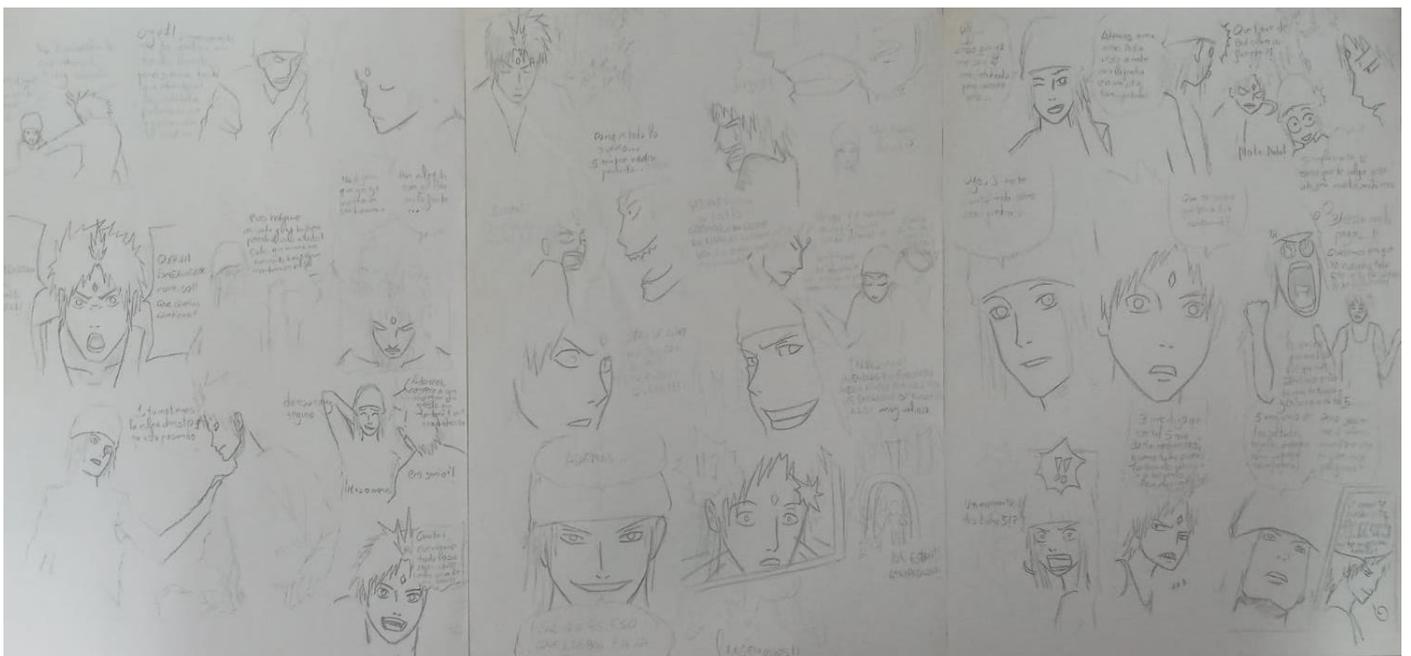
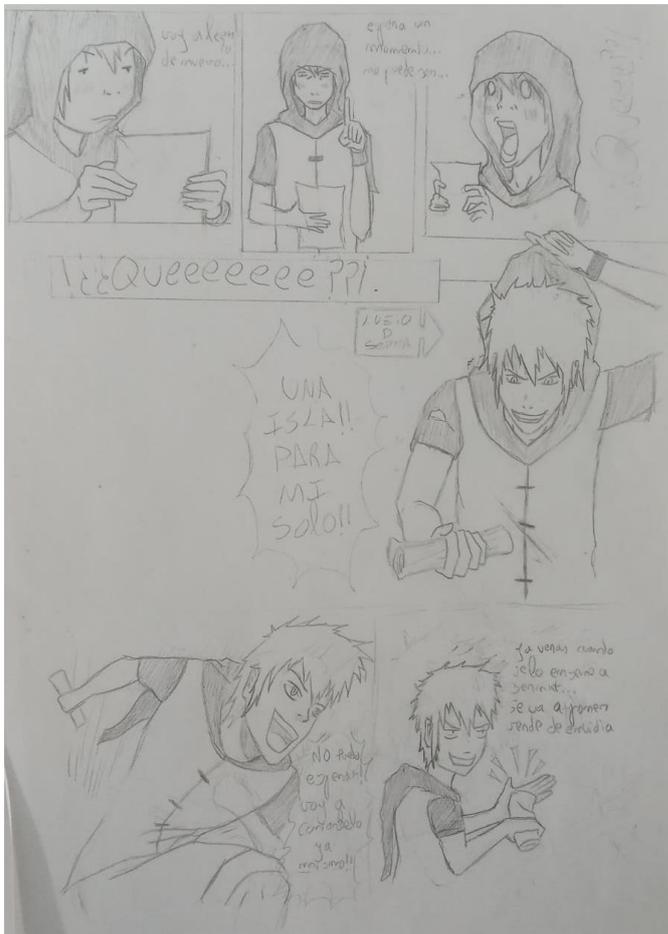
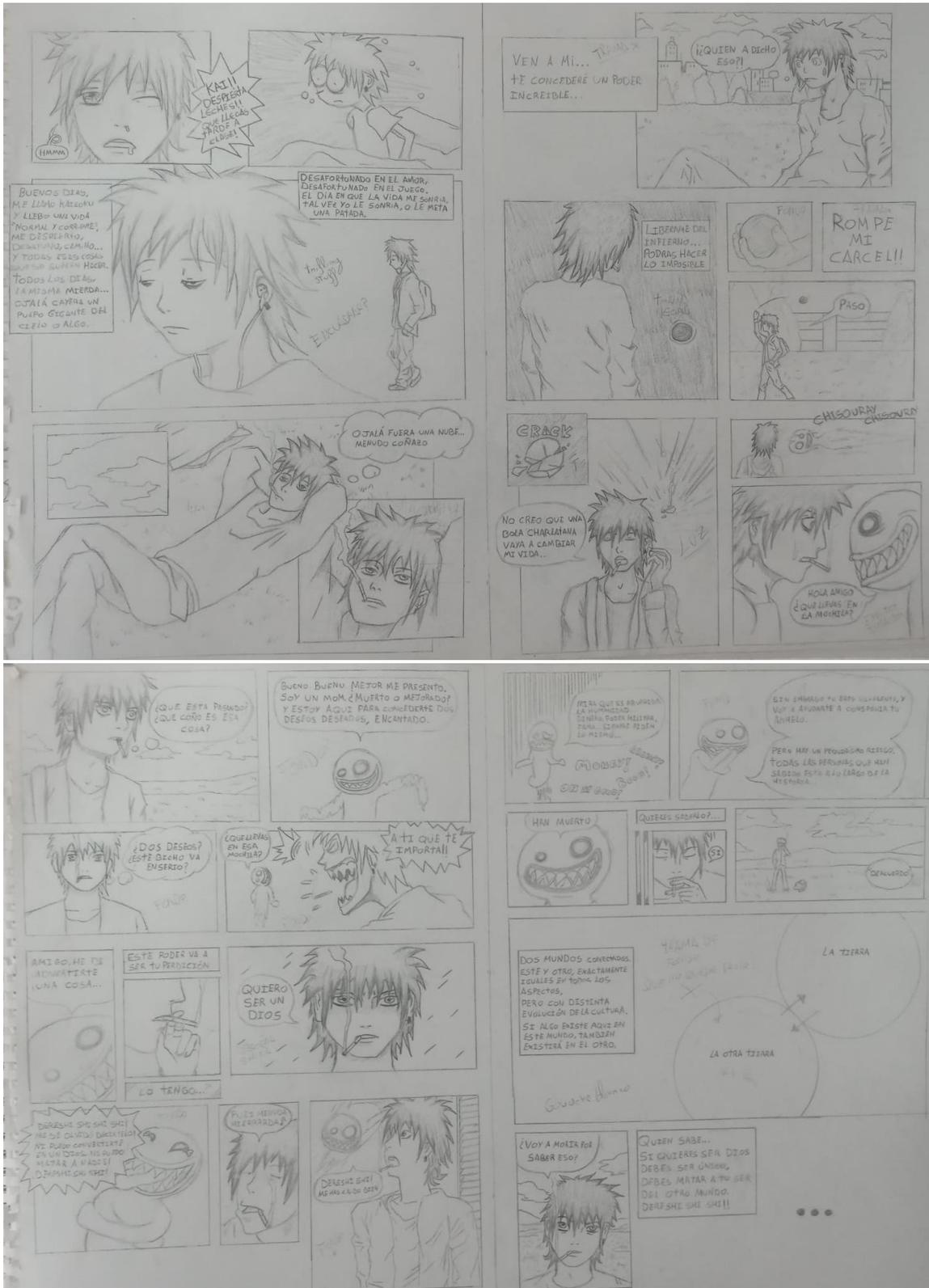


Ejemplos comic:



Ejemplos de comic donde trato tanto temas existenciales como sociales.

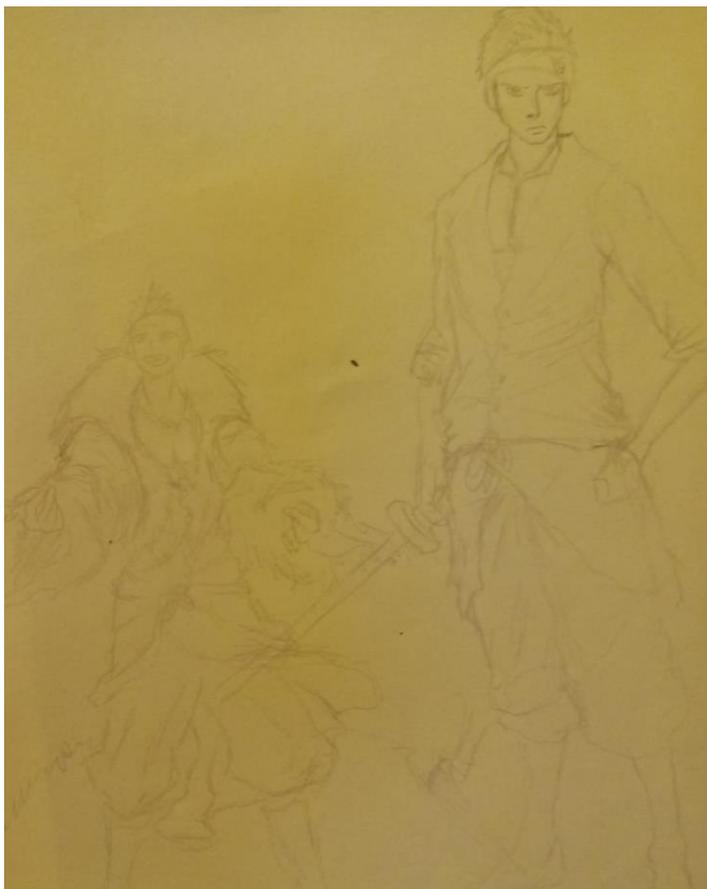


Otros ejemplos mas antiguos con la misma temática

Diseños y concept art del proyecto:



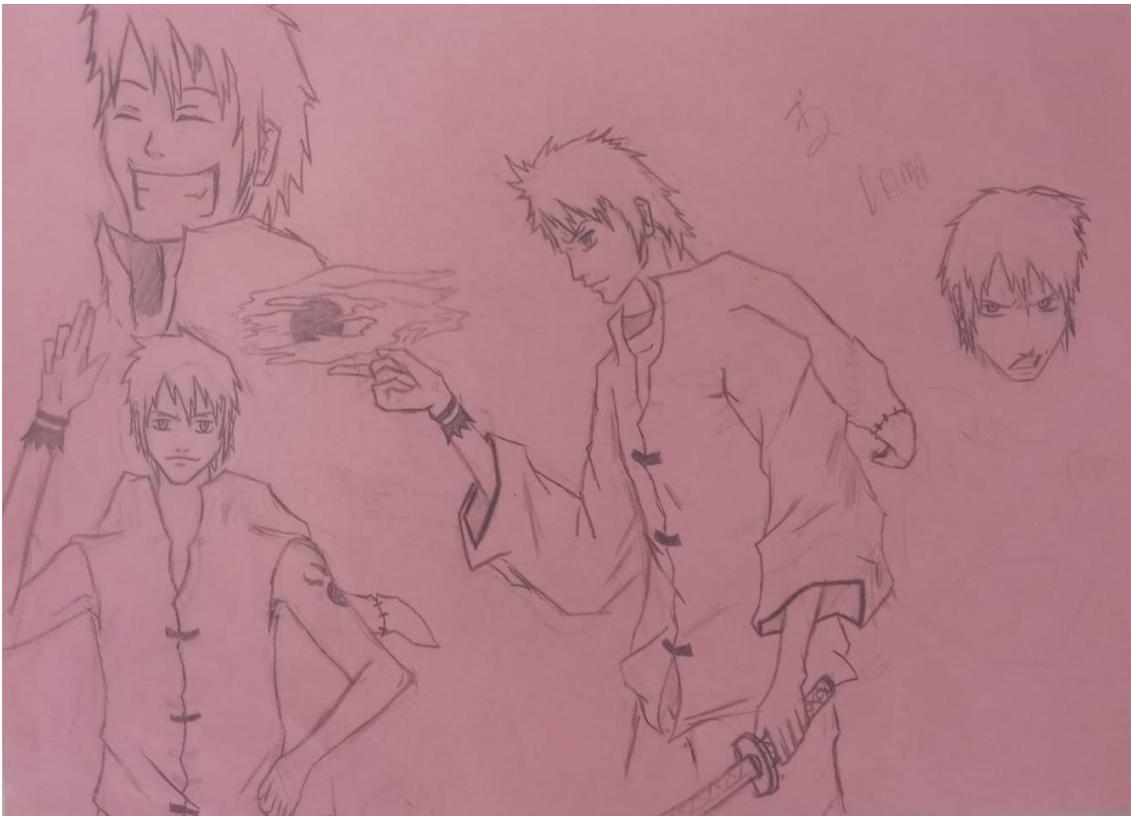
Diseños del enemigo principal.



Diseños del personaje principal, ropa y pose.

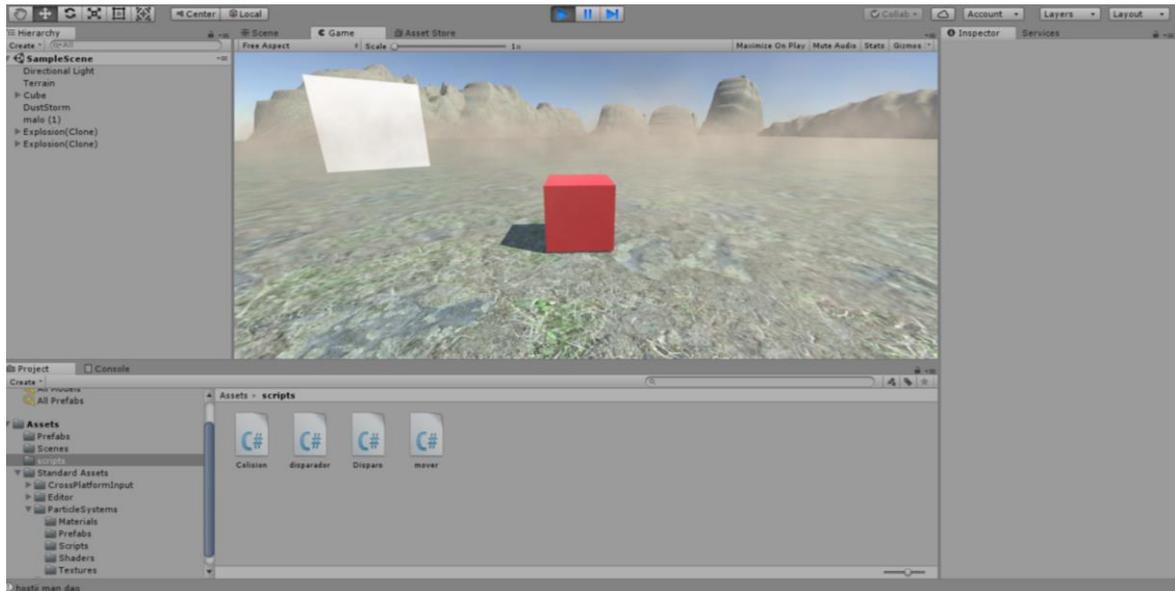


Diseños del personaje principal, ropa y pose.



Primer diseño de personaje.

Ejemplos Unity:



Puesta en funcionamiento del motor Unity y desarrollo de un prototipo de videojuego de tanques.

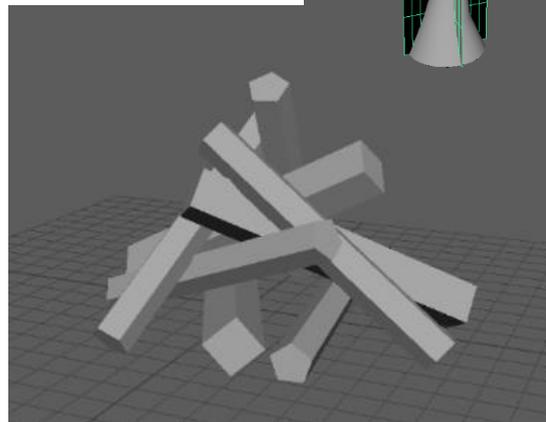
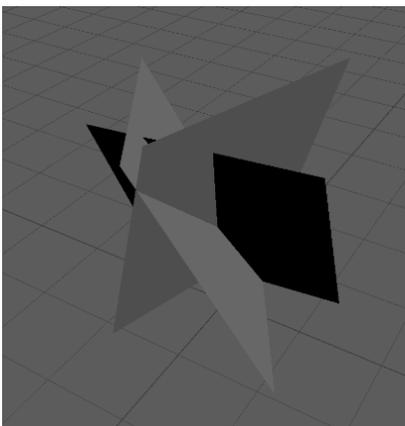
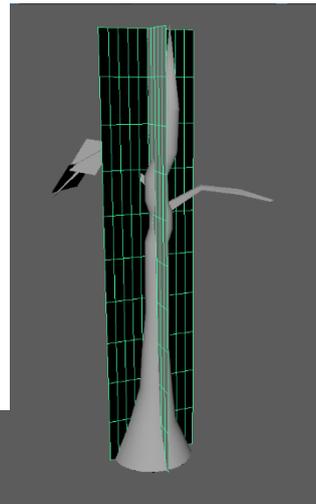
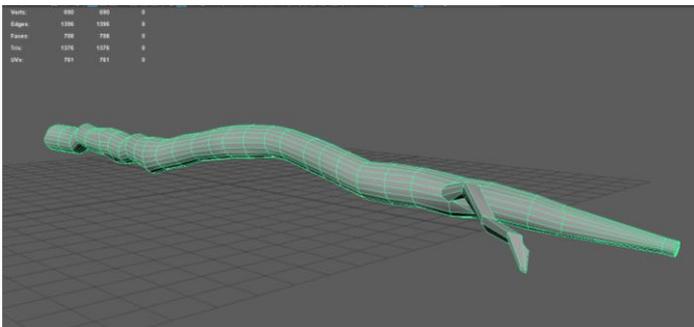


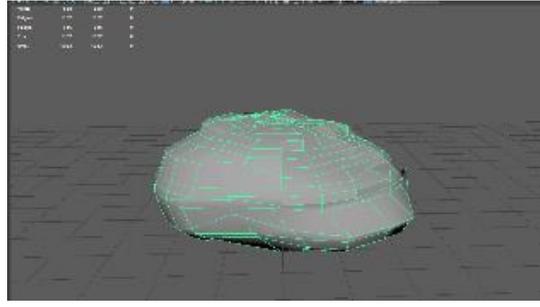
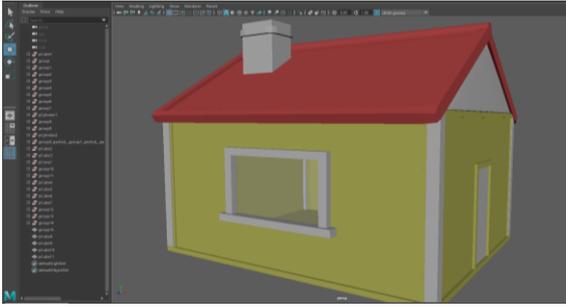
Imagen del proyecto realizado en Unity en la asignatura "Taller de interacción y videojuegos"



Imagen del proyecto realizado en Unity en la asignatura "Taller de interacción y videojuegos"

Imágenes del proyecto:

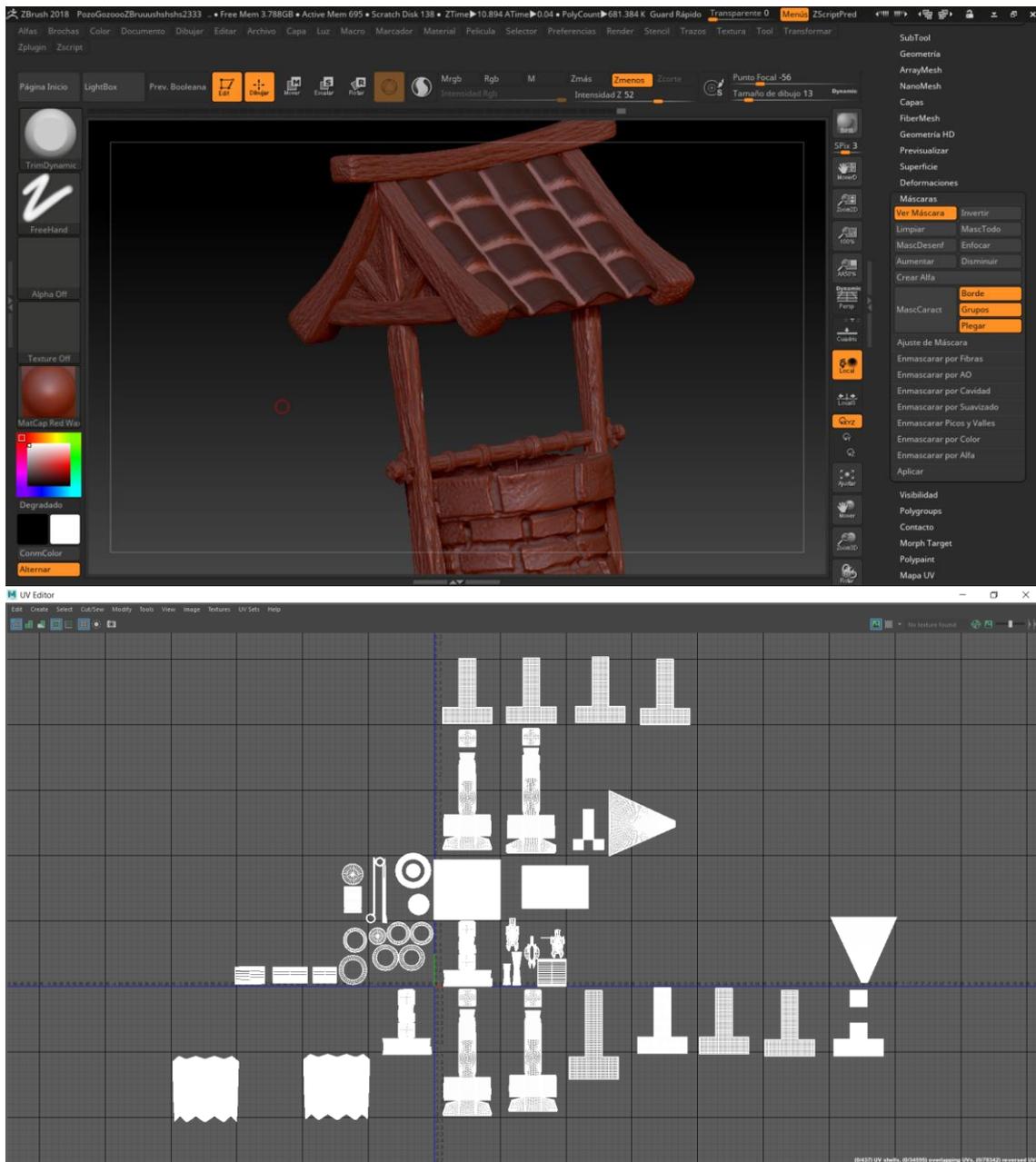




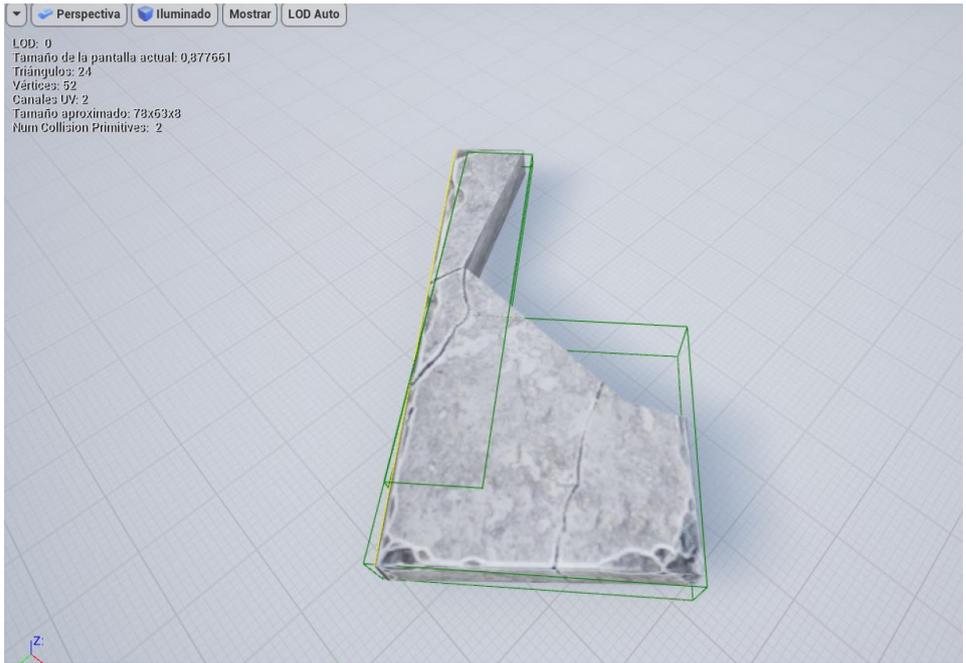
Ejemplos de modelado de elementos del terreno.



Ejemplos de la ambientación , primero con LODs y cull distance sin configurar, y segundo con estos configurados a gran proximidad.



Utilizando la herramienta Mask para los pliegues y mapeado UV del pozo en Zbrush.



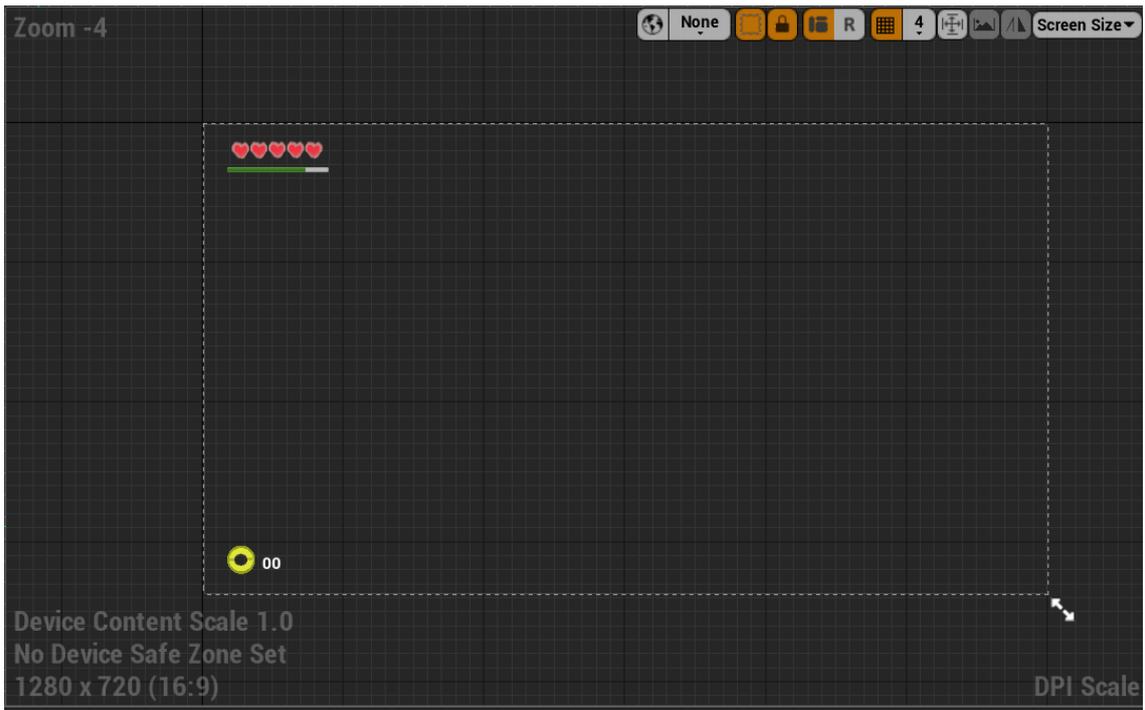
Configuración de las colisiones



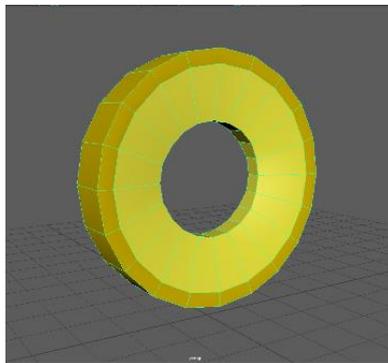
Puesta en marcha del motor de juego Unreal Engine 4



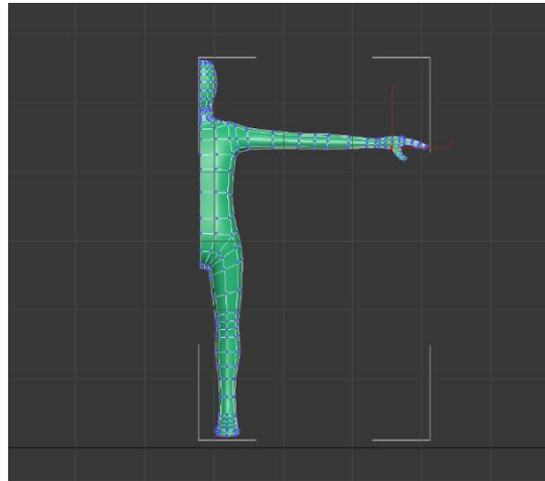
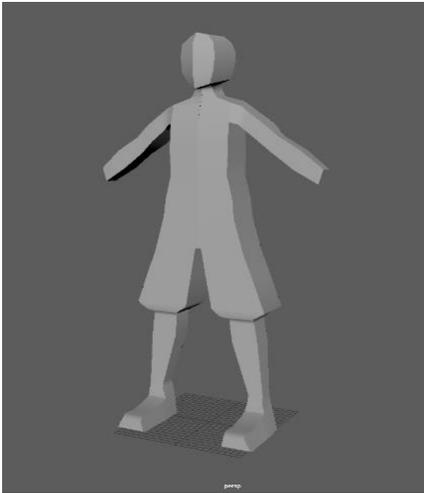
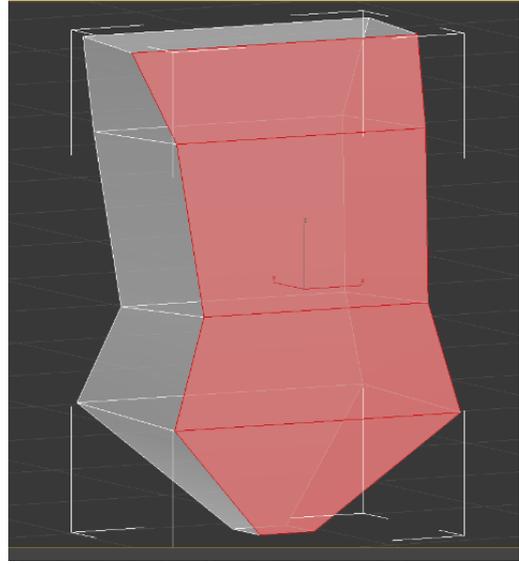
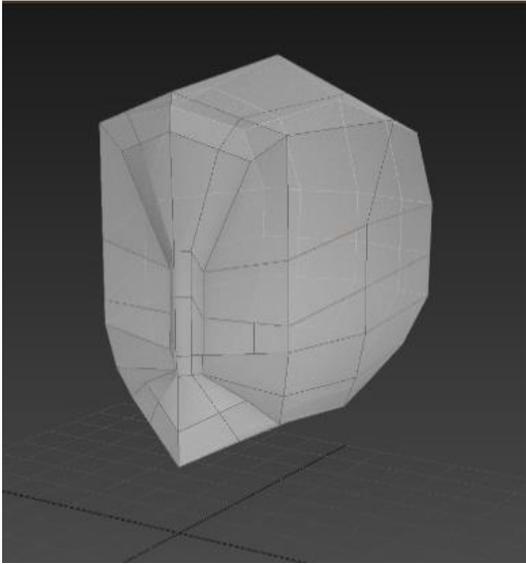
Imágenes del proceso de diseño de nivel



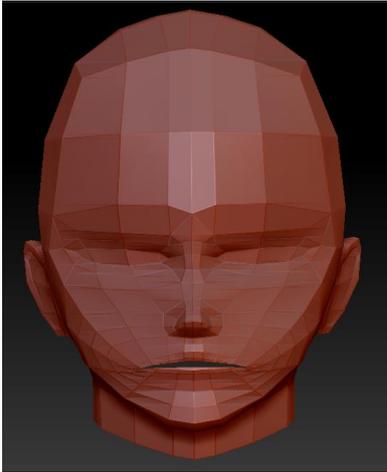
Imágenes del proceso de diseño del HUD



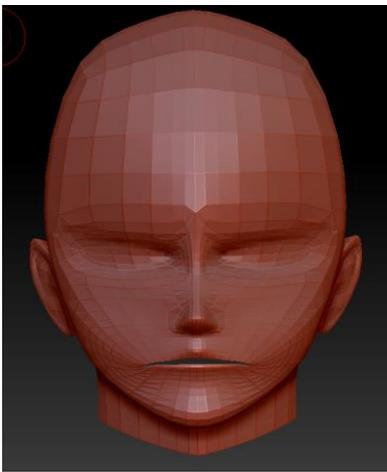
Diseño de los elementos que componen el HUD



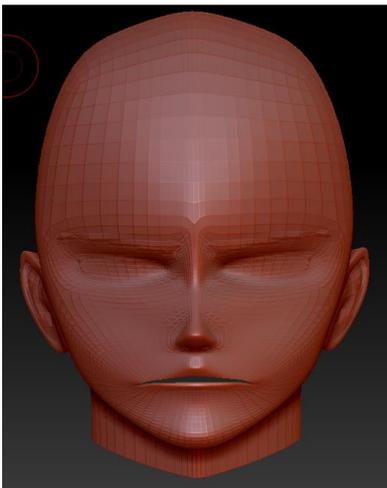
Ejemplos de modelado Low Poly



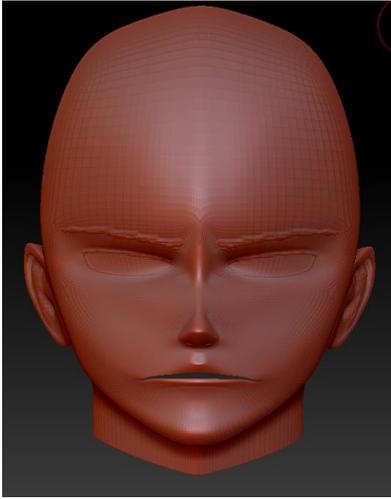
Polys=498



Polys=1950



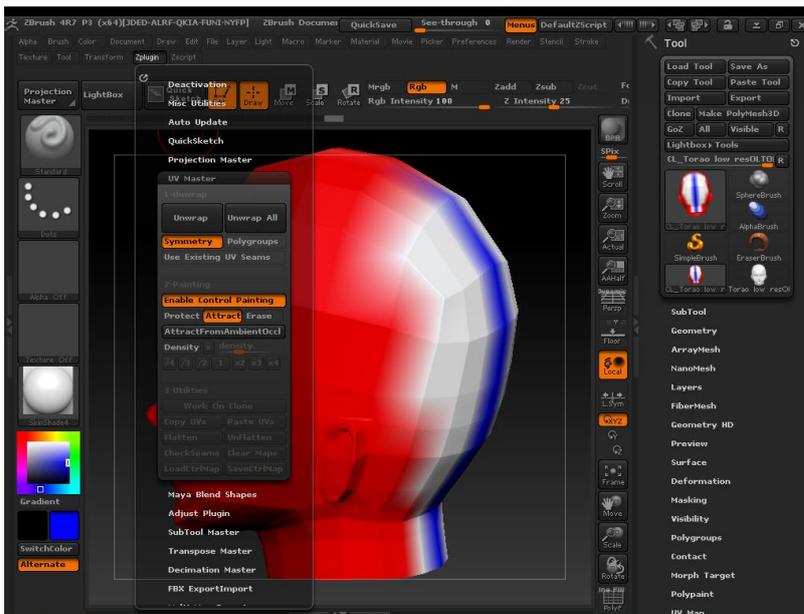
Polys=7800



Polys=31200



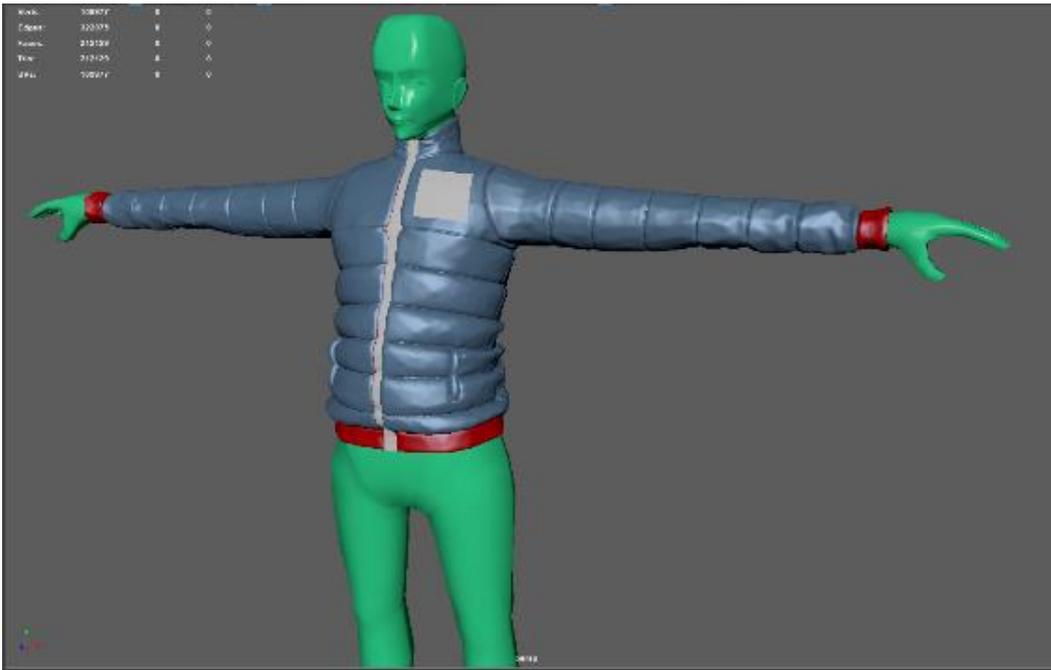
Polys=124800



Ejemplo utilizando control painting en Zbrush



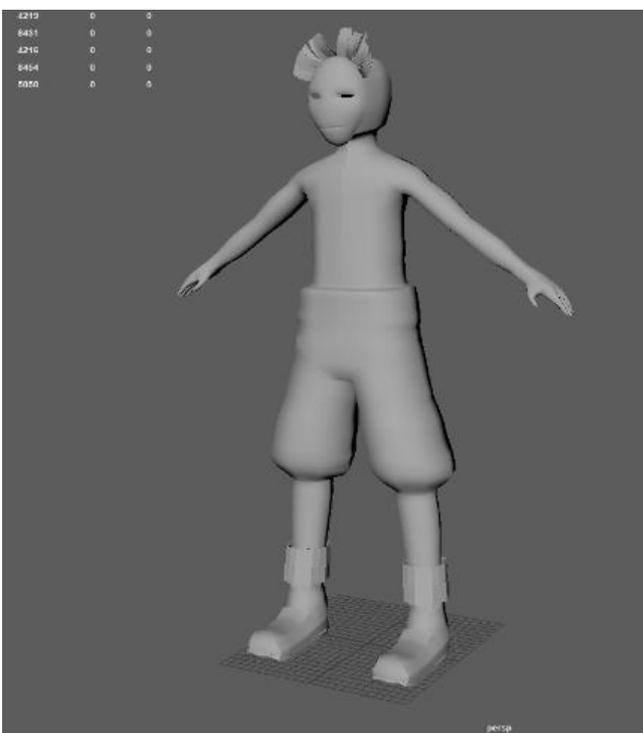
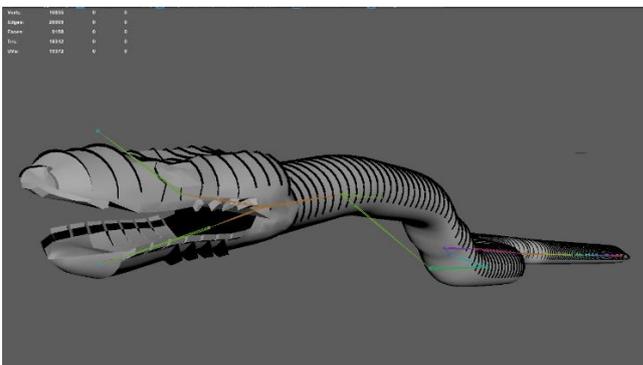
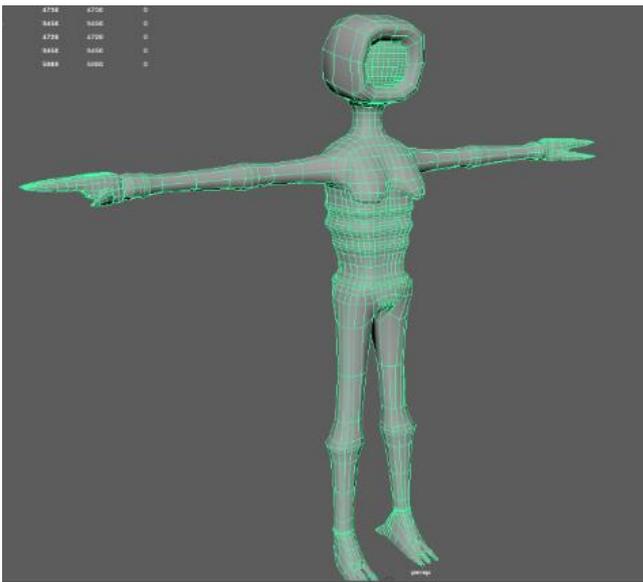
Modelo High Poly de enemigo y exportando mapas de UV



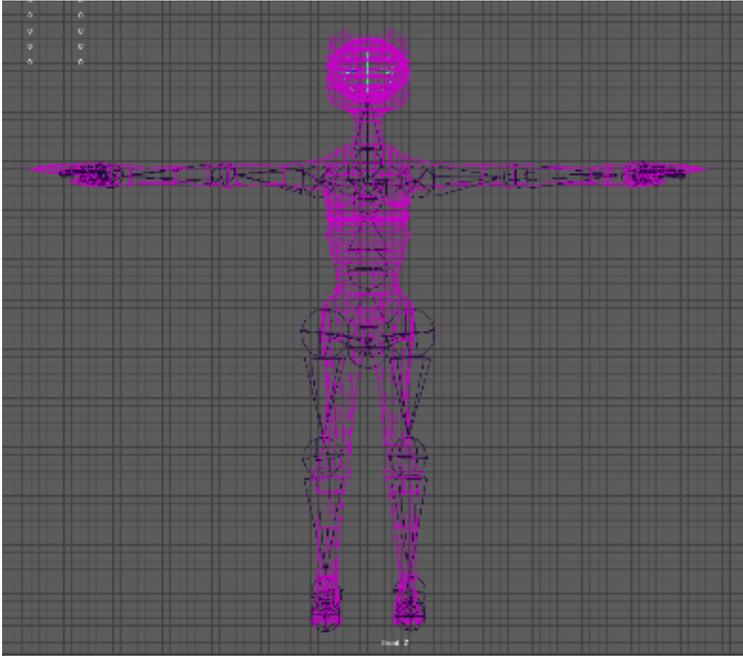
Prueba con ropa de alta poligonización



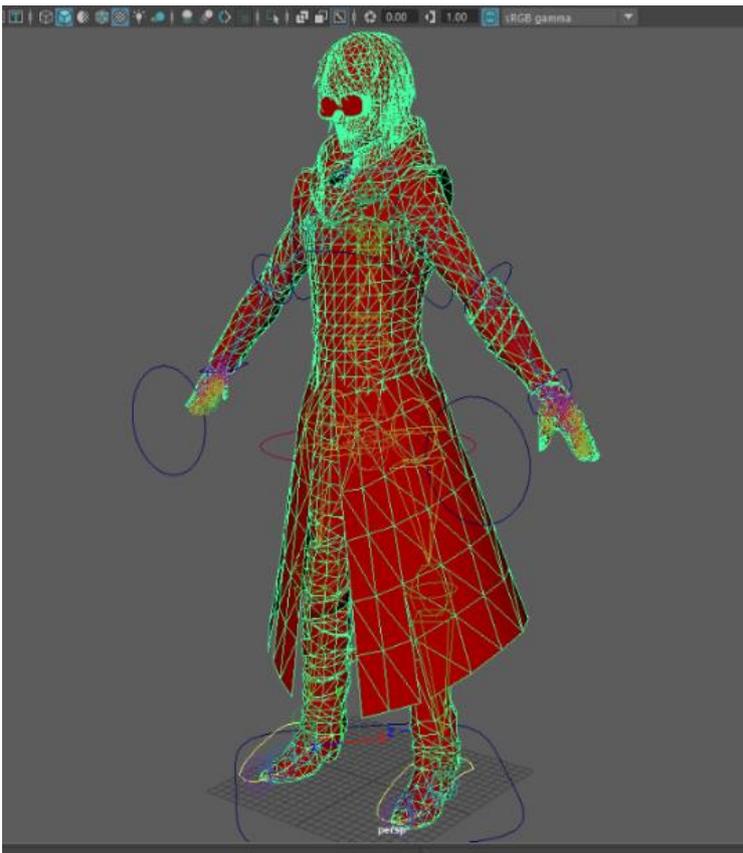
Diseño final del personaje principal.



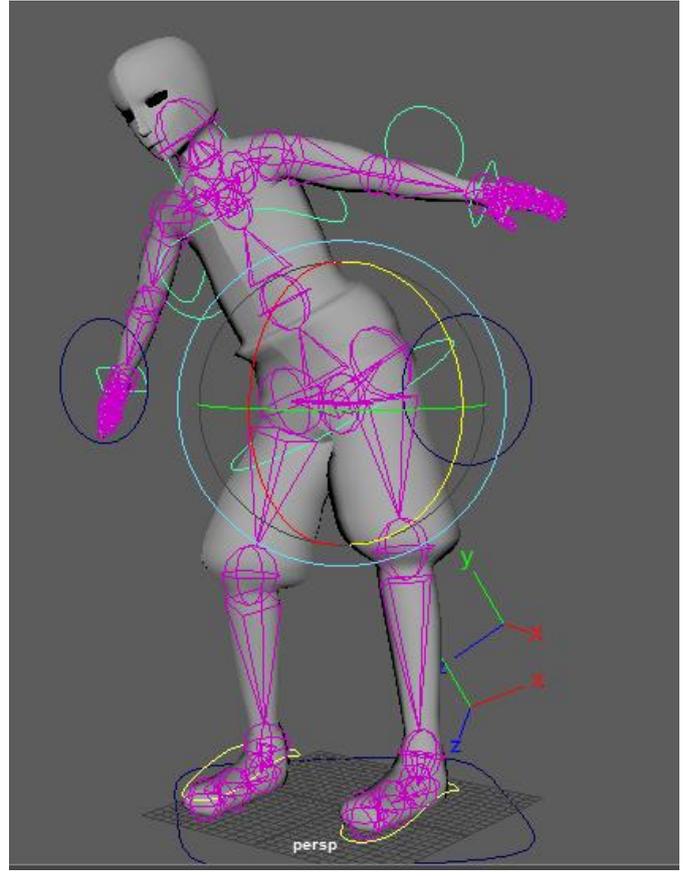
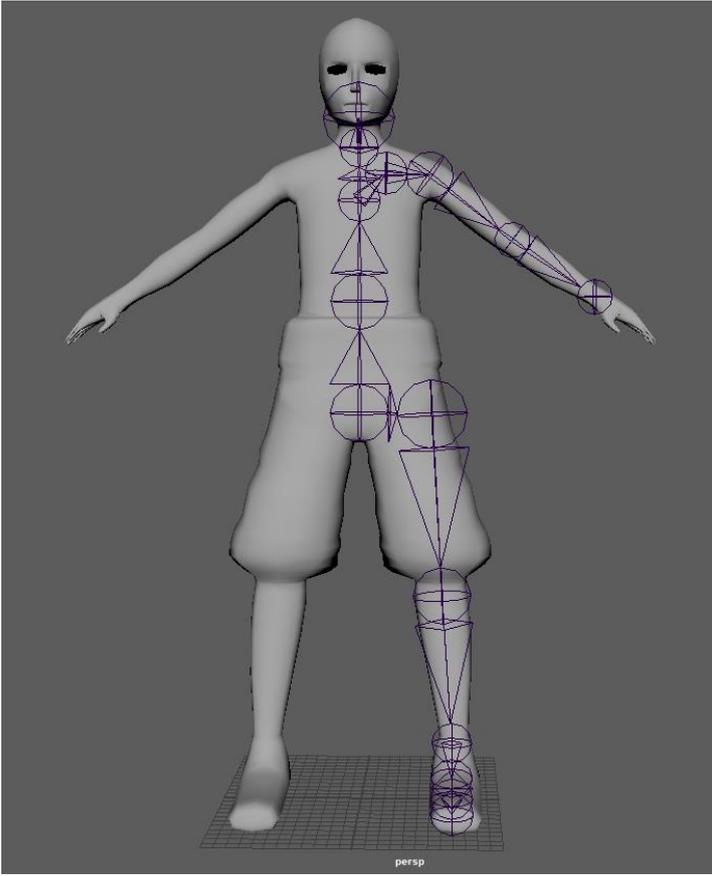
Diseño y modelado 3D de los enemigos



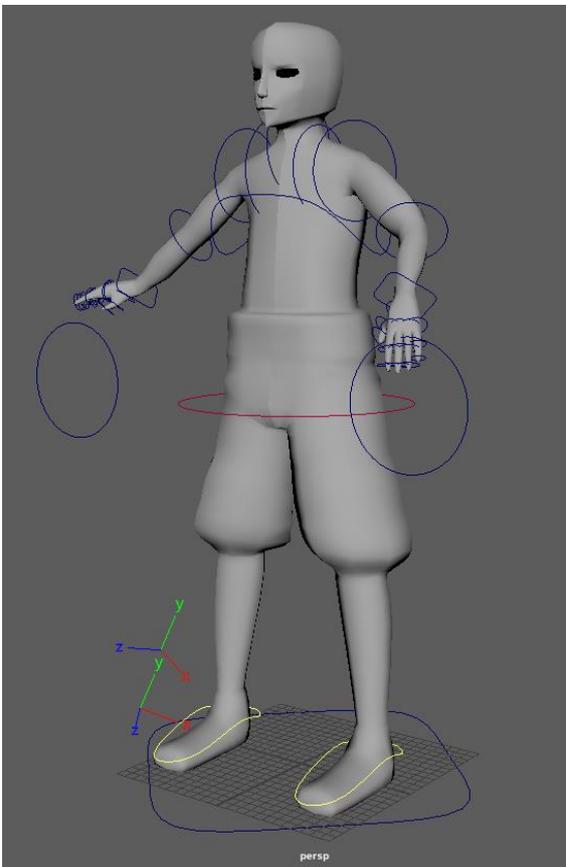
Proceso de creación del esqueleto del enemigo principal.



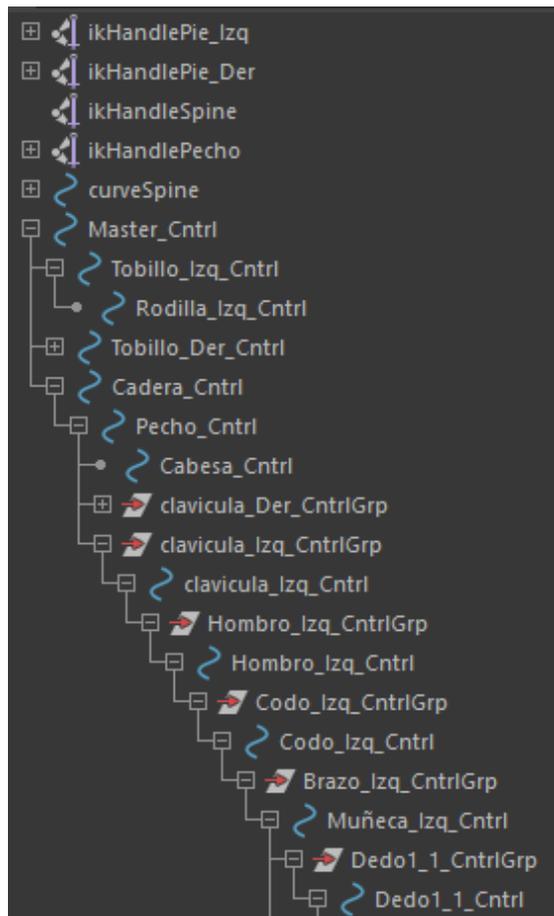
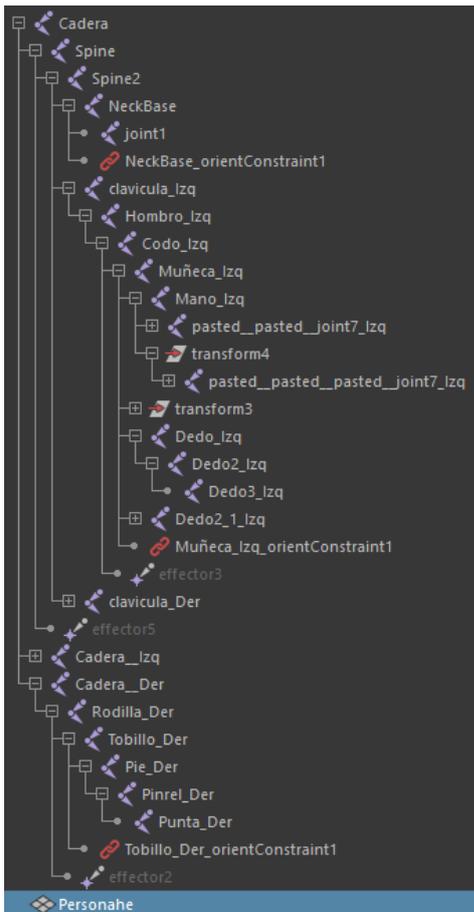
Proceso Bind skin con el personaje principal.



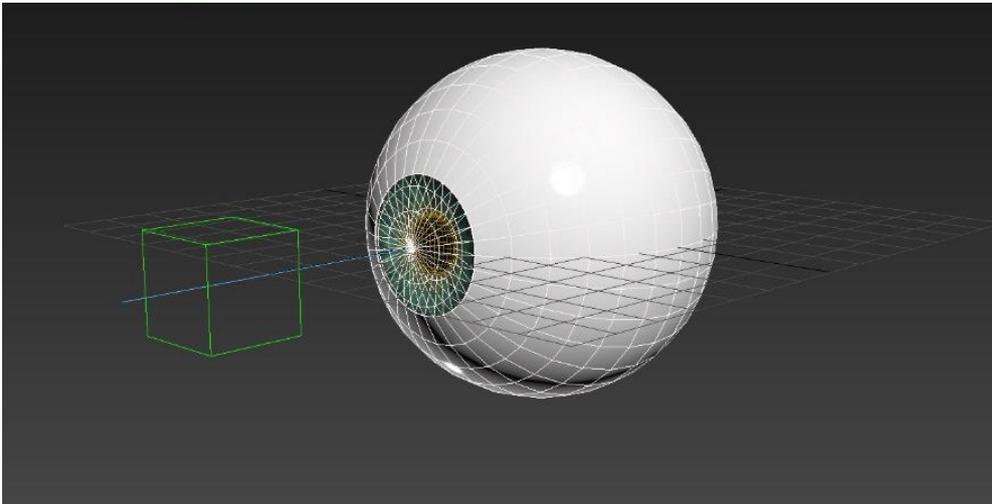
Ejemplo de riggeado y parent constraint en modelo del enemigo.



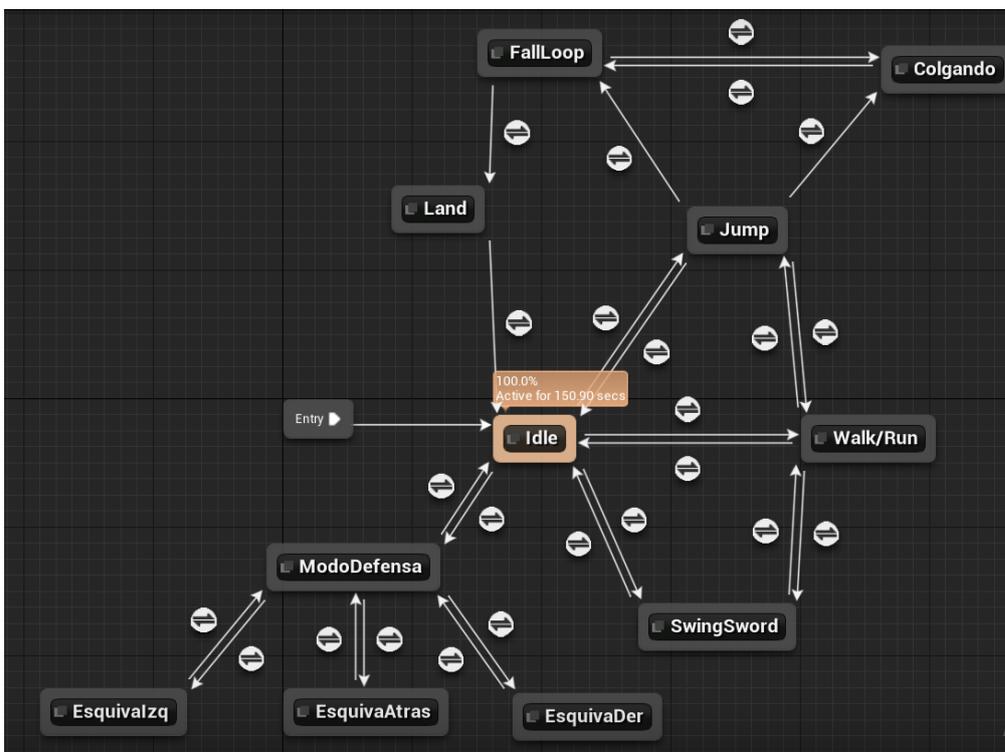
Ejemplo de controladores ya implementados en el modelo.



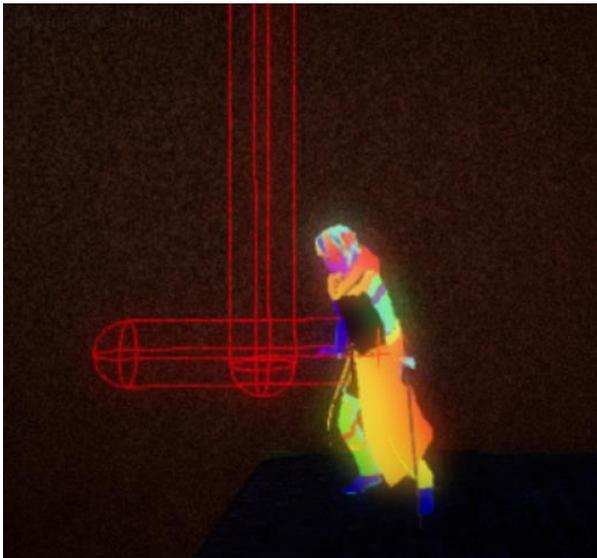
Jerarquía de huesos o joints (imagen 1) y jerarquía de controladores (imagen 2)



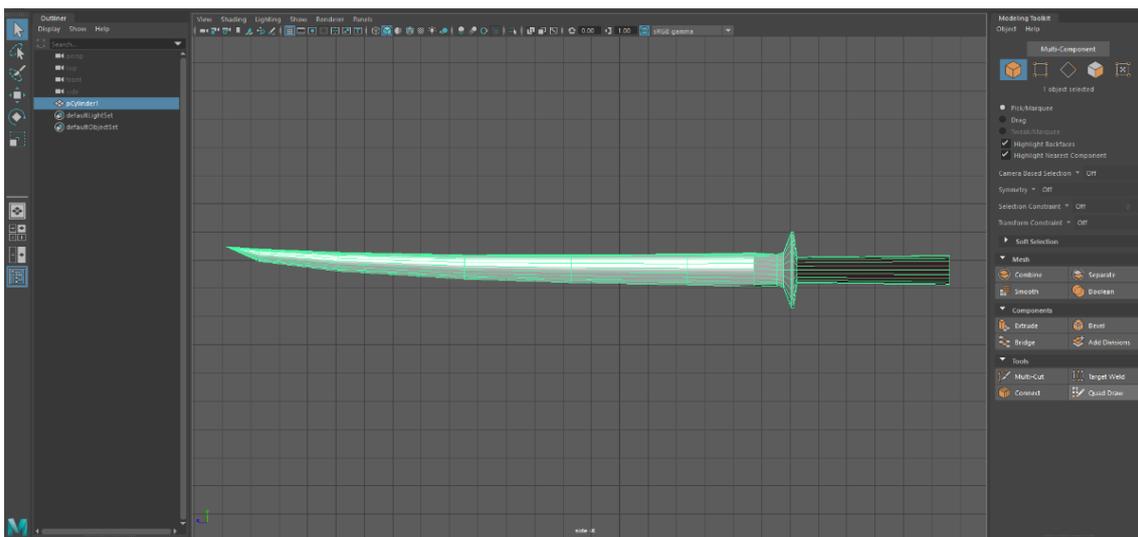
Ejemplo de Aim Constraint para conseguir animar los ojos individualmente



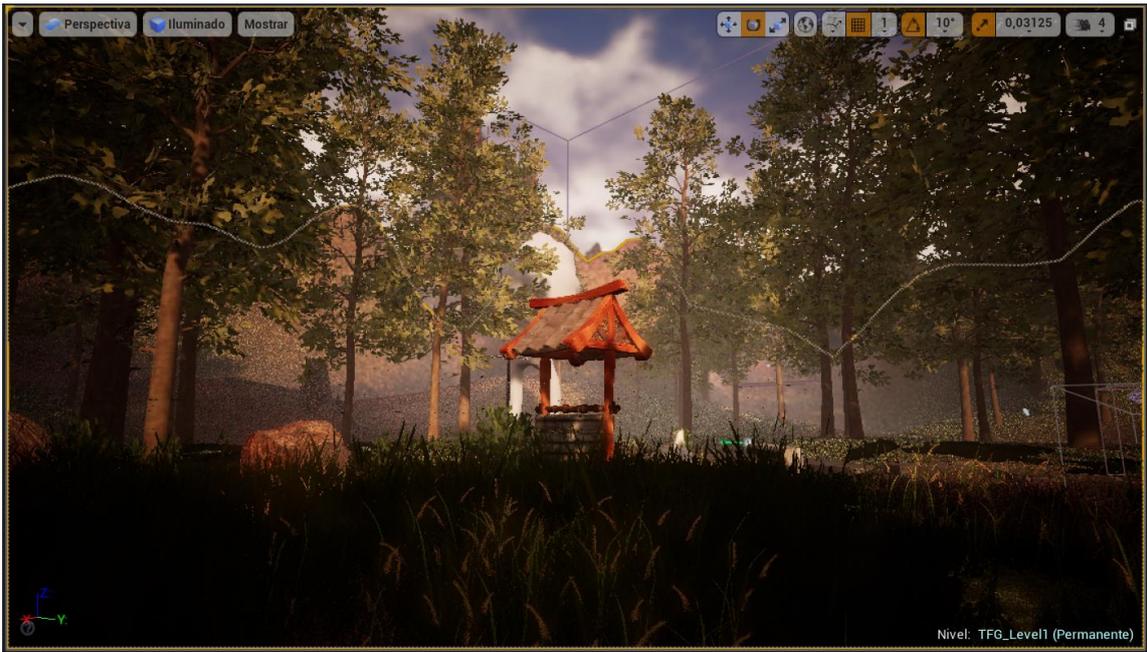
Configuración del sistema de locomoción y animaciones



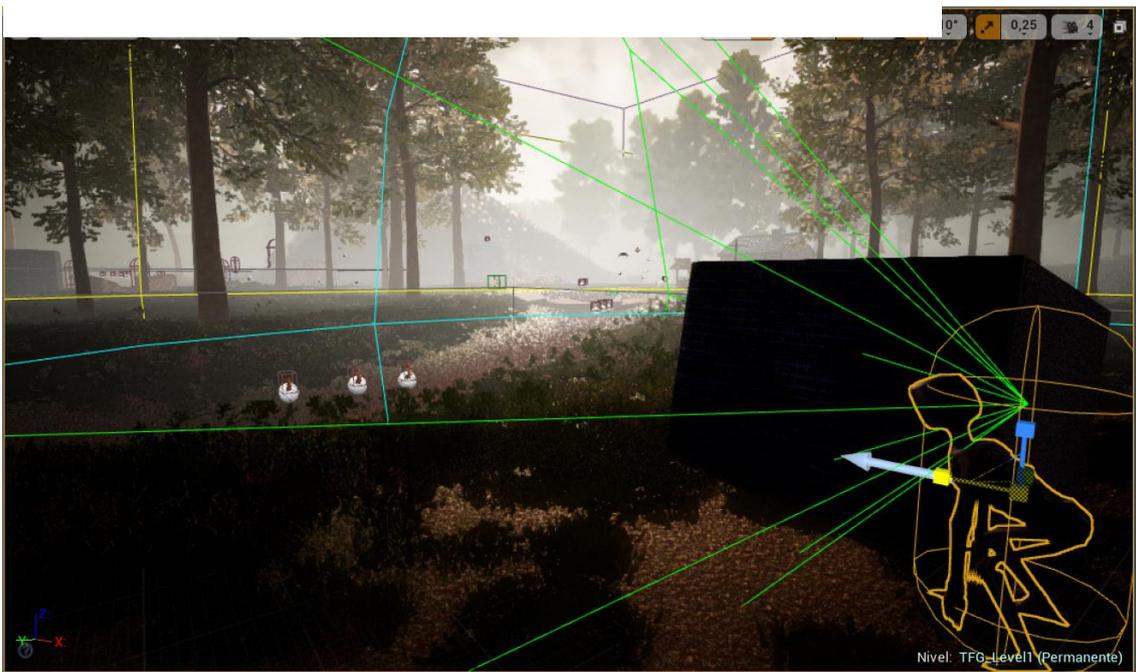
Sistema de tracers creados para la mecánica de escalada



Modelado 3D del arma del personaje principal



Proceso final del mapeado y configuración del motor de juego



Diseño de nivel