
THE ART OF

ROCIO SICKINGER

ARTIST & 3D GENERALIST

SOBRE MI

Soy artista generalista y estudiante de Arquitectura,
apasionada del cine y por el arte
en todas sus formas y colores.

Me interesa contar historias inmersivas,
crear mundos complejos y piezas que cautiven
desde la experiencia visual.

Me encanta trabajar entre el cruce
de lo técnico y lo sensible,
entre lo construido y lo imaginado. Busco crear
atmósferas donde la luz, la escala y la composición
transmitan emoción y memoria.

Me formo constantemente para lograr construir
una mirada integral del proceso: modelo,
optimizo, ilumino y compongo,
entendiendo cada proyecto como un todo.
Disfruto moverme entre multiples disciplinas, aprender
nuevas herramientas y adaptarme a
distintos lenguajes visuales, siempre al servicio del relato.

RS

www.rociosickinger.com.ar



SECTION 01

3D GENERALIST

Full Character Pipeline

Cinematography & Directing

Atmospheric Storytelling

Advanced Digital Tailoring

Facial Performance & AI
Lip-Sync

Post-Production

Integral Multimedia Realization



VER EN YT

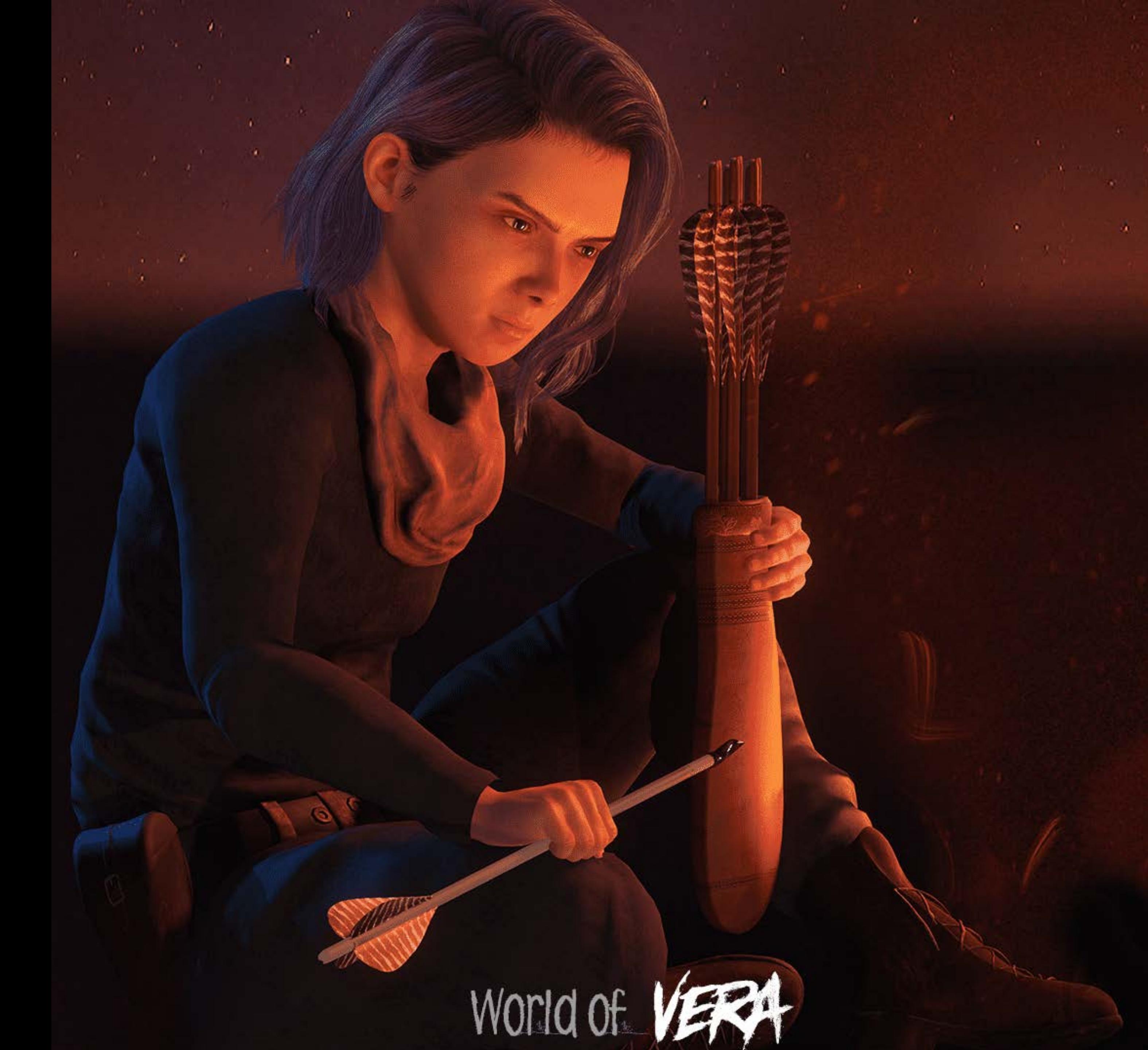
WORLD OF VERA REALLUSION CONTEST

FULL CHARACTER PIPELINE & ANIMATION

Rol / Responsabilidades

- **Character Design & Modeling:** Modelado íntegro en Character Creator 4, diseño de vestuario y accesorios (botas, cinturón, estuches) mediante el uso de Marvelous Designer y ZBrush.
- **Facial Animation & Performance:** Implementación de expresiones y lip-sync avanzado con AccuFace, sincronizando la animación con una interpretación vocal original ("True Colors").
- **iClone to Unreal Live Link:** Configuración y testeo del plugin de conexión en tiempo real entre iClone y Unreal Engine para la previsualización y renderizado de cinemáticas.
- **Cinematic Production:** Creación de timelapses, animaciones de tipo turn-table para exhibición de expresiones y montaje final de la pieza musical.
- **Branding & Content Strategy:** Diseño de la identidad visual ("World of Vera"), gestión de placas gráficas para YouTube/Instagram y edición de videos WIP para documentación del proceso.
- **Original Sound Design & Scoring:** Composición y grabación de banda sonora original para la presentación del personaje Vera (turn-table), integrando la narrativa sonora con el ritmo visual de la cinemática.

TOOLS SET





VERENYT



ENVIRONMENT DESIGN & CINEMATIC STORYTELLING

PBR LOOKDEV & POST-PRODUCTION STUDY

Rol / Responsabilidades

- **World Building & Environment Art:** Composición integral del escenario en Unreal Engine utilizando Quixel Bridge, con foco en la narrativa espacial y el realismo atmosférico.
- **Real-time Scene Composition & Cinematography:** Dirección de arte y composición de encuadres en tiempo real, integrando el setup de cámaras cinematográficas con la narrativa visual del entorno.
- **PBR Look Development:** Creación de materiales complejos y texturizado de alta fidelidad en Substance Painter, incluyendo gestión de UV Mapping en Maya.
- **Cinematography & Lighting:** Configuración de cámaras cinematográficas, setup de iluminación dinámica y gestión de sistemas de partículas para atmósfera.
- **Post-producción & Sound Design:** Montaje y edición rítmica de la pieza audiovisual, incluyendo la curaduría sonora y mezcla para el contexto narrativo.
- **Content Strategy:** Diseño de assets digitales y comunicación visual para redes sociales, integrando el proceso técnico con la difusión creativa.

TOOLS SET





ENVIRONMENT DESIGN & CINEMATIC UNREAL ENGINE

ARTJAM 2024 | COLLIDER CRAFTWORKS

Rol / Responsabilidades

- **Unreal Engine Pipeline:** Integración técnica de assets, setup de materiales avanzados.
- **Real-time Scene Composition & Cinematography:** Dirección de arte y composición de encuadres en tiempo real, integrando el setup de cámaras cinematográficas con la narrativa visual del entorno.
- **Character Tech:** Rigging y animación de personajes secundarios para soporte narrativo.
- **Environment Art:** Diseño de entorno y atmósfera cinematográfica.
- **Post-Production:** Edición de video, montaje de cinematografía y creación de material de proceso(WIPs).
- **Content Strategy:** Diseño de assets digitales y comunicación visual para redes sociales, integrando el proceso técnico con la difusión creativa.

TOOLS SET





ENVIRONMENT DESIGN & MODELING

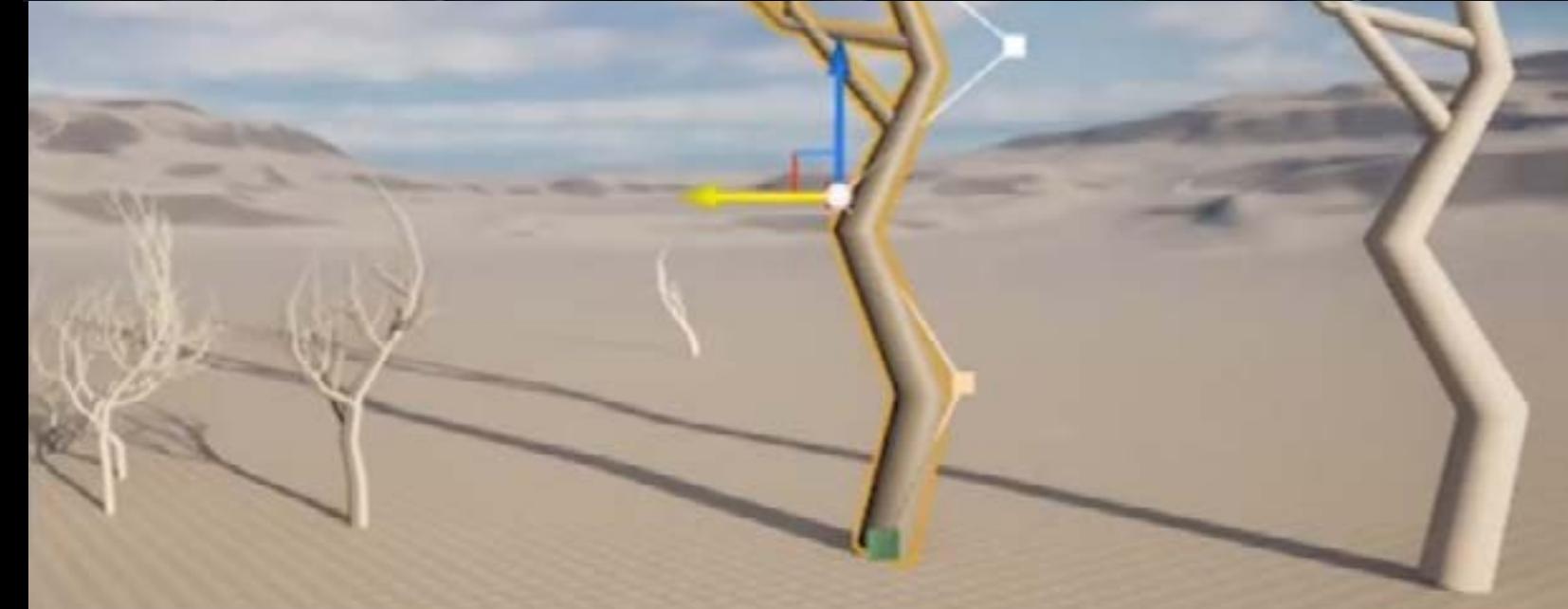
HDA

ART GALLERY INTERACTIVE (IN PROGRESS)

Rol / Responsabilidades

- **Unreal Engine Pipeline:** Integración técnica de assets, setup de materiales avanzados y composición de escenas en tiempo real e iluminación con tecnología Lumen
- **HDA Development:** Creación de activos digitales en Houdini para la generación procedural de elementos arquitectónicos, permitiendo una iteración rápida dentro de Unreal Engine.
- **Environment Art:** Diseño de entorno y atmósfera cinematográfica.
- **Post-Production:** Edición de video, montaje de cinematografía, creación y edición de material de proceso(WIPs).
- **Content Strategy:** Diseño de assets digitales y comunicación visual para redes sociales, integrando el proceso técnico con la difusión creativa.

TOOLS SET



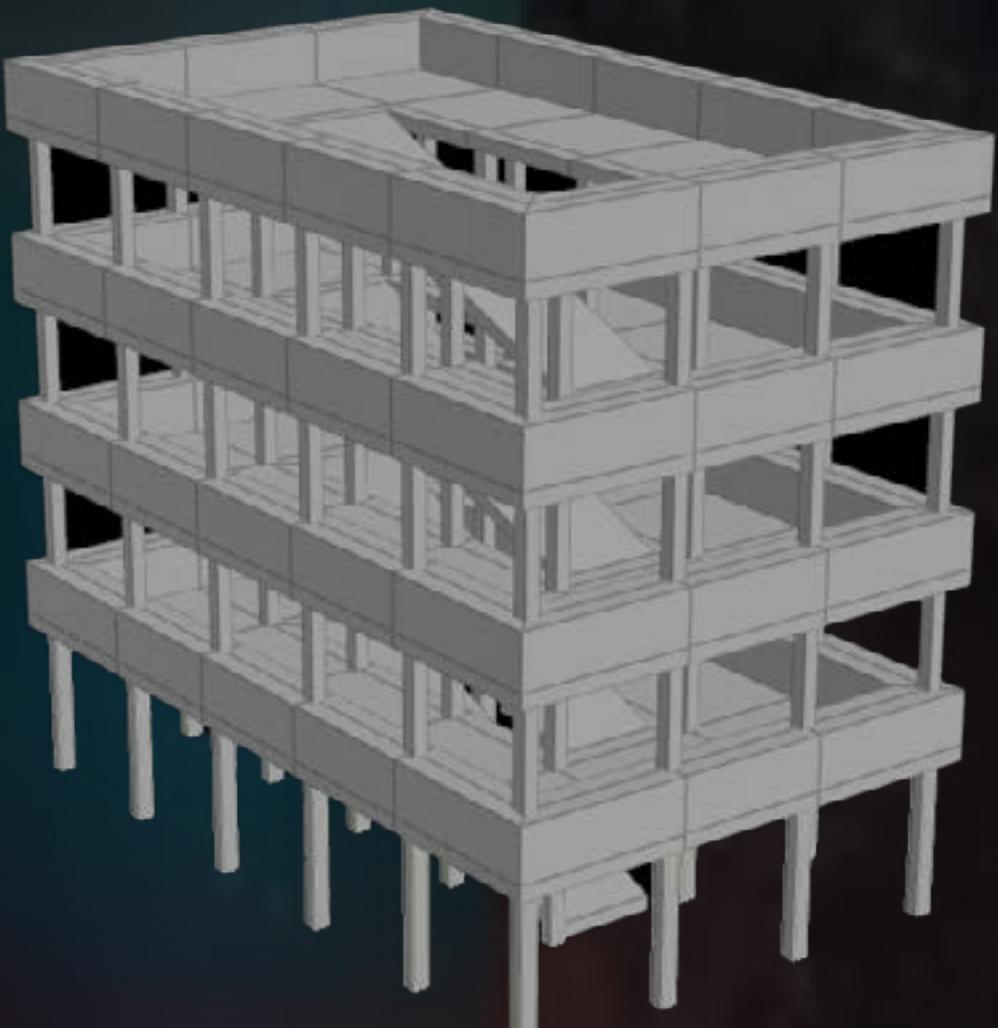
PROCEDURAL ARCHITECTURAL STRUCTURE & TERRAIN

HOUDINI TO UNREAL ENGINE PIPELINE

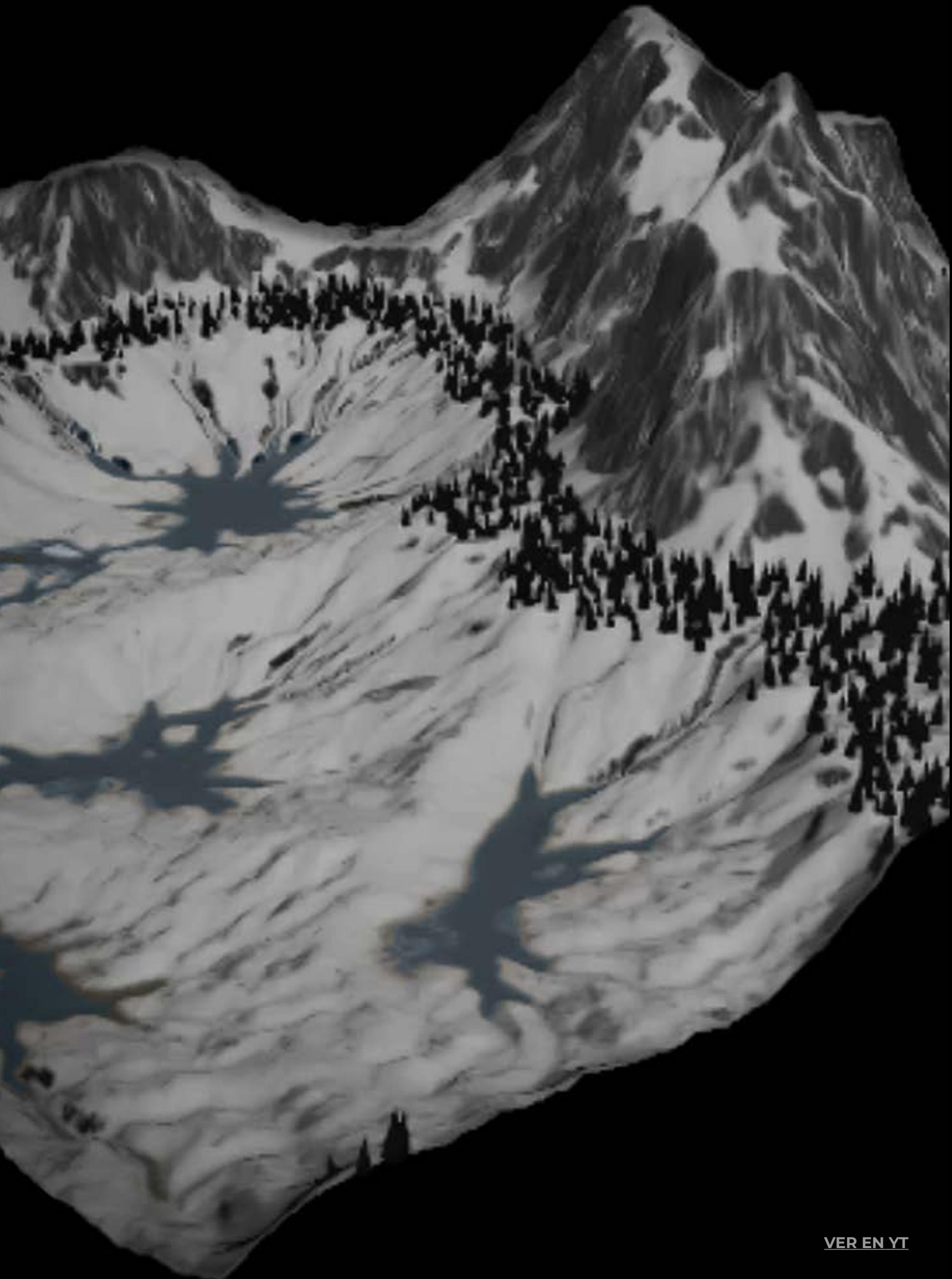
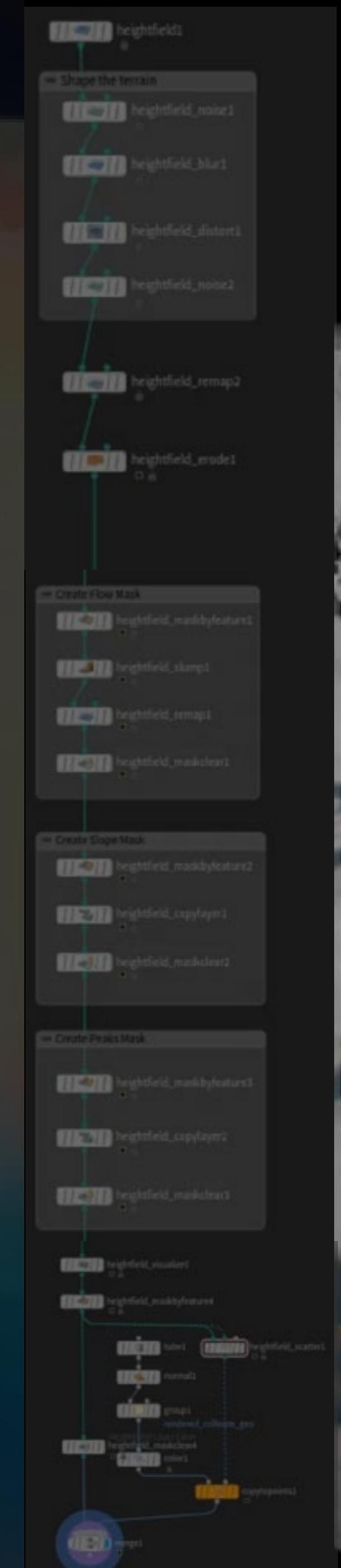
Rol / Responsabilidades

- **Procedural Modeling:** Desarrollo de una lógica basada en nodos en Houdini para la construcción
 - **HDA Development:** Empaquetado de la red de nodos en un Houdini Digital Asset funcional, permitiendo la edición paramétrica dentro del motor de render.
 - **Unreal Engine Integration:** Implementación del activo mediante Houdini Engine, asegurando la correcta interpretación de escalas y colisiones.
 - **Technical LookDev:** Configuración de materiales PBR y estudio de la iluminación sobre la volumetría procedural para validar la espacialidad.
 - **Post-Production:** Edición de video, montaje de cinemática, creación y edición de material de proceso(WIPs).
 - **Content Strategy:** Diseño de assets digitales y comunicación visual para redes sociales, integrando el proceso técnico con la difusión creativa.

TOOLS SET



VER EN YT



VER EN YT

SECTION 02

ARCHVIZ & BIM

BIM to Visualization Workflow

Atmospheric Interior Study

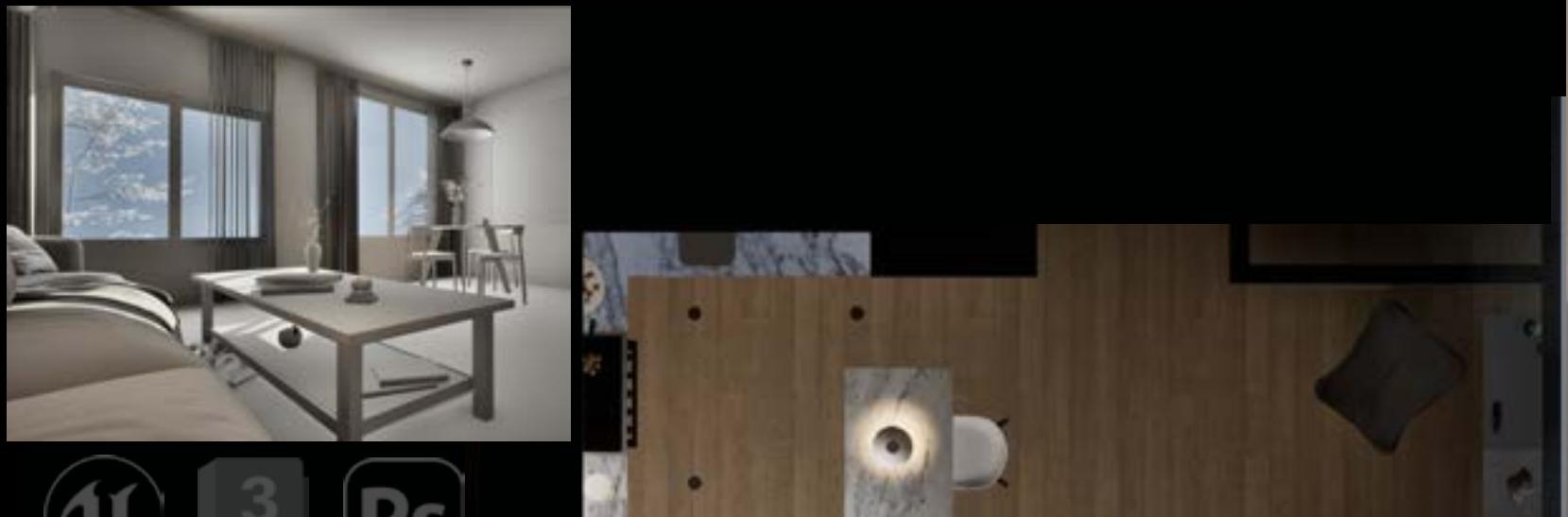
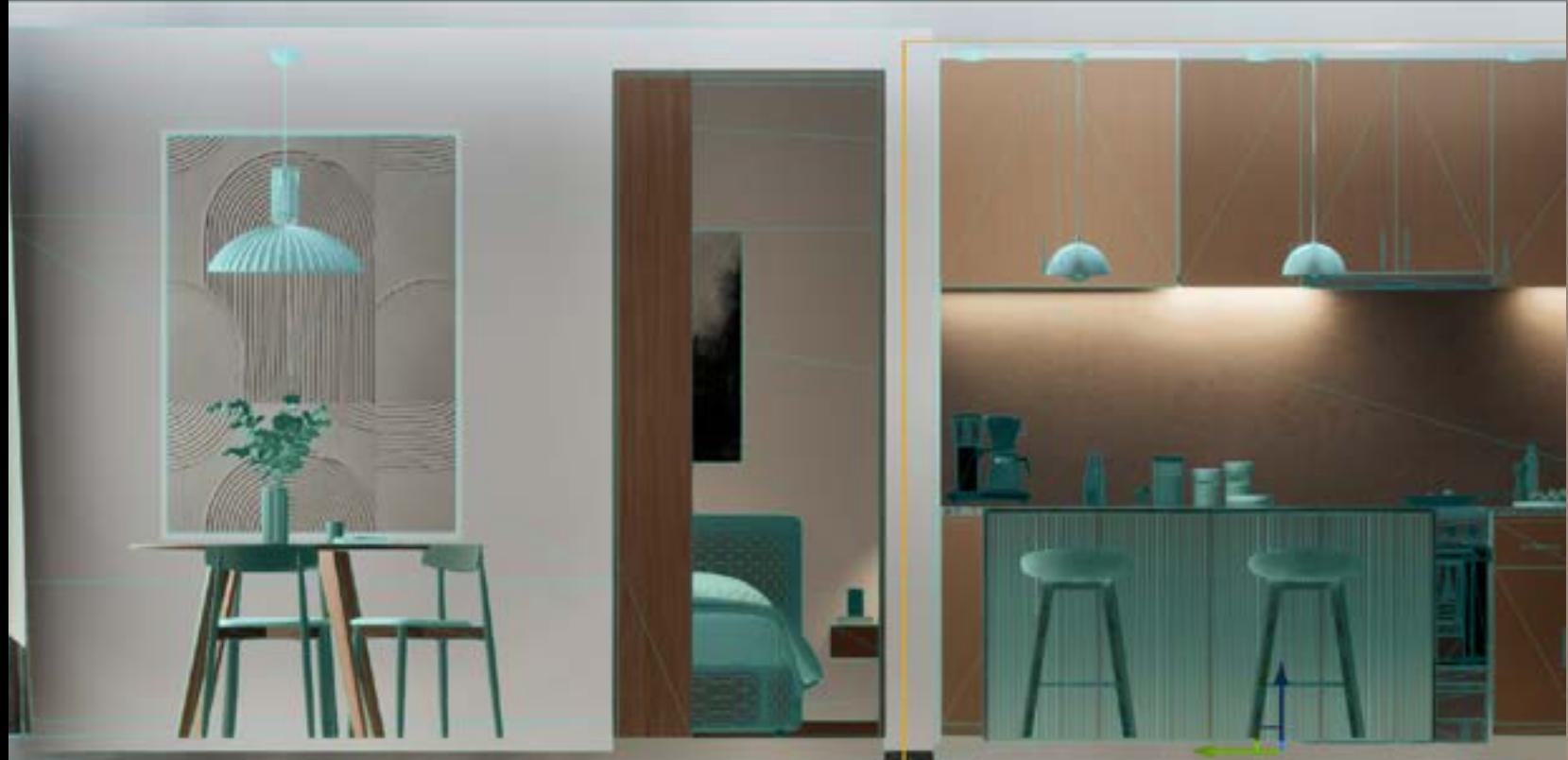
High-End Rendering

Spatial Narrative

Post-Production Mastery









VER EN YT

Rocio Sickinger - 2025

ARCHITECTURE FOUNDATIONS

CASA TIGRE

- **Superficie Terreno:** 523 m2.
 - **Superficie a Construir:** 250 m2.
 - **Programa:** Vivienda unifamiliar + Estudio público.
 - **Ubicación:** Tigre, Buenos Aires.
 - **Año:** 2025
-
- **Technical Documentation:** Desarrollo de documentación técnica completa, incluyendo plantas generales, cortes longitudinales y detalles constructivos.
 - **Physical Modeling:** Construcción de maqueta física a escala para el estudio de volumetría, espacialidad y comportamiento de la luz natural.
 - **3D Visualization & Cinematics:** Generación de renders fotorrealistas y recorridos cinematográficos en tiempo real mediante Twinmotion.
 - **Post-Production:** Edición digital y post-procesado en Photoshop para el ajuste de representación, atmósfera, colorimetría e integración de entorno.

TOOLS SET





VER EN YT

Rocio Sickinger - 2025

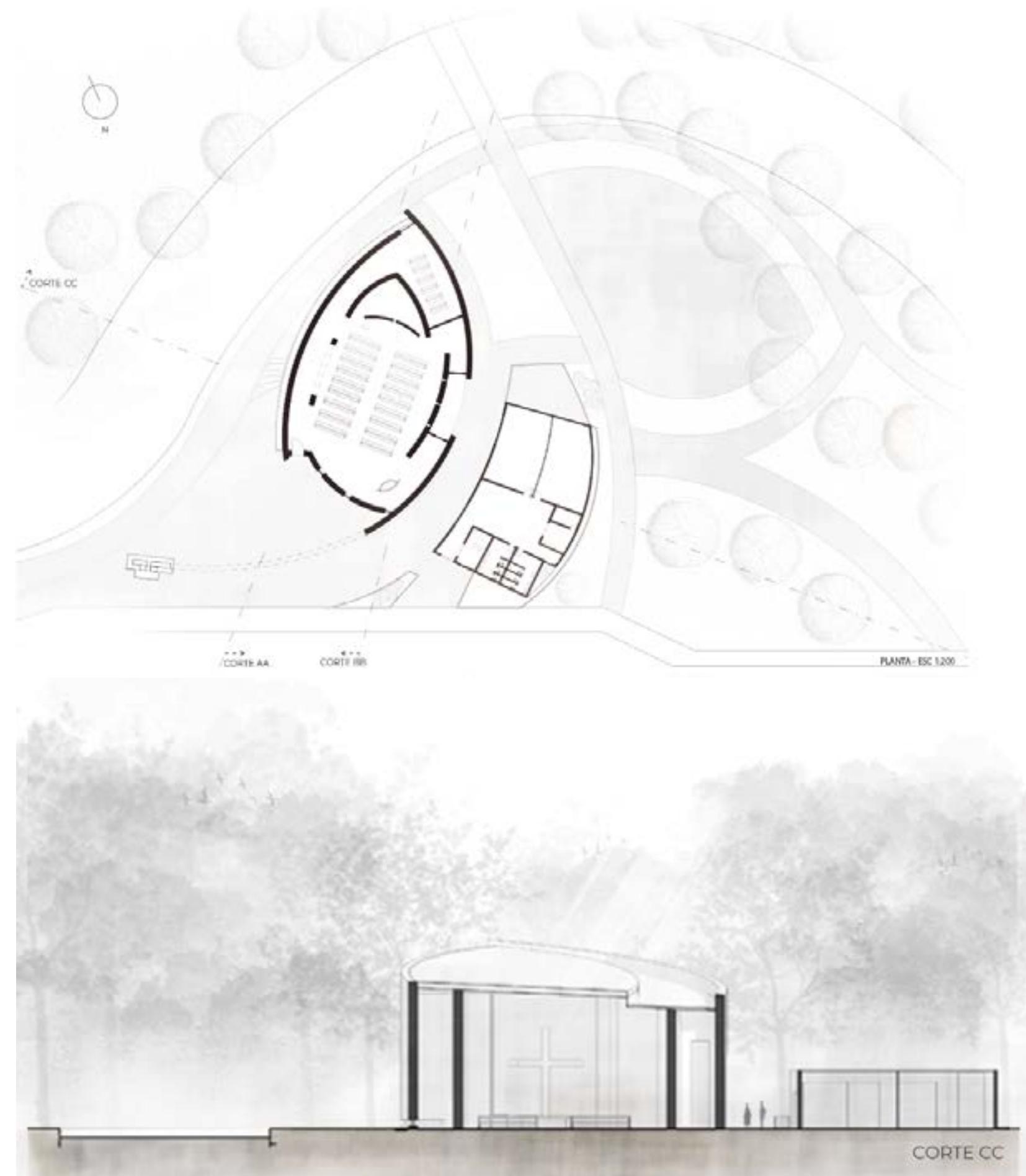


COMPLEJO PARROQUIAL

SANTA TRINIDAD DE TIGRE

La arquitectura del complejo parroquial, a orillas del Río Reconquista, se manifiesta como un gesto envolvente. Una geometría circular que expresa la unidad trinitaria y abraza al visitante en una atmósfera de contención.

El proyecto se concibe en armonía con su entorno. La materialidad austera se entrelaza con el paisaje para construir una atmósfera de calma y equilibrio, entre lo terrenal y lo sagrado.





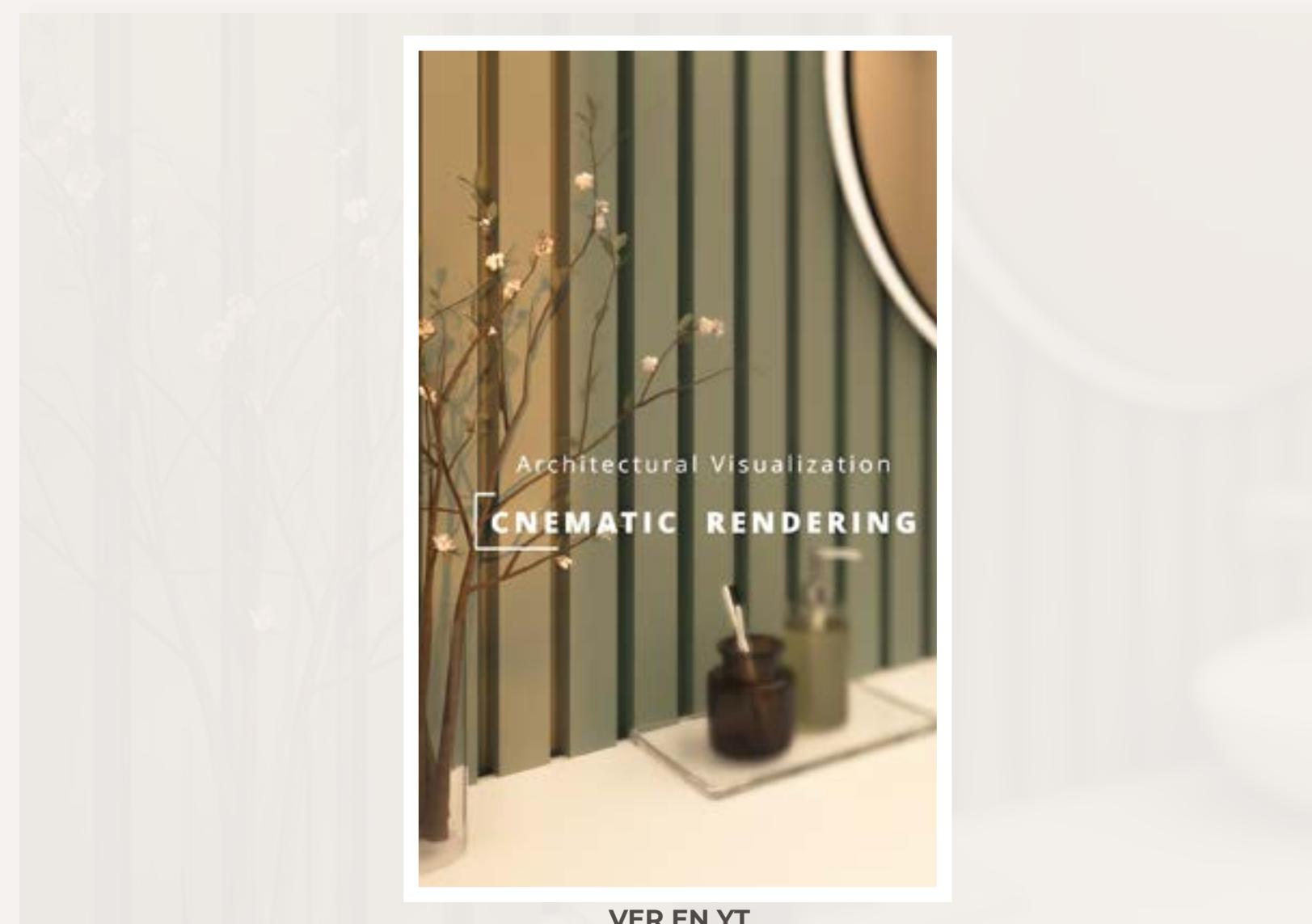
3D VISUALIZATION HIGH-END RENDERING

INTERIOR DESIGN & ATMOSPHERE STUDY

Rol / Responsabilidades

- **Scene Assembly & Curation:** Composición integral de escenas utilizando una curaduría selección de assets de alta calidad, priorizando la armonía visual y la coherencia estilística del diseño.
- **PBR Look Development:** Creación y ajuste de materiales físicamente precisos (madera, textiles, metales) mediante el uso de mapas de texturas avanzados para lograr superficies táctiles.
- **Cinematic Lighting:** Diseño de esquemas de iluminación (diurna y artificial) utilizando motores de render como Corona y V-Ray de alta fidelidad para resaltar la volumetría y el detalle arquitectónico.
- **Post-Production:** Retoque digital avanzado en Photoshop para el ajuste de colorimetría, contraste y atmósfera final de la pieza.
- **Content Strategy:** Diseño de assets digitales y comunicación visual para redes sociales, integrando el proceso técnico con la difusión creativa.

TOOLS SET



“El espacio arquitectónico solo cobra vida
cuando el ser humano
entra en contacto con la luz y el aire.”

Tadao Ando.





ARCHITECTURAL HYBRID VISUALIZATION

INTERIOR DESIGN & ATMOSPHERE STUDY

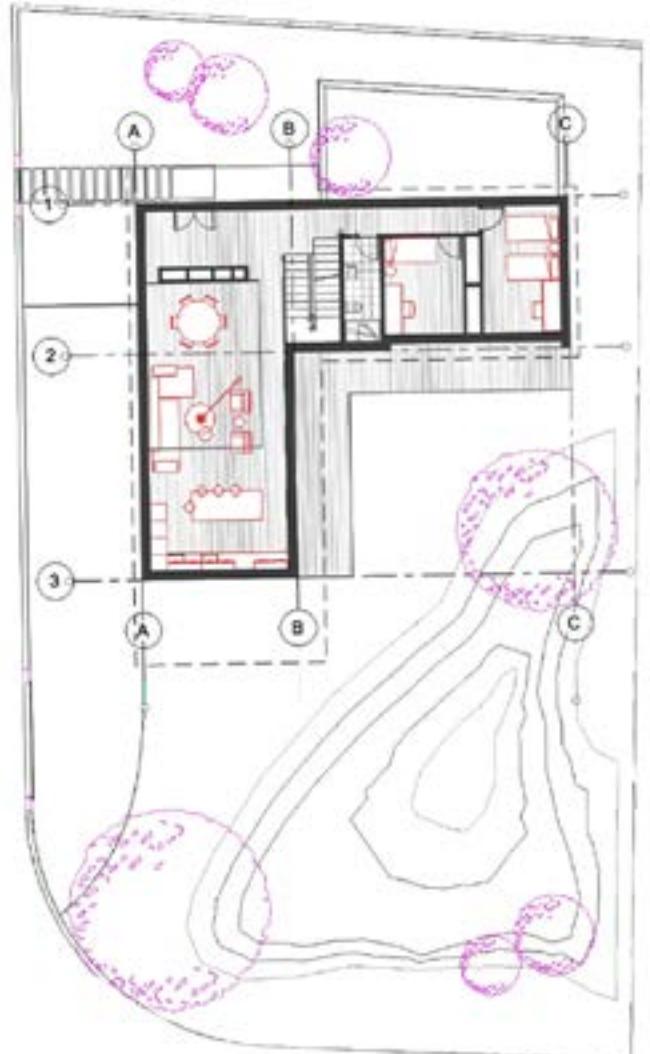
Rol / Responsabilidades

- **BIM Modeling & Coordination:** Modelado paramétrico de la estructura en Revit, asegurando la precisión geométrica para su posterior exportación.
- **Real-time Rendering (D5):** Configuración de materiales, iluminación global y vegetación en tiempo real para establecer la base fotorrealista de la escena.
- **AI Generative Interiors:** Implementación de Stable Diffusion para la generación y el completado de mobiliario y accesorios, optimizando el tiempo de curaduría mediante IA generativa.
- **Advanced Graphic Representation:** Técnicas de post-producción en Photoshop para la integración de texturas, atmósfera y ajuste de colorimetría final de la pieza.
- **LinkedIn Learning Case Study:** Desarrollo del flujo de trabajo dentro del marco de aprendizaje continuo y actualización en nuevas tecnologías de visualización.

TOOLS SET

R D5 RENDER Ps

PLANO PLANTA BAJA



PLANO PLANTA PRIMERA



PLANO PLANTA SOTANO



SECTION 03

ARTIST

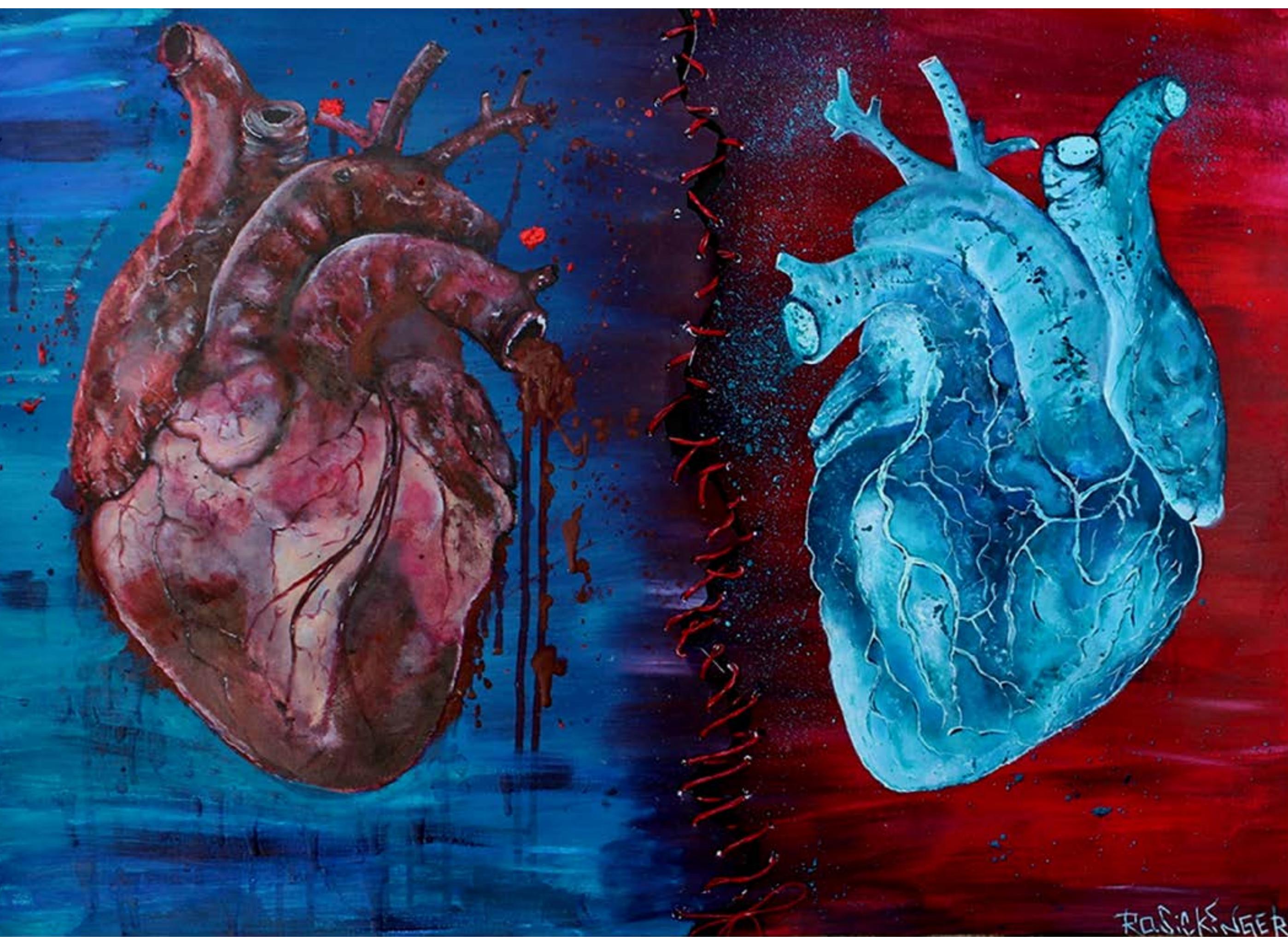
Traditional Arts

Digital Illustration





Rocio Sickinger
'20



[www.rociosickinger.com.ar /artwork/](http://www.rociosickinger.com.ar/artwork/)

QR PARA VER MÁS

¡GRACIAS POR TU TIEMPO!