

WELCOME
TO MY PORTFOLIO.

*Relax, take a cup of coffee
and enjoy.*



*And remember, bring to me
120 precursor orbs and
I will give you a power cell.*

Me llamo



PABLO VARELA

y este es mi portfolio

Soy un gallego nacido en la ciudad de Santiago de Compostela que, tras vivir en varios pueblos y ciudades de la geografía gallega, actualmente reside en Madrid.

Graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidade da Coruña, estoy especializado en 3D y videojuegos.

En mi tiempo libre me gusta curiosear sobre videojuegos y tecnología, grabar vídeos con mi cámara, ver carreras de automovilismo y subirme a un kart o a un simulador de conducción

Aprovecho cada oportunidad del día a día para ampliar mi conocimiento en el mayor número de áreas posible para ser una persona muy versátil. Investigo cualquier duda o curiosidad que me surga y siempre intento usar mis conocimientos para buscar una mejora contante en mí y en los proyectos en los que trabajo.

VERSATILIDAD

Una buena navaja suiza es la herramienta más versátil que se puede tener. Ese ha sido un pensamiento que he aplicado a mi vida profesional desde mis inicios.

Siempre he considerado que ser hábil en varias disciplinas pone a tu alcance más opciones y posibilidades de crecimiento. Y mi carrera es un ejemplo de ello, donde he pasado por distintos sectores aprendiendo y creciendo dentro de ellos para convertirme en un profesional más completo y polivalente, capaz de adaptarme a las situaciones que se pongan delante de mi.

CURIOSIDAD

Dicen que la curiosidad mató al gato. Por suerte no soy uno de ellos, así que intento cada día aprender algo nuevo, ya sea leyendo artículos en la Wikipedia, viendo vídeos divulgativos o investigando diversas fuentes. Siempre que me surge una duda necesito encontrar una respuesta.

Esto me ha permitido ser muy autodidacta en el trabajo, logrando siempre buscar soluciones a las dificultades que me encuentro y aprender del proceso para mejorar de cara a futuros obstáculos.

VISIÓN EXTRA

Dar la máxima implicación en un proyecto es siempre mi principal objetivo. Por ello intento constantemente ofrecer mi visión para aportar valor adicional a las tareas del día a día, tanto en lo creativo como en lo laboral.

Desde ideas y propuestas nuevas hasta detalles adicionales en un trabajo que aportan un extra de calidad.

HABILIDADES



INFLUENCIAS



VIDEOJUEGOS



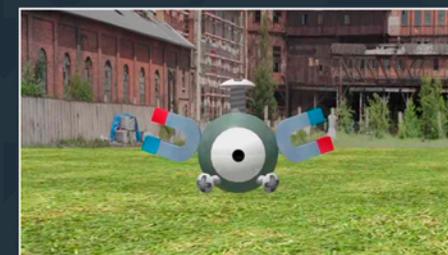
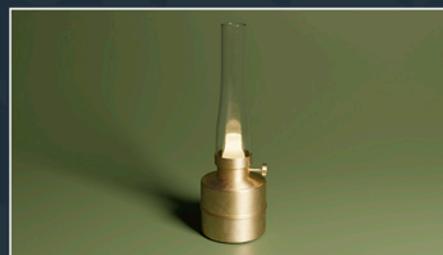
3D RENDERS

Resulta fascinante poder dar forma a tus ideas y que parezcan reales. Eso fue lo que pensé el día que descubrí el diseño 3D en la carrera. Y desde ese momento supe que quería dedicar mi tiempo a crear un mundo en 3D.

Siempre que he tenido la oportunidad, he intentado incluir este proceso creativo en mis trabajos o proyectos.

Uno de mis primeros trabajos íntegramente realizados en 3D fue la intro de "Videoblog Majoris".

Posteriormente, con el proyecto personal "PabloVarela Motorsport", utilicé el diseño 3D para la creación de imágenes o escenas para vídeos. En los últimos meses, me he centrado en el aprendizaje de nuevas técnicas para ampliar mis conocimientos en el campo. Algunos ejemplos de ellas son la creación de texturas procedurales, creación de imágenes HDRI para su uso en iluminación de escenas o la integración de elementos 3D en el mundo real.



PABLOVARELA MOTORSPORT

El automovilismo siempre ha sido una de mis pasiones. Pero cuando pude combinarlo con fotografía, grabación de vídeo y diseño gráfico y 3D, el resultado fue el nacimiento de PabloVarela Motorsport. Este proyecto comenzó como unas sesiones de fotos con unos amigos amantes del karting. Pero pronto escaló con la grabación y edición de vídeos de las carreras para varios campeonatos amateur. Con motivo de la creación de los perfiles en redes sociales de la

marca, la integración del diseño en 3D y gráfico me sirvió para usarlos en la creación de banners o contenido informativo, así como la creación de logotipos, material promocional y uniformidad tanto para eventos especiales como para equipos creados para participar en campeonatos. La marca ha sido un patrocinador de varios equipos y también ha puesto nombre a uno que participó en varios campeonatos amateur.



PABLOVARELA MOTORSPORT
FOTOGRAFÍA, VÍDEO, EDICIÓN 3D



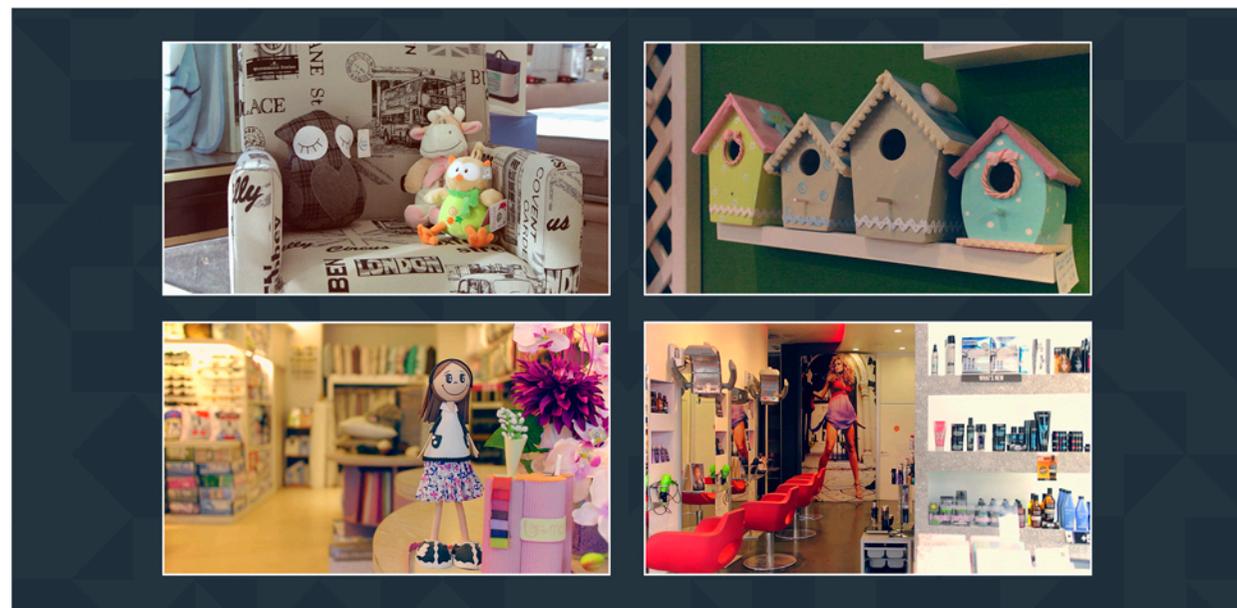
SÍGUENOS: MÓVETE POR SARRIA

Tras haber trabajado con ellos en un proyecto anterior, el grupo de Facebook "Móvete por Sarria" contó conmigo para la creación de la campaña Síguenos.

A través de vídeos de 30 segundos, mi objetivo era capturar la esencia de cada una de las tiendas del grupo y ponerle cara a las personas responsables de esas tiendas, para posteriormente publicarlo en redes sociales como spot publicitario. Para lograrlo, decidí optar por crear una estructura similar para todos los

vídeos, con el mismo inicio y final y manteniendo la música del vídeo como leitmotiv. Los planos que conformaban el vídeo mostraban tanto el local como la gama de productos y servicios que ofrecía cada una de las tiendas.

En este trabajo introduje el etalonaje al proceso creativo. Para mantener la unidad mencionada anteriormente, realicé una corrección de color a todos los vídeos para que mantuvieran todos la misma tonalidad de color.



SÍGUENOS: MÓVETE POR SARRIA
GRABACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEO

MAKING OF: MÓVETE POR SARRIA

Mi primer trabajo para el grupo de Facebook "Móvete por Sarria" fue este making of de una campaña con modelos locales que estaban realizando.

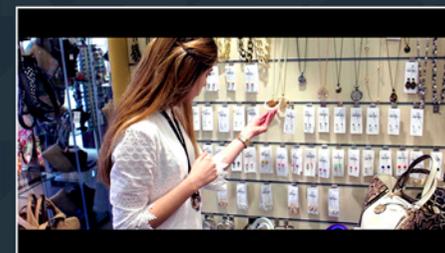
Iniciado como un proyecto personal al margen de la campaña, mi idea era plasmar todo el proceso por el que los modelos tuvieron que pasar: desde la prueba de vestuario, hasta peluquería y maquillaje, terminando por la sesión de fotos final.

La idea gustó tanto al grupo que

decidieron integrarla como un contenido adicional a la campaña. El desafío de este proyecto fue lograr capturar la mayor cantidad de planos para poder plasmar el proceso de la mejor forma posible. El montaje final se realizó en capítulos divisibles con cada una de las fases del proceso (publicados individualmente), y posteriormente se editaron conjuntamente para un vídeo de todo el proceso.



MAKING OF: MÓVETE POR SARRIA
GRABACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEO



VIDEObLOG MAJORIS

Con la creación de los "Videoblog Majoris", la Fundación Canis Majoris decide contactar conmigo para hacerles una propuesta para la intro de estos videoblogs. Decidí recurrir al diseño 3D para su elaboración, creando una escena propia de la sala de espera de la fundación, mostrando fotos varias

de distintos eventos de la asociación, así como el logo de los nuevos videoblogs.

Debido a la corta duración del vídeo (5 segundos máximo), opté por un diseño con pocos elementos, para centrar la atención en las fotografías cedidas por la fundación.



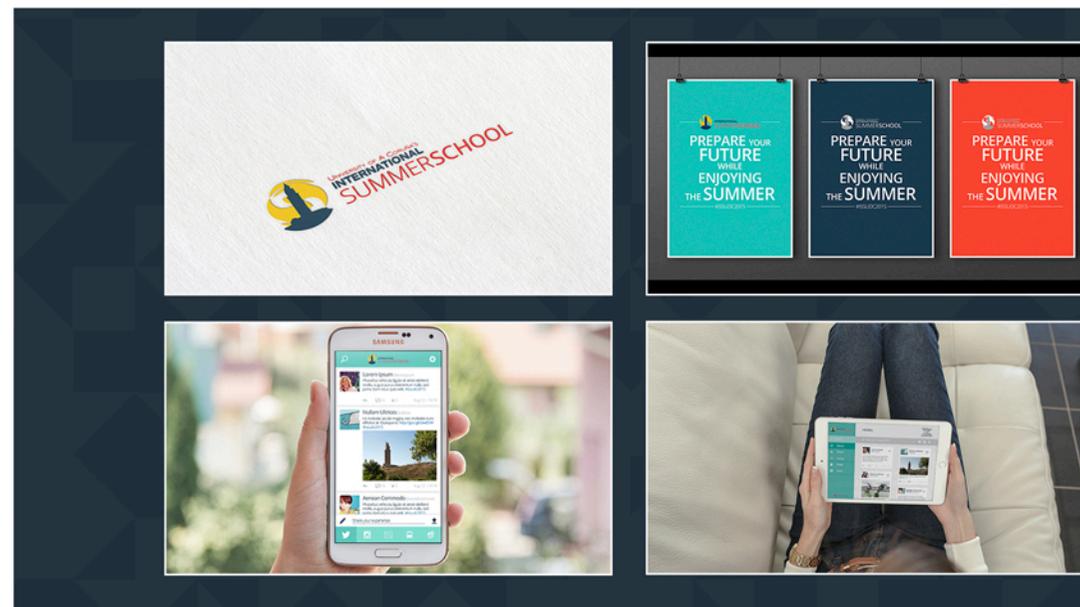
VIDEObLOG MAJORIS
MODELADO Y EDICIÓN 3D



INTERNATIONAL SUMMER SCHOOL

Estando en su segunda edición por el año 2015, pensé que la imagen del International Summer School de la Universidade da Coruña necesitaba un cambio para aumentar el atractivo del evento. Para ello, y todo encuadrado dentro de mi proyecto de final de grado, realicé un rebranding del logotipo así como de toda la imagen de marca, y creé una campaña destacando la compaginación de estudios y vacaciones de verano en la ciudad de A Coruña.

Esta campaña incluía la creación de varios spots publicitarios del evento, rediseño de la página web, merchandising tanto de ocio como de papelería (desde carpetas hasta las acreditaciones), e incluso el diseño una app para smartphone y otra para tablets donde los participantes del evento podían tener toda la información para su ocio en la ciudad e interactuar con otros miembros mediante las redes sociales.



767825 SUBJECT

Junto al diseño 3D, los videojuegos siempre han sido una de las áreas del audiovisual que más me ha atraído. Lo considero un medio capaz de englobar varias artes (gráficos, sonido, vídeo...) bajo un mismo soporte interactivo. A pesar de no haber tenido la oportunidad de embarcarme en muchos proyectos de este área, siempre busco entender las mecánicas detrás de cada juego y averiguar de que formas han podido lograrlas crear.

"Subject 767825" es mi introducción al mundo del diseño de los videojuegos. Un nivel creado en Unreal Development Kit con mecánica de shooter y con referencias a juegos como Minecraft y Portal. Formaba parte de un proyecto para la asignatura homónima de mi Grado, y me permitió conocer un poco mejor todo el proceso de creación de un videojuego.



767825 SUBJECT
VIDEOJUEGO



THANK YOU
FOR REACHING THIS FAR

*I hope you enjoyed what
you have seen in my portfolio*



*And for bringing to me the
120 precursor orbs, here you have
a power cell*