STEFANO REGOSINI JIMÉNEZ · 2026



PORTFOLIO

3D GENERALIST / DIGITAL ARTIST

¡HOLA,

SOY STEFANO

BIENVENID@ A MI PORTFOLIO!

Soy **Generalista 3D** y **Doctor en Estudios Avanzados en Humanidades** por lo que combino formación especializada en Animación 3D con una sensibilidad artística y conceptual que me permite abordar cada proyecto desde una perspectiva creativa.

stefano.rj@hotmail.com
+34 637 25 77 76

Linkedin CV



La conexión entre diseño 3D, investigación y práctica artística define mi **perfil versátil e interdisciplinar**, desde el que busco desarrollar proyectos que aúnen creatividad, exploración técnica y concepto.

Mis estancias de investigación en el extranjero y publicaciones en revistas científicas especializadas han contribuido a desarrollar una **mirada crítica y analítica que aplico a los procesos creativos**: desde la conceptualización inicial hasta el desarrollo visual, me interesa aportar profundidad, coherencia y nuevas perspectivas a cada propuesta.

Paralelamente, mi trayectoria como **creador artístico** incluye exposiciones en galerías e instituciones nacionales e internacionales, con presencia en **España y Portugal**. Esta experiencia ha consolidado mi **sensibilidad** hacia la composición, los materiales, el espacio y las posibilidades expresivas de la imagen.

Me interesa explorar las posibilidades del diseño 3D como medio de expresión visual, buscando un equilibrio entre la calidad técnica, la estética y la capacidad de transmitir ideas a través de imágenes con identidad propia.

FORMACIÓN

- Máster en **Animación 3D** por UNIR
- Doctorado en **Estudios Avanzados en Humanidades** — Cum Laude, Mención Internacional
- Máster en **Producción Interdisciplinar**
- Grado en **Bellas Artes**

SOFT SKILLS

- **Creatividad** y **pensamiento lateral**
- **Sensibilidad** estética
- Pensamiento **crítico y analítico**
- **Resolución creativa** de problemas
- **Adaptabilidad** e **interdisciplinariedad**

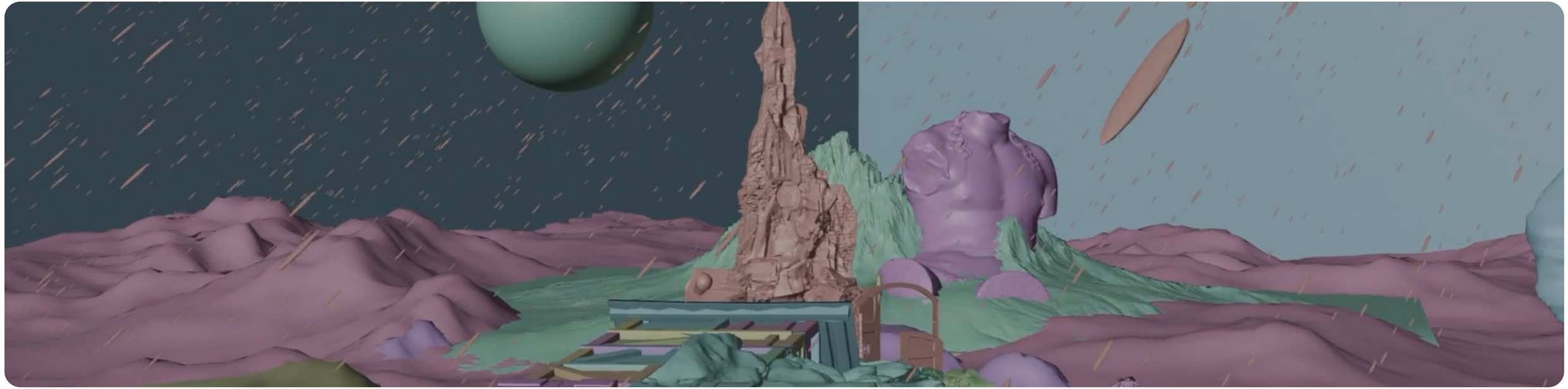
SOFTWARE

- **Adobe Creative Cloud:** Substance, Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere
- AutoDesk Maya, Blender
- Davinci Resolve, Unreal Enginge,

ÍNDICE

01/Worldbuilding 6
02/Personajes 22
03/VFX 34
04/Arte digital 42

01/ WORLDBUILDING



ENTORNOS · PROPS · CONCEPT ART · LORE

“DIVINO DESCENSO”

PROYECTO GRUPAL · FICTICIO · VÍDEO

BRIEFING

Este proyecto trata de realizar un **teaser de un futuro videojuego**. A lo largo de todo el proceso, dedicamos especial importancia a la **consolidación y coherencia del mundo** realizado. Al ser una **idea original** tomamos todas las decisiones creativas en cuanto a qué debiera transmitir este oscuro mundo.

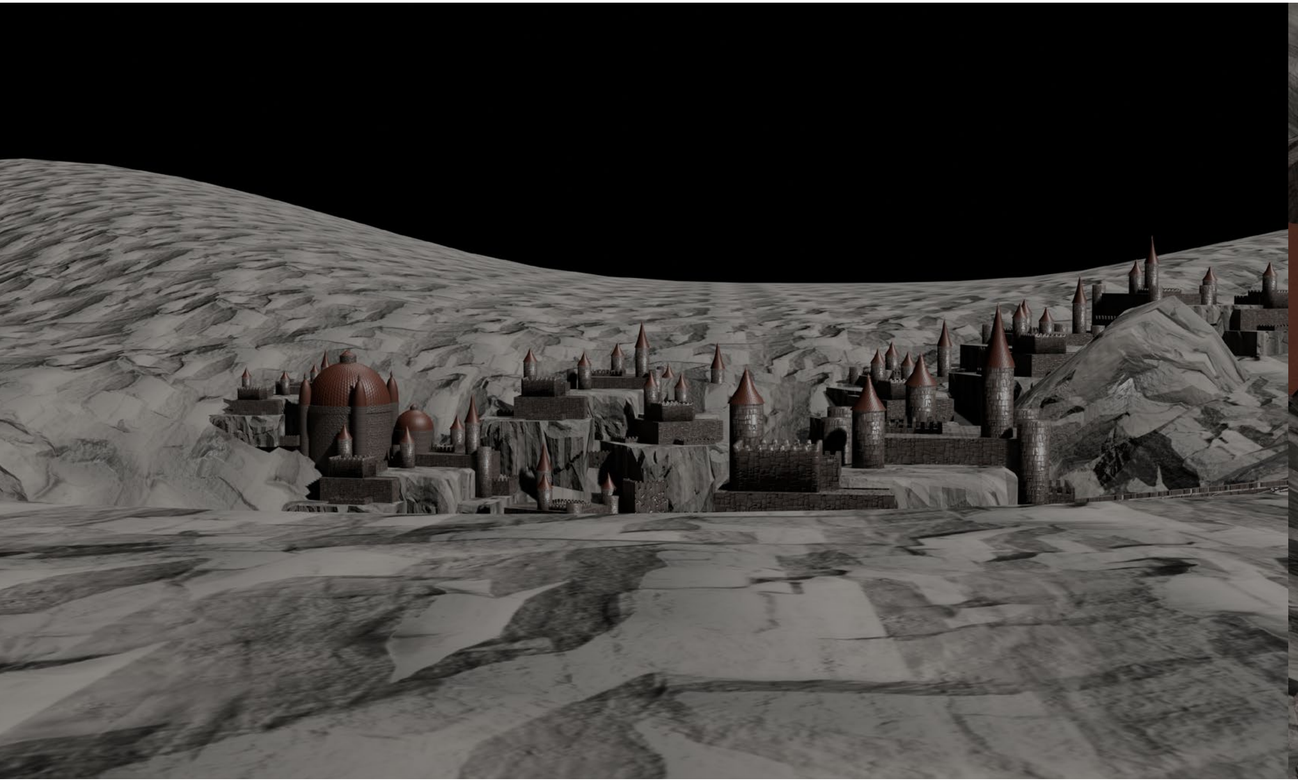
La realización del proyecto se realizó practicamente integramente al interno de Blender. Nos ocupamos de la construcción del mundo, modelado de props, esculpido de los personajes, sus retopologías, riggueado, etc.

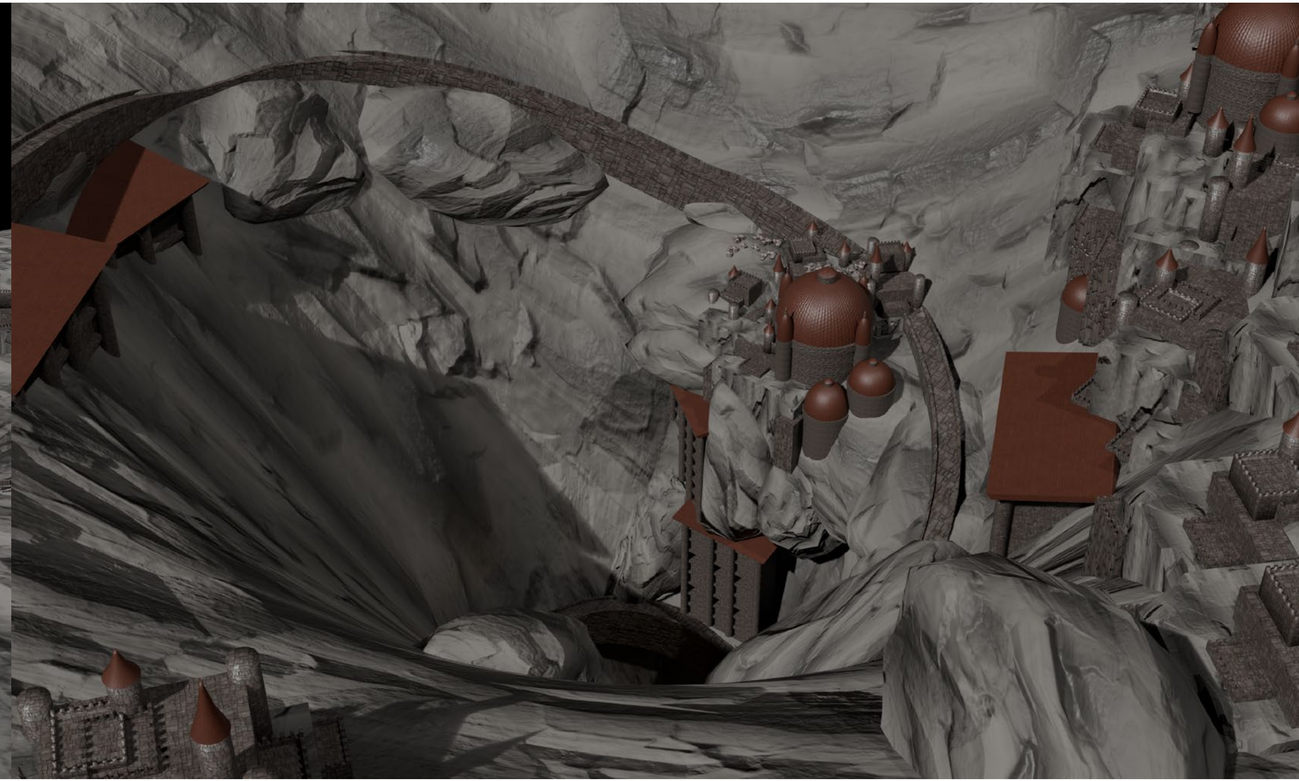
EL LORE

Los hechos ocurren principalmente en la propia ciudad del Divino Descenso que **custodia la gran bajada al infierno, la Catedral y el abismo**. La presencia indeleble, del humo, la niebla y los pétalos acompañan los vastos paisajes que muestran un **mundo abandonado a su suerte** por parte de las distintas Divinidades. Es decir, **cada entorno tiene su propia historia** y afecta de manera distinta a cada personaje, todo esto ayuda a sumergir al espectador en los hechos mostrados.

Ver vídeo







“AL SOL POR LA NOCHE”

PROYECTO PERSONAL · VÍDEO

BRIEFING

Se pretende crear un mundo inhóspito que, a su vez, evocara los **arquetipos de la fantasía medieval**. La animación y los diferentes procesos de modelado, esculpido y rigs se realizaron entre los programas Blender y Maya 3D y algunos ropajes en Marvelous Designer. Las explosiones se trabajaron en After FX y la edición final en el programa Da Vinci Resolve. El trabajo de **iluminación de la escena** es esencial, con aquel eterno amanecer transmite precisamente esa calma tensa buscada. El fondo es integrado a través del apartado Compositing de Blender para potenciar precisamente el apartado místico de la escena. El castillo y demás elementos se texturizaron en el programa Substance Painter.

EL LORE

Vemos a lo largo de las escenas un carruaje vacío que marcha hacia un lejano castillo. Este es rodeado por el **fuego, la lluvia y arduas explosiones**. No conocemos el propósito de la misión aunque vemos que un anterior carruaje ya había fallado en alcanzar los portones. Detrás de la luna de pronto aparece una mística hada y todo se silencia. La lluvia derrite la nieve, el fuego no se apaga y son precisamente **estas pequeñas contradicciones** las que hacen cuestionarnos el por qué de la lógica de este mundo hasta que el hada nos revela la magia oculta en este mundo.

Ver vídeo



ESCENARIOS

PROYECTO PERSONAL · RENDER

BRIEFING

Para la creación de estas escenas, he articulado un flujo de trabajo unificado donde la **simulación física, el texturizado avanzado y la dirección de arte** trabajan de manera conjunta para centrarse en el **poder de la luz y el color** como herramientas para contar historias. Partiendo de la idea arquetípica de que **lo cruel o siniestro** no habita exclusivamente en espacios oscuros u obtusos, sino que puede manifestarse con ambigüedad **dentro de un entorno colorista**.

Para lograrlo, se diseñaron materiales con propiedades ópticas pensadas para absorber y reaccionar de manera orgánica a la luz.

DESARROLLO

El objetivo ha sido la **creación de atmósferas de alta tensión dramática**. Se han trabajado las físicas en Blender prestando especial atención a sus comportamientos en el espacio y texturas para dotar a la materia de realismo táctil. Finalmente, la escena se ambienta mediante un mapa HDRI y un esquema de luces puntuales estratégicas, que potenció una paleta cromática de complementarios.

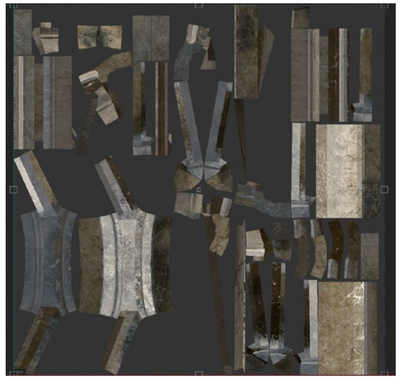






Para los elementos de **Divino Ascenso**, desarrollé un flujo de trabajo en Blender basado en **modelado, esculpido y optimización de mallas**, complementado con **texturizado PBR** en Substance Painter.

Mediante detalles de desgaste, óxido, suciedad y erosión, doté a cada pieza de una estética de fantasía oscura, reforzando su realismo, coherencia visual y valor narrativo dentro del entorno.













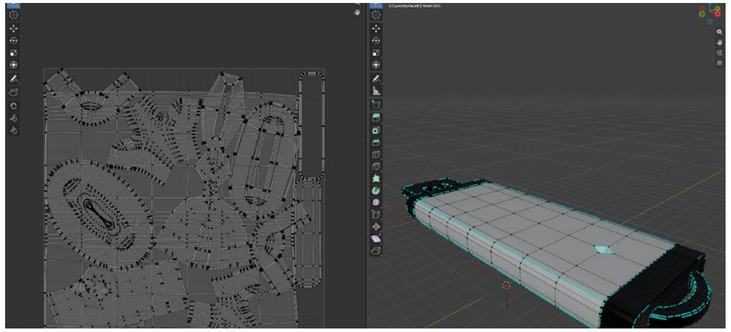


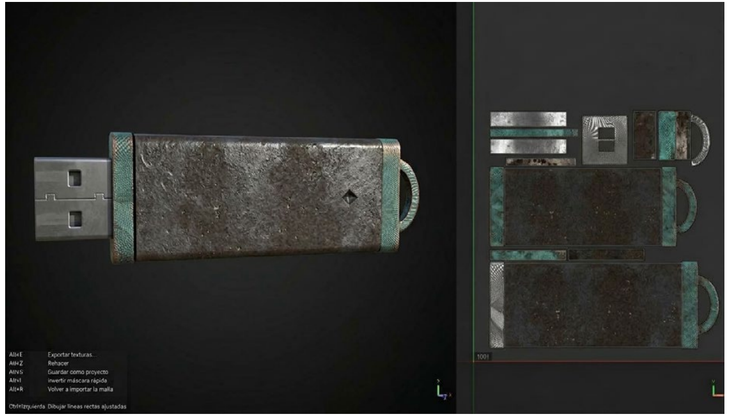


WORLDBUILDING_PROPS





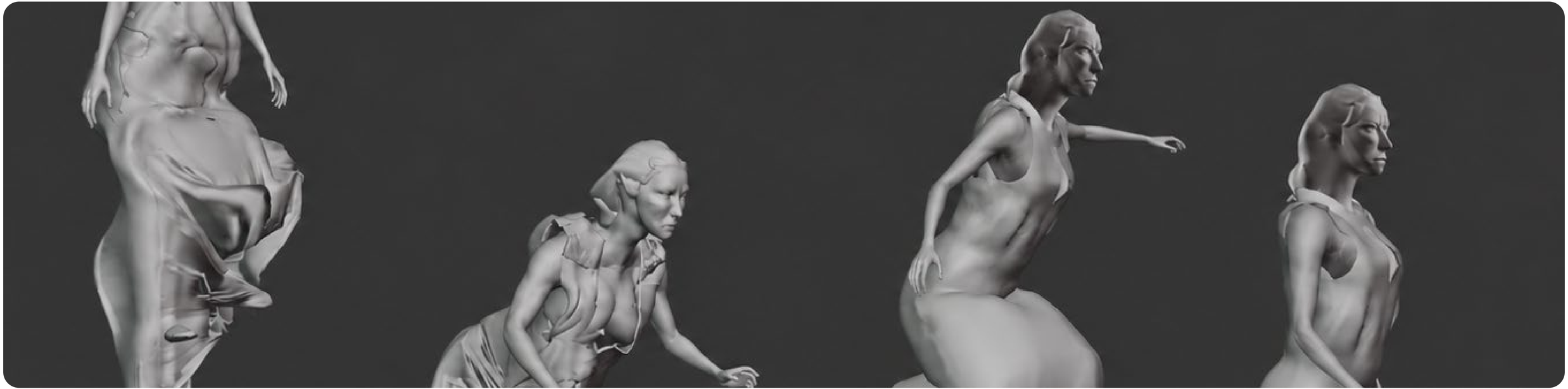






02/

PERSONAJES



CONCEPT ART · PERSONAJES · MODELADO · ESCULPIDO · RETOPOLOGÍA · RIGS

LA PRINCESA

PROYECTO "DIVINO ASCENSO" · DISEÑO DE PERSONAJES

BRIEFING

La Princesa para Divino Ascenso es un personaje de fantasía oscura que combina elegancia regia, misterio y poder ancestral. Su estética debía transmitir una **dualidad entre belleza y fragilidad regia**, incorporando elementos medievales y detalles simbólicos inspirados en lo sagrado, el agua y los hilos del destino. La silueta, la vestimenta y la expresión deben reflejar su nobleza, su pasado olvidado y la fuerza latente que habita en su interior.

EL LORE

La Princesa mantiene un vínculo ancestral con la **Fuente de las Alburas**, un manantial primordial relacionado con el origen de la realidad y los hilos del Gran Telar. Aunque sus recuerdos permanecen ocultos, sueños y visiones fragmentadas revelan una conexión con esta fuerza mística. Sin conocer todavía su verdadero destino, alberga la clave para descifrar antiguas profecías y decidir si el orden que rige el mundo debe restaurarse o transformarse.



El **proceso creativo** para concebir a la Princesa en Divino Ascenso se articuló a través de proyectar la dualidad de un personaje regio pero impregnado de una amenaza latente.

Con ayuda de **thumbnails**, busqué una lectura visual inmediata (readability) donde el porte, el peinado y el volumen de la vestimenta destacaran de forma icónica a primera vista.



Silueta elegida para el personaje

Se realizan ilustraciones para **definir la estética** del personaje, donde se buscó equilibrar su aparente fragilidad con su poder ancestral.

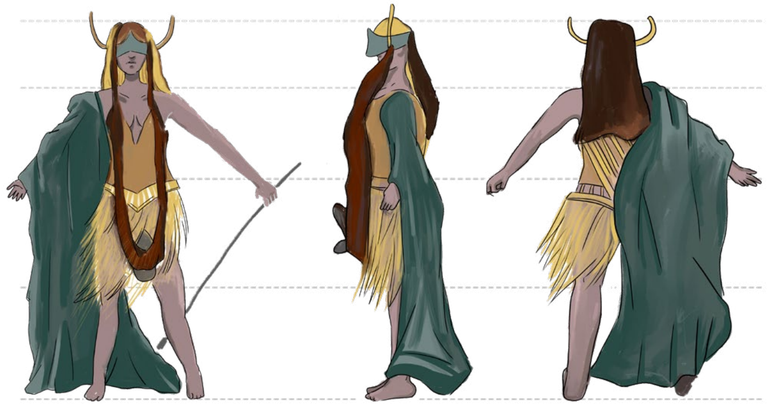
Se consolida una identidad visual coherente con el universo de Divino Ascenso y **diseñada para su posterior desarrollo en 3D.**





El **concept art** se desarrolló en Adobe Photoshop mediante pintura digital, definiendo la **paleta cromática, la iluminación y la vestimenta** del personaje.

El contraste entre verdes, dorados y reflejos azulados y violetas refuerza su dualidad entre majestuosidad, cautiverio y poder ancestral.

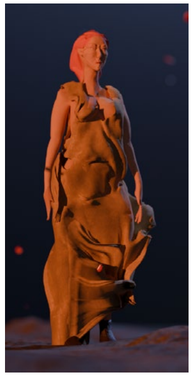


El personaje se modeló y esculpió en **Autodesk Maya**, trabajando la anatomía y los rasgos para transmitir una **presencia aristocrática e imponente**.

Tras optimizar la topología para animación, se texturizó en **Substance 3D Painter** y se simuló la vestimenta en **Marvelous Designer**, logrando materiales y pliegues de apariencia natural.









La anatomía de la Princesa **se aleja deliberadamente de los cánones realistas** para reforzar su naturaleza ancestral. Las proporciones, los volúmenes y las formas estilizadas buscan transmitir una combinación de majestuosidad, sensualidad y fragilidad aparente, creando una figura que trasciende lo humano y encaja con la estética de fantasía oscura de Divino Ascenso.

GAZ

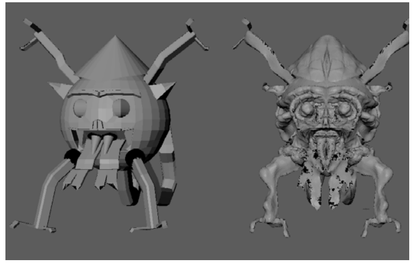
DISEÑO DE CRIATURAS

BRIEFING

Diseño de una **criatura monstruosa** desarrollada a partir de siluetas asimétricas y **formas orgánicas** agresivas.

La combinación de piel verde bilis, carne expuesta y fauces carmesí refuerza su aspecto grotesco, mientras que el esculpido y el texturizado PBR aportan un acabado húmedo, visceral y aterrador.







GEAR

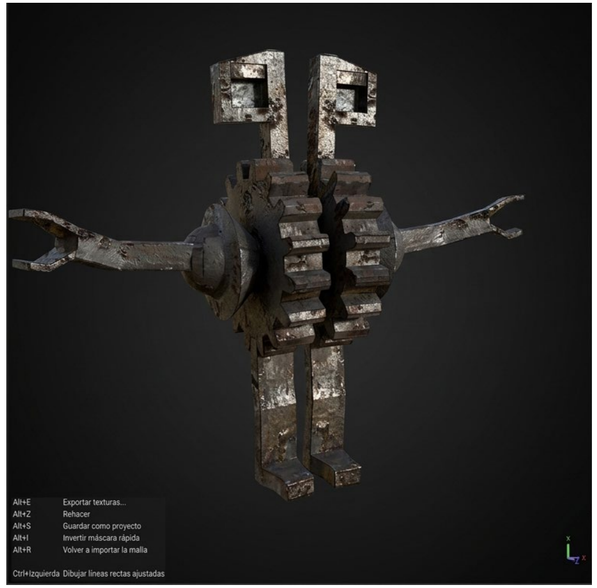
DISEÑO DE PERSONAJES

BRIEFING

Diseño de un personaje que combinara una **figura humana estilizada con una compleja maquinaria mecánica**.

El proceso abarca desde el concept art tradicional hasta el modelado hard-surface en Maya y el texturizado PBR en Substance 3D Painter.





REY DEMONIO

PROYECTO "DIVINO ASCENSO" · DISEÑO DE CRIATURAS · EN COLABORACIÓN

BRIEFING

Se desarrolló el **diseño inicial y concept art** del **Rey Demonio**, definiendo su silueta y lenguaje visual. Posteriormente, el modelado y texturizado 3D se desarrollaron en equipo, optimizando el diseño original a su versión final.

EL LORE

En Divino Ascenso, el Rey Demonio encarna la amenaza al orden celestial, con una anatomía monstruosa y una apariencia profana que reflejan su poder y naturaleza destructiva.







03/

VFX



FÍSICAS · SISTEMA DE PARTÍCULAS · RENDERS · INTEGRACIÓN 3D · ETALONAJE · SONORIZACIÓN

PUBLICITARIO

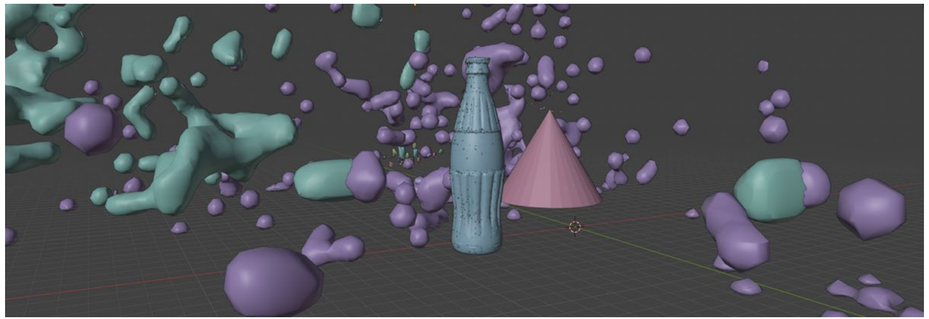
PRODUCTO COMERCIAL · PARTÍCULAS

BRIEFING

Creación de una **pieza publicitaria 3D** de Coca-Cola, diseñada para transmitir **frescura, energía y dinamismo** mediante una composición fotorrealista del icónico envase rodeado por una explosión de líquido.

DESARROLLO

Proyecto realizado en Blender mediante **simulación de fluidos**, **sistemas de partículas** para las gotas y **materiales PBR**. La iluminación de estudio y el renderizado en Cycles realzan las transparencias, los reflejos y los detalles del agua, logrando un acabado visual de alto impacto orientado al marketing y la publicidad de producto.





INTEGRACIÓN

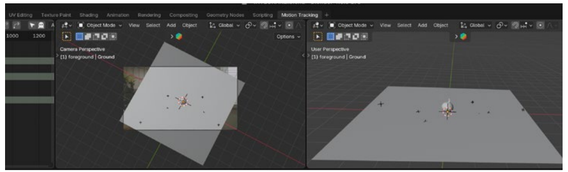
PRODUCTO COMERCIAL · PARTÍCULAS

BRIEFING

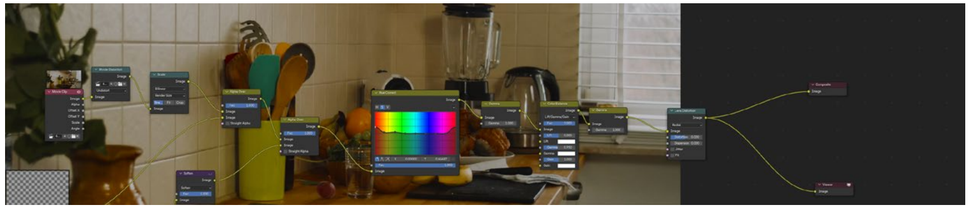
Integración de elementos 3D en una fotografía real, buscando un resultado **fotorrealista** mediante técnicas de VFX, fusionando los objetos virtuales con el entorno original, respetando la perspectiva, la iluminación y la atmósfera de la imagen.

DESARROLLO

Realizado en Blender mediante ajuste de cámara, configuración de iluminación y captura de sombras (**Shadow Catcher**).









EFECTOS ESPECIALES

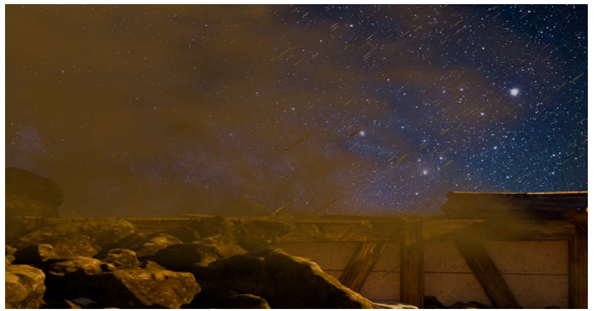
ESCENARIOS · VFX

BRIEFING

El objetivo es crear **efectos visuales realistas y dinámicos**, desde densas columnas de humo y llamaradas hasta cenizas, pétalos en suspensión y estelas de meteoros, aportando profundidad, movimiento y riqueza atmosférica a diferentes escenarios.

DESARROLLO

Trabajos realizados en **Blender** mediante simulaciones de fluidos, campos de fuerza y sistemas de partículas, ajustando parámetros como la turbulencia, la gravedad, la disipación y la resistencia del aire para controlar el comportamiento de cada elemento.

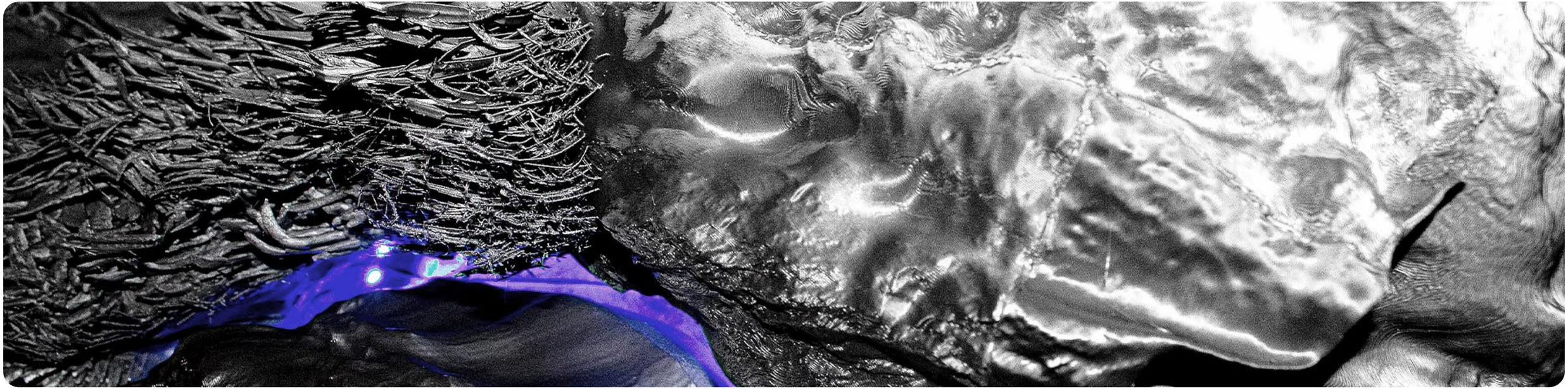






04/

ARTE DIGITAL



IMPRESIÓN 3D · INTELIGENCIA ARTIFICIAL · ESCULTURA

“METAMORFOSIS SOLAR”

ESCULTURA 3D · IMPRESIÓN 3D

Este proyecto explora la relación entre los **parámetros astronómicos** y **las estrategias plásticas**, tomando como referencia los conceptos de site y nonsite de Robert Smithson.

La obra consiste en un menhir reinterpretado a partir del **escaneado 3D del terreno** de la desembocadura del río Guadalhorce (Málaga), posteriormente **impreso en 3D** mediante software especializado.

En su interior, la pieza incorpora un sistema lumínico automatizado mediante **Arduino**, que **procesa en tiempo real las coordenadas de la posición solar** y transforma la iluminación según un código numérico preestablecido.

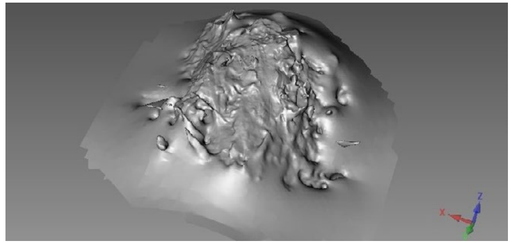
El contraste entre la solidez del objeto impreso y el dinamismo de la luz y los datos desmaterializa la forma tradicional del menhir, conectando el espacio geográfico con el tiempo astronómico y la información computacional.

Exposición grupal Formas de Superar el Desamor (Sala Amadís, Madrid), 2024

Exposición grupal U.L.P.A.E.S (Galería Isabel Hurley, Málaga), 2025







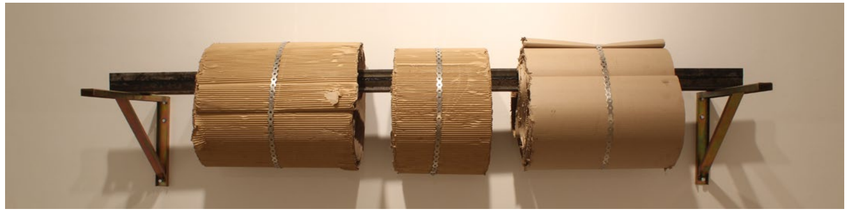
“CRÓMLECH — HORIZONTE URBANO”

ESCULTURA · LAND ART

Las obras Horizonte urbano y Cromlech (Guadalhorce) exploran la relación entre el **paisaje, el espacio y la transformación urbana** a partir del concepto de «arquitectura del vacío» de Francesco Careri.

La investigación se centra en los márgenes de Málaga, especialmente en la desembocadura del río Guadalhorce, mediante una **aproximación psicogeográfica** que toma el menhir mediterráneo como elemento ancestral capaz de articular el territorio y contener su memoria simbólica.

Desde una perspectiva vinculada a la psicología arquetípica de James Hillman y a las prácticas del **Land Art**, el proyecto **reinterpreta la forma megalítica** como un **arquetipo vivo y cambiante**, en constante diálogo con la transformación del entorno. La luz, sus variaciones y los desplazamientos astronómicos introducen una dimensión efímera que conecta las formas ancestrales con la evolución de la ciudad y la transformación de sus límites.



Exposición grupal A.R.P (Sala CAC La Coracha, Málapa), 2023



“EL LABERINTO DINÁ-MICO DE LA DERIVA”

ESCULTURA · FOTOGRAFÍA · LAND ART

Este proyecto explora las posibilidades estéticas de la **imaginación a través de la práctica escultórica**, vinculando teoría y experimentación artística. A partir del concepto de **transducción**, investiga la relación entre lo posible y lo imposible, así como la capacidad de la imaginación para transformar nuestra percepción del espacio.

La propuesta se centra en el **ángulo y el talud** como límites entre el entorno natural y el urbano, abordando el espacio mediante la deriva, la psicogeografía y la arquitectura del vacío. Desde esta perspectiva, el entorno se concibe como un territorio abierto a la reinterpretación poética, donde lo tangible y lo intangible se encuentran.



Exposición individual (Laboratorio de Experimentación, Facultad de Bellas Artes de Málapa), 2024



“INSTALACIÓN FOTO-ESCULTÓRICA CRÓMLECH”

ESCULTURA · FOTOGRAFÍA · LAND ART

La instalación foto-escultórica Crómlech (Guadalhorce), presentada en la Sala A Cisterna de Lisboa, combina **fotografía y elementos arquitectónicos** para explorar los límites entre percepción e imaginación. A partir de una investigación sobre los arquetipos y el registro psicogeográfico, la obra analiza los valores tangibles e intangibles del territorio urbano y sus márgenes.

La propuesta reinterpreta el **menhir** como un dispositivo artístico relacional, vinculado a la luz, el tiempo y la transformación del espacio. Su enfoque se apoya en una trayectoria de investigación y difusión científica, estableciendo conexiones entre la forma ancestral, la experiencia del paisaje y las dinámicas del entorno metropolitano.



Exposición colectiva U.L.P.A.E.S (Sala La Cisterna, Lisboa), 2023



“UN HILO DE NIHILISMO”

ESCULTURA · PINTURA

Esta investigación explora **la luz** como eje conceptual de la obra, más allá de su función instrumental. Mediante una instalación bicroma compuesta por bastidores de madera, mallas sintéticas, plásticos y mantas térmicas, se experimenta con materiales y estructuras que **transforman la luz y alteran sus usos cotidianos**.

La obra contrapone la calidez anaranjada de un módulo con la radiación fría y espectral del otro, creando una tensión visual entre ambos y su registro fotográfico. Desde una reflexión sobre el devenir y la mutabilidad, la propuesta aborda la luz como un fenómeno cambiante y poético, capaz de transformar la percepción de la materia y el espacio contemporáneo.

Exposición colectiva INT (Málaga), 2022





¿HABLAMOS?

stefano.rj@hotmail.com
+34 637 25 77 76