

ARGENT / SILVER OBJECT

A MORE IMMERSIVE STANDARD.

PRODUCT CGI × EDITORIAL COMMERCE

Una maleta creíble dentro de una experiencia cinematográfica. No un modelo flotante rodeado de efectos.

ART DIRECTION / MODEL RIG / 7 SHOTS



EL PRODUCTO DEFINE EL LENGUAJE VISUAL.

Silver satin · precision detailing · architectural light · dark editorial restraint



PALETA

- OBSIDIAN
- SILVER
- CASHMERE
- CHAMPAGNE
- IVORY

MODELO CONCEPTUAL ORIGINAL: ARGENT 01 / ATELIER

Las imágenes de referencia fijan el acabado deseado; NO son renders exportados del GLB.

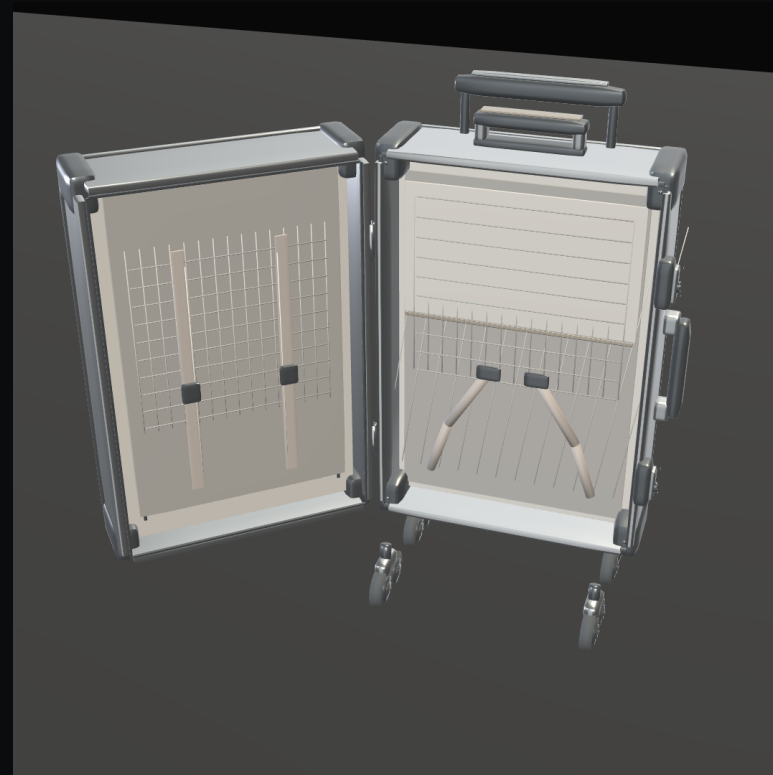
En la producción final, todos los planos deberán usar el mismo modelo aprobado.

LA MISMA MALETA EN CADA ESCENA.

Modelo geométrico ya exportado. Las pruebas siguientes no son el acabado publicitario final.



CERRADA / MASTER



ABIERTA / BISAGRA 142°

Siguiente paso CGI: UV, anisotropía, microtextura, costuras, herrajes y render Cycles.

202
COMPONENTES
GLB

EXPORTADO

8.5 s

RIG ANIMADO

SIETE ESCENAS. UNA SOLA HISTORIA.

Cada movimiento revela una cualidad; el texto se integra en el mismo espacio visual.

01	THE OBJECT La maleta emerge en un estudio de luz arquitectónica.	70 mm	Dolly + 12° orbit
02	THROUGH THE LIGHT Tránsito por un túnel físico de reflejos controlados.	35 mm	Traveling / light
03	THE SURFACE Macrofotografía del metal y sus cantos mecanizados.	100 mm	Macro + focus
04	THE UNFOLDING La bisagra abre la maleta bajo control reversible.	55 mm	0–142° / scroll
05	THE INTERIOR La cámara se adentra entre ambos compartimentos.	70 mm	Dolly-in + tilt
06	THE DETAILS Ruedas, cierres y componentes en primer plano.	90 mm	Orbit / exploded
07	THE SIGNATURE Regreso al estudio con llamada comercial real.	55 mm	Hero / CTA

NO ES UN SHOWREEL. ES UNA MARCA.

El scroll emocional conduce a decisiones reales: descubrir acabados, conocer detalles y contactar.



PRINCIPIOS

- 01 **PRODUCTO COMO INTERFAZ**
Las líneas nacen de piezas físicas, no del fondo.
- 02 **MOVIMIENTO CON SENTIDO**
Cada escena revela una razón para elegirlo.
- 03 **NAVEGACIÓN DE VERDAD**
Colección, materiales, consulta y CTA funcional.
- 04 **MÓVIL DIRIGIDO**
Escenas reencuadradas, no solo escaladas.
- 05 **CALIDAD ANTES DE EFECTOS**
Luz HDRI, materiales PBR y óptica coherente.

Arquitectura prevista: render CGI para planos hero + glTF real para interacciones físicas.

El site final se diseñará después de aprobar el mismo producto y sus escenas.

NO PUBLICAR HASTA QUE SE VEA REAL.

El nivel CGI y el nivel de dirección web se aprueban por separado, antes de integrarlos.

01	SILUETA FINAL
Aprobar proporciones, flautas, asas, bisagras, interior y acabados.	
02	3D HERO ASSET
Retopo/UV, materiales PBR físicos, microtextura, reflejos y rig profesional.	
03	LOOKDEV / RENDERS
Un hero fotorrealista + prueba de apertura del MISMO modelo; HDRI y Cycles.	
04	EL FILM INTERACTIVO
Animar siete planos, exportar secuencias ligeras y GLB optimizado.	
05	LA WEB REAL
Diseño editorial, navegación, fichas comerciales, scroll, CTA y móvil.	
06	PUBLICACIÓN
Optimización, accesibilidad, testing y despliegue en Cloudflare Pages.	

NOTA DE HONESTIDAD: ASSET Y KEYFRAMES LISTOS. ACABADO CGI FINAL Y WEB V3 AÚN PENDIENTES.