



La yuxtaposición  
de la tercera  
con séptima







# La Yuxtaposición de la Tercera con Séptima



Camilo Hermida Benítez

21.04.16

## Jorge Seva (Alex Roman)

Los efectos digitales cada vez más invaden las producciones en campos como la creación artística, comercial, científica, industrial y académica. El público está cada vez más influenciado por el avance tecnológico y exige producciones con imágenes más atractivas y realistas para su consumo. De estos avances tecnológicos se destaca el uso de herramientas tridimensionales para la creación de objetos, personajes y ambientes 3D para ser usados cotidianamente en cortometrajes, largometrajes, arquitectura, televisión y videojuegos entre muchos otros campos creativos y científicos.

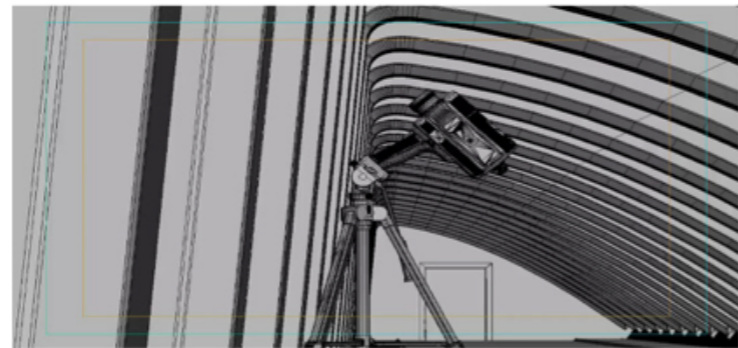
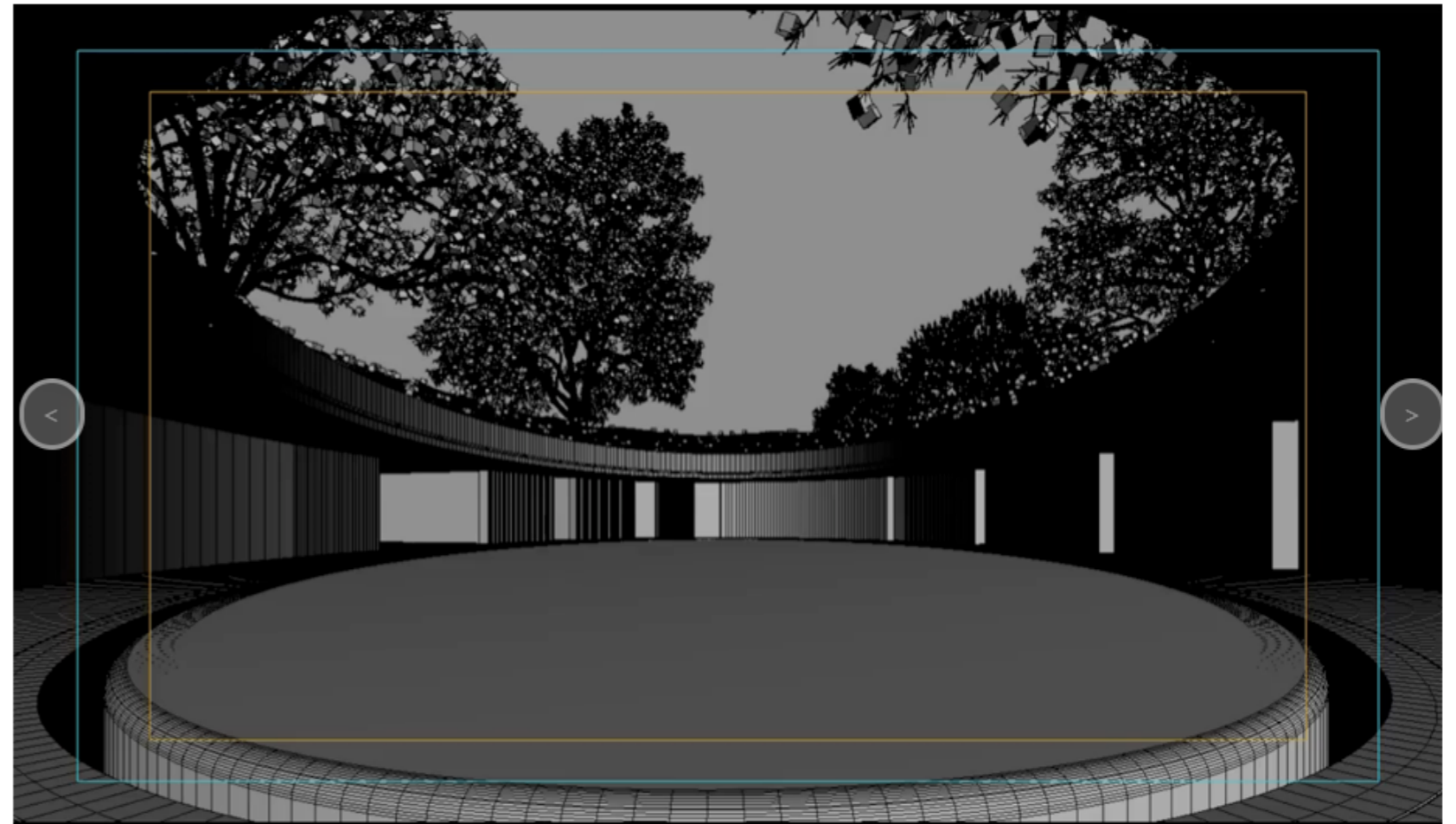
La Ferla (2009) relata cómo los soportes originales de los medios audiovisuales han ido desapareciendo y se han convertido en simulaciones digitales, el estado crítico del cambio tecnológico ha ocasionado una transformación sustancial en la creación audiovisual. La innovación digital ha permitido que algunos creadores y artistas profundicen en el uso de nuevas tecnologías aportando a la elaboración de la visualización 3D con un alto nivel técnico, pero también algunos creadores aprovechan esta tecnología para generar una imagen más evocadora, inspiradora y sensible. Este es el caso del artista digital Jorge Seva, mejor conocido en el medio con el alias de "Alex Roman". Este español es artista CG (computer graphics) y nació en Alicante en 1979, desde 1999 vive en Madrid.

Se inició en el 3D alrededor de 1994, después de pasar por varias academias de pintura y

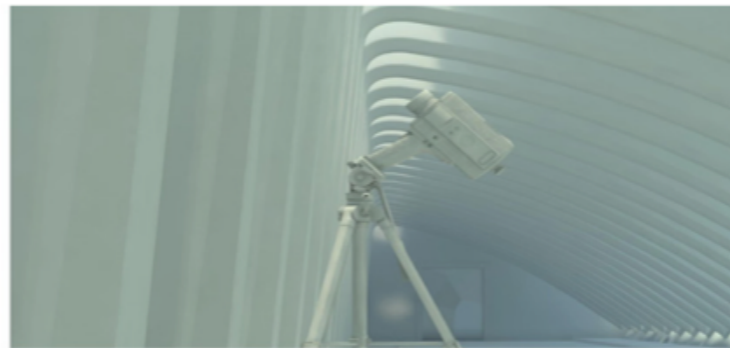


Se inició en el 3D alrededor de 1994, después de pasar por varias academias de pintura y dibujo conoció el trabajo 3D y tuvo claro que ese sería su futuro. Comenzó a trabajar en Digital Brain haciendo VFX (visual effects), pero por la dura competencia en ese campo rápidamente se involucró con el trabajo de visualización arquitectónica. Sus principales herramientas de trabajo son 3ds Max para modelar y animar, V-Ray para hacer render, Photoshop para la edición y creación de texturas y After Effects para la postproducción y composición, adicionalmente ha usado Google, una herramienta actual online. Él tiene un especial cuidado con la iluminación, ha usado HDRI (High Dynamic Range Imaging) como fuente de información lumínica para iluminar las escenas en 3D, también IBL (Image-based lighting) técnica de render 3D que captura una representación omnidireccional de los datos de luz que existe en una imagen, para utilizar esta información lumínica simulando el mundo real, o los sistemas VraySky y VraySun para generar GI (global illumination).





*Compositing Break Down: the juxtaposition of various scales and shapes of mesh geometry*



*Compositing Break Down: a basic lighting pass with no materials set to the objects*



*Compositing Break Down: a basic material pass creates clear foreground/background distinction*



*Compositing Break Down: post-production color correction pass adds focus, vignetting, effects*



## The Third & the Seventh

Los efectos digitales cada vez más invaden las producciones en campos como la creación artística, comercial, científica, industrial y académica. El público está cada vez más influenciado por el avance tecnológico y exige producciones con imágenes más atractivas y realistas para su consumo. De estos avances tecnológicos se destaca el uso de herramientas tridimensionales para la creación de objetos, personajes y ambientes 3D para ser usados cotidianamente en cortometrajes, largometrajes, arquitectura, televisión y videojuegos entre muchos otros campos creativos y científicos.

La Ferla (2009) relata cómo los soportes originales de los medios audiovisuales han ido desapareciendo y se han convertido en simulaciones digitales, el estado crítico del cambio tecnológico ha ocasionado una transformación sustancial en la creación audiovisual. La innovación digital ha permitido que algunos creadores y artistas profundicen en el uso de nuevas tecnologías aportando a la elaboración de la visualización 3D con un alto nivel técnico, pero también algunos creadores aprovechan esta tecnología para generar una imagen más evocadora, inspiradora y sensible. Este es el caso del artista digital Jorge Seva, mejor conocido en el medio con el alias de "Alex Roman". Este español es artista CG (computer graphics) y nació en Alicante en 1979, desde 1999 vive en Madrid.



Se inició en el 3D alrededor de 1994, después de pasar por varias academias de pintura y dibujo conoció el trabajo 3D y tuvo claro que ese sería su futuro. Comenzó a trabajar en Digital Brain haciendo VFX (visual effects), pero por la dura competencia en ese campo rápidamente se involucró con el trabajo de visualización arquitectónica. Sus principales herramientas de trabajo son 3ds Max para modelar y animar, V-Ray para hacer render, Photoshop para la edición y creación de texturas y After Effects para la postproducción y composición, adicionalmente ha usado Google, una herramienta actual online. Él tiene un especial cuidado con la iluminación, ha usado HDRI (High Dynamic Range Imaging) como fuente de información lumínica para iluminar las escenas en 3D, también IBL (Image-based lighting) técnica de render 3D que captura una representación omnidireccional de los datos de luz que existente en una imagen, para utilizar esta información lumínica simulando el mundo real, o los sistemas VraySky y VraySun para generar GI (global illumination).







La obra entonces usa como recurso narrativo la visión del fotógrafo y su cámara, esta visión la utiliza como hilo conductor entre diferentes obras arquitectónicas y una aparente relación entre ellas, mediante la experimentación visual y musical que estimula las sensaciones del espectador. La animación es contundente, los planos y los movimientos de cámara son limpios, el movimiento de los elementos en los ambientes juegan un papel fundamental, los movimientos de la naturaleza se ven hiperrealistas, los árboles las ramas y las hojas le dan un elemento de vida a los ambientes convirtiendo esos espacios aparentemente inhabitados en lugares con movimiento y personalidad.

El recurso de la animación digital tridimensional pasa a un segundo plano, tanto que la calidad realista de las imágenes permite dejar volar la imaginación y descubrir interpretaciones propias de los espacios que a pesar de estar contruidos artificialmente no mantienen la atención en ellos, los efectos digitales no son acá la relevancia de la historia, prima las sensaciones e interpretación que el espectador descifre y ayude a dejar volar su imaginación.