

specialist printing

pressgraph

N. 698 Febrero 2026

COMERCIAL | GRAN FORMATO | TEXTIL | PACKAGING

EVENTOS
CI!Print Madrid
2026

DOSSIER
Inkjet industrial
de alta velocidad

**FERIAS
Y CONGRESOS**
Print Digital Convention 2026

nearsolid

6 Páginas en
PRESSGRAPH.

Gran formato y
comunicación visual



varioPRESS iV7
La prensa con alimentación de hojas B2 definitiva

Canon

ESCANEA PARA
DESCUBRIR MÁS



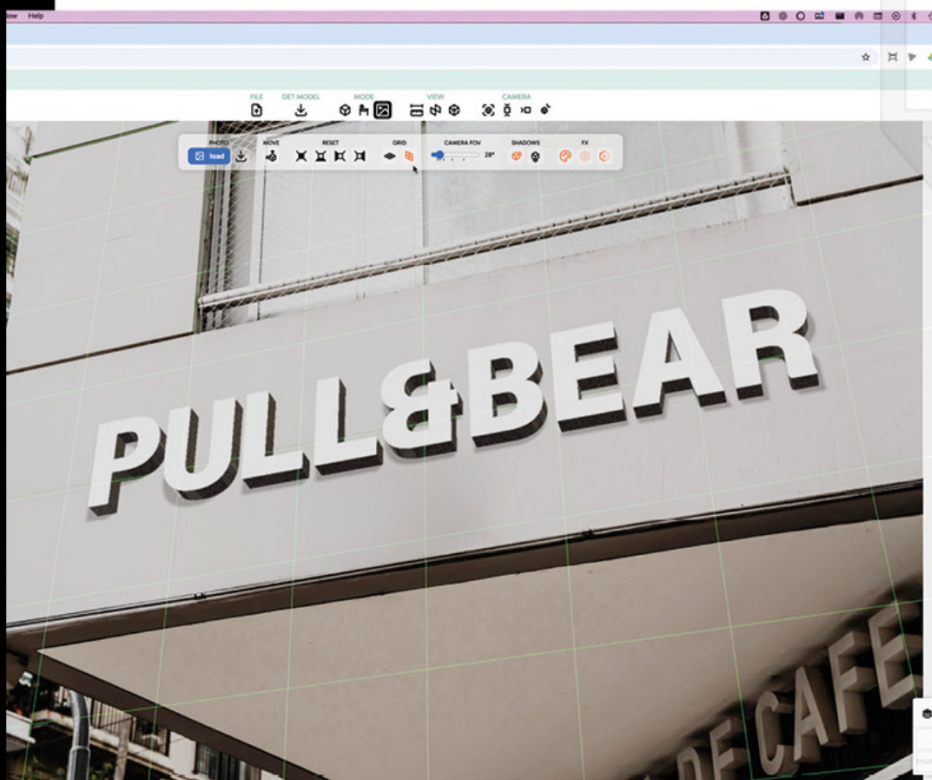
La solución de Víctor San Vicente que conecta el diseño vectorial con el volumen real



El diseño vectorial recupera el volumen



En un sector donde la rotulación, la señalética y la fabricación digital han evolucionado hacia proyectos cada vez más volumétricos y complejos, el software sigue dividido entre herramientas vectoriales y entornos 3D especializados. NearSolid no pretende competir con el modelado avanzado ni sustituir al CAD tradicional, sino resolver una necesidad muy concreta: visualizar con volumen real un diseño SVG sin tener que reconstruirlo en otra aplicación.



Su creador, **Víctor San Vicente**, diseñador de visualización y desarrollador *frontend* con más de dos décadas de experiencia en programación, creatividad digital e infografía interactiva, ha trasladado al ámbito de la fabricación física una lógica que ya dominaba en el entorno digital: simplificar la complejidad sin empobrecer el resultado.

El origen de una frustración compartida

NearSolid no nace de una estrategia corporativa ni de un laboratorio de innovación industrial, sino de una experiencia personal que resultaba, en realidad, colectiva. Víctor San Vicente lo explica con claridad: "NearSolid nace como respuesta a una frustración bastante compartida entre diseñadores gráficos. Yo soy rápido trabajando en vectorial. Ahí me siento cómodo. El problema empezaba cuando necesitaba ver el volumen real del proyecto". El problema no era técnico, sino estructural.

Trabajando habitualmente con diseño vectorial y fabricación digital, San Vicente se encontraba ante una situación repetida: para enseñar un proyecto corpóreo debía simular sombras y texturas en 2D o trasladar el diseño a una aplicación 3D, reconstruirlo, extruirlo, texturizarlo, iluminarlo y ajustar cada parámetro, solo para poder valorar el resultado. "En definitiva, tenía que pasar por herramientas 3D más complejas de lo necesario", señala. Esa duplicidad implicaba además mantener dos versiones del mismo diseño: una pensada para fabricación (corte láser, plotter o CNC) y otra estilizada para presentación. El cambio de contexto era constante. En la práctica, eso significaba diseñar una letra corpórea en Illustrator y, para enseñarla con espesor real o integrada en fachada, tener que reconstruirla en 3D desde cero. "Diseñaba en Illustrator, pero para ver el resultado con espesor o integración en un espacio real tenía que exportar, reconstruir y ajustar el modelo en otro entorno", explica Víctor San Vicente.

NearSolid surge, así, como una solución directa: partir del SVG y visualizar el objeto en 3D sin abandonar la lógica del diseño vectorial.

La fricción entre el plano y el objeto

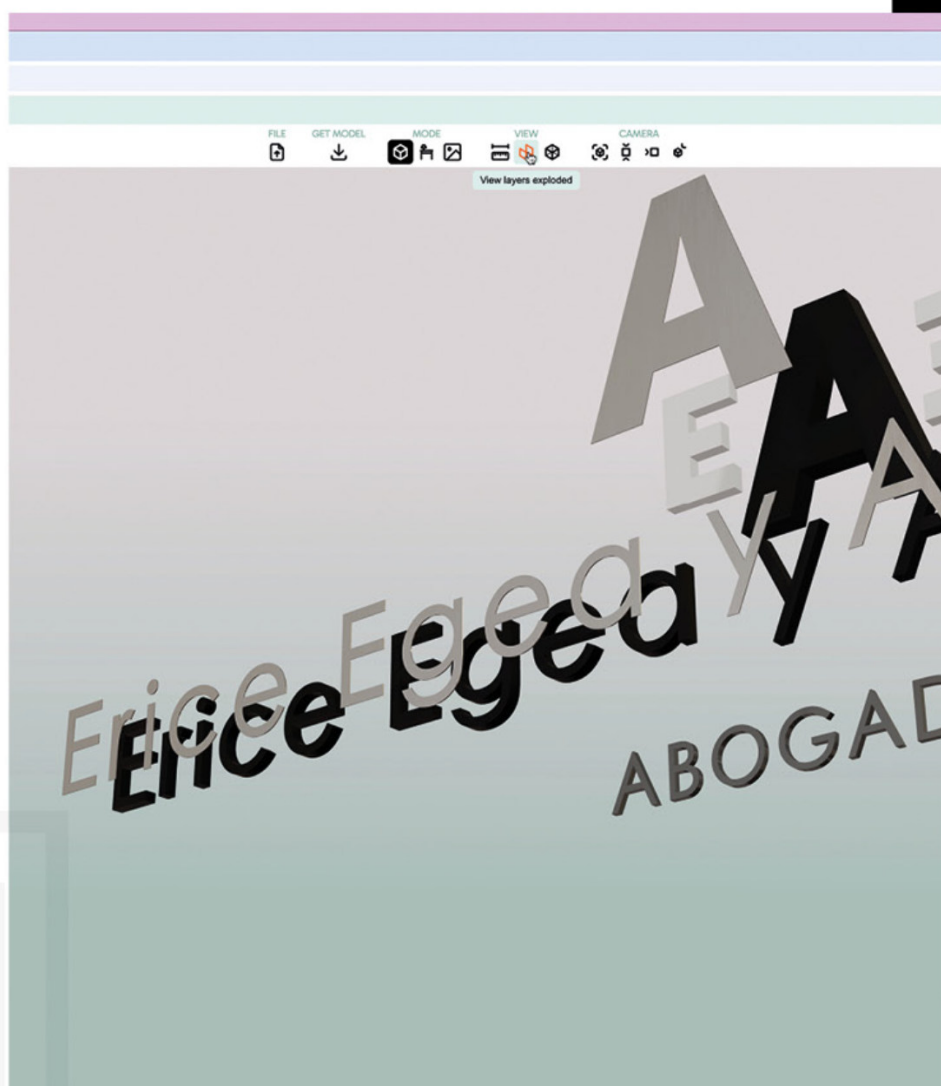
El sector de la rotulación y la señalética ha avanzado decididamente hacia letras corpóreas, estructuras por capas y proyectos tridimensionales, pero el software habitual no siempre ha acompañado esa evolución con la misma agilidad. "Las herramientas siguen bastante separadas: por un lado, el diseño vectorial y, por otro, el mode-

“

Cuando la rotulación y la señalética evolucionan hacia lo corpóreo, el flujo de trabajo no puede seguir dividido entre plano y modelado avanzado

lado 3D", explica Víctor San Vicente. El problema no está ni en la fabricación, que ya tiene sus procesos, ni en el diseño plano, que es preciso. Aparece en el paso intermedio, cuando hay que comprobar el volumen real del proyecto. "El diseño en 2D está claro. La fabricación también. Pero ver proporciones, espesores y relación entre elementos no siempre se resuelve con la misma facilidad", aclara Víctor San Vicente. Es ahí donde se pierden horas rehaciendo en 3D algo que ya estaba diseñado en 2D.

Desde el punto de vista comercial, la brecha es igualmente relevante. Muchos clientes no interpretan con facilidad planos o renders estáticos. Si el resultado final no se visualiza con claridad, las de-





cisiones se ralentizan y aumentan las revisiones. NearSolid interviene precisamente ahí: en la claridad.

Un enfoque que no parte del CAD

La trayectoria de Víctor San Vicente explica el enfoque diferencial de la herramienta. Con experiencia en visualización interactiva, desarrollo frontend y proyectos premiados de infografía digital, su aproximación no procede del mundo CAD tradicional, sino del diseño vectorial y del desarrollo web. "NearSolid no sustituye al software 3D dedicado; ocupa una fase previa que muchas veces se resuelve con herramientas desproporcionadas para la necesidad real", dice. NearSolid funciona desde el navegador. El profesional diseña en su herramienta habitual (Illustrator, Corel, Affinity u otra aplicación compatible) y exporta el archivo como SVG. A partir de la estructura interna del archivo, el sistema genera automáticamente el volumen en 3D. No hay modelado con primitivas ni reconstrucción manual. El usuario define atributos como espesor o material directamente en el nombre de las capas, y el sistema interpreta el conjunto, incluyendo superposiciones, insertos y elementos complejos. La decisión de mantener la libertad de herramienta es clave. NearSolid no impone un entorno cerrado, sino que se inserta en el flujo existente sin alterarlo.

La realidad aumentada como herramienta práctica

Uno de los elementos más diferenciales es la integración directa de realidad aumentada. Lejos de entenderla como recurso espectacular, San Vicente la presenta como herramienta funcional. "Permite colocar el rótulo o la pieza directamente en el espacio real usando el modelo generado a partir del diseño vectorial", explica. En reuniones comerciales, la posibilidad de visualizar el proyecto en fachada o interior ha despertado especial interés. En muchos casos, acelera decisiones que de otro modo requerirían renders más elaborados o incluso prototipos físicos.

La AR no sustituye el criterio técnico, pero acorta distancias entre propuesta y decisión. En empresas de mayor tamaño, el valor reside en que el equipo comercial pueda preparar bocetos volumétricos sin saturar al departamento 3D, reservando el modelado avanzado para fases posteriores.

Usuarios y aplicaciones reales

Los usuarios actuales son principalmente talleres de rotulación, empresas de señalética y estudios que trabajan con relieve a partir de diseño vectorial. También diseñadores freelance que buscan presentar propuestas con volumen sin depender de terceros. En empresas con departamento 3D consolidado, NearSolid funciona como herramienta preliminar. "No se trata de sustituir especialistas, sino de repartir mejor el trabajo", explica San Vicente. La herramienta se sitúa en la fase de validación y presentación, aunque permite exportar el modelo 3D si se desea continuar en entornos más técnicos. La infraestructura necesaria es mínima: funciona en navegador, no requiere hardware específico ni integración con RIP o software de corte. "En términos prácticos, un proveedor puede empezar a trabajar con la herramienta en cuestión de minutos, sin modificar su proceso productivo actual", dice Víctor San Vicente.

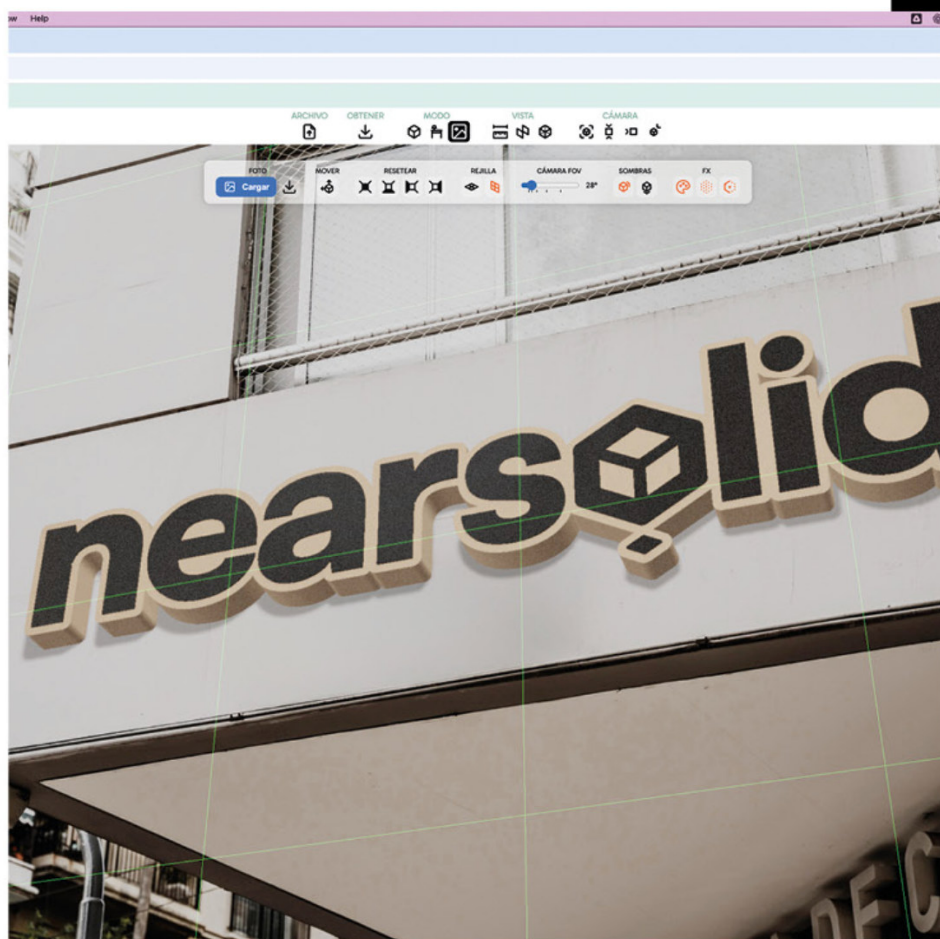
Desarrollo independiente, visión transversal

NearSolid es un proyecto independiente, pero construido desde múltiples perfiles: diseño gráfico, fabricación digital, programación 3D y desarrollo interactivo. La experiencia de usuario ha sido una prioridad. La complejidad técnica queda oculta tras una interfaz sencilla, manteniendo la coherencia con la lógica del diseñador vectorial. La acogida en el sector está siendo progresiva pero positiva. "No es una herramienta que se entienda leyendo una descripción; cuando se ve funcionando, se comprende al momento", destaca Víctor San Vicente. La comprensión inmediata se convierte así en argumento comercial.



Mirando al futuro: simplificar sin empobrecer

A corto plazo, el objetivo es consolidar el uso real en talleres y estudios. A medio plazo, incorporar funcionalidades prácticas para el entorno productivo: gestión de materiales, cartas de color y mejoras en la validación y presentación. Sobre el futuro del sector, San Vicente mantiene una visión equilibrada: "La tecnología avanza rápido, pero también se exige mayor personalización". Cada vez más profesionales necesitan moverse con soltura entre diseño, producción y presentación al cliente. No siempre es fácil encontrar ese equilibrio dentro de una empresa. En ese contexto, herramientas que simplifiquen el paso del diseño al objeto físico no sustituyen la creatividad ni el criterio, pero permiten liberar tiempo y reforzar la parte humana del proceso. NearSolid no pretende redefinir el 3D, sino devolver el volumen al diseñador vectorial sin obligarlo a abandonar su terreno natural. En definitiva, NearSolid no es un software más en el ecosistema gráfico; es una respuesta concreta a una fricción concreta. Al eliminar el salto innecesario entre el plano y el objeto, propone una integración más fluida entre diseño, validación y presentación. Y en un sector que evoluciona hacia la tridimensionalidad, pero que sigue trabajando mayoritariamente en vectorial, esa simplificación puede marcar una diferencia tangible. ●



Víctor San Vicente es el fundador de NearSolid.



¿Lo ves útil para
tu taller?

Escríbeme a
victor@nearsolid.com o
contáctame en LinkedIn y
hacemos una demo

