

TFG

PROCESO COMPLETO DE MODELADO DE UN PERSONAJE PARA VIDEOJUEGO AAA. ANEXO I GLOSARIO DE TÉRMINOS

Presentado por Daniel Alandete Piñero
Tutor: Elías Miguel Pérez García

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Albedo Map: es el mapa de color.

Ambient Occlusion: es un mapa en escala de grises que contiene los datos de luminancia.

Baking: proceso de creación de los mapas UV. Para ello es necesario contar con todo el proceso de modelado y retopología, pues van a ser utilizadas las mallas high poly y low poly.

CG (Computer Graphics): gráficos desarrollados mediante programas informáticos.

Character Artist: artista de personajes referido al 3D dentro de una producción filmica o de videojuegos. Sus responsabilidades incluyen tales como el modelado del personaje, vestuario, accesorios. Se trata de una figura flexible en cuanto a responsabilidades según de la compañía y presupuesto a los que se esté apelando.

Curvature Map: mapa el cual almacena la concavidad y convexidad de la malla.

Feedback: comentarios constructivos críticos mayoritariamente procedentes de alguien con conocimientos que no todos poseen, con el objetivo final de mejorar algún aspecto del trabajo en particular o la totalidad de este.

Hair and Grooming Artist: figura artística responsable de desarrollar peinados y recursos estilísticos relacionados con la creación de partículas del pelo.

Height Map: es el mapa de alturas que contiene valores y datos de la elevación de superficie.

High Poly: modelos 3D con un alto número de polígonos. Este no tiene límites, pudiendo llegar a millones con el fin de crear el detallado necesario de la pieza.

Live-action: con referencia a la acción real.

Loop: conjunto de aristas conectadas en una superficie enlazando la última arista con la primera, formando así un bucle.

Low poly: se trata de modelos 3D con un número de polígonos bajo, aquellos que se utilizan en el producto final del videojuego.

Malla: conjunto de polígonos que crean la superficie del modelado.

Mapas UVs: son el despliegue del modelo 3D creado en 2D. U y V hacen referencia a las coordenadas X e Y utilizadas en el espacio tridimensional.

Modelado inorgánico: modelado de aquellas partes y accesorios que no poseen vida propia. Vestuario, escenarios, vehículos, accesorios...

Modelado orgánico: apela al modelado de aquello que goza de vida. Es decir, el modelado orgánico conformaría el cuerpo humano.

Normal Map: este mapa contiene la información del detalle del high poly y se utiliza para la transferencia de dicho detalle, al low poly.

Outsourcing: empresas que ofrecen determinados servicios a medida, apelando a las exigencias, tamaño y necesidades del cliente.

Poligonización: Es la cantidad de polígonos que conforman un modelo 3D. Cuantos más polígonos tiene el modelo más realista se ve. Un mayor número de polígonos supone más tiempo de procesado para el programa y el motor de juego que ha de mover esos polígonos, lo cual puede suponer interrupciones y una mayor lentitud debido a los cálculos que realiza el motor al mover el personaje.

Polígono: porción de plano delimitada por líneas rectas. En el ámbito del 3D se hace referencia a la superficie del modelado, ya que el conjunto de estos, conforman el total.

Position Map: mapa bidimensional que graba la posición de todos los puntos 3D en el espacio de UV.

Render: se trata del proceso para generar una instantánea realista o no, de un modelo 3D.

Retopología: en el ámbito del 3D hace referencia a la correcta disposición y reducción de los polígonos de la malla con tal de que no sufra deformaciones a la hora de animarlo y se optimice para su integración en la escena.

Roughness Map: mapa que almacena la información del brillo de la superficie.

Software: es un término informático que hace referencia a cualquier programa, sistema o aplicación que se utiliza.

Texture Artist: artista responsable de realizar las texturas tanto del vestuario como del personaje. Está presente cuando las aspiraciones son ambiciosas.

Textures sets: el set de texturas hace referencia a los diferentes materiales que se van a aplicar al modelo 3D. Cuantos más sean, de más coordenadas UV se dispondrá y por lo tanto, de más calidad podrá disfrutar el proyecto.

Thickness Map: muy parecido al mapa de Ambient Occlusion, sin embargo, traza los rayos de luz desde la superficie de la malla hacia el interior.

Topología: es un término que proviene directamente de las matemáticas y hace referencia a la disposición de los polígonos que conforman la malla del modelado.

UV Shell: isla de UV que hace referencia a las diferentes piezas UV individuales separadas por cortes.

Vehicle Artist: artista de vehículos dentro de los mismos sectores comentados en el anterior concepto. Esta vacante suele aparecer en compañías de un calado medio alto.