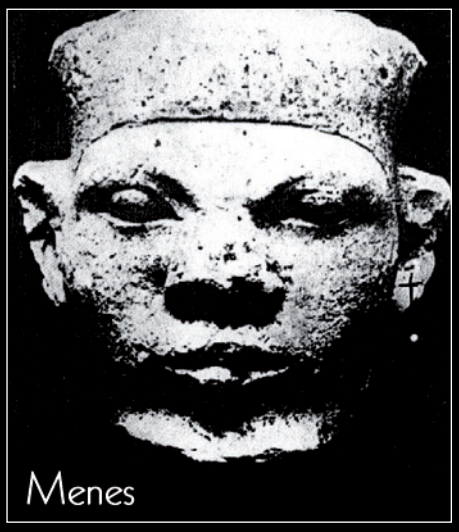
email: arskatana@mail.ru

http://arsxc.cgsociety.org

ESTILOS: ARTE EGIPCIO

por Paloma Montero Gómez

La civilización egipcia aportó al mundo antiguo grandes avances científicos, un variado panteón religioso y un arte muy peculiar y llamativo, que consiguió perdurar a través de los siglos y seguir fascinando al resto de la humanidad.
En el año *3.400 a.c. aprox.* **Menes** conseguirá unificar los dos reinos del Alto y el Bajo Egipto.


Menes

El faraón comenzará a adquirir carácter sagrado, un dios viviente, un dios en la tierra, por ello su pueblo se aseguró la supervivencia en la vida del más allá construyendo para el, colosales santuarios de piedra, donde el dios que los regía en vida descansaría en su muerte y junto a el, el pueblo que arrastró por el desierto ingentes toneladas de piedra.

Esta arquitectura tan complicada fue realizada por rudimentarios sistemas a la vez que precarios sin ni siquiera el conocimiento de la rueda, la cual fue introducida por los **Hicsos** en fases posteriores.

Sin poleas y sin rodillos consiguieron levantar y transportar gigantes moles de piedra, dejando entrever el gran conocimiento matemático y geométrico, quizá adquirido por este pueblo de base agraria y campesina en su quehacer diario de roturación de tierras, catastros, etc.

El culto a los dioses y la vida de ultratumba fue la principal preocupación de los egipcios, la vida en el más allá era una constante para ellos, como bien lo reflejan sus principales construcciones arquitectónicas templos y tumbas.

En los diferentes nomos o provincias surgieron las diferentes cosmogonías y las relaciones entre sus dioses, siendo principalmente mitos relacionados con los ciclos de la naturaleza y de su principal fuente de vida el río Nilo.

Tal fue el impacto de las creencias que llegaron a realizar auténticas obras de arte para conservar el cuerpo en la vida futura.
Autenticas obras maestras, las momias fueron su salvoconducto, mirra, incienso, telas, nitratos y un sin fin de vendajes asegurarían la protección en el viaje hacia la resurrección.

Los amuletos y los conjuros del *libro de los muertos* proporcionarían la protección frente a los malos espíritus.
El costoso embalsamamiento solo podrían permitírselo las clases nobles, pudiendo imitar en pequeña escala la gran fastuosidad de los propios faraones.

La organización política centralizada y férrea nos habla de un sistema teocrático, siendo el faraón el dios en la tierra, los sacerdotes, escribas y nobles las clases más beneficiadas y como no, el pueblo llano la más pobre.

La historia Egipcia se divide en tres períodos aceptados históricamente, con sus tres correspondientes períodos intermedios entre etapa y etapa: *Imperio Antiguo* (2800-2052 a.c.), *Imperio Medio* (2052-1570 a.c.) y el *Imperio Nuevo* (1570-715 a.c.).

La **arquitectura egipcia** esta realiza en piedra colosal de grandes proporciones, pero es una arquitectura perfeccionista, la piedra esta labrada a la perfección, grandes bloques geométricos a modo de sillares, de medidas precisas con perfiles rectilíneos.

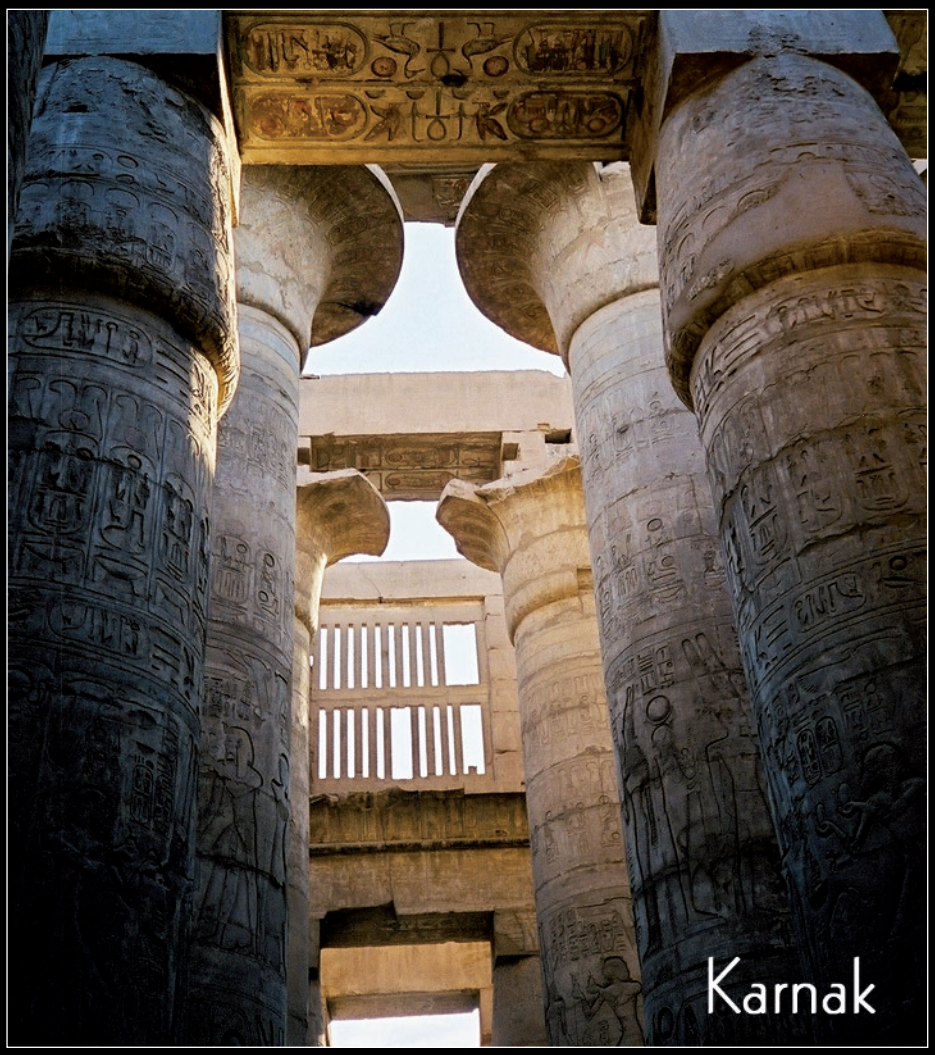
Uno de sus conocidos y perfeccionadores de esta técnica en piedra fue el arquitecto **Imhotep** al cual elevaron a la categoría de dios.
Se paso de la construcción en un principio, de cañas, barro, madera y arcilla cruda a la utilización de la piedra lo que denota la gran evolución arquitectónica y científica aplicada a la arquitectura.

En el **Imperio Antiguo** surgieron las pirámides, evolucionadas según algunos de las mastabas, otra forma de enterramiento realizada al ras del suelo.

Keops, Kefren y Micerinos son los ejemplos más conocidos situadas en el complejo de *Gizeh*.
Contenían la cámara funeraria lo más disimulada posible y escondida mediante un complejo sistema laberíntico en forma de corredores y estancias.

Los templos también jugaron un papel decisivo en la vida del faraón y sus sacerdotes ya que eran los únicos que podían acceder a el.

Karnak con añadidos posteriores de otras épocas sigue a la perfección el esquema clásico del templo egipcio,



con una avenida de esfinges en recorrido lineal que llegaba hasta la fachada formada por dos muros en talud colosal que impedían la vista interior del templo, una puerta adintelada con dos obeliscos que la precedían.
Al interior y seguidamente un patio abierto con columnas o sala *hipétra*, la sala *hipóstila* comenzaba a continuación, se trataba una sala de columnas teniendo la nave central más elevada que las laterales para aprovechar la iluminación y al final de la sala se encontraba el *santa-sanctórum* de exclusividad para el faraón.

A lo largo del templo la techumbre disminuía al igual que la iluminación favoreciendo a la ambientación más mística y relajada.

El imperio Nuevo trajo algunas variaciones y algunos de los templos se construyeron en la roca estos llamados *Speos* como los de "*Abu Simbel*" *que* siguen siendo construcciones colosales y magníficamente trabajadas en la roca viva.

También las tumbas en este período comenzaron a construirse en la roca debido en parte a los continuos saqueos ya cometidos en la antigüedad, el mayor ejemplo de estos *Hipogeos* los tenemos en el *Valle de los Muertos.*

La escultura egipcia al igual que casi todos los tesoros que han fascinado a la humanidad de esta cultura, han sido encontradas en sus tumbas.

El carácter funerario de las mismas revela su *heriatismo* y su típica sonrisa arcaica, sus ojos almendrados, mirada tensa y rigidez en movimiento.

La triada de *Micerinos* nos presenta a un grupo escultórico con yuxtaposición de figuras y manteniendo la jerarquía de tamaños en la cual la figura más importante es la más alta y destacada siendo en este caso el propio faraón, el cual aparece acompañado de su esposa y de la diosa *Athor.*

Abu Simbel

Pirámide Keops

Akenaton

Las primeras dinastías utilizarían las esculturas de bulto redondo esto es adosado a un muro, así como las exentas y las colosales en piedra. Algunas de gran importancia exentas, son las famosas: *"El escriba sentado"* o *"Cheik-el-Beled"* y del período de *Akenaton* el famoso busto de *Nefertiti*. *Akenaton* el llamado faraón hereje, del período nuevo

Pirámides de Gizeh

Nefertiti

correspondiente a la XVIII dinastía no solo revoluciono la religión y las creencias si no también el arte.

En el arte de este período se observa mayor naturalidad y un acercamiento del dios vivo al pueblo, el faraón y su familia se hacen representar con sus propios rasgos sin idealismos ni retoques, la naturaleza adquiere un papel importante, pájaros, papiros, lotos y belleza son representados por los artistas de la corte de Akenatón, el arte después de milenios rompe con lo establecido y Akenatón con sus normas.

El relieve, el bajorrelieve y los frescos de las tumbas seguían el mismo patrón en cuanto a jerarquía de tamaños y la ley de la frontalidad en la cual las figuras se representaban de perfil con el ojo de frente. Los temas a representar serían los más habituales como religiosos, campañas militares o la vida del propio difunto.

Egipto y su arte no dejan de sorprender y fascinar, las arenas del desierto esconden todavía arcanos antiguos que aún están por descubrir.

Gran Esfinge de Giza

Akenaton

El Escriba Sentado

PARA SABER MÁS:

Museo Arqueológico Nacional
http://man.mcu.es

Museu Egipci de Barcelona
Fundació Arqueològica Clos
www.museuegipci.com

Egyptian Museum
www.egyptianmuseum.gov.eg

Historia de Egipto
de Maneton. Editorial AKAL

Historia del Antiguo Egipto
de Shaw, Ian
La Esfera de los Libros

Egipto: LA Música en la Era de las Pirámides (2ª ED.)
de Pérez Arroyo, Rafael
(Centro de Estudios Egipcios, S.L.)

Autor
Paloma Montero Gómez

Stall

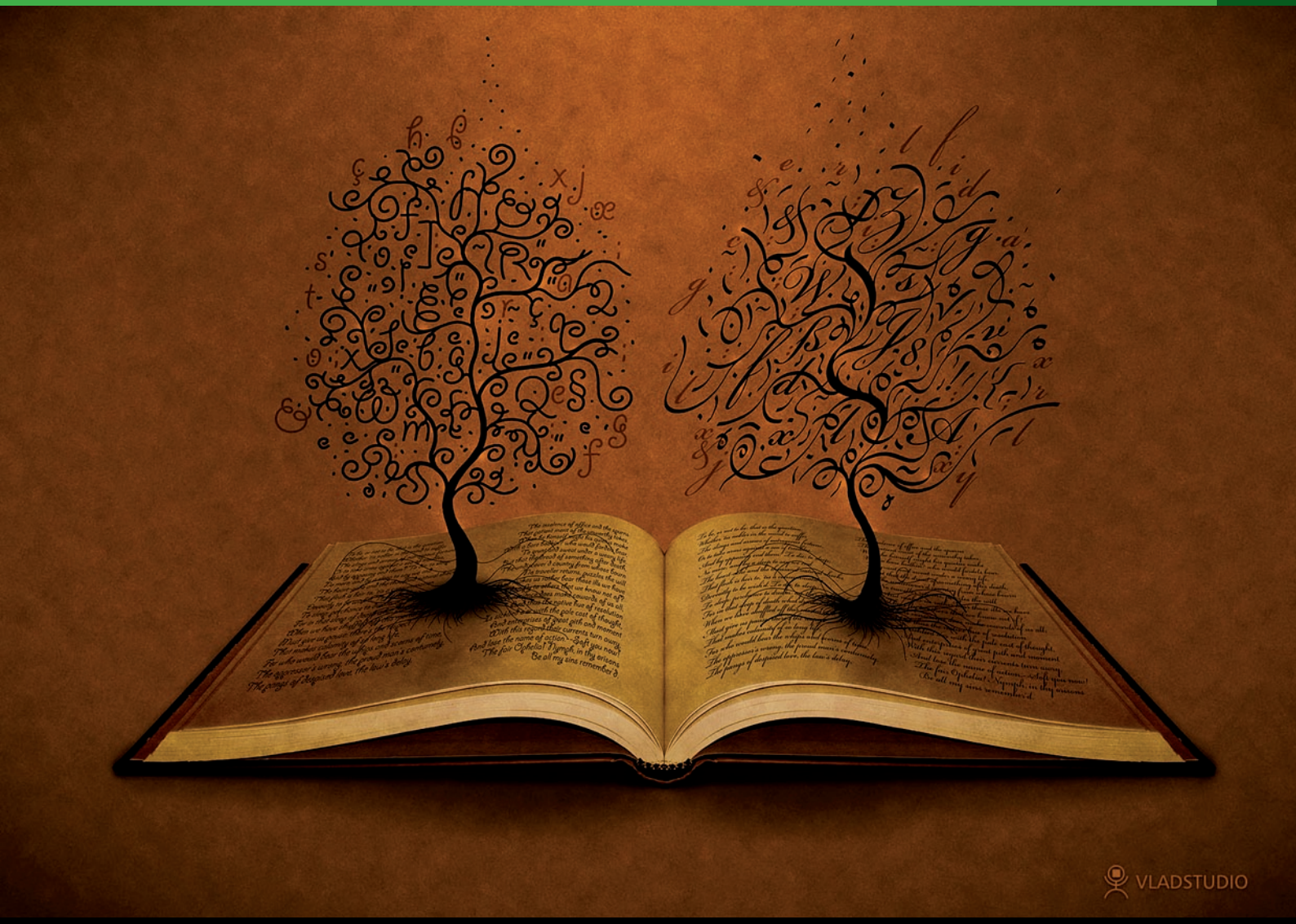
Autor: Fredi Voss

email: vuuxx@gmx.de

www.fredivoss.de

WINDMILL

Autor: Armin Primig email: ncreate@inode.at
www.ncreate.co.at



¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

por Guillermo González

Este es un espacio que pretende darle al lector un nuevo y esencial punto de vista sobre la **creatividad**.

Aquí encontrarás la posibilidad de conocer y comprender la importancia de la creatividad en la vida y en los negocios – una nueva manera de ver y hacer las cosas, una manera de conocerse a si mismo profundizando en cuestiones esenciales para luego ser trasladadas a los actos creativos, además encontrarás la posibilidad de aprender a usar tu creatividad, partiendo de la base que todos tenemos las herramientas necesarias para ser creativos.

Es un camino de encuentro, aprendizaje, descubrimiento y sobre todo de iluminación creativa.

La creatividad, todavía, es un tema muy vago y confuso, que parece abarcar una enorme cantidad de actividades y personas. Ser creativo significa, literalmente, hacer algo que antes no existía y creatividad es la facultad para crear.

Ahora bien, crear algo que no existe no es suficiente.

Luego le asignamos cierto valor al resultado, de modo que lo nuevo debe tener valor (ser útil y factor diferencial en mi quehacer). En ese punto es donde podemos empezar a hablar de **creatividad.**

Sabemos ahora que un producto creativo no debe ser ni obvio ni fácil, sino que debe tener algún rasgo singular o raro. Ahora

cuando introducimos conceptos como **"inesperado"** o **"cambio"** empezamos a tener una visión diferente de la creatividad.

La palabra **"creatividad"** abarca una amplia gama de destrezas y competencias diferentes. Y nos vamos a preparar para cambiar conceptos y percepciones.

CONCEPTO: Idea, representación mental de una realidad, un objeto o algo similar.- Pensamiento expresado con palabras.- Opinión, juicio, idea que se tiene sobre algo.- Aspecto, calidad, título.

PERCEPCIÓN: Sensación interior que resulta de una impresión material, captación realizada a través de los sentidos.

Conocimiento, aprehensión de conceptos e ideas.- **percepción** extrasensorial. La que se produce sin mediación normal de los sentidos.
Podemos considerar que la creatividad es misteriosa, por que observamos que se producen ideas nuevas pero no sabemos bien de donde han salido. Pero lo cierto es que no existe una "caja negra" de donde de vez en cuando aparecen ideas brillantes.
Conocer como funciona nuestro sistema imaginario, no nos hace mas creativos, pero nos da la pauta del potencial que tenemos y como lo podemos usar.

¿Qué es? ¿Cómo funciona? ¿Para que sirve? Es el gran paso para entender la naturaleza de la creatividad.

Preámbulo de la creatividad

La creatividad es un tema del que casi todos alguna vez hablan, pero del que muy pocos se involucran enserio con ella. Hablar de creatividad, no significa ejercerla.
Esto significa que no por decir que tenemos una empresa creativa, eso sea del todo cierto. Generalmente no hay empresas creativas, hay solo algunas personas creativas dentro de las organizaciones.

Particularmente creo que lo que mata a la creatividad, son las creencias de las personas, los juicios que existen sobre ella. Pues la gran mayoría cree, todavía hoy año 2006, que la creatividad es una iluminación que llega así por que si – Que se nace creativo – O peor aun, que la creatividad es solo para los artistas o publicistas.

Estas creencias son las que hacen que la gente no se ocupe de la creatividad o la postergue. Pero hay una razón de peso a favor de la creatividad, nadie niega su existencia

ni su importancia. Todo el mundo sabe que los creativos son los que cambian la humanidad. Y desde ahí vamos a partir para introducir la creatividad en todos los órdenes de la vida y en todos los niveles y en todas las edades.

Todos necesitamos de creatividad, de modo que está en todos nuestros actos. Precisamente por estas razones suele suceder que la creatividad no

es campo específico de nadie y por eso nadie hace nada. Nada sucederá en la creatividad si no hay alguien que la provoque.

La creatividad no es magia, pero se le parece, por la manifestación que tiene, por la forma de aparecer, pero el previo a la iluminación es sueños, metas, trabajo, concentración, pruebas, los errores, los intentos, frustraciones, más trabajo y mucha motivación.

La motivación es la disposición de una persona para detenerse y enfocar la atención sobre determinado punto, es crear un motivo y comprometerse con este.

Motivación= El motivo que nos lleva a la acción.

A partir de allí, solo se necesita tiempo, esfuerzo y atención, pues la voluntad de aplicar la creatividad, ya existe.
"La creatividad es la inteligencia de los sentidos".

La practicidad de la Creatividad

Si una empresa o persona tienen un problema lo mejor que pueden hacer es cambiar la forma en que se vienen haciendo las cosas, y aunque parezca una solución simple, casi nadie lo hace.

Así empiezan las **"soluciones mágicas"** - la reducción de costos, programas de calidad, cursos de liderazgo, contratación y recontratación de servicios, etc.

Producir viejos productos con mejor calidad, no siempre es una salida decorosa.
Lo que se suele aplicar generalmente son viejas soluciones a nuevos problemas.

Señores la competencia no espera, NUNCA. ¡A cambiar! ¡A crear!

Autor:
Guillermo González
www.englishcom.com.mx

Mercedes Benz 540k

por Abelardo Pérez Santiago

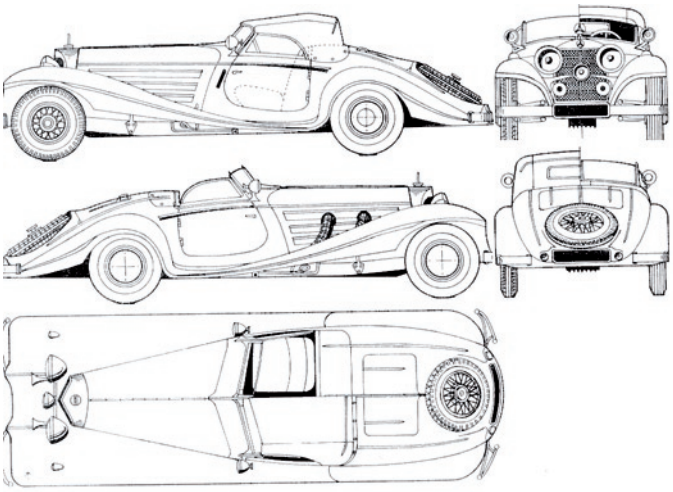
Esta es la primera parte de un proyecto personal, me encanta modelar y para no perder hábitos, así como, probar cosas nuevas e ir avanzando y perfeccionando las que ya utilizo, suelo proponerme nuevos retos.

La atracción que siento por los coches antiguos es por que en ellos podemos observar como el principio de una idea, que ha estado evolucionando hasta nuestros días y que en esos primeros pasos no se disponía de la tecnología que se utiliza en la actualidad.
Hoy en día tenemos programas que simulan prácticamente todo: la aerodinámica, la ergonómica y el confort de los ocupantes, la seguridad ante un accidente, etc.
Pero todo esto era impensable en **1936**, las máquinas no eran fabricadas en serie. Realizar un proyecto como el que nos ocupa requería de un equipo humano, de auténticos maestros artesanos que conformaban un puzzle magistral y donde cada uno de ellos dejaba su huella artística impresa en los diseños que plasmaban.

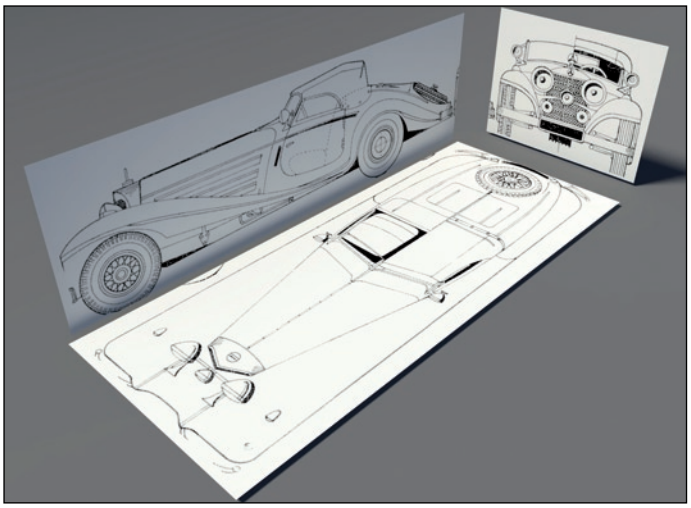
La atracción que cada una de estas obras de arte única ejerce sobre el observador, es tan seductora que te induce a adentrarte en el placer de los detalles únicos en cada modelo. La elección de este modelo estuvo motivada por la espectacularidad del diseño y la infinidad de detalles.

MODELADO

Siempre que comienzo un proyecto de este tipo, lo primero que hago es recopilar información, la cual será de mucha utilidad para poder completar los pequeños



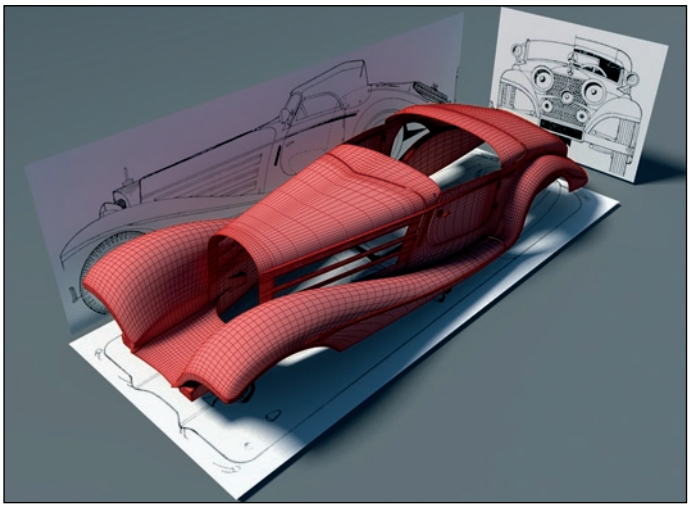
detalles. En este caso para empezar a modelar, utilicé un **"blueprints",** que localicé en la red.



Como veis la malla no es demasiado complicada, siempre parto de primitivas, cajas, cilindros, esferas...

Para la primera parte del modelado, trabajo solamente un lado, utilizo el modificador **Symmetry.**

Con esto consigo tener una idea de aproximada de como queda la geometría completa.



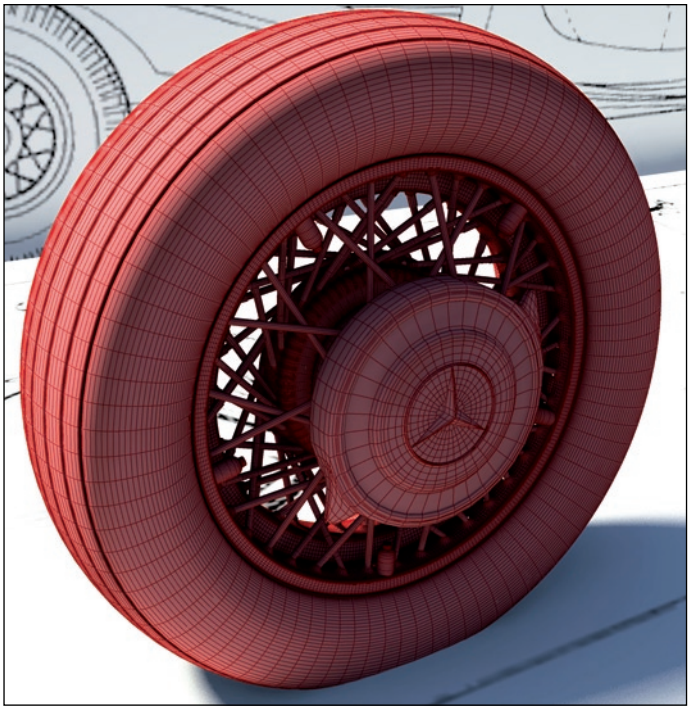
Situando la imagen en los planos correspondientes, ya tengo una referencia de las proporciones del coche, que sirven para hacer la primera aproximación del volumen.

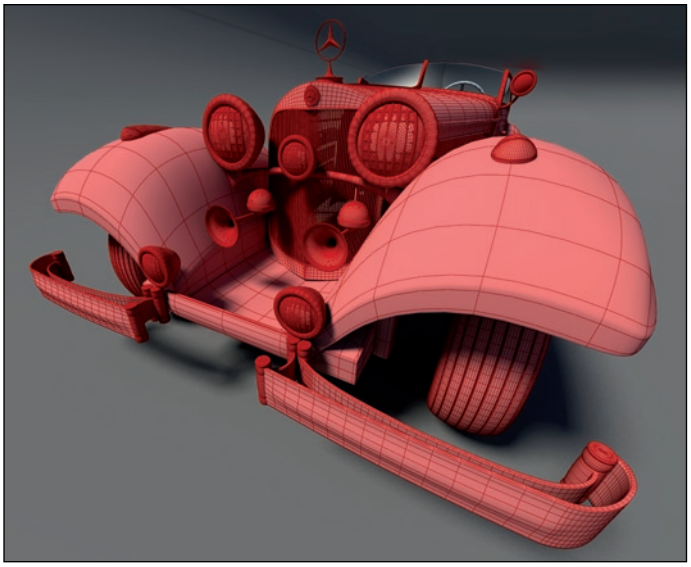
Cuando el modelado llega a un nivel más completo, elimino todos los modificadores y hago una simetría copiando el objeto, añadiéndolo después a la malla y soldando los vértices centrales. Me gusta cuidar mucho la malla, ya que cuanto más trabajada esté mejor es el resultado que de ella se obtiene.

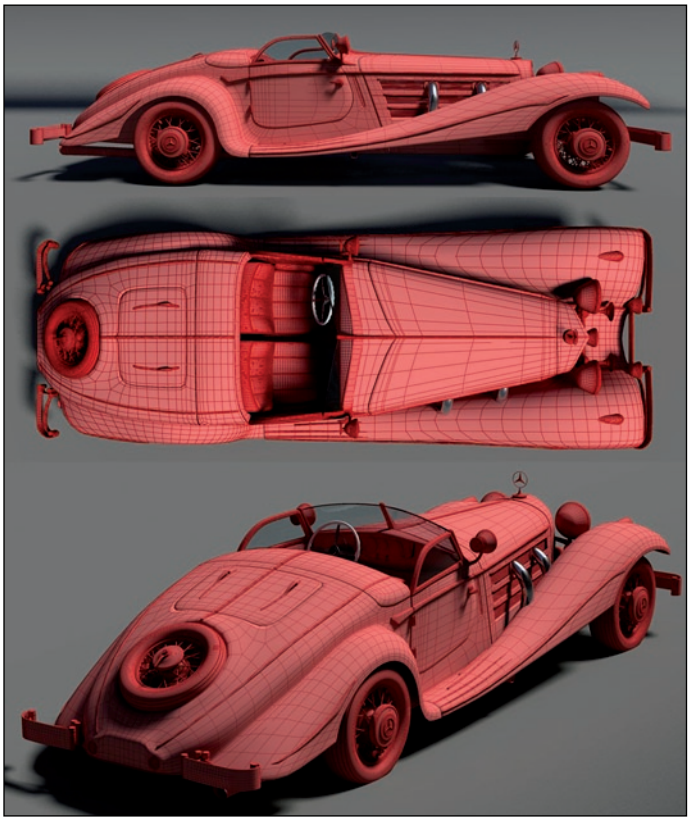
DETALLES

Uno de los detalles que más llama la atención de este tipo de coches son las ruedas de radios, y por ese motivo, les he dedicado gran atención.
Para modelar el neumático, opté por unas líneas simples de formas suaves que lo estilizan, luego de aplicarle la textura bicolor acentúa aun más este efecto.

Siguiendo con el resto de detalles, de los que tengo documentados, intento hacerlos lo más parecido posible;

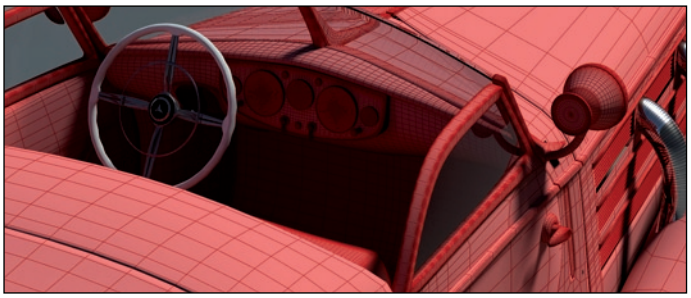


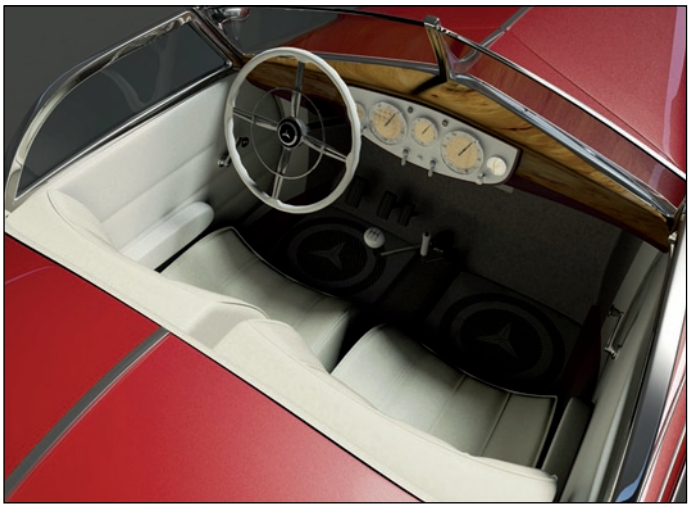




los que no, intento integrarlos. El modelo se deja querer y cuantos más detalles modelas, más te anima a seguir modelando.
Algunas referencias aún que no son del mismo modelo, dan una idea de como podrían ser, ayudando a dar credibilidad al modelo.

Suelo sacar muchas perspectivas, estudiando el modelo intento ver donde se puede corregir la malla, y a un tiempo veo las posibilidades del mismo para crear la escena final.

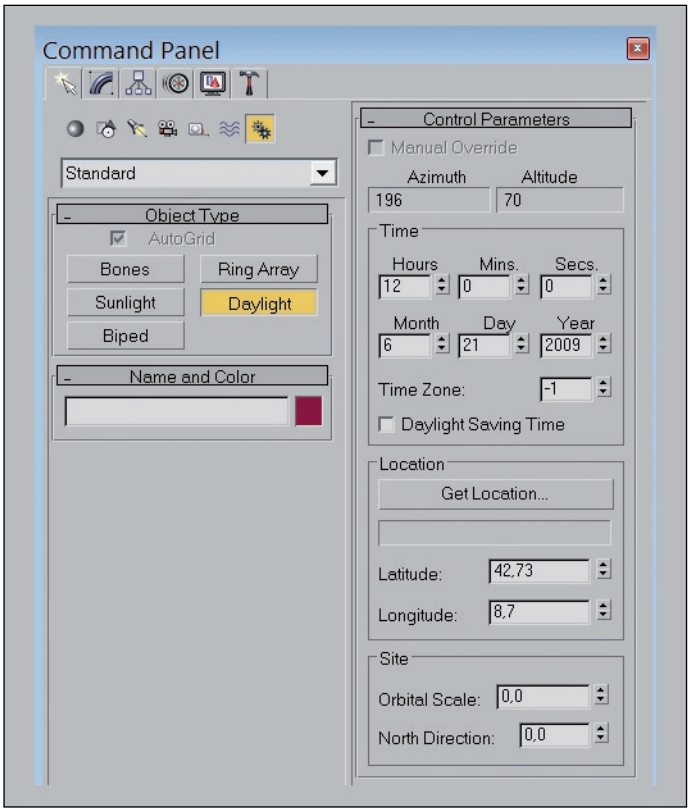




Este coche en particular tiene algo hipnótico y se deja querer. Con cada vista de render que obtengo más me cuesta decidirme por una.

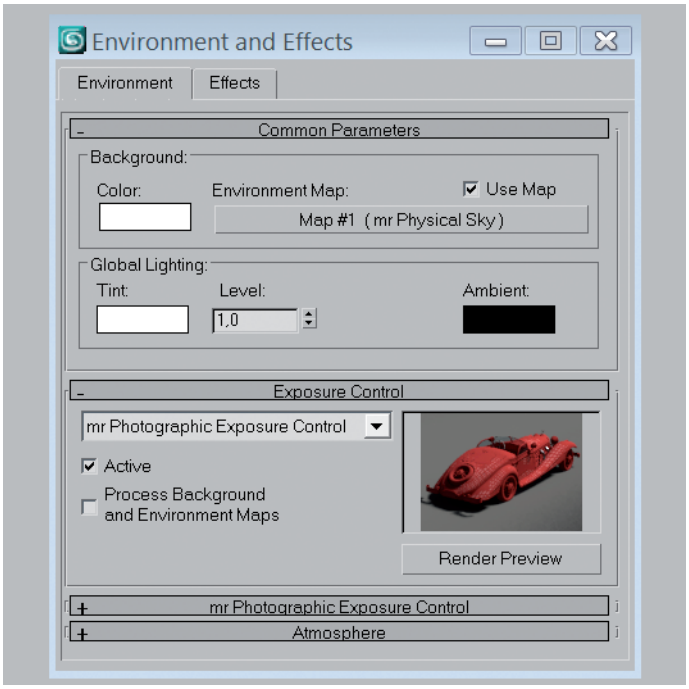
ILUMINACIÓN

Para iluminar la escena básica, utilizo un sistema de iluminación en tres pasos:

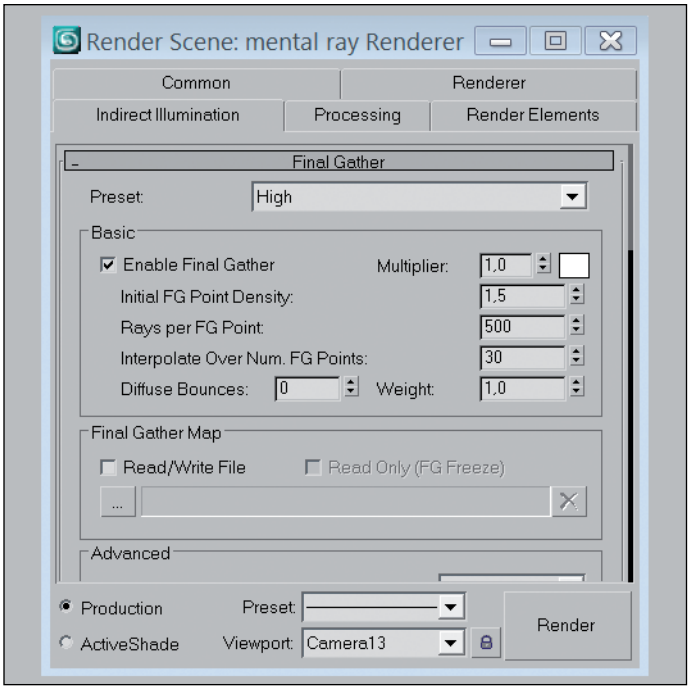


• 1. Elijo un sistema de luz diurna
De esta forma tan sencilla obtengo una iluminación con sombras suaves, y con pocos parámetros tengo un amplio abanico de posibilidades.

• 2. Escojo este control de exposición



• 3. Activo "Enable Final Gather"
Aquí podéis ver los settings que he utilizado para Final Gathering.



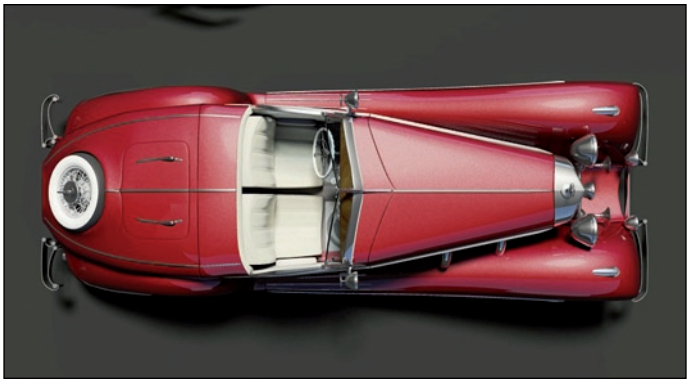
MATERIALES

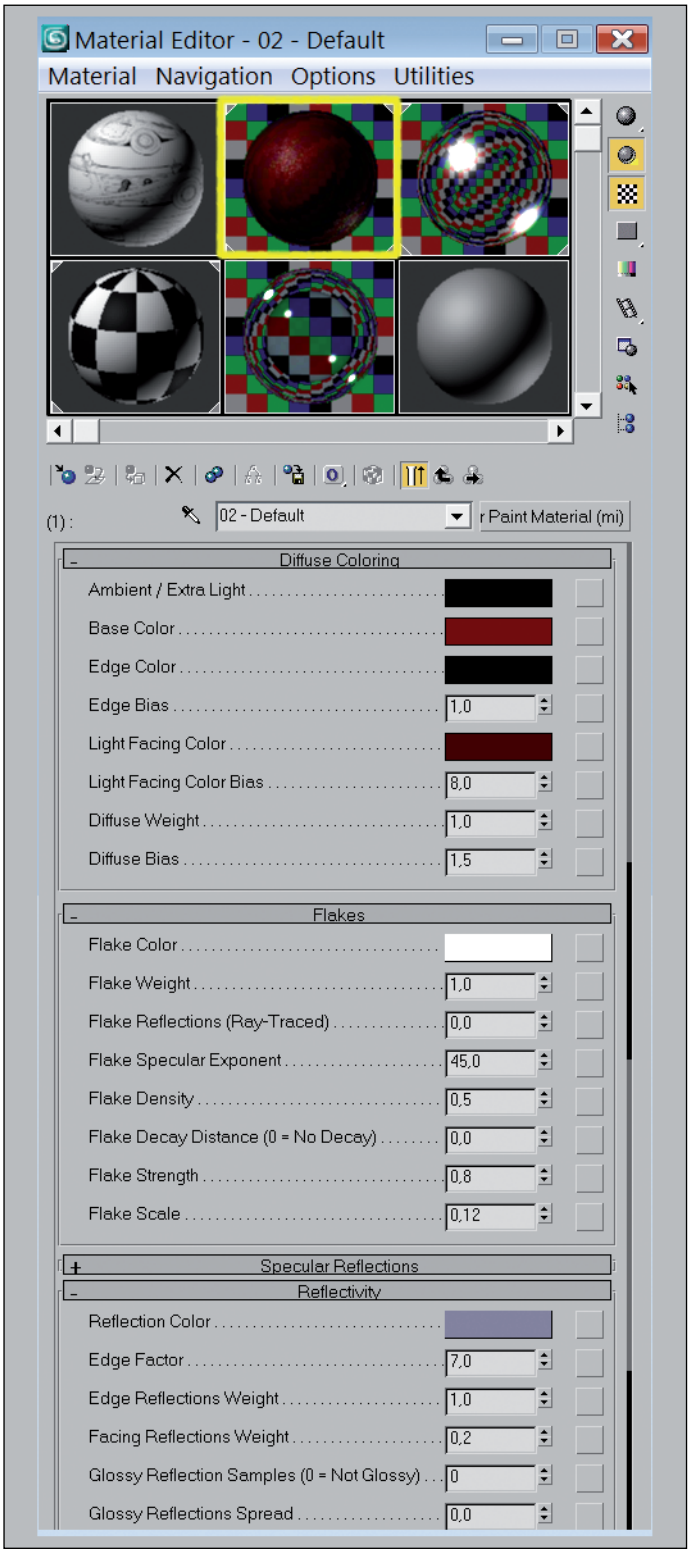
Utilizo un material **multi/sub-object** para toda la carrocería con las siguientes **ID:**

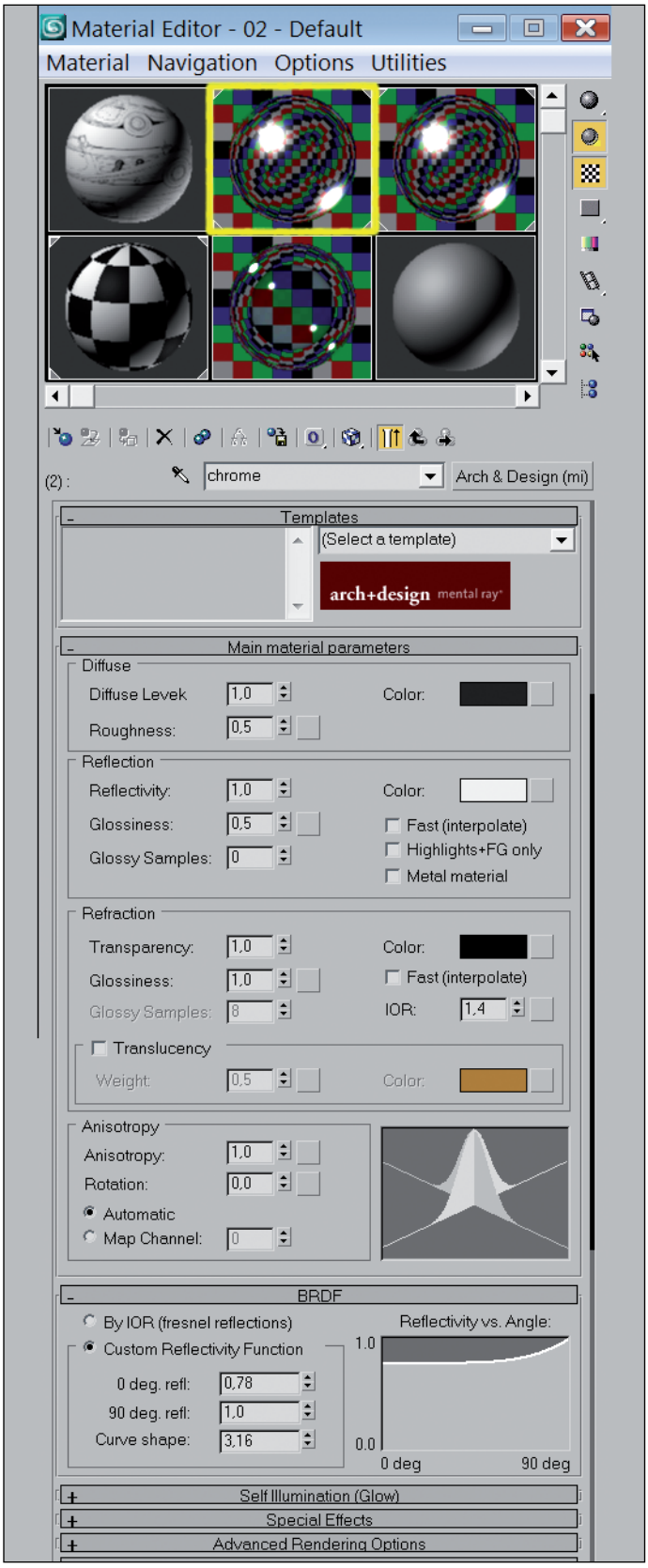
• 1. Pintura

• 2. Cromado

• 3. Cristal







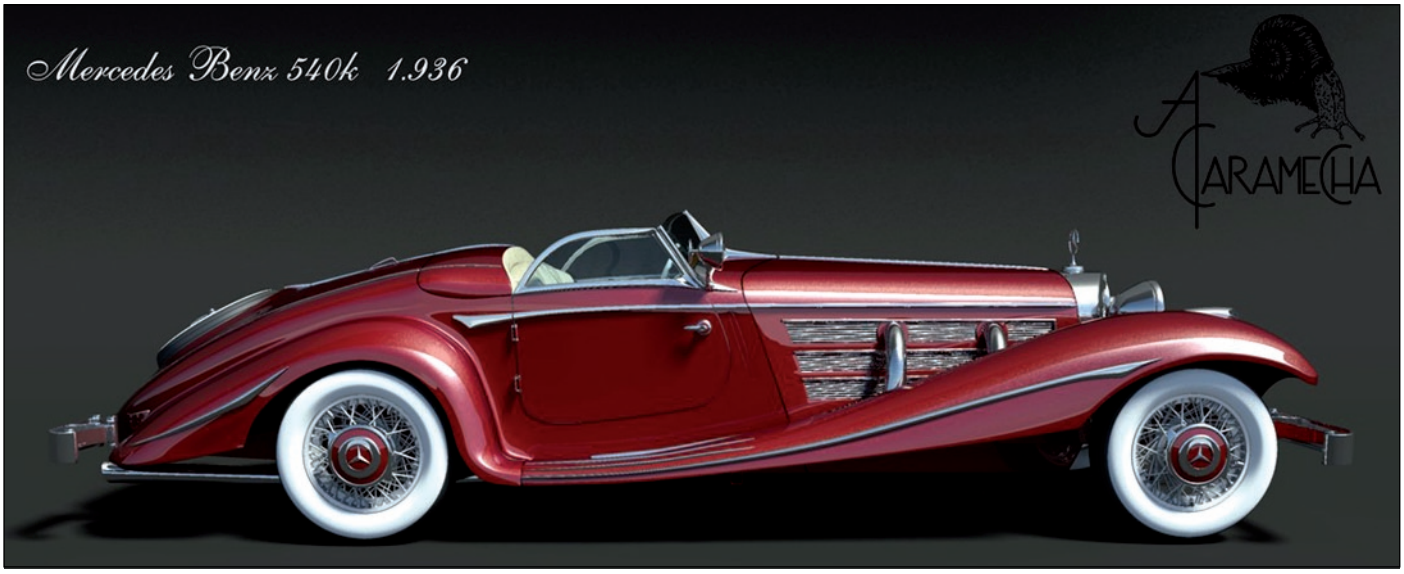
El detalle de la pintura y el de los neumáticos, es un pequeño guiño a la película de **Cars,** la pintura metalizada del tuneado y los neumáticos blancos.

No utilizo, de partida, materiales complicados. A medida que voy avanzando con los render ajusto los materiales, ya que, lo que funciona con una iluminación no necesariamente funciona con otra.

LA ESCENA

Para poder ver el modelo utilizo una escena básica: creo un par de planos situados por encima del modelo, les aplico un material blanco, para que se reflejen en la carrocería, esto crea un efecto vistoso y me permite comprobar que la malla está correcta. Para el suelo, en este caso, utilizo un plano y le aplico un material estándar de color gris muy oscuro, sin brillos ni reflexiones, para conseguir un efecto más misterioso. Para obtener el render final, realizo infinidad de escenas ajustando luces y materiales. ■

Autor: Abelardo Pérez Santiago
website: www.acaramecha.com



LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN DE DON BLUTH

El director, productor, guionista y animador **Don Bluth** nació el 13 de septiembre de 1937 en Texas (USA).

A la edad de 7 años quedó fascinado tras ver en un cine la película **"Blancanieves y los siete enanitos"** (1937) de Walt Disney y esta fue la razón por la que comenzó a aficionarse a dibujar. En **1954** se mudó junto a su familia a **Santa Mónica.**

Tras acabar sus estudios secundarios, trató de cumplir su gran sueño, que no era otro más que trabajar para los estudios **Disney**. Tras entregar a esta productora un portafolios con sus dibujos que a los dirigentes de la compañía quedaron entusiasmados y decidieron contratarlo como dibujante.

De este modo, entre 1955 y 1956 trabajó como asistente de animación en el clásico **"La bella durmiente",** que acabó estrenándose en 1959.

Posteriormente abandonó este trabajo para ejercer durante dos años como misionero en Argentina. A su regreso estudió Literatura Inglesa en la Universidad de Brigham Young, al tiempo que retomó su trabajo en Disney como animador de **"Merlín el encantador" (1963).**

Durante cierto tiempo trabajó junto a su hermano **Toby** en la producción y dirección de obras musicales teatrales en Santa Mónica y luego firmó un contrato para ejercer como animador en la compañía de animación televisiva **Filmation Studios.** A partir de 1971 volvió a trabajar en Disney como jefe de animación en las películas **"Robin Hood"** (1973), **"Lo mejor de Winnie The Pooh"** (1977), **"Los rescatadores"** (1977) y **"Pedro y el Dragón Elliot"** (1977).

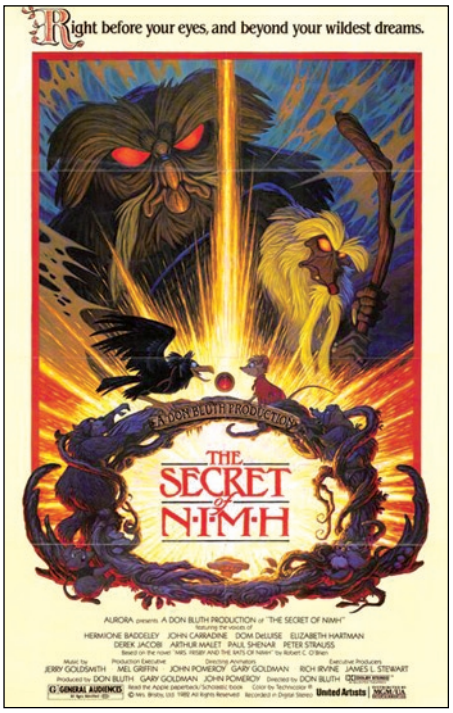
Manteniendo su vinculación con la productora, en 1978 debutó como director y productor del estupendo cortometraje **"The Small One",** historia navideña centrada en las andanzas de un niño que viaja junto a su viejo burro y que en su camino coincide con el nacimiento de Jesús.

Durante esta etapa coincidió con dos animadores del estudio llamados **Gary Goldman** y **John Pomeroy,** con los que entabló una gran amistad.

Durante los años 70 y a principios de los 80 realizó otros trabajos como animador fuera de Disney para el

largometraje animado **"Regreso al mundo maravilloso de Oz"** (1974) y para las escenas animadas pertenecientes a la película musical de imagen real **"Xanadu"** (1980).

En 1981 realizó su última colaboración como animador de Disney en la película **"Tod y Toby",** ya que a partir de ese momento decidió convertirse en animador independiente para tener mayor libertad creativa. Todo ellos se debió las diferencias creativas entre él y el estudio a la hora de abordar la película **"Tarón y el caldero mágico",** de la que acabó desvinculándose y que terminó estrenándose en 1985 sin que el director tuviese nada que ver con el resultado final del film.



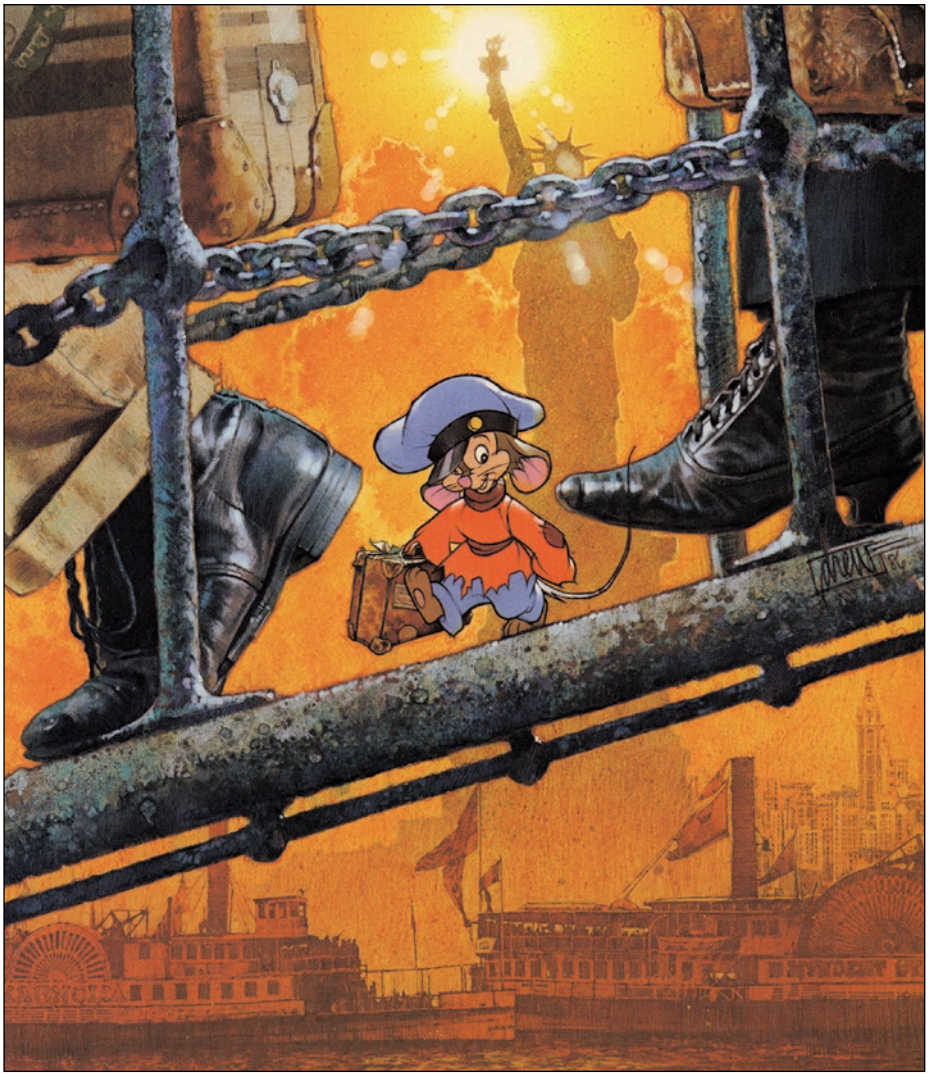
El primero de estos trabajos fue el cortometraje televisivo **"Banjo the Woodpile Cat"** (1982), donde se encargó de las labores de dirección, guión, producción y composición de un tema para su banda sonora.

Ese mismo año estrenó su primer largometraje como director titulado **"NIHM, el mundo secreto de la señora Brisby"**, en el que también ejerció como guionista y productor (junto a su amigo Don Bluth, con el que se asociaría en años posteriores para financiar el resto de sus films). La película fue una adaptación de la novela homónima de **Robert C. O'Brien** y se centraba en la historia de la Señora Birsby, una ratoncilla viuda y madre de tres hijos que debe salvar la vida de uno de ellos buscando una colonia de ratones superinteligentes con la que está relacionada su difunto marido.

El film mantenía una animación tradicional en la línea de Disney, pero incluía determinados apuntes dramáticos y adultos sin dejar de ser una producción para toda la familia. Su distribución minoritaria provocó que pasase bastante desapercibida en su momento, aunque ha sido reivindicada con el paso del tiempo.

Sus siguientes trabajos estuvieron vinculados al campo de los videojuegos, creando dos títulos míticos, pioneros y representativos de los años 80.

El primero de ellos fue **"Dragon's Lair"** (1983), fantasía medieval protagonizada por un caballero llamado Dirk el intrépido, que gozó de una gran popularidad y además fue el primer vídeojuego editado en formato de Laserdisc. Destacaba su jugabilidad y unos estupendos gráficos animados y que propiciaría una serie de televisión estrenada en



1984, además de un cómic y dos secuelas en formato de vídeojuego, la primera de ellas titulada **"Dragon's Lair II: Timewarp"** (1991).

El segundo de ellos fue **"Space Ace"** (1984), historia de ciencia-ficción en la que el aventurero espacial Ace, tenía que salvar a su novia Daphne, la cual había sido secuestrada por Bort, un ser maligno que pretende conquistar el universo con su rayo Infanto. Este segundo título mejoró algunos aspectos de **"Dragon's Lair"** y consiguió ser otro título inolvidable del género.

A mediados de los 80, regresó al campo del largometraje animado con dos de sus mejores y más populares films, en los que contó con la colaboración de **Steven Spielberg** en labores de producción y que se titularon "**Fievel y el nuevo mundo"** (1986) y **"En busca del Valle Encantado"** (1988).

"Fievel y el nuevo mundo", se centrada en las aventuras de Fievel Ratonovich, un pequeño ratón ruso que emigraba a Estados Unidos y acaba siendo separado de su familia. En su camino encontrará numerosas dificultades, sorteando a los gatos y encontrando nuevos amigos.

En este entretenido largometraje destaca la calidad de su animación y la estupenda banda sonora que incluía canciones compuestas por James Horner. Su éxito comercial provocó una secuela titulada **"Fievel va al Oeste"** (1991), que fue dirigida por Phil Nibbelink y Simon Wells, además de una serie televisiva. En 1988 se estrenó su obra maestra **"En busca del valle encantado"**, en la que también colaboró **George Lucas** en calidad de productor junto a **Spielberg**.

El film se centraba en la odisea de Piecito, una cría de Brontosaurio que junto a sus amigos Cera, Púas, Patito y Petrie emprenden un peligroso viaje para encontrar el legendario Valle Encantado, un nuevo lugar habitable. En su camino sortearán volcanes, terremotos y peligrosos y voraces dinosaurios.

El largometraje consigue capturar el espíritu del mejor cine de aventuras con momentos auténticamente dramáticos y cuenta con una magnífica labor de animación reforzada con una estupenda labor de diseño de escenarios obra del propio Bluth.

El éxito del film provocó un total de 12 secuelas estrenadas directamente en vídeo o DVD y una serie de televisión emitida en 2007 y en las que Bluth no estuvo implicado.

A finales de los 80 el director recibió la propuesta de Spielberg para que realizase una versión en animación tradicional de **"Shrek"**, aunque este proyecto no llegó a buen puerto hasta que se realizó el famoso film en 3D dirigido por Andrew Adamson y Vicky Jenson y estrenado en 2001.

En 1989 Don Bluth dirigió y escribió junto a Gary Goldman (también co-director de sus siguientes films salvo **"En busca del rey sol", "Todos los perros van al cielo",** largometraje protagonizado por Charlie B. Barkin, un pícaro perro de la raza pastor alemán que acaba muriendo tras ser traicionado.

Sin embargo, Charlie regresará del más allá convertido en un ángel de la guarda dispuesto a ayudar a una niña huérfana con problemas

llamada Anne Marie. Sin superar a los dos films anteriores, el resultado fue una producción simpática con dosis de buenos sentimientos que propició una secuela y una serie de animación, ambas estrenadas en 1996 y sin ninguna vinculación de Don Bluth.

En 1991 se estrenó **"En busca del rey sol"**, correcta comedia de aventuras en clave musical centrada en la historia de un niño llamado Edmond, que ve como su granja sufre numerosas inundaciones a consecuencia de una maldición creada por un malvado búho llamado El Gran Duque.

Este film no obtuvo una buena acogida comercial, algo que también sucedería con los siguientes films de Bluth.

En 1994 la adaptación del cuento de Hans Christian Andersen contó con una buena calidad de animación de nuevo en la línea de Disney, pero el guión sobre las aventuras de la diminuta protagonista resultó ser bastante plano. Más decepcionantes en todos los aspectos resultaron ser **"El jardín mágico de Stanley"** (1994) y **"Hubi, el pingüino chiflado"** (1995), tanto a nivel comercial como en lo relativo a la animación y el guión la dirección.

"El jardín mágico de Stanley" contaba la historia de un troll con el poder de crear bellos jardines gracias a su alegría, y que un día es expulsado de su mundo y acaba yendo a parar a la ciudad de Nueva York, en la que vivirá numerosas aventuras.

"Hubi, el pingüino chiflado" se centraba en la historia de Hubi, un simpático pingüino enamorado de la bella pingüina Marina. Cuando un día se decide a demostrarle su amor, el malvado Drake se

interpondrá en su camino y Hubi deberá viajar hasta una tierra lejana y peligrosa para demostrarle su amor a Marina.Tras esta mala racha, Bluth y Goldman decidieron crear un film de mayor atractivo comercial para los Estudios Fox con **"Anastasia"**, melodrama histórico y de aventuras con elementos musicales y que estaba muy en la línea del exitoso resurgir de la compañía Disney en los 90.

Inspirada en el personaje histórico de Anastasia, la supuesta y única hija superviviente de la del Zar Nicolás II tras la matanza que le costó la vida a éste y a su esposa e hijos. La acción nos presentaba como la joven Anastasia había sufrido amnesia tras tan trágicos sucesos y era acogida por su abuela, la Emperatriz María.

Sin embargo la historia se complica cuando el malvado Rasputín descubre que Anastasia no ha muerto y pretende asesinarla, pero ella será ayudada por un apuesto joven llamado Dimitri. Pese a las numerosas licencias históricas, fue un largometraje correcto con una estupenda animación y que consiguió sus objetivos comerciales esperados.

Dos 2 más tarde ambos realizadores dirigieron **"Bartok el magnífico"**, un mediocre spin off realizado para el mercado del vídeo y DVD y que estaba centrado en Bartok, un personaje secundario de "Anastasia". Bartok es una criatura bastante fanfarrona y divertida, a la vez que cobarde y que divierte a los habitantes de Moscú con sus "fingidos" actos heroicos.

Cuando el príncipe Ivan es secuestrado, Bartok se convertirá en un héroe a la fuerza para rescatarlo de las garras de la malvada bruja Baba Yaga.

Después de la buena acogida de "Anastasia", los Estudios Fox dieron luz verde a otro proyecto de los realizadores, en este caso se trató de **"Titan A.E."** (2000), ambiciosa producción animada de ciencia-ficción en la que lo jóvenes **Cale Tucker** y **Akima** se aliarán con el aventurero espacial el Capitán Joseph Korso para combatir a los Drej, una letal raza alienígena que 15 años atrás provocó la destrucción del planeta Tierra.

El film contó con una excelente labor de animación acompañada por un ritmo perfecto y un guión que recordaba a las viejas novelas de ciencia-ficción y a lo cómics norteamericanos y japoneses, sin embargo el hecho de que esta producción se orientase más hacia el público juvenil en lugar del infantil hizo que pasara injustamente desapercibido a nivel comercial, aunque desde la época de su estreno comenzó a ser reivindicado como una pequeña joya incomprendida. Esta gran decepción comercial provocó que concluyeran su contrato con Fox y hasta la actualidad ambos no han dirigido nuevas películas.

Pese a ello, se han mantenido en activo con éxito en el mercado del vídeojuego a través de una compañía creada en 1999 junto a Rick Dyer, John Pomeroy y David Foster, con la que lanzaron una segunda secuela de **"Dragon's Lair"** titulada **"Dragon's Lair 3D: Return to the Lair"** (2002), que se editó para PC, MAC, Playstation 2, Game Cube y Xbox.

Actualmente Bluth y Goldman han creado una nueva compañía de cine independiente llamada Don Bluth Films y han anunciado a través de su página Web que se encuentran en la preproducción de un largometraje de animación basado en **"Dragon's Lair"**. ■

www.donbluth.com

Fuente:
quefuede.lacoctelera.net

Satan (from manga "Bastard!")

Autor: Salvo Brullo

email: nduul@supereva.it

www.nucleus-3d.com

COMMANDER

Autor: JIAN XU **email:** xjgd4321@hotmail.com

La información recogida en estas páginas, así como su estructura y disposición, están protegidas por la legislación sobre Propiedad Intelectual de España y la Unión Europea, así como por los convenios internacionales actualmente vigentes.
Este Magazine y los textos firmados son propiedad de sus autores o productores, así como las imágenes, artículos, tutoriales u otros materiales aquí reproducidos.
"**No se permite su uso sin la expresa autorización de su autor.**"

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

Editor: Marco Antonio Delgado
E-mail: webmaster@pixeltale.com
Website: www.pixeltale.com

Render *out!*

pixeltale magazine