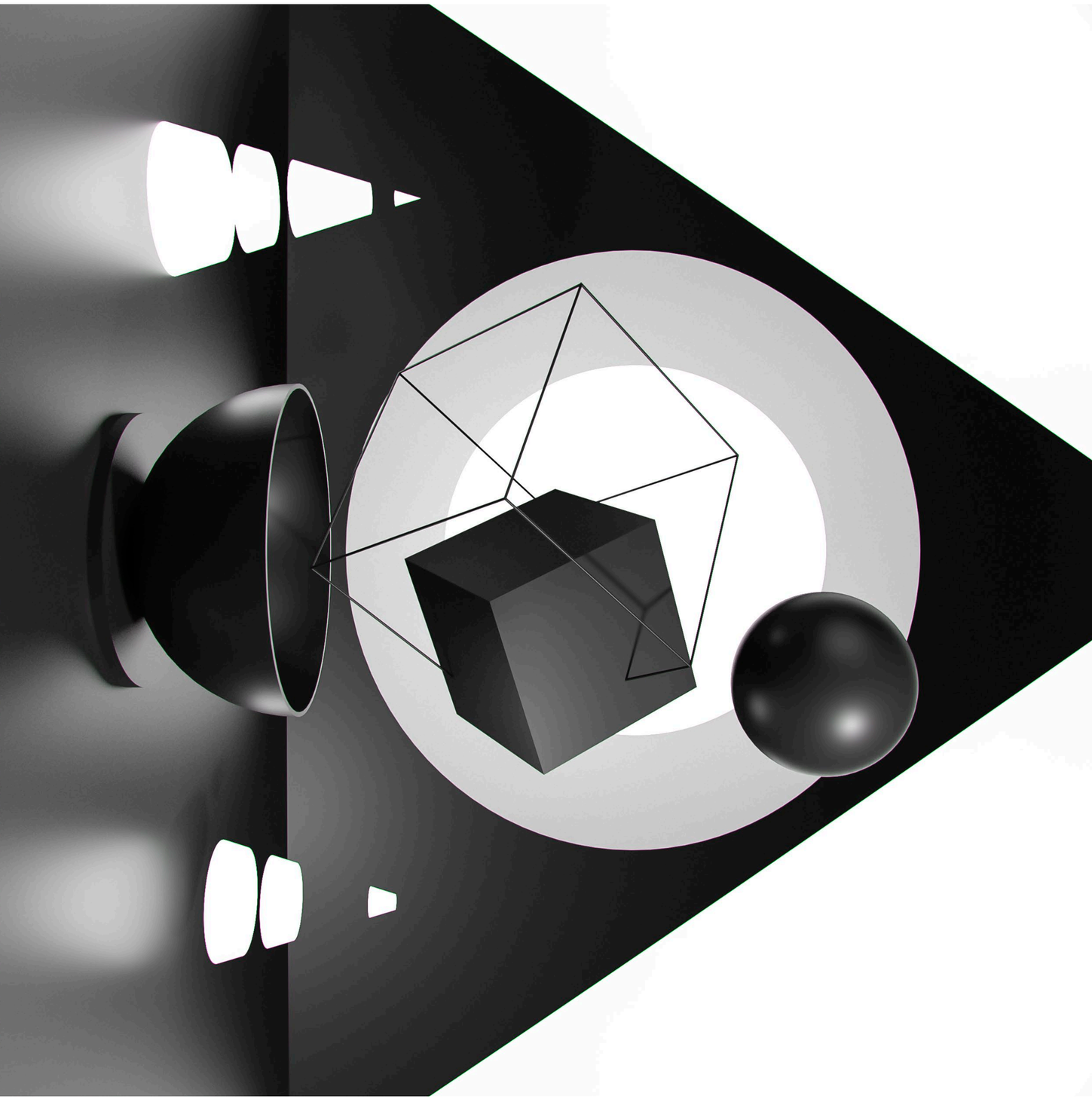
////PORTFOLIO 2020////

/ICARAS 3D (Pablo A. Martín)

/VISUALIZACIÓN ARQUITECTURA 3D
/REPRESENTACIÓN DE PRODUCTO Y DISEÑO



/ANIMACIÓN E INTERACTIVIDADES
/REALIDAD VIRTUAL Y TOURS 360

ICARAS 3D (Pablo A. Martín)

////PORTFOLIO 2020////

ÍNDICE DE CONTENIDOS////

00/ICARAS
/Presentación y contacto

01/VISUALIZACIÓN ARQUITECTURA 3D
/Espacios habitables
/Promociones inmobiliarias
/Lo público y lo comercial

02/REPRESENTACIÓN DE PRODUCTO Y DISEÑO
/Estilos de vida
/Lo cotidiano y lo digital (Visualización de producto)
/Real e irreal (Integraciones)
/Luz y color

03/ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD I
/Puntos de información
/En movimiento (Animación 3D)
/Mirar alrededor (Tours 360º)

04/ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD II
/Interactivos y realidad virtual en arquitectura
/Int + VR en publicidad y eventos
/Ferias de Arte (Proyecto Veronika) WebGL/VR

00/ICARAS
/Quiénes somos
/Cómo lo hacemos



00/ICARAS///



MISIÓN

Ayudar a profesionales y empresas a comunicar sus proyectos e ideas a los clientes finales. También a que ellos mismos tengan una idea precisa de lo que se va a realizar antes de hacerlo. Principalmente lo hacemos mediante visualización 3D, aunque hay otras técnicas.

¿POR QUÉ?

Nos encontramos en una época claramente marcada por la cultura visual. Por supuesto, esto tiene su reflejo en la arquitectura, donde a veces parece que importa más la espectacularidad antes que la calidad real de los espacios proyectados. No parece un planteamiento adecuado, estamos de acuerdo.

Sin embargo, como no podemos nadar contracorriente, y sabiendo que para proyectar espacios de calidad estás tú y eso ya requiere una cantidad de trabajo y esfuerzo más que considerable, merece la pena invertir en comunicarlo de forma correcta.

¿Como creemos que es la forma correcta? La que satisface a las dos partes. Me explico: Vas a ver reflejadas tus ideas, espacios y materiales utilizados de forma verosímil, independientemente del realismo que quieras dar a la imagen. Tu cliente, por su parte, apreciará que lo que le estás contando y lo que está viendo es coherente y, sobre todo, mostrado de forma fiable y con calidad, lo que aumenta la confianza en el profesional que se lo está explicando, un paso fundamental para conseguir los encargos.

En los últimos años, además, hemos visto cómo están llegando nuevas tecnologías que pueden cambiar la forma en la que mostramos espacios que aún no existen. Una formación continuada sobre ellas para deliberar cuáles pueden ser las más útiles en un futuro a corto / medio plazo para mostrar proyectos es un asunto de la mayor relevancia posible. ¿Realidad Aumentada o virtual? ¿Visualizaciones en tiempo real o presentaciones interactivas? La técnica da igual. Lo importante es la comunicación.

“Profesional especializado en visualización 3D de arquitectura, para comunicar vuestras mejores ideas”

/(+34) 665 699 910
/pablo@icarasarquitectura.com
/ByAdrenaline Coworking
/Pza. Puerta de Mártires 1, Alcalá de Henares

/ICARASARQUITECTURA.COM
/LINKEDIN & BEHANCE

01/VISUALIZ. ARQUITECTURA 3D//

/ESPACIOS HABITABLES
/PROMOCIONES INMOBILIARIAS
/LO PÚBLICO Y LO COMERCIAL





Viviendas unifamiliares y pequeños proyectos
Representación 3D de arquitectura

Espacios Habitables

Cliente: Fugu Studio / Varias promotoras
Desde 2018 / Guadalajara (España)

Viviendas en Guadalajara

Un ejemplo de lo que se busca actualmente en promociones inmobiliarias de tamaño pequeño: una serie de imágenes atractivas para poder comenzar la venta y valorar la percepción del cliente ante ciertos espacios, a la vez que se manifiesta de forma clara la capacidad de cada uno para poder acoger unas necesidades concretas.

Algo tan sencillo como si cabrá un sofá, mesa de comedor y mueble de TV sin problema en un salón, queda respondido de primera instacia. Parece algo trivial, pero para muchos futuros compradores de vivienda es una de sus principales preocupaciones.

Desde 2018 y gracias a la colaboración con Fugu Studio, gran parte de las promociones inmobiliarias que se realizan en la zona de Guadalajara y alrededores confían en nosotros para la realización de sus imágenes 3D.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC







Cliente: Elena Campos
Octubre 2019 / Mallorca (España)

Unifamiliar
Avda Rei Jaime I

Este caso es representativo del trabajo junto a los estudios de arquitectura / interiorismo, donde después de todos los meses de trabajo para dar al cliente final la propuesta de como va a ser su futura vivienda, necesita representarlo correctamente para la aprobación final.

Aunque en muchos casos las decisiones respecto a interiores y mobiliario corren de nuestra cuenta, aquí teníamos unas directrices bastante claras.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC







Cliente: Elena Campos
Octubre 2019 / Mallorca (España)

Unifamiliar
Avda Rei Jaime I







Cliente: Grupo LARVIN
Entre 2016 y 2018 / Varios lugares

Viviendas en Madrid

Imágenes 3D preparadas para comenzar el proceso de venta mientras se realizan las obras y los trámites pertinentes para su finalización. Este tipo de imágenes, preparadas para el mercado inmobiliario, tienen varias finalidades; no solo son parte de procesos de venta, sino también para las inversiones previas con clientes y financieras.

"Este tipo de 3D es vital para que las entidades financieras den aprobación a los créditos"

Aunque no fue necesario en este caso, en otros con esta misma empresa hemos realizado plantas texturizadas en 3D y realización de dossieres comerciales.

Esta promoción fue repetida, con variaciones, en diversas localizaciones de la comunidad de Madrid: Pozuelo, Majadahonda y Rivas-Vaciamadrid, entre otros.

SOFTWARE
3DS Max Design / V-Ray y Corona / Photoshop CC









Edificios residenciales
Representación 3D de arquitectura

Promociones inmobiliarias

Cliente: Natural Links SL
Mayo 2018 / Huelva

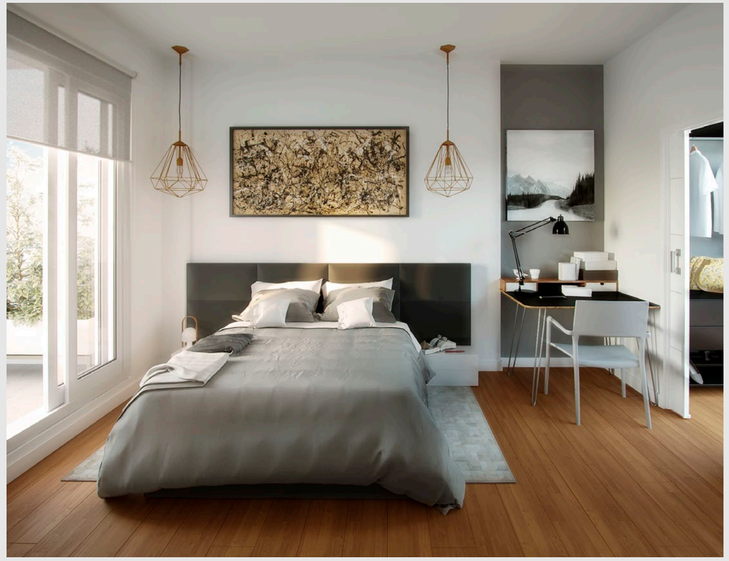
Mirador del Ensanche

Para nuestro cliente era un proyecto de peso y sus necesidades iban un poco más allá de lo habitual: este edificio es el segundo dentro de una misma promoción en Huelva y su distribución interior cuenta con diversas tipologías, bastante diferenciadas entre sí, que tenían que poder mostrarse, cada una con sus particularidades.

Realizamos imágenes para cinco de esas tipologías, con algunos muebles y elementos en común para que se entendiera bien la comparación entre ellas pero a la vez, dotando de personalidad única a cada imagen. Funcionaron muy bien y posteriormente nos encargaron también las exteriores, cerca de la ría de Huelva.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC







Cliente: Natural Links SL
Mayo 2018 / Huelva

Mirador del Ensanche





Cliente: Fugu Studio / Urbas
Mayo 2019 / Guadalajara

Campiña Residencial

Una promoción particular en el centro de Guadalajara, en una parcela en curva. El principal interés del cliente fue que el diseño quedara representado de forma limpia y las integraciones con el entorno real.





Cliente: Fugu Studio / Quabit
Noviembre 2018 / Guadalajara

Aviva by Quabit

Una inmobiliaria de tamaño y de reconocido prestigio, Quabit desarrolla de forma continua promociones en diversos puntos del país. En Aguas Vivas, la zona de mayor crecimiento de Guadalajara, se encuentra Residencial Aviva, de donde nos pidieron realizar varios interiores, varios exteriores y un tour virtual 360º. En total, 14 imágenes.

La particularidad de este trabajo es la integración de varios de los exteriores en fotografías realizadas por nosotros mismos (Fugu Studio), gracias a un brazo de grúa que nos permitió una altura adecuada para poder mostrar tanto la promoción como su entorno cercano.

Actualmente estamos desarrollando trabajos para otras promociones de la inmobiliaria. Vamos por la quinta.

PARA VER EL TOUR 360, CLICK AQUÍ

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC









Oficinas, comercios y espacios públicos
Representación 3D de arquitectura

Lo público y lo comercial

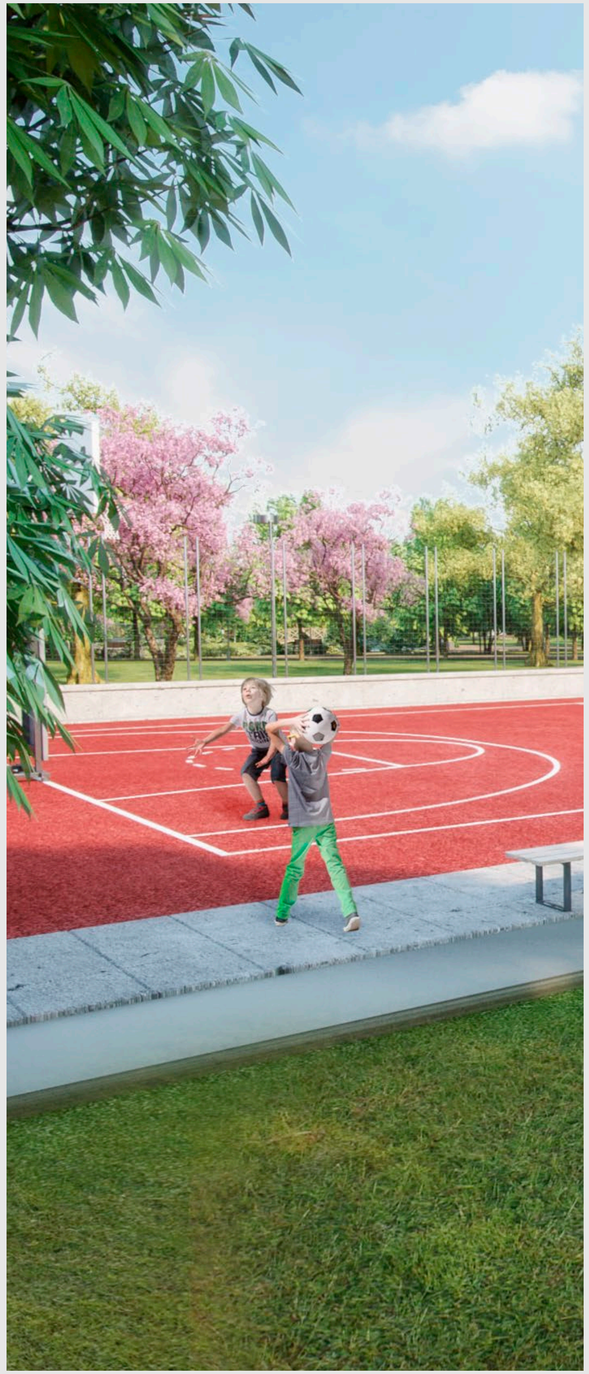
Cliente: Fugu Studio / Germán Hierro
Mayo 2018 / Cabanillas del Campo

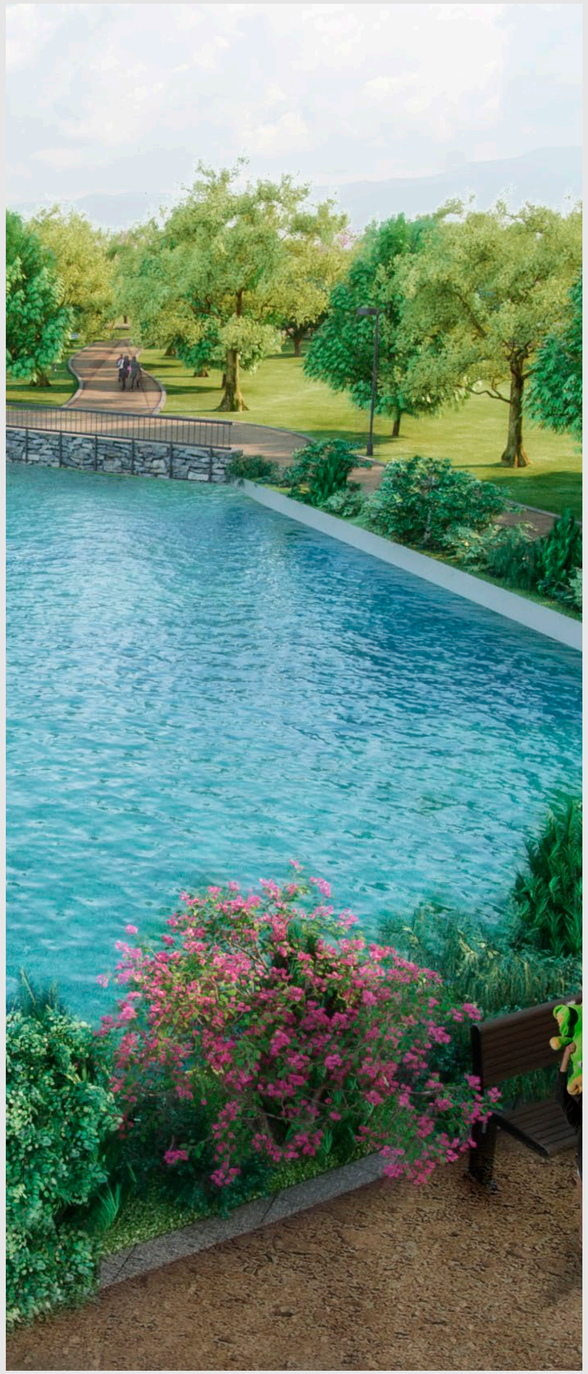
Parque Elena de la Cruz

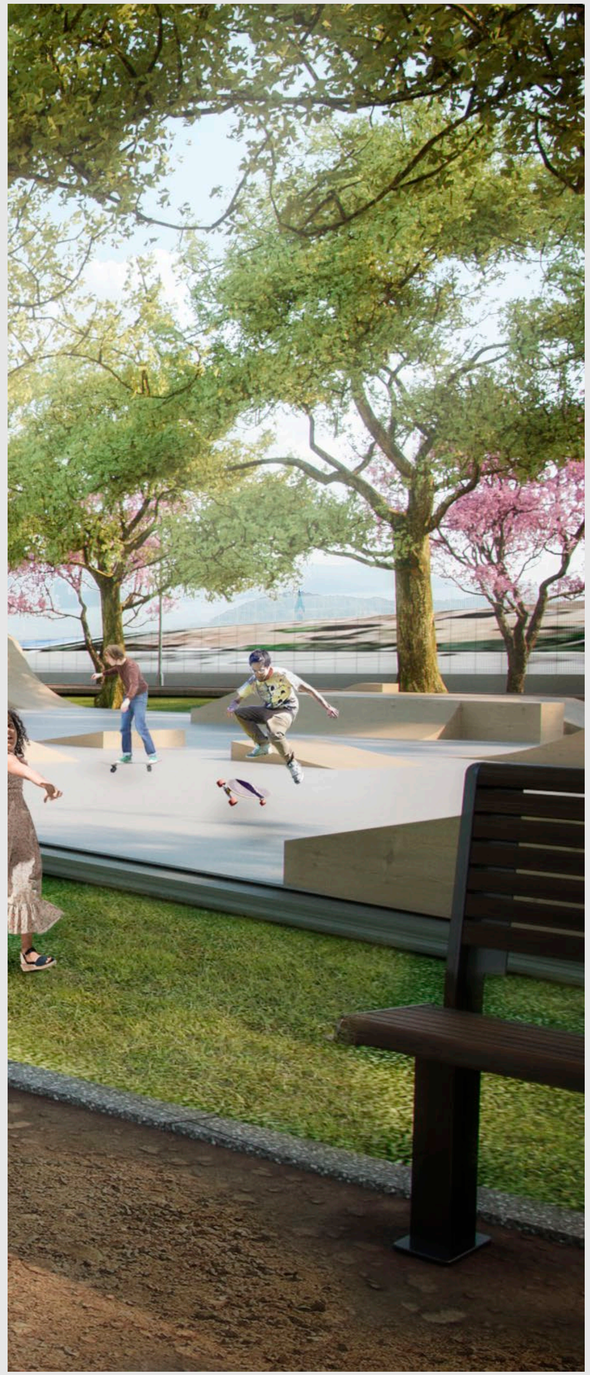
Un proyecto de vital importancia para Cabanillas del Campo (Guadalajara). Uno de los principales retos cuando se realizan imágenes de parques, jardines o paisajismo siempre mostrar la escala humana a partir de un plano general del futuro parque con sus instalaciones y la distribución de la vegetación, sobre todo las especies de árboles.

"Sirvió para enseñar el proyecto primero al Ayuntamiento y luego, a los vecinos"

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC







Cliente: Pinilla-Teyco / Ayunt. Madrid
Julio 2018 / Madrid

Turismo Madrid

Tres días para realizar una idea de adaptación del local de Turismo de Madrid en la Plaza Mayor y representarla visualmente.

Aquí no sólo realizamos las vistas mediante montajes entre elementos 3D y fotografías del espacio actual, sino que también realizamos parte del proyecto en base a las indicaciones que nos iban dando nuestros clientes.

Una locura que al final tuvo su recompensa.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC





Cliente: Essentia / Tblisi Metro Line
Agosto 2016 / Tblisi (Georgia)

Estación en Tblisi

Una estación de metro en la zona Universitaria de Tblisi (Capital de Georgia) como parte de la ampliación de la línea principal. Además, como parte de las obras, se añade una plaza pública donde antes iban respiraderos y diferentes elementos sin uso actual.

La constructora tenía un modelo 3D sencillo con el que explicaba lo básico del proyecto, pero se requería, para la entrega final, imágenes de calidad no sólo para entender el proyecto sino también para la promoción local.

"El Ayuntamiento de Tblisi realizó sus labores de promoción con estas imágenes"

Se realizaron interiores de estación y andenes, exteriores de la zona de acceso a la estación (con las marquesinas de diseño) y la plaza, a unos 200 metros de la estación, que es la que se ve en estas imágenes.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC



Cliente: Essentia / Tblisi Metro Line
Agosto 2016 / Tblisi (Georgia)

Estación en Tblisi







Cliente: Francisco Cámara / Univ. Villanueva
Diciembre 2017 / Madrid

Interiorismo para facultad

Una vez terminado el proyecto para la construcción de una nueva facultad en Madrid, la propiedad decidió encargar los interiores a un profesional del diseño.

Todos sabemos lo difícil que es comunicar un interior sólo con planos y a veces, con dibujos y referencias: se pierde la idea de conjunto, el ver cómo queda todo armonioso, etc.

En este caso realicé los interiores de siete de las estancias-tipo: aulas de grado y master, despachos, pasillos y sala de conferencias.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC

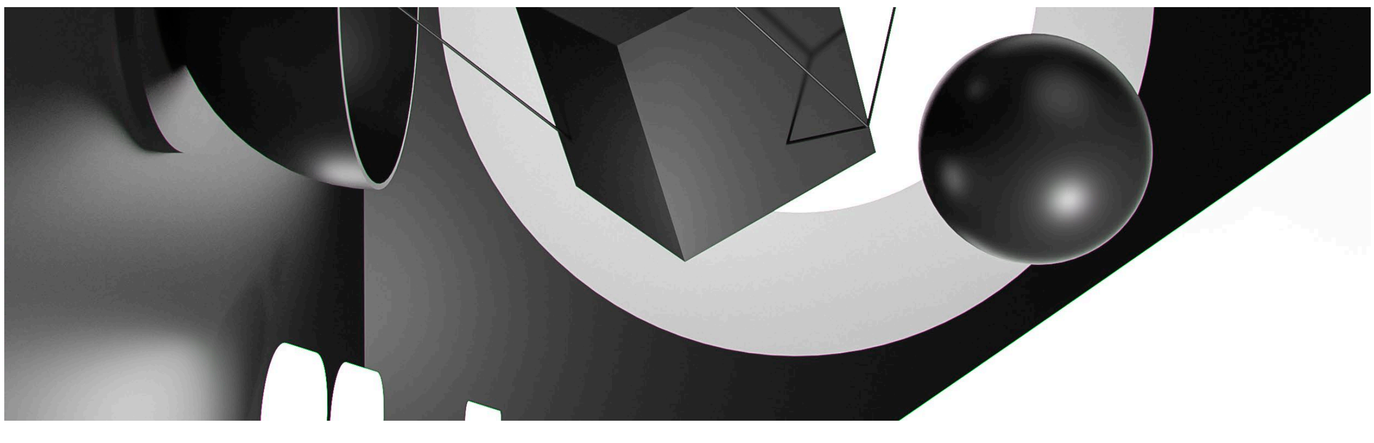






02/REPR. PRODUCTO Y DISEÑO///

/ESTILOS DE VIDA
/LO COTIDIANO Y LO DIGITAL (VISUALIZACIÓN DE PRODUCTO)
/REAL E IRREAL (INTEGRACIONES)
/LUZ Y COLOR





Detalles
Representación 3D generalista

Estilos de vida

Cliente: Varios / Proyecto personal
Entre 2015 y 2019 / N.A.

Detalles

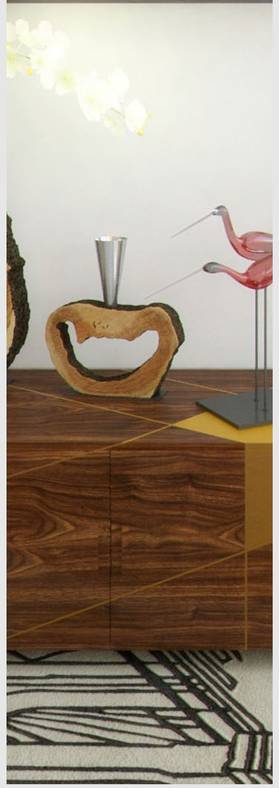
De los más de 150 encargos que he realizado, cada uno con varias imágenes y estancias, aquí solo tenéis una pequeña muestra, como es evidente.

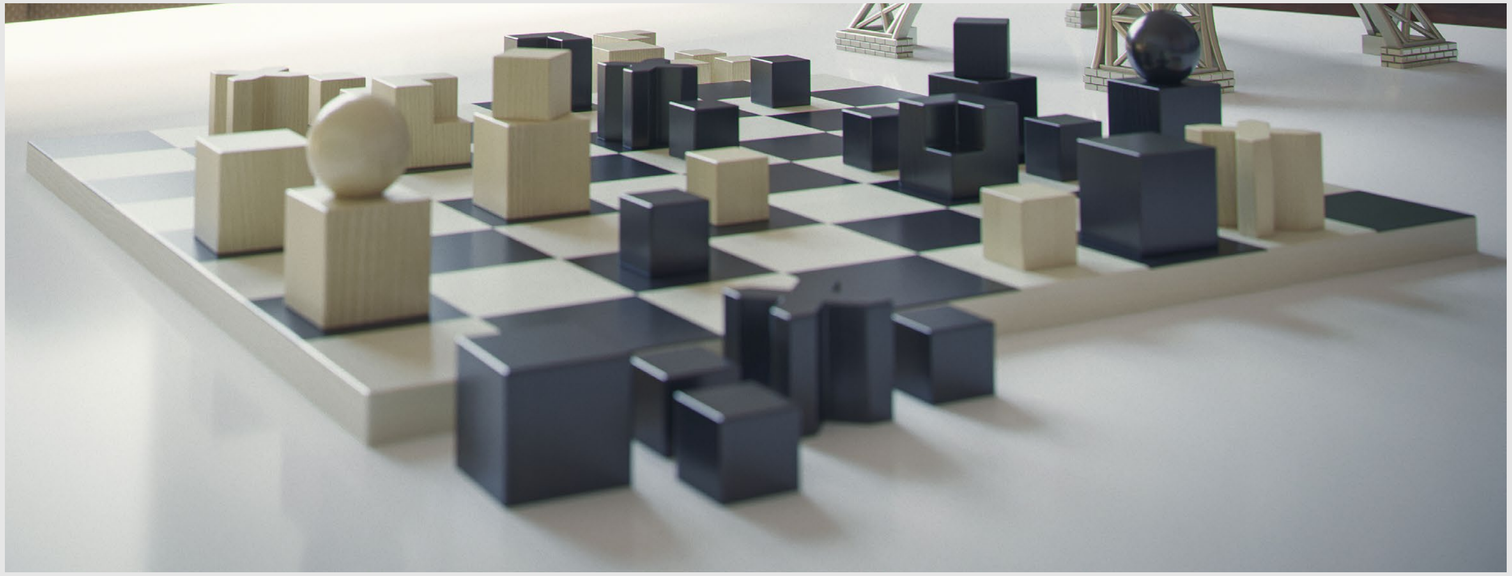
En el trabajo de visualización de arquitectura, en la gran mayoría de casos, ni siquiera se plantea la realización de imágenes parciales o de detalle. Escenas que sirvan no tanto para explicar los espacios como para provocar sensaciones o mostrar posibilidades concretas. En muchas ocasiones son lo que ayuda a vender una propuesta por encima de otra.

Esta página y la siguiente son mi forma de reivindicar que a veces, la clave está en la pequeña escala.

SOFTWARE
3DS Max Design / V-Ray o Corona / Photoshop CC















Visualización de producto
Representación 3D generalista

Lo cotidiano y lo digital

Cliente: Wanna One
Junio 2016 / N.A.

Mobiliario

Algunas veces lo que hay que enseñar a un cliente no son los espacios o las ideas en las que trabajamos, sino algún detalle o elemento en concreto. En este caso, realizado para un estudio de interiorismo de mucha proyección, la idea era comprobar que unos sencillos muebles quedaban como se esperaba.

La composición, la luz y la selección de la decoración son imprescindibles para dar un contexto adecuado.

SOFTWARE
3DS Max Design / V-Ray / Photoshop CC







Cliente: Proyecto personal
Septiembre 2019 / N.A.

Composición I

Si bien en el caso anterior un coxtexto suave y realista era lo más adecuado para cumplir con el objetivo del encargo, al tiempo empecé a darle vueltas a la opción opuesta, constrastar mediante una composición de entorno abstracta.

Pensada y realizada originalmente como un pequeño proyecto personal entre encargos y usando el modelo oficial de la página web de Northern, la idea es jugar con el contraste de color (amarillo/azul), luz (difusa/brillante) y direccionalidad (esfera/diagonal).

Acabé adaptándolo unos meses después para usarlo como ejercicio de postproducción en mis clases en el Grado en Diseño Digital en U-Tad, precisamente en la asignatura de Iluminación y Composición.

SOFTWARE
3DS Max Design / Arnold / Photoshop CC









Integraciones y Matte
Representación 3D generalista

Real e irreal

Cliente: La Reina Obrera
Abril 2019 / Madrid

Cambio de sala

A veces, es más fácil modificar una foto integrando pequeñas partes de 3D que recrear un espacio que ya existe. Sobre todo si las fotos de las que partir son profesionales.

Dos fotografías y un cambio de organización del espacio de recpeción, con unos planos y una lista de materiales. Modelar, imitar el punto de vista y la luz, sacar el render y realizar la integración de dos puntos de vista, en sólo una mañana. Win-win.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC



Cliente: La Reina Obrera
Abril 2019 / Madrid

Cambio de sala

A veces, es más fácil modificar una foto integrando pequeñas partes de 3D que recrear un espacio que ya existe. Sobre todo si las fotos de las que partir son profesionales.

Dos fotografías y un cambio de organización del espacio de recpeción, con unos planos y una lista de materiales. Modelar, imitar el punto de vista y la luz, sacar el render y realizar la integración de dos puntos de vista, en sólo una mañana. Win-win.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC



Cliente: Mapp3D Producciones
Entre 2015 y 2017 / Varios países

Eventos Turismo de Mexico

Trabajos muy rápidos y con bastantes imágenes, pero dentro de unos parámetros que se repiten para ser lo más efectivo posible.

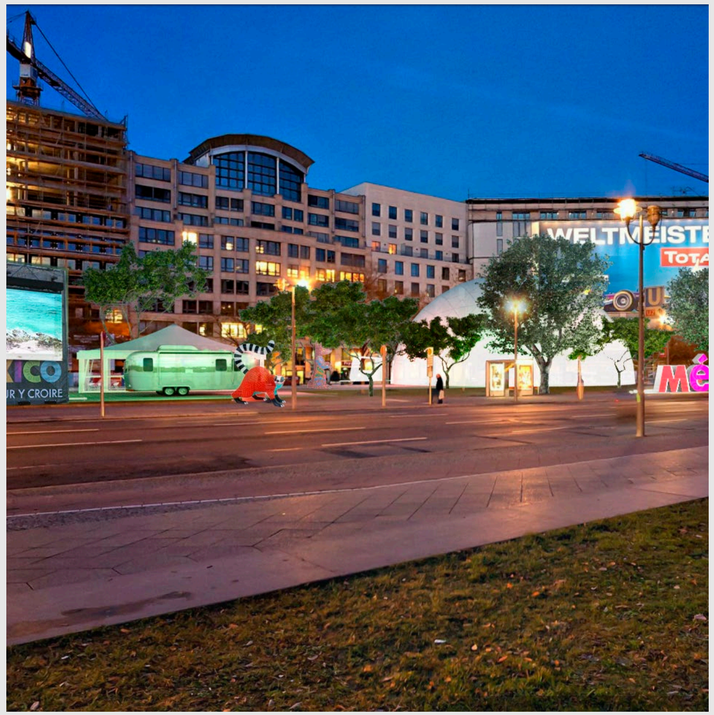
En colaboración con México y dentro de su campaña “vivirlo para creerlo” se realizan eventos en diferentes plazas de diversos países del mundo. Las imágenes y planimetría que realizamos sirven para que nuestro cliente pueda realizar el dossier que enseñe a las autoridades de cada uno de estos lugares, para que den su autorización o valoraciones al evento, que suele durar entre uno y dos meses.

En estas imágenes mostramos algunas de las más de dos decenas de imágenes realizadas para el evento en Berlín, Toronto y Vancouver, pero se han realizado trabajos también para París, Londres, Dubai y Shanghai.

SOFTWARE
3DS Max Design / V-Ray / Photoshop CC







Cliente: Mapp3D Producciones
Entre 2015 y 2017 / Varios países

Eventos Turismo de Mexico





Cliente: Proyecto Personal
Noviembre 2018 / N.A.

Matte / Gundam

El Matte es una técnica en la que se integran elementos de diversas técnicas (fotografías, ilustraciones, 3D, bocetos, artes conceptuales, diseños varios) para crear una imagen final potente, muy utilizada en cine y en otros sectores como elementos de fondo o atmósferas.

Su versión sencilla, usada en algunos de los trabajos de este documento, son las integraciones entre un edificio y fotografías de las parcelas reales donde se encuentran.

Este trabajo, realizado a partir de varias decenas de fotografías (cada nube/montaña/cascada/elemento es una foto diferente) y una serie de pases de render de un robot Gundam, es una forma de llegar más allá y trabajar en la intencionalidad, el color y la búsqueda de una mejor técnica que luego pueda usar en trabajos profesionales con mis clientes.

Al igual que en el caso de la lámpara de Northern, al cabo de unos meses lo adapté y reutilicé para poder usarlo en la docencia de Grado.

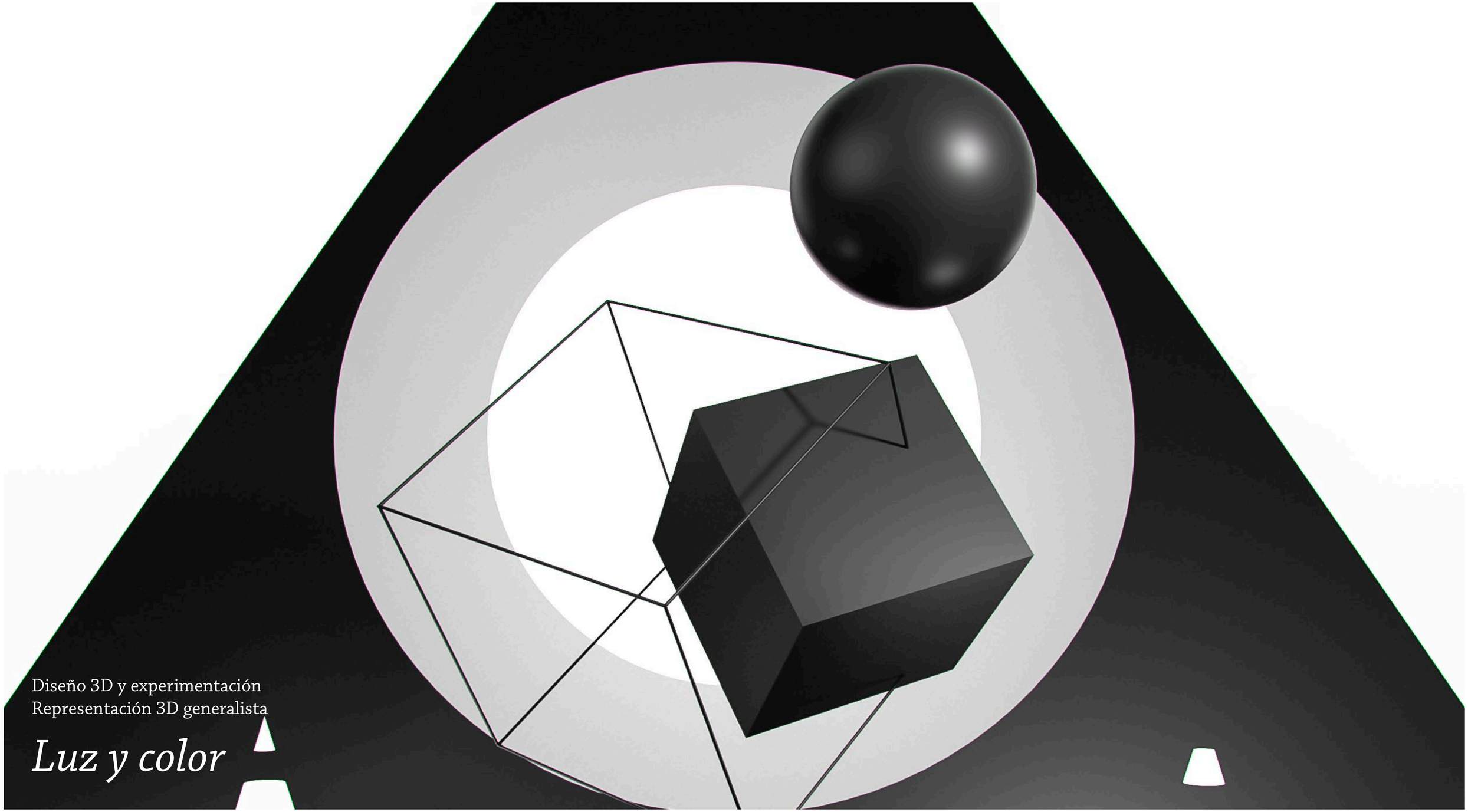
SOFTWARE
3DS Max Design / Arnold / Photoshop CC











Diseño 3D y experimentación
Representación 3D generalista

Luz y color

Cliente: Proyecto propio
Entre 2018 y 2020 / Madrid

Luz y color

Estamos acostumbrados a que las imágenes 3D de arquitectura las realicen arquitectos, porque como parece evidente, hay que saber entender los espacios y sus procesos para poder comunicarlos.

Sin embargo, se deja de lado la otra parte de la ecuación. Hay que saber lo mismo de luz, color, textura, composición y una serie de disciplinas creativas y de diseño que hagan que una imagen inicialmente explicativa pase a ser interesante.

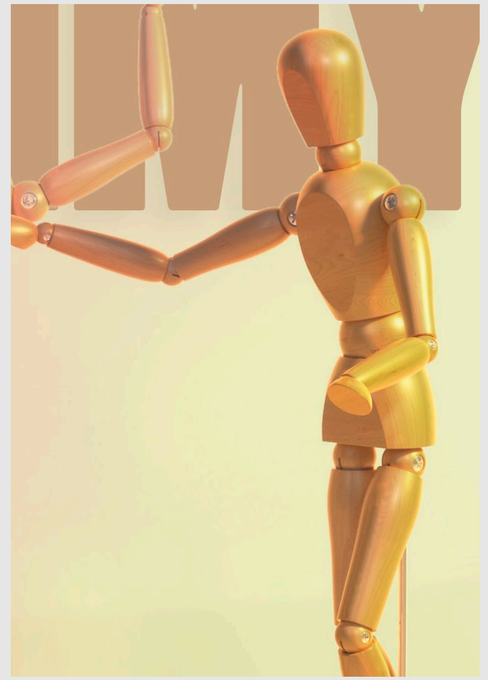
Esta es una pequeña parte de diversas experimentaciones en torno a la luz y el color desde otros puntos de vista, no habituales en arquitectura. Tanto para mejorar personalmente como para luego poder usarlos de ejemplo.

SOFTWARE
3DS Max Design / Arnold / Quixel / Photoshop CC





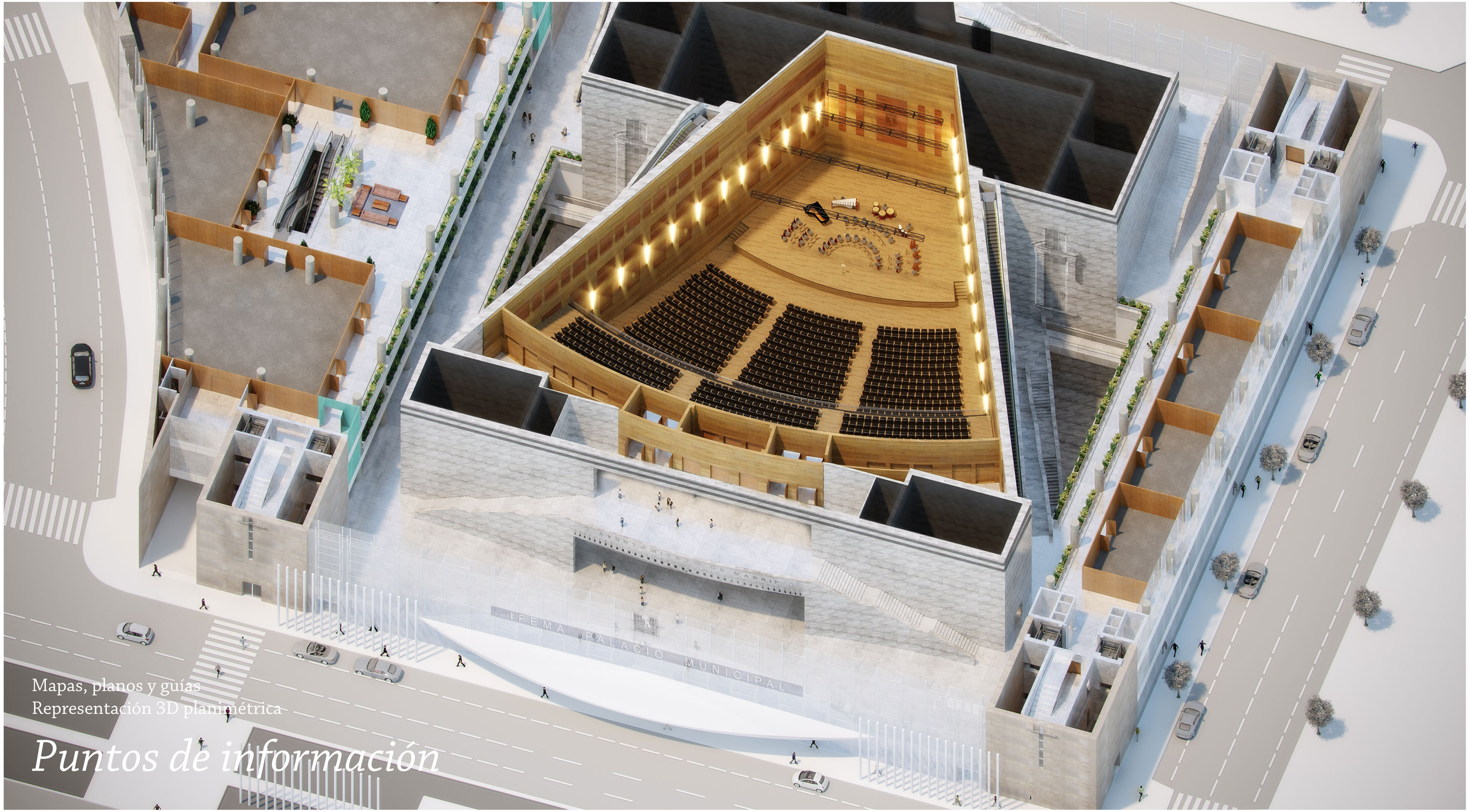




03/ANIMACIÓN E INTERACTIVO I

/PUNTOS DE INFORMACIÓN
/EN MOVIMIENTO (ANIMACIÓN 3D)
/MIRAR ALREDEDOR (TOURS 360)





Mapas, planos y guías
Representación 3D planimétrica

Puntos de información

Cliente: Fugu Studio / IFEMA
Noviembre 2019 / Madrid

Puntos interactivos

Un proyecto muy interesante para IFEMA junto a Fugu Studio.

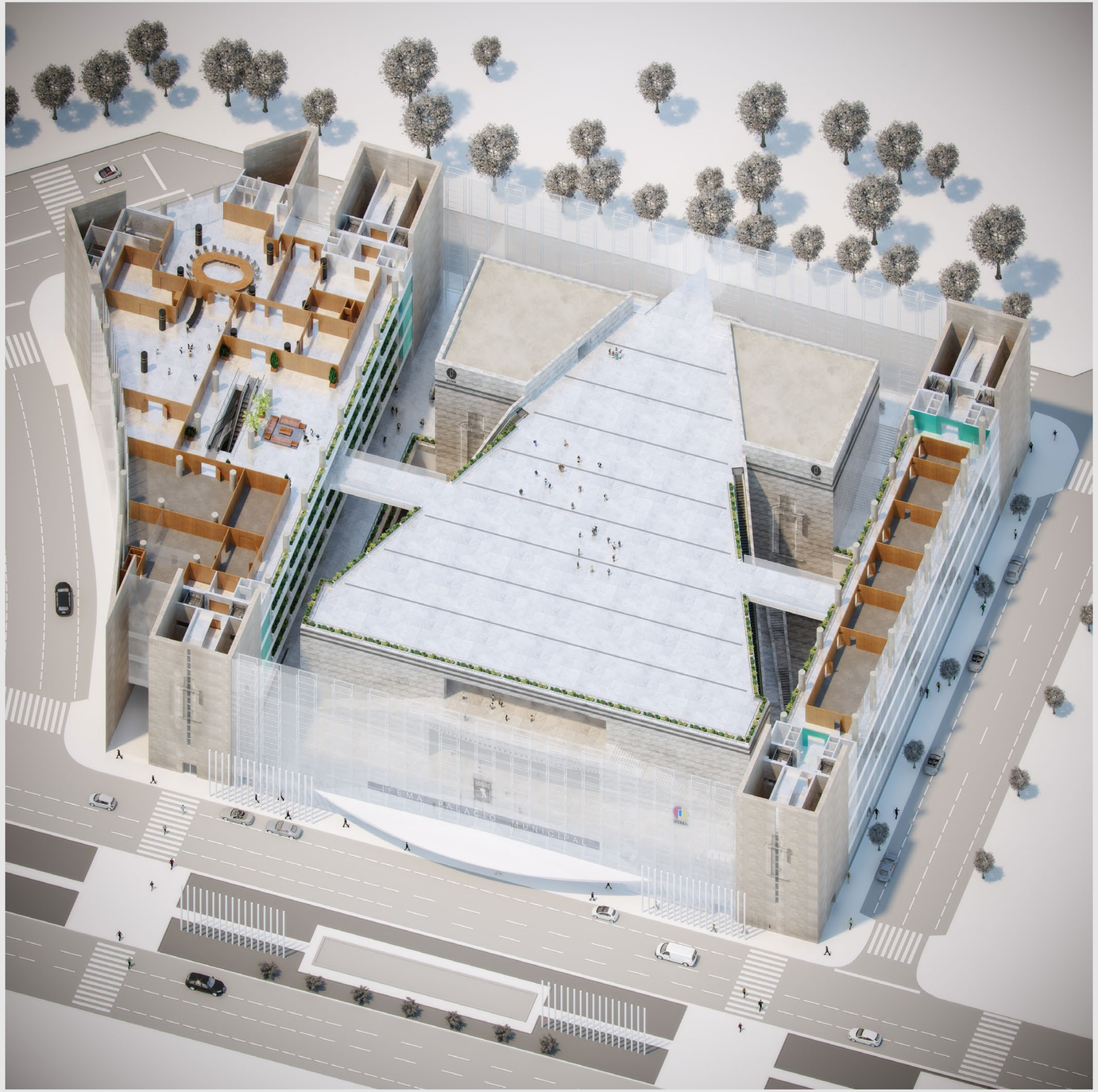
Problema: La gente se pierde cuando busca alguna sala concreta en el imponente Palacio Municipal de Congresos de Madrid, diseñado por Ricardo Bofill. No hay un sistema de información adecuado para guiar a la gente que viene de forma puntual a una reunión o evento.

Solución: Una serie de puntos de información interactivos que te guien desde el punto exacto en el que estás a la sala concreta que buscas, con unas indicaciones visuales específicas del camino a seguir, sin ruido.

Proceso: Mientras mis compañeros de Fugu diseñaban la aplicación inteactiva y la programaban, me tocó recrear el edificio completo, de forma simplificada y fácil de entender para cualquiera, pero reconocible y de calidad.

Actualmente están instalados y parecen ser un éxito. En breve tendremos listos vídeos y documentación para demostrar un posible caso de estudio a futuro. Los profesionales de IFEMA que nos contrataron quedaron encantados.

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC





Cliente: Freeland + Wanna One
Entre 2015 y 2017 / Madrid + Denia

Coworking

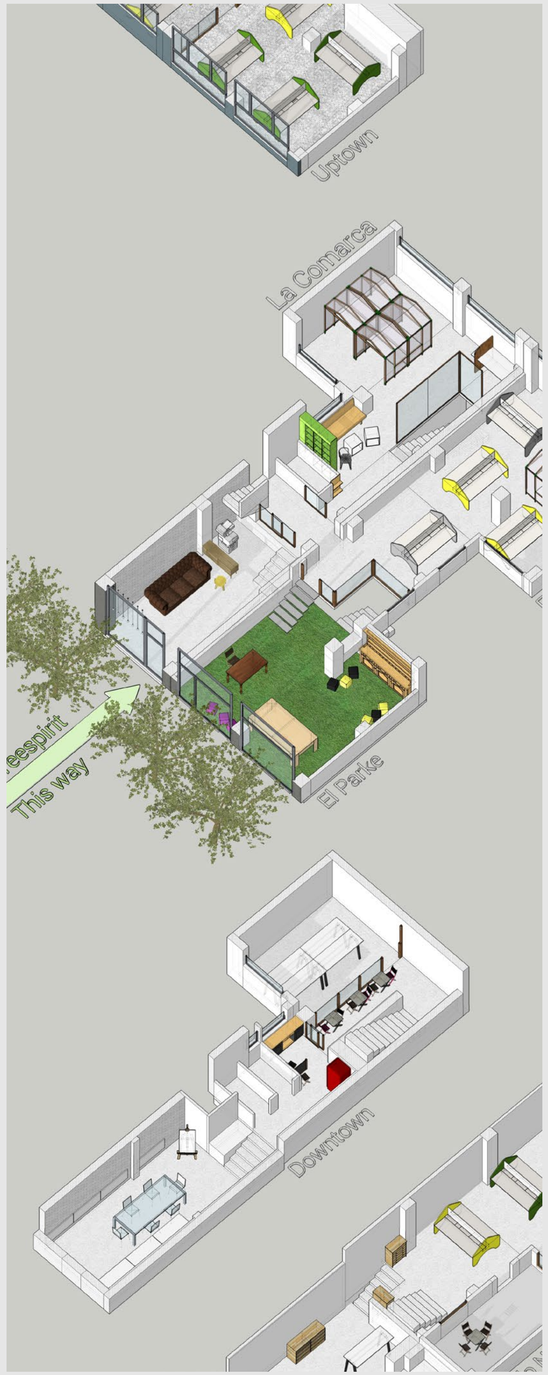
El centro de coworking donde trabajaba en ese momento, Freeland, necesitaba una forma de dejar clara a la gente que visita su web el tamaño de las diferentes estancias y cómo se distribuyen los puestos de trabajo, entre otras cosas, para que la gente que lo visitara tuviera una idea de donde quiere ubicarse.

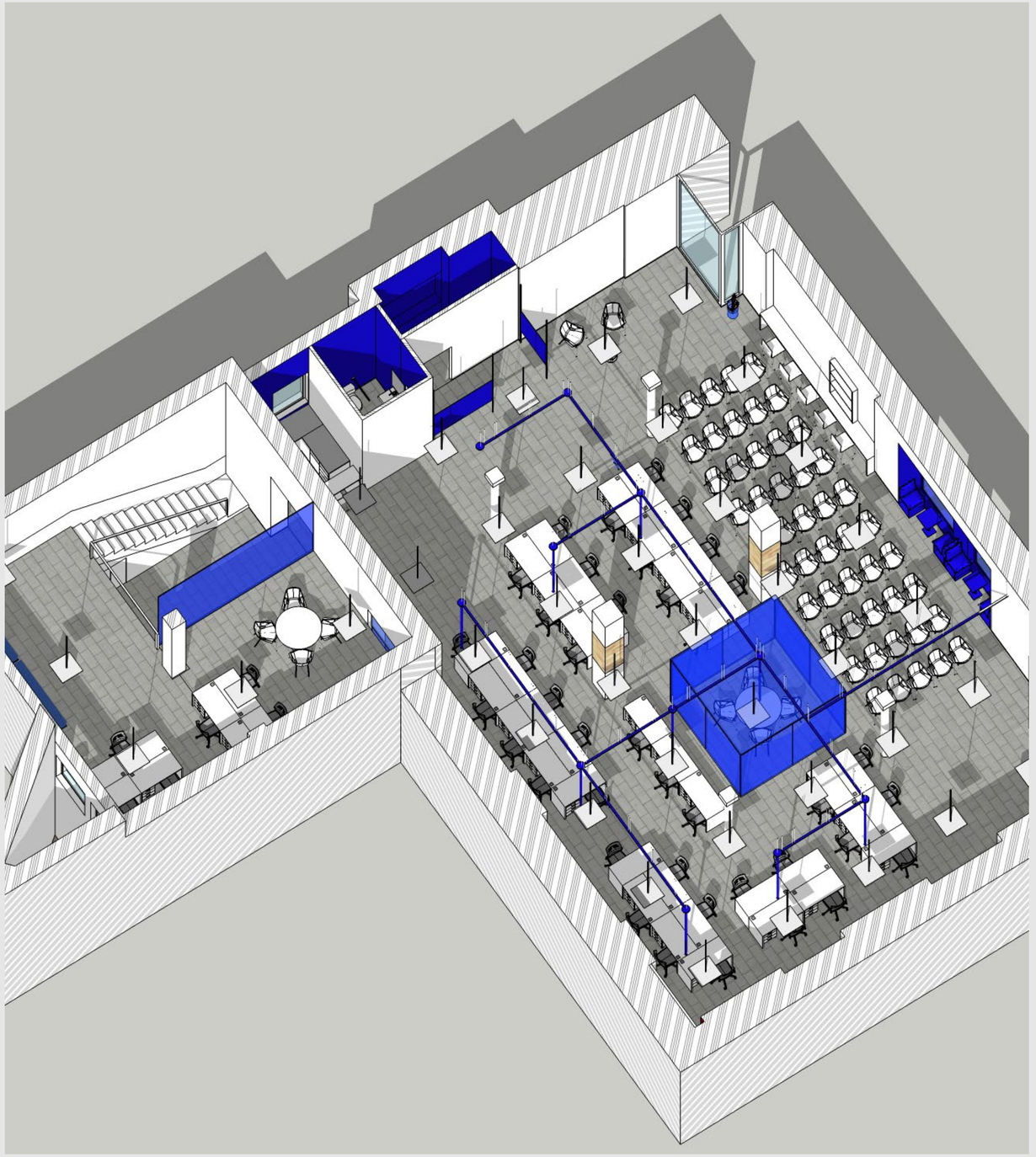
Por tanto, en este caso se requería algo menos realista y más divertido, que explicara correctamente los espacios sin caer en un exceso de representación gráfica.

Tiempo después, el estudio de interiorismo Wanna One, que estaba precisamente diseñando un coworking en Denia, me pidió una axonometrica que les sirviera para mostrar a su cliente la distribución de los puestos de trabajo.

Dos objetivos diferentes y un mismso sistema de representación.

SOFTWARE
Sketchup Pro





Cliente: Grupo LARVIN
Julio 2019 / Madrid

Planos de venta

Aunque no es un tipo de trabajo que realicemos de forma habitual, ya que somos más partidarios de mostrar los espacios en tres dimensiones, sí que podemos reutilizar ese trabajo en 3D para aumentar las posibilidades y sacar imágenes que sirvan como planos de promoción y venta.

Aquí un ejemplo de una de las viviendas del Grupo Larvin. ¿Visteis las perspectivas exteriores en la página 10?





SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC



Vídeos para arquitectura y publicidad
Animación 3D

En movimiento

Cliente: Persuadis Publicidad / Impulsa P.I.
Verano 2018 / Rivas-Vaciamadrid

Impulsa 2 Rivas

Un proyecto complicado, se requería una animación 3D de más de tres minutos con interiores y exteriores completos y (muchos) cambios en el proyecto durante el camino. El objetivo era llegar a la edición de otoño de SIMA para proyectarlo como el proyecto estrella de Impulsa, en una pantalla de 5 x 3 metros de tamaño.

Las animaciones en 3D son casi siempre proyectos de grandes dimensiones debido a los procedimientos de trabajo, planificación, guión y renderizado externo. Si tenéis un proyecto de estas características, no dudéis en contactar con nosotros. Como véis, se consiguió el objetivo con creces.









PUEDES VER LA ANIMACIÓN PINCHANDO AQUÍ

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC

Cliente: Varios
Entre 2017 y 2019 / Madrid

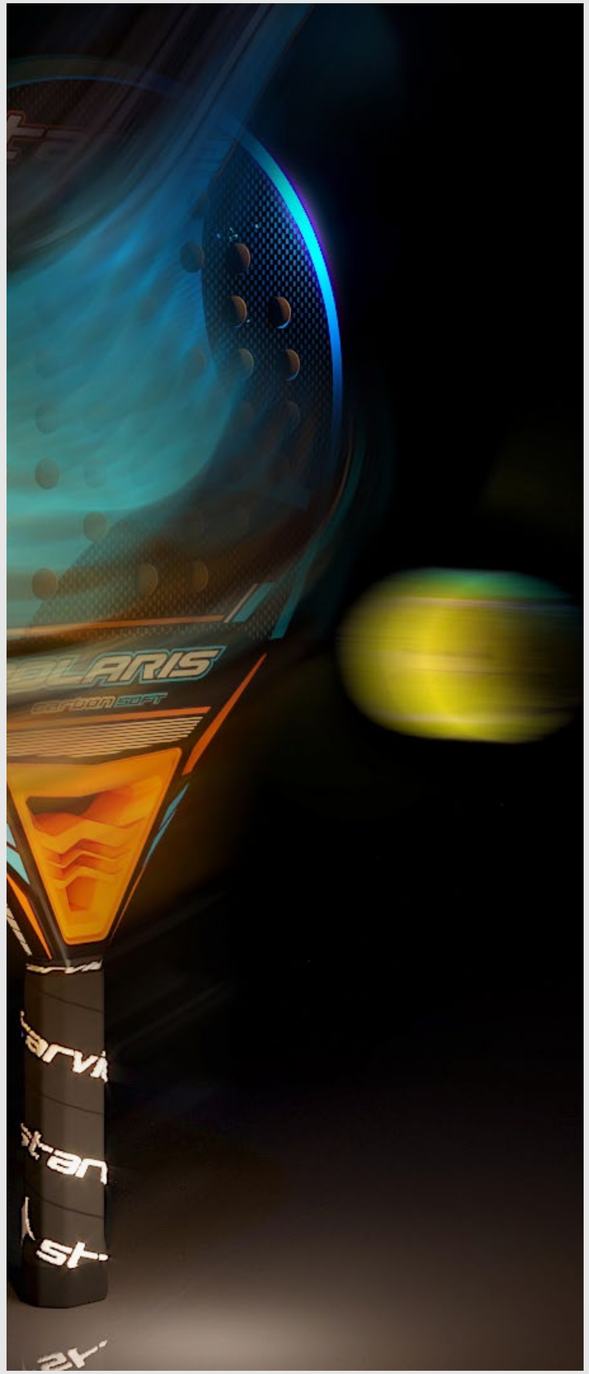
Animaciones

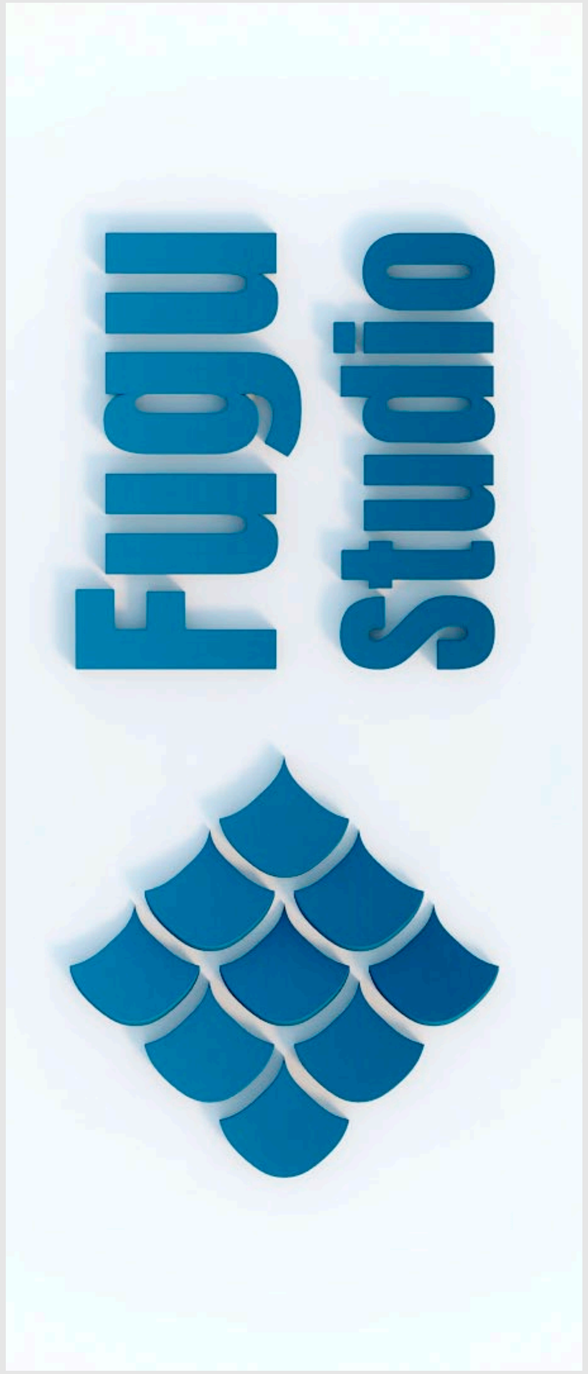
Una pala de pádel, una cabecera animada de un logotipo para vídeos web... Pequeños proyectos de animación 3D de diverso tipo, generalistas en su mayoría.

No todo va a ser arquitectura.

ESTAMOS PREPARANDO UN REEL PARA QUE PODÁIS VERLAS EN UN FUTURO PRÓXIMO

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / After Effects CC







Cliente: Varios
Entre 2017 y 2019 / Madrid

Animaciones II

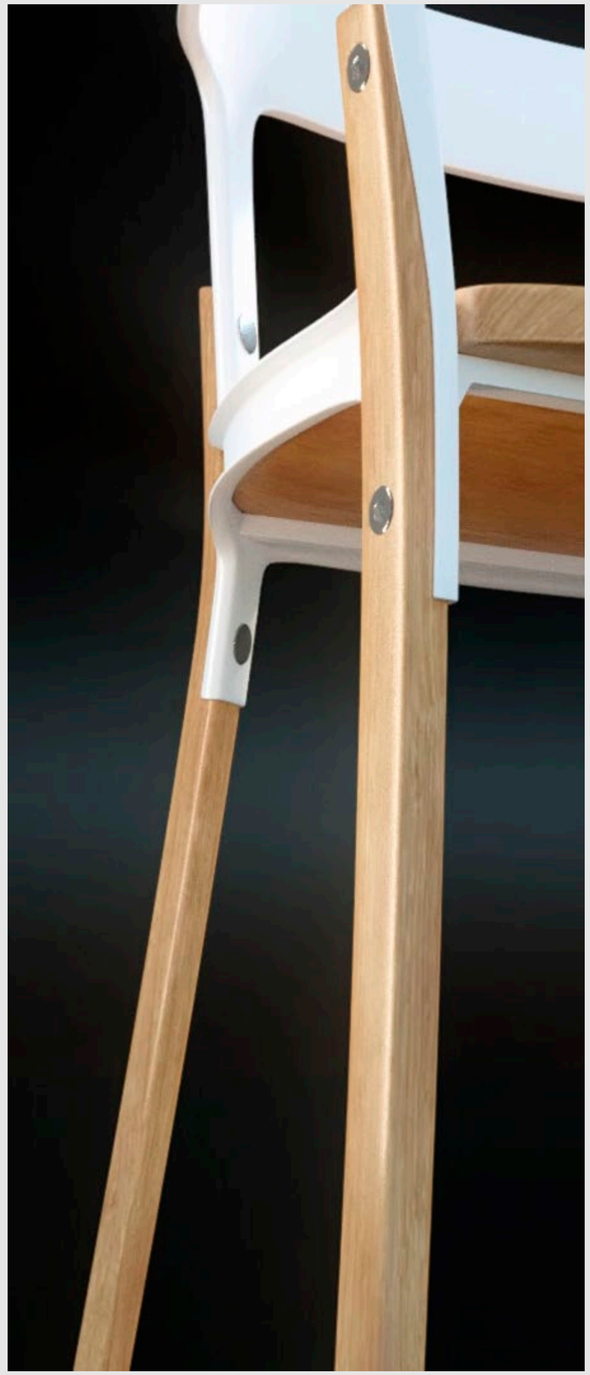
O sí. Al fin y al cabo, la especialización en visualización de arquitectura y espacios 3D hacen que en gran parte de los casos se nos pida animar este tipo de trabajos.

ESTAMOS PREPARANDO UN REEL PARA QUE PODÁIS VERLAS EN UN FUTURO PRÓXIMO

SOFTWARE
3DS Max Design / VRay o Corona / After Effects









Tours virtuales 360º
Representación 3D arquitectura

Mirar alrededor

Cliente: Fugu Studio / Varios
2018 y 2019 / Varios

Tours 360º virtuales

Seguro que sabes lo que son, pero por si acaso:

A veces, por claridad y para demostrar que los espacios son tal cual los habéis planificado, se realizan imágenes esféricas en 360º que, montadas de cierta manera y a travéS de un enlace web, permiten recorrer espacios de un proyecto, moviendo la cabeza en todas direcciones y pasando, con un solo click, de una estancia a otra.

Aunque ya llevan muchos años haciéndose, en la nueva época de la realidad virtual han vuelto a tomar fuerza.

Y hablando de Realidad Virtual...

PINCHA EN CADA UNA DE LAS IMÁGENES PARA ACCEDER A SU TOUR VIRTUAL CORRESPONDIENTE

SOFTWARE
3DS Max Design / Corona / Photoshop CC









04/ANIMACIÓN E INTERACTIVO II

/INTERACTIVO Y REALIDAD VIRTUAL EN ARQUITECTURA
/INT + RV EN PUBLICIDAD Y EVENTOS
/FERIAS DE ARTE (PROYECTO VERONIKA) WEBGL/VR



04/ANIMACIÓN E INTERACTIVO II



REALIDAD VIRTUAL

Con la cantidad de veces que aparece en los medios, seguro que al menos has oído hablar de ello: la famosa Realidad Virtual, que permite trasladarte a otros mundos, pudiendo recorrerlos con mayor o menos libertad, pero que en todo caso cuenta con una enorme ventaja respecto a cualquier otro medio de comunicación visual: la inmersión.

La realidad es que, si las habéis probado, seguro que se os han ocurrido mil y un usos para vuestros proyectos. De hecho, ya hay muchas empresas que integran la RV como parte de sus procesos de trabajo, también en arquitectura, diseño e ingeniería.

¿SOLO HAY UNA RV?

Al contrario de lo que pueda parecer, no hay una única forma de realizar trabajos de realidad virtual. De hecho, muchos de ellos ni siquiera son RV. ¿Qué opciones hay? Podemos desarrollar una plaicación interactiva para andar por espacios con teclado y ratón, como si de un vieojuego se tratase, pero con el realismo que se le exige a los trabajos de promoción inmobiliaria. También está la Realidad Aumentada, donde en vez de sustituir el mundo real por el virtual, ambos se superponen. La versión tecnológica de una maqueta.

También hay varios tipos de RV, compatibles con un dispositivo u otro, con una tecnología más o menos accesible y con tiempos y costes de desarrollo variable. Es un mundo propio.

WEBGL

¿Qué es eso del WebGL? Pues es la capacidad que tienen los navegadores web de manejar modelos 3D. Es la forma en la que hemos decidido trabajar, aunque no es la única.

Su principal ventaja es que es el único sistema que permite ver trabajos con o sin realidad virtual directamente en una web, sin descargas ni plugins de ningún tipo. A sólo un click.

“Permite trasladarte a otros mundos [...] que en todo caso cuenta con la ventaja de la inmersión”

¿QUÉ SE PUEDE HACER?

/Visita realidad virtual interactiva

Los proyectos realizados con software de visionado en tiempo real no sólo suponen un avance por la realidad virtual en sí, sino porque abre todo un mundo nuevo de posibilidades en torno a la comunicación y presentación de proyectos de arquitectura, promoción y publicidad. Entre otras ideas, podemos ayudar en:

-Movimiento libre por la vivienda, ya sea en PC mediante teclado y ratón como con cascos de realidad virtual para la mayor experiencia inmersiva.

-Configuradores de materiales: Con un botón puedes cambiar el suelo, el color de las paredes, encimera de la cocina, etc.

-Cuando inviertes en un proyecto completo de realidad virtual/interactivo, realizar animaciones 3D o imágenes sueltas es muy sencillo, pudiendo realizar recorridos por las estancias por una fracción de su precio normal.

-Ciclos día/noche interactivos, encender y apagar luces, abrir puertas, etc

-Puedes añadir audio, planos, explicaciones, enlaces a webs, etc. Para, por ejemplo, ir explicando las calidades de las diferentes estancias según se entre a cada una.

-Como se ha venido demostrando en las ultimas ferias del sector, diferenciarte de la competencia mediante una tecnología que da a los clientes una mayor confianza

-¿Se te ocurre alguna más? Dínoslo!



Nuevas tecnologías
Representación 3D arquitectura

Interactivos y realidad virtual en arquitectura

Cliente: Parcemasa
Noviembre 2017 / Málaga

Cementerio de mascotas

Un proyecto para un pequeño cementerio de mascotas de Málaga y un diseño de escultura-árbol para depositar las cenizas.

Estos fueron los elementos que Parcemasa quería mostrar con la tecnología más avanzada posible en la feria Mi mascota 2017.

Realizamos un 3D completo e interactivo del proyecto en dos formatos: Uno en PC donde puedes recorrer tandando tanto el interior del edificio como los exteriores cercanos.

El otro, más impresionante aún, para las gafas de realidad virtual HTC Vive. Puedes mirar alrededor, andar de verdad, teletransportarte y sentir que realmente estás allí. Descárgalo o, si no tienes las gafas, tienes también la opción de PC con teclado y ratón. Te plantearás opciones que no habías pensado hasta ahora.

DESCARGA AQUÍ LA EXPERIENCIA PARA PC
DESCARGA AQUÍ LA EXPERIENCIA PARA HTC VIVE

SOFTWARE
AutoCAD / 3DS Max Design / Unreal Engine







Cliente: Fugu Studio / Hi! Real Estate
Verano 2017 / Madrid

Hi! Cañaveral

Una promoción entera en Unreal Engine, que se puede visitar andando e incluso puede verse con unas gafas de realidad virtual de alta gama (HTC Vive)

Este tipo de proyectos tienen una importante ventaja añadida: Una vez está finalizada la experiencia interactiva y compilada para su visualización, podemos aprovecharlo para conseguir fácilmente más recursos para promoción y venta. En este caso sacamos:

_Gran cantidad de renders a 5000px de resolución mínima.
_Vídeos de varios minutos de duración sin necesidad de renderizado
_Infografías 360º para realización de tour virtual
_360º estereoscópico para ver con gafas de VR de cartón
_Por supuesto, un stand con un PC donde poder andar por las zonas comunes de la promoción

DESCARGA AQUÍ LA EXPERIENCIA PARA PC

SOFTWARE
AutoCAD / 3DS Max Design / Unreal Engine









Nuevas tecnologías
Representación 3D generalista

Interactivos y realidad virtual en publicidad y eventos

Cliente: Bodegas Verum
Marzo 2018 / Madrid

Intergift Verum

Las bodegas Verum querían tener presencia en Intergift, con un stand que fuera diferente al resto. El producto que querían promocionar es una serie de velas aromáticas que recuerdan los aromas y detalles de algunos de sus vinos.

La idea fue sencilla, aunque se tuvo que ejecutar muy rápidamente: crear tres escenarios con elementos de cada uno de los vinos. En la feria, el visitante se ponía las HTC Vive y podía andar por estos entornos mientras en el sitio real, los aromas de las velas completaban el trabajo de inmersión.

Una experiencia diferente que atrajo numerosos vistantes al stand de Verum en la feria de regalos Intergift, en IFEMA.

SOFTWARE
3DS Max Design / Unreal Engine





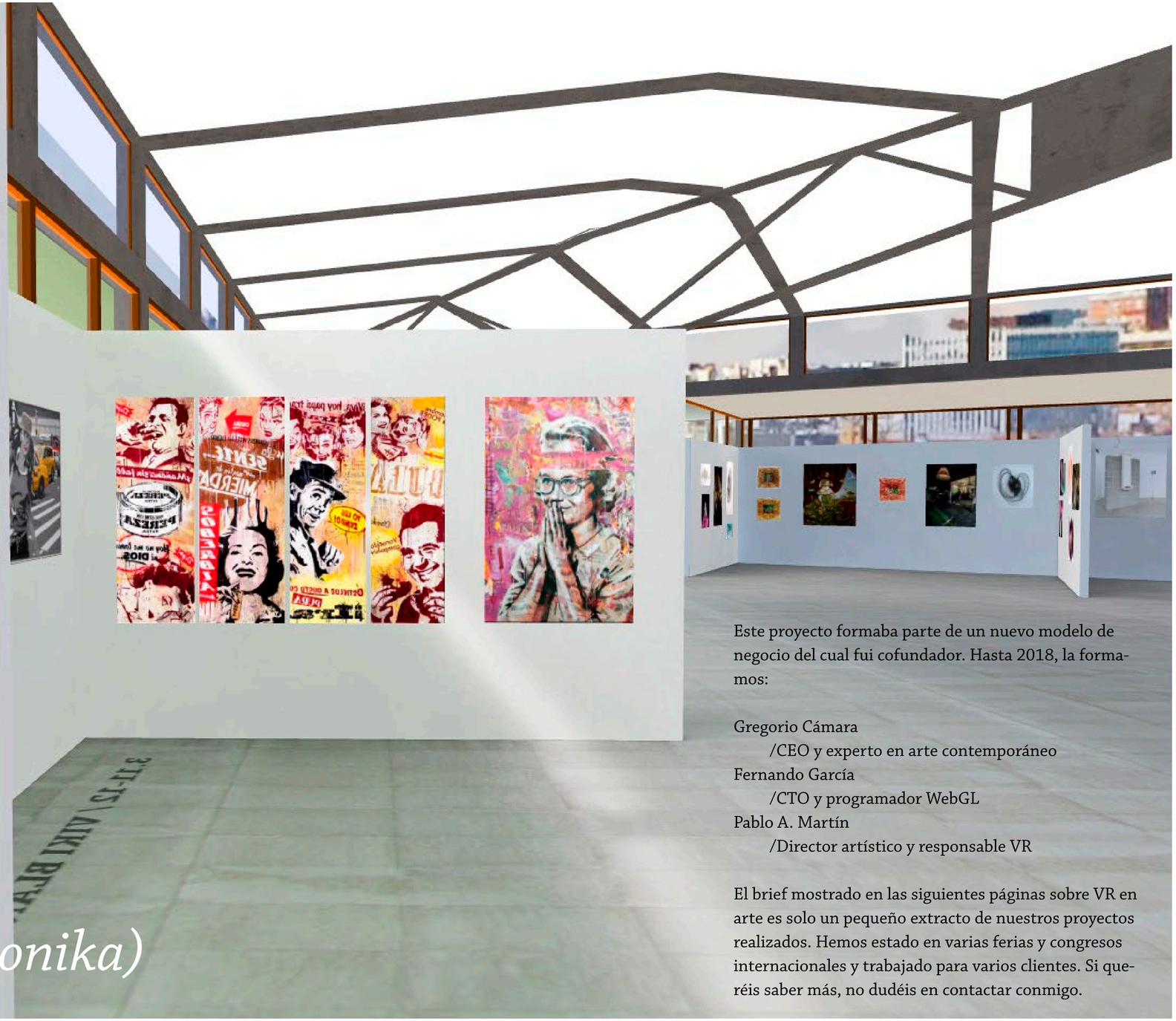






WebGL/VR
Representación 3D generalista

Ferias de arte (Proyecto Veronika)



Este proyecto formaba parte de un nuevo modelo de negocio del cual fui cofundador. Hasta 2018, la formamos:

Gregorio Cámara
/CEO y experto en arte contemporáneo
Fernando García
/CTO y programador WebGL
Pablo A. Martín
/Director artístico y responsable VR

El brief mostrado en las siguientes páginas sobre VR en arte es solo un pequeño extracto de nuestros proyectos realizados. Hemos estado en varias ferias y congresos internacionales y trabajado para varios clientes. Si queréis saber más, no dudéis en contactar conmigo.

Cliente: Ferias nacional e internacional arte
Desde 2016 hasta 2018

Proyecto Veronika

Este proyecto parte de una necesidad concreta que uno de los socios del proyecto lucha por solucionar: Atraer a los coleccionistas de arte contemporáneo a las diferentes ferias, ya que el sistema actual no es sostenible y además no aprovecha todo el potencial que despliegan las ciudades a la hora de organizar ferias de este tipo. Madrid es un ejemplo muy claro, ya que en febrero, el llamado “mes del arte” no sólo está ARCO, sino varias ferias más, prácticamente imposibles de ver en tan poco tiempo.

Tuvimos la enorme oportunidad, durante ese mes de vorágine de arte, de presentar nuestra primera demo en JustMad, la feria de arte emergente más importante de España. Aunque se quedó como un proyecto en desarrollo, os resumo sus ventajas principales:

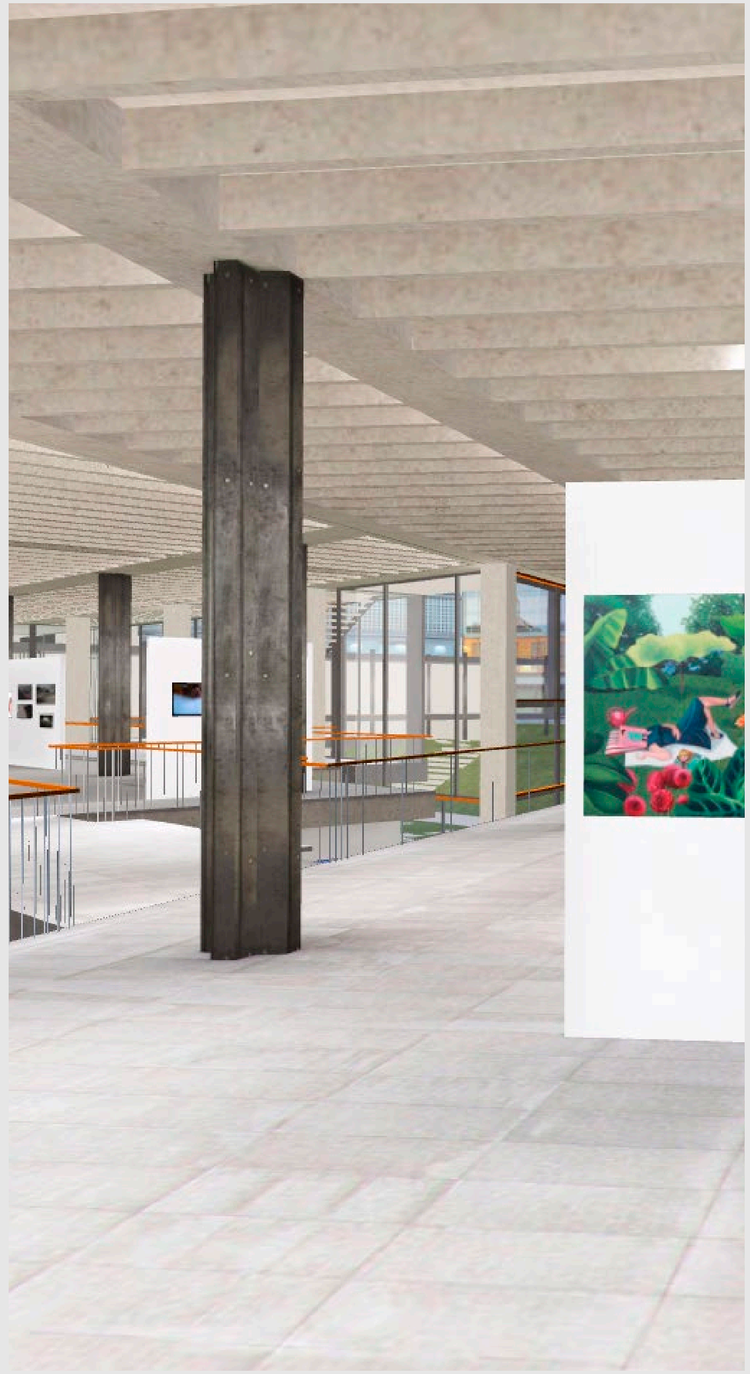
_Este sistema permite no solo recorrer la feria completa en virtual, sino también acceder a información sobre las obras y permite hablar con la galería para su adquisición. Todo sin la necesidad de descargarse ningún tipo de programa o plugin, ya que es, simplemente, una página web como cualquier otra.

_Tiene compatibilidad con Oculus, Cardboard, PC y Mac sin necesidad de gafas (con monitor y ratón), smartphones y tabletas, logrando así la mayor universalidad posible en entornos de este tipo.

_Gracias a la tecnología de captación de datos, nos permite saber en tódo momento qué cuadros mira más la gente, por donde pasa más tiempo, qué tipo de obras les gustan, etc, información muy valiosa para los organizadores de las ferias y para las galerías que allí exponen.

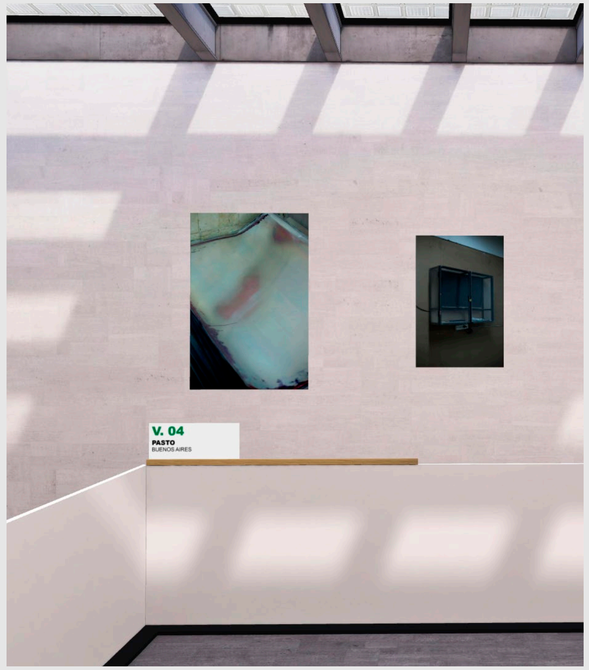


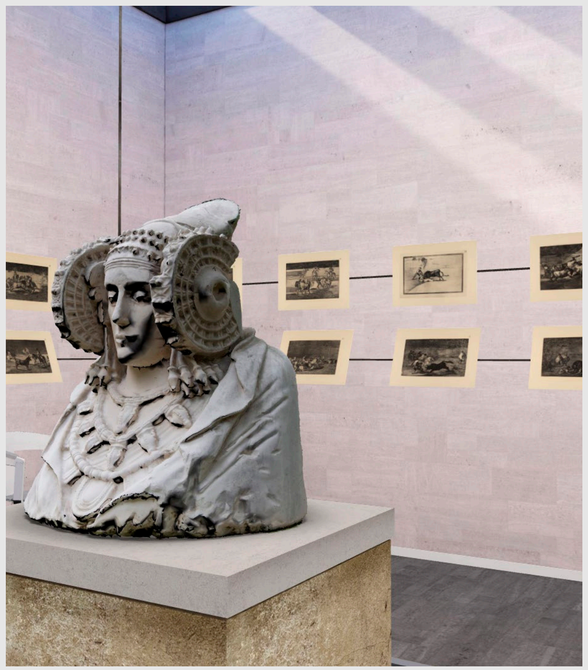




Veronika Fase II
Galerías virtuales en ferias de arte

Virtual White Cube





VIDEO EXPLICATIVO AQUI

Después de un año de trabajo, pivotamos dentro de las mismas especificaciones iniciales y pasamos de representar ferias de arte completas a representar galerías específicas que, debido a los enormes costes de transporte y seguro de sus obras, no podían acceder fácilmente a exponer en ferias de arte intercontinentales.

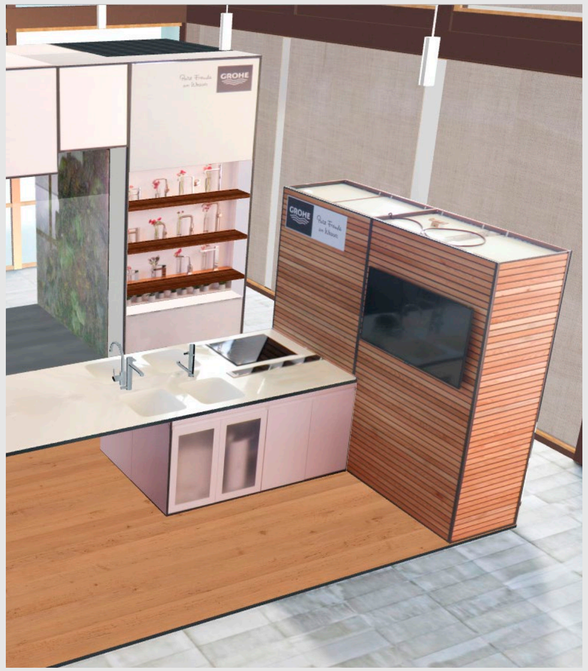
Para ellos, creábamos un stand virtual dentro de un stand real en la feria y cuando un vistante se ponía las gafas, podía ver y andar (¡de verdad!) por las obras a la venta. Este sistema tiene una ventaja añadida: Es el único sistema virtual que permite ver las obras a su tamaño real.

Estuvimos en varias ferias de arte contemporáneo nacionales e internacionales, en eventos en las Semana de la Ciencia dentro de la Real Academia de Artes de San Fernando y fuimos finalistas en NEM Summit 2017.

Veronika Fase III
Espacios virtuales en web y VR

Unlimited Virtual Space





Según pasaba el tiempo nos dábamos cuenta de una cosa: El espacio virtual se antoja infinito. ¿Cuantos lugares no podían mostrar o exponer todos sus recursos porque sus espacios no podían albergar tantas cosas?

Por otro lado, ¿Cuántas personas han llegado hasta el final del Louvre?

Adaptamos el sistema de las dos fases anteriores para crear espacios específicos que pudieran albergar tanta cantidad de objetos como se quisiera y, con un click, sustiturlos por otros, de tal forma que no saturara demasido ni el equipo ni la mente de los visitantes y se pudiera retomar la visita más adelante.

Las imágenes que veis a la derecha es una representación fidedigna de la galería de materiales del COAM, que existe físicamente, pero a la que no todo el mundo puede acceder.

VIDEO EXPLICATIVO AQUI

ALGUNOS CLIENTES//

/Promotoras y constructoras

/Grupo LARVIN	/ACR Grupo
/Natural Links	/Assuma
/Essentium	/CMS Construcciones
/Hi! Real Estate*	/Grupo Quabit*
/Covinsa*	/Bravo & Lopez*
/Urbas*	/Santos-Tortuero*

/Estudios de arquitectura

/SVAM Arquitectos	/Pinilla-Teyco
/Aim-A	/Arribas Arquitectura
/Habi.li.tar	/Blazquez Arquitectura
/Javier García	/Elena Campos
/Lionel Giauque	/Portico
/Germán Hierro*	/Nuria Arribas

/Interiorismo

/Freeland	/Wanna One
/VR Paisajistas	/Estudio Mónica Garrido
/Marisa Gonzalez	/La Reina Obrera

/Agencias de comunicación y eventos

/Tresencaja	/Persuadis Publicidad
/Fugu Studio	/El Exilio Producciones
/Mapp 3D	/Improe
/Koala Punk	/Print Marketing

/Entidades públicas o privadas

/COAM	/IFEMA*

/Empresas de diversa índole

/Mixer & Pack	/Lomisa
/Geosfera	/Naos Consultoría
/Starvie*	/Parcemasa

/(*) A través de Fugu Studio

//PABLO A. MARTÍN

/Arquitecto especializado en representación 3D

Este de la derecha soy yo :)

Para que sepas un poco más de mí, soy arquitecto por la Universidad de Alcalá de Henares (2010) ,comencé mi vida profesional con el 3D en 2007 trabajando para arquitectos y en 2012, además de fundar Icaras, conseguí la Certificación profesional de Autodesk para 3DS Max Design.

En verano de 2015 y después de intentar varias veces crear algo más allá de los render, co-fundé Veronika junto a varios compañeros del coworking donde trabajaba, plataforma de realidad virtual del que fui Director Creativo y responsable de los mundos virtuales hasta 2018. Desde 2016, soy también responsable del área de 3D y RV de Fugu Studio, empresa de soluciones virtuales para el sector inmobiliario.

Para rematar la faena, soy profesor asociado en grado y postgrado en U-Tad, centro universitario de reconocido prestigio en formación para nuevas tecnologías, donde soy responsable de varias asignaturas en el grado de Diseño Digital y en el Programa experto en desarrollo de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta.

Parece mucha tela ¿verdad? Pero realmente todo es lo mismo, representar ideas y espacios en 3D y VR con la mayor calidad y fidelidad posibles. Y ayudar a otros para que puedan hacerlo también.

Dicen que si quieres ir rápido, ve tu solo y si quieres llegar lejos, hazlo acompañado, así que cuando hace falta me reúno con un dreamteam de profesionales.

ALBERTO VILAS

/BIM Manager y técnico en patrimonio virtual

MATÍAS GUISADO

/Artista 3D generalista y diseñador gráfico

CARLOS SANZ

/Responsable de Fugu Studio



00//ICARAS///

01/CONTACTO INICIAL

Cuéntanos qué necesitas: imágenes 3D, animación, etc. Si puedes, se lo más específico posible: cuántas imágenes, si van a ir impresas o en web, o qué tipo de ambientación te interesa. Si no lo sabes o quieres que te asesoremos, sin problema.

02/PROPUESTA

Cuánta más info nos des, más podemos ajustar el proyecto. Lo mejor son planos en PDF/DWG y una lista de materiales.

Redactaremos los precios, condiciones y tiempos para que los revises.

03/IMÁGENES DE PROCESO

Una vez empezado, lo primero que recibirás serán unas imágenes básicas y a baja resolución para que compruebes que las estancias y puntos de vista son correctos. En este punto, esperaremos vuestro feedback.

04/DETALLANDO

Con el feedback recibido, comenzamos las labores de iluminación, detalle, muebles, ambientación, etc. Te enviaremos las imágenes completas o casi, para las revisiones de detalle y ambientación

05/FINALIZACIÓN Y ENTREGA

Con los cambios de la fase anterior hechos, te mandaremos las imágenes finales con marcas de agua, junto a la factura final, para su aceptación.

¡Enhorabuena! Ya tienes tu trabajo listo y a tiempo.

*Las animaciones e interactividades (RV) llevan pasos adicionales.

/(+34) 665 699 910
/pablo@icarasarquitectura.com
/ByAdrenaline Coworking
/Pza. Puerta de Mártires 1, Alcalá de Henares

/ICARASARQUITECTURA.COM
/LINKEDIN & BEHANCE

/¿HAS LLEGADO HASTA AQUÍ? ¡GRACIAS!