

TFG

PERSÉFONE: DISEÑO, MODELADO, TEXTURIZADO Y RENDER DE UN PERSONAJE 3D PARA ANIMACIÓN.

ANEXO IV: ÍNDICE DE FIGURAS.

Presentado por Lara Isabel Llorca García

Tutor: Francisco Martí Ferrer

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

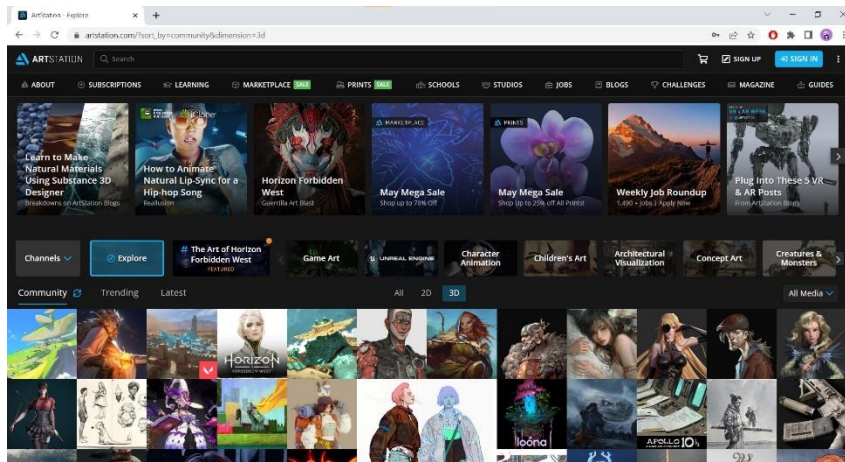


Fig. 1. Página principal de Artstation. Llorca, L. (2022).

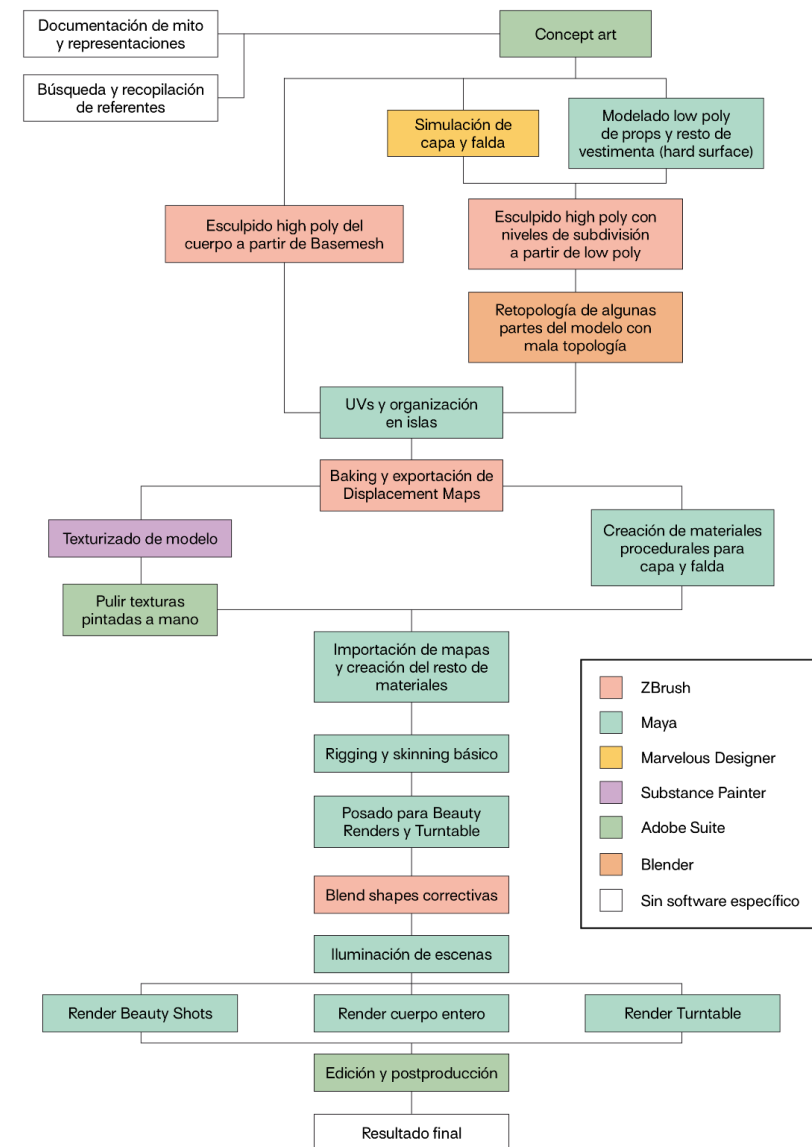


Fig. 2. Diagrama de flujo de trabajo. Llorca, L. (2022). Diagrama explicativo sobre el proceso de producción del personaje y el software empleado en cada fase.

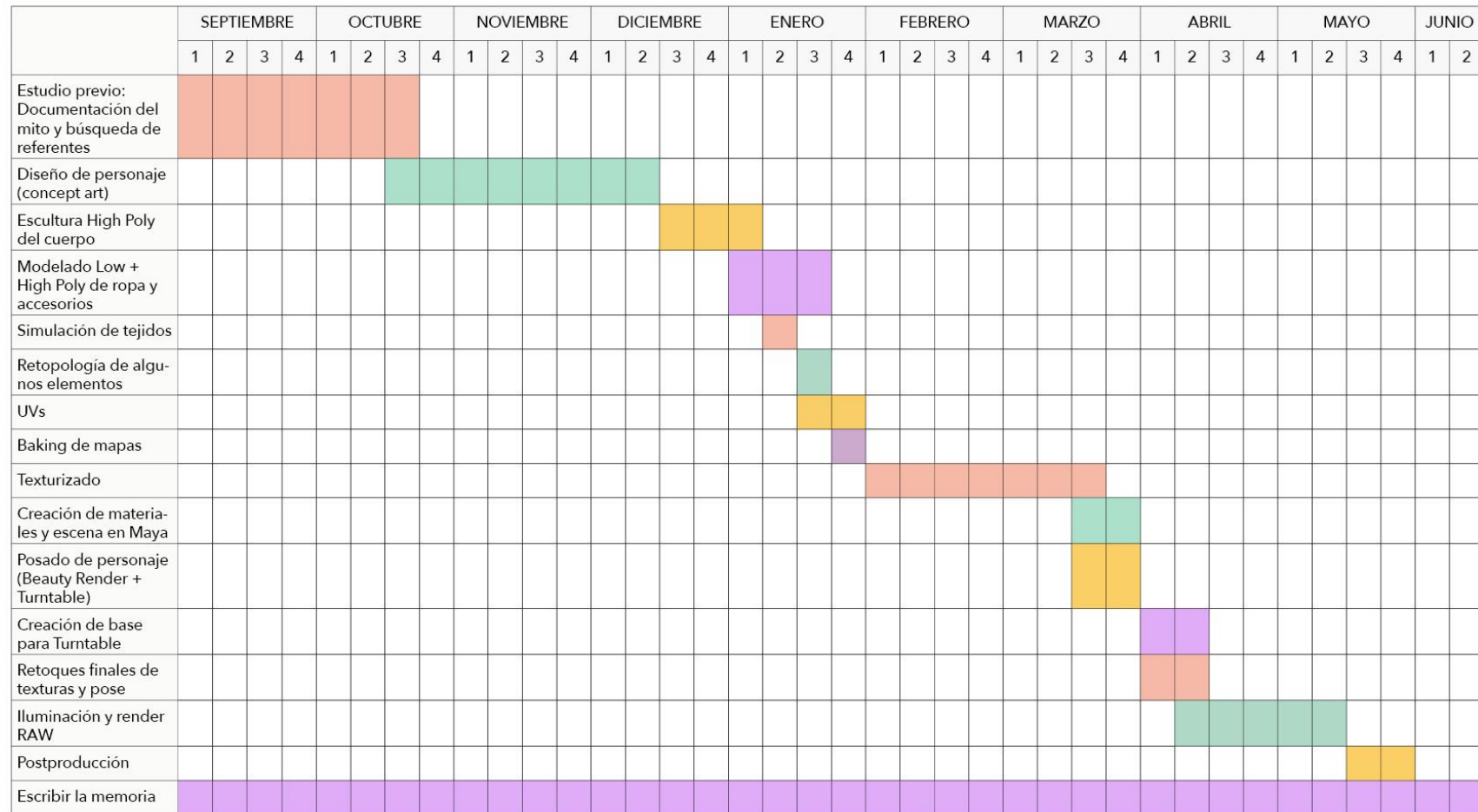


Fig. 3. *Cronograma de las fases*. Llorca, L. (2022). Cronograma sobre el tiempo dedicado a cada fase del trabajo.

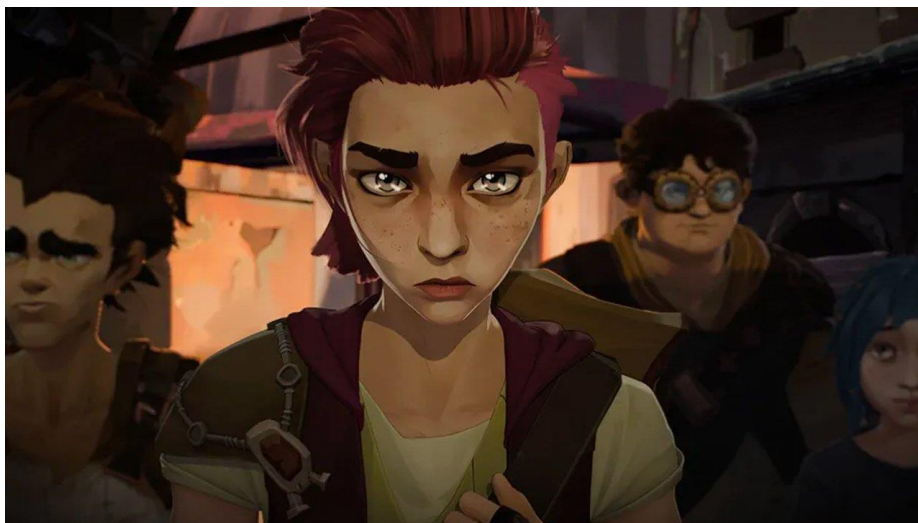


Fig. 5. *Fotograma de Arcane*. Fortiche Productions (2021).



Fig. 4. *Fotograma de Spider-Man: Into the Spider-Verse*. Sony Animation Pictures (2018).

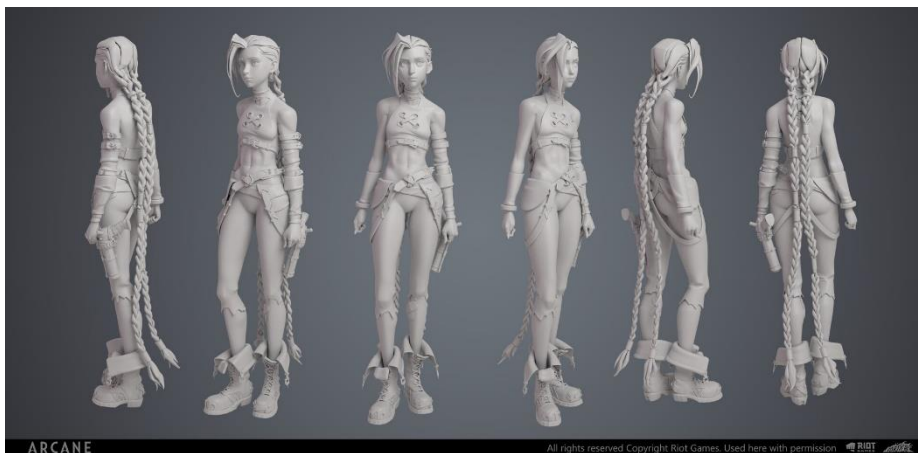


Fig. 6. *Turntable del personaje de Jinx*. Granet, T. (2021).



Fig. 7. *Fotograma de The Windshield Wiper*. Mielgo, A. (2021).



Fig. 9. *Fanart de Chun-Li*. Eder, D. (2021).

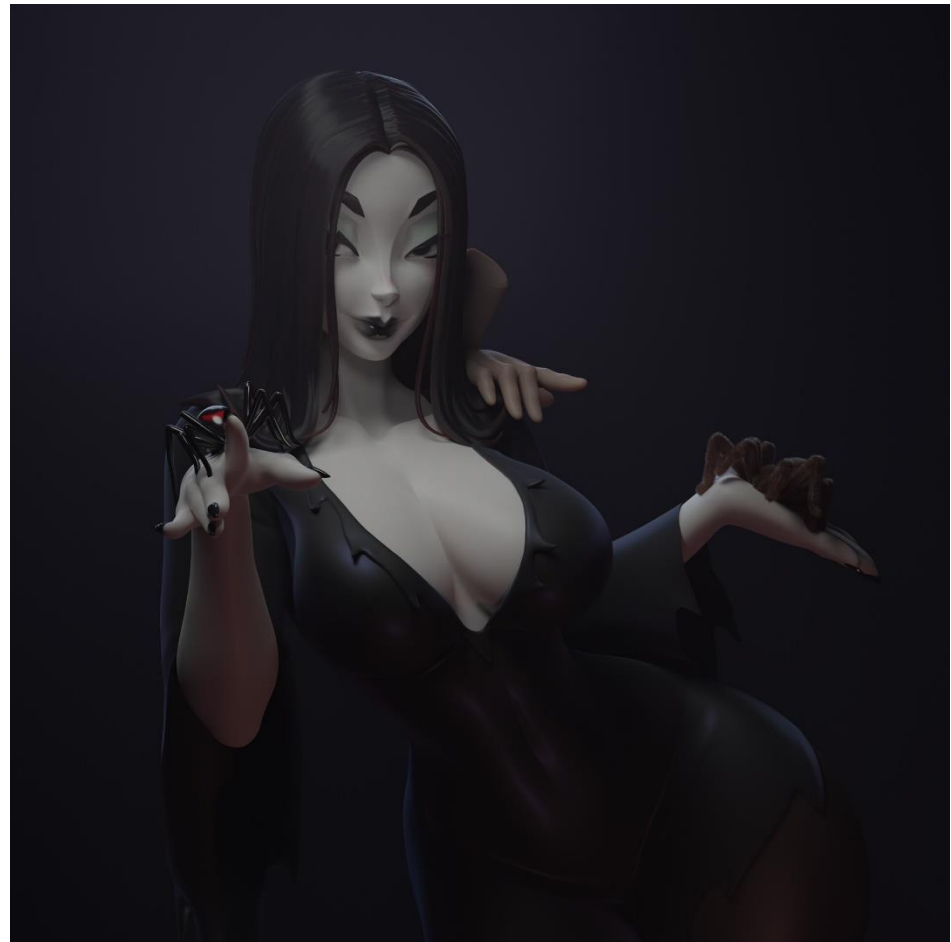


Fig. 8. *Morticia*. Van den Broeck, L. (2022).



Fig. 10. Estudio de siluetas inicial. Llorca, L. (2021).



Fig. 12. Fotograma de la película Hércules de Hades en el Inframundo. Disney Animation. (1997).



Fig. 11. Perséfone en la película "Percy Jackson y el ladrón del rayo". Columbus, C. (2010).



Fig. 13. Comparación de estatua de Isis-Perséfone y Prosepina.

Estatua de Isis-Perséfone. Desconocido (180-190 d.C).

Prosepina. Rossetti, D.G. (1874).

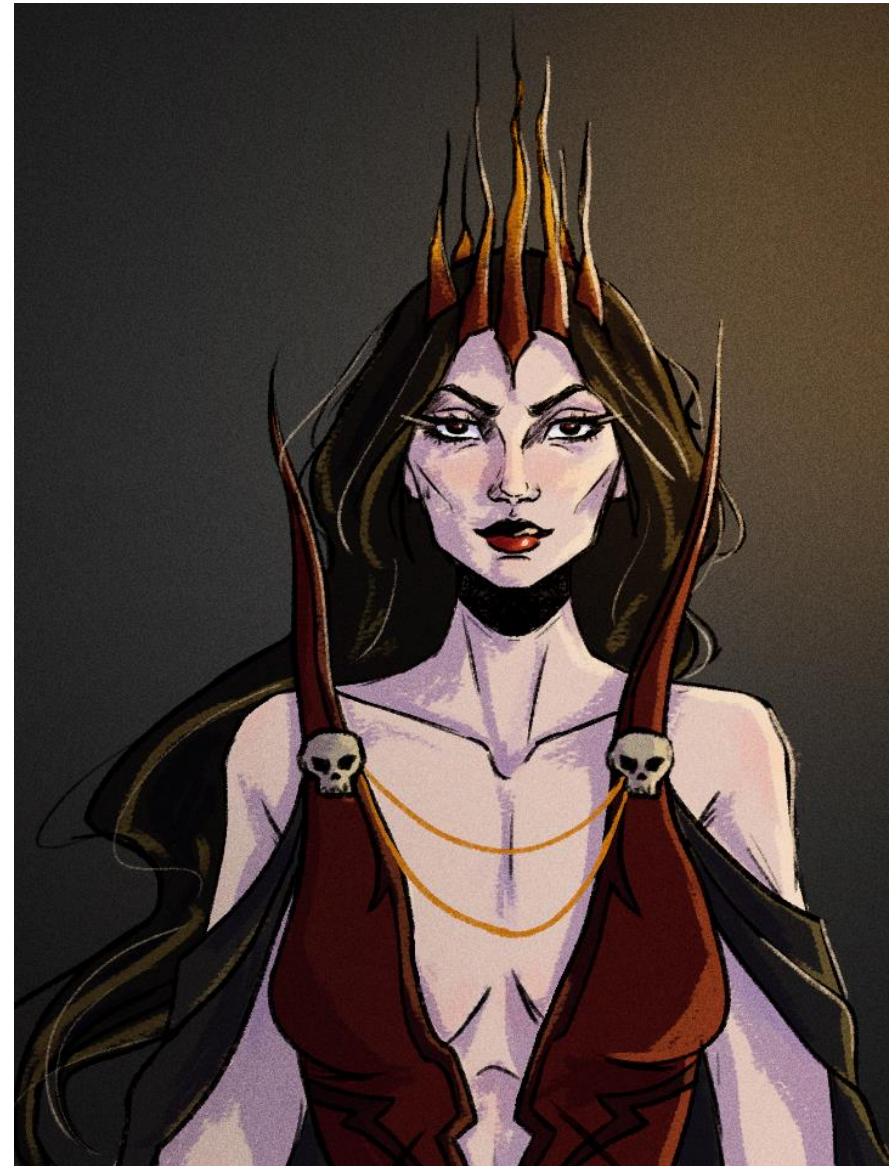


Fig. 14. Concept art del busto de Perséfone. Llorca, L. (2021).



Fig. 15. Estudio de vestimenta del personaje. Llorca, L. (2021).

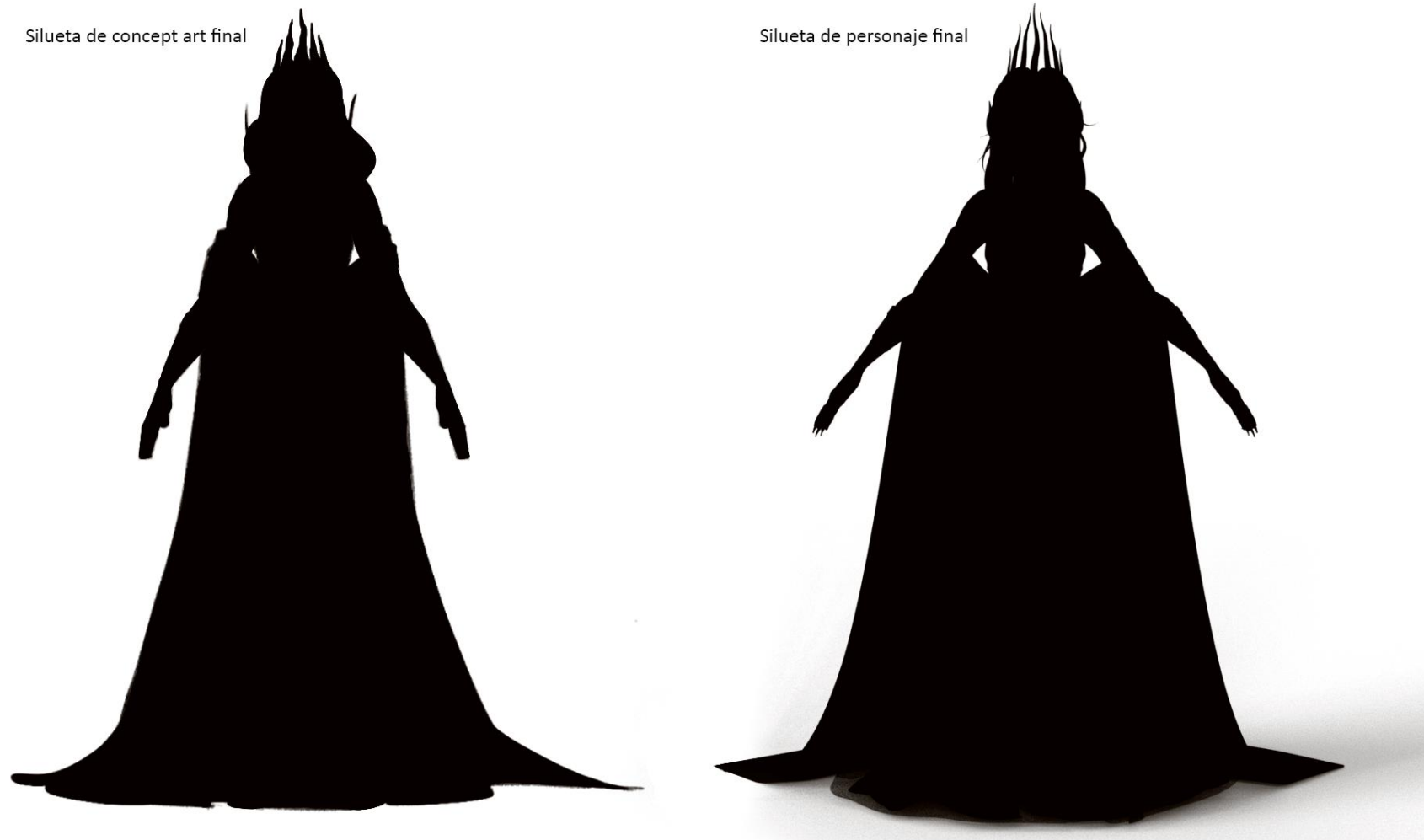


Fig. 16. Comparación de la silueta final establecida en la fase de concept art y la silueta del personaje final en 3D. Llorca, L. (2022).



Fig. 18. *Modelo de Moana con vista de malla*. Disney Animation (2016).



Fig. 19. *Fanart de Nyx*. Filipov, R. (2021).



Fig. 21. *Comparación del modelo de Gollum para VFX (izq) y para videojuegos (der)*. Jackson, P. (2002).



Fig. 20. *Fotograma de Love, Death & Robots: The Witness*. Mielgo, A. (2021).

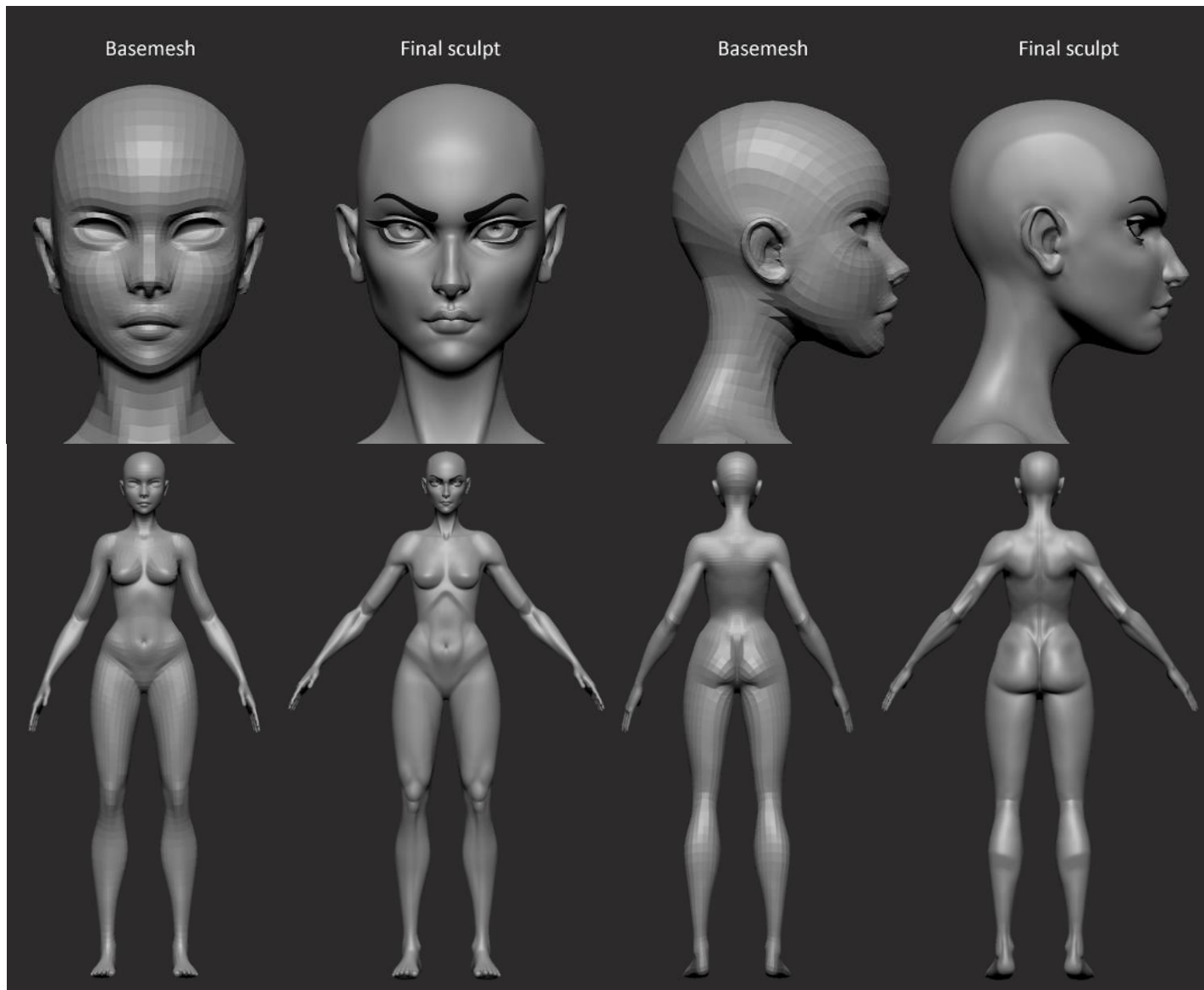


Fig. 22. Comparación de la malla base inicial y del esculpido final del cuerpo y de la cara. Llorca, L. (2021).

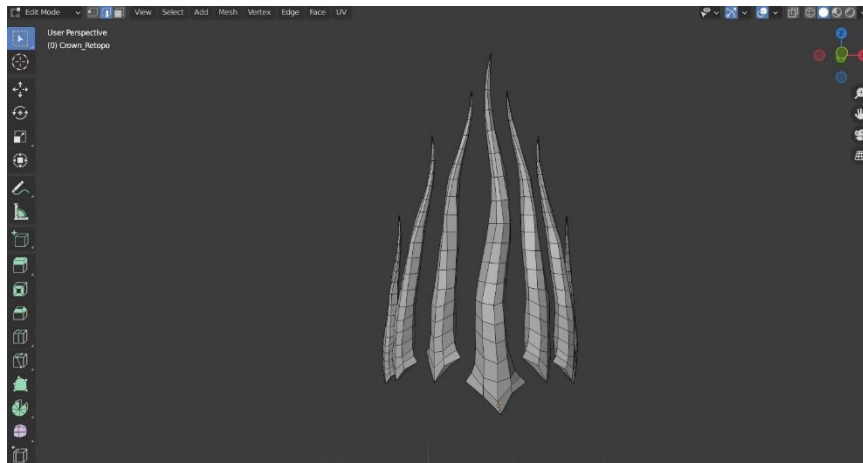


Fig. 24. Topología de la corona dentro de Blender. Llorca, L. (2022).

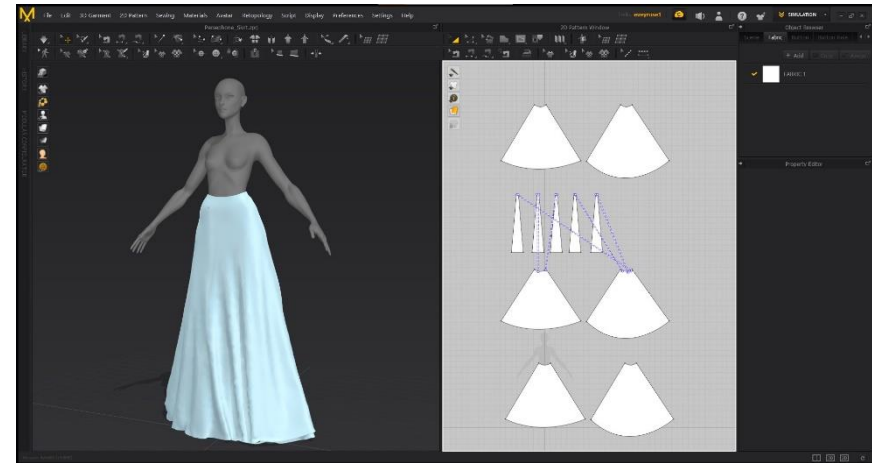


Fig. 23. Creación de las cuatro capas de la falda en Marvelous Designer. Llorca, L. (2022).

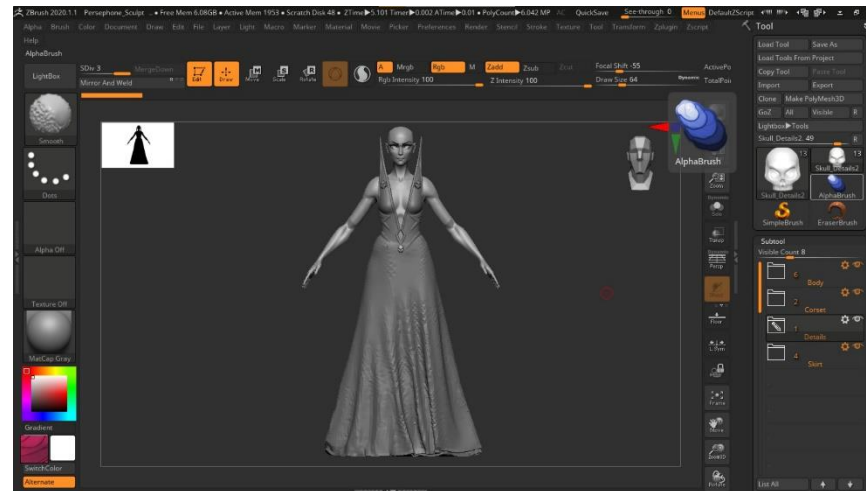


Fig. 25. Proceso de detallado y retopologizado de la falda en ZBrush. Llorca, L. (2022).

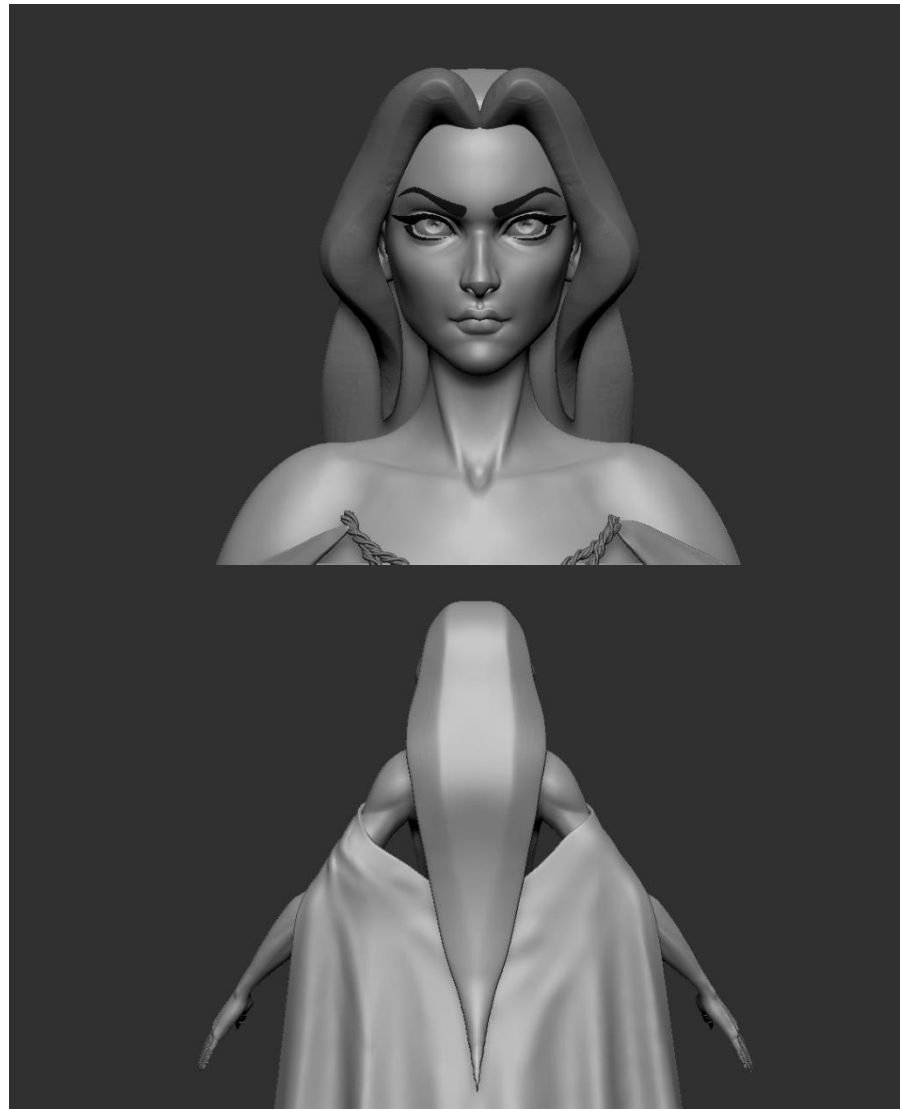


Fig. 26. *Modelado de la base para la creación del pelo.* Llorca, L. (2022).

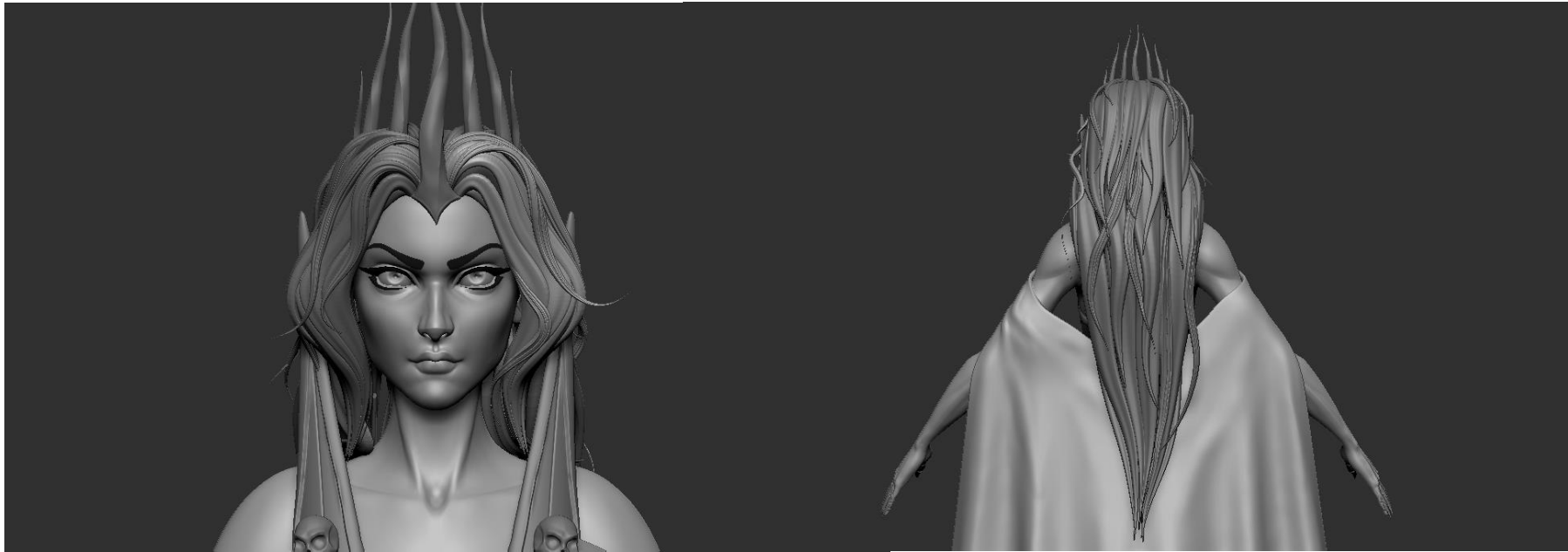


Fig. 27. *Resultado final del modelado del pelo con los pinceles mencionados.* Llorca, L. (2022).

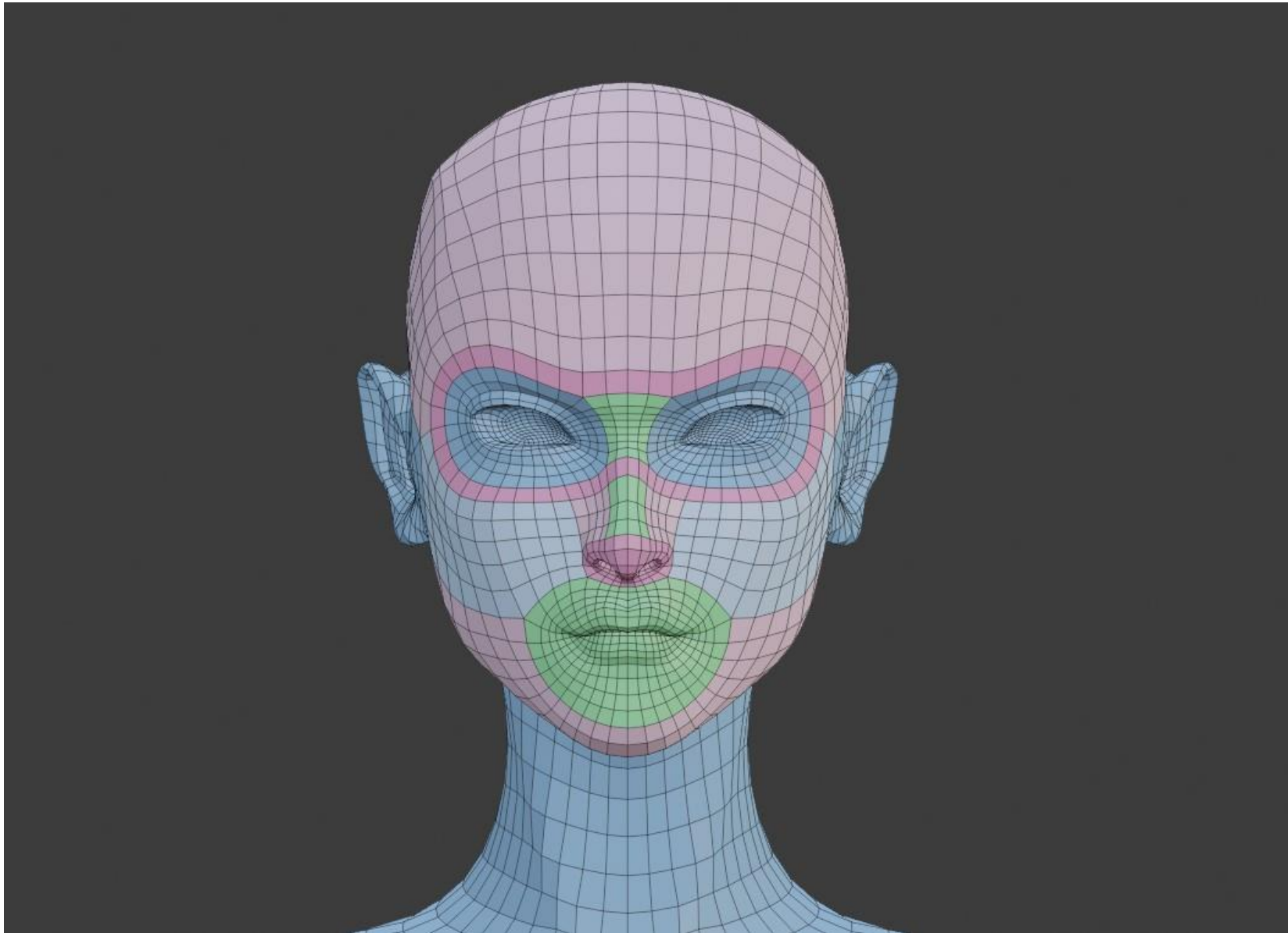


Fig. 28. *Topología de la malla low poly de la cara del personaje.* Llorca, L. (2022).

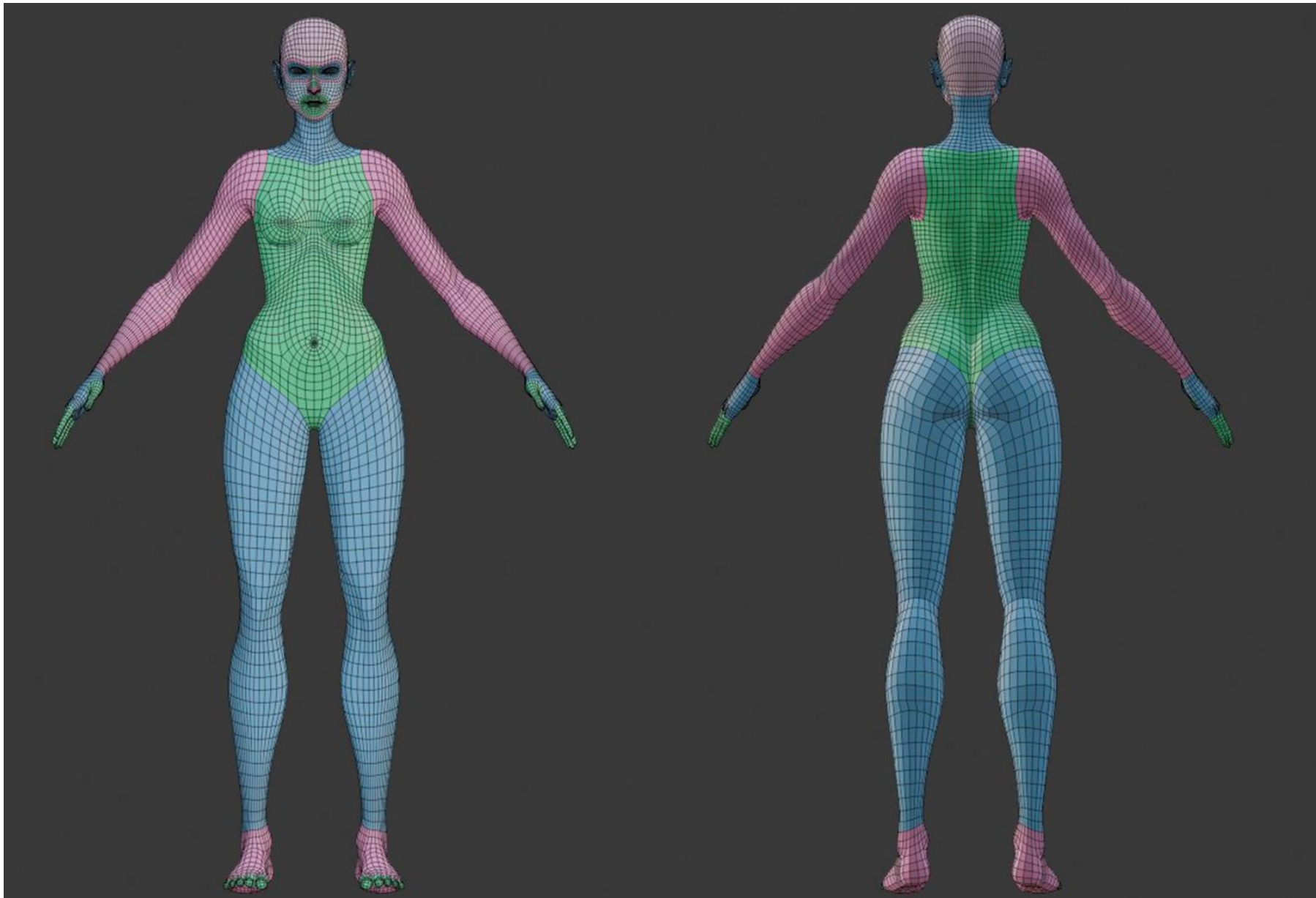


Fig. 29. Topología de la malla low poly del cuerpo del personaje. Llorca, L. (2022).

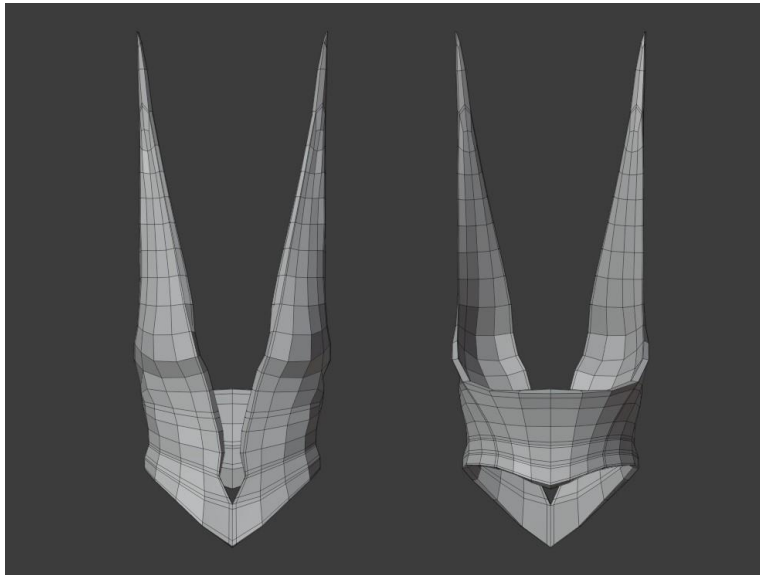


Fig. 30. Topología del modelo low poly del corsé. Llorca, L. (2022).

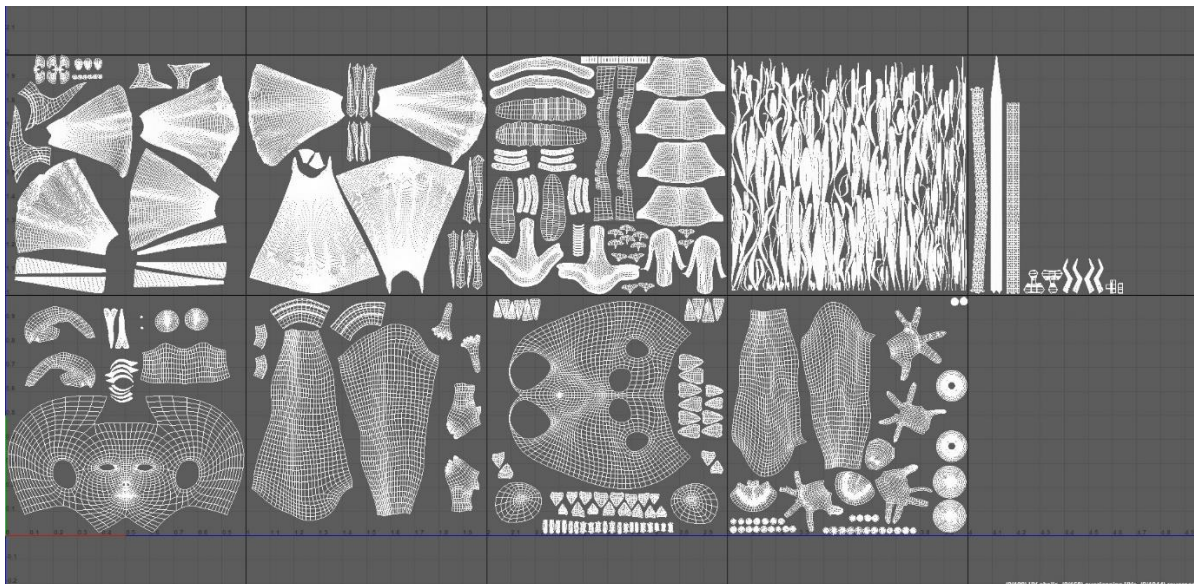


Fig. 31. Despliegue de las coordenadas UV del personaje. Llorca, L. (2022).



Fig. 32. Comparación del modelo high poly en Zbrush y el modelo low poly con los mapas de desplazamiento en Maya. Llorca, L. (2022).

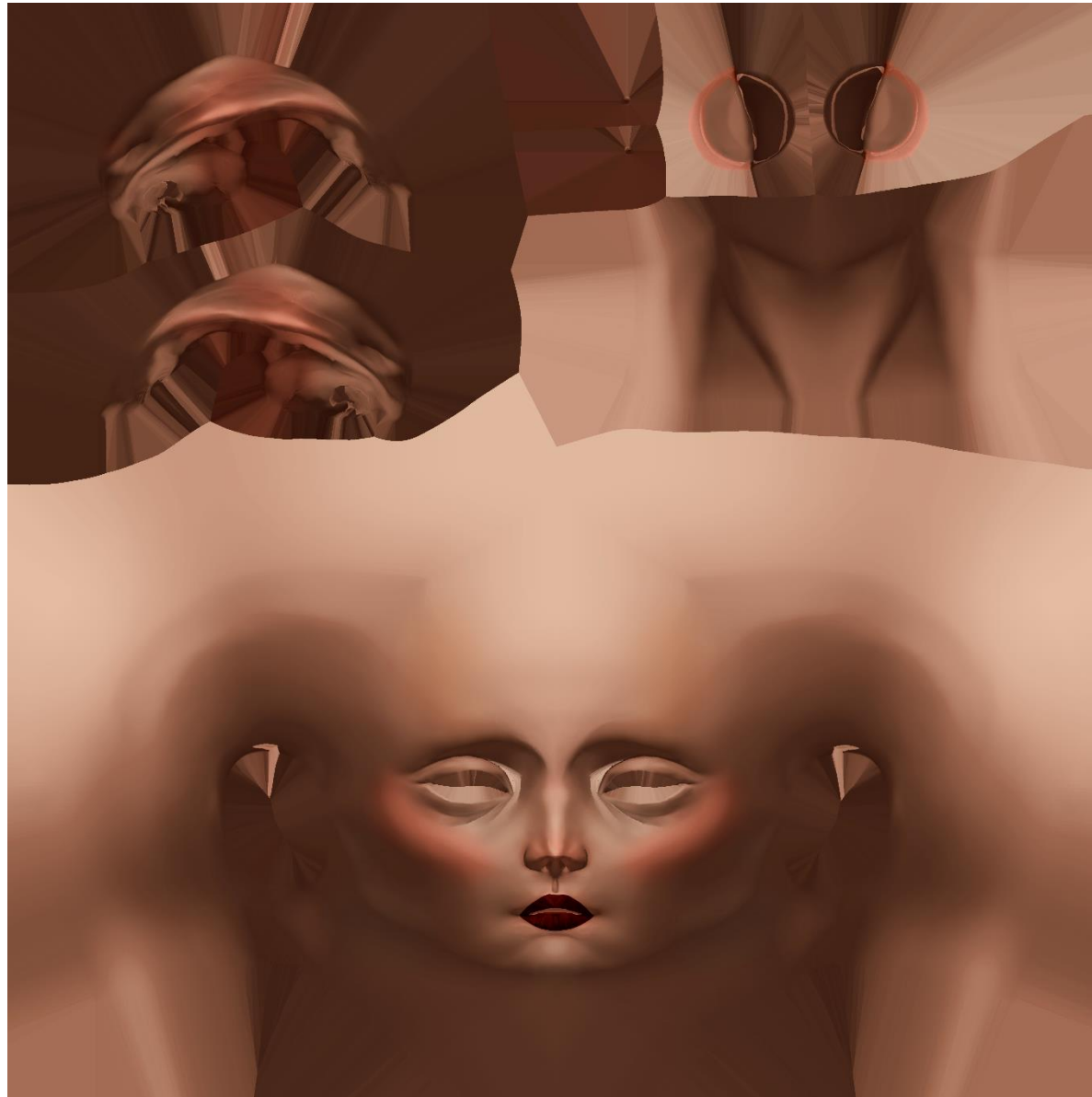


Fig. 33. *Mapa de textura de color de la cara y cuello del personaje*. Llorca, L. (2022).

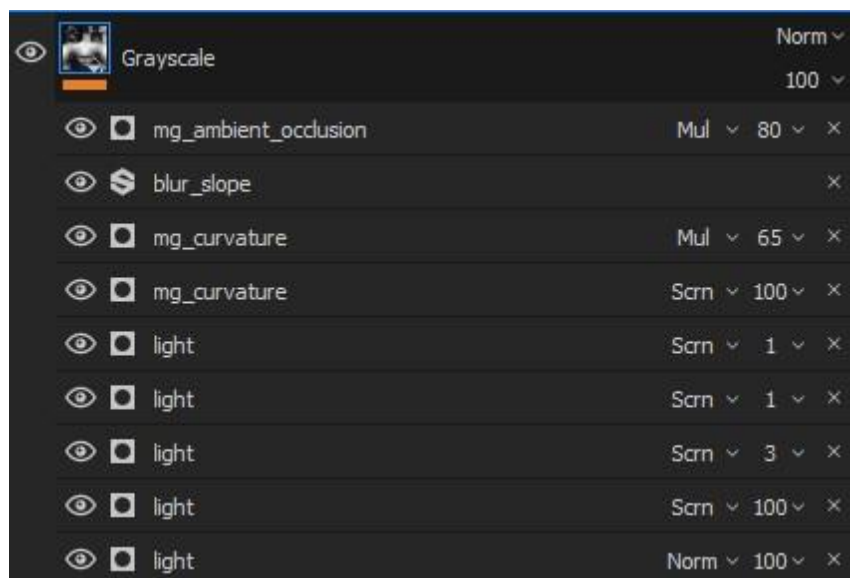


Fig. 34. Configuración de la capa "Grayscale" del material del cuerpo. Llorca, L. (2022).

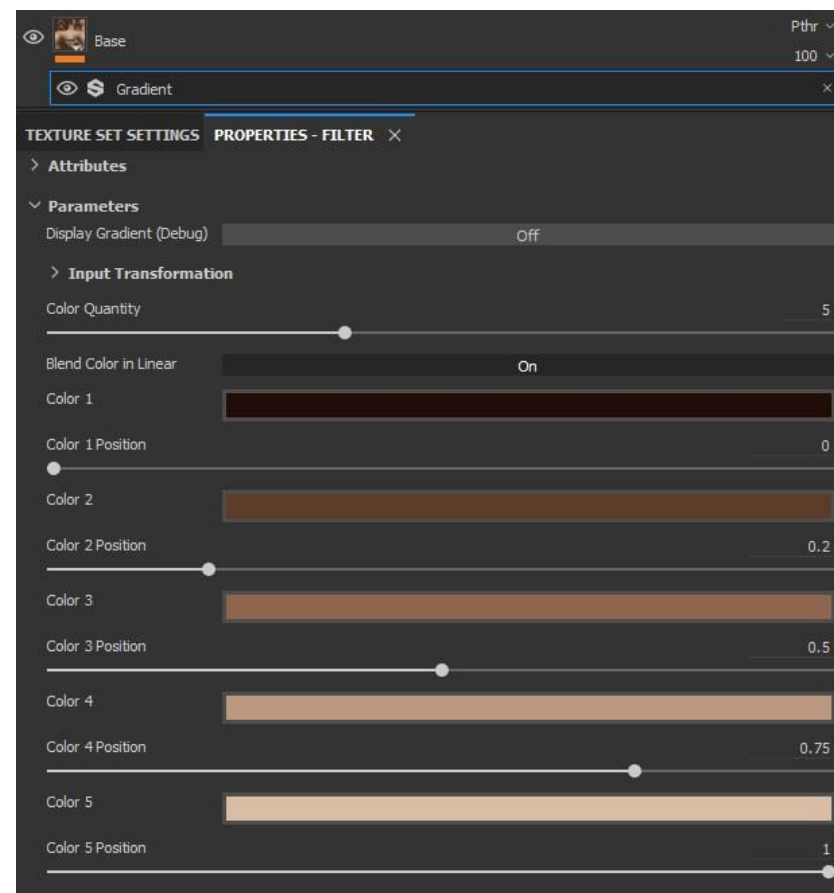


Fig. 35. Configuración de material PBR del cuerpo en Substance Painter. Llorca, L. (2022).

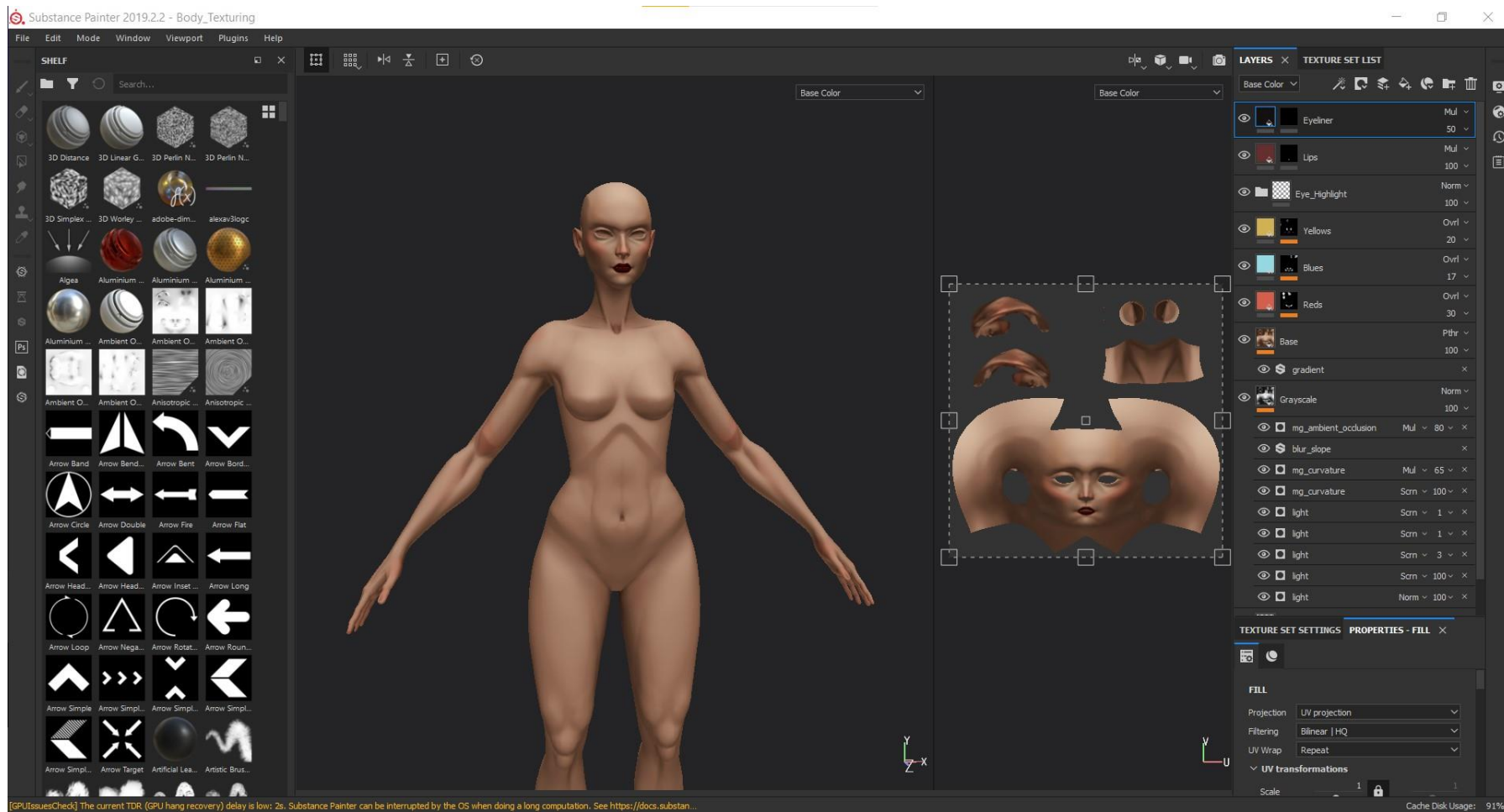


Fig. 36. Modelo del cuerpo y configuración del material PBR del mismo dentro de Substance Painter. Llorca, L. (2022).

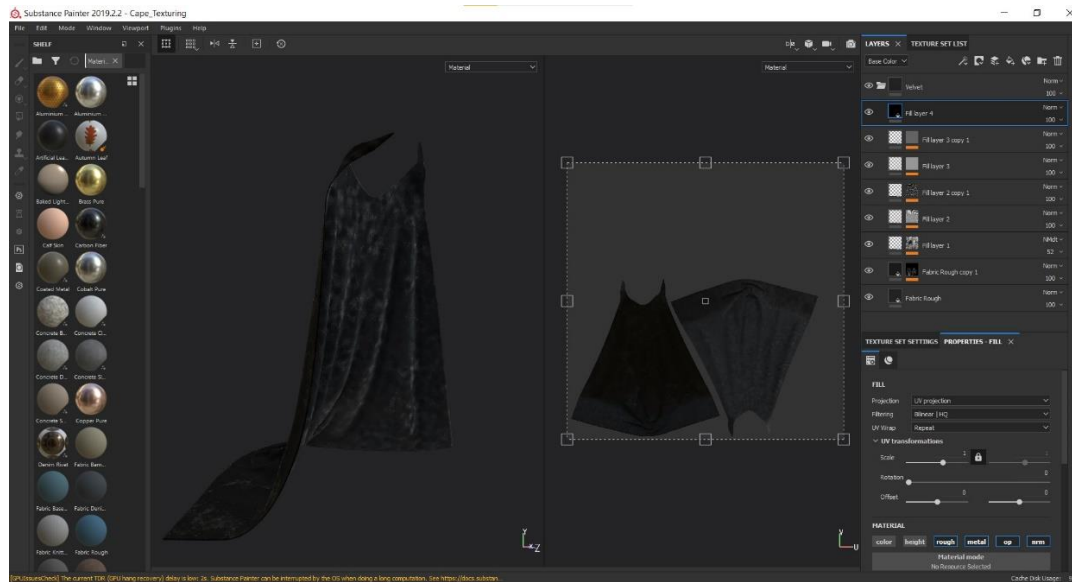


Fig. 37. Modelo de la capa y configuración del material PBR de la misma dentro de Substance Painter. Llorca, L. (2022).

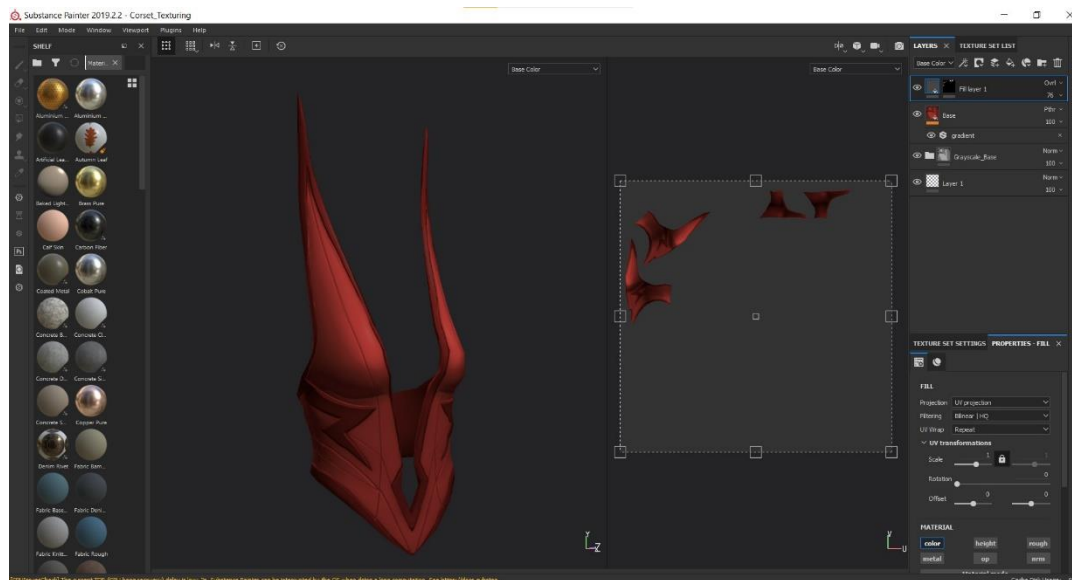


Fig. 38. Modelo del corsé y configuración del material PBR del mismo dentro de Substance Painter. Llorca, L. (2022).

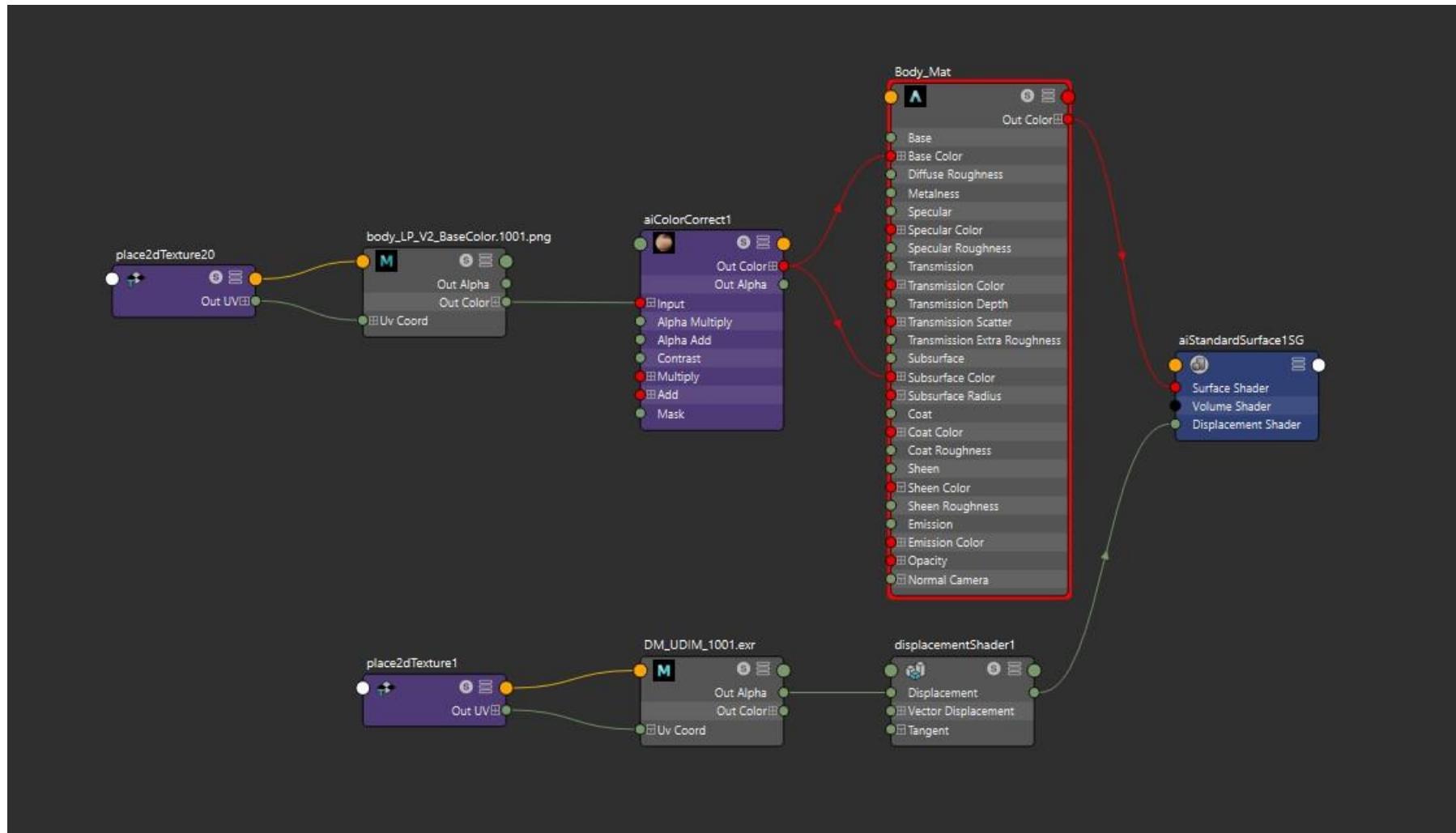


Fig. 39. Configuración del shader del material del cuerpo dentro de Maya. Llorca, L. (2022).

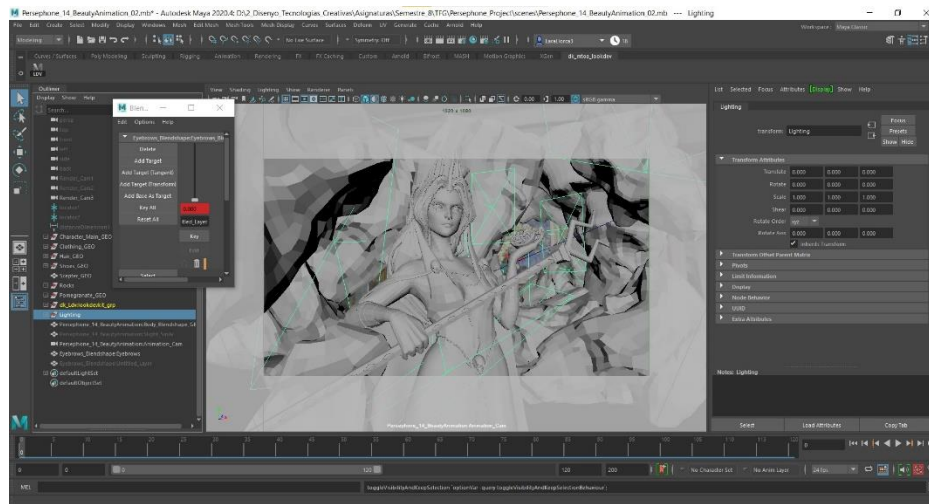


Fig. 41. Escena para Beauty Render en Maya. Llorca, L. (2022).

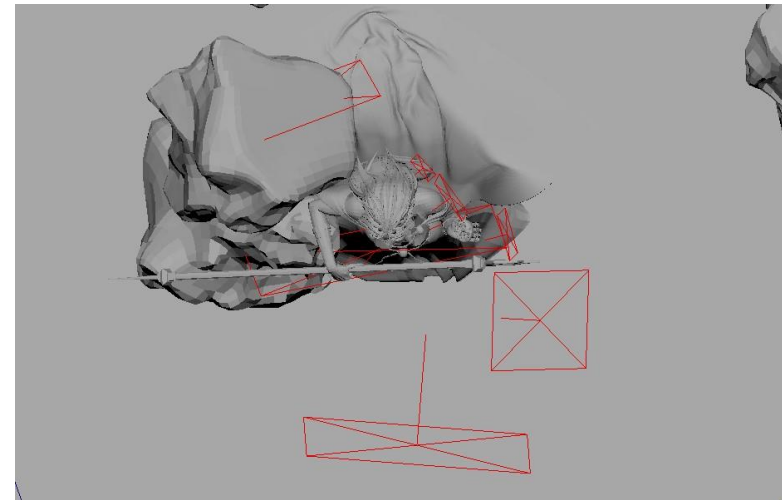


Fig. 40. Escena para Beauty Render en Maya, vista cenital. Llorca, L. (2022).

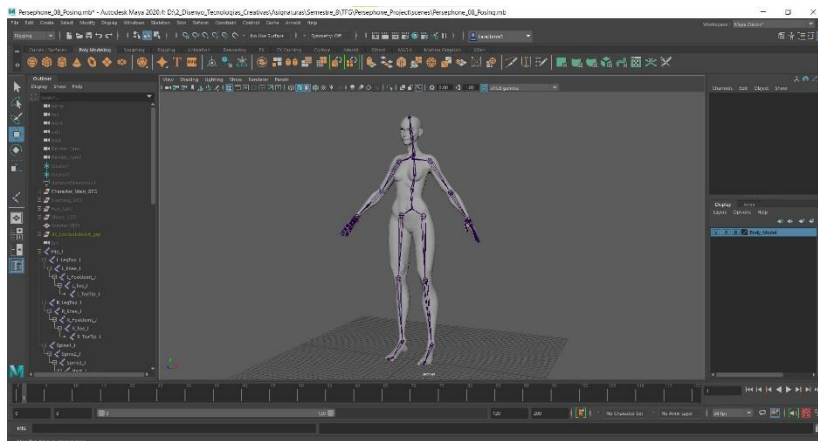


Fig. 43. Proceso de Rigging dentro de Maya. Llorca, L. (2022).

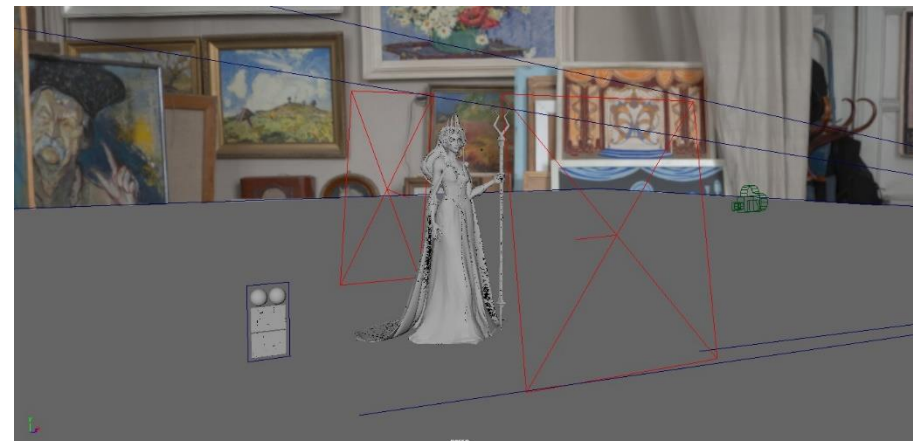


Fig. 42. Escena para Turntable en Maya. Llorca, L. (2022).

Render	Parts	Hecho
Beauty Render (still shot)	Character	
	Background	
	Wireframe Pass	
	Model only Pass	
	Displacement Pass	
	Flat HDRI Pass	
Beauty Render (animation)	Character	
	Background (Rocks 1)	
	Background (Rocks 2)	
	Background (Rocks 3)	
	Background (Rocks 4)	
	Background (Rocks 5)	
	Background (Rocks 6)	
Full Body Render		
Turntable (Far)	Beauty Pass	
	Wireframe	
Turntable (Close)	Beauty Pass	
	Wireframe	
Expressions (1 - 5)	Beauty	
	Wireframe	

Fig. 44. Esquema de planos a renderizar y su estado. Llorca, L. (2022).

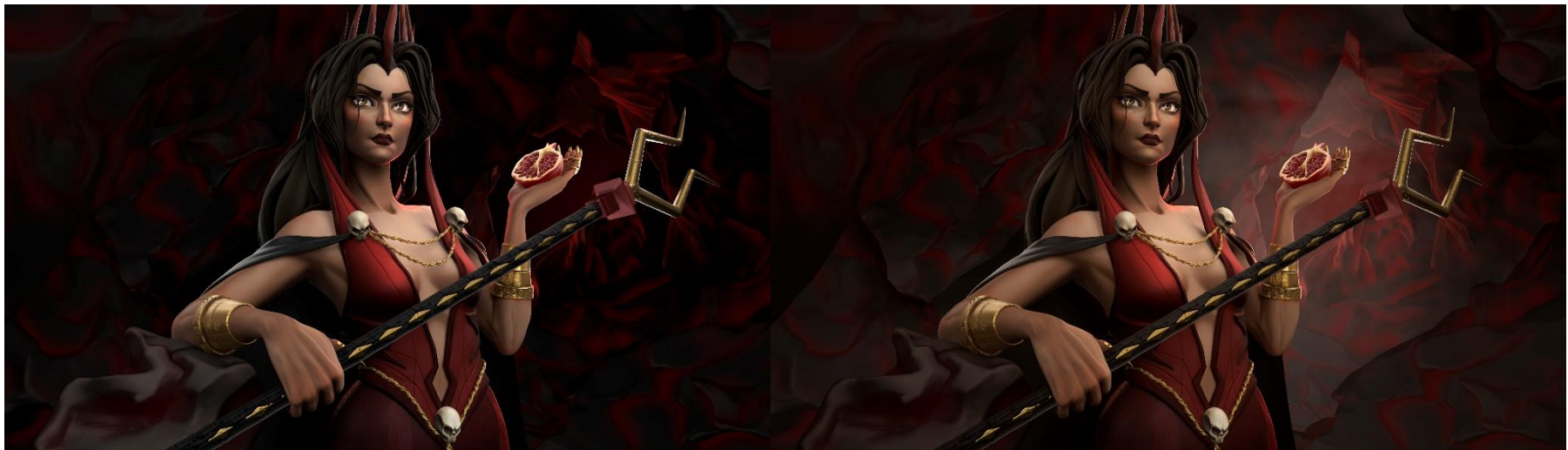


Fig. 45. Comparación de Beauty Render RAW y postproducido. Llorca, L. (2022).



Fig. 46. Resultado final de personaje renderizado. Vistas de cerca y de cuerpo entero. Llorca, L. (2022).

	Descripción	Precio unitario	Horas/Día	Días aproximados	Precio total
Software	ZBrush	32,69€ / mes		35	65,38€
	Maya	279€ / mes		70	837€
	Blender	0€		10	0€
	Substance Painter (ahora Adobe Substance 3D Painter)	19,35€ / mes (incluye Ds y Sa)		35	38,7€
	Marvelous Designer	38€ / mes		5	38€
	Adobe Suite	48,39€ / mes		10	48,39€
Total Software					1.027,47€
Mano de obra	Concept Art	12€ / hora	3	40	1.440€
	Modelado	12€ / hora	3	35	1.260€
	Retopología + UVs	12€ / hora	3	15	540€
	Texturizado	12€ / hora	3	35	1.260€
	Posado e Iluminación	12€ / hora	3	15	540€
	Renderizado	10€ / hora (gastos de Hardware y Luz)	3	25	750€
	Postproducción	12€ / hora	3	10	360€
Total mano de obra					6.150€
TOTAL					7.177,47€

Fig. 47. Tabla de desglose de presupuesto. Llorca, L. (2022).



Fig. 47. *Victoria alada de Samotracia*. Desconocido (190 a. C.).

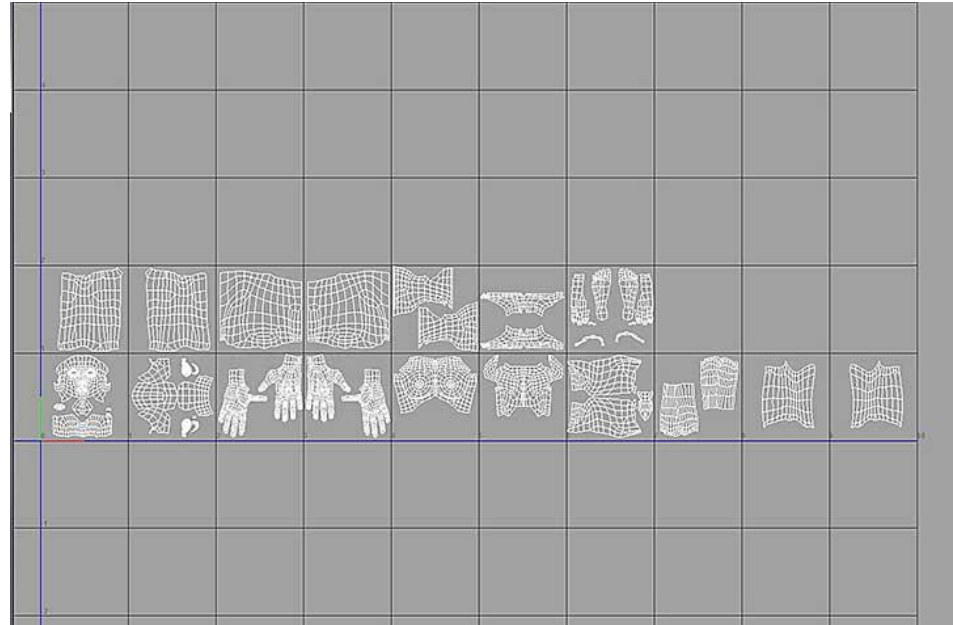


Fig. 48. Ejemplo de despliegue de coordenadas UV en UDIMs dentro de Maya. Banks, L. (2014).

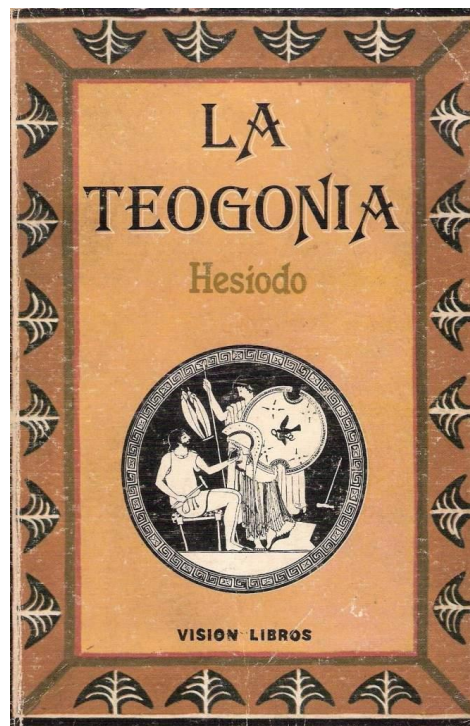


Fig. 49. *La Teogonía*. Hesíodo. (s. VII – VIII a.C.).



Fig. 51. *Viñeta de Lore Olympus*. Smythe, R. (2021).



Fig. 50. *El rapto de Proserpina*. Bernini, G.L. (1622).