

Artista VFX

Destacado

¿Quieres tener un trabajo que pueda llevarte a ganar un Oscar? Sabemos que la formación para convertirse en un artista de efectos visuales requiere una gran cantidad de formación en programación y software de gráficos por computadora, pero la industria está progresando constantemente, por lo que una carrera en efectos visuales requerirá que te mantengas al día con las últimas tendencias y tecnología.

Conexión Personal

Un/a artista de efectos visuales utiliza un software informático para insertar efectos especiales que no se pueden capturar con la acción en vivo disparando en películas. Convertirse en artista de efectos visuales tiene que ver con la capacidad de contar una historia visualmente y hacerla creíble mediante la creación de efectos especiales utilizando el último software y herramientas informáticas:

- ¿Tienes pasión por el cine, la tecnología, la codificación y el arte digital?
- ¿Te encanta la creatividad?
- ¿Tienes una orientación en los detalles?
- ¿Disfrutas resolviendo problemas?
- ¿Te entusiasma aprender sobre la última tecnología para crear efectos visuales?

Otras Conexiones

Incluso si no terminas convirtiéndote en artista de efectos visuales, hay muchas otras trayectorias profesionales que implican contar una historia usando arte digital, incluyendo:

- Creación de modelos en 3D utilizando software informático como modelador/a en 3D
- Convertir el arte en imágenes en movimiento como animador/a de computadoras
- Creación de imágenes visuales para transmitir un mensaje o para entretener como diseñador/a gráfico/a o multimedia
- Diseñar elementos interactivos de medios digitales, teniendo en cuenta el gozo, como diseñador/a de UI/UX
- Creación de gráficos para un videojuego como diseñador/a de videojuegos
- Crear los aspectos artísticos de un sitio web como diseñador/a de sitios web
- Desarrollo de nuevos efectos visuales o programas y herramientas informáticas de diseño gráfico

Datos Curiosos/ "¿Sabías Que...?"

Algunas curiosidades divertidas sobre VFX:

Un equipo de VFX inventó la tecnología de "borde sangrante" para rejuvenecer a Robert De Niro: El Irlandés sigue a los personajes a través de diferentes edades, por lo que la tecnología estaba obligada a utilizar a los mismos actores a lo largo de la película y hacer que parecieran de diferentes edades. El equipo de VFX decidió que Robert De Niro recreara una escena de Goodfellas con el fin de crear software que pudiera hacer que De Niro (74 años de edad, en ese momento) se vea como lo hizo hace 30 o 40 años.

[Lee más aquí.](#)

Los efectos visuales consumen mucho tiempo: De acuerdo con un artista de efectos visuales que hace videos de YouTube, cada minuto de sus videos "requiere un día completo de 12 horas de filmación y al menos una semana de efectos visuales /edición". [Lee más aquí.](#)

¿Qué escenas de VFX en películas cambiaron la industria para siempre? Este gran sitio te cuenta esa historia del cine. ¿Cuántas de estas escenas clásicas has visto?

[Lee más aquí.](#)



Artista VFX



Conexión con STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)

Estas son algunas formas en que las nuevas tecnologías emergentes están transformando los efectos visuales:

- Inteligencia Artificial puede reducir el costo y el tiempo requeridos para los efectos visuales: La animación en 3D consume mucho tiempo y es costosa, y los avances en inteligencia artificial (IA) han hecho que sea más fácil automatizar la animación. La IA puede aprender cualquier cosa, desde la forma de la cara de miles de personajes hasta cómo se mueven esos personajes, y generar nuevos personajes basados en esa entrada. "La IA y el aprendizaje profundo pueden reducir el tiempo y los costos gastados en gráficos informáticos y efectos visuales a 1/10." [Lee más.](#)
- Los cineastas crean escenas en un mundo físico y digital combinado con Realidad Virtual: A medida que los efectos visuales se han convertido en una gran parte del cine y la televisión en la actualidad, hay una creciente brecha entre lo que el director puede ver en las tomas de acción en vivo y lo que se debe imaginar se añadirá digitalmente más tarde. Se hace difícil "dirigir una historia cuando el/la director/a no puede ver todo lo que se supone que está dirigiendo". Esto puede aumentar el tiempo y el costo requeridos para VFX después del hecho. Virtual Production utiliza realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) para unir el mundo físico y digital en tiempo real. "Cuando usas la realidad virtual para hacer la película, es como si estuvieras parado en un set de cine en el mundo real, aunque todo sea virtual". Los efectos visuales se pueden "hacer más rápido con menos gente [y eso] hace que una mejor película sea más barata". [Lee más aquí.](#)
- USD elimina las barreras a la creatividad para efectos visuales: El equipo de I+D de Pixar desarrolló un software de código abierto, Universal Scene Description (USD), que "está listo para tener un impacto sísmico en la industria de los efectos visuales". Tradicionalmente, VFX sucedería en etapas, pero si quisieras cambiar algo, tendrías que volver al principio del proceso. Con USD, puedes crear un intercambio escalable de escenas en 3D, lo que permite a los artistas de efectos visuales realizar cambios creativos sin afectar a todo el proceso. Con USD, "las personas pueden trabajar simultáneamente en los mismos activos sin pisar unas a otras". [Lee más.](#)
- Los estudios VFX están recurriendo a la nube para aumentar su flexibilidad: El trabajo de VFX requiere una cantidad significativa de hardware, pero "al aprovechar los recursos basados en la nube, los estudios tienen la capacidad de asumir proyectos mucho más y más grandes que lo que podrían manejar con recursos locales". Los recursos en la nube también tienen la capacidad de proporcionar resultados más rápido. "Con el renderizado en la nube, los estudios pueden aumentar la productividad, ya que los artistas pasan menos tiempo esperando resultados y más tiempo iterando para mejorar la calidad general del proyecto". [Lee más.](#)

Artículos, Videos, y Podcasts de Interés

Mire este [TED talk](#) sobre el arte y la ciencia de los efectos especiales.

Realiza un viaje cinematográfico a través de efectos especiales en [este TED talk](#).

[Lee esta](#) guía para principiantes para convertirte en un/a artista de efectos visuales (con o sin educación universitaria).

Si estás en busca de una idea de lo que es un día en la vida de un artista VFX, entonces [este artículo](#) te dará eso y más.

Artista VFX



El Viaje para Convertirse en Artista VFX

El camino para trabajar como artista de efectos visuales puede parecer un sueño lejano, pero ambas personas en las historias resaltadas a continuación comenzaron a la edad de 12 años, aprendiendo habilidades de efectos visuales en línea.

Aprende sobre un artista de efectos visuales que aprendió efectos visuales por su cuenta a través de tutoriales en línea:

Aaron Benítez fue educado en casa y comenzó a hacer videos con su hermano cuando tenía 12 años. Su amor por el cine se desarrolló a partir de ahí. Al final de high school, Aaron quería seguir una de sus dos pasiones: el cine o la biología. Finalmente, decidió seguir su pasión por el cine en la universidad.

Cuando Aaron comenzó a hacer videos, usó tutoriales en línea para incorporar efectos visuales, y para cuando llegó a la universidad, ya tenía mucha experiencia con los efectos visuales, "todo autodidacta, todo hecho en línea". En ese momento, se asoció con Zach King y fue capaz de utilizar su pasión por los efectos visuales para crear sus videos de YouTube.

El consejo de Aaron a alguien que quiere perseguir efectos visuales es: "Busca en línea. Hay una cantidad ilimitada de recursos que se pueden encontrar en línea y la mayoría de ellos son gratuitos. Especialmente con una industria como los efectos visuales, donde la mayor parte del trabajo se realiza en la computadora, realmente se puede aprender mucho acerca de lo que se necesita para entrar en la industria del cine como un artista de efectos visuales".

Aarón vive según el consejo que sus padres le enseñaron cuando era más joven: "Si trabajas como nadie en este momento, entonces podrás vivir como nadie en el futuro".

Aprende más sobre la historia de Aaron [aquí](#).

Lee sobre el trayecto de una persona para hacer videos como un pasatiempo a los 12 años para trabajar como artista de efectos visuales en Spider-Man:

Usama Siddiqui comenzó a editar sus propios videos cuando tenía 12 años. "En ese entonces, no tenía idea de que podía convertir mi hobby en una carrera. Solamente lo hice porque lo amaba". A medida que Usama envejeció, comenzó a expandir sus conocimientos en gráficos en movimiento y diseño, pero "no fue hasta Transformers 2 cuando vi optimus Prime estallar a través de un edificio en una pelea épica que supe que quería ser parte de algo tan surrealista como eso". Después de eso, comenzó a forjar su camino hacia una carrera como artista de efectos visuales y se matriculó en un programa de cine y televisión en la universidad.



Continúa en la siguiente pagina.

VFX Artist



Journeys to Becoming a VFX Artist

Usama cree que las habilidades más críticas para este papel son "conocimientos básicos de programación y una sólida comprensión del software en 3D. Hay una gran cantidad de problemas técnicos que se traen que no siempre tienen una solución directa. Necesitas tener una mentalidad creativa y ser capaz de resolver problemas de forma creativa. Una vez que comiences a familiarizarte con los lenguajes de programación internos para cada software de efectos especiales, reducirás mucho de tu tiempo y te permitirá implementar los cambios de manera más eficaz".

Usama está constantemente aprendiendo cosas nuevas para mantenerte al día con las nuevas tendencias y la tecnología en efectos visuales. "Teniendo en cuenta que esta industria está en constante progreso, es extremadamente importante mantenerse al día con las últimas tendencias y tecnologías. De lo contrario, corres el riesgo de quedarte atrás. Cuando se produce un problema en el trabajo... Voy a ver muchos tutoriales en línea. YouTube y Google realmente son tus mejores amigos aquí... Tampoco hace daño involucrarse con las comunidades y foros en línea para FX Artists, donde puedes interactuar con otros en el campo para avanzar aún más en tus habilidades".

El consejo de Usama a un estudiante que quiere seguir sus pasos es "empezar lo antes posible. Juega con varios programas y software, ver tutoriales. Trabaja en mini proyectos hasta que te sientas cómodo utilizando el software. Intenta crear todo lo que puedas. Te encontrarás con que hay una gran cantidad de resolución de problemas involucrada y con el tiempo, será más fácil encontrar soluciones creativas a tus problemas utilizando estas herramientas. Recuerda, cuanto más tengas en tu cinturón de herramientas, serás más valioso para un prospecto de empleador".

Lee más sobre la historia de Usama [aquí](#).

