

TFG

MODELADO ESCULTÓRICO APLICADO A LA ESCULTURA CONTEMPORÁNEA.
PROPUESTA PRÁCTICA

Presentado por Pilar Jarque Alarcón
Tutor: Elías Miguel Pérez García

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

ANEXO I

PROCESO DE CREACIÓN DEL PERSONAJE

INDICE

1. Ideas y bocetos
2. Concept art
3. Experimentación
4. Proceso de modelado figura 1
5. Proceso de modelado figura 2
6. Resultados

IDEAS Y BOCETOS

- Creación de personajes para presencia personal de modelado centrado principalmente en una creación escultórica.

- Realización del concept art
- Explicación simbólica del personaje
- Realización del modelado con pose y entorno
- Creación de 3 personajes / cartoon / realista / bestia para diferentes ambientes no definidos. (temática compartida o no)

- Exploración breve de concept - historia - siluetas - arte final
- Realizar modelados profesionales y mejorar la técnica para un portfolio profesional
- Incluir en el modelado el entorno.

OPCIONES (objetivo posible)

- Realizar 3 personajes distintos con 3 materiales distintos (monster clay, sculpey, normal clay) ^{3 de diferentes} de detalles



- TODOS LOS PERSONAJES MITOLOGÍA JAPONESA

- contraste entre material
- contraste de estilos

- CADA PERSONAJE EN UN AMBIENTE (videojuego, película, decoración)

- PJ DIFERENTES (mejorar técnica)

Referentes

doish - cartoon

Jaguarin palacios - escultora

Yekaterina Bouryhina - modeladora 3D

Tsume art - escultura cartoon

Ane Wikonova - concept artist

Ghbli - ?

OPCIÓN 1

- Desarrollo y diseño de un personaje de mitología japonesa con su respectivo estudio y modelado final de este

OPCIÓN 2

- Mejorar la técnica escultórica mediante el modelado y diseño de tres personajes con diferentes técnicas de modelado y además comparar resultados con distintos tipos de material
- ↳ Monster clay, sculpey y normal clay
- ↳ Todos mismo material → realista cartoon bestia

OBJETIVOS

- experimentar y mostrar mis capacidades en diferentes proyectos
- emplear 3 materiales distintos en 3 personajes de temática distinta
- Investigar el uso de materiales y los resultados que pueden llegar a tener

OBJETIVOS

PERSONAJE Δ (realista) master clay

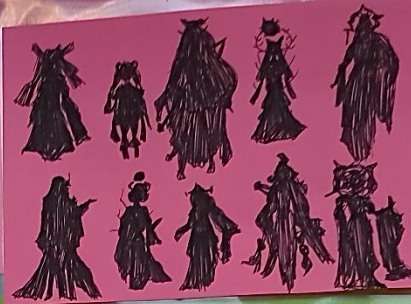
- Basado mitología japonesa
- Peinado japonés
- Flor sakura
- Sims
- Personaje poderoso
- Ambiente diosa del sol
- Estilo videojuego

TRAJE

- Dinastía
- Estilo kimono
- Flores sakura
- Peinado con trenzas
- Traje con velo

INVESTIGACIÓN PERSONAJE Δ

- Distintos tipos de traje mitología japonesa
- Accesorios para la cabeza
- Entorno



OPCIÓN Δ



↳ master clay, sculpey y normal clay



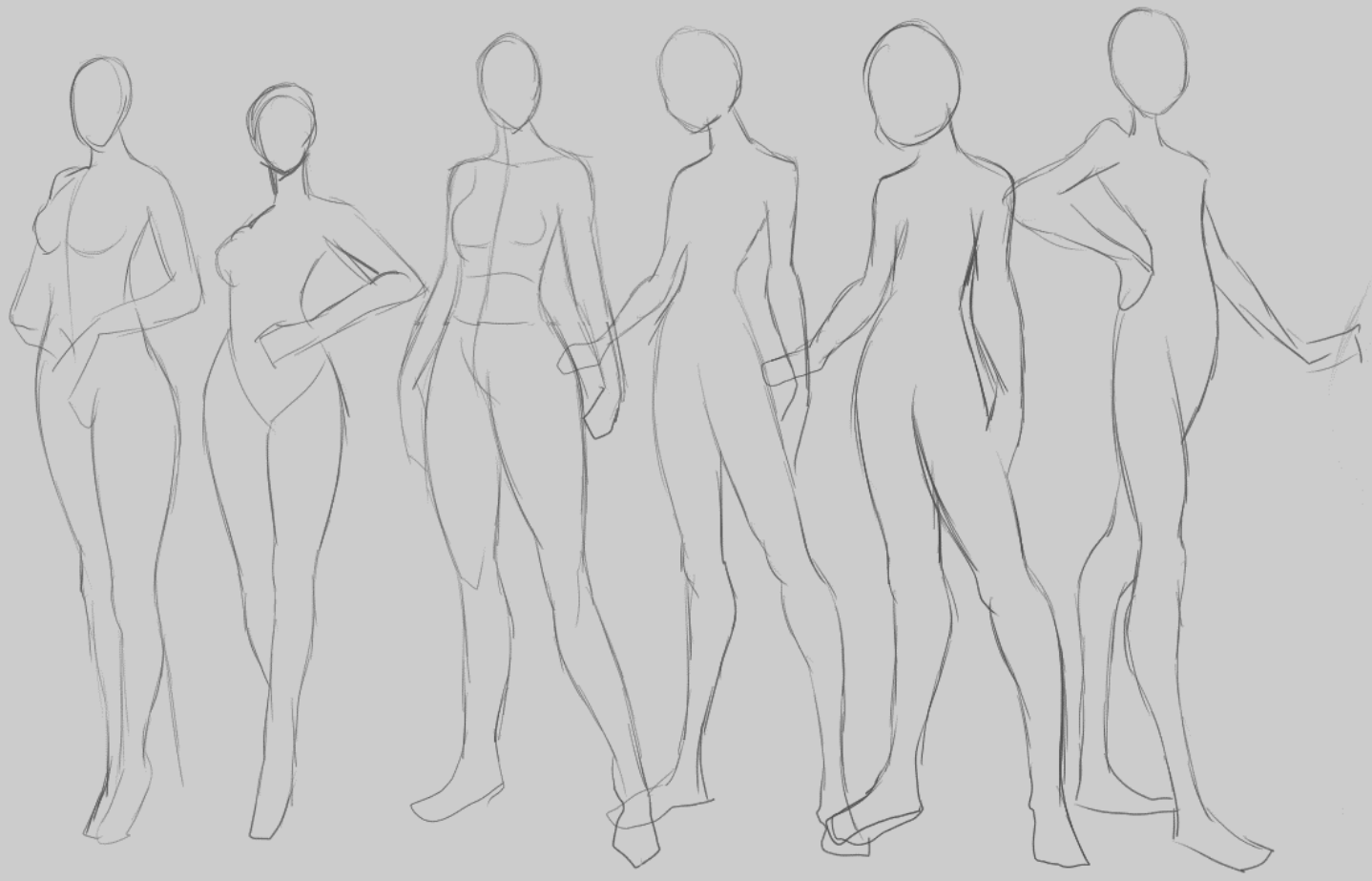
es

•

•

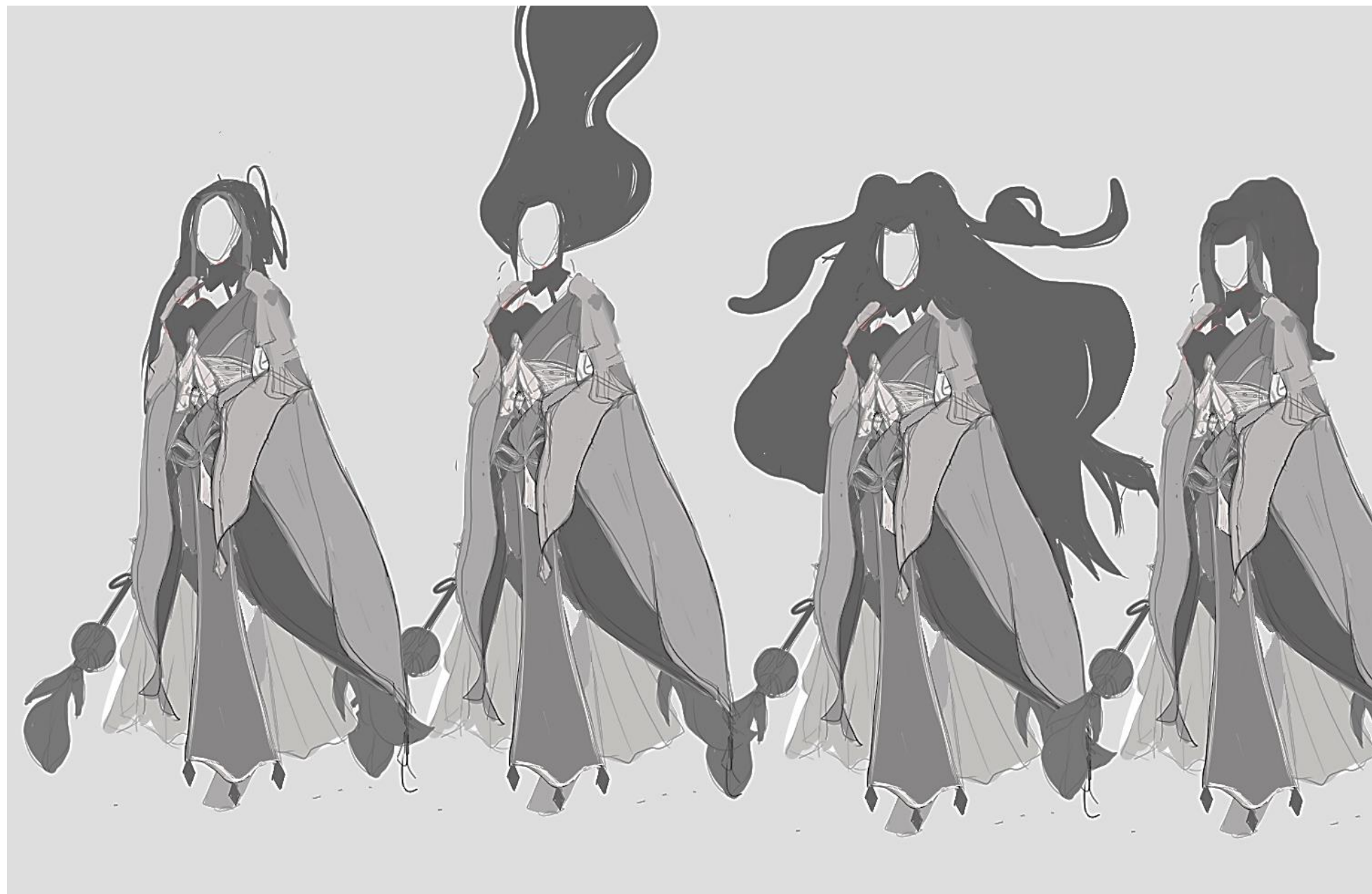
- Investigar el uso de materiales y los resultados que pueden llegar a tener

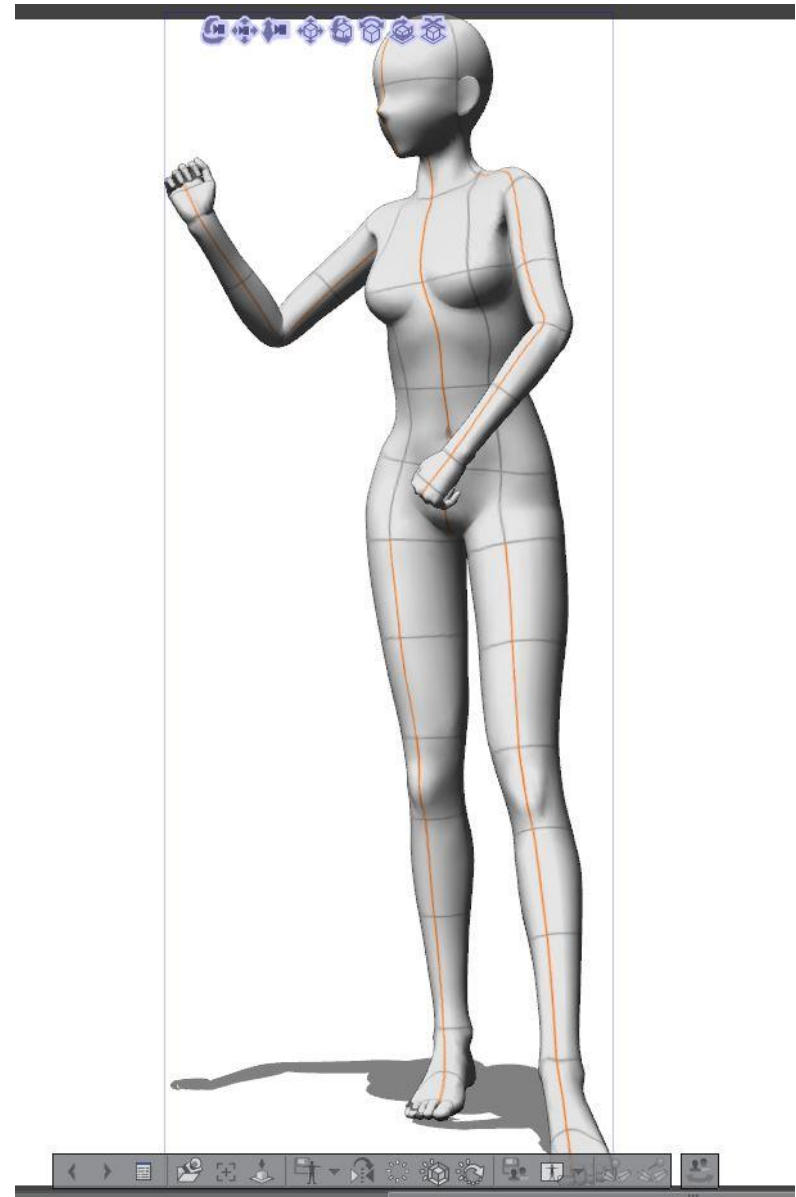
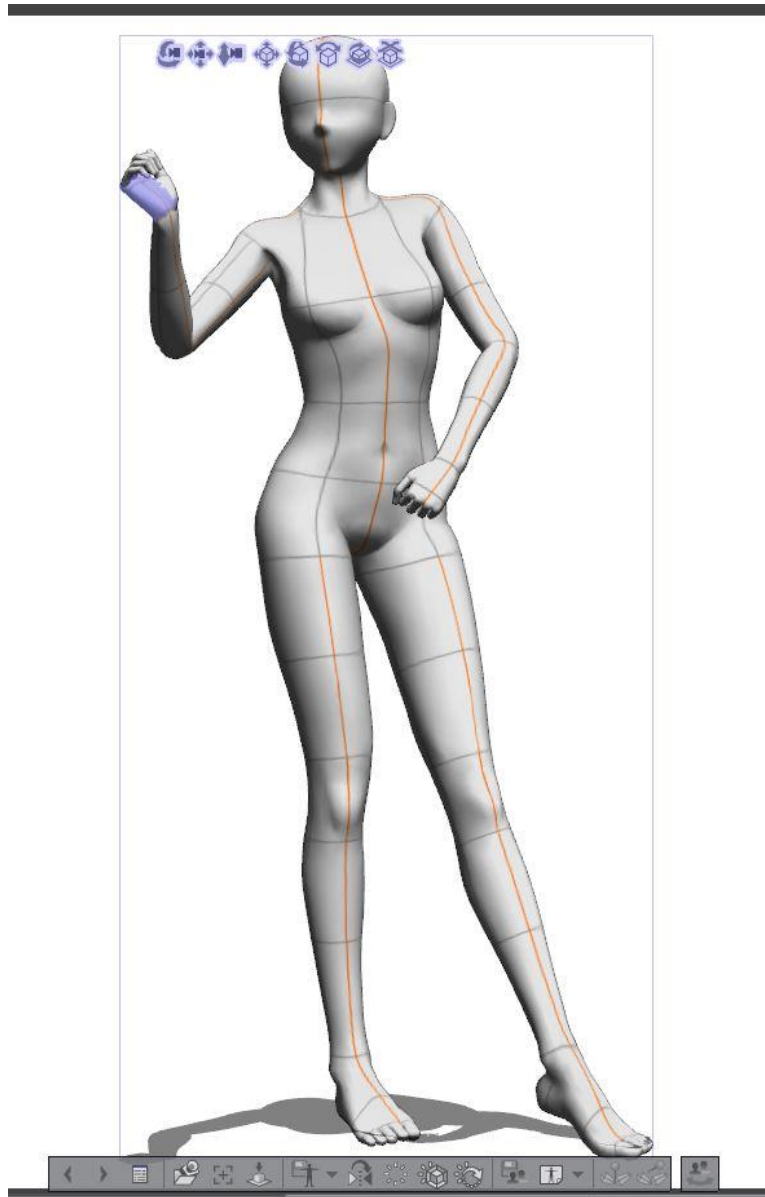
CONCEPT ART

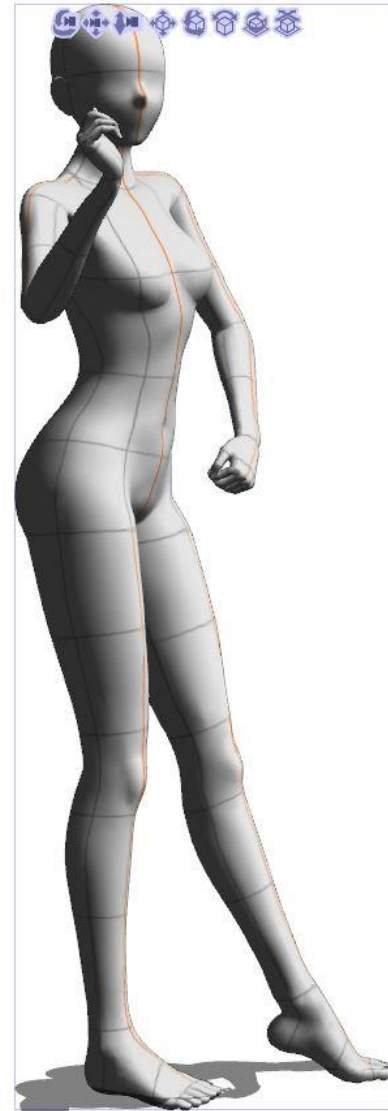
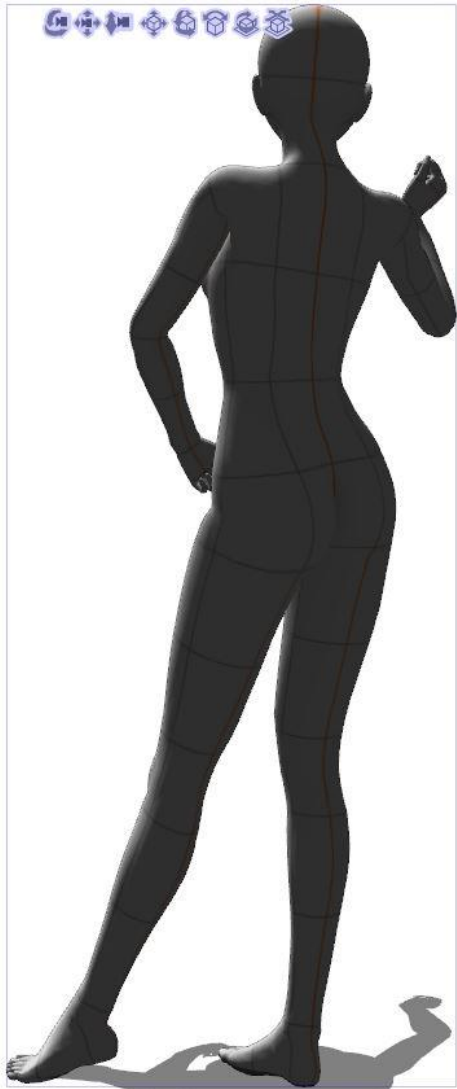












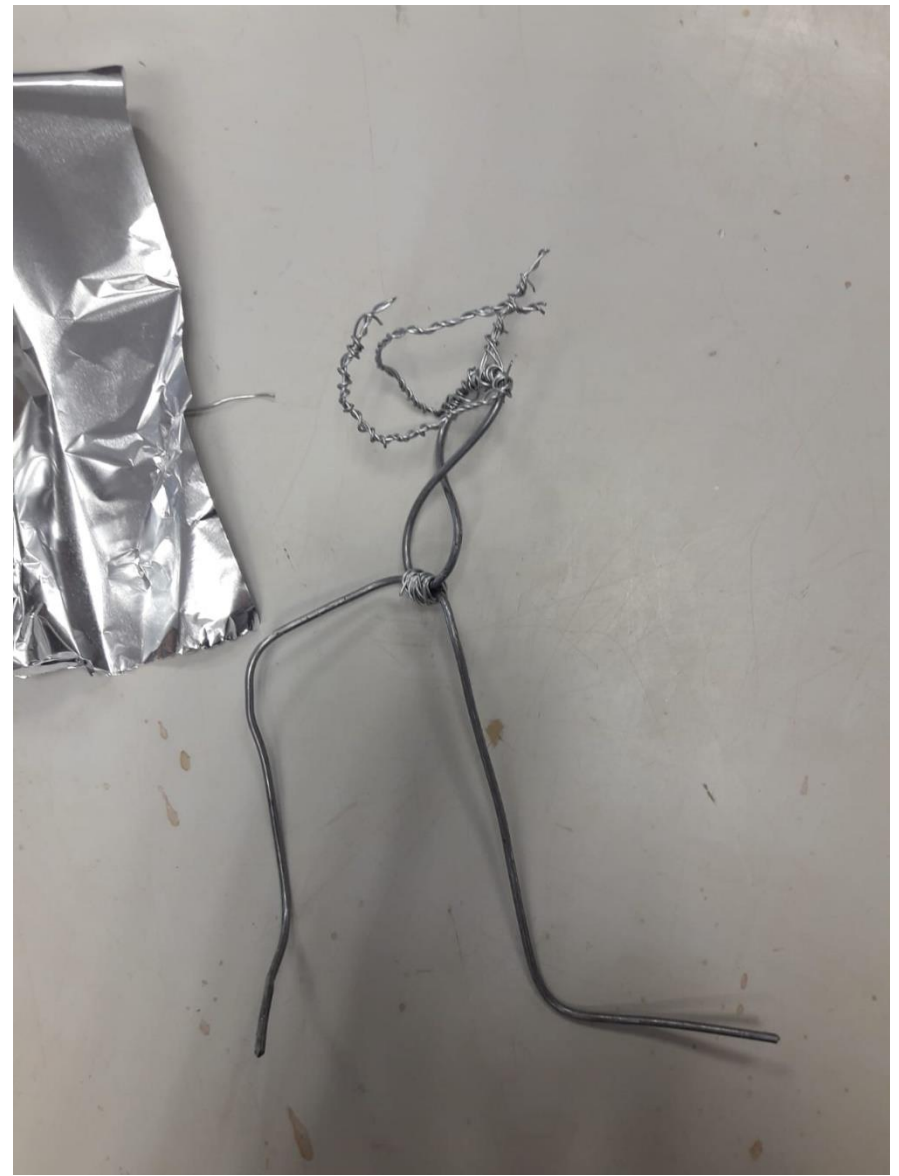
EXPERIMENTACIÓN









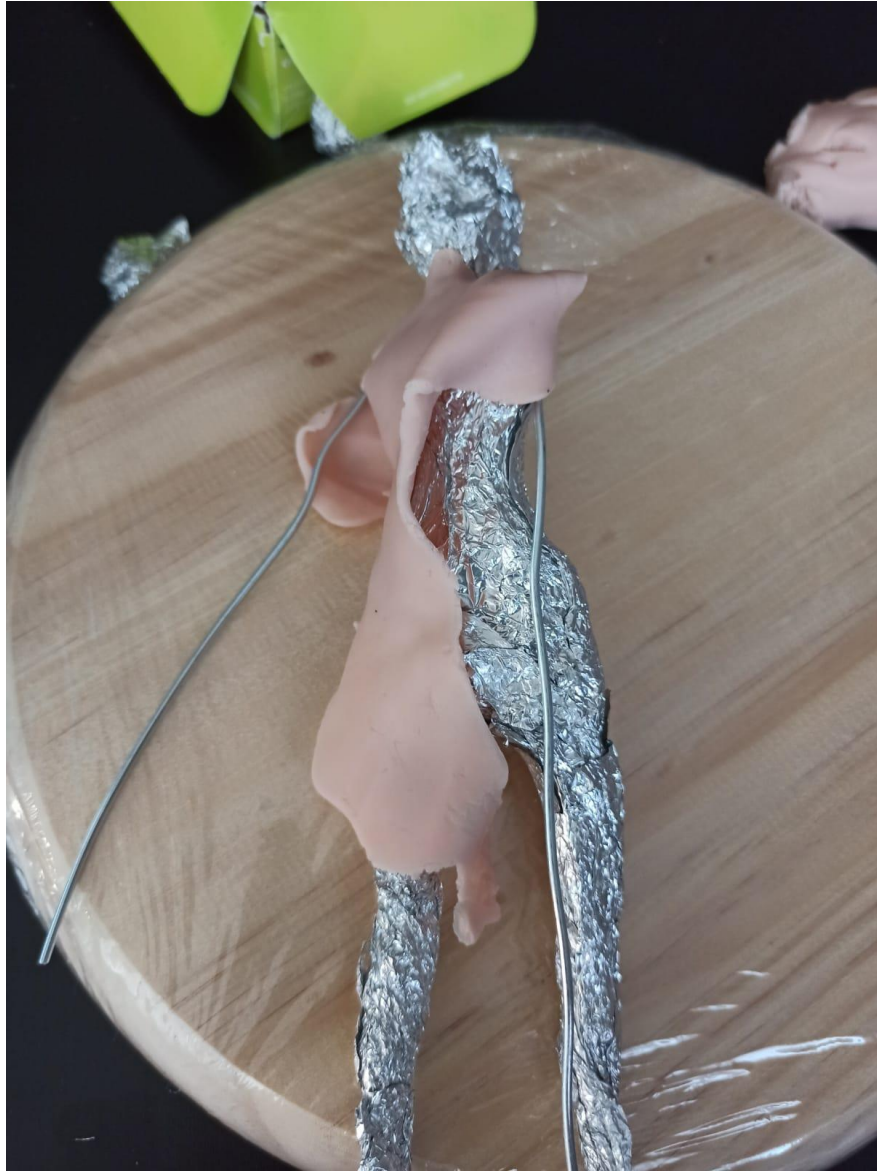


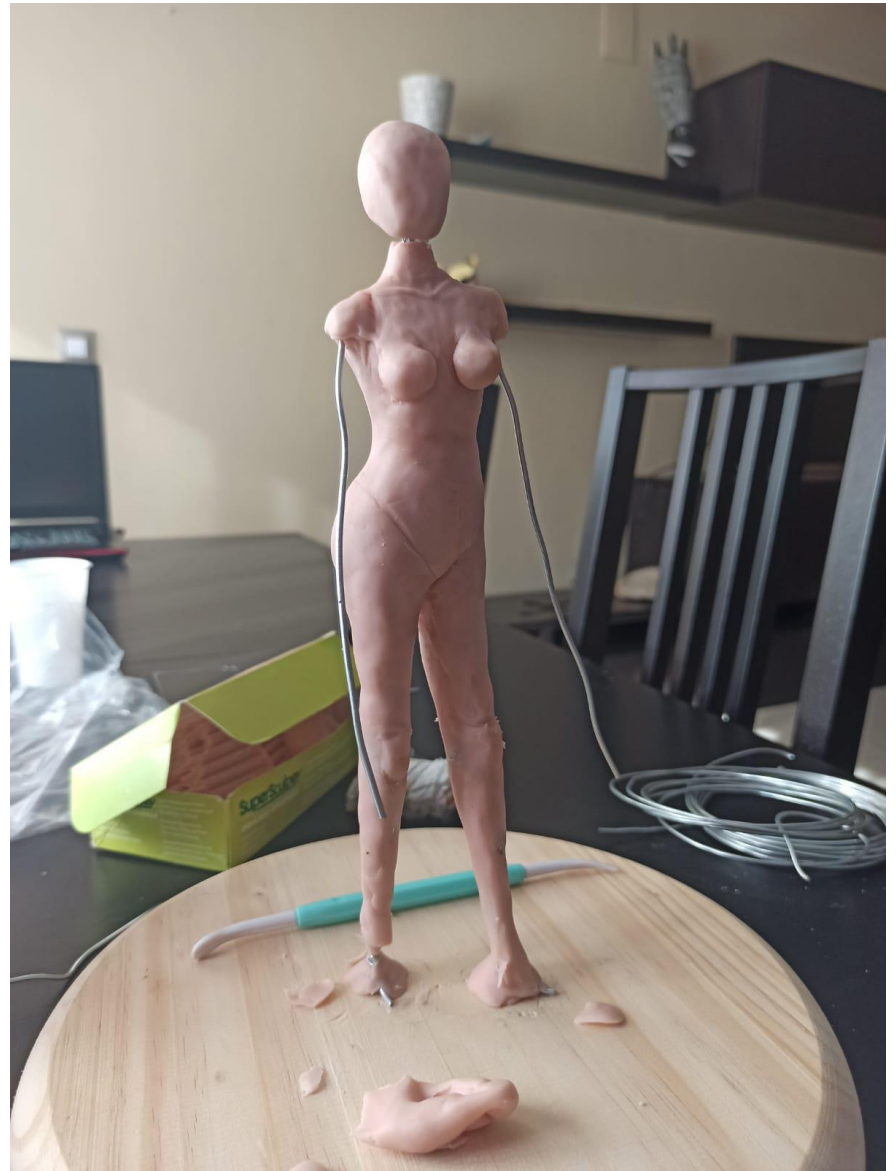






PROCESO DE MODELADO FIGURA 1

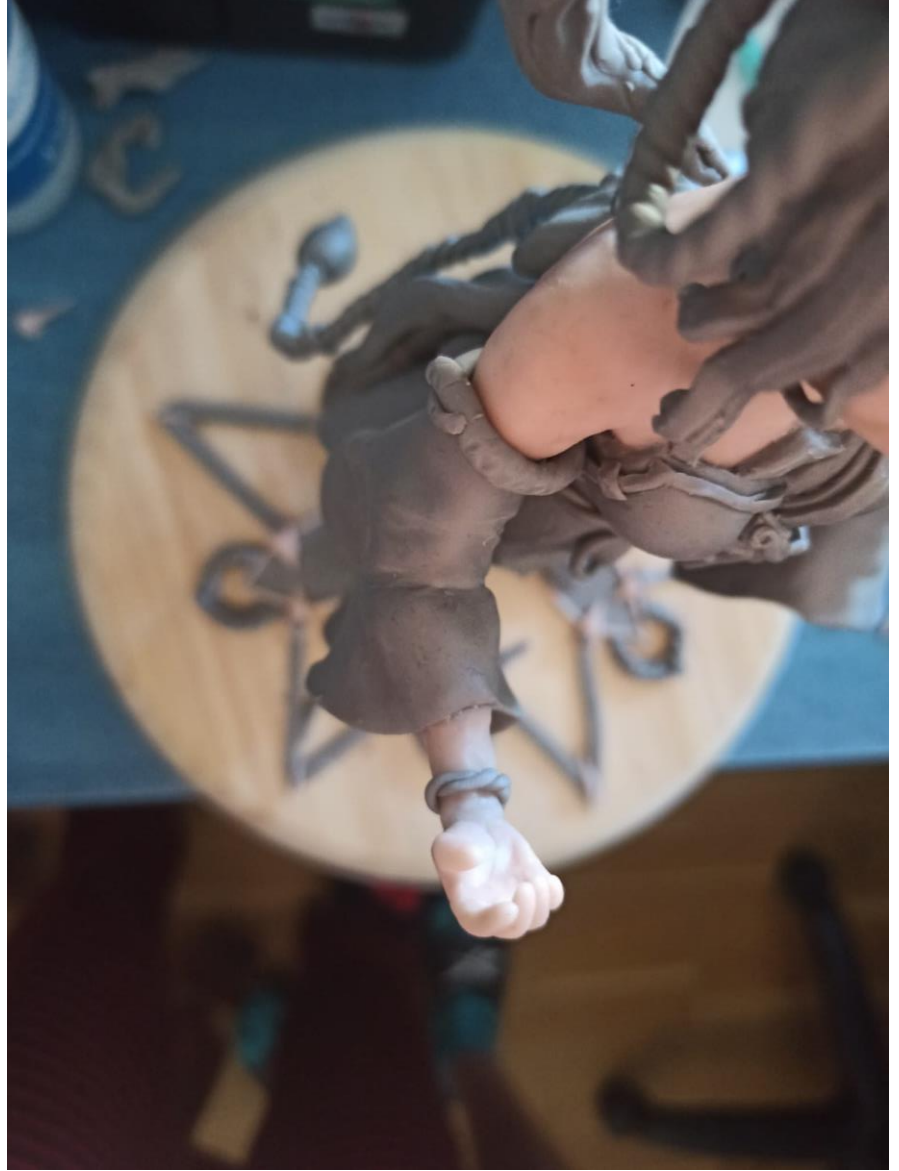












PROCESO MODELADO FIGURA 2













RESULTADOS



















