

# LA CAPTURA DE MOVIMIENTO: SE EXPANDE HACIA NUEVOS HORIZONTES

EDICIÓN 2

VIERNES

07

JUNIO



El Planeta de los Simios: Nuevo Reino en maquillaje y efectos especiales. PAG 10



El arte detrás del cuento de dragón único de "Damsel". PAG 8



Godzilla vs Kong: The new ro creativo 3

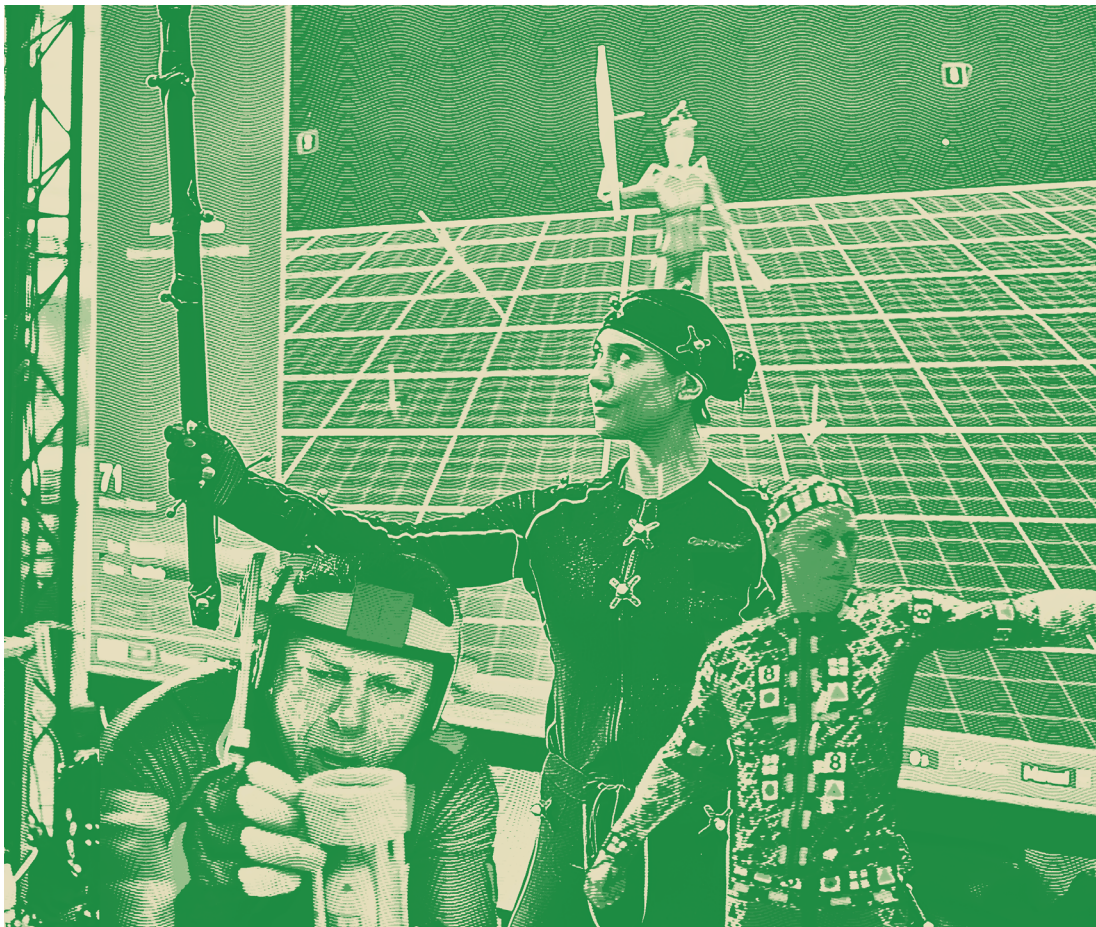
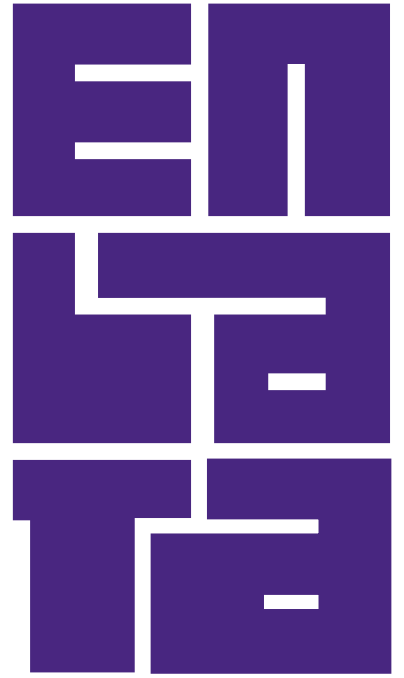


Imagen cortesía de StretchSense - Twentieth Century Fox Film edición por: Paula Galindo-Isabella Rincones

» AVANCES TECNOLÓGICOS

## TECNOLOGÍAS DE CAPTURA CON IA Y ML

Avances tecnológicos en captura de movimiento y rendimiento, potenciados por IA y ML, impulsan el realismo y la accesibilidad. Peter Rabel de Digital Domain destaca la importancia de la retroalimentación instantánea y la integración en entornos virtuales y eventos en vivo. La integración de IA y ML permite análisis automatizados y ahorros de costos en tiempo real de forma creativa.

» ORGULLO NACIONAL

## » SERGIO RINCÓN «

MOTION DESIGNER VFX COMPOSITOR



Imagen cortesía de UDI Gráfico

Santandereano Sergio Andrés Rincón, parte del equipo ganador del Oscar a Mejor Película. Destaca por su talento en efectos visuales, reconocido incluso por el director Christopher Nolan, su historia representa el éxito del talento colombiano en la industria del cine.

11

**SIENTE EL SABOR DE LA VICTORIA CON ENERGIZEYOG**

ADQUIERELO POR TAN SOLO 8.000

SERIES Y PELÍCULAS

### » LOS SECRETO DE LOS EFECTOS VISUALES DE "SOCIETY OF THE SNOW"



Director JA Bayona lidera desafío de efectos visuales para película de Netflix sobre tragedia de los Andes. Con 900 tomas digitales, el equipo recrea entorno montañoso y dramático accidente aéreo. La adaptación promete acción y suspenso en la pantalla grande.

» DOLAR

✓ 1 USD = 3,878.07 COP

» CLIMA

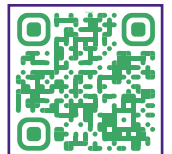
B/MANGA

23°

S/D/L

» INDICE

PÁG 2: AVANCES TECNOLÓGICOS  
PÁG 3: GODZILLA VS KONG  
PÁG 4: SOCIEDAD DE LA NIEVE  
PÁG 5: ESFERA DE LAS VEGAS  
PÁG 6 Y 7: INFOGRFIA  
PÁG 8: DRAGÓN Y MAGIA VISUAL  
PÁG 9: DETRÁS DE FALLAOUT  
PÁG 10: EL PLANETA DE LOS SIMIOS  
PÁG 11: SERGIO RINCÓN  
PÁG 12: ENTRETENIMIENTO





# REVOLUCIÓN EN LA CAPTURA DE MOVIMIENTO: VICON LIDERA CON TECNOLOGÍA SIN MARCADORES Y IA

En un evento que ha generado gran expectación en la industria tecnológica, Vicon presentó su innovadora tecnología de captura de movimiento sin marcadores en el prestigioso SIGGRAPH de Los Ángeles en 2023. Este avance, desarrollado a lo largo de tres años de intensiva investigación y desarrollo en sus instalaciones de Oxford, Reino Unido, marca un hito significativo en la evolución de la captura de movimiento. Vicon colaboró estrechamente con Artanim, un instituto de investigación suizo especializado en esta tecnología, y con Dreamscape Immersive, una destacada empresa de realidad virtual. Mark Finch, director de tecnología de Vicon, explicó la complejidad detrás de esta innovación: “La capacidad de capturar el movimiento sin

marcadores mientras se mantiene la exactitud y precisión líderes en la industria es una hazaña increíblemente compleja. Después de una fase inicial de investigación, nos hemos centrado en el desarrollo de algoritmos de captura sin marcadores de clase mundial, seguimiento robusto en tiempo real, etiquetado y resolución avanzados necesarios para hacer realidad esta innovación”.

En SIGGRAPH, Vicon demostró su tecnología con prototipos de cámaras, software y algoritmos capaces de rastrear a seis personas en tiempo real en una experiencia de realidad virtual. Esta tecnología elimina la necesidad de equipos pesados con marcadores, ofreciendo una experiencia más fluida y creíble. Sylvain Chagué, cofundador y director de



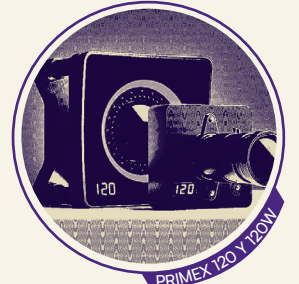
Imagen cortesía de Vicon y Astro Project, LLC. edición por: Paula Galindo-Isabella Rincones

tecnología de Artanim y Dreamscape, destacó la precisión y baja latencia del seguimiento, cruciales para lograr una inmersión de alta calidad en la realidad virtual, señalando su potencial para transformar la industria del entretenimiento. Además, subrayó la versatilidad de la tecnología para aplicaciones en simulaciones arquitectónicas.

## NUEVAS INNOVACIONES



COIL PRO

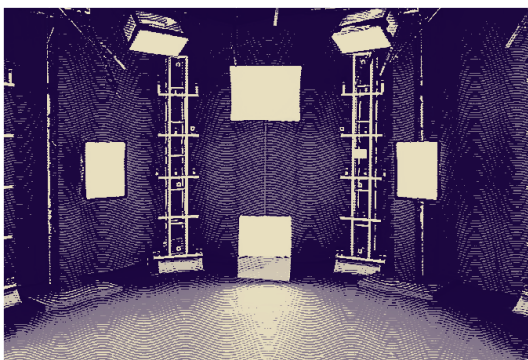


PRIMEX T20 Y T20W



QUANTES MOCAP

## Arcturus Studios: Líder en Tecnología de Video Volumétrico Revolucionaria la Industria con sus Innovadoras Herramientas



Imágenes cortesía de Arcturus. editada por: Paula Galindo

Arcturus Studios, establecido en Beverly Hills, se ha consolidado como líder en tecnología de video volumétrico con su innovadora plataforma HoloSuite, que facilita la edición y transmisión de actuaciones en 3D. Tras la adquisición del negocio de Mixed Reality Capture Studios de Microsoft, Arcturus ha lanzado su último códec de video, Accelerated Volumetric Video (AVV), que promete una integración más fluida de personajes volumétricos en entornos digitales. Estos avances representan una verdadera revolución en la creación de contenido digital, abriendo nuevas fronteras en la intersección entre la tecnología y el entretenimiento. Con Arcturus liderado

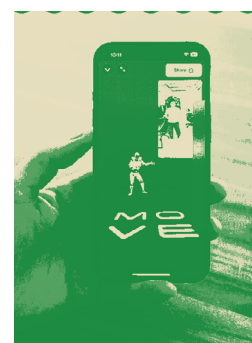
la vanguardia de la innovación, el futuro del entretenimiento digital se vislumbra más inmersivo y emocionante que nunca. Se espera que estos avances no solo transformen la forma en que interactuamos con la realidad virtual y aumentada, sino que también inspiren nuevas formas de narrar historias y crear experiencias envolventes para el público. Con su enfoque visionario y su compromiso con la excelencia tecnológica, Arcturus está allanando el camino hacia una nueva era de entretenimiento digital, donde la creatividad y la tecnología convergen para ofrecer experiencias verdaderamente memorables, cautivadoras y transformadoras.

## iPhone 13



Move AI lanza Move One: Aplicación de Captura de Movimiento con una Sola Cámara

Move AI lanza Move One, su revolucionaria aplicación de captura de movimiento para animadores y creadores de personajes 3D. La herramienta, revelada a finales de noviembre, simplifica el proceso de animación, ofreciendo una experiencia fluida y accesible para todos los usuarios y marcando un nuevo hito significativo en la industria.



Imágenes cortesía de Move AI. edición por: Paula Galindo



# GODZILLA VS KONG: LA ENTREGA DE THE NEW EMPIRE DA UN GIRO CREATIVO

La quinta entrega de la franquicia MonsterVerse, "Godzilla x Kong: The New Empire", retoma la épica batalla entre los icónicos monstruos, quienes ahora deben enfrentar una nueva amenaza que emerge desde las profundidades del planeta. En esta secuela de "Godzilla vs. Kong", los dos titanes se ven obligados a colaborar para asegurar la supervivencia de la humanidad. Paul

Franklin, Supervisor Senior de Efectos Visuales en DNEG y uno de los fundadores de la compañía, se unió a la producción en la fase de postproducción junto con Aleks Pejic. "El trabajo que nos adjudicaron fue muy diverso y complejo," comentó Franklin. "Nos contrataron para añadir una capa extra de creatividad, específicamente para algunos de los entornos más grandes, en particular las secuencias

de Hollow Earth, que desde el punto de vista del diseño son bastante desafiantes." La película, filmada durante el verano de 2022, ya había completado gran parte del diseño conceptual. Sin embargo, el talentoso equipo de DNEG aportó su experiencia para desarrollar y mejorar las secuencias clave, llevando la creatividad visual a nuevos niveles mientras avanzaba la postproducción.

Adam Wingard, director de la exitosa película "Godzilla vs. Kong", también estuvo al frente de "Godzilla x Kong: The New Empire", demostrando su habilidad para desarrollar un estilo visual distintivo que cautiva a los espectadores.

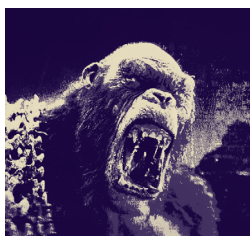
## PAUL FRANKLIN



Supervisor Senior de Efectos Visuales en DNEG

### >> Dirección y Estilo Visual

La esperada secuela "Godzilla x Kong: The New Empire", dirigida por Adam Wingard, quien también estuvo al frente de "Godzilla vs. Kong", lleva a los espectadores a una nueva y emocionante aventura en el enigmático mundo de Hollow Earth. Wingard ha desarrollado un estilo visual distintivo que mezcla el fotorrealismo con un toque de arte pop de neón, creando una experiencia visual.



### Narrativa y Personajes

Paul Franklin, Supervisor Senior de Efectos Visuales en DNEG, destacó el enfoque



Imágenes cortesía de VFX (La revista de la Sociedad de Efectos Visuales) edición por: Paula Galindo-Isabella Rincones

narrativo de Wingard, que otorga personalidad y carácter a las criaturas gigantes. "No son solo monstruos que destruyen todo; tienen momentos de introspección y patetismo", comentó Franklin. Este enfoque se refleja en la dinámica entre Godzilla y Kong, mostrando facetas más profundas, humanas y emotivas de sus personajes.



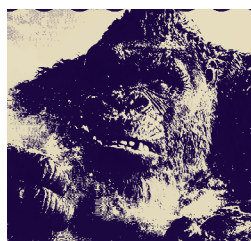
### Inspiración y Técnicas de Efectos Visuales

Para crear las impactantes secuencias de la película, Franklin y su equipo se inspiraron en imágenes reales de demoliciones y desastres naturales, así como en la cinematografía de pelícu-

las anteriores. "Queríamos capturar el carácter de los entornos del mundo real y combinarlos con escenarios de fantasía de manera creativa.

### Secuencias Clave

Una de las secuencias más impresionantes de la película está ambientada en Roma, donde Godzilla enfrenta a Caribdis, una criatura que combina elementos de araña y langosta. Esta escena se filmó parcialmente en locaciones reales y se completó con avanzados efectos visuales para destacar la arquitectura romana de manera espectacular, detallada y realista.



## VFX y Sostenibilidad: La Clave para Reducir la Huella de Carbono

La creciente demanda de efectos visuales (VFX) en la industria del cine ha suscitado preocupaciones sobre su impacto ambiental. Aunque existen pocos datos precisos sobre las emisiones específicas de carbono de los VFX, estudios previos sugieren que la producción promedio de animación puede generar hasta 5.5 toneladas de CO2 por hora. Además, películas taquilleras de Hollywood, con presupuestos de alrededor de 70 millones de dólares, pueden producir en promedio 2,840 toneladas de CO2 por producción. Esto plantea desafíos significativos para la industria. En este contexto, Dupe VFX, fundada en 2018 por Jonathan Harris,

emerge como un líder en la integración de prácticas sostenibles en la industria. Reconocida por su trabajo en producciones como "Sex Education" y "Gangs of London", la empresa se ha comprometido a reducir su huella de carbono. Desde 2021, Dupe VFX ha sido car-

bono neutral y continúa trabajando para reducir aún más sus emisiones. "Queremos inspirar cambios en la industria mientras mantenemos la excelencia en VFX", afirma Harris, subrayando la importancia de combinar el entretenimiento con la responsabilidad ambiental.



Imagen cortesía de BBC Studios y Tiger Aspect Productions.

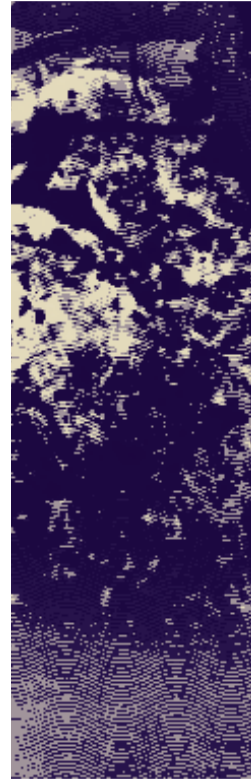
Dupe VFX, reconocida por su trabajo en *Peaky Blinders*, fue fundada por Jonathan Harris con un enfoque en la sostenibilidad y el bienestar del personal.



La adaptación cinematográfica de J. A. Bayona del libro de Pablo Vierci, “La sociedad de las nieves,” narra el trágico accidente del vuelo 571 de la Fuerza Aérea Uruguaya en 1972. Los supervisores de efectos visuales, Laura Pedro y Félix Bergés, fueron los encargados de crear 900 tomas digitales para la película de Netflix, incluyendo la recreación de un entorno montañoso y un accidente aéreo. Pedro y Bergés trabajaron en estrecha colaboración, alternando roles y responsabilidades para maximizar su eficiencia. “Éramos como una sola persona porque Félix y yo pensábamos de la misma manera,” señala



Pedro. Su trabajo se basó en una combinación de previsualización detallada y rodajes orgánicos, siguiendo el enfoque del director Bayona. Uno de los momentos visuales más icónicos es la escena de las familias viendo el avión reflejado en el cielo. Usando elementos fotográficos para los fondos, el equipo aseguró que los efectos se sintieran anclados en la realidad. “La sociedad de la nieve es 100% fotográfica,” explica Bergés, señalando que solo las tomas del avión atravesando las nubes fueron completamente generadas por computadora. La filmación en el lugar del accidente fue crucial para



capturar la escala y la magnitud del entorno. La producción empleó una mezcla de técnicas, incluyendo dobles, actores y maniqués para las escenas del accidente aéreo, con el objetivo de mantener la autenticidad visual. Las pantallas LED se prefirieron sobre las pantallas verdes para evitar la contaminación del color en la nieve. Este enfoque meticuloso y colaborativo permitió a Pedro y Bergés crear una experiencia cinematográfica impactante y realista, manteniéndose fieles a los eventos históricos mientras utilizaban la tecnología de los efectos visuales de manera innovadora y efectiva.

La recreación del desastre del vuelo de los Andes en “La Sociedad de las Nieves” presentó desafíos únicos para el equipo de efectos visuales. Laura Pedro y Félix Bergés, supervisores de VFX, compartieron detalles sobre cómo lograron un entorno invernal auténtico en el thriller de Netflix.

### » Simulando la Nieve

Con un equipo de 200 personas en el set, mantener la nieve intacta fue una tarea complicada. “La parte más desafiante técnicamente fue la nieve alrededor de los actores, que tuvo que cambiarse muchas veces debido a las huellas,” comenta Pedro. La solución llegó a través de la fotografía de la placa. “Teníamos muchas imágenes de nieve real en la misma montaña, lo que nos permitió replicarla en CG de manera precisa,” añade.

### » Respiraciones Frías

Para añadir realismo, se insertaron respiraciones frías en 200 tomas. “Hicimos una sesión fotográfica de las respiraciones de Laura en la cima de la montaña, donde hay mucha humedad y está bajo cero,” bromea Bergés, destacando la autenticidad del vapor creado de manera magistral.

### » Proveedores

El Ranchito VFX lideró la producción de efectos visuales, con apoyo de Glassworks, Lamppost VFX, Miopia FX y Twin Pines. “El Ranchito diseñó un activo de los fondos que fue fácil de compartir con otros proveedores,” explica Pedro. Utilizaron una aplicación basada en Unreal Engine para visualizar el valle de Sierra Nevada y coordinar los movimientos de cámara con precisión y eficacia.

### » La Toma Más Compleja

La escena del avión estrellándose fue la más desafiante. “El número total de disparos es de 35,920,” dice Bergés entre risas. “En dos años, me sentiré cómodo viendo el accidente. Otro reto fue diseñar el valle de forma realista, y decidimos hacer todo

## “DETRÁS DE ESCENA: LOS SECRETOS DE LOS EFECTOS VISUALES DE ‘SOCIETY OF THE SNOW’”

La Sociedad de la Nieve se está transmitiendo actualmente en Netflix. La película fue nominada a un Premio de la Academia a la Mejor Película Internacional este año.

**Félix Bergés**  
supervisor de efectos visuales



Imágenes cortesía de Netflix. edición por: Paula Galindo-Isabella Rincones

fotográfico. Ahora parece fácil, ipero no lo fue!”Este enfoque meticuloso y detallado desempeñó un papel fundamental en el proceso creativo del equipo de efectos visuales (VFX), permitiendo la creación de una experiencia

cinematográfica verdaderamente inmersiva y convincente. Al emplear técnicas innovadoras y dedicar una atención minuciosa a cada detalle, lograron plasmar de manera fiel la realidad del desastre en la pantalla grande.





# ESFERA DE LAS VEGAS: LA PANTALLA LED MÁS GRANDE DEL MUNDO PARA EFECTOS VISUALES Y ACCIÓN EN VIVO

En las afueras del Strip de Las Vegas, un imponente globo ocular de 366 pies de altura domina el paisaje urbano. Esta estructura, está recubierta por 580,000 pies cuadrados de paneles LED, capaces de transformarse en diversas imágenes, desde la luna hasta fuegos artificiales. El exterior de la Esfera ya es una parte distintiva del horizonte de Las Vegas, pero su interior ofrece una experiencia de entretenimiento inmersivo, sin igual, con capacidad para más de 17,600 personas. Películas, conciertos y eventos se proyectan en la pantalla LED de alta resolución más grande del mundo, creando un escenario

gigantesco para acción en vivo y efectos visuales. La pantalla interior tiene una resolución de 16K x 16K, mide 240 pies de altura y cubre 160,000 pies cuadrados con 64,000 paneles LED, fabricados por SACO Technologies de Montreal. El sistema de audio avanzado, desarrollado por Holoplot de Berlín, utiliza tecnología de formación de haces de audio 3D y síntesis de campo de ondas. Este proyecto de 2.300 millones de dólares fue diseñado por la firma global de diseño arquitectónico Populous. Sphere Entertainment desarrolló tecnología personalizada, incluida la cámara Big Sky 18K x 18K y 120 fps. El cam-

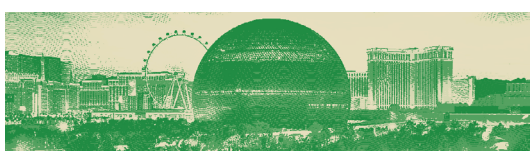
pus principal de Sphere Studios en Burbank está dedicado a la producción y postproducción de contenido inmersivo, con una cúpula geodésica de 28,000 pies cuadrados para la selección de contenidos. La banda de rock U2 inauguró la Esfera con una residencia de más de cinco meses. Esta innovadora infraestructura marca un hito en la convergencia del entretenimiento y la tecnología, estableciendo un nuevo estándar para la experiencia del espectador en eventos en vivo. Su diseño futurista y su enfoque tecnológico vanguardista prometen revolucionar la industria del entretenimiento en vivo.



Imágenes cortesía de Sphere Entertainment, edición por: Paula Galindo-Isabella Rincón

## Efectos Visuales Redefinen la Magia en los Parques Temáticos

No hace mucho tiempo, en una galaxia no muy lejana, los primeros visitantes ingresaron al universo de Star Wars gracias a una innovadora atracción creada por George Lucas, Dennis Muren, VES e Industrial Light & Magic (ILM). Star Tours debutó en 1987 en Disneyland y se convirtió en un precursor de las atracciones modernas que combinan simulación de movimiento, efectos visuales de ultra alta resolución y estímulos sensoriales.



### » Innovación y Colaboración en Atracciones

Atracciones recientes como Avatar: Flight of Passage, King Kong 360 3-D y Pirates of the Caribbean: Battle for the Sunken Treasure se destacan por su uso de imágenes digitales avanzadas y técnicas de simulación para sumergir a los visitantes en narrativas cinematográficas. Walt Disney Imagineering (WDI) y Lightstorm Entertainment, cofundada por James Cameron, se unieron a Weta Digital para crear Avatar: Flight of Passage en Disney's Animal Kingdom.

Universal Creative trabajó con Weta en King Kong 360 3-D para Universal Studios Hollywood, y WDI colaboró con ILM para Pirates of the Caribbean en Shanghai Disneyland Park. El éxito de estas atracciones no solo depende de la creatividad de los diseñadores de parques temáticos, sino también de la colaboración estrecha con destacadas compañías de efectos visuales. Empresas líderes como Framestore, Pixomondo y The Third Floor se unen a diseñadores de atracciones

para crear experiencias verdaderamente inmersivas y emocionantes para los visitantes. Además, la evolución de la tecnología no solo se limita a la creación de nuevas atracciones, como se evidencia en la transformación de la Twilight Zone: Tower of Terror en Guardians of the Galaxy — Mission: Breakout! en Disney California Ad-

venture. Esta integración continua de efectos visuales en la narración experiencial resalta la importancia creciente de sumergir a los visitantes en mundos ficticios de manera cada vez más efectiva y cautivadora. A medida que las atracciones buscan ofrecer experiencias más envolventes, la colaboración entre diseñadores de parques temáticos y empresas de VFX se vuelve esencial. Estas asociaciones no solo innovan en entretenimiento, sino que también elevan los estándares de la industria creativa, impulsando la inmersión del público en mundos fascinantes. Este matrimonio entre creatividad y tecnología redefine la narrativa experiencial y promete emocionantes aventuras únicas para los visitantes de todo el mundo.

**“Si [los parques temáticos] quieren visitantes habituales, deben proporcionar una variedad de experiencias emocionantes, creando atracciones de última generación, así como las más convencionales”**

**-Jules Roman, presidente de Tippett Studio**





# ¿CÓMO SE REALIZA?

## ALGUNOS TIPOS DE VFX

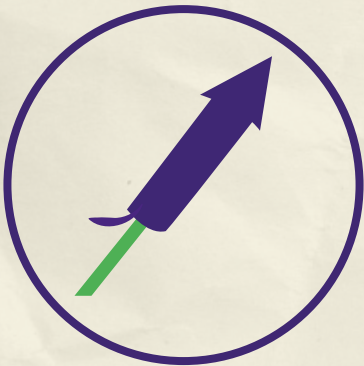


### Maquillaje

Es un efecto de caracterización, aportan detalles (carácter), al personaje u objeto en cuestión.

### Sonido

Este efecto durante el rodaje, se ha ido perdiendo, actualmente en el mundo del vfx se realiza en postproducción calculando el tiempo exacto.



### Mecánicos

Se llevan a cabo durante el rodaje e incluyen elementos, como pirotecnia, animatronics, movimiento, transformaciones etc.

### Digitales

Son todos aquellos desarrollados en postproducción.



Para simular un efecto especial de explosión de manera segura y efectiva en un proyecto audiovisual, se pueden seguir los siguientes pasos:



# EXPLOSIONES CONTROLADAS VFX



# LIZAN?



## Preproducción

1



Planificación: Definir el tamaño, la intensidad y el tipo de explosión que se desea lograr.

Localización: Seleccionar un lugar seguro y controlado para realizar la explosión.

Obtención de permisos: Asegurarse de contar con los permisos necesarios para realizar la explosión en el lugar elegido.

2

## Equipo y materiales



Pirotecnia: Adquirir los materiales pirotécnicos adecuados para la explosión, como cargas explosivas controladas.

Equipo de seguridad: Contar con equipos de protección personal para el equipo de producción y los actores involucrados.

3

## Ensayo y coordinación



Realizar ensayos previos para coordinar la acción de los actores, la sincronización de la explosión y la captura de la escena por parte del equipo de filmación.

4

## Filmación



Ubicación de la cámara: Colocar la cámara en un lugar estratégico para capturar la explosión de manera efectiva.

Grabación: Registrar la explosión desde diferentes ángulos y distancias para obtener material variado.

5

## Postproducción



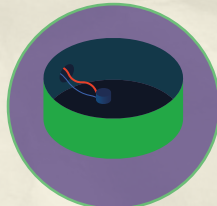
Edición de video: Editar la secuencia de la explosión en el software de edición de vídeo para ajustar la duración, el color y otros aspectos visuales.

Efectos visuales: Si es necesario, se pueden agregar efectos visuales adicionales en la postproducción para mejorar la apariencia de la explosión.

## ¿Que hay dentro de una carga explosiva controlada?

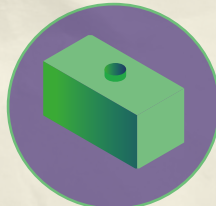
1

EXPLOSIVO



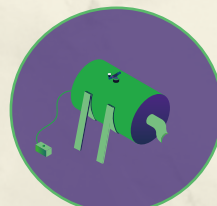
2

ACTIVADOR



3

CONTENEDOR





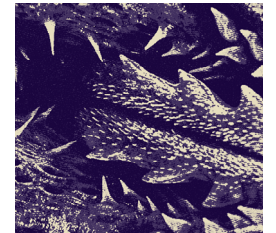
# Dragón y Magia Visual: Los Efectos Especiales de Netflix Revolucionan “Damisela”

Netflix nos sorprende con “Damisela”, una épica de fantasía oscura dirigida por Juan Carlos Fresnadillo, donde Millie Bobby Brown, Ray Winstone, Nick Robinson, Shohreh Aghdashloo, Angela Bassett y Robin Wright encabezan un elenco estelar. En esta producción, una joven novia se convierte en una inesperada ofrenda para un dragón. Pero es en la creación del imponente dragón donde los efectos visuales realmente brillan, gracias a la colaboración de los supervisores Nigel Denton-Howes y Nicholas Brooks. El responsable del diseño de producción, Patrick Tatopoulos, conocido por su habilidad en crear criaturas fantásticas, regresa para perfeccionar el aspecto del dragón. “Nuestro



Imágenes cortesía de Netflix, edición por: Paula Galindo-Isabella Rincones

dragón está mucho más cerca de una pantera”, explica Denton-Howes. Este enfoque le permite moverse con agilidad tanto en tierra como en el aire, alejándose del estereotipo del dragón pesado en tierra y elegante en vuelo. El diseñador de producción Patrick Tatopoulos dedicó gran atención



a conseguir que el dragón fuera anatómicamente correcto, como los huesos de la cadera. Los efectos visuales hacen que el dragón cobre vida de manera impresionante, creativo y realista.

El responsable del diseño de producción, Patrick Tatopoulos, conocido por su habilidad en crear criaturas fantásticas, regresa para perfeccionar el aspecto del dragón. “Nuestro dragón está mucho más cerca de una pantera”, explica Denton-Howes. Este enfoque le permite

moverse con agilidad tanto en tierra como en el aire, alejándose del estereotipo del dragón pesado en tierra y elegante en vuelo. Tatopoulos dedicó gran atención a la anatomía del dragón, desde las alas hasta los huesos de la cadera, asegurando una criatura creíble

y temible. “Añadimos un escalofrío a las placas del cuello para que correspondiera a su estado emocional”, comenta Denton-Howes. Este detalle no solo mejora el realismo sino que también aporta profundidad al carácter del dragón. Los entornos creados

para “Damisela” son tan impresionantes como el propio dragón. Cada cueva se diseñó con un estilo único, desde estalactitas y estalagmitas hasta columnas gigantes que recuerdan a una catedral gótica. La iluminación también jugó un papel crucial, con luciérnagas que

no solo iluminaron el camino de Elodie sino que añadieron un toque mágico al escenario. El castillo y sus alrededores, creados por Rodeo FX, también recibieron un tratamiento especial para equilibrar la fantasía con la realidad. “Los castillos son como personas digitales en

las que todo el mundo sabe cómo son, así que sabes cuándo no está del todo bien”, explica Denton-Howes. La Montaña de Piedra, inspirada en la anatomía felina, se construyó con una atención minuciosa al detalle de cada elemento, reflejando gran realismo y creatividad.

**CREATIVE POINT**

**DISEÑO GRÁFICO & PUBLICITARIO**

BRANDING • FLYERS • IMPRESIÓN DIGITAL • REDES SOCIALES

@creativepoint

50% DE DESCUENTO EN BRANDING

300-319-0251

## Despertando al Zombi Cinematográfico: El Espectáculo Visual de “The Ones Who Live”

La última temporada de The Walking Dead: The Ones Who Live lleva a los espectadores en un viaje emocionante a través de un mundo devastado, acompañando a Rick Grimes y Michonne Hawthorne en su intento por encontrarse en un entorno infestado de zombis y repleto de peligros. Los desafíos técnicos y creativos fueron abundantes, desde la creación de multitudes

masivas de caminantes hasta la representación de nuevos elementos, como el crucero visto en el episodio 2. La tecnología de captura de movimiento de XSens se utilizó para dar vida a los caminantes y soldados de manera realista, mientras que la atención meticulosa a los detalles garantizó que cada entorno postapocalíptico fuese impactante y auténtico para la audiencia.

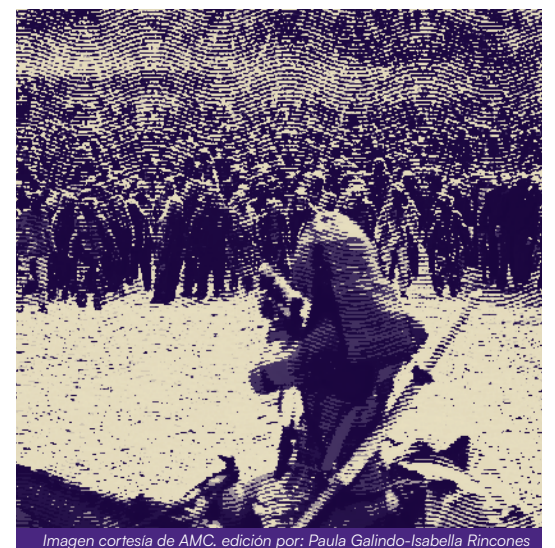


Imagen cortesía de AMC, edición por: Paula Galindo-Isabella Rincones



## REPARTO



Ella Purnell



Aaron Moten



Walton Goggins



Kyle MacLachlan



Sarita Choudhury

En la anticipada serie de Amazon Studios, “Fallout”, el mundo de los videojuegos cobra vida en una desolada Los Ángeles postapocalíptica. La serie, basada en la famosa franquicia de videojuegos, narra la lucha de los ciudadanos que, tras una devastadora explosión nuclear, se ven obligados a vivir en bóvedas subterráneas. Con Jonathan Nolan y Lisa Joy al mando, conocidos por su trabajo en “Person of Interest” y “Westworld”, la serie promete ser una experiencia visualmente impactante.

Jay Worth, supervisor de efectos visuales, ha trabajado con Nolan y Joy durante 13 años, y destaca la importancia de las conversaciones

iniciales para establecer el lenguaje visual del proyecto. “Primero se trata de obtener el guión, luego están las grandes ideas detrás de él y luego descubrir cómo tomar todas estas piezas y descubrir un lenguaje visual que funcione. Este comenzó sumergiéndome en el juego porque los detalles eran vitales para este proyecto”, explica Worth.

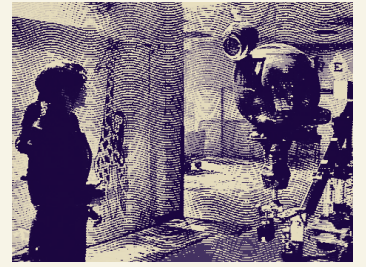
El equipo de efectos visuales enfrentó el desafío de crear un paisaje creíble y devastado, utilizando localizaciones reales como lienzo y construyendo a partir de ellas. Explorar lugares como Namibia y Utah ayudó a dar forma al mundo postapocalíptico que se pretendía mostrar. Andrea Knoll, productora de efectos visuales, en-

fatiza la importancia de la planificación detallada desde el inicio del proyecto. “Una gran parte de las conversaciones iniciales, específicamente en efectos visuales, involucró a Jay y a mí desglosando los guiones juntos, planeando cómo nos gustaría abordar el día a día con nuestro supervisor de efectos visuales en el set, Grant Everett”, comenta Knoll. La colaboración con proveedores clave fue crucial para garantizar que se logaran los mejores resultados en cada aspecto, desde los entornos hasta las criaturas, fortaleciendo así la visión del proyecto.

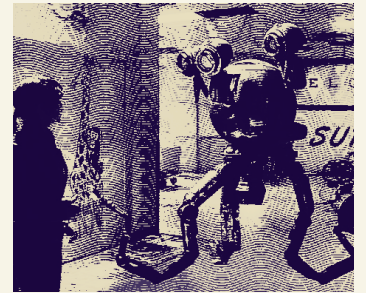
RISE FX se encargó del trabajo relacionado con la servoarmadura, mientras que Howard Cummings y su equipo construyeron el

interior del Vertibird, una nave icónica en la serie. Worth destaca el realismo logrado al filmar imágenes de vuelo en un gran volumen LED, utilizando placas de helicópteros y drones para capturar la esencia real del vuelo en cámara. Uno de los mayores desafíos fue la recreación de la explosión nuclear que devasta Los Ángeles. Worth y su equipo trabajaron con RISE FX para modelar los edificios de la ciudad y simular la interacción de la onda expansiva con el entorno. Cada explosión fue simulada individualmente para capturar el realismo en cámara lenta, resultando en una escena visualmente impresionante que dejó al público asombrado por su detalle y espectacularidad.

## El Desafío de Dar Vida a “Fallout” en la Pantalla



El equipo de la serie “Fallout” de Amazon Studios revela los desafíos y las innovaciones detrás de la adaptación del famoso universo de los videojuegos. Con aproximadamente 3,300 tomas de efectos visuales, cada detalle fue meticulosamente diseñado. Desde la creación del cíclope hasta la recreación de Los Ángeles post-apocalíptica.



El equipo enfrentó desafíos creativos y técnicos con destreza y pasión. Destacaron la importancia de la colaboración y la libertad creativa, mientras trabajaban estrechamente con cineastas visionarios y talentosos proveedores de efectos visuales. El resultado es una serie que promete cautivar a los espectadores con su impresionante mundo visualmente impactante.

## “DETRÁS DE LA MAGIA VISUAL: REVELANDO LOS SECRETOS DE LOS EFECTOS ESPECIALES EN FALLOUT”





# El Planeta de los Simios: Nuevo Reino en maquillaje y efectos especiales



Imágenes cortesía de Twenty Century Fox. edición por: Paula Galindo-Isabella Rincones

Desde las máscaras primitivas hasta la captura de movimiento y el CGI, la franquicia de "El Planeta de los Simios" ha demostrado cómo la tecnología puede dar vida a personajes increíbles de for-

mas nunca antes imaginadas. La ciencia ficción siempre ha desafiado los límites de la imaginación, y los efectos visuales han sido cruciales para crear mundos y personajes extraordinarios. El filme

original de 1968, dirigido por Franklin J. Schaffner y protagonizado por Charlton Heston, fue un punto de partida revolucionario, gracias al innovador maquillaje de John Chambers. A pesar de

las limitaciones tecnológicas de la época, el maquillaje permitió a los actores expresar emociones bajo capas de látex y prótesis. La tecnología de captura de movimiento transformó por completo a

los simios en el cine. Actores como Andy Serkis dieron vida a personajes como César con un realismo y expresividad sin precedentes, gracias a la combinación de captura de movimiento y CGI.



## Cómo la IA Transformó 'El Reino del Planeta de los Simios'

La inteligencia artificial (IA) ha generado debates significativos en la industria del cine sobre su capacidad para sustituir o complementar el trabajo humano. En particular, los creadores y artistas visuales temen que sus empleos puedan ser reemplazados por máquinas. Sin embargo, en el mundo de los efectos visuales, como los de Wētā FX, la IA se considera una herramienta poderosa que puede elevar las películas a niveles inimaginables. Erik Winquist, supervisor de efectos visuales de "El Reino del Planeta de los Simios", discutió con Polygon la importancia de las herramientas de aprendizaje automático en la producción de

la película. Winquist mencionó el uso de "solucionadores", algoritmos que procesan datos de los puntos de captura de movimiento de los actores para crear animaciones iniciales. A pesar de que los solucionadores automatizan la primera fase, el verdadero arte surge cuando los animadores humanos refinan y perfeccionan estas imágenes. Winquist enfatiza que los animadores faciales de Wētā FX utilizan los resultados generados por los solucionadores como punto de partida, permitiéndoles dedicar más tiempo a capturar las sutilezas y detalles de las actuaciones de los actores. Esto es crucial para que las expresiones faciales

y los movimientos sean tan realistas que los espectadores olviden que están viendo personajes generados por computadora. Además, a diferencia de otras herramientas de IA que se entrenan con obras de arte extraídas sin permiso de Internet, Wētā FX utiliza datos generados internamente, lo que garantiza precisión y evita problemas de derechos de autor. Uno de los mayores desafíos en "El Reino del Planeta de los Simios" fue la simulación de escenas acuáticas complejas. Winquist subraya que, aunque la tecnología ofrece flexibilidad y precisión sin precedentes, la IA es solo una herramienta complementaria absolutamente crucial.



# Sergio Rincón: El Maestro de la Magia Visual en Hollywood

Un talentoso santandereano forma parte del equipo galardonado en los premios Oscar a la Mejor Película. Felipe Jaimes Lagos, conocido como el 'Destructor de Mundos', desempeñó un papel esencial en la creación de los impresionantes escenarios del mundo cuántico de J. Robert Oppenheimer. A su lado, Sergio Andrés Rincón Rosales, un apasionado por los efectos visuales, contribuyó con su arduo trabajo desde Canadá para hacer realidad las explosiones más impactantes en la pantalla grande. Inspirado desde su juventud por las obras de Christopher Nolan, Sergio

se ha destacado en la industria del cine tras graduarse en Diseño Gráfico y embarcarse en una maestría en Animación y efectos especiales en la Academy of Art University de San Francisco, gracias a una beca de Colfuturo. Con una sólida trayectoria que incluye su participación en 18 producciones de Hollywood, Sergio ha dejado su huella en éxitos como 'Doctor Strange', 'Wakanda Forever', y 'Hawkeye'. Su contribución en la película 'Oppenheimer' demandó cinco meses de intenso trabajo remoto, siendo así reconocido con un

merecido crédito al final del filme, un logro que representa el resultado de más de cinco años de dedicación y esfuerzo. En la actualidad, Sergio Rincón es miembro destacado de la Visual Effects Society (VES) y se desempeña como Motion Graphics Designer en DNEG, reconocido estudio galardonado con un premio Oscar en 2022 por la película 'Dune'. Su historia es un testimonio de amor por el séptimo arte y perseverancia, llevándolo a la excelencia en la industria del entretenimiento. Sergio continúa inspirando a nuevas generaciones con su increíble talento.

“Es fundamental capacitarse, tanto en la parte técnica como en la teórica. También tener un muy buen nivel de inglés es importante para trabajar en la industria internacional”

Sergio Rincón inspira a los estudiantes de diseño gráfico de la UDI.

**SERGIO RINCÓN**  
2024

## » PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS «

VISUAL EFFECTS SOCIETY (VES) MEMBER

SENA TALENT AWARD 2022

Inspiration category

Winner - VFX Compositing  
Spring Show 2020 Academy of Art University

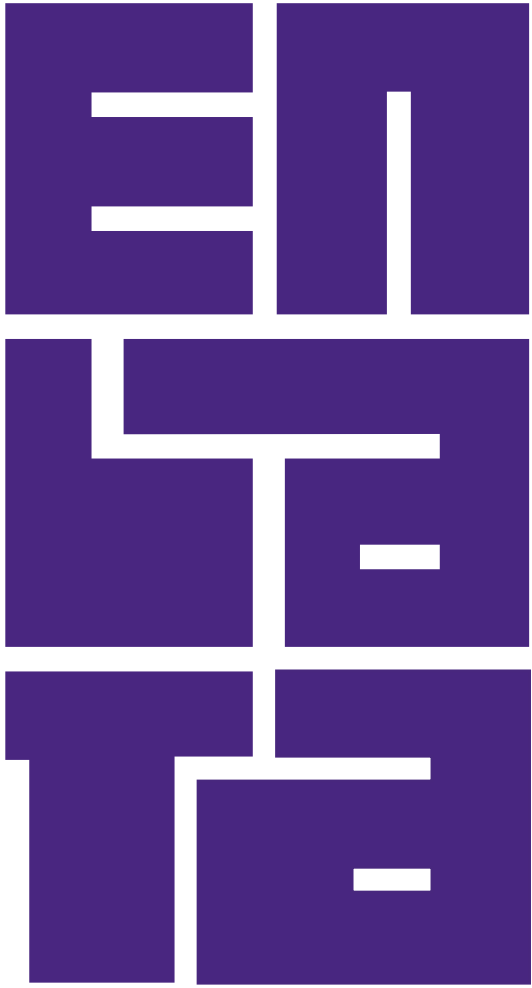
Runner Up - VFX Compositing  
Spring Show 2019 Academy of Art University

Colfuturo - Proimagenes Scholarship  
To study a master's degree  
at the Academy of art University

AWARDED Portfolio Grant Scholarship  
for Spring 2019 - Academy of Art University

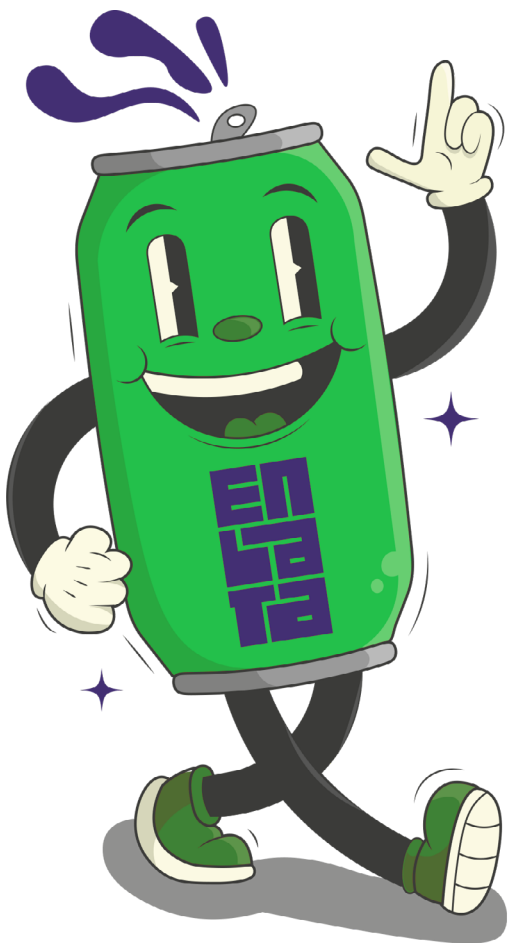






# ENTRETENIMIENTO

¡Colorea a Vault Boy de la manera más divertida!



Ayuda a enlata a llegar a la UDI

# PENSAMIENTO

UDI

