

TFG

DISEÑO Y MODELADO 3D DEL PERSONAJE PRINCIPAL PARA UN PROYECTO DE VIDEOJUEGO AAA

ANEXO I. ÍNDICE DE IMÁGENES

Presentado por Jean Kevin Escobar Samaniego

Tutor: Francisco Martí Ferrer

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

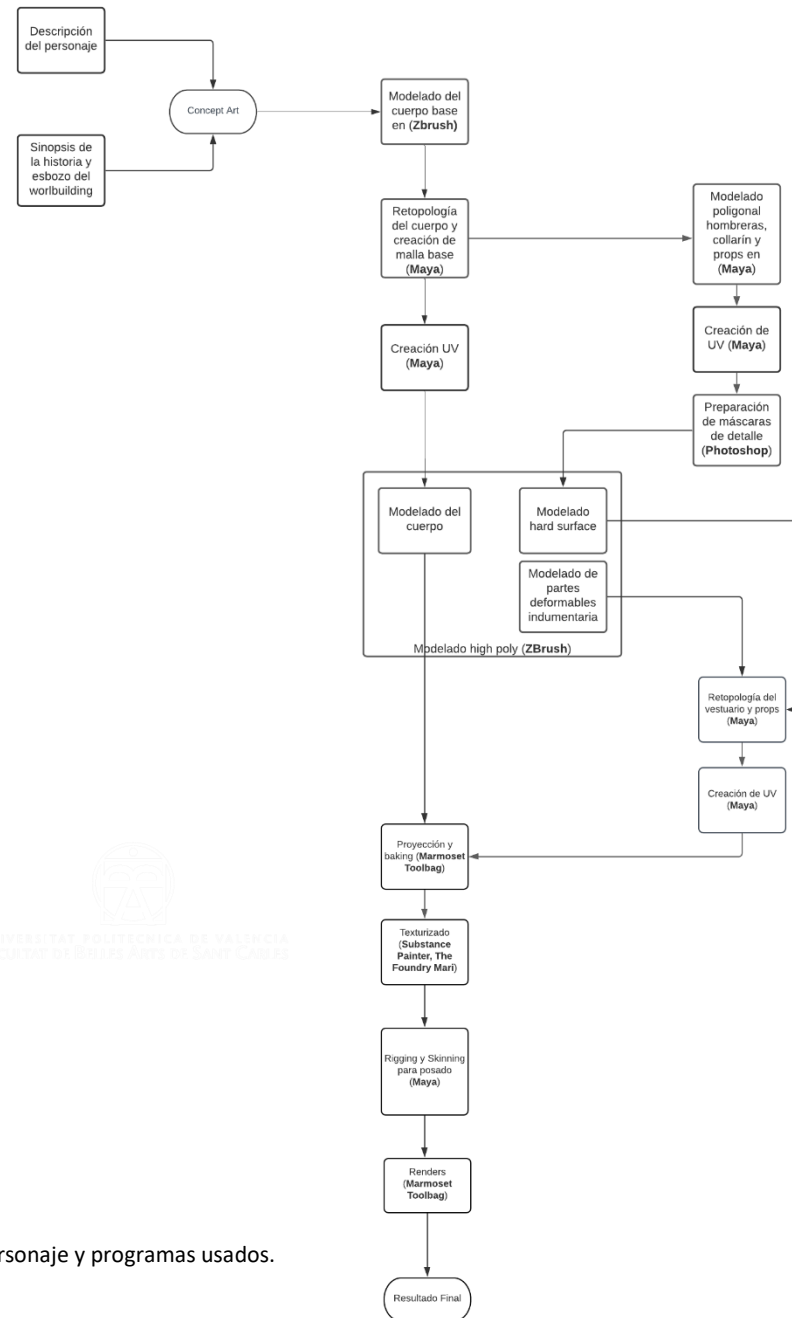


Fig. 1 Diagrama de flujo de trabajo. Escobar J. (2021).

Diagrama sobre la preproducción y producción del personaje y programas usados.



Fig. 2 Portada videojuego The Witcher 3 (2015), versión PC.



Fig. 3 Portada videojuego Assassins Creed Odyssey (2018), versión PS4.



Fig. 4 Don Quijote, Paczkowski M. (2020). Escobar, J. (2021).



Fig. 4 Pelo de Cassandra, Chafe S. (2018) Escobar, J. (2021).



Fig. 5 Concept art de Gadea en su juventud. Escobar, J. (2021).



Fig. 7 Concept art final de Elisheba. Escobar, J. (2021).

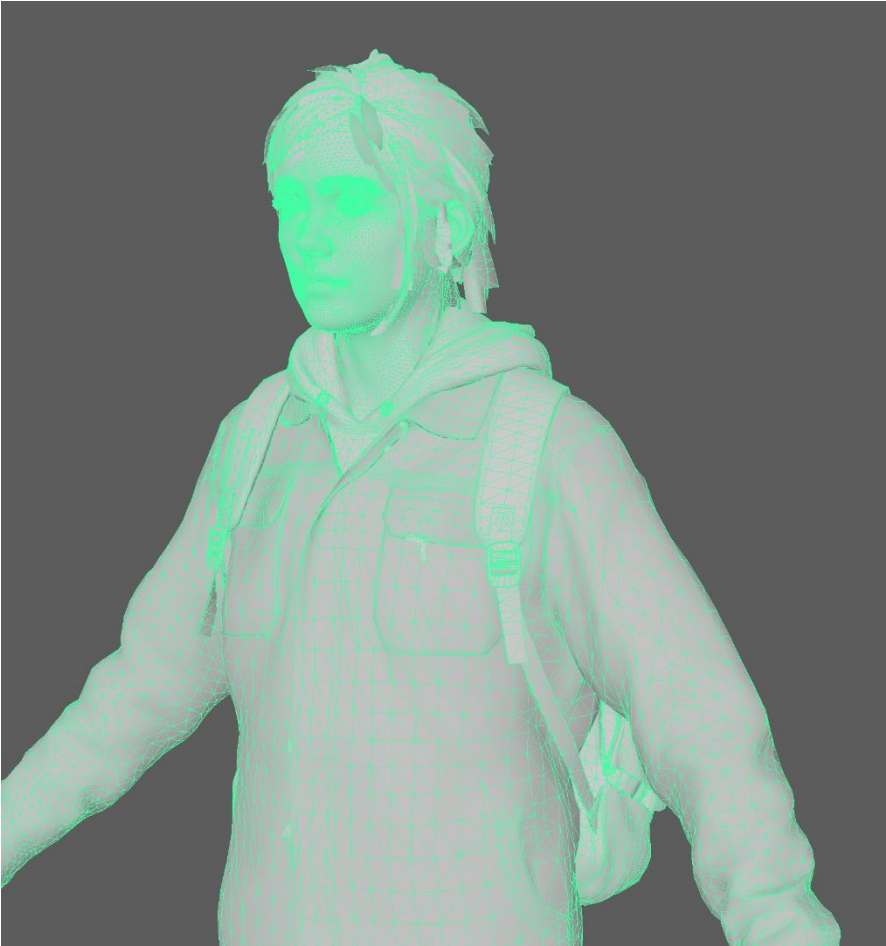


Fig. 8 Vista modelo Ellie en Maya. Escobar, J. (2021).



Fig. 9 Captura de pantalla del videojuego A.C Odyssey.
Escobar, J. (2021).



Fig. 6 Malla base del cuerpo de Elisheba, vista en Zbrush. Escobar, J. (2021).

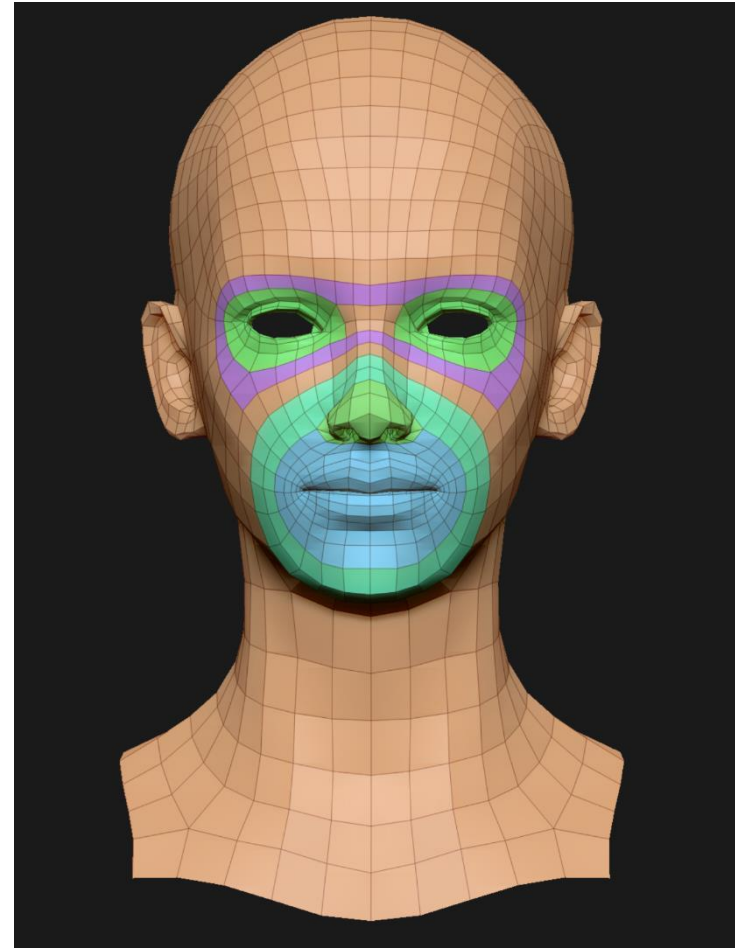


Fig. 11 Topología de la cara del personaje. Escobar, J. (2021).



Fig. 13 Modelado del cuerpo High Poly terminado, captura de pantalla en The Foundry Mari. Escobar, J. (2021).

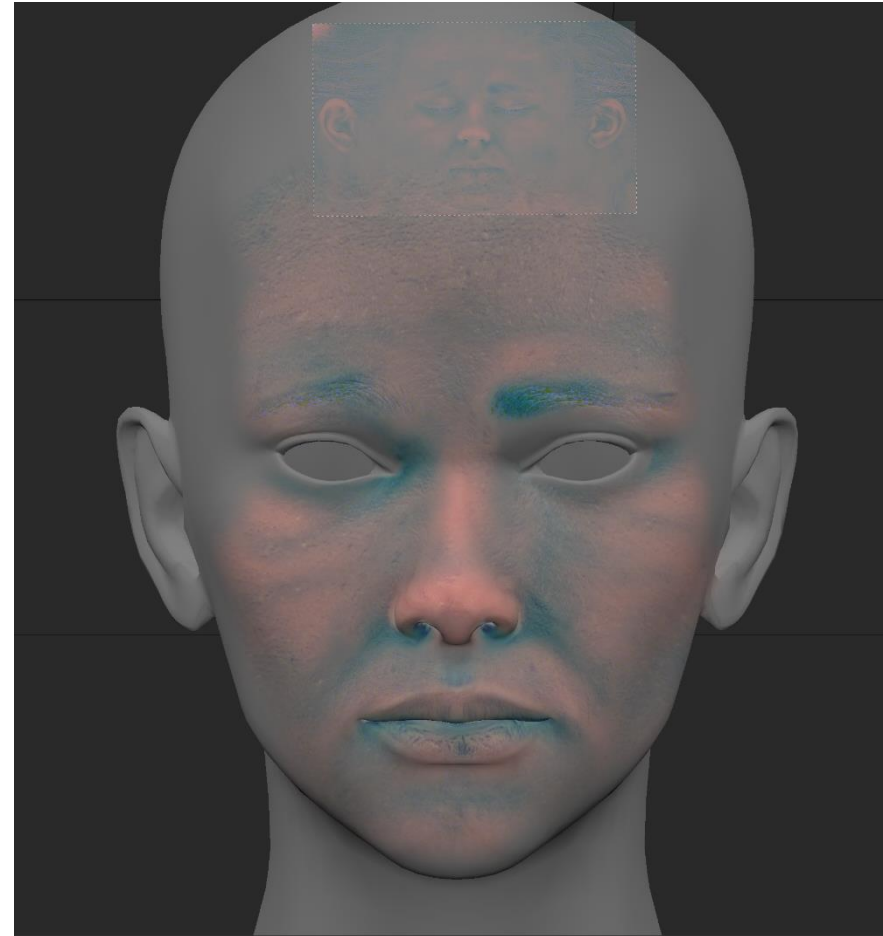


Fig. 12 Proyección de mapas de desplazamiento, captura de pantalla en Zbrush. Escobar, J. (2021).

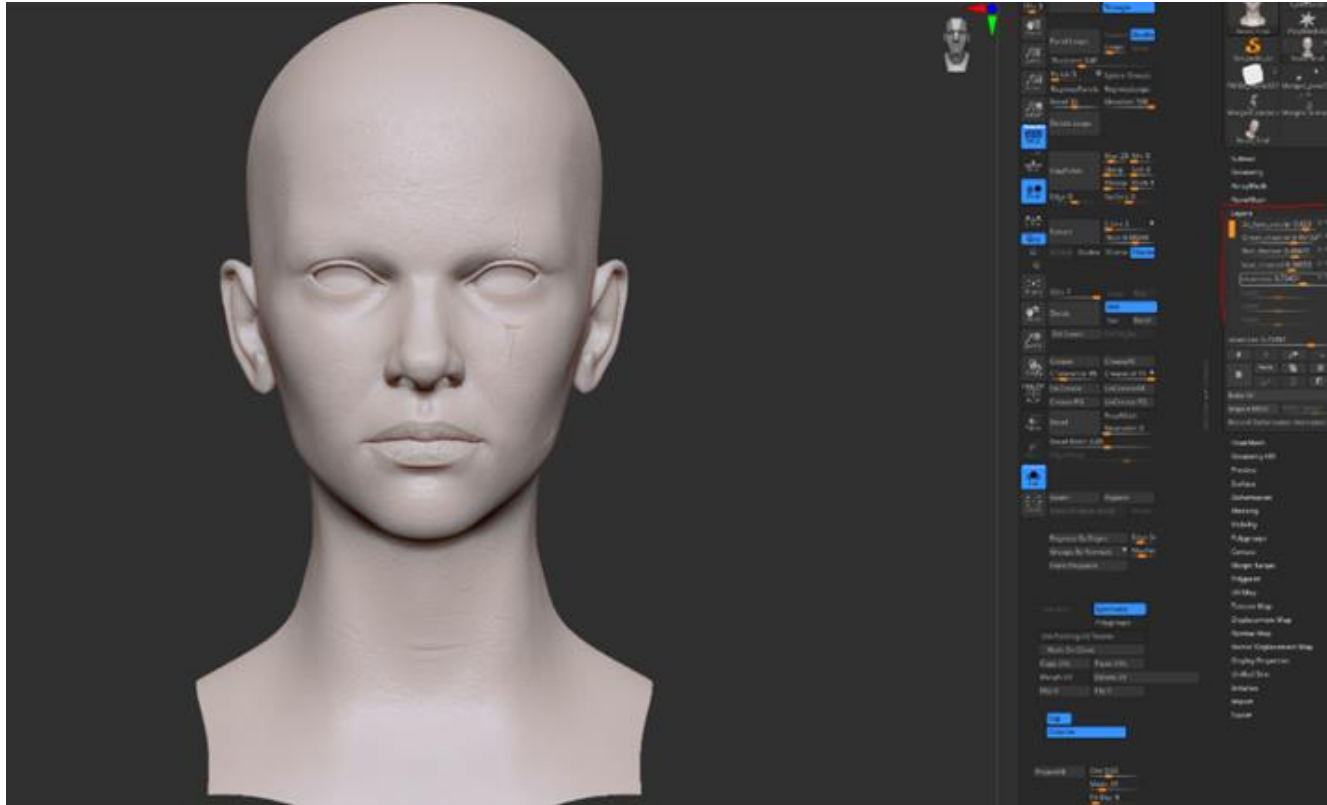


Fig. 14 Aplicación mapas de desplazamiento en Zbrush. Escobar, J. (2021).
Escobar, J. (2021).



Fig. 15 Método extracción en Zbrush.
Modelado de pantalones.



Fig. 7 Detallado de daños a la ropa y costuras del gambesón. Escobar, J. (2021).

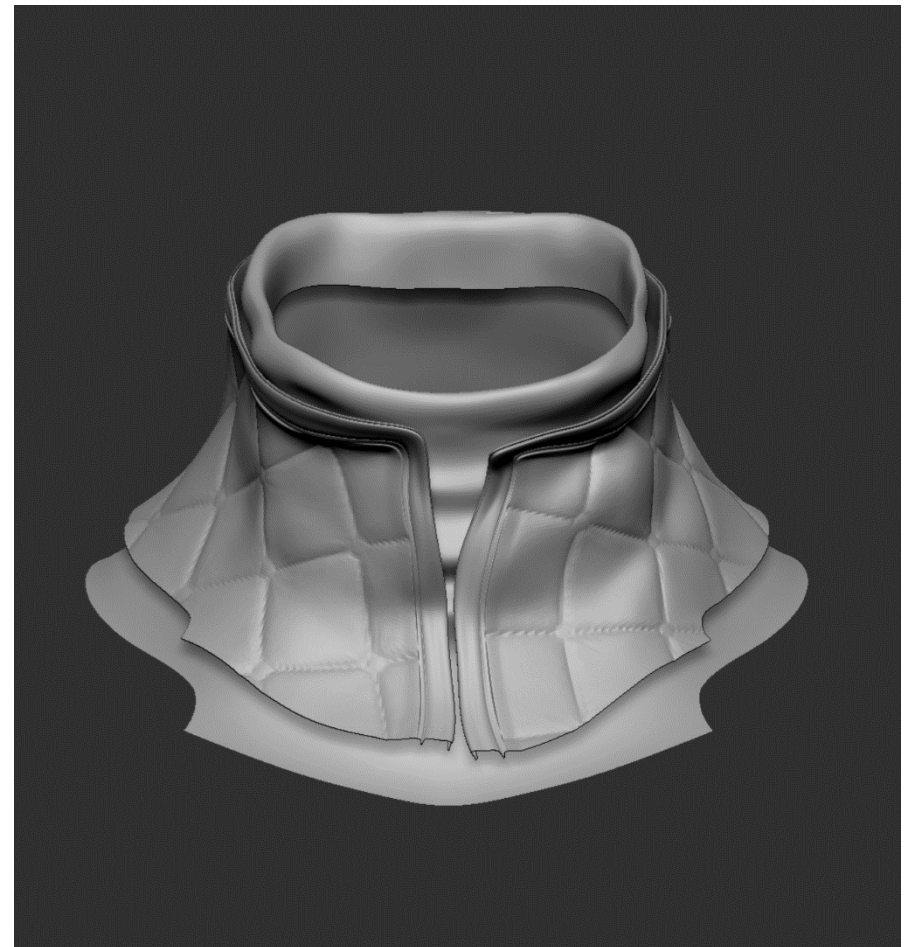


Fig. 17 Modelos del cuello del gambesón y jersey en Zbrush. Escobar, J. (2021).

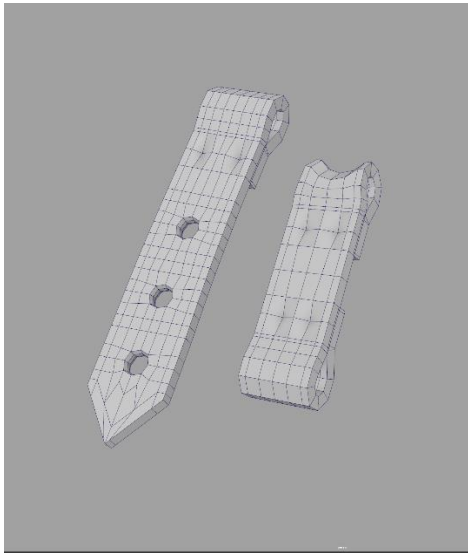


Fig. 18 *Modelo low poly cinturones en Maya.* Escobar, J. (2021).

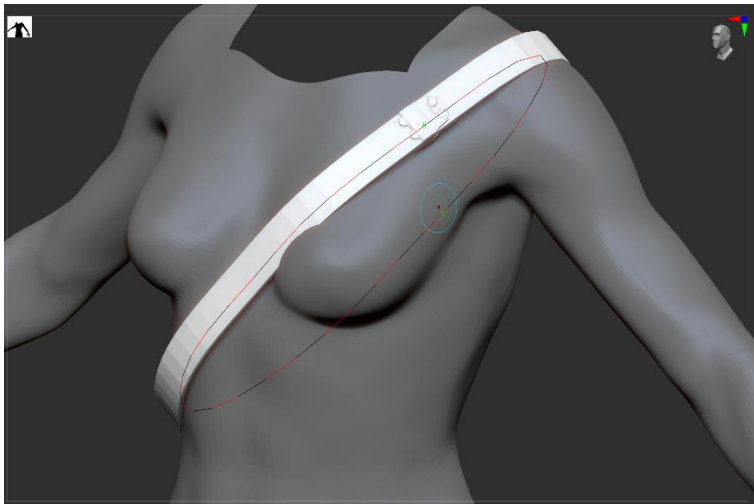


Fig. 19 Aplicación de cinturón en Zbrush como curve brush. Escobar, J. (2021).

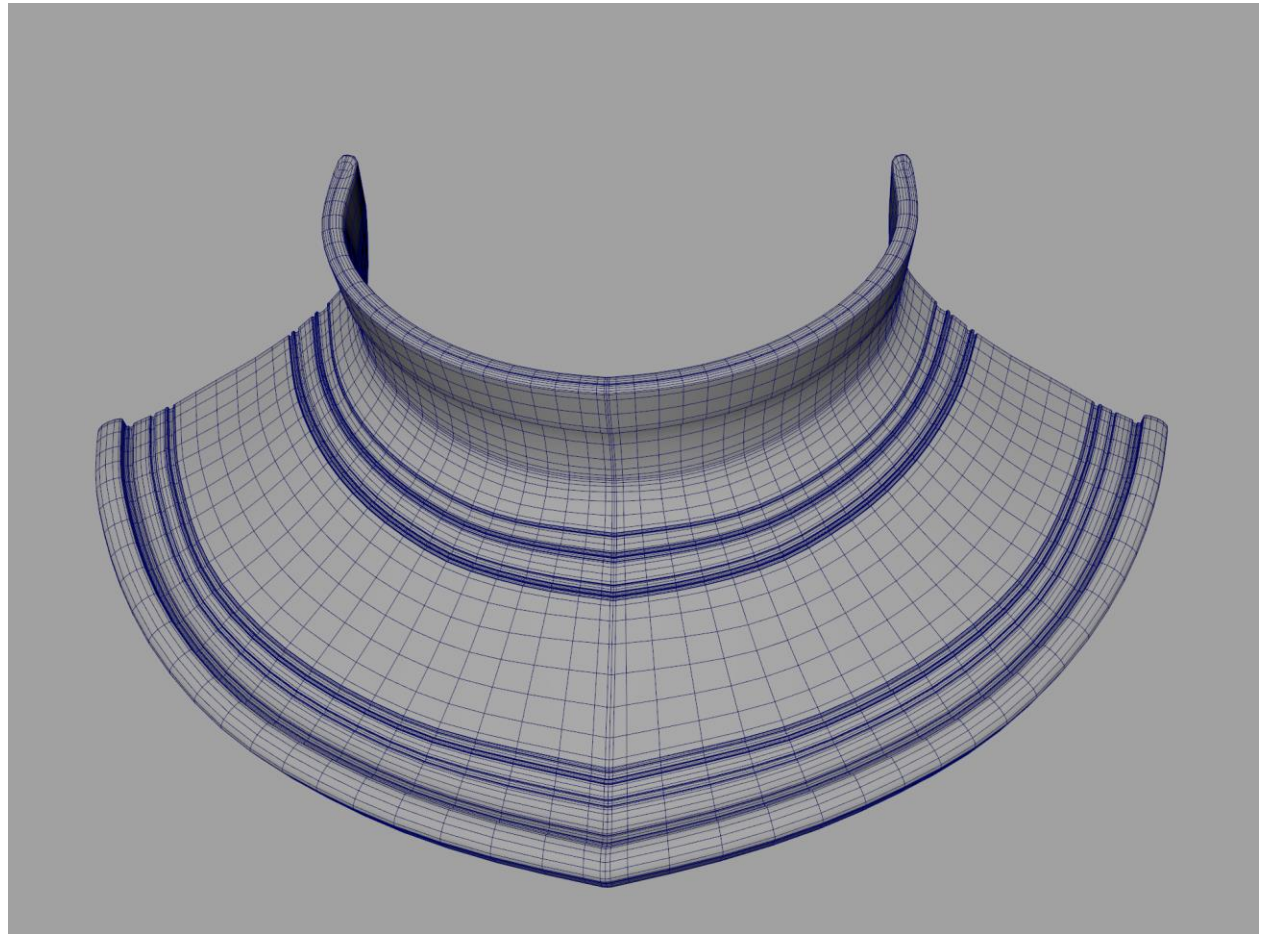


Fig. 8 Modelado poligonal del collarín en Maya. Escobar, J. (2021).



Fig. 21 Textura con UV Checker aplicada al modelo.

Escobar, J. (2021).

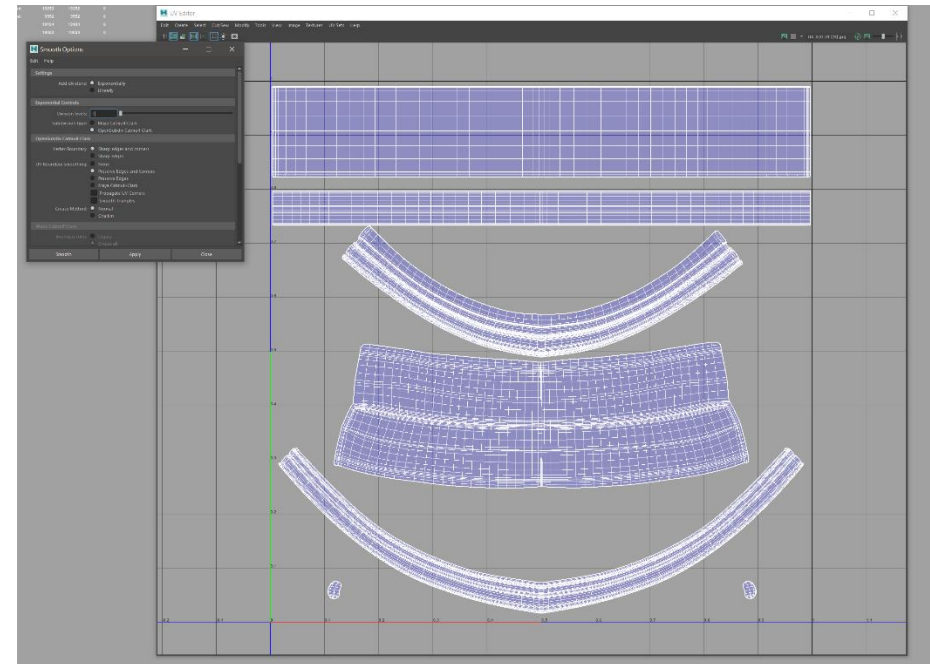


Fig. 22 Despliegue de UV del collarín en Maya. Escobar, J. (2021).



Fig. 23 Patrón del collarín y zona enmascarada en Photoshop. Escobar, J. (2021).

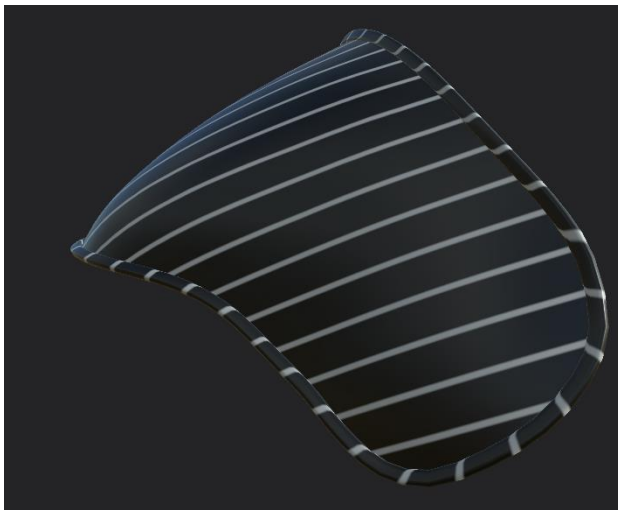


Fig. 24 Máscara de rejilla en espiral aplicada al modelo en Substance Painter. Escobar, J. (2021).

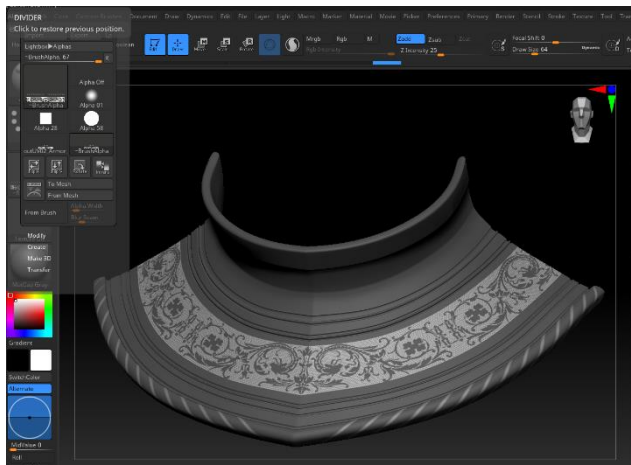


Fig. 25 Máscara de detalle aplicada al collarín en ZBrush. Escobar, J. (2021).

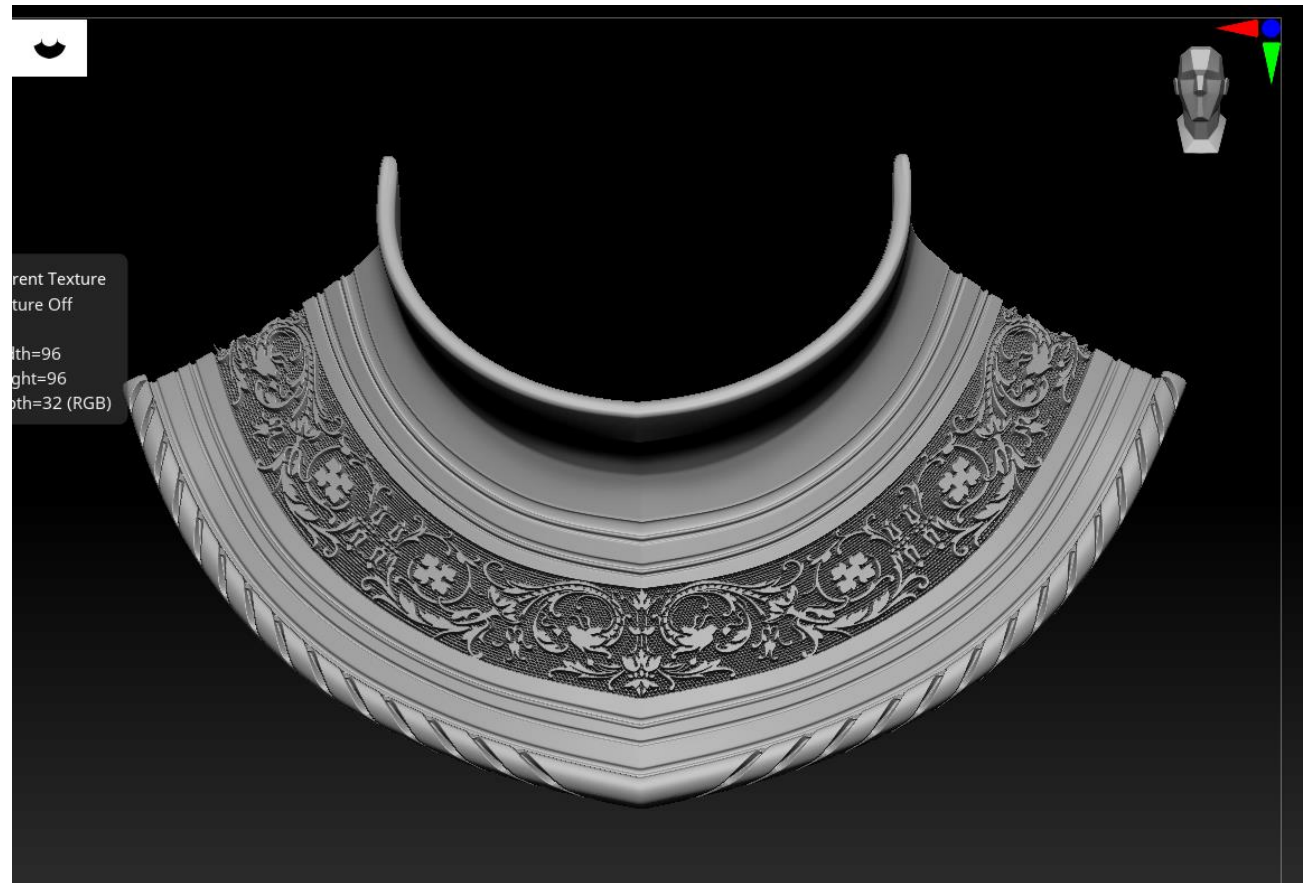


Fig. 26 Modelo final (high poly) del collarín en Zbrush. Escobar, J. (2021). (derecha)

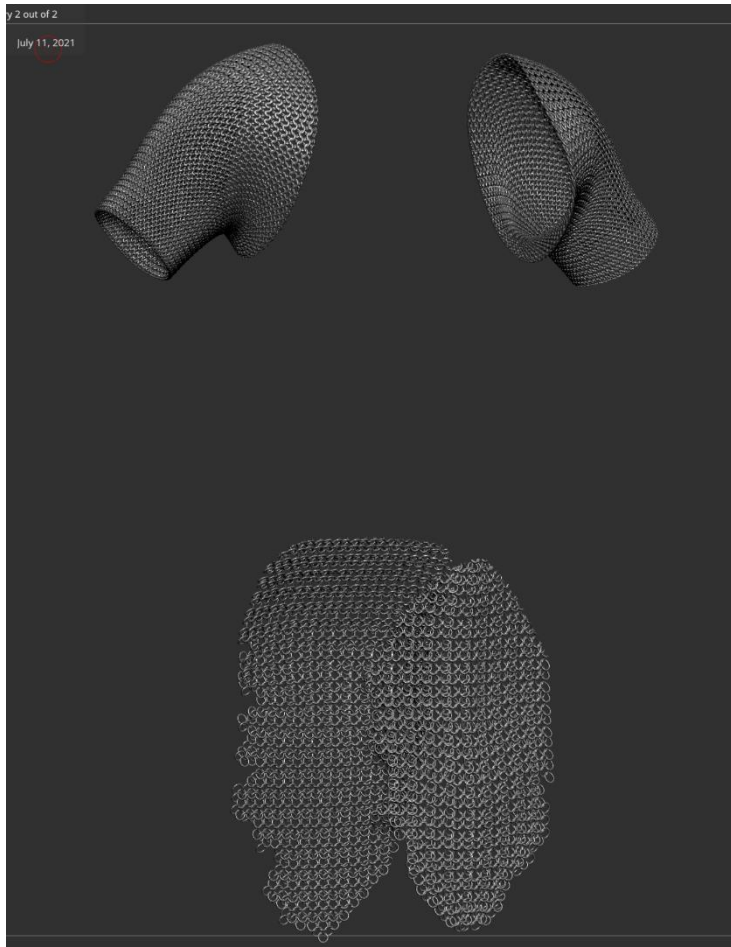


Fig. 27 Modelado final de la cota de malla en Zbrush. Escobar, J. (2021).



Fig. 28 Detallado del modelo final (high poly) del brazal y guante en Zbrush. Escobar, J. (2021).

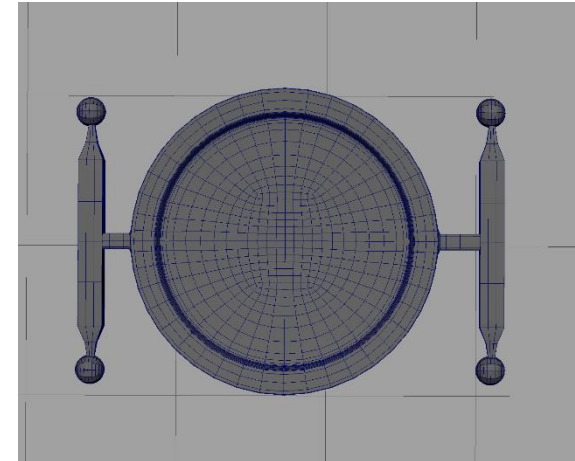


Fig. 29 Modelo low poly del medallón del cinturón del torso en Maya. Escobar, J. (2021).



Fig. 10 Modelo final vista frontal, render en Zbrush.
Escobar, J. (2021).



Fig. 9 Modelo final vista trasera, render en Zbrush.
Escobar, J. (2021).

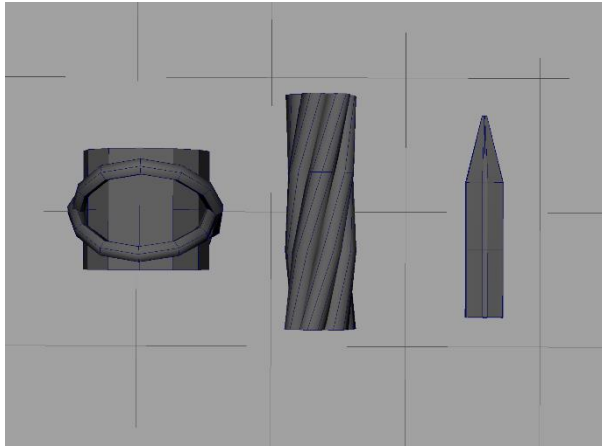


Fig. 12 Modelo *low poly* de bordes decorativos en Maya. Escobar, J. (2021)



Fig. 11 Pantalones decimados con menor densidad poligonal en Maya. Escobar, J. (2021).

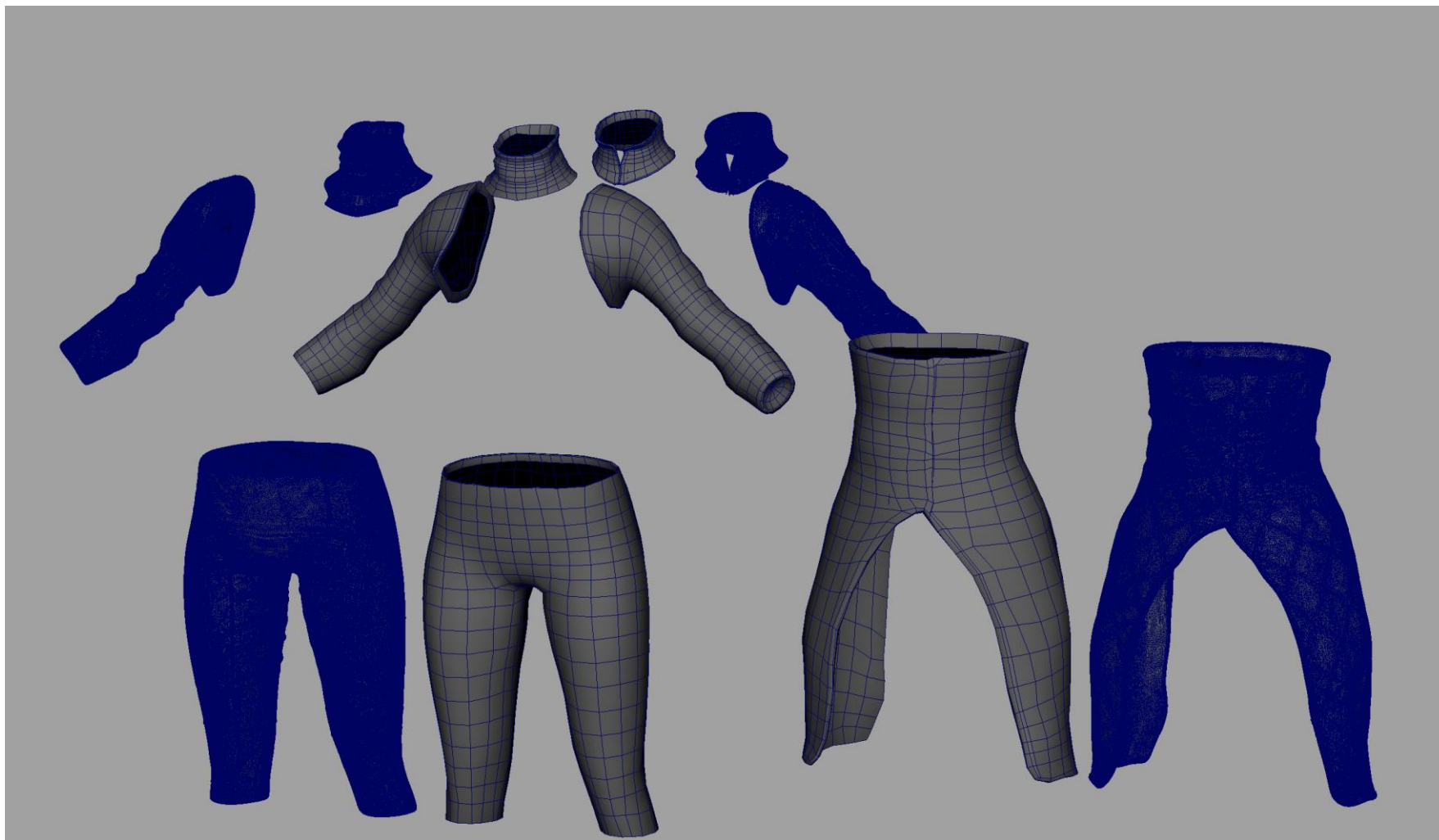


Fig. 34 Comparación entre modelos decimados y modelos (low poly) tras retopología. Vista en Maya. Escobar, J.



Fig. 13 Despiece de placas de las grebas y zapatos *high poly* en Zbrush. Escobar, J. (2021).



Fig. 36 Modelo low poly de las grebas, vista en Maya. Escobar, J. (2021).



Fig. 37 Modelo low poly con las normales suavizadas, vista en Maya. Escobar, J. (2021).

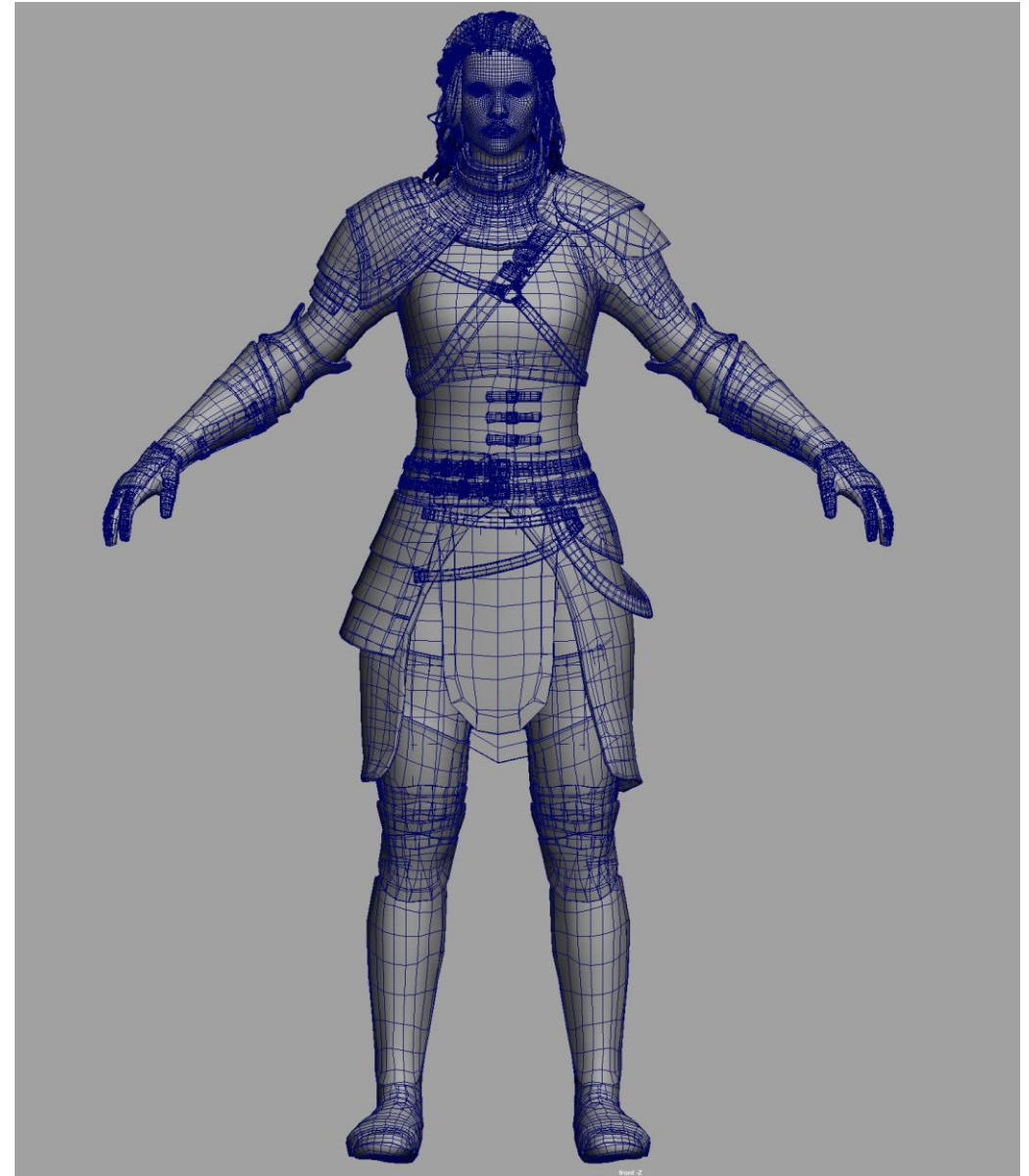


Fig. 38 Modelo low poly Vista de alambre en Maya. Escobar, J. (2021). (derecha)

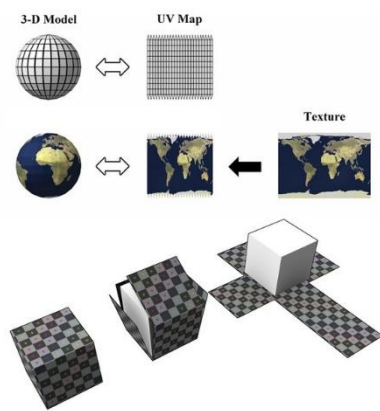


Fig. 14 Diagrama explicativo de UV y texturizado. Quora. (s. f.).

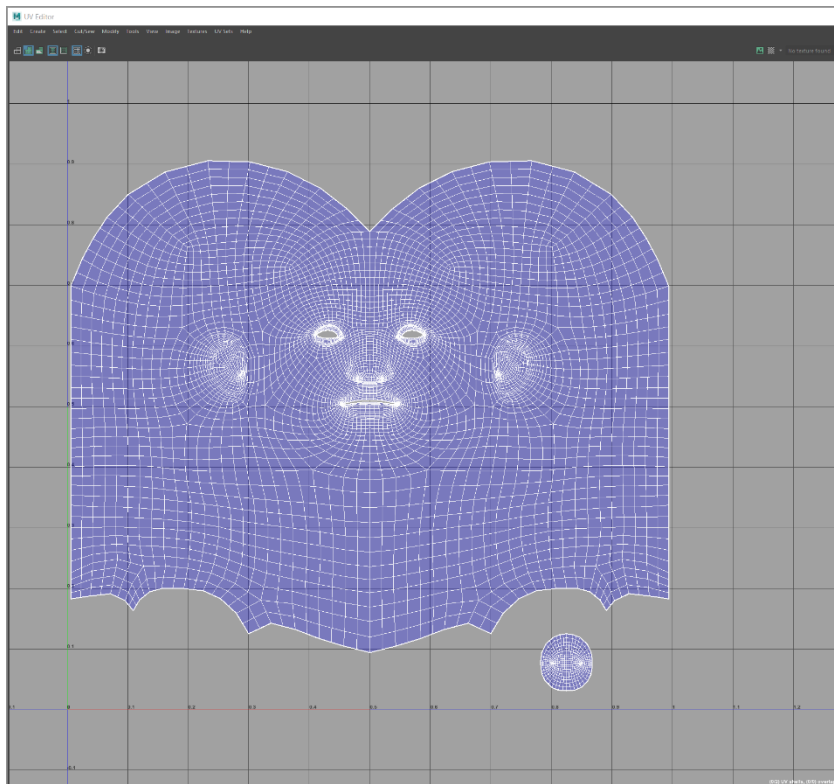


Fig. 40 Despliegue de UV de la cabeza en Maya. Escobar, J. (2021).

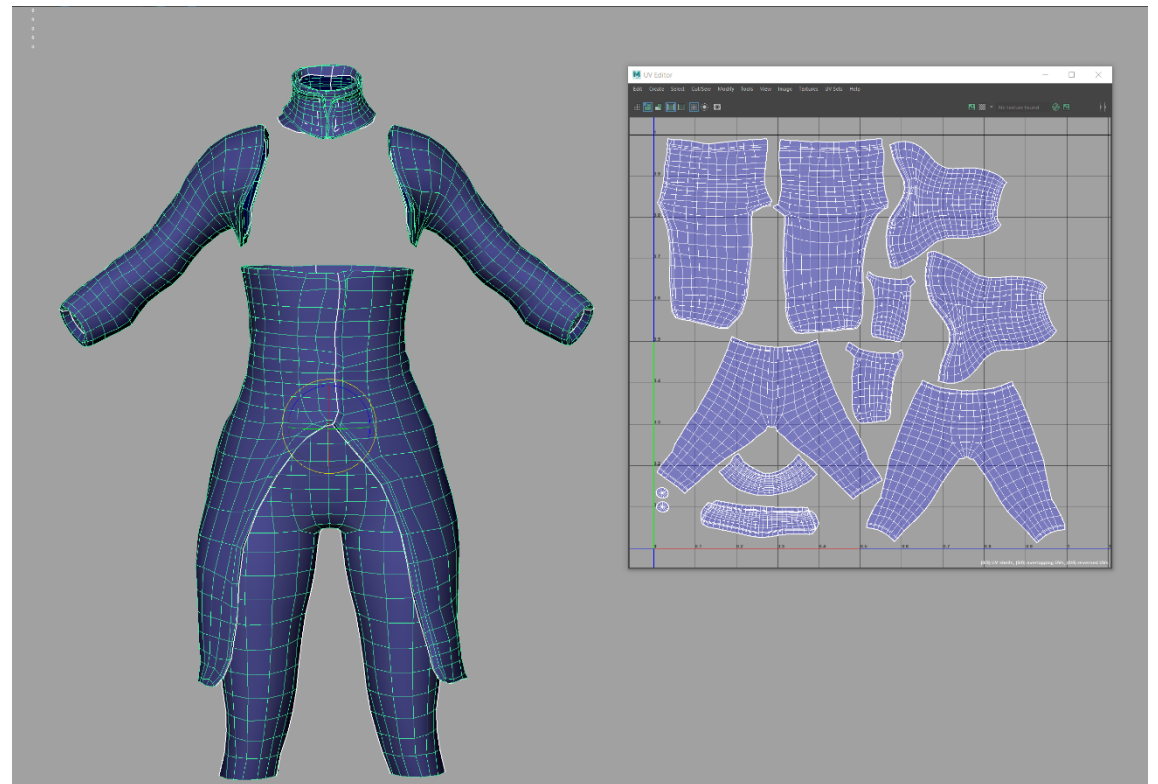


Fig. 41 Despliegue de coordenadas UV del set de telas en Maya. Escobar, J. (2021).

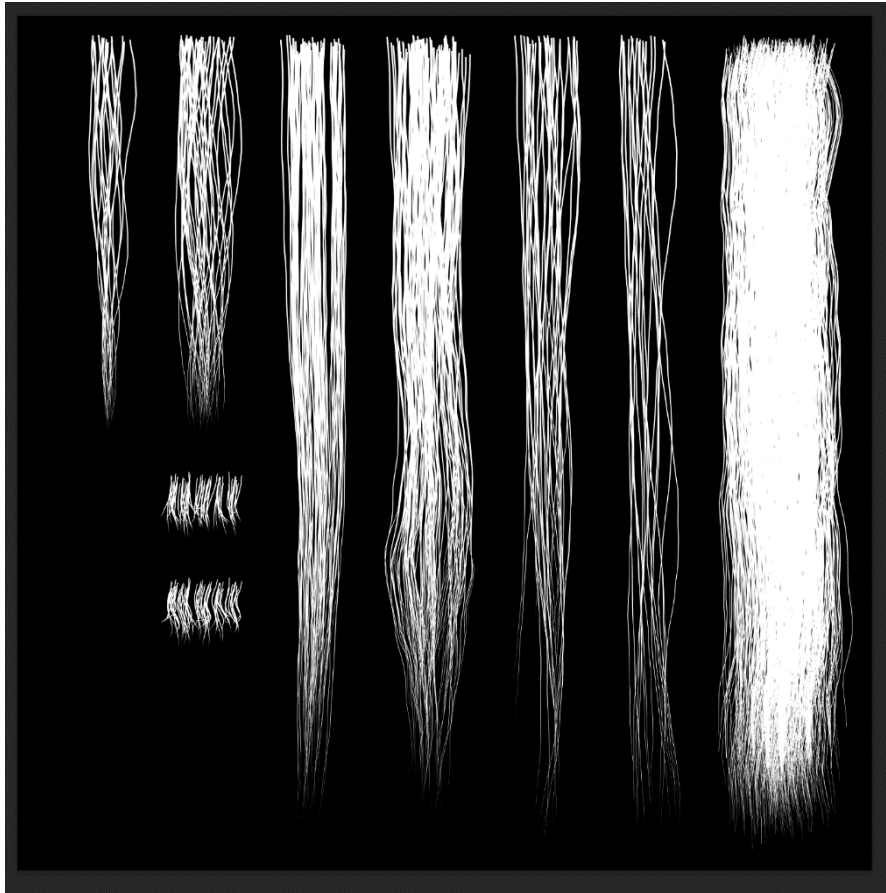


Fig. 42 Textura final creada en Substance Designer. Escobar, J. (2021).

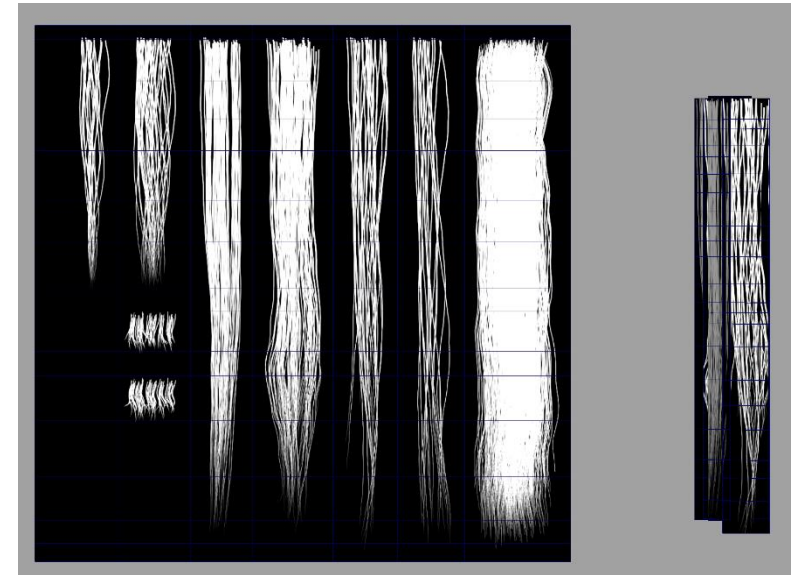


Fig. 43 Planos primitivos con la textura del pelo en Maya. Escobar, J. (2021).

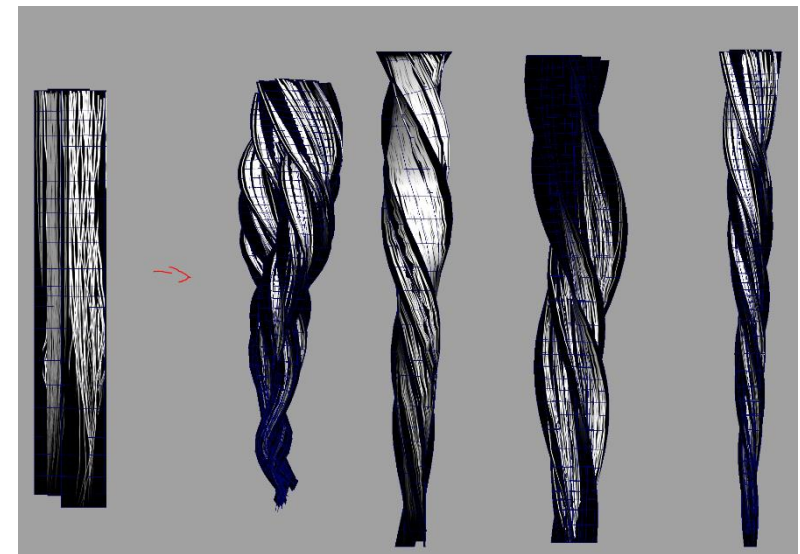


Fig. 44 Fases de creación de diferentes mechones de pelo en Maya. Escobar, J. (2021).



Fig. 45 Creación del pelo final, vista de alambre en Maya. Escobar, J. (2021). (derecha)

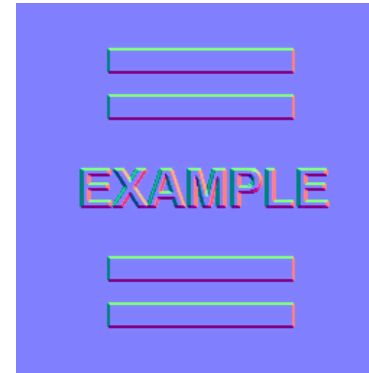


Fig. 15 Ejemplo de mapas de normales. Unity. (s.f.).

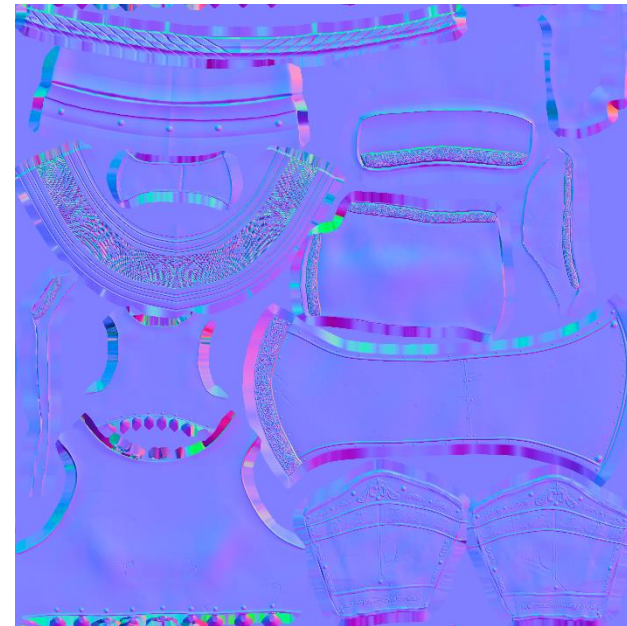


Fig. 47 Mapa de normales de la armadura extraído del trabajo. Escobar, J. (2021).

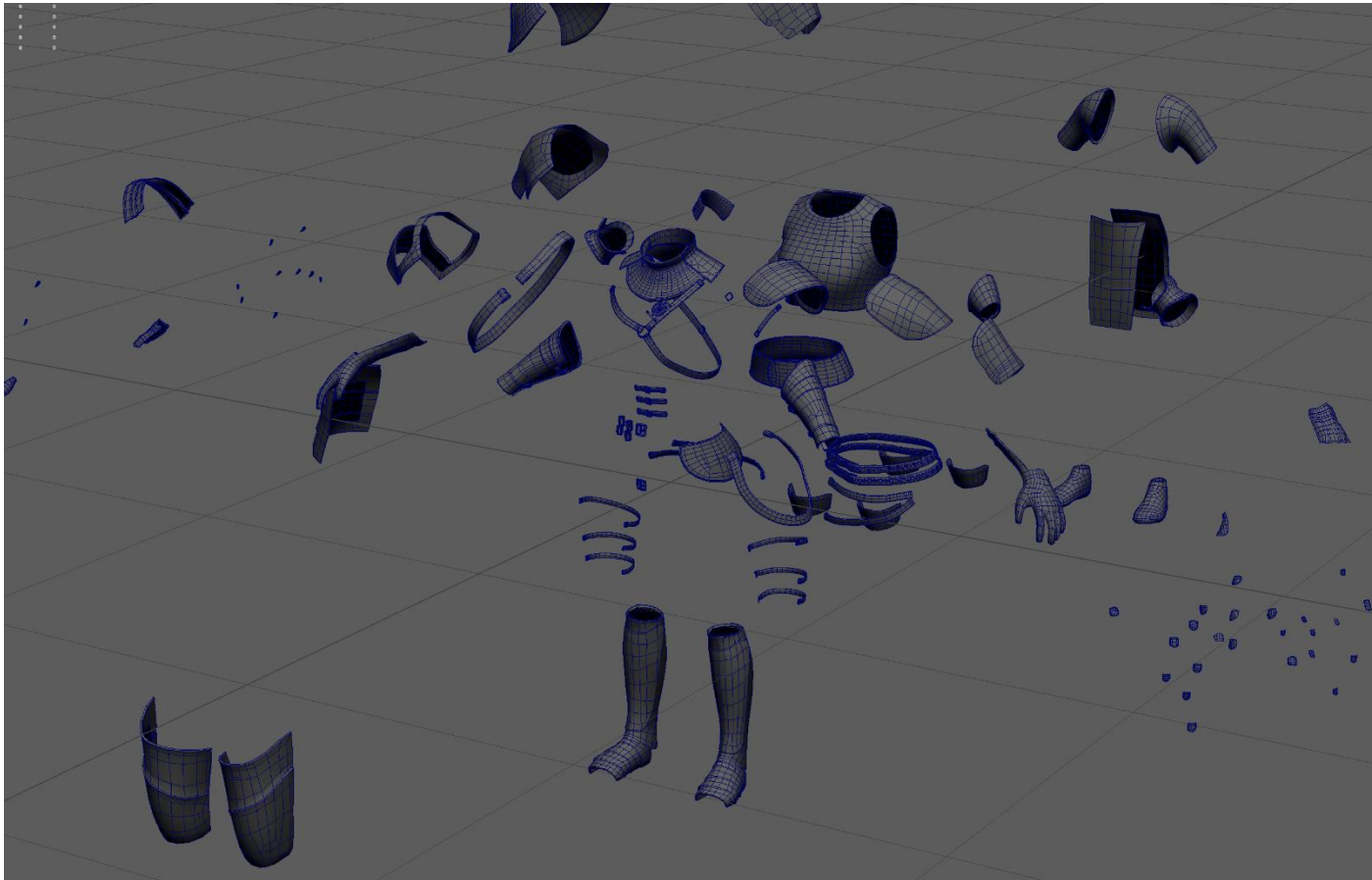


Fig. 48 Piezas de la armadura separadas para el *exploded baking* en Maya. Escobar, J. (2021).

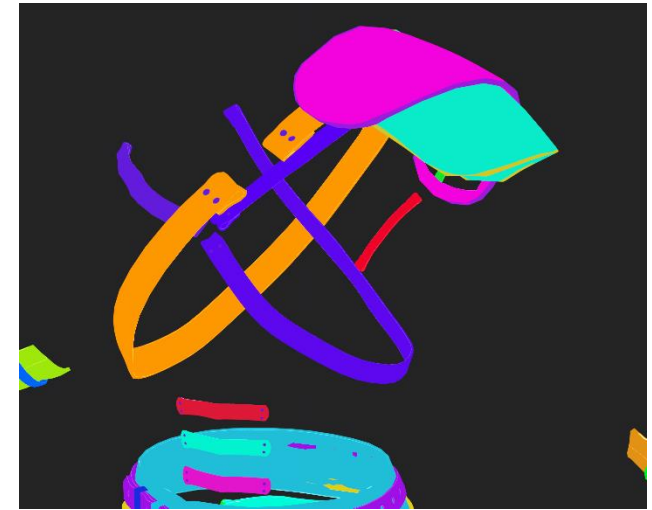


Fig. 49 Modelo pintado por colores, vista en Zbrush. Escobar, J. (2021).



Fig. 50 Render *low poly* con mapas de normales en Marmoset Toolbag. Vista frontal.



Fig. 51 Render *low poly* con mapas de normales en Marmoset Toolbag. Vista trasera.



Fig. 52 Color base de la piel tras la proyección de la información de color en The Foundry Mari. Escobar, J. (2021).



Fig. 53 Fig. 61 Detallado de la piel en The Foundry Mari. Escobar, J. (2021).



Fig. 54 Color de la piel sin SSS en Substance Painter. Escobar, J. (2021).



Fig. 55 Máscaras SSS aplicados en la piel en zonas de influencia nariz, orejas y labios. Escobar, J. (2021).

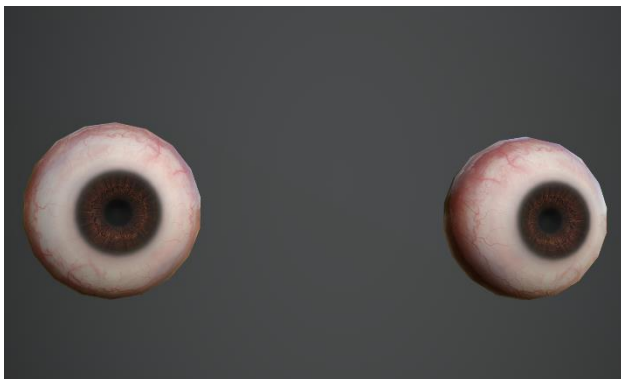


Fig. 56 Texturizado de ojos en Substance Painter. Escobar, J. (2021).



Fig. 57 Texturizado de metal en Substance painter. Escobar, J. (2021).



Fig. 58 Detallado del metal, óxido y grasa en Substance Painter. Escobar, J. (2021).



Fig. 16 Material procedural de cota de malla aplicado a la zona dedicada en Substance Painter. Escobar, J. (2021).



Fig. 60 Detalle del texturizado de cuero desgastado en Substance Painter. Escobar, J. (2021).



Fig. 61 Texturas terminadas del set de telas en Substance Painter.
Escobar, J. (2021).



Fig. 62 Pelo terminado en Substance Painter. Escobar, J. (2021).



Fig. 63 Fase terminada de texturizado, render final en IRAY de Substance Painter. Vista frontal. Escobar, J. (2021).



Fig. 64 Fase terminada de texturizado, render final en IRAY de Substance Painter. Vista frontal. Escobar, J. (2021).



Fig. 65 Texturizado terminado, render final en IRAY de Substance Painter. Vista frontal. Escobar, J. (2021).



Fig. 66 Texturizado terminado, render final en IRAY de Substance Painter. Vista trasera. Escobar, J. (2021).



Fig. 67 Escena donde los personajes interactúan. Imagen tomada en MArmoset Toolbag con RayTracing activado. Escobar, J. (2021).



Fig. 68 Escena donde los personajes interactúan. Imagen tomada en MArmoset Toolbag con RayTracing activado. Escobar, J. (2021).