

**TFG**

---

## **MODELADO DE UN PERSONAJE PARA UN "REMAKE" DE VIDEOJUEGO 3D.**

**ANEXO I. ÍNDICE DE IMÁGENES**

**Presentado por Belén Amat Pérez**

**Tutor: Francismo Martí Ferrer**

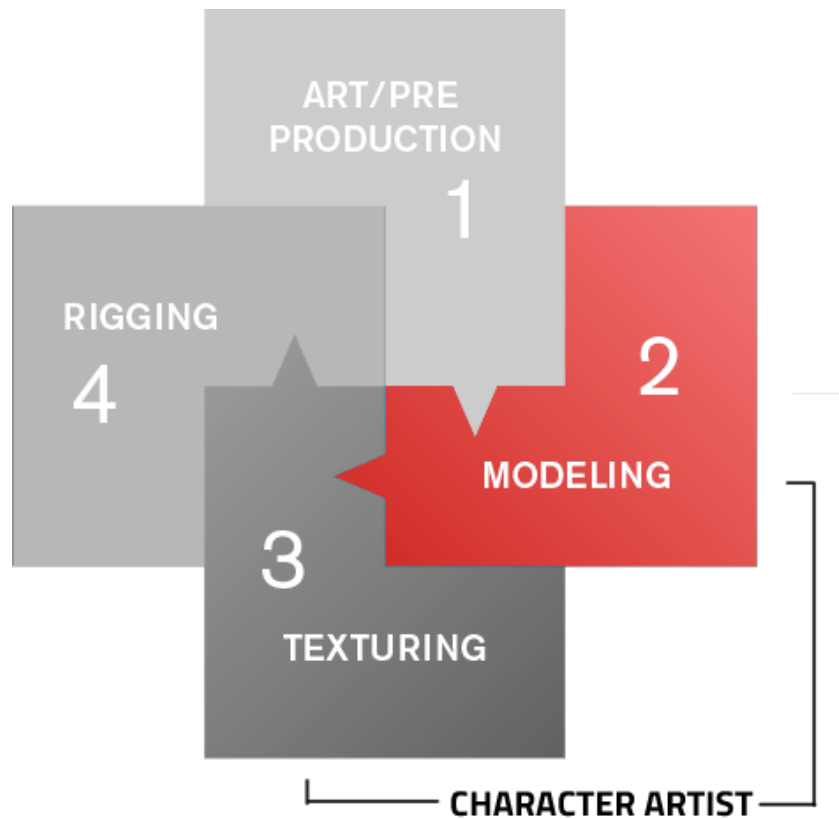
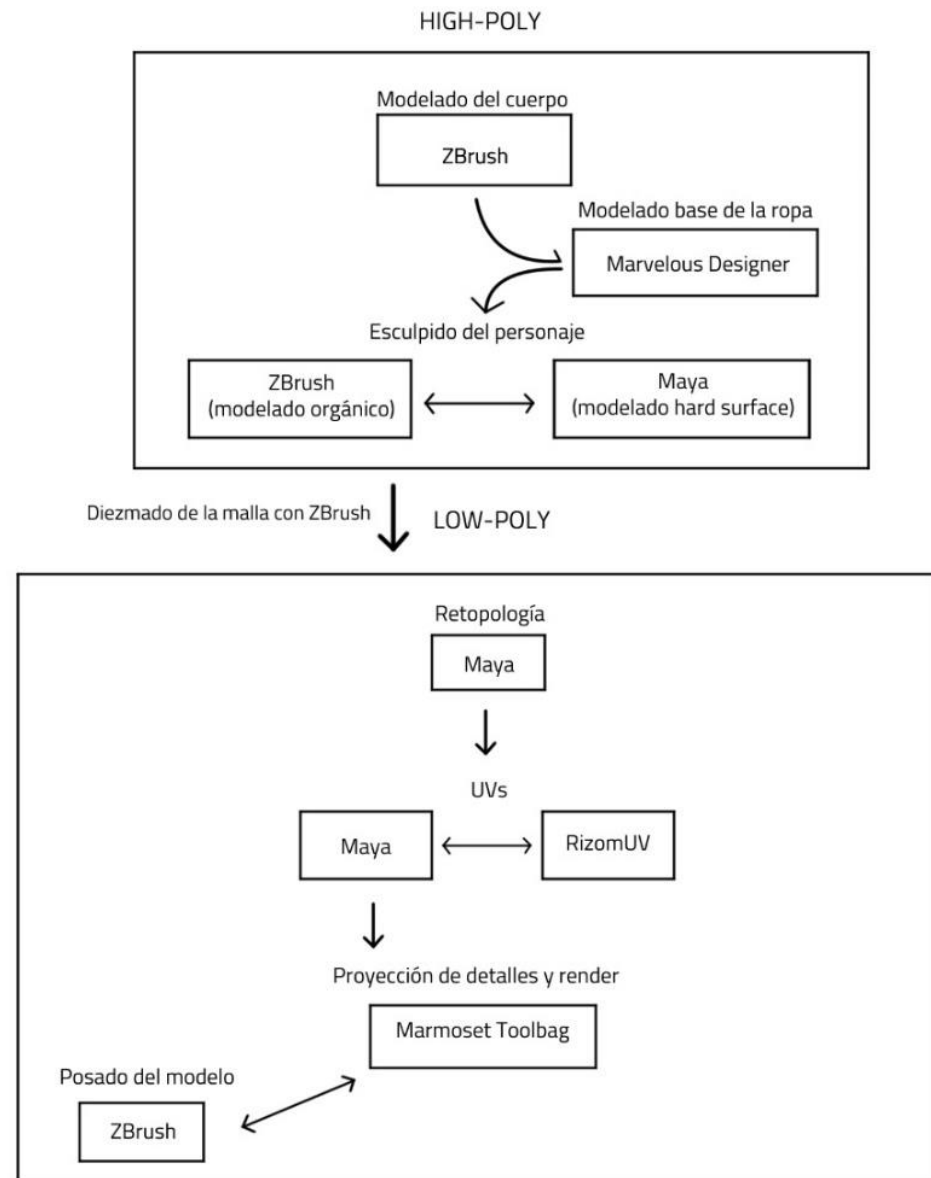


Fig. 1. Diagrama sobre el rol del Character Artist. CGMA, (s. f.).

Fig. 2. Diagrama de trabajo. Amat, B (2020).  
Diagrama explicativo sobre la producción modelo y programas usados en cada fase.





*Fig. 3. Logo de Square Enix. Square Enix (s.f.).*



*Fig. 4. Concept art de la clase Mago Rojo.  
Mogi, Y. (2018).*



Fig. 5. Logo del videojuego *Final Fantasy XIV*. Square Enix (2010).  
Con ilustración de Yoshitaka Amano.



Fig. 6. Naoki Yoshida en la *Japan Expo de París*. Tennevin, Y. (2013). Director del videojuego FFXIV.



Fig. 7. Imagen comparativa entre los gráficos de la primera versión del juego FFXIV (derecha) y el juego actual (izquierda).





Fig. 8. *Xenoblade 1 -Wii vs Switch Remaster (2019)*.  
Comparativa de gráficos del original y el remaster.



Fig. 9. *Render oficial del protagonista de Final Fantasy Remake*. Square Enix (2020)



Fig. 10. Concept art del diseño original del protagonista de *Final Fantasy VII*. Nomura, T. (1996)





Fig. 11. Imagen del tráiler oficial de *Final Fantasy XIV*. Square Enix (2019)





Fig. 12. Concept art oficial de la clase Mago Blanco. Yoshida, A (s.f.)



Fig. 13. Ilustración promocional de Final Fantasy XIV. Yoshida, A (2010)



Fig. 14. Artwork original de Yoshitaka Amano y diseño de Tetsuya Nomura Amano, Y., y Nomura, T. (s. f.).





Fig. 15. *Horizon: Zero Dawn* - Aloy Schmitz, A., & Guerrilla Games. (s. f.).



Fig. 16. Render de Aigis. Armitage, B. (2016).





Fig. 17. Captura de pantalla del tráiler de TLOU2.  
Naughty Dog (2017)



Fig. 18. *Render oficial de Alphinaud (izquierda) y Alisaie (derecha). Square Enix. (2010).*

## Diseño oficial: investigación

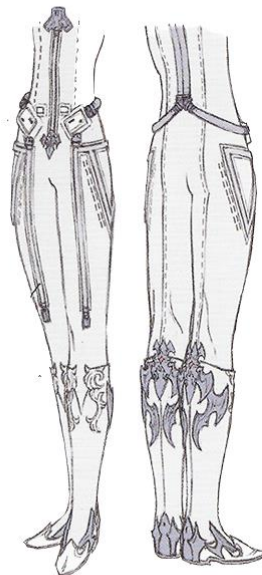
Comentarios traducidos<sup>1</sup> del japonés del diseño oficial enseñado en  
"FINAL FANTASY XIV: HEAVENSWARD | The Art of Ishgard - Stone and Steel Artbook"



以前のデストを残しつつ軍服風に。モデルの股間がやたら主張していたため(笑)デザインを調整。(政尾)  
Alphinaud's new look is military in style, but retains hints of his previous appearance. I had to adjust the design so it didn't emphasize the model's crotch quite so much! (Masao)

今後指導者としての役割が多くなりそう、という解釈で軍服風コスチュームに。  
防寒対策として肌の露出は願だけです。

"With the interpretation that the role as a leader is likely to increase in the future,  
it is a military uniform-like costume. Only the face is exposed as a cold protection."



インナーはウェットスーツ  
のイメージで。

"The inner part is similar to a wet suit."

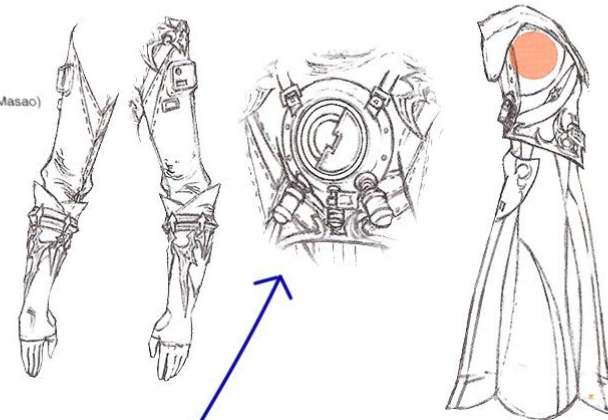
前のコスチュームが中世シルエット  
にSFディテールでまとめているっ  
ぽかったので、今回はSFシルエット  
に中世のディテールでまとめています。

"The previous costume was medieval silhouette with SF (science fiction)  
detail, so this time I'll summarize it with SF silhouette in medieval detail."



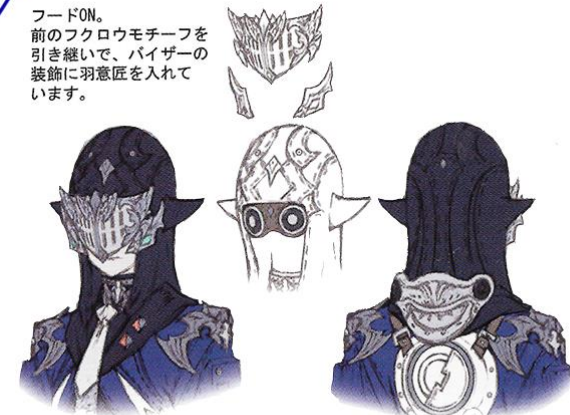
体温調節の  
液体を循環  
させるコード。

"A cord that allows the body to regulate body temperature."



Hood ON. Inheriting this owl  
motif, the visor is decorated with feather designs.

フードON。  
前のフクロウモチーフを  
引き継いで、バイザーの  
装飾に羽意匠を入れて  
います。



1. Las traducciones han sido realizadas con Google Translate del japonés al inglés y comprobadas por un japonés nativo.

Fig. 19. Imagen editada y traducida sobre comentarios del diseño del personaje. Amat, B. (2020).  
Original: Concept Artwork de Alphinaud Levellieur Yoshida, A. (2017).



Fig. 20. Concept art de los Elezen. Square Enix, Ishikawa, N., Koji Fox, M., Oda, B., & Yoshida, N. (Eds.). (2016).



Fig. 21. Render oficial de Alphinaud en su traje de la primera expansión. Square Enix. (2014).



### Anotaciones para el modelado:

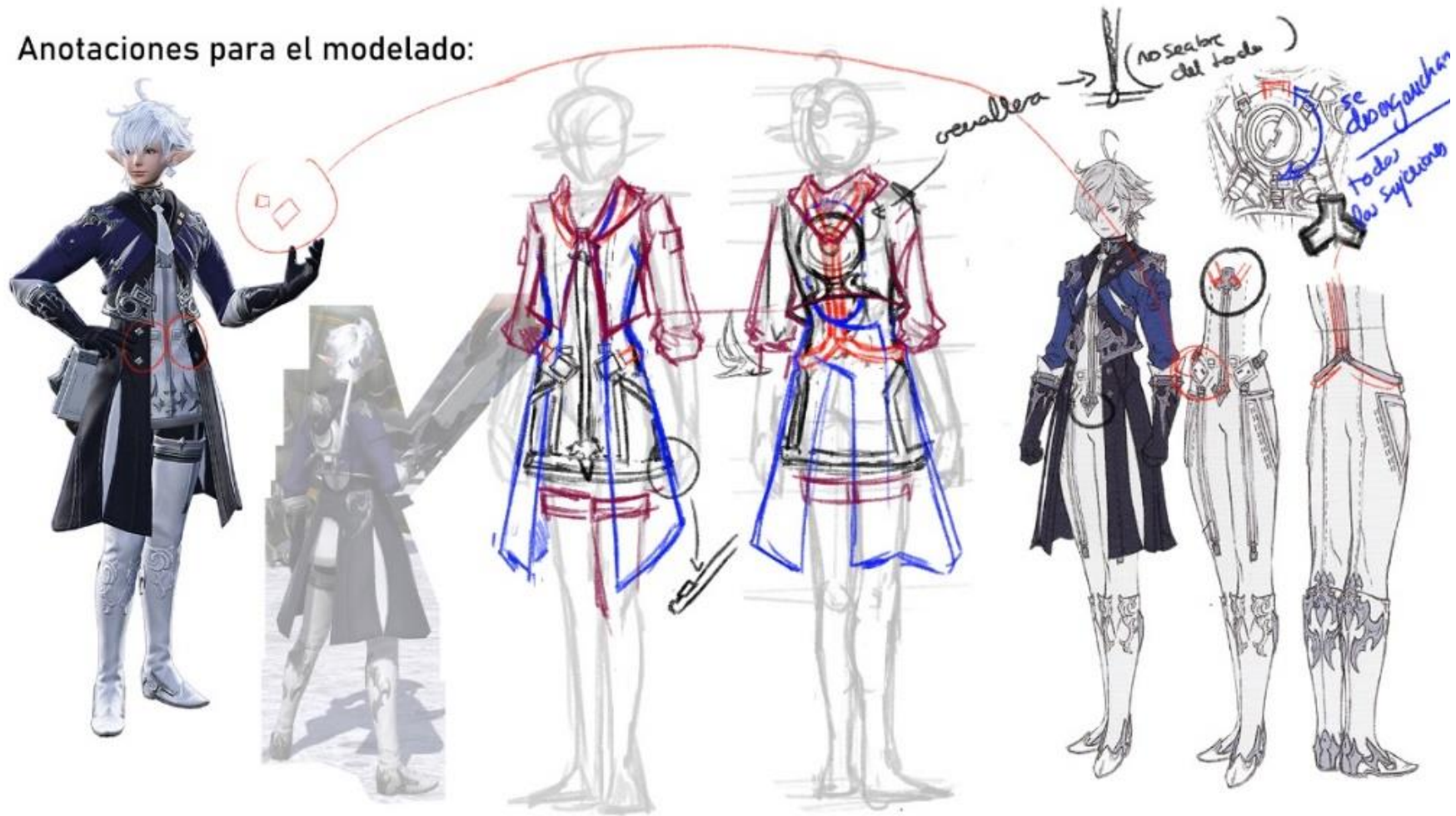


Fig. 22. Esquema y anotaciones de la vestimenta. Amat, B. (2020).



Fig. 23. Captura de pantalla del videojuego Final Fantasy XIV. Amat, B. (2019).

Vista posterior del personaje, se puede apreciar con claridad la máquina y los tubos aplanados sobre la camisola.

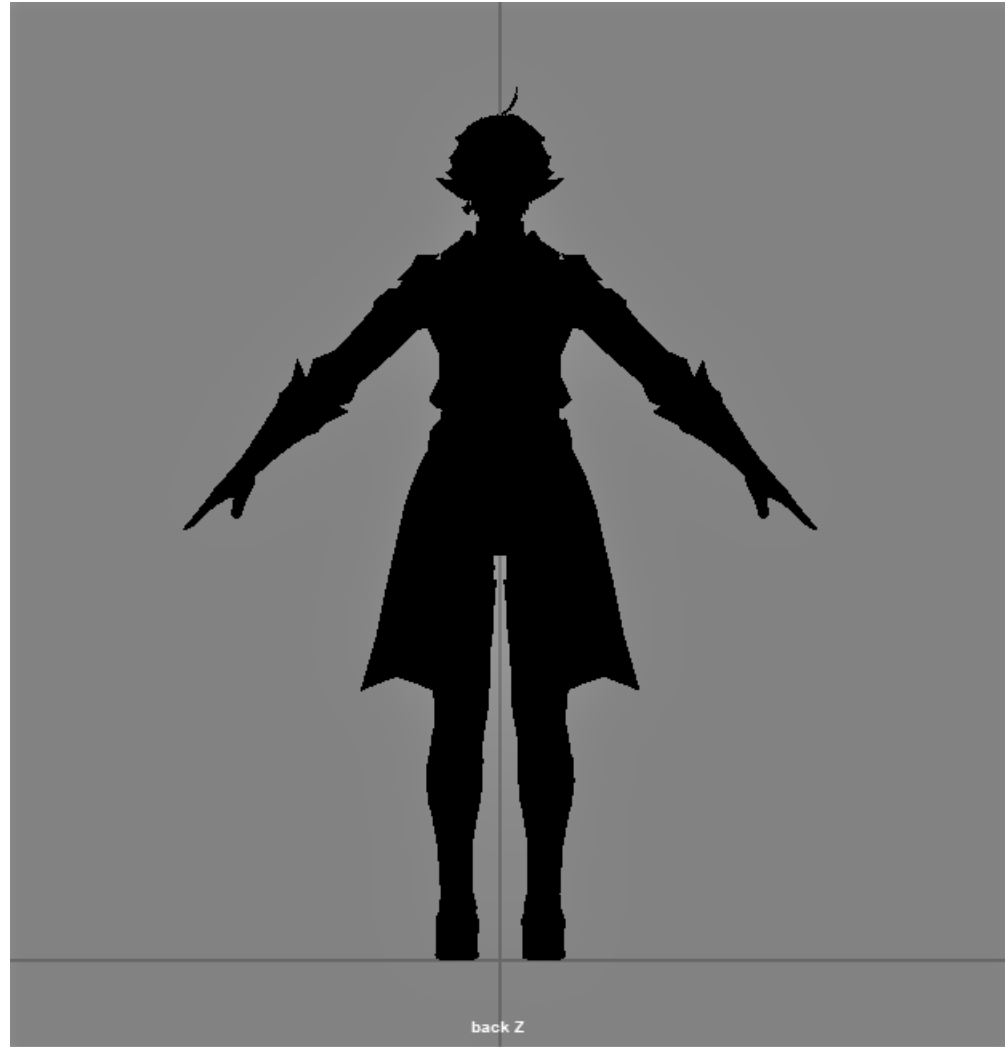


Fig. 24. Vista de la silueta del modelo original. Amat, B. (2019).

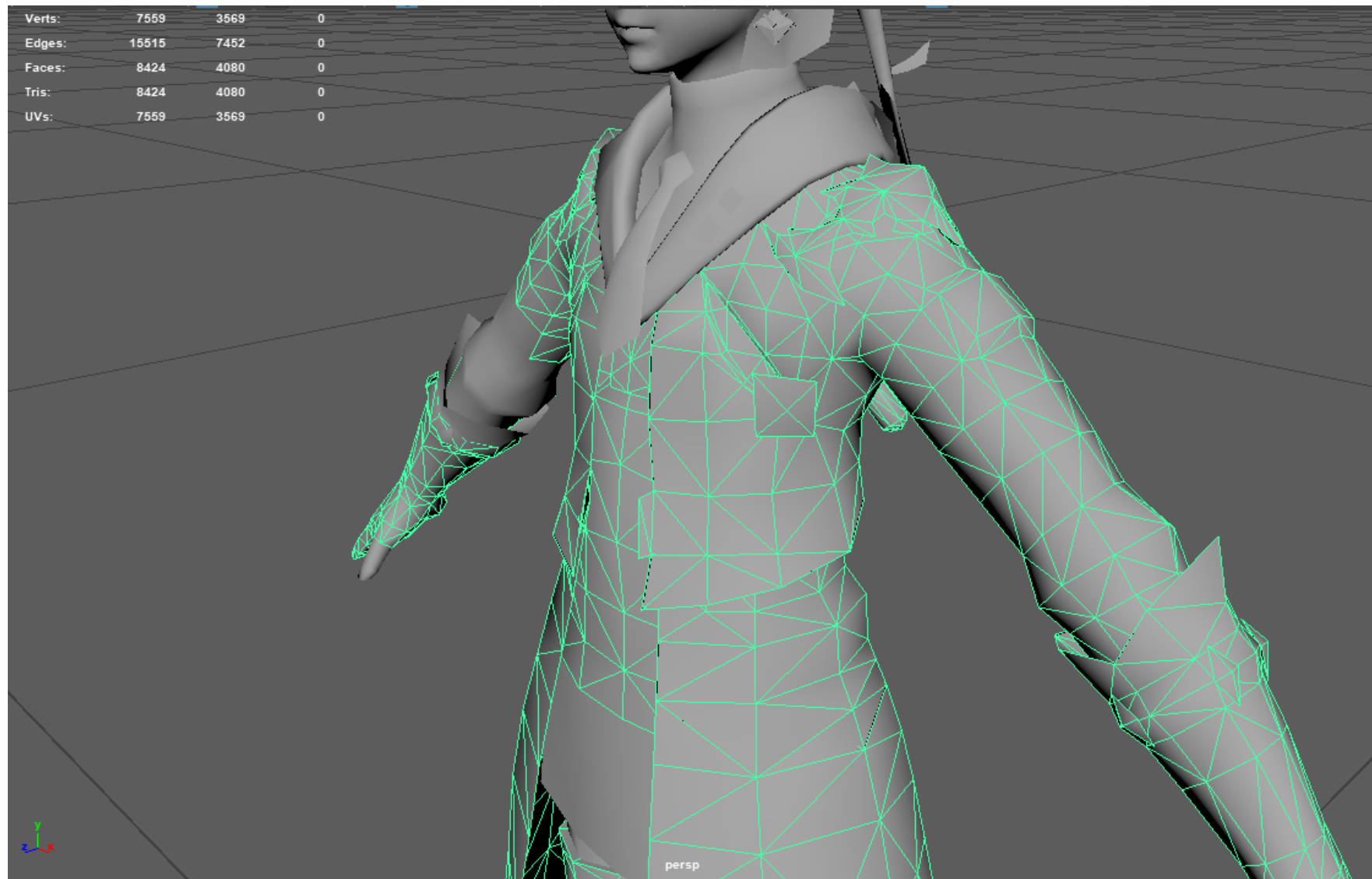


Fig. 25. Vista del modelo dentro del programa Maya. Amat, B. (2019).

Se puede observar la baja densidad de polígonos, y el número de polígonos total en la esquina superior izquierda.



Fig. 26. Captura de pantalla del videojuego Final Fantasy XV. Square Enix (2017)



Fig. 27. *Final Fantasy 7 Remake vs PS1 original*. Square Enix & Express. (2020, 21 junio). Comparación de los gráficos de Final Fantasy VII (1997) (izquierda) y Final Fantasy VII Remake (2020) (derecha).





### PIEZAS DEFORMABLES

1. Chaqueta (parte inferior afectado por físicas)
2. Levita (parte inferior afectada por físicas)
3. Camisola
4. Pantalones
5. Botas
6. Guantes
7. Corbata (parte inferior afectada por físicas)
8. Tela brazos (afectada por físicas)

### PIEZAS RÍGIDAS

9. Hombreras
10. Collar
11. Enganches de la cremallera
12. Botones, accesorios, etc.
13. Protecciones de pies y guantes
14. Aros de piernas y guantes
15. Pendiente
16. Accesorio de pelo
17. Máguina
18. Enganches de la máquina

Belén Amat Pérez, estudio del modelo 3D

Fig. 28. Despiece, esquema y lista de la vestimenta del personaje a realizar. Amat, B. (2019).

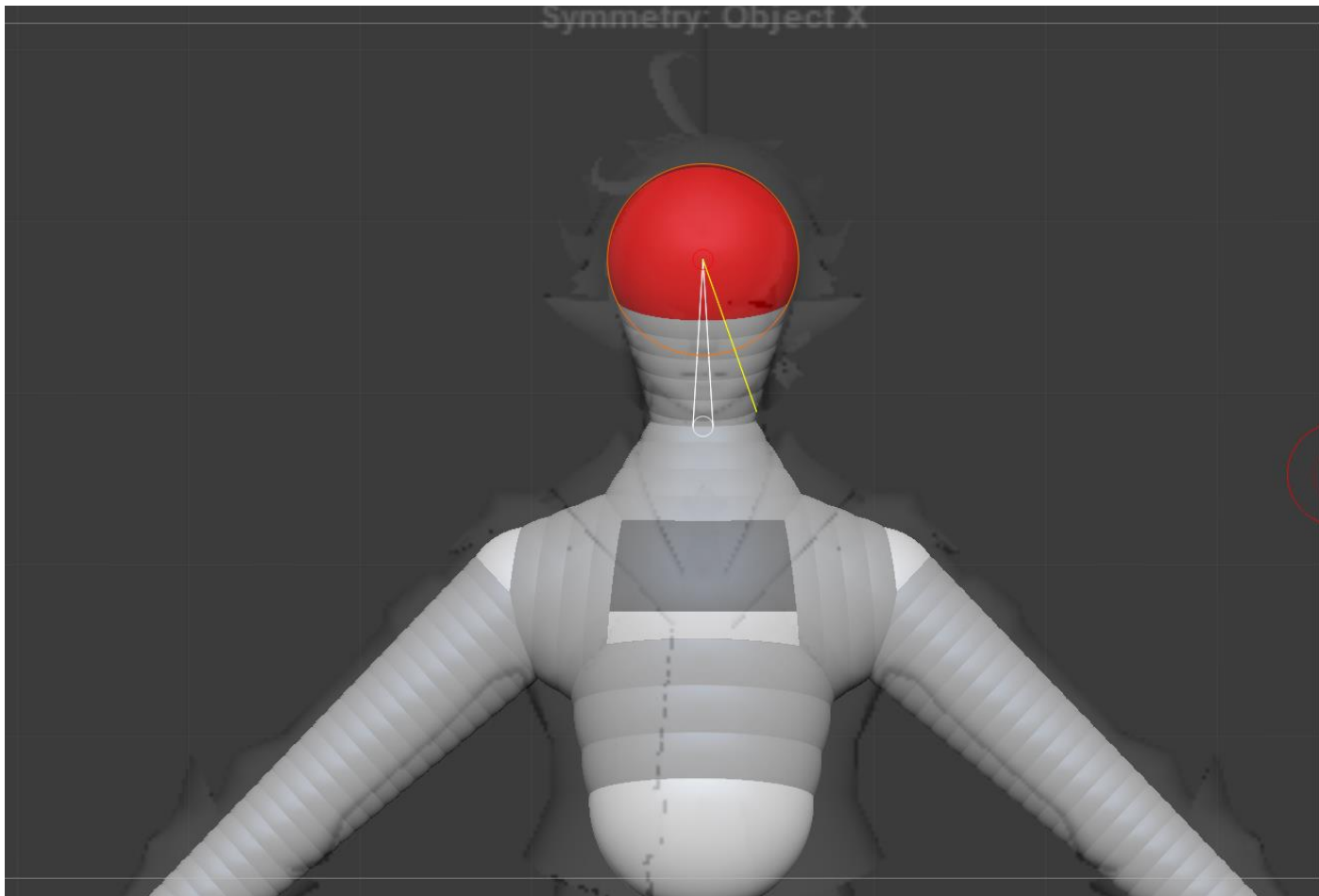


Fig. 29. Modelado del cuerpo con ZSpheres. Amat, B. (2019). Se puede observar la referencia colocada en el *grid*.

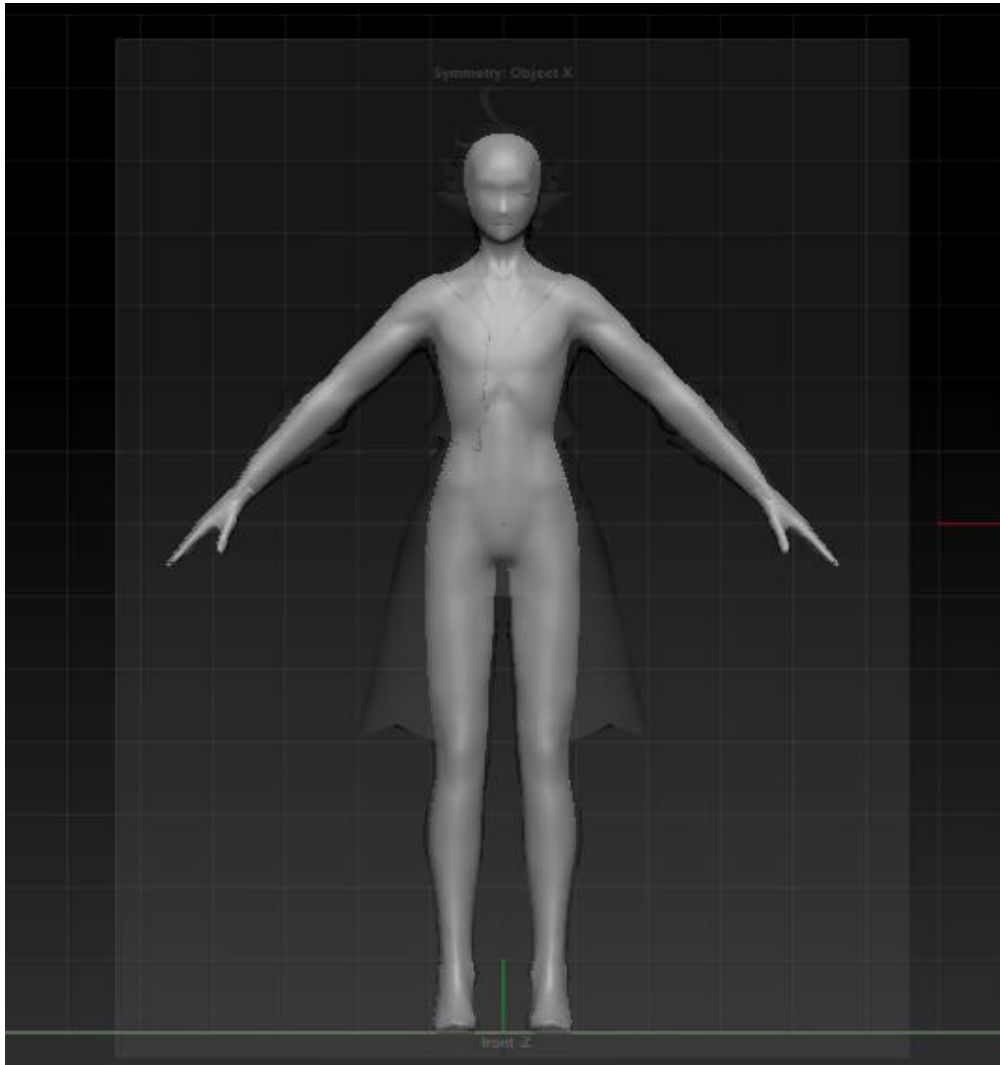


Fig. 30. Modelado del cuerpo. Amat, B. (2019).

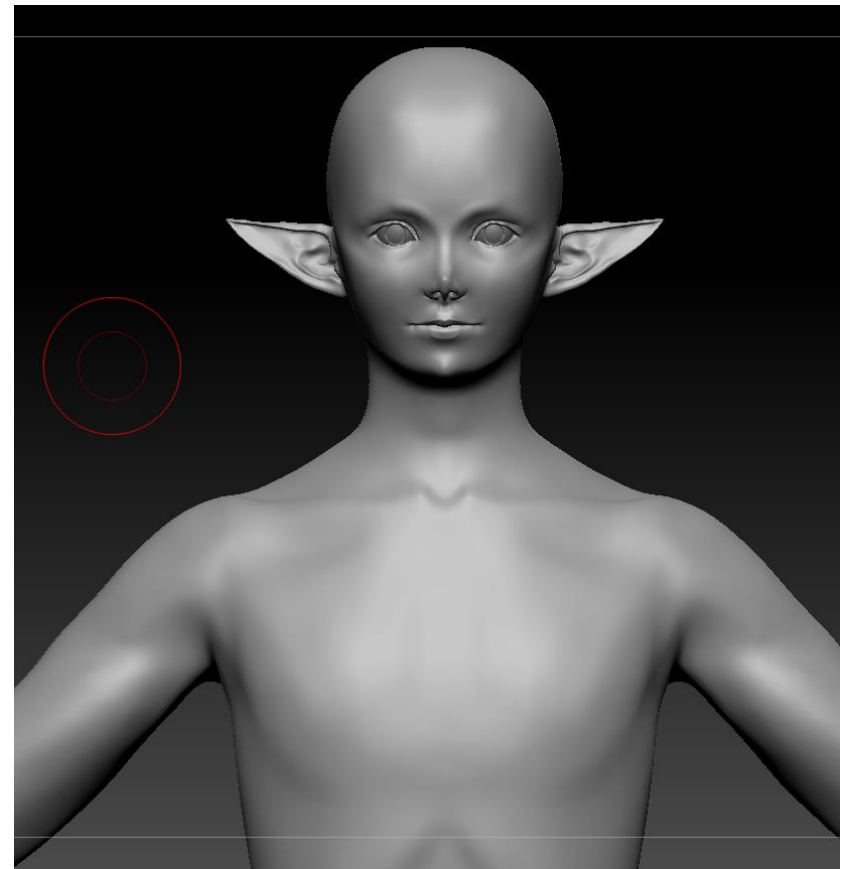


Fig. 31. Modelado del cuerpo, antes de arreglos. Amat, B. (2020).

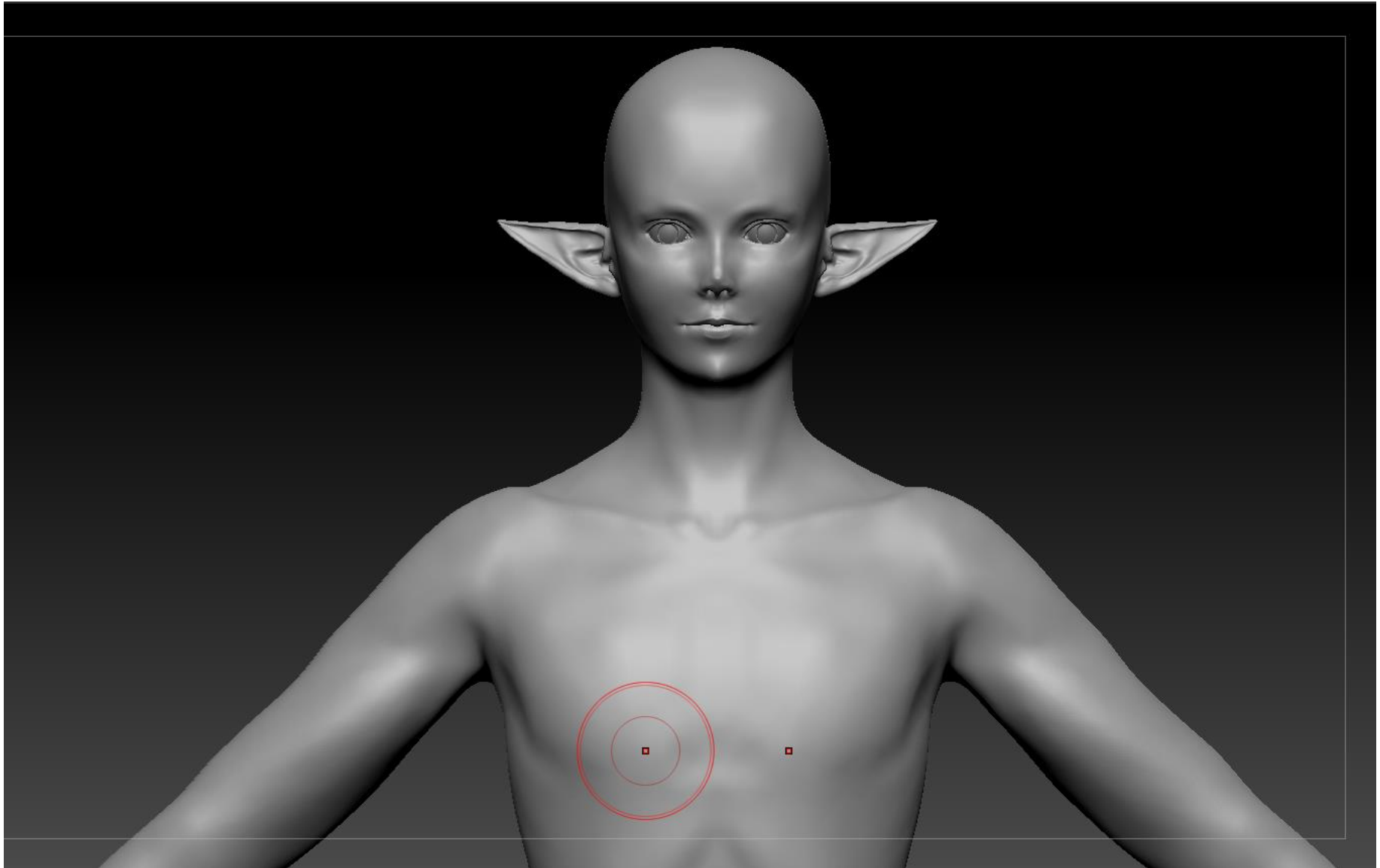


Fig. 32. Modelado del cuerpo, después de arreglos. Amat, B. (2020).



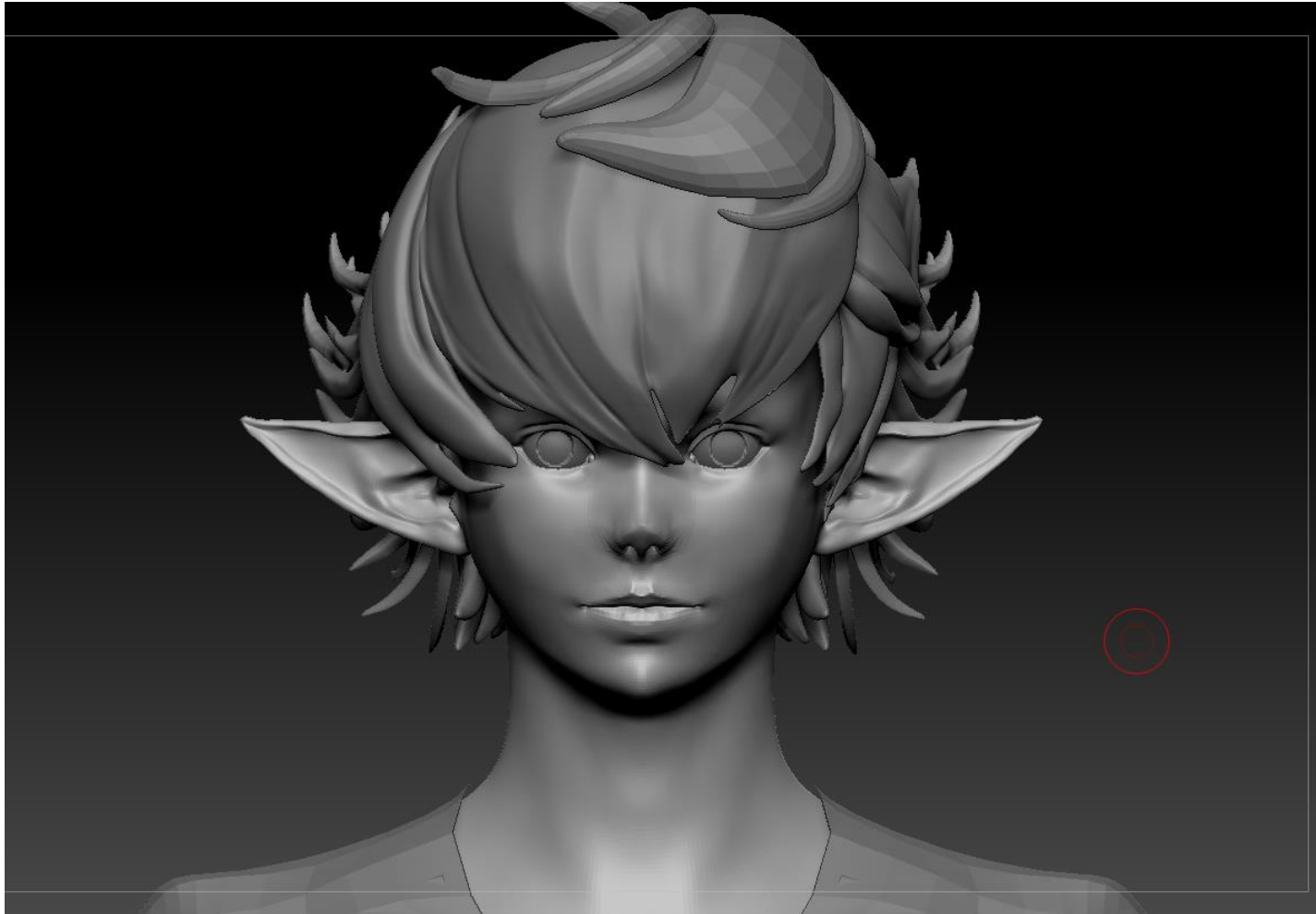
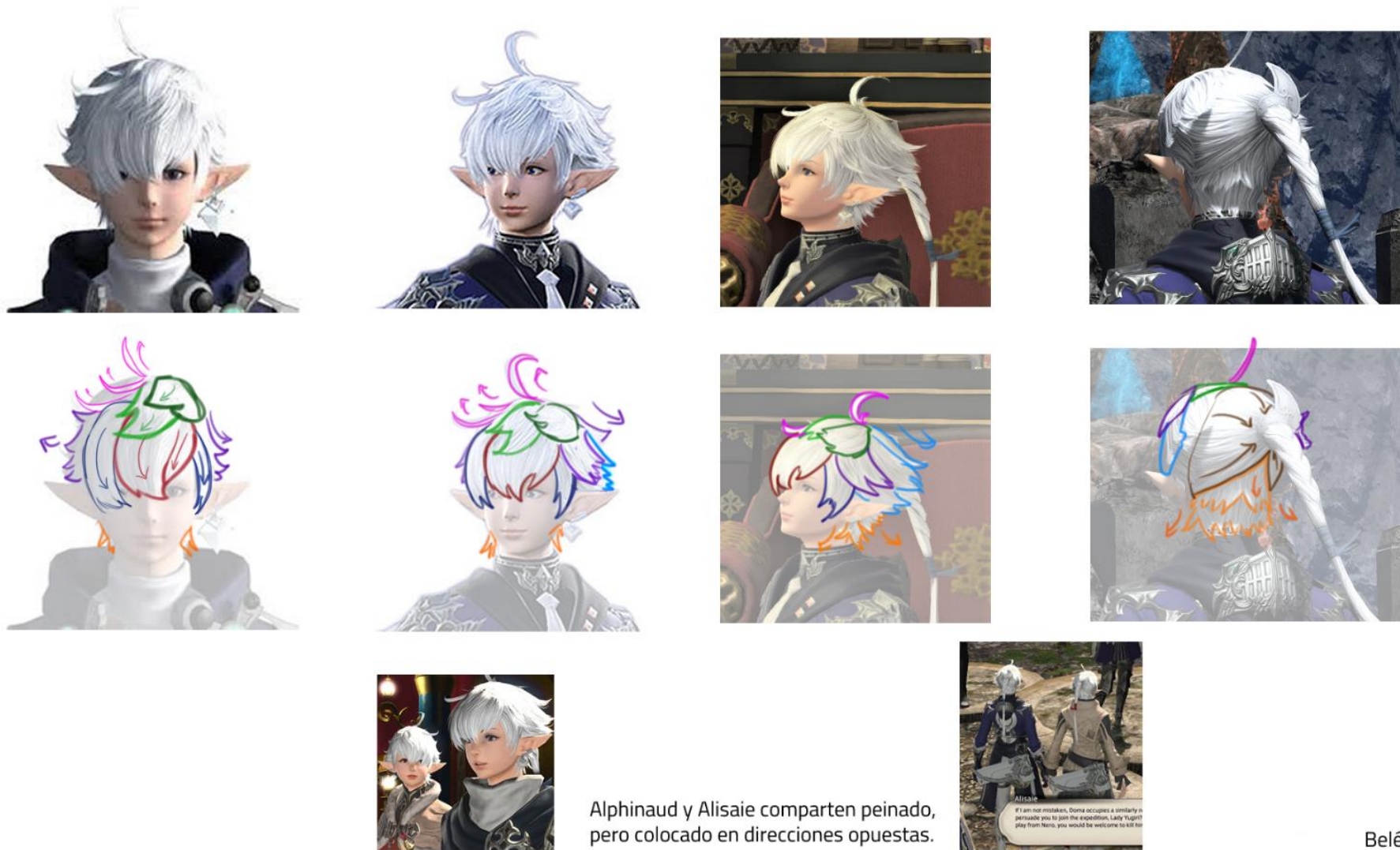


Fig. 33. Modelado de la cara y el pelo. Amat, B. (2020).



Belén Amat Pérez

Fig. 34. Esquema del pelo. Amat, B. (2020).



Fig. 35. Patronaje de la ropa en Marvelous. Amat, B. (2020).



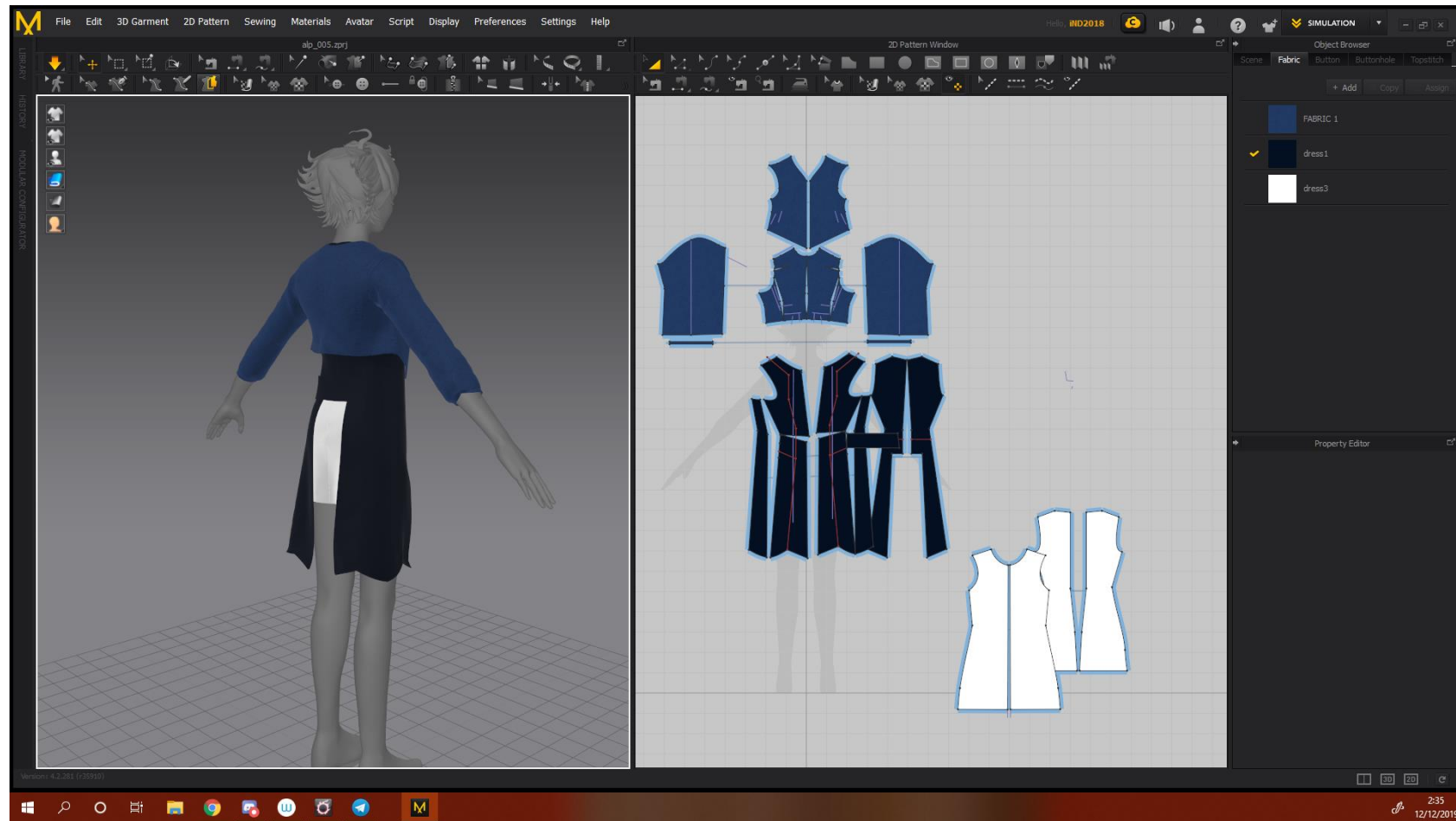


Fig. 36. Patronaje de la ropa en Marvelous, acabado. Amat, B. (2020).

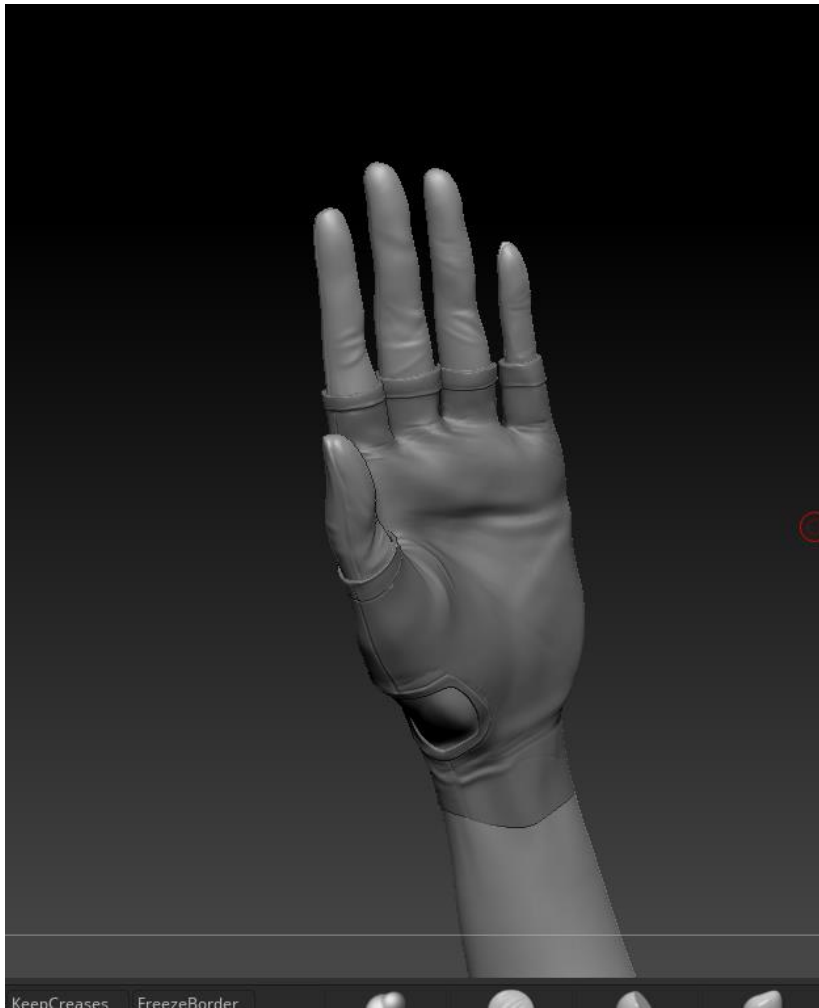


Fig. 37. Detallado de las manos. Amat, B. (2020).

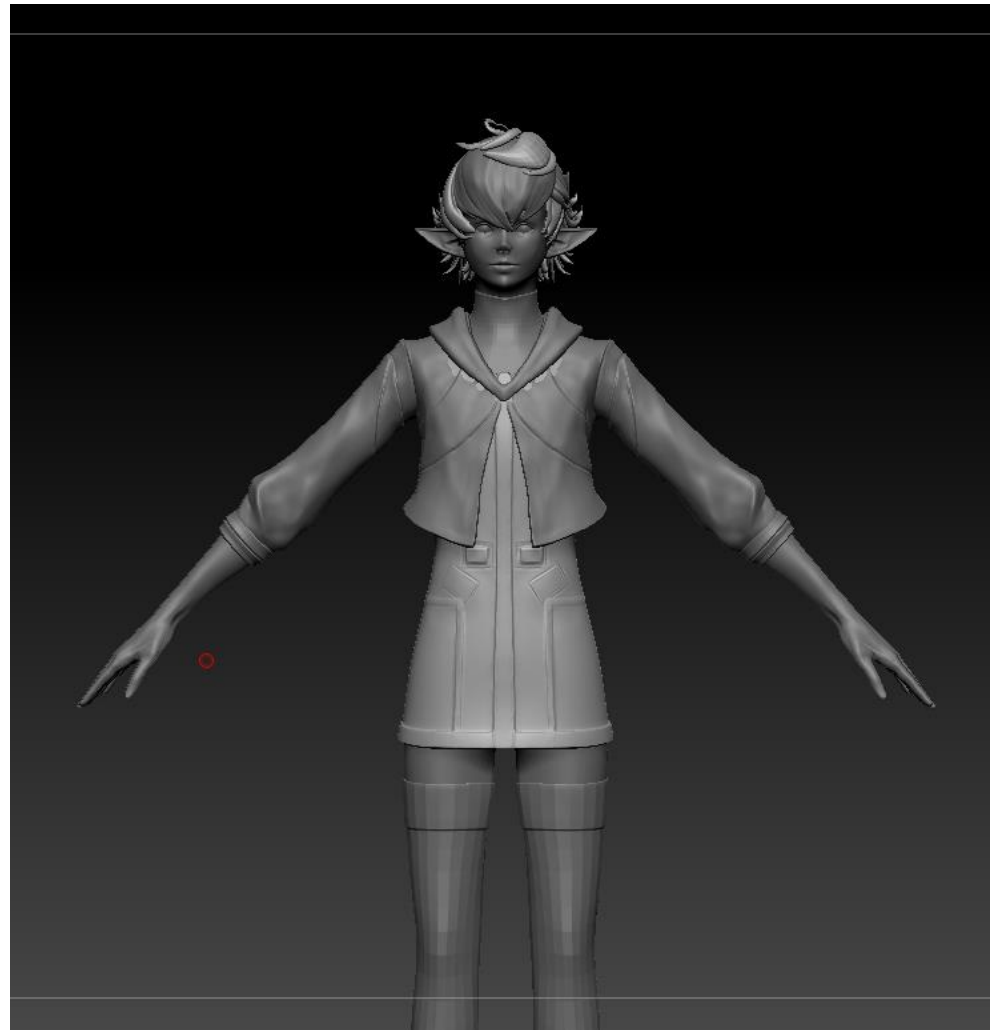


Fig. 38. Proceso de detallado de la ropa. Amat, B. (2020).



Fig. 39. Modelado de tubos. Amat, B. (2020).

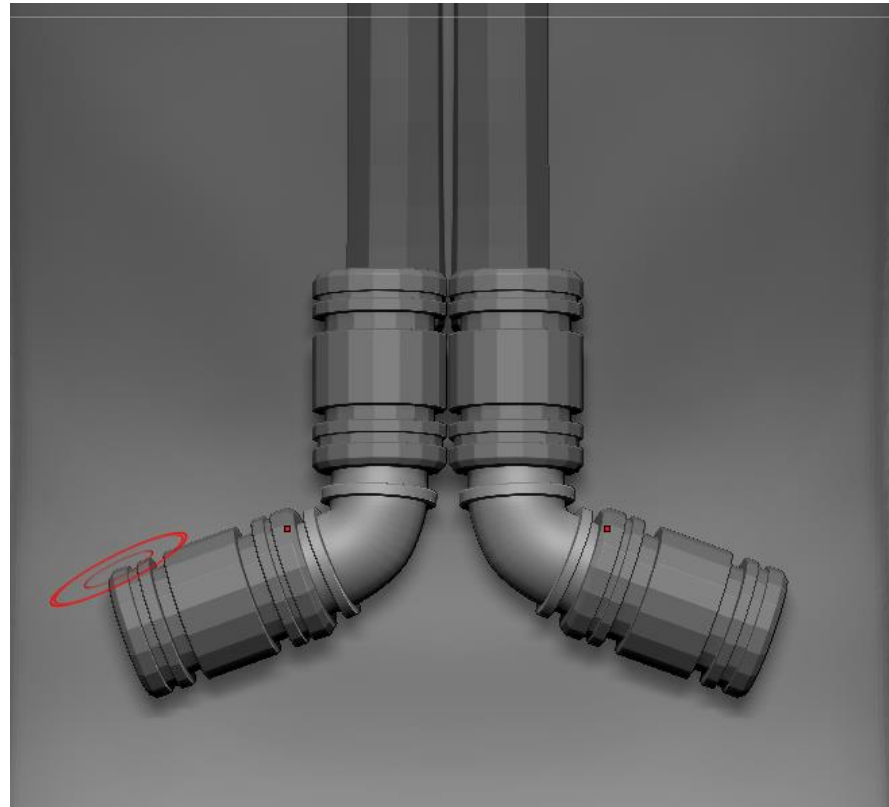


Fig. 40. Modelado de racores y tubos. Amat, B. (2020).



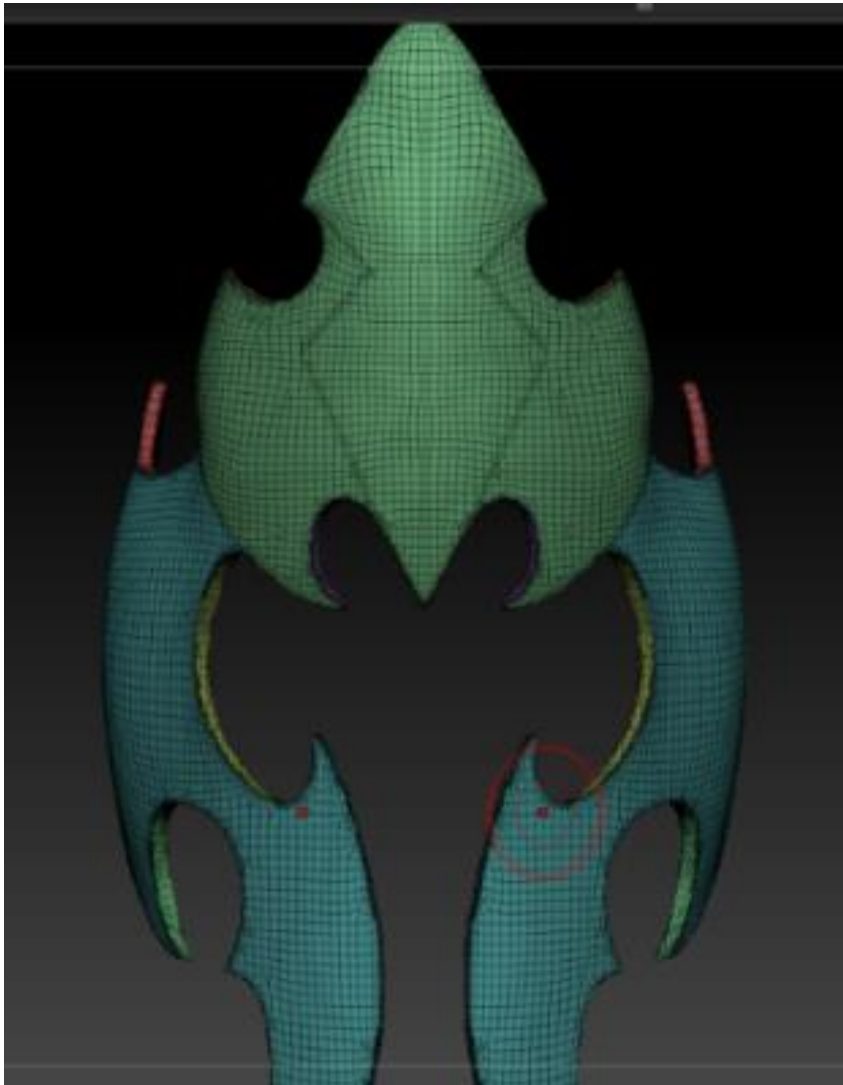


Fig. 41. Fase de modelado de decoraciones. Poligrupos. Amat, B. (2020).

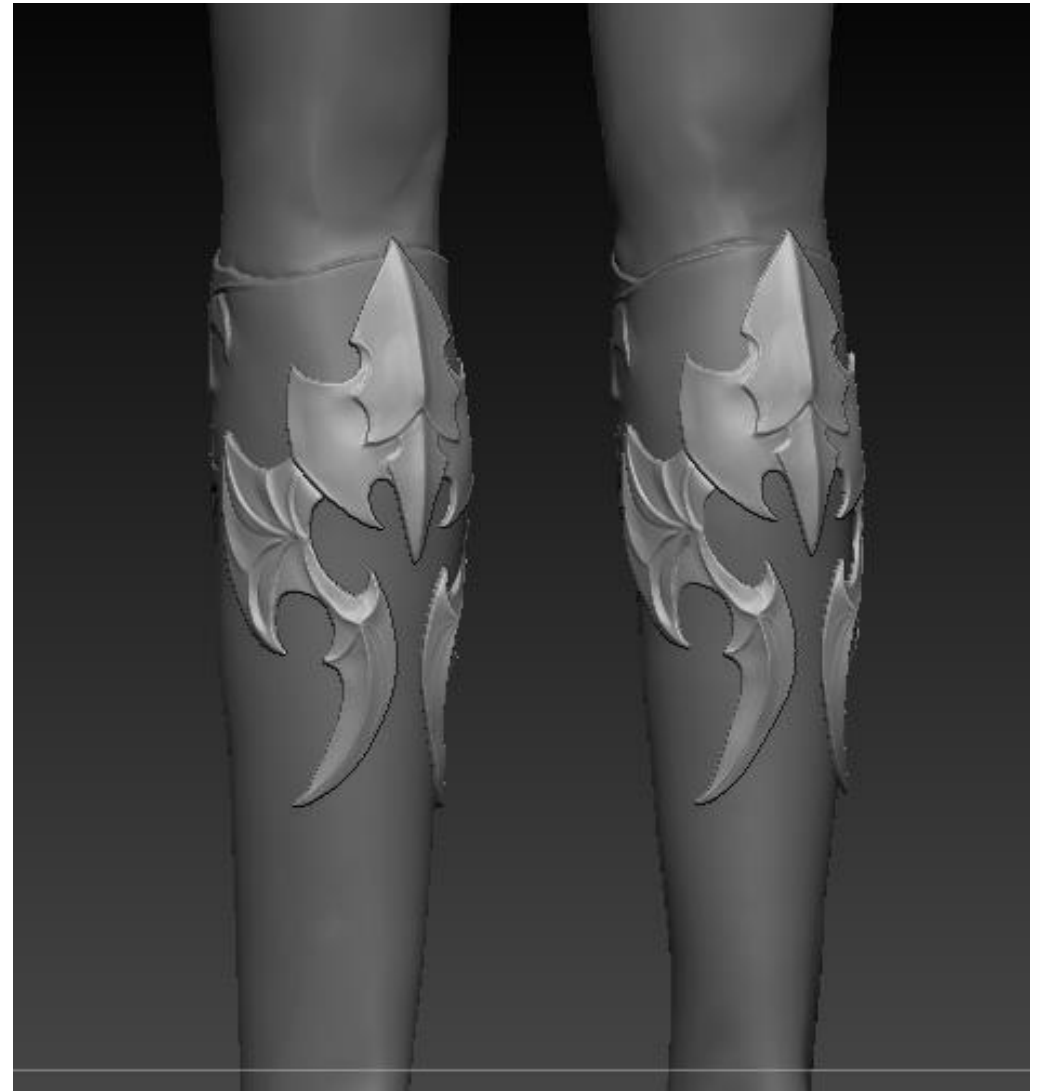


Fig. 42. Detallado de decoraciones metálicas. Amat, B. (2020).



Fig. 43. Modelo high poly finalizado, vista completa. Amat, B. (2020).

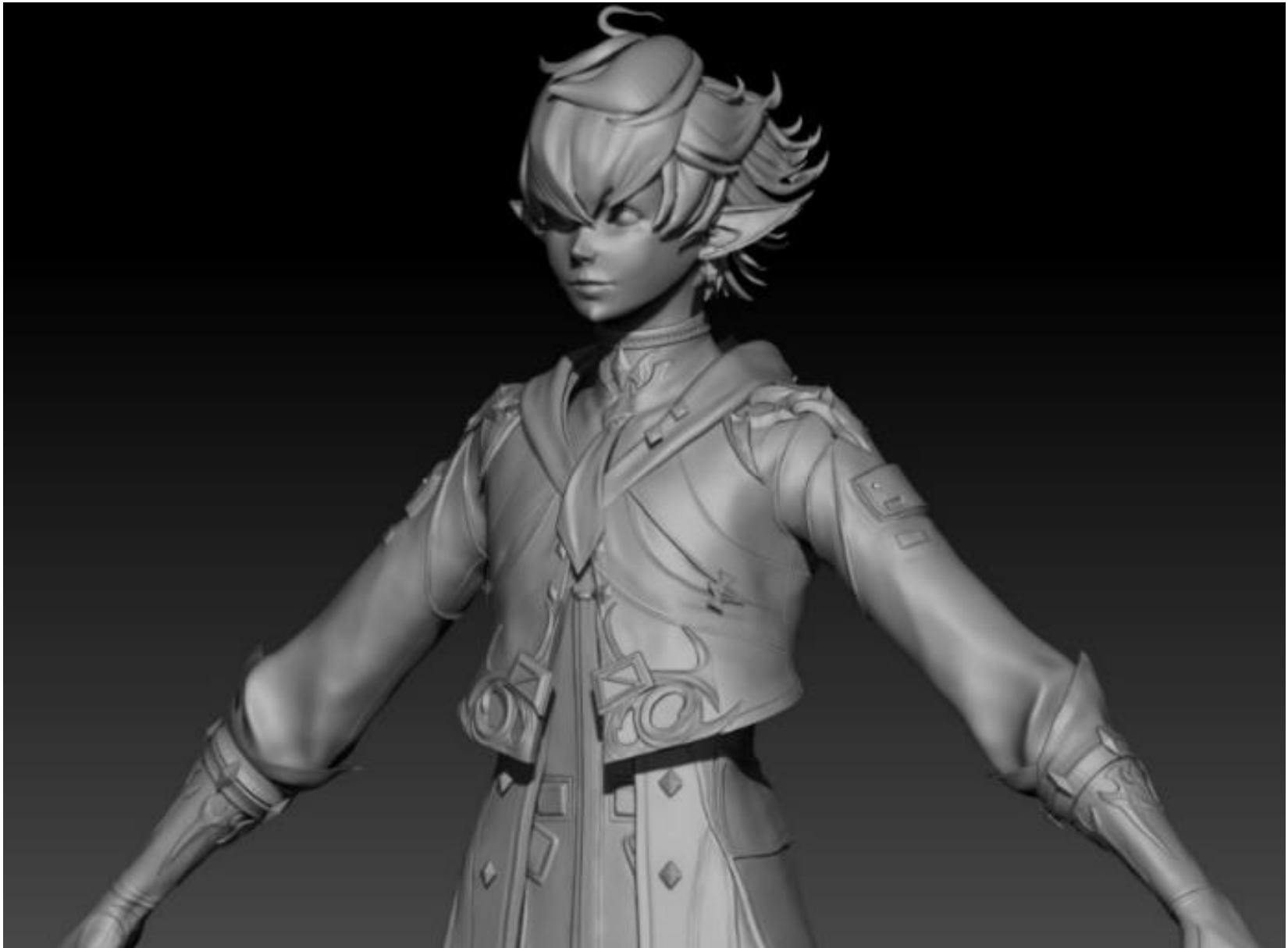
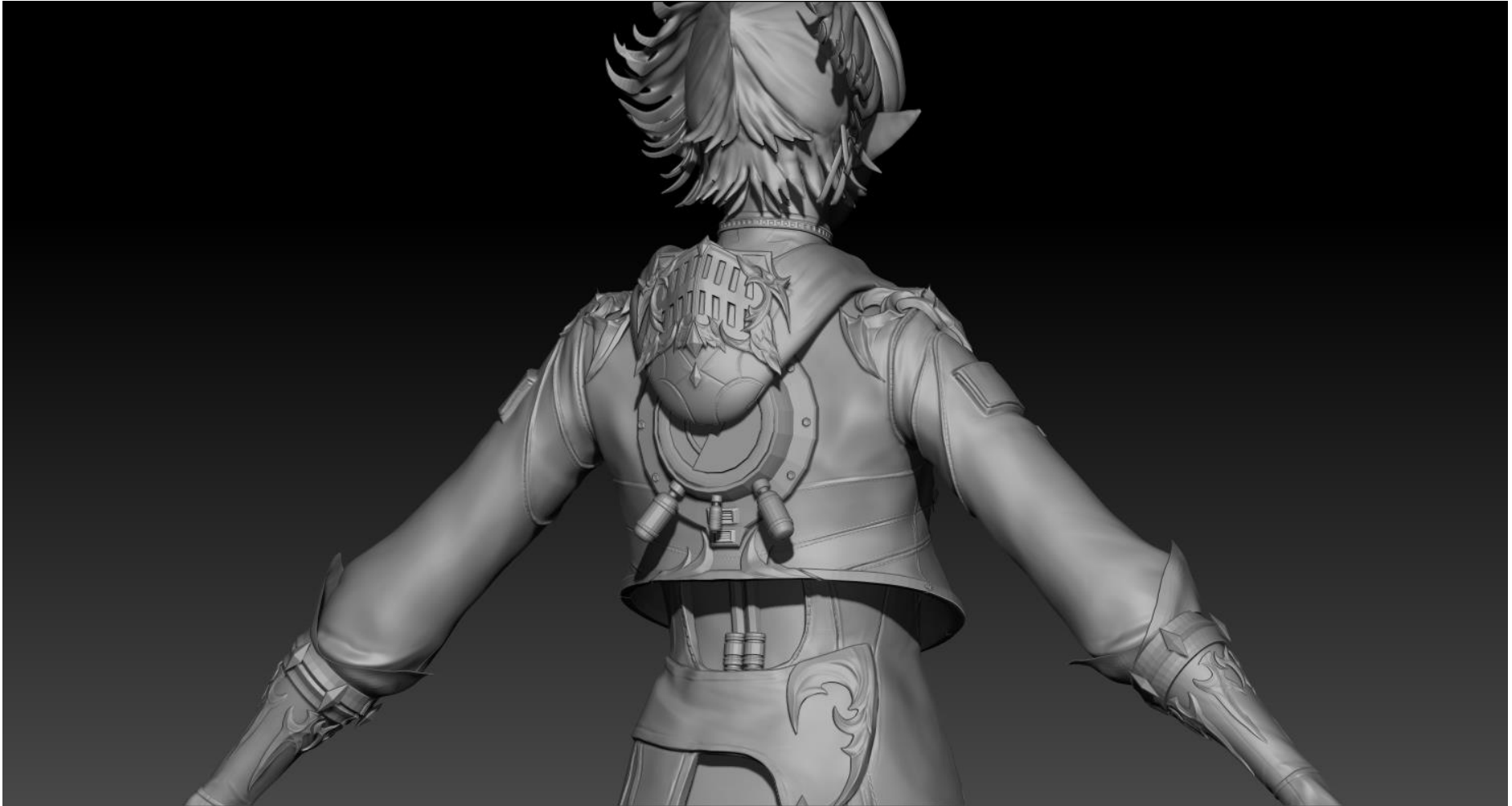


Fig. 44. Modelo high poly finalizado. Amat, B. (2020).





*Fig. 45. Modelo high poly finalizado, vista trasera. Amat, B. (2020). Pueden observarse todas las piezas que componen el traje.*

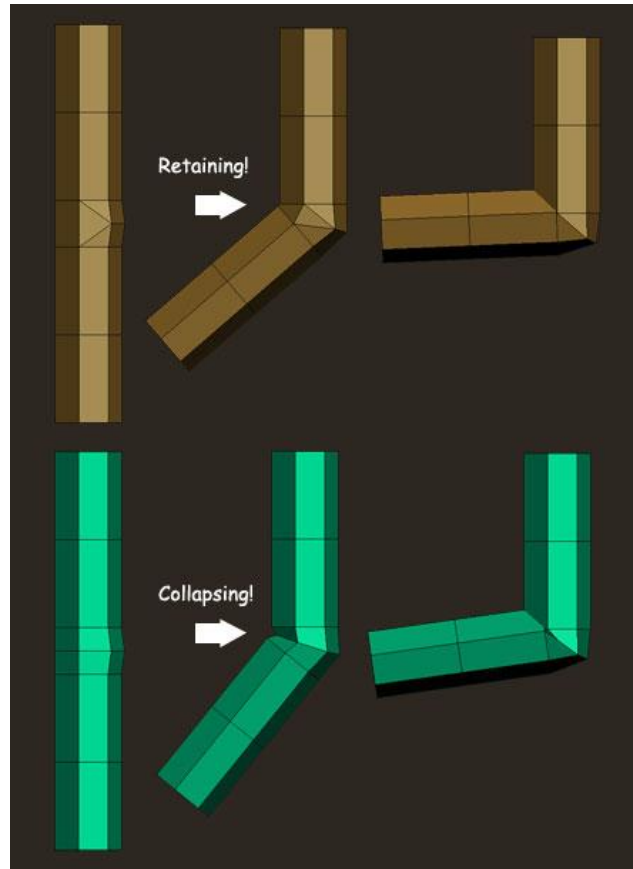


Fig. 46. Efecto de diferente topología en la deformación. polycount. (s. f.).

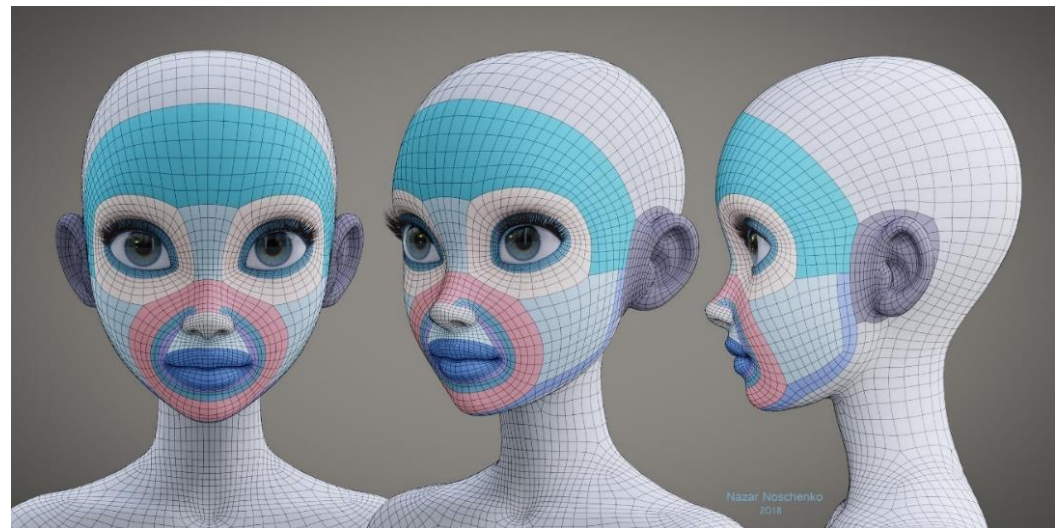


Fig. 47. Topología de la cara. Noschenko, N. (s. f.). Pueden observarse los bucles comúnmente usados en animación.

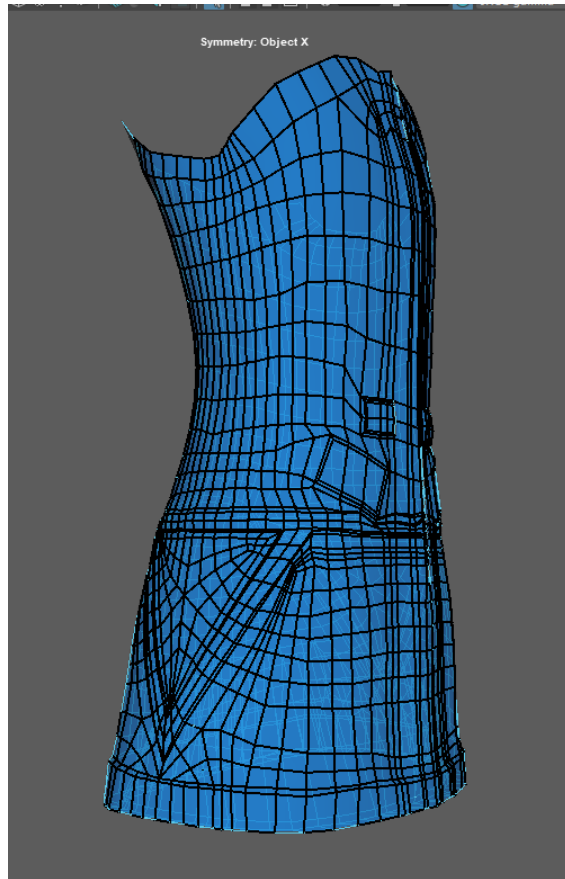


Fig. 48. Retopología de la camisola. Amat, B. (2020).

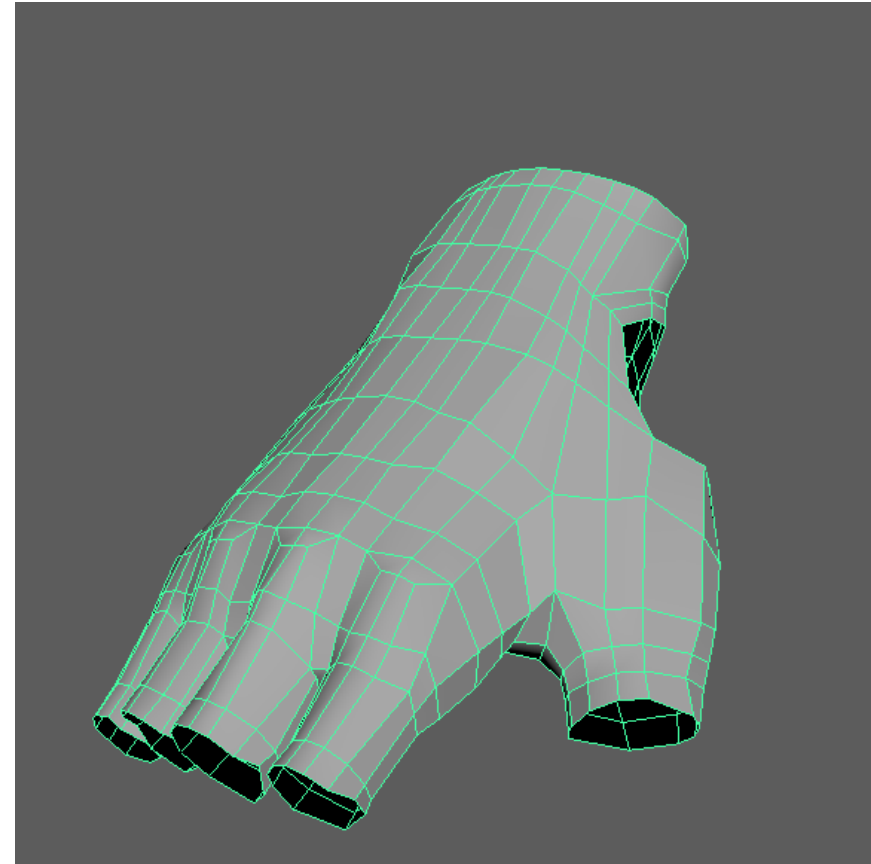


Fig. 49. Retopología de los guantes. Primera fase. Amat, B. (2020).



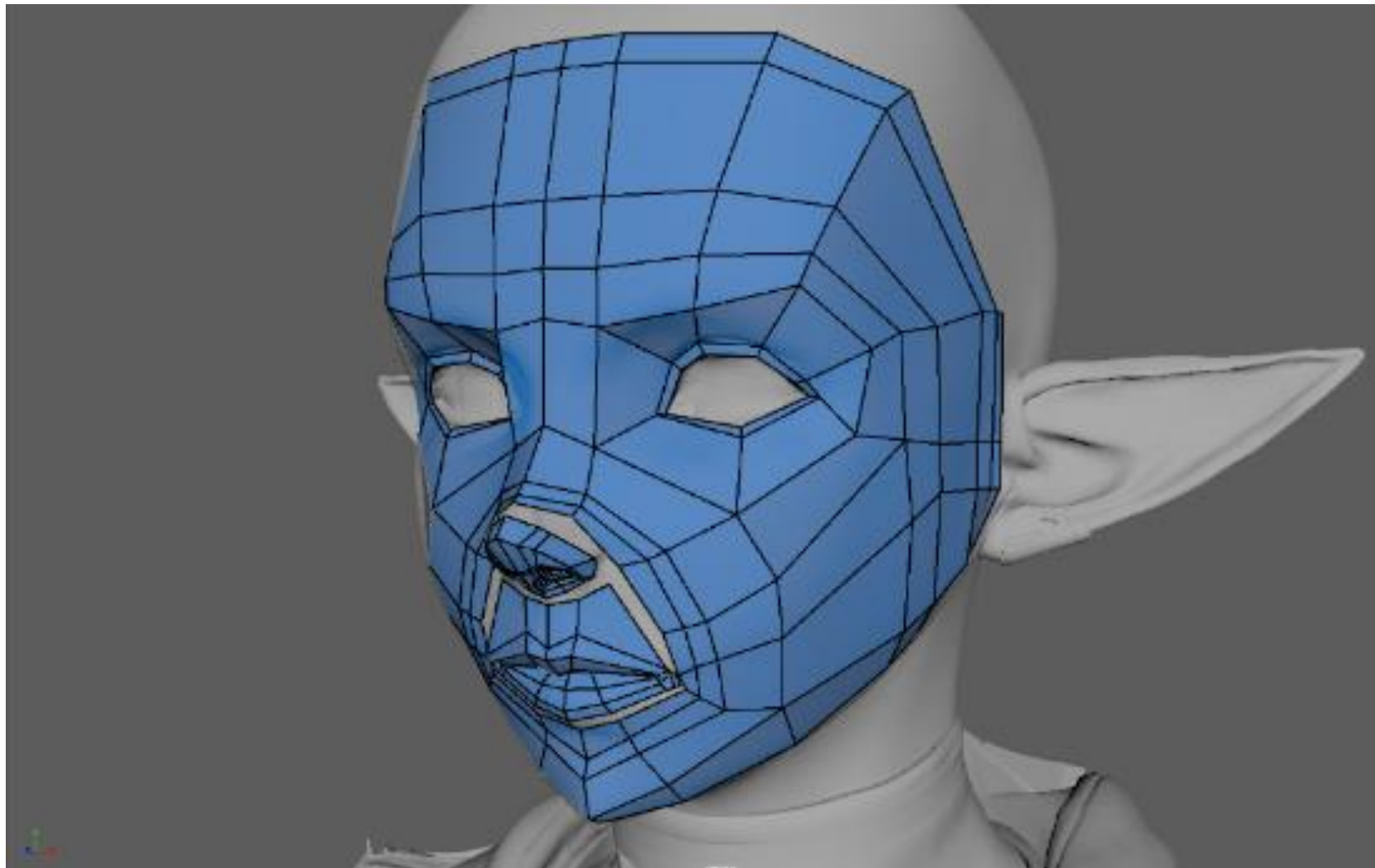


Fig. 50. Retopología de la cara. Primera fase. Amat, B. (2020).



Fig.51. Renders con y sin la malla visible del modelo low poly. Amat, B. (2020)

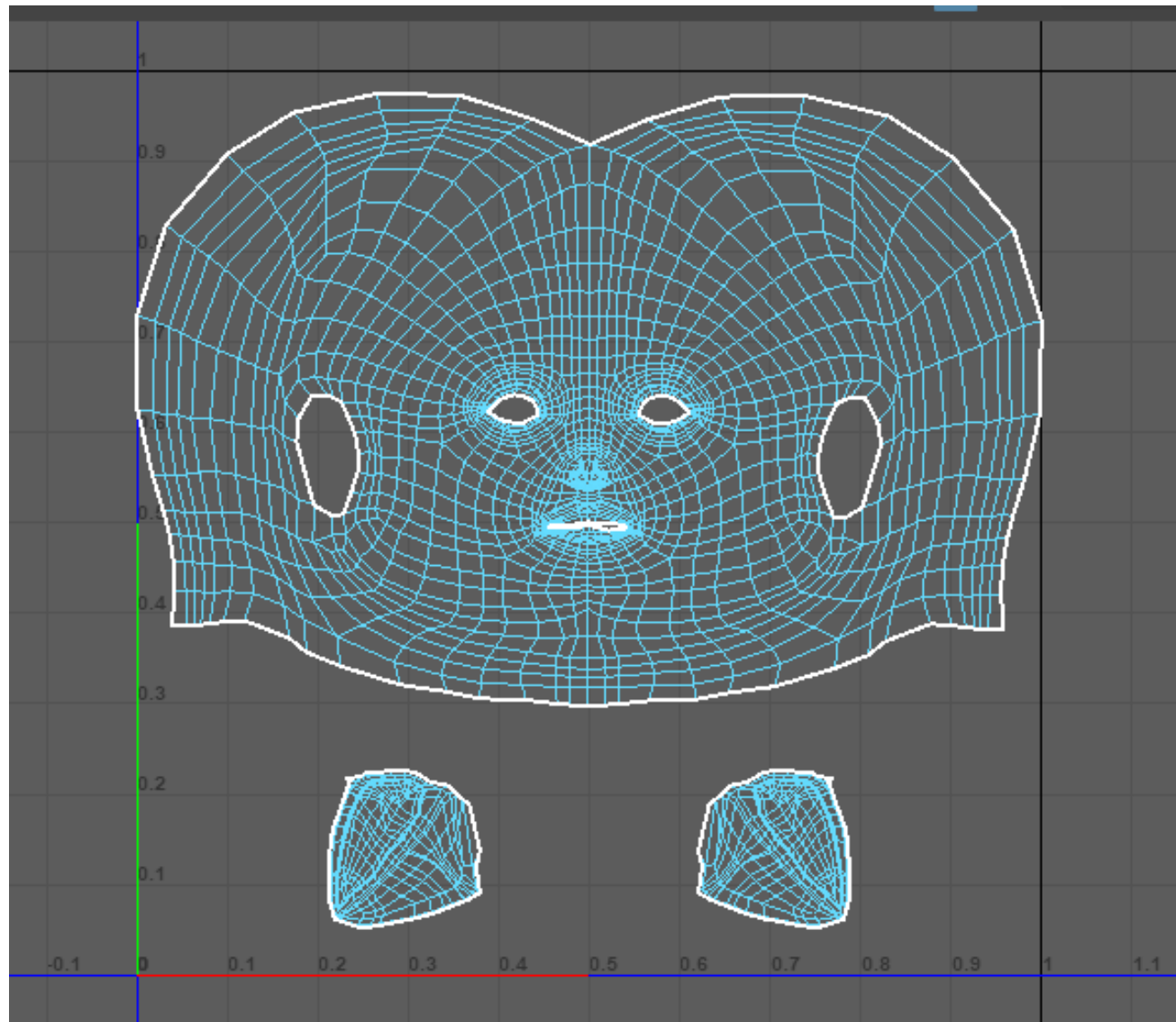


Fig. 52. UV de la cara. Amat, B. (2020).

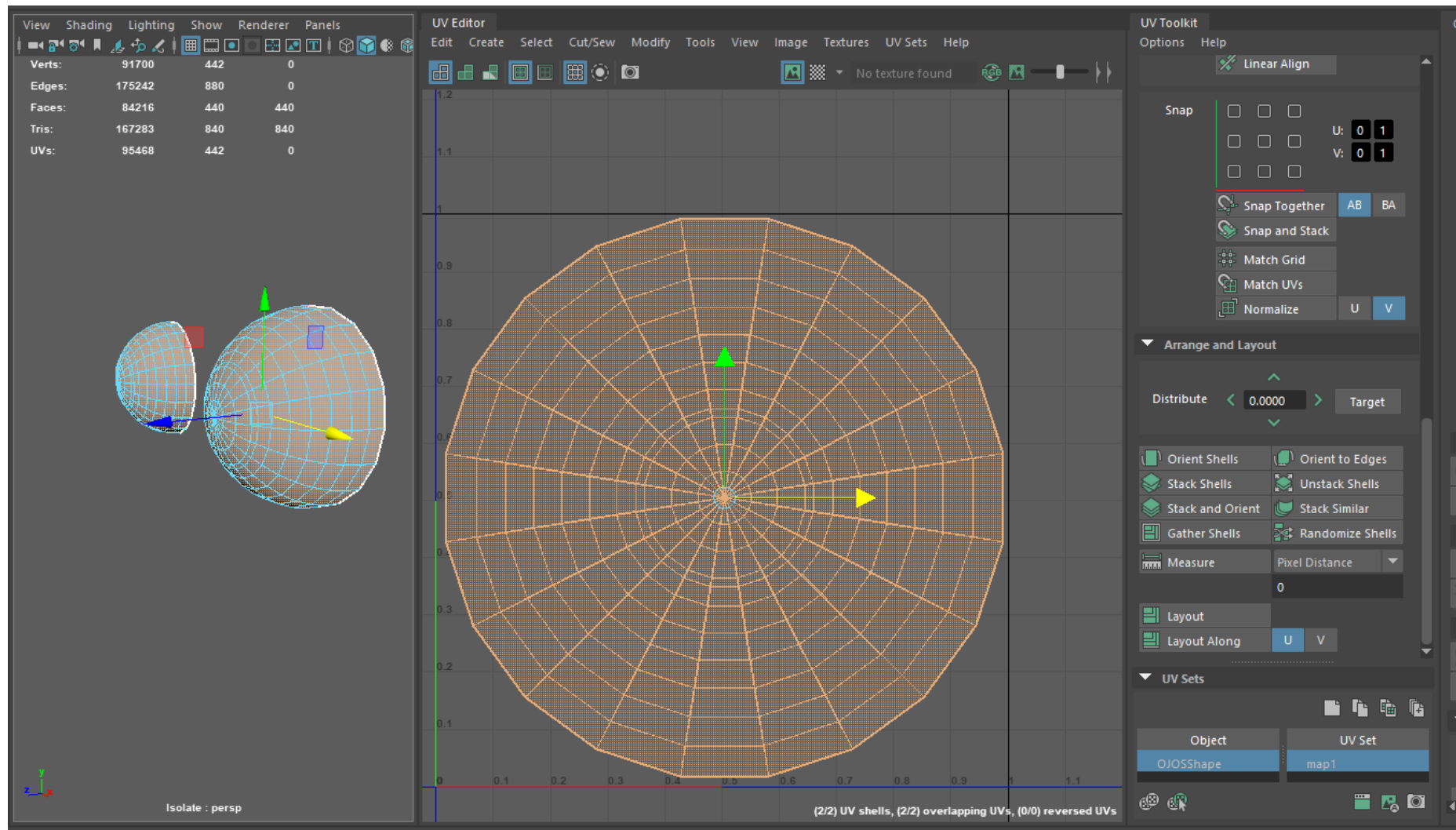


Fig. 53. UV de los ojos. Amat, B. (2020).



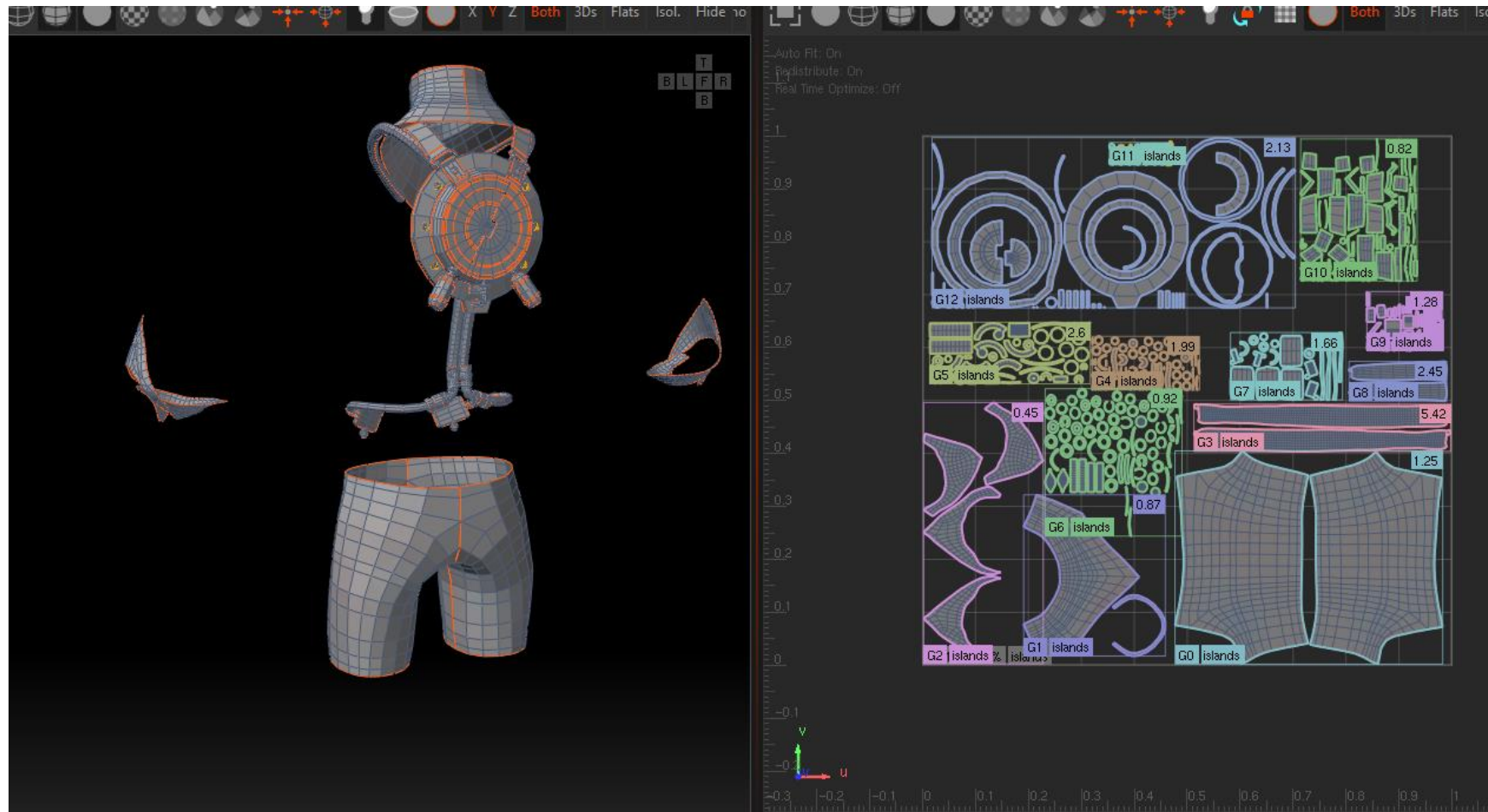


Fig. 54. Primera fase de UV de piezas de la vestimenta. Agrupación por zonas. Amat, B. (2020).

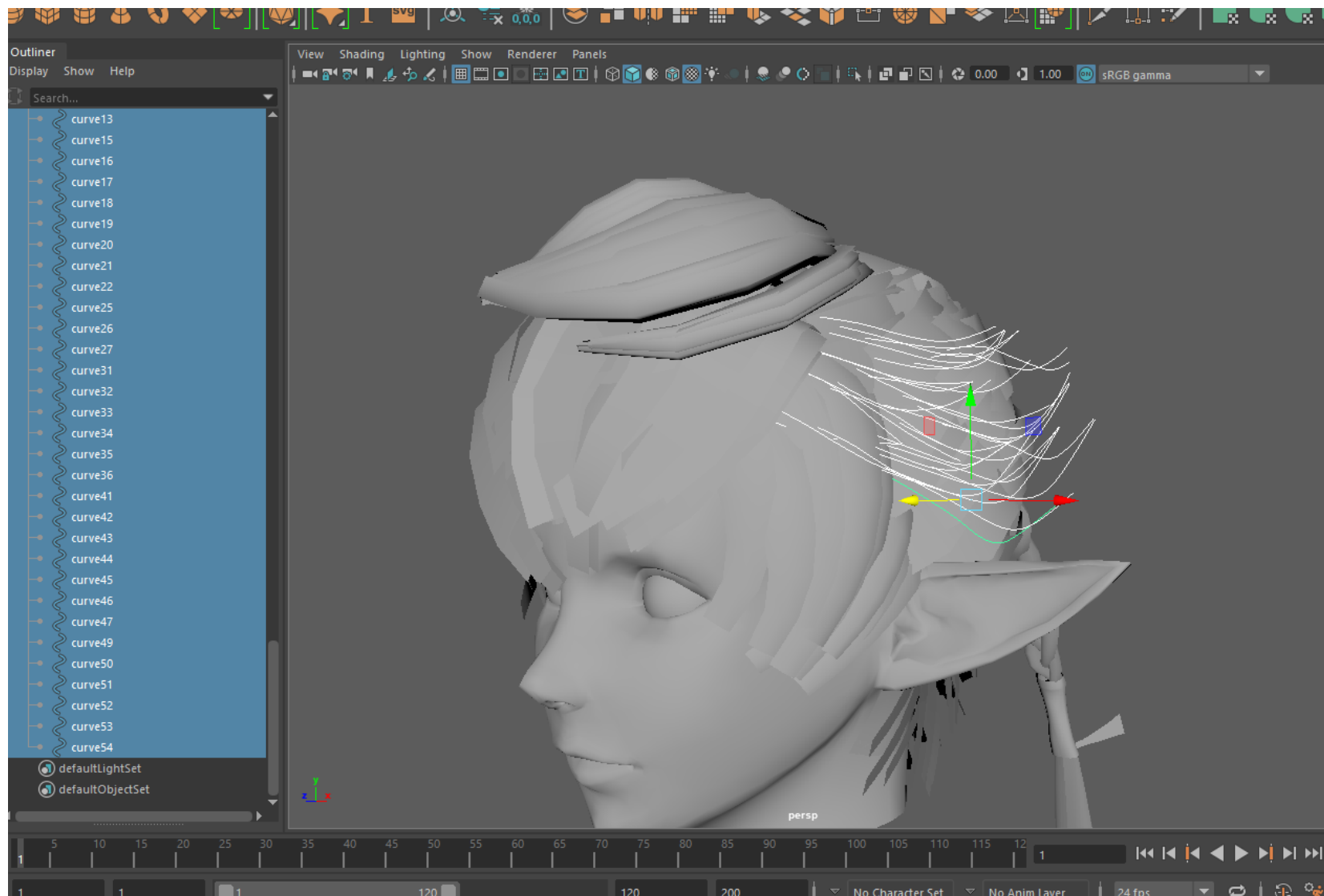


Fig. 55. Creación de curvas para hair cards con xGen. Amat, B. (2020).

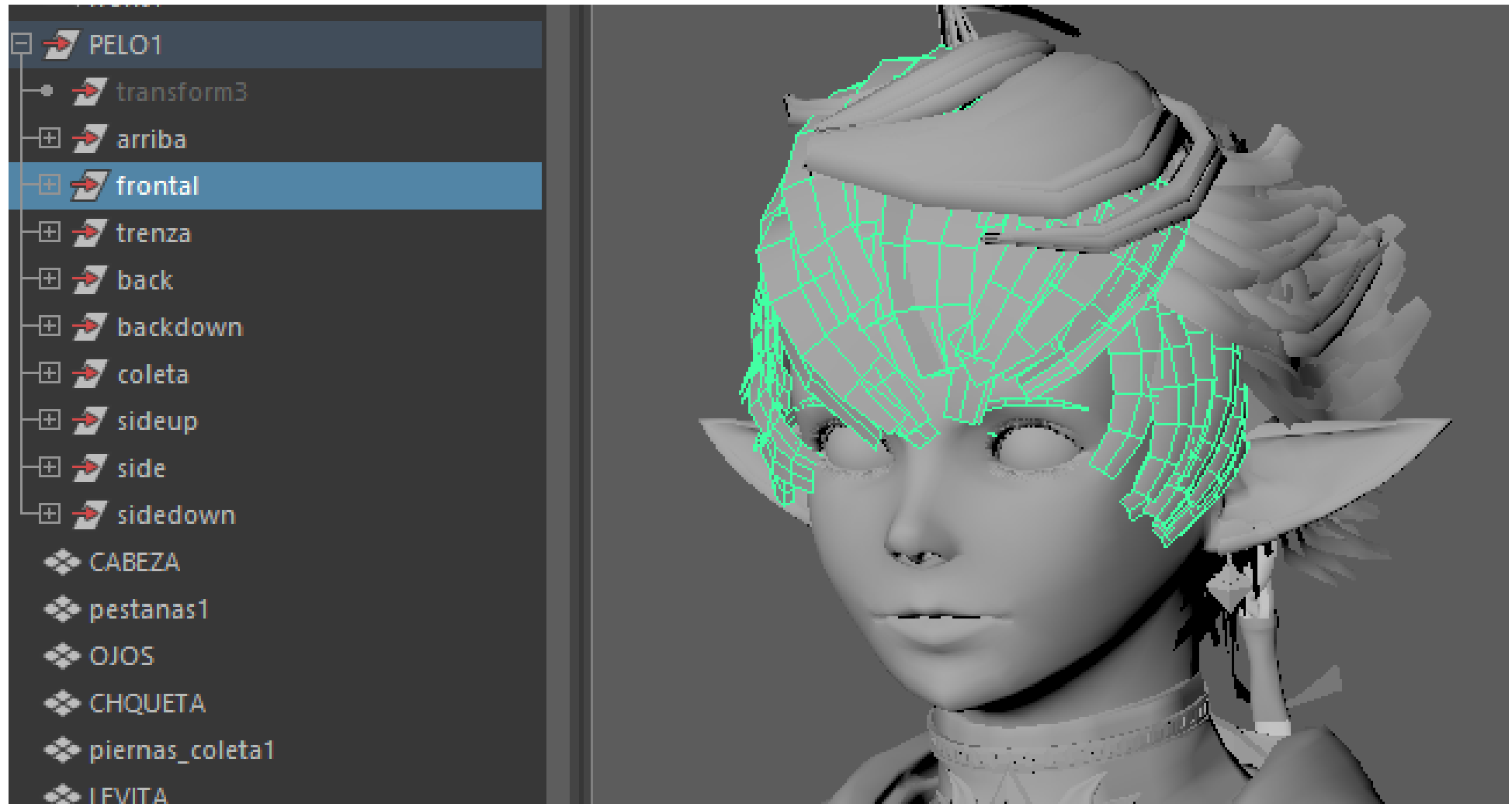


Fig. 56. Curvas transformadas en polígonos y colocadas para las hair cards. Amat, B. (2020).

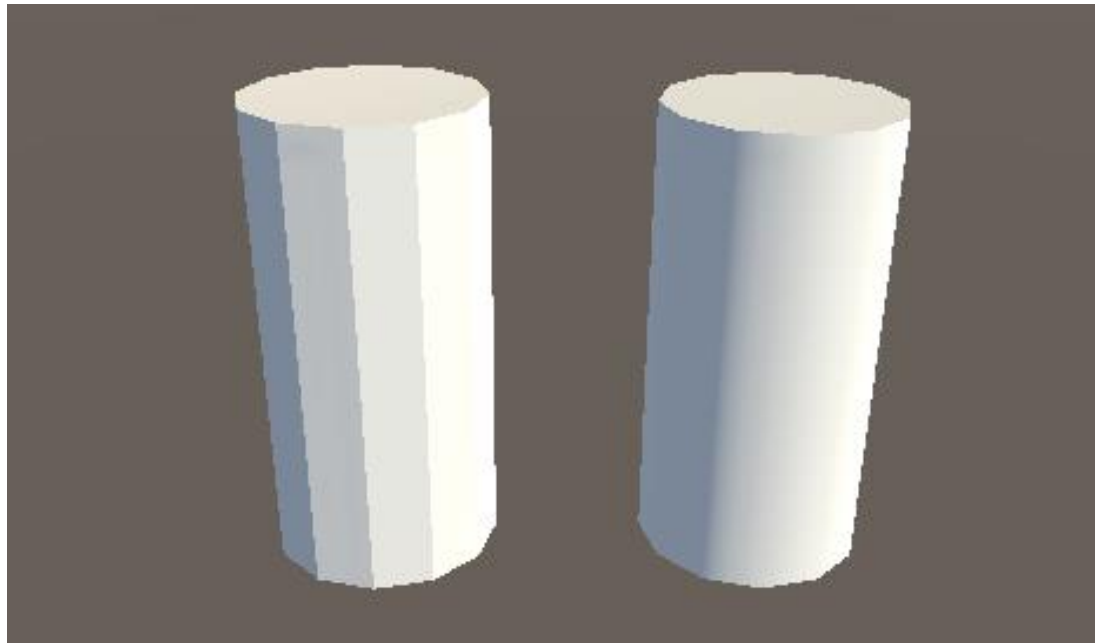
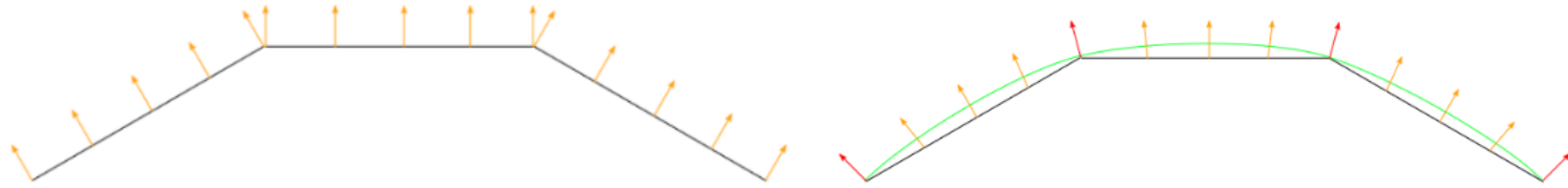


Fig. 57. Normal map (Bump mapping). Unity. (s. f.).

*Representación de un cilindro con normales ajustadas y sin ellas (izquierda). Representaciones de las normales como vectores en un caso en el que han sido ajustadas (derecha).*



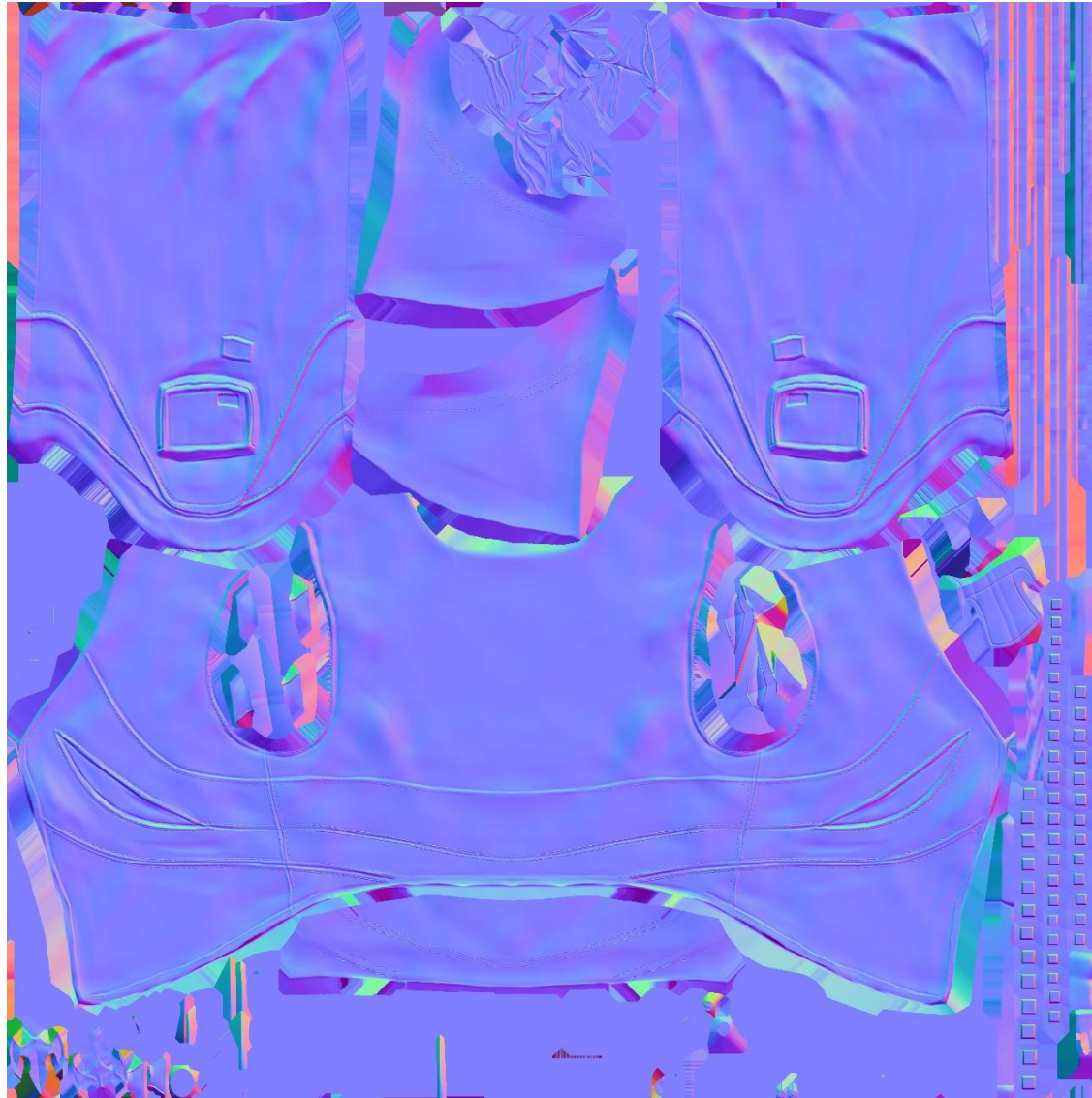


Fig. 1. Mapa de normales extraído para el proyecto. Amat, B. (2020).



Fig. 59. Render frontal del modelo optimizado con los mapas de normales aplicados sobre el modelo low poly.  
Amat, B (2020)