

GUÍA PASO A PASO + 5 PROMPTS

ANIMA TU PERSONAJE 3D CON IA.

Del dibujo al rugido, sin abrir Blender.

Diseño, modelo 3D, huesos, mandíbula, piel realista y sonido, con los comandos para Claude Code, Codex, Cursor o Antigravity.



GUÍA GRATUITA · COMANDOS Y PROMPTS COMPLETOS

LA GUÍA

Lo que vas a conseguir

Este orco lo hizo un agente de IA de principio a fin. Yo no abrí ningún programa de 3D: le dije lo que quería y le fui pidiendo cambios. Aquí tienes cada paso, los comandos y los prompts para repetirlo con el orco o con tu propio personaje.



Dos fotogramas del render final: la mirada y el rugido.

El camino, en seis pasos

01
Diseño
Una imagen pensada para pasar a 3D

02
Modelo 3D
La imagen convertida en un GLB

03
Huesos
Esqueleto del cuerpo y mandíbula

04
Piel
Una versión fotográfica de la cara

05
Luz y cámara
La escena y el rugido en Blender

06
Sonido
Siete efectos y el montaje

Lo que necesitas

Un agente de IA en tu ordenador (Claude Code, Codex, Cursor o Antigravity), una cuenta de Magnific con créditos, Blender y OctoRig Studio, que son gratis, y una tarjeta gráfica NVIDIA para el esqueleto automático del cuerpo.

Mira el vídeo y la guía en la web: **simplificaconia.com/animar-personaje-3d-con-ia**

ANTES DE NADA

Qué usé y cuánto cuesta

Herramienta	Para qué la usé	Coste
Claude Code con Claude Fable 5.2	El agente: escribió todo el código (unas 4.000 líneas), usó Magnific y manejó Blender.	Una cuenta de Claude que incluya Claude Code.
Magnific	El diseño (Nano Banana 2.1), el modelo 3D (Hunyuan 3D v3.1 Pro), la piel realista (Skin Enhancer) y los sonidos.	Créditos (abajo, el detalle).
Blender	Los huesos, las luces, la cámara y el render.	Gratis.
OctoRig Studio	El esqueleto del cuerpo entero y los controles de mandíbula y gestos.	Gratis, de código abierto.
ffmpeg	El montaje del vídeo con su sonido.	Gratis. Tu agente lo instala si no lo tienes.

Los créditos de Magnific

Precios del 15 de noviembre de 2026: una imagen con Nano Banana 2.1 cuesta entre 50 y 145 créditos, y un modelo 3D con Hunyuan 3D v3.1 Pro, entre 760 y 1.380 (tarda unos cuatro minutos).

420
las imágenes de diseño

2 × 1.070
los dos modelos 3D, cuerpo y busto

600
la piel fotográfica

135
los sonidos

Lo que acabó en el orco final: **unos 3.300 créditos**. Si solo quieres el primer plano de la cara, **unos 2.000**.

> **Tu ordenador cuenta**
>
> Yo lo hice con una tarjeta gráfica NVIDIA RTX 3090, y aun así el primer plano de 10 segundos tardó casi hora y media en renderizarse. Con una tarjeta más modesta funciona igual, pero tarda más. Para el esqueleto automático del cuerpo sí hace falta una NVIDIA.



El orco en tres momentos: el diseño, el modelo con sus puntos y el render final.

ANTES DE EMPEZAR · 1 DE 3

Un agente de IA en tu ordenador

Un agente es un asistente que, además de contestarte, ejecuta programas en tu ordenador: crea archivos, instala herramientas y abre Blender por ti. Yo usé Claude Code; sirven igual Codex, Cursor o Antigravity. Son los comandos de la documentación oficial de cada uno.

Claude Code

WINDOWS · POWERSHELL

```
irm https://claude.ai/install.ps1 | iex
```

MAC O LINUX · TERMINAL

```
curl -fsSL https://claude.ai/install.sh | bash
```

Después escribe `claude` dentro de una carpeta vacía y entra con tu cuenta. Más opciones en la **guía de instalación de Claude Code**.

Codex

WINDOWS · POWERSHELL

```
powershell -ExecutionPolicy ByPass -c "irm https://chatgpt.com/codex/install.ps1 | iex"
```

MAC O LINUX · TERMINAL

```
curl -fsSL https://chatgpt.com/codex/install.sh | sh
```

Con Node.js también vale `npm install -g @openai/codex`. Luego escribe `codex` en tu carpeta y elige *Sign in with ChatGPT* para entrar con tu cuenta de ChatGPT. Más en la **documentación de Codex**.

Cursor y Antigravity

Son programas de escritorio: descárgalos de **cursor.com/download** o de **antigravity.google/download**, ábrelos y usa su panel de agente.

✓ Comprueba

Abre una carpeta nueva con tu agente y pregúntale «¿qué versión de Python tengo?». Si te contesta con un número, ya puede trabajar en tu ordenador.

Cómo pedirle las cosas

Un paso cada vez. Al final de cada uno, pídele una imagen para comprobarlo. Y que trabaje siempre sobre copias de tus archivos: si algo sale mal, vuelves atrás en un minuto.

ANTES DE EMPEZAR · 2 DE 3

Magnific, conectado a tu agente

En Magnific hice el diseño, el modelo 3D base, la piel y los sonidos. Puedes usarlo desde su web o conectarlo a tu agente para que lo use él, que es lo que hice yo: así genera, descarga y sigue trabajando sin que tengas que pasarle archivos.

Crear tu cuenta de Magnific Enlace de afiliado · sin coste extra para ti.

Conéctalo con un comando

Agente	Cómo se conecta Magnific
Claude Code	`claude mcp add --transport http magnific https://mcp.magnific.com`
Codex	`codex mcp add magnific --url https://mcp.magnific.com`
Cursor	Settings → MCP → *Add new global MCP server*, y pega: `{"mcpServers":{"magnific":{"url":"https://mcp.magnific.com"}}}`
Antigravity	En el panel del agente, «...» → *MCP Servers* → *Manage MCP Servers* → *View raw config*, y añade: `{"mcpServers":{"magnific":{"serverUrl":"https://mcp.magnific.com"}}}`

La primera vez se abre el navegador para que entres con tu cuenta de Magnific y le des permiso. No hace falta ninguna clave. Si te pierdes, tienes el paso a paso con capturas en la guía para **conectar Magnific a Claude, Codex y más**.

✓ Comprueba

Pídele a tu agente «dime cuántos créditos de Magnific me quedan». Si te da la cifra, está conectado.

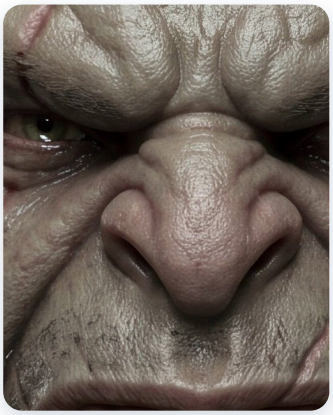
Lo que hice en Magnific



El diseño, con Nano Banana 2.1



El modelo 3D base, con Hunyuan 3D



La piel, con el Skin Enhancer



Los sonidos, con el Sound Effect Generator

ANTES DE EMPEZAR · 3 DE 3

Blender y OctoRig Studio

Instala **Blender**. No vas a tener que abrirlo: tu agente lo usa por detrás, desde la línea de comandos.

OctoRig Studio es la herramienta gratuita y de código abierto que hemos creado en Octonove para ponerle huesos a un personaje y animar su cuerpo y su cara. Necesita Git y Python 3.11 o más reciente. Así se instala, probado tal cual:

1 · DESCÁRGALO Y CREA SU ENTORNO

```
git clone https://github.com/Octonove/octorig-studio.git
cd octorig-studio
python -m venv .venv
```

2 · ACTIVA EL ENTORNO

```
.venv\Scripts\activate
```

Windows

```
source .venv/bin/activate
```

Mac o Linux

3 · INSTÁLALO Y PRUÉBALO

```
python -m pip install -e .
python -m octorig --help
python -m octorig inspect examples/wave.glb
```

✓ Comprueba

El último comando devuelve un texto con `"valid": true` y una animación llamada *Wave*.

El visor de OctoRig

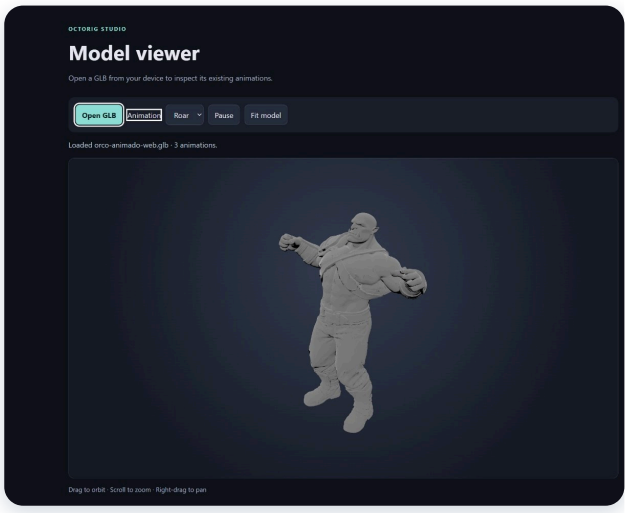
Para ver tus modelos animados, desde la carpeta de OctoRig:

```
python -m http.server 5211 --bind 127.0.0.1 --directory viewer
```

Entra en `http://127.0.0.1:5211/` desde tu navegador y pulsa *Open GLB*. Tu archivo no sale de tu ordenador.

¿Prefieres no escribir nada?

Pásale a tu agente la tarjeta 3: instala OctoRig, lo comprueba y te enseña cada paso antes de seguir.



El orco en el visor de OctoRig, con Idle, Roar y Slam.

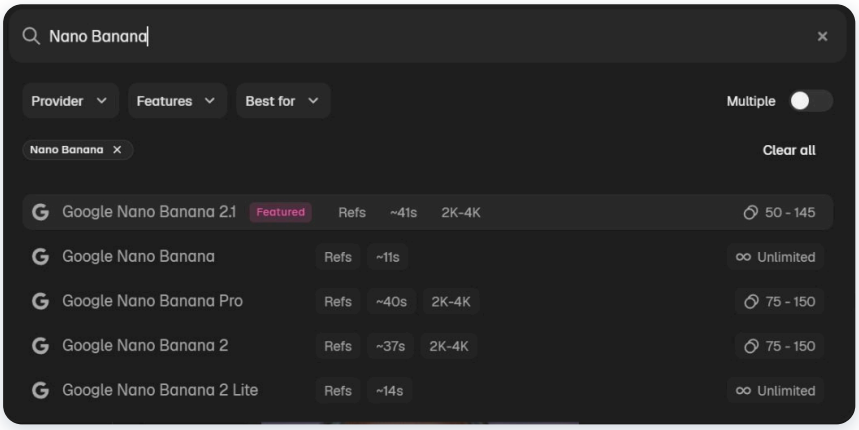
PASO 01

Diseña el personaje pensando en el 3D

La imagen de partida decide casi todo. Un generador 3D entiende mucho mejor un personaje así:

- de frente y de cuerpo entero;
- en **pose en A**: los brazos separados del cuerpo, como una A;
- sobre un fondo liso y con luz plana;
- sin nada que cuelgue: ni capa, ni armas, ni telas sueltas entre las piernas.

Yo lo hice con **Nano Banana 2.1** en el generador de imágenes de Magnific, en vertical 3:4 y a 2K. En el selector de modelo escribe «Nano Banana» y elige la 2.1:



El selector de modelo de Magnific: Nano Banana 2.1, de 50 a 145 créditos.

El truco que hace funcionar la mandíbula

Para el primer plano pedí un segundo diseño, solo la cabeza y los hombros, **con la boca abierta del todo**, usando el primero como referencia (a 4K y en cuadrado). Animar es cerrar esa boca. Si la diseñas cerrada, dentro no hay dientes ni lengua, y al abrirla no hay nada que enseñar.



Los dos diseños del orco: el cuerpo entero en pose en A y el busto con la boca abierta.

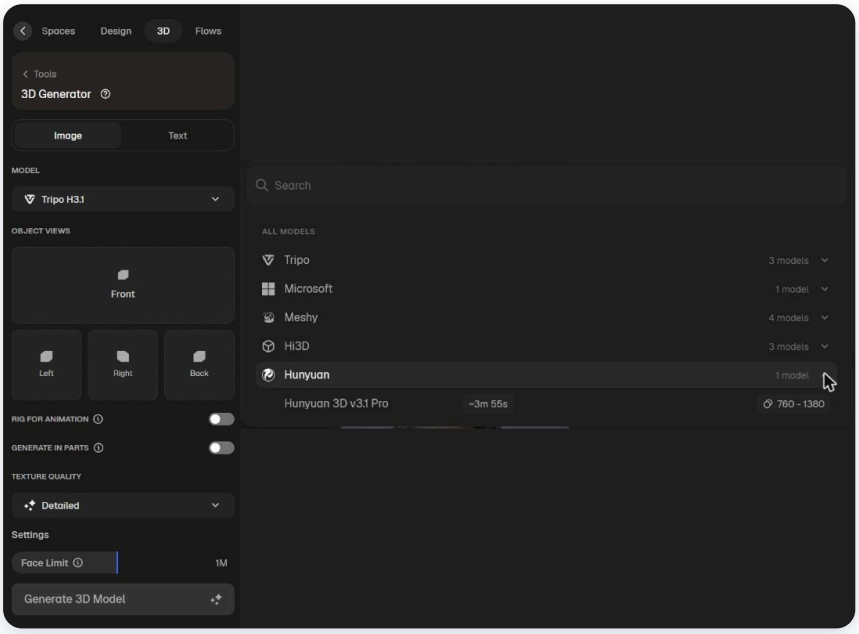
✓ Comprueba

El personaje se ve entero y centrado, sin sombras fuertes ni fondo cargado. Los prompts, en español y probados, son las tarjetas 1 y 2.

PASO 02

Conviértelo en un modelo 3D

1. En Magnific, entra en *Tools* → **3D Generator**.
2. Deja marcada la pestaña *Image* y sube tu diseño en *Front*.
3. En *Model*, abre la lista y elige **Hunyuan** → **Hunyuan 3D v3.1 Pro**.
4. Pulsa *Generate 3D Model*. En unos cuatro minutos tienes un archivo **GLB**, el formato 3D que se abre en Blender y en la web.



El 3D Generator de Magnific con Hunyuan 3D v3.1 Pro: unos cuatro minutos y de 760 a 1.380 créditos.

¿Qué generador elegir?

Con el cuerpo entero probé tres con la misma imagen, Hunyuan 3D, Tripo y TRELLIS.2, y me quedé con Hunyuan para este diseño. Si tienes créditos de sobra, prueba el tuyo en dos y quédate con el que mejor respete tu dibujo.

El busto, tal como sale del generador, tiene la forma muy bien resuelta, pero la piel es lisa, casi de arcilla. Eso se arregla en el paso 4.



El busto recién salido de Hunyuan 3D, sin huesos ni piel.

PASO 03

Ponle huesos: el cuerpo

Un modelo recién generado es una estatua: no tiene esqueleto. Ponerle huesos y decidir qué parte de la piel sigue a cada uno se llama **riggear**.

OctoRig usa **UniRig**, un modelo de IA que predice el esqueleto y los pesos de la piel. Al orco le puso 52 huesos, con los cinco dedos de cada mano. Necesita una tarjeta NVIDIA y un entorno aparte con sus pesos, que se descargan de **Hugging Face**; el README de OctoRig explica cómo prepararlo y tu agente puede hacerlo por ti. Va en tres pasos, con una revisión tuya en medio:

```
python -m octorig doctor --runtime .local/runtime.json
python -m octorig infer skeleton --runtime .local/runtime.json --input modelo.glb --job jobs/modelo
python -m octorig infer approve --job jobs/modelo --sha256 HUELLA_DEL_ESQUELETO_REVISADO
python -m octorig infer skin --job jobs/modelo
```

La revisión de en medio

`infer skeleton` propone el esqueleto. Antes de `infer skin` lo apruebas con la huella SHA-256 del archivo que has revisado. Pídele a tu agente una imagen del esqueleto sobre el modelo, de frente y de lado, antes de dar el visto bueno.

Los movimientos del cuerpo

Con el esqueleto puesto, mi agente animó el cuerpo del orco con código: reposo, rugido y golpe. OctoRig trae esos tres movimientos como plantilla (Idle, Roar y Slam). Es un punto de partida: tu agente hace una copia de `octorig/body_humanoid_example.json`, empareja sus huesos con los de tu personaje y revisa el resultado en el visor.

```
blender --background --factory-startup --disable-autoexec --python-exit-code 1 --python octorig/body
_blender.py -- --input modelo-con-huesos.glb --profile mi-cuerpo.json --output jobs/cuerpo
```

Es un solo comando: si lo copias de aquí, pégalo en una sola línea. Todos los detalles, en **docs/BODY.md**.



El orco de cuerpo entero tal como salió de Hunyuan 3D, antes de ponerle huesos.

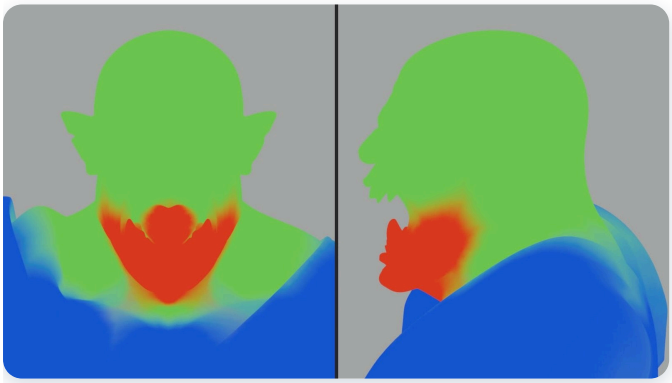
PASO 03

La mandíbula y los gestos

Para el primer plano, el agente marcó **11 puntos en la cara**: los ojos, la nariz, los dientes de arriba y los de abajo, las comisuras, el mentón, las dos bisagras de la mandíbula y el cuello. Después creó dos huesos, cabeza y mandíbula, y repartió cada punto de la piel entre ellos según lo lejos que quedaba, andando por la superficie, del mentón o de la nariz. Encima añadió cinco gestos: gruñido, ceño, ojos entornados, mirada fija y respiración.



Los 11 puntos de referencia que marcó el agente.



En rojo, lo que se mueve con la mandíbula.



La boca, de abierta a cerrada.

OctoRig incluye esta técnica en sus **controles faciales**: le das en un archivo los puntos de tu personaje y los gestos que quieres, y crea en Blender la mandíbula y las expresiones. Tu agente rellena ese archivo midiendo tu modelo; el formato está en **docs/FACE.md**.

```
blender --background --factory-startup --disable-autoexec --python-exit-code 1 --python octorig/face_blender.py -- --input personaje.blend --config cara.json --output personaje-cara.blend
```

Es un solo comando: si lo copias de aquí, pégalo en una sola línea.

✓ Comprueba

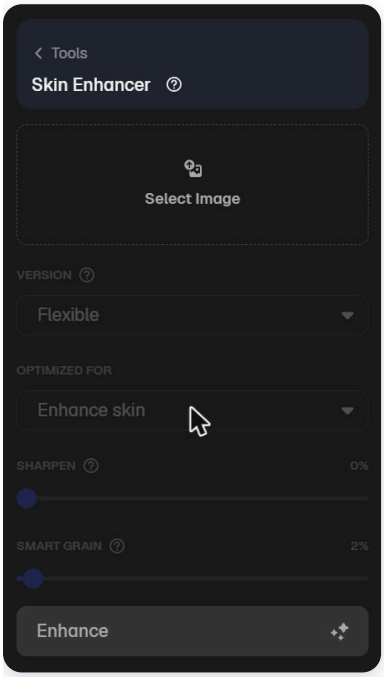
La boca se cierra sin que se deforme el cuello ni se hundan los labios. Los encargos para tu agente son las tarjetas 3 y 4.

PASO 04

Una piel que parezca de verdad

El generador 3D conserva las formas, pero entrega la piel lisa y sin detalle. El truco que mejor me funcionó tiene dos partes:

1. Proyectar sobre el modelo la imagen de diseño en 4K, como una diapositiva sobre una pared. Así el color y el relieve son los del diseño.
2. Cambiar después ese dibujo por una **versión fotográfica de la misma cara**.



El Skin Enhancer de Magnific.

La versión fotográfica, en Magnific

1. Entra en *Tools* → **Skin Enhancer**.
2. Sube el diseño en *Select Image*.
3. Deja la versión *Flexible*.
4. En *Optimized for*, elige la opción de pasarlo a real.
5. Pulsa *Enhance*.

Devuelve la misma cara, en el mismo sitio, con poros, venas, vello y ojos húmedos. Después, el agente la encaja punto por punto sobre el diseño (la IA mueve la cara unos píxeles), le quita los brillos que la IA pinta encima, porque no se moverían con las luces, y saca de ella el relieve de la piel.



La piel del diseño (izquierda) y su versión fotográfica (derecha), ya puestas en el modelo.

PASO 05

Luz, cámara y rugido



El agente escribió en Python toda la escena de Blender:

- Una luz principal suave, una de contorno fría y otra cálida de fuego por detrás.
- Un fondo oscuro con ascuas desenfocadas y polvo en el aire.
- Un foco estrecho junto a la cámara, apuntado a los ojos, para que brillen.
- Una luz roja muy tenue dentro de la garganta, para que al rugir se vea por dentro y no un agujero negro.
- La actuación: mira a cámara, coge aire, ruge con saliva que sale despedida y jadea.

Lo renderizó con **Cycles**, el motor realista de Blender, con un objetivo de 85 mm: cada fotograma se calcula como una fotografía.

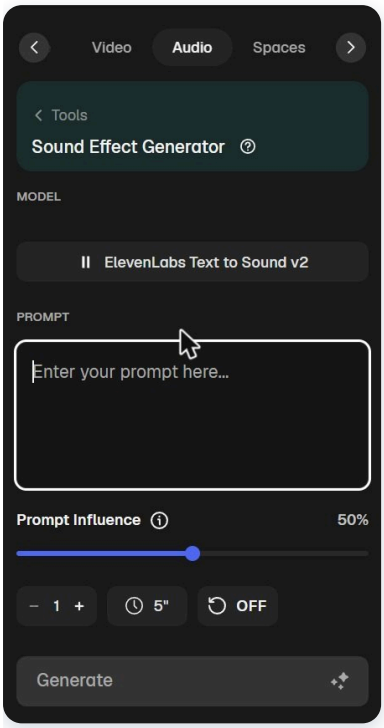
> **✓ Comprueba**
>
> Los ojos brillan, los colmillos se ven nítidos y la cara no se queda negra en sombra. Pide primero cuatro o cinco fotogramas sueltos antes de lanzar el vídeo entero.



Tres planos del mismo busto: el ojo de cerca, desde abajo y rugiendo de tres cuartos.

PASO 06

Sonido y montaje

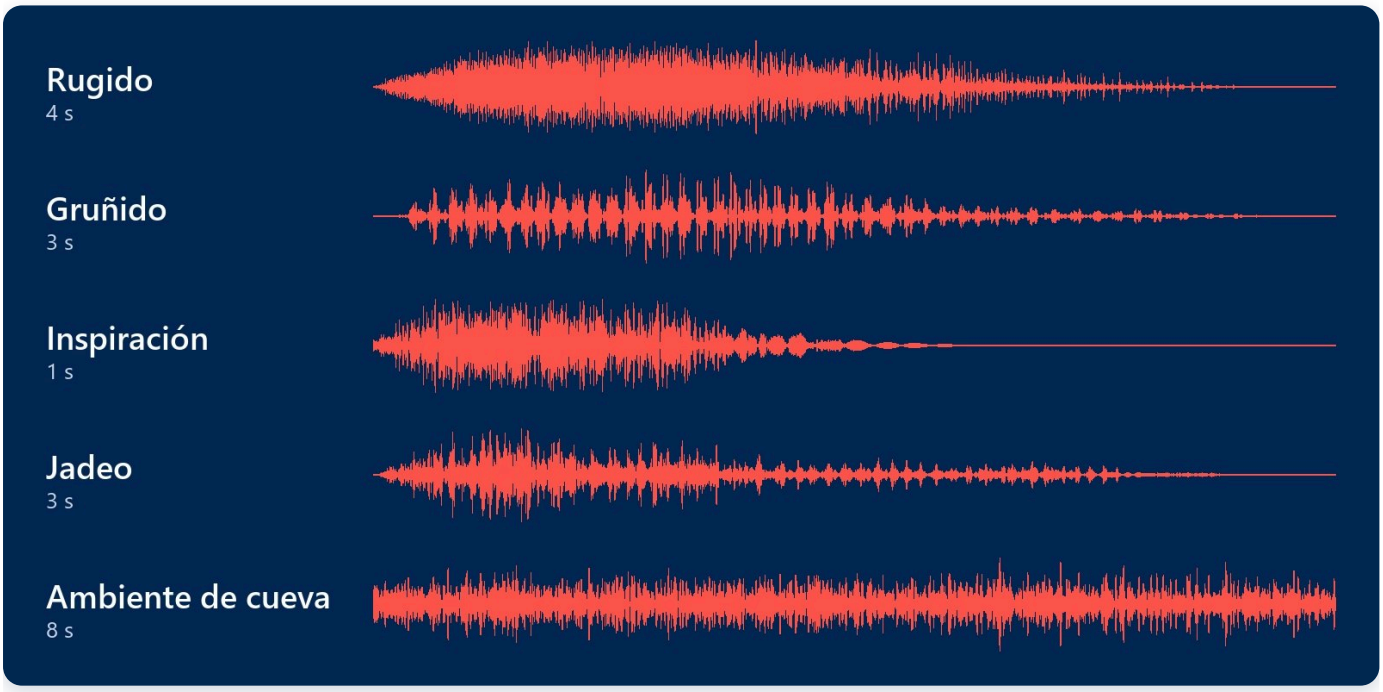


El Sound Effect Generator de Magnific.

Los sonidos los generé en el **Sound Effect Generator** de Magnific, en la pestaña *Audio* del panel de herramientas. En cada uno pones la duración, y en el ambiente activas el bucle para que se repita sin cortes. Los prompts están en la tarjeta 5.

Rugido, dos variaciones	**4 s**
Gruñido	**3 s**
Inspiración antes de rugir	**1 s**
Respiración tranquila	**4 s**
Jadeo después de rugir	**3 s**
Ambiente de cueva con fuego, en bucle	**8 s**

El agente los colocó en el momento exacto de cada gesto y montó el vídeo con ffmpeg.



Cinco de los siete sonidos del vídeo.

ANTES DE QUE TE PASE

Errores comunes y cómo evitarlos

Diseñarlo con la boca cerrada

No habrá dientes ni lengua dentro. Diséñalo con la boca abierta del todo y anímalo cerrándola.

Brazos pegados o una capa

El esqueleto automático se confunde. Pose en A y nada que cuelgue.

La piel del generador

Parece de arcilla con cualquier luz encima. Proyecta el diseño y su versión fotográfica.

Una malla demasiado pesada

El generador me dio 500.000 caras. Para el esqueleto del cuerpo, mi agente la redujo a 140.000.

El esqueleto sale a otra escala

El resultado de UniRig puede venir de otro tamaño: pide al agente que normalice la altura antes de seguir.

Todo en un solo mensaje

Ve paso a paso y pide una imagen de comprobación al final de cada uno.

Con tu propio personaje

- **Cambia la descripción, no las instrucciones.** En la tarjeta 1, cambia lo que va entre corchetes y deja igual la pose, la luz y el fondo.
- **Los humanoides son lo más fácil.** El esqueleto automático funciona mejor con dos brazos y dos piernas; una criatura con alas o cuatro patas necesita más ajuste.
- **Si solo quieres la cara**, basta un busto con la boca abierta y la tarjeta 4.
- **Pide comprobaciones con imagen.** Antes de un render largo, cuatro fotogramas sueltos te ahorran una hora.

El consejo de Simón

Cada vez que un paso salga bien, guarda una copia con su nombre: «orco-con-huesos», «orco-con-piel»... Si algo se tuerce después, vuelves a la última buena en un minuto y no repites lo que ya funcionaba.



DUDAS

Preguntas frecuentes

¿Necesito saber usar Blender?

No. Tu agente lo maneja desde la línea de comandos. Solo tienes que instalarlo.

¿Necesito una tarjeta gráfica potente?

Para el esqueleto automático del cuerpo, sí: UniRig necesita una tarjeta NVIDIA. Para la cara y el render, cualquier ordenador sirve, pero cuanto mejor sea la tarjeta, antes termina.

¿Cuánto cuesta?

Los créditos de Magnific (unos 3.300 para el orco completo y unos 2.000 si solo haces la cara) y la cuenta de tu agente. Blender, OctoRig y ffmpeg son gratis.

¿Puedo usar mi personaje en un proyecto comercial?

Revisa las condiciones de Magnific y las licencias de los modelos que uses; los pesos de UniRig, por ejemplo, tienen la suya. El código de OctoRig es MIT, con algunos módulos GPL; su README lo detalla.

¿Sirve Codex, Cursor o Antigravity en vez de Claude Code?

Sí. Los encargos de las tarjetas son los mismos. Lo único que cambia es cómo conectas Magnific, que tienes en la página 5.

Dirige mejor a tu agente con Invokard

La carta gratuita **Generador de Medios IA** le enseña a tu agente a producir imágenes, vídeo, voz y música con IA: qué modelo elegir para cada encargo, cómo escribir el prompt y cómo mantener el mismo personaje de una pieza a otra. Las 55 cartas de Invokard son gratuitas.

Explora las cartas gratuitas de Invokard

Documentación y enlaces

Instalar Claude Code	code.claude.com/docs/en/setup
Instalar Codex	learn.chatgpt.com/docs/codex/cli
OctoRig Studio	github.com/Octonove/octorig-studio
Movimientos del cuerpo	github.com/Octonove/octorig-studio/blob/main/docs/BODY.md
Mandíbula y gestos	github.com/Octonove/octorig-studio/blob/main/docs/FACE.md
UniRig	github.com/VAST-AI-Research/UniRig
Pesos de UniRig	huggingface.co/VAST-AI/UniRig
Blender	www.blender.org/download

LOS PROMPTS

Tarjetas 1 y 2: el diseño

1

IMAGEN · NANO BANANA 2.1 EN MAGNIFIC · 3:4 · 2K

Prompt para diseñar tu personaje listo para pasar a 3D

La imagen de partida de cuerpo entero: de frente, en pose en A, con luz plana y fondo liso, que es lo que mejor entiende un generador 3D. Probado en Magnific con Nano Banana 2.1, en vertical 3:4 y a 2K.

(Cambia lo que va entre corchetes para crear tu personaje. Lo demás déjalo igual: es lo que hace que salga bien en 3D. Úsalo en Magnific con Nano Banana 2.1, en vertical 3:4 y a 2K.)

Imagen de referencia de cuerpo entero de [un guerrero orco de fantasía original], hecha como imagen de partida para un modelo 3D. Está de pie en pose en A, de frente a la cámara: los brazos rectos y separados del cuerpo unos 45 grados, las piernas un poco abiertas y las manos abiertas y vacías, con los dedos algo separados. Se ve el cuerpo entero, de la coronilla a la suela de las botas, centrado y con margen vacío alrededor. [Complexión enorme y musculosa, hombros anchos y antebrazos gruesos; piel gris verdosa con cicatrices antiguas; ceño marcado, orejas pequeñas y puntiagudas, dos colmillos inferiores cortos, cabeza rapada y expresión seria con la boca cerrada]. Lleva [pantalones de cuero oscuro, un cinturón ancho de cuero con hebilla de hierro, correas de cuero cruzadas sobre el torso desnudo, una hombrera de hierro oscuro con borde de pelo en el hombro izquierdo, brazales de hierro en los dos antebrazos y botas pesadas reforzadas con hierro]. Realismo estilizado, con el aspecto de un personaje de videojuego de alta gama, formas claras y materiales detallados. Luz plana, uniforme y neutra, sin sombras fuertes. Fondo liso gris claro. Sin armas, sin capa, sin telas sueltas colgando entre las piernas, sin texto y sin otros personajes.



2

IMAGEN · NANO BANANA 2.1 EN MAGNIFIC · 1:1 · 4K · CON LA IMAGEN 1 ADJUNTA

Prompt para el busto con la boca abierta que luego se anima

El primer plano de tu personaje con la boca abierta: así existen los dientes y la lengua, y animar la mandíbula es cerrarla. Probado en Magnific con Nano Banana 2.1, a 4K y en cuadrado, con la imagen de cuerpo entero adjunta.

(Adjunta la imagen de cuerpo entero de tu personaje, la de la tarjeta anterior, y cambia lo que va entre corchetes. Lo de la boca abierta, la luz y el encuadre déjalo igual. Úsalo en Magnific con Nano Banana 2.1, a 4K y en cuadrado 1:1.)

Primer plano de cabeza y hombros de este mismo personaje, de frente, simétrico y mirando a cámara. Tiene la boca abierta al máximo, rugiendo: la mandíbula inferior bajada todo lo posible, [dos colmillos inferiores grandes], una fila completa de dientes arriba y otra abajo, y la lengua y el interior oscuro de la boca bien visibles. [La misma piel gris verdosa, la cabeza rapada, las orejas puntiagudas, el ceño marcado, la misma hombrera de hierro con pelo en el mismo hombro y las correas de cuero cruzadas sobre el pecho desnudo]. Diseño de criatura fotorrealista para una película: poros, arrugas, cicatrices y venas en la piel, ojos húmedos y brillantes, [cuero gastado con costuras y hierro rayado y oxidado]. Luz de estudio plana y uniforme, sin sombras duras, fondo liso gris claro. Encuadre cerrado: la cabeza entera ocupa casi la mitad de la imagen, desde un poco por encima del cráneo hasta la parte alta del pecho, con los dos hombros completos dentro del cuadro.



LOS PROMPTS

Tarjetas 3 y 4: los encargos para tu agente

3

ENCARGO · CLAUDE CODE, CODEX, CURSOR O ANTIGRAVITY

Prompt para que tu agente instale OctoRig y ponga huesos a tu personaje

Un encargo para Claude Code, Codex, Cursor o Antigravity: instala OctoRig Studio, comprueba que funciona y prepara el esqueleto de tu modelo 3D con UniRig, enseñándote cada paso antes de seguir. Es el proceso que seguí con el orco.

(Pégalo en tu agente desde una carpeta nueva y cambia lo que va entre corchetes. Para el esqueleto automático necesitas una tarjeta gráfica NVIDIA.)

Quiero ponerle huesos a mi personaje 3D con OctoRig Studio. Trabaja siempre sobre copias de mis archivos, nunca sobre los originales.

1. Clona https://github.com/Octonove/octorig-studio en esta carpeta, crea un entorno de Python e instálalo como dice su README. Comprueba que funciona con «python -m octorig inspect examples/wave.glb» y enséñame lo que devuelve.
2. Lee en el README qué necesita UniRig (su entorno con PyTorch y CUDA, y los pesos que se descargan de Hugging Face). Mira qué tengo ya instalado y dime qué falta y cuánto ocupa antes de descargar nada grande.
3. Prepara mi modelo [mi-personaje.glb]: que mida [2] metros, con los pies en el suelo y mirando al frente. Si tiene muchas más de 140.000 caras, redúcelo a unas 140.000 y dime cuántas quedan.
4. Lanza «infer skeleton» y enséñame una imagen del esqueleto sobre el modelo, de frente y de lado. No lo apruebes hasta que yo te diga que está bien.
5. Cuando te dé el visto bueno, haz «infer approve» y «infer skin», y enséñame en colores qué parte de la piel sigue a cada hueso. Si el resultado sale a otra escala, normaliza la altura.
6. Ábrelo en el visor de OctoRig y dime la dirección para verlo en mi navegador.

Si un paso falla, para y explícame qué ha pasado antes de intentar otra cosa.

4

ENCARGO · CLAUDE CODE, CODEX, CURSOR O ANTIGRAVITY

Prompt para que tu agente cree la mandíbula y los gestos de un busto

El encargo para animar la cara de un busto 3D con la boca abierta: 11 puntos en la cara, huesos de cabeza y mandíbula, cinco gestos y una prueba de la boca abierta a cerrada. Es el proceso que seguí con el orco.

(Pégalo en tu agente. Necesitas Blender instalado y un busto 3D con la boca abierta del todo, como el de la tarjeta 2 pasado por el generador 3D. Cambia lo que va entre corchetes.)

Tengo el busto 3D de [mi personaje] en [busto.glb], con la boca abierta del todo. Quiero animarlo cerrándola. Usa Blender desde la línea de comandos y trabaja sobre copias.

1. Mide la cara y marca estos 11 puntos: los dos ojos, la nariz, los dientes de arriba, los de abajo, las dos comisuras, el mentón, las dos bisagras de la mandíbula y el cuello. Enséñame una imagen de frente y de perfil con los puntos encima antes de seguir.
2. Crea dos huesos, cabeza y mandíbula. Reparte cada punto de la piel entre los dos según lo lejos que queda, andando por la superficie, del mentón o de la nariz, para que los labios y el cuello no se deformen. Enséñame en rojo lo que sigue a la mandíbula.
3. Añade cinco gestos: gruñido, ceño, ojos entornados, mirada fija y respiración.
4. Saca tres imágenes de la boca, abierta, a medias y cerrada, de frente y de tres cuartos. Si los dientes atraviesan los labios o algo se hunde, corrígelo y repite.
5. Si tienes OctoRig Studio, guarda los puntos y los gestos con sus controles faciales (docs/FACE.md) para poder reutilizarlos.

No pases de un paso al siguiente sin enseñarme la imagen.

LOS PROMPTS

Tarjeta 5: los sonidos

5

SONIDO · SOUND EFFECT GENERATOR DE MAGNIFIC

Prompt para los sonidos de tu personaje: rugido, gruñido y ambiente

Los siete efectos del vídeo del orco tal como los pedí en el Sound Effect Generator de Magnific, con la duración de cada uno. Están en inglés, como los generé.

(Pega cada uno en el Sound Effect Generator de Magnific, en la pestaña Audio, con la duración que va entre paréntesis. En el ambiente activa el bucle. Si tu personaje no es un orco, cambia «orc» o «beast» por tu criatura.)

Rugido (4 segundos; pide dos variaciones y quédate con la mejor):
Huge orc war roar, deep guttural monstrous bellow building from a snarl into a full-throated roar with a rasping tail, close microphone, dry, no music

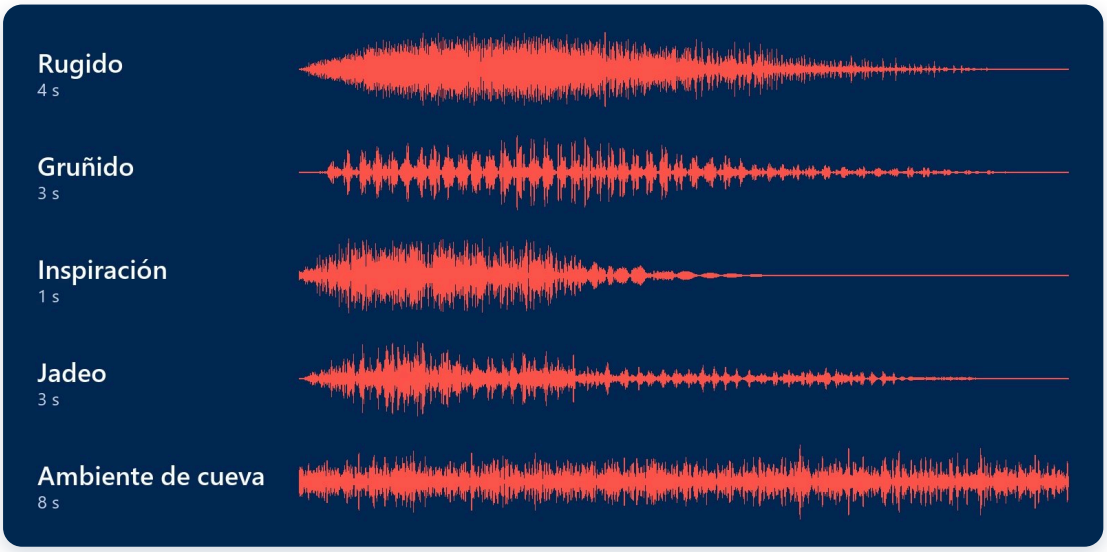
Gruñido (3 segundos):
Low menacing growl of a very large creature, deep chest rumble with wet snarling breath through bared teeth, continuous, close microphone, dry, no music

Inspiración antes de rugir (1 segundo):
One deep sharp inhale of a huge beast filling its chest before roaring, air rushing in through nose and teeth, close microphone, dry

Respiración tranquila (4 segundos):
Slow deep breathing of a huge beast through its nose and bared teeth, a quiet rumbling growl on each breath out, calm and menacing, very close microphone, dry, no music

Jadeo después de rugir (3 segundos):
Heavy panting of a large beast after roaring, deep slow hoarse breaths in and out with a low growl underneath, close microphone, dry, no music

Ambiente de cueva con fuego (8 segundos, en bucle):
Dark cave ambience at night with a large fire burning nearby, soft crackling embers and a low rumbling drone, distant, no voices, no music



Así suenan cinco de ellos en el vídeo del orco.

AHORA TE TOCA A TI

Crea tu personaje y hazlo rugir.

Empieza por la tarjeta 1, ve paso a paso y pide siempre una imagen de comprobación. Si algo se tuerce, para y pregúntale a tu agente qué ha pasado.

La guía en la web, con el vídeo
simplificaconia.com/animar-personaje-3d-con-ia

OctoRig Studio, gratis y de código abierto
github.com/Octonove/octorig-studio

Magnific · enlace de afiliado, sin coste extra para ti
referral.magnific.com/mzRMqYi

Conectar Magnific a tu agente
simplificaconia.com/conectar-magnific-a-claude

Las cartas gratuitas de Invokard
simplificaconia.com/cartas-invokard-gratis



Simplifica con IA