

Entre Dimensiones: Modelado 3D

UNIVERSIDAD
SIGLO 21

BLANCO GALINDEZ, ALVARO MARTIN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y ANIMACIÓN DIGITAL
ALVAROBLANCOGALINDEZ@GMAIL.COM

OPEN LAB 2025

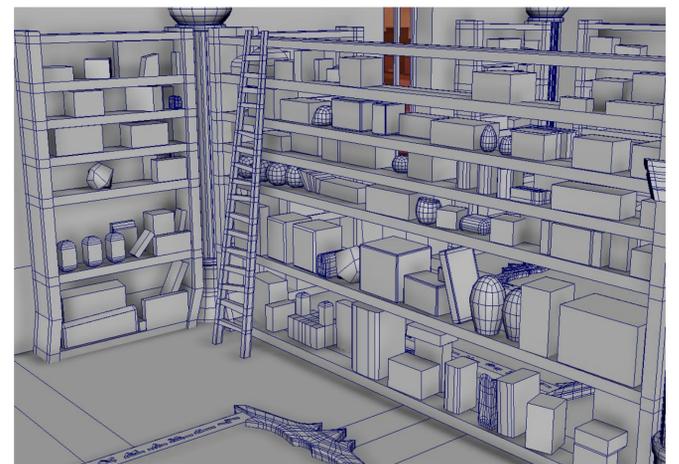
Recreación de Escenario 3D

Este trabajo parte del objetivo de construir un escenario en un entorno virtual tridimensional a partir de una imagen que sirve como arte conceptual, y luego implementarlo en una aplicación para dispositivos de realidad virtual. La elección del escenario responde al interés por la combinación estética de arquitectura gótica y elementos mágicos.



Objetivo/s

Se busca encontrar un equilibrio entre el arte digital expresivo y las características técnicas de un entorno 3D conservando el estilo pictórico de la obra original. El proceso abarca desde el modelado de la escena hasta la creación de la aplicación de realidad virtual, con el objetivo de ofrecer una experiencia inmersiva y explorar el potencial expresivo de esta tecnología.



Método

Se implementaron diversos programas como Maya, Substance Painter, Arnold y Unity. El desafío fue mantener la estética original optimizando el rendimiento para realidad virtual.

Principales resultados

El resultado es una escena 3D que mantiene el estilo y complejidad del arte original, permitiendo crear tanto imágenes como videos animados. También se creó la aplicación para dispositivos de realidad virtual, permitiendo al usuario recorrer e interactuar con los diferentes objetos del entorno.

Método proyectual-aplicado

Marco teórico Conceptual

Referencias bibliográficas

Autodesk Maya Creative (2024). Help home: Modeling. Recuperado de: <https://help.autodesk.com/view/MAYACRE/ENU/>

Autodesk Arnold (2024). Help home: Lights. Recuperado de: <https://help.autodesk.com/view/ARNOL/ENU/>

Unity (2023). Manual de Unity. Recuperado de: <https://docs.unity3d.com/es/530/Manual/UnityManual.html>