

Del Concept Art al Escenario 3D: Pipeline de Modelado para un Entorno Fantástico

MORDINI, LUCÍA DANIELA
DISEÑO Y ANIMACIÓN DIGITAL
luciadanielamordini11@gmail.com

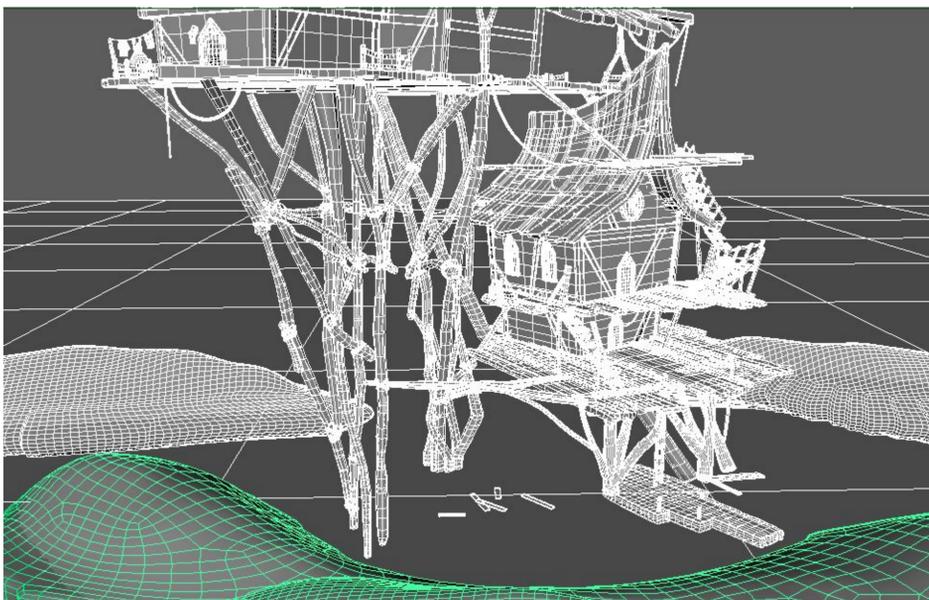
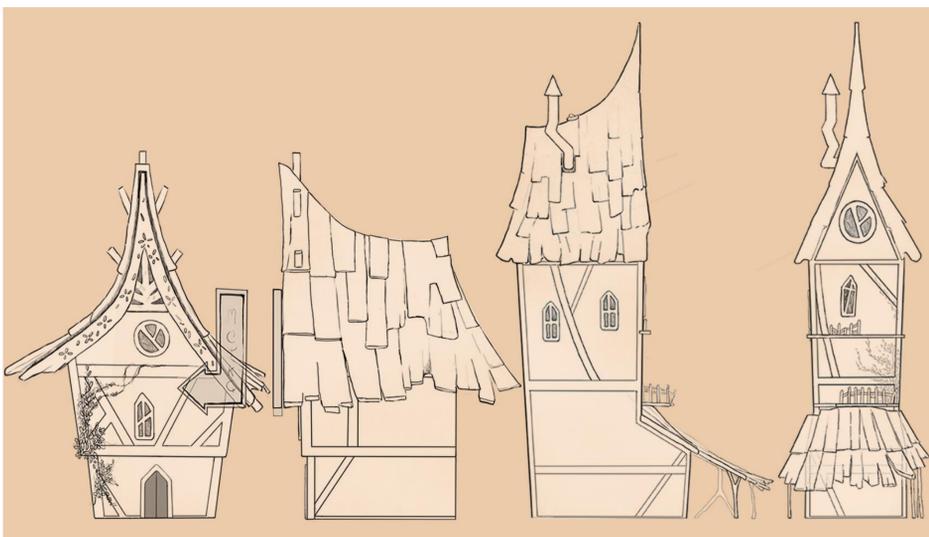
UNIVERSIDAD
SIGLO 21
OPEN LAB 2025

Tema-Pregunta

Este proyecto aborda el desafío de transformar una ilustración bidimensional de arte conceptual en un entorno tridimensional complejo, evaluando si un pipeline técnico-artístico bien planificado permite conservar la coherencia estética, nivel de detalle y atmósfera de la obra original.

Objetivo/s

Recrear en 3D la ilustración *Suncrest*, de la artista británica Marby Kwong, mediante un pipeline completo de producción propio de la animación digital, con el objetivo de lograr una representación fiel en términos visuales y narrativos.



Método

Se realizó un análisis visual e investigación de la ilustración de referencia para planificar el proceso. Se crearon blueprints en Adobe Photoshop y se modeló la escena en Autodesk Maya. Una vez realizado el mapeo UV de los objetos, se diseñaron las texturas con Adobe Substance 3D Painter y Designer. La iluminación y renderizado final fueron realizados con Arnold Renderer.



Discusión

El proyecto confirma que, con planificación técnica y un criterio estético bien definido, es posible traducir concept art en entornos 3D sólidos. Los resultados obtenidos respaldan la hipótesis inicial, destacando la viabilidad del proceso y el valor del arte conceptual como punto de partida en la producción tridimensional.

Principales resultados

El resultado final fue una imagen 2D renderizada que representa el escenario tridimensional desarrollado a lo largo del proceso. La escena presenta una estructura, nivel de detalle y atmósfera que respeta las decisiones visuales planteadas en la ilustración original.