

ANEXO II PROCESO DE DISEÑO DEL PERSONAJE

El presente anexo aborda el proceso de diseño del personaje realizado en el proyecto de Trabajo Final de Grado: Preproducción para la animación de un personaje en 3D.

Con el objetivo de complementar la descripción del proceso detallado en el proyecto, se presentan de manera organizada las imágenes correspondientes a cada etapa en los apartados pertinentes del cuerpo principal del trabajo, destacándolas con un tamaño ampliado para facilitar su visualización.

1. CONCEPT ART



Ilustración 1.
Primer boceto del personaje. (2023).



Ilustración 2.
Exploración del personaje. (2023).



Ilustración 3.
Exploración del personaje. (2023)



Ilustración 4.
Estudio de color. (2023).



Ilustración 5.
Estudio de color. (2023).

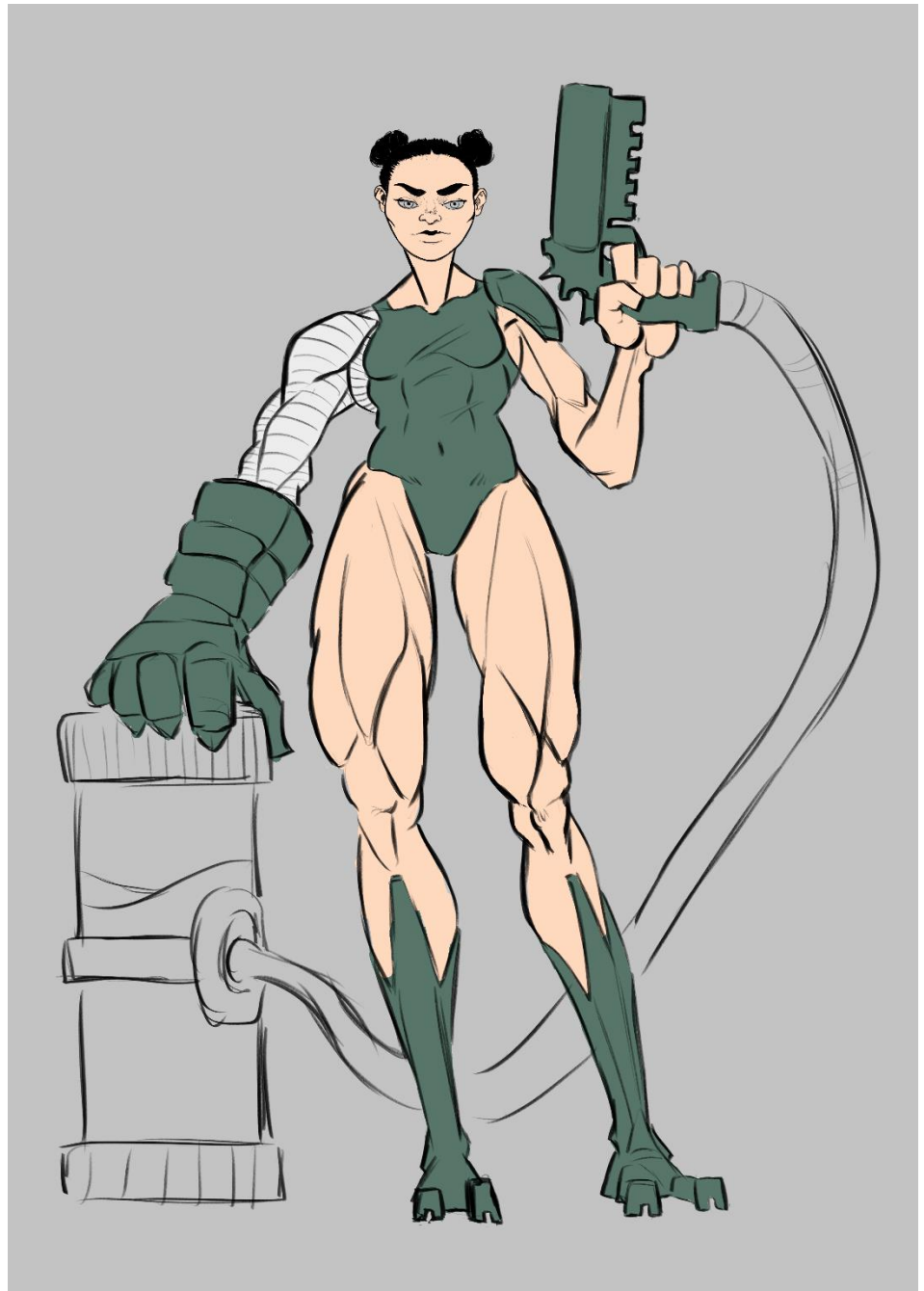


Ilustración 6.
Exploración del personaje. (2023).

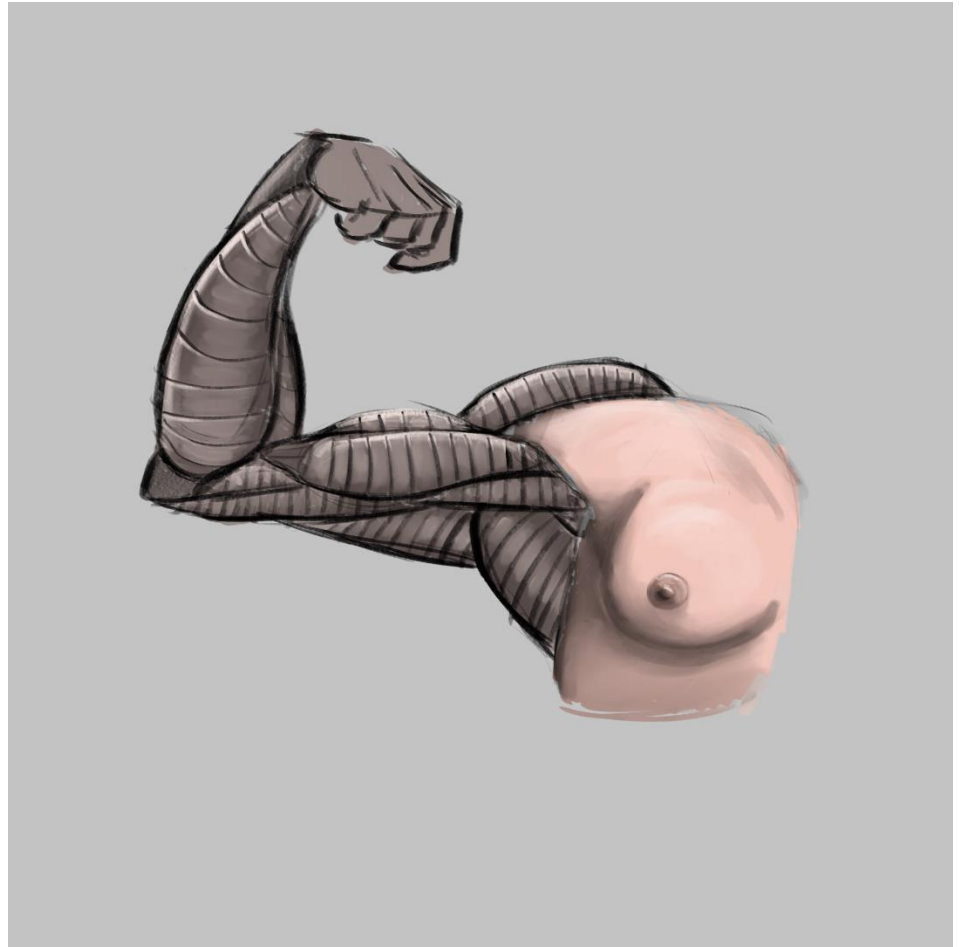


Ilustración 7.
Estudio anatómico. (2023).

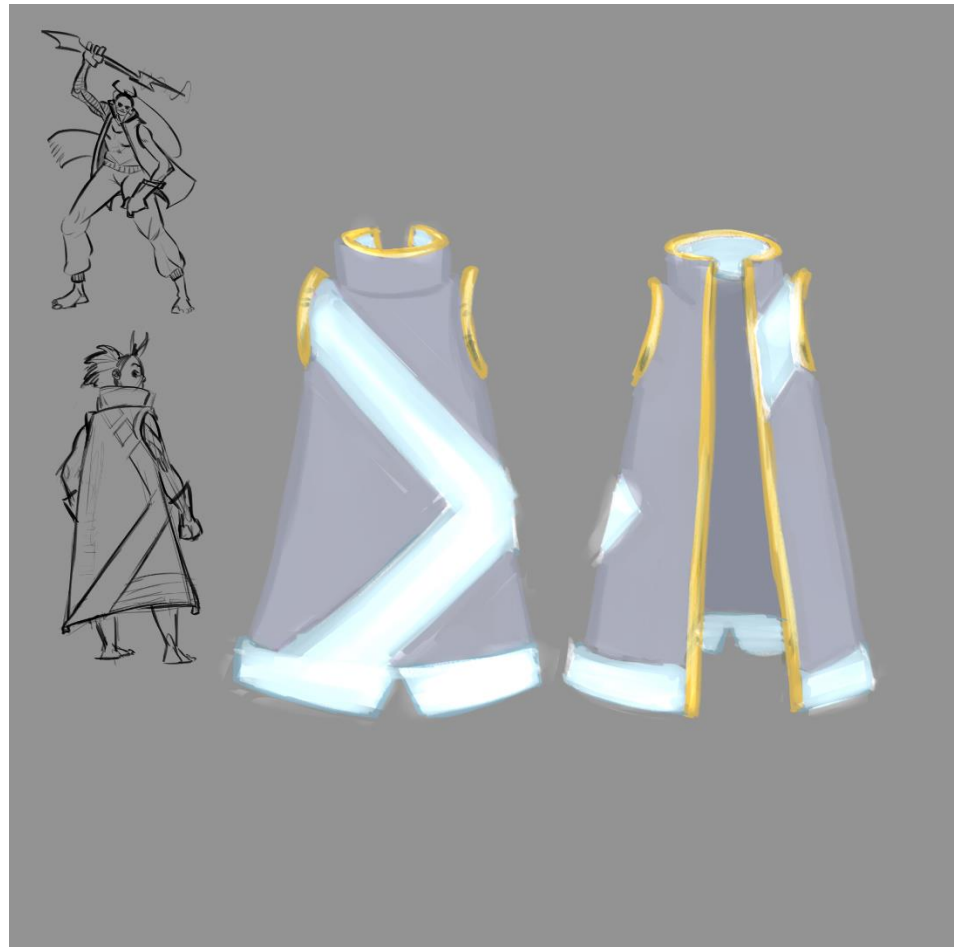


Ilustración 8.
Concept art de la bata. (2023).



Ilustración 9.
Concept art Rachel. (2023).

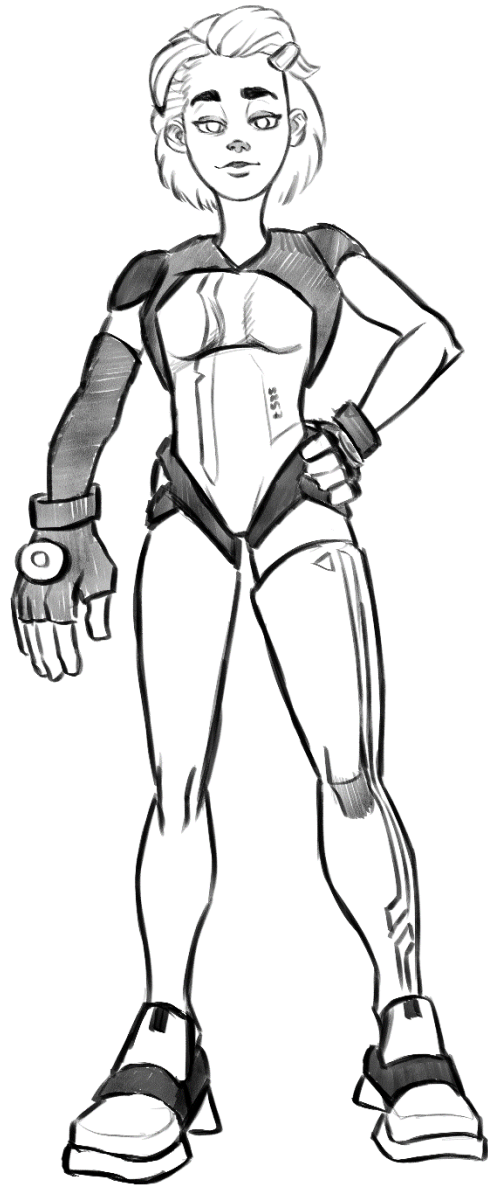


Ilustración 10.
Boceto diseño de Rachel. (2023).

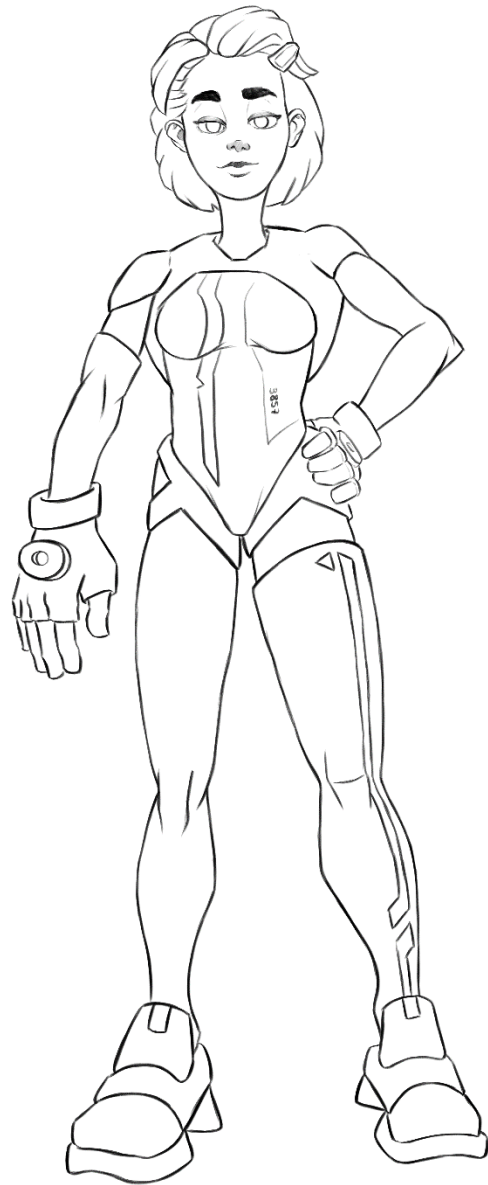


Ilustración 11.
Line art diseño de Rachel. (2023).

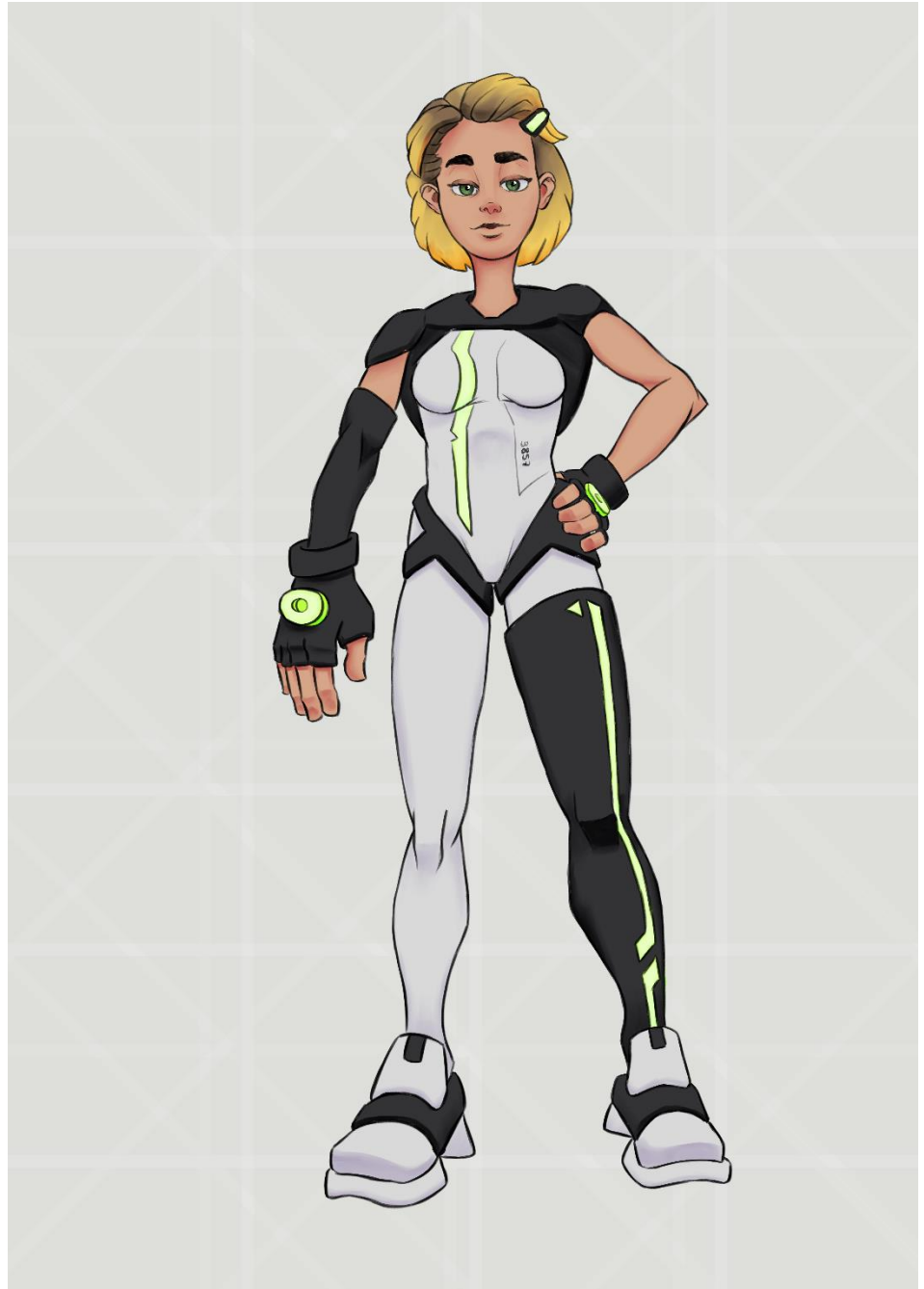


Ilustración 12.
Color diseño de Rachel. (2023).

2. DISEÑO FINAL



Ilustración 13.
Apuntes sobre el boceto 3D. (2023).

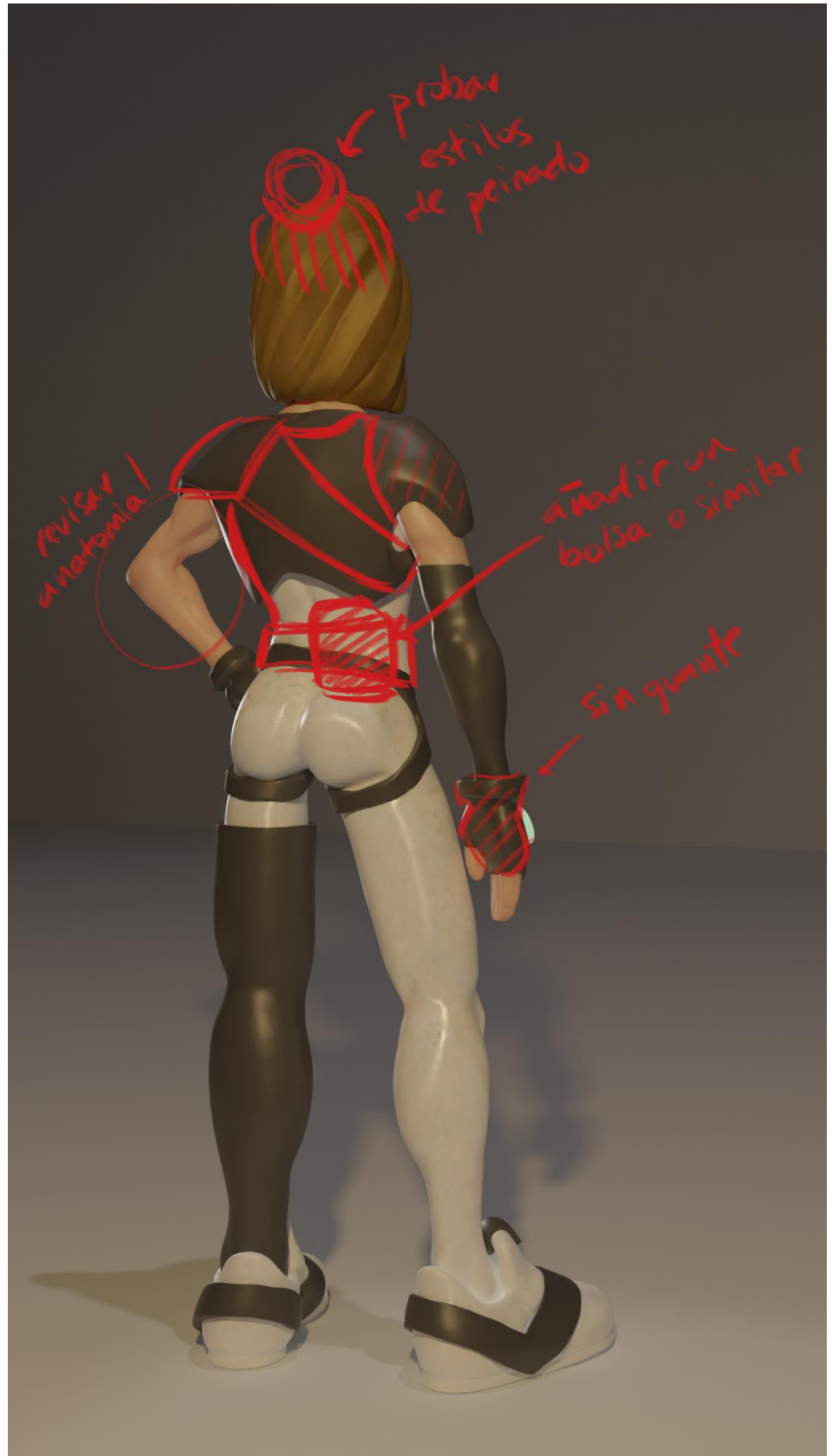


Ilustración 14.
Apuntes sobre la parte trasera del boceto 3D. (2023).

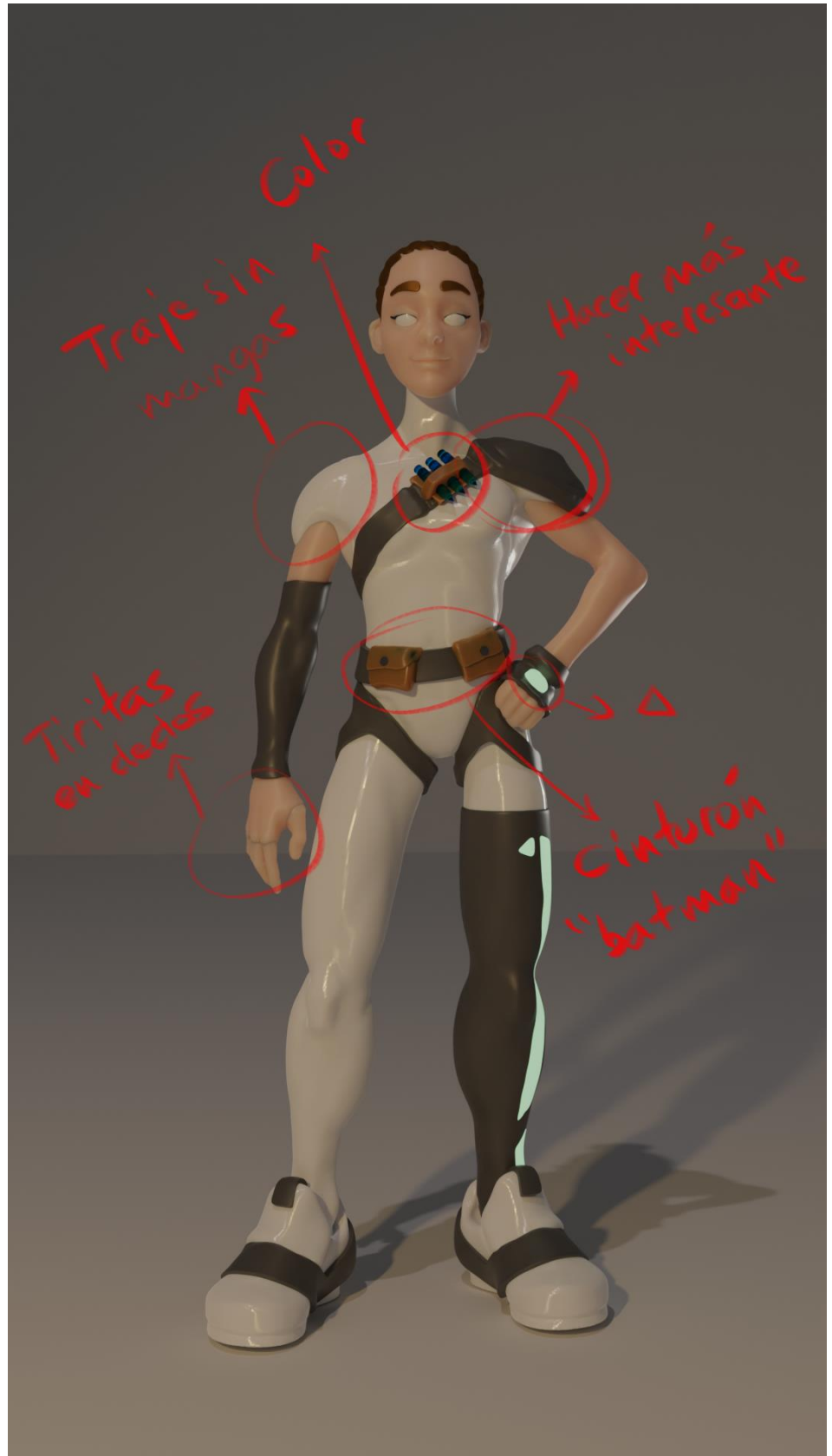


Ilustración 15.
Apuntes sobre el segundo boceto 3D. (2023).

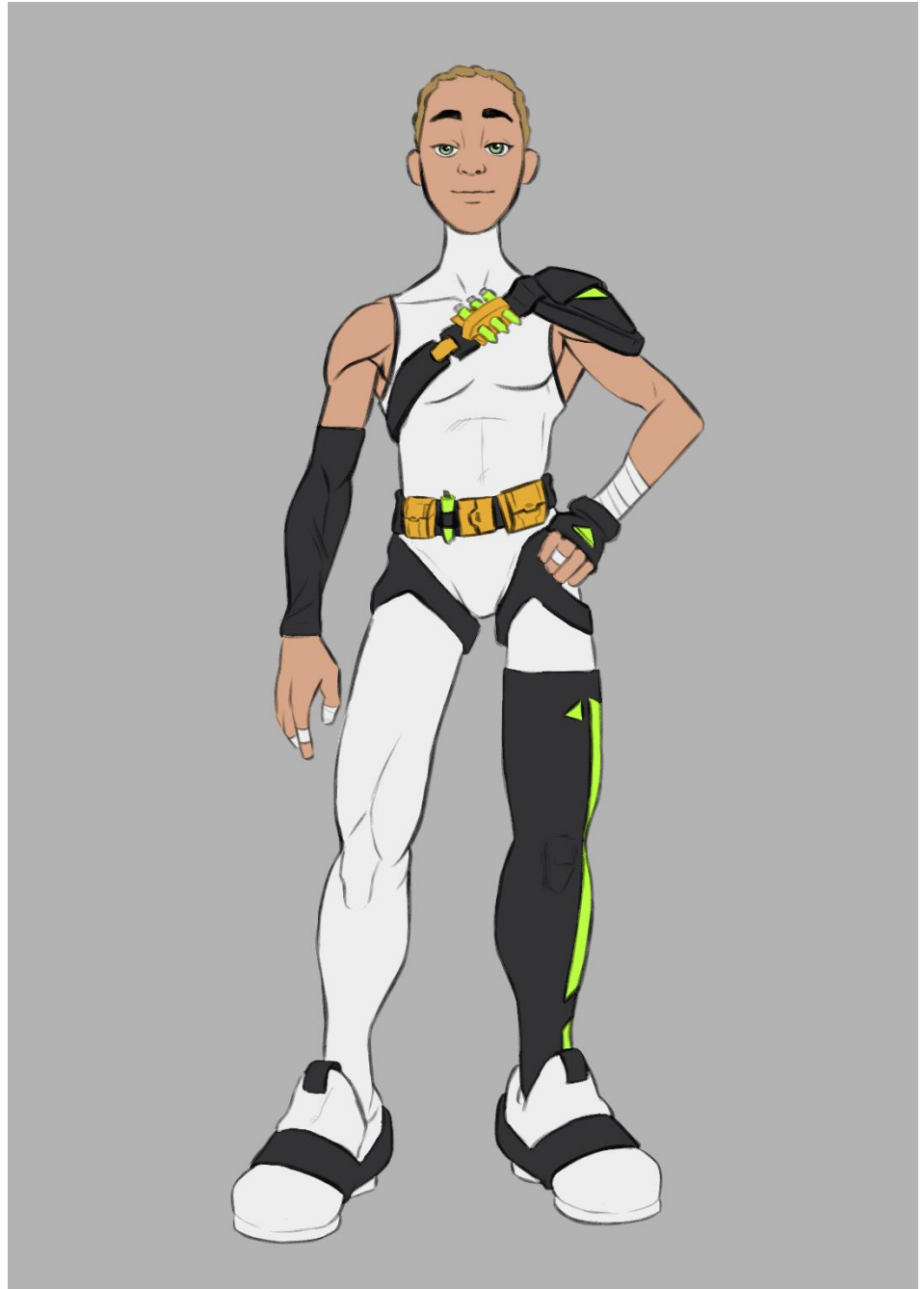


Ilustración 16.
Rediseño frontal de Rachel. (2023).

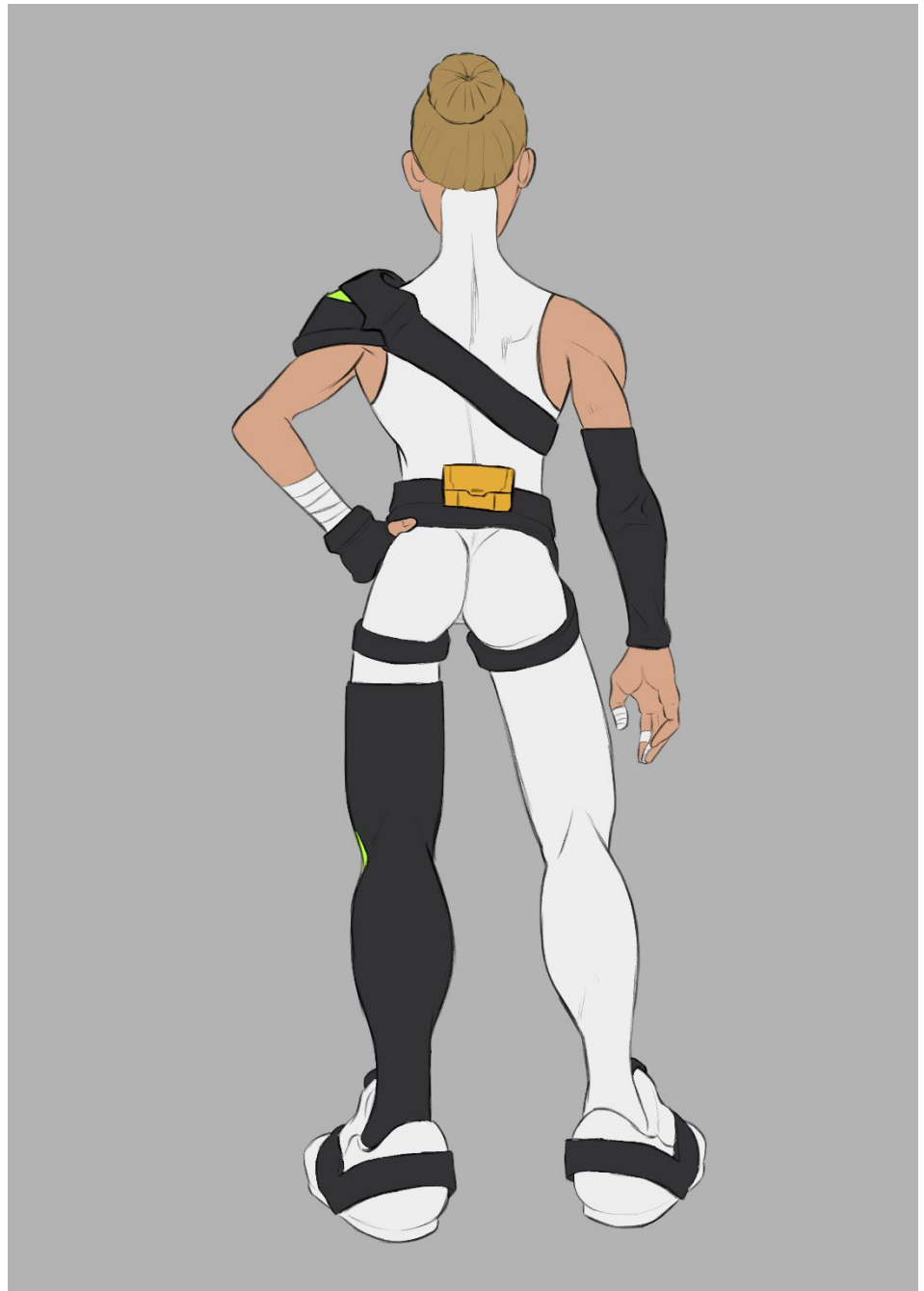


Ilustración 17.
Rediseño vista trasera de Rachel. (2023).

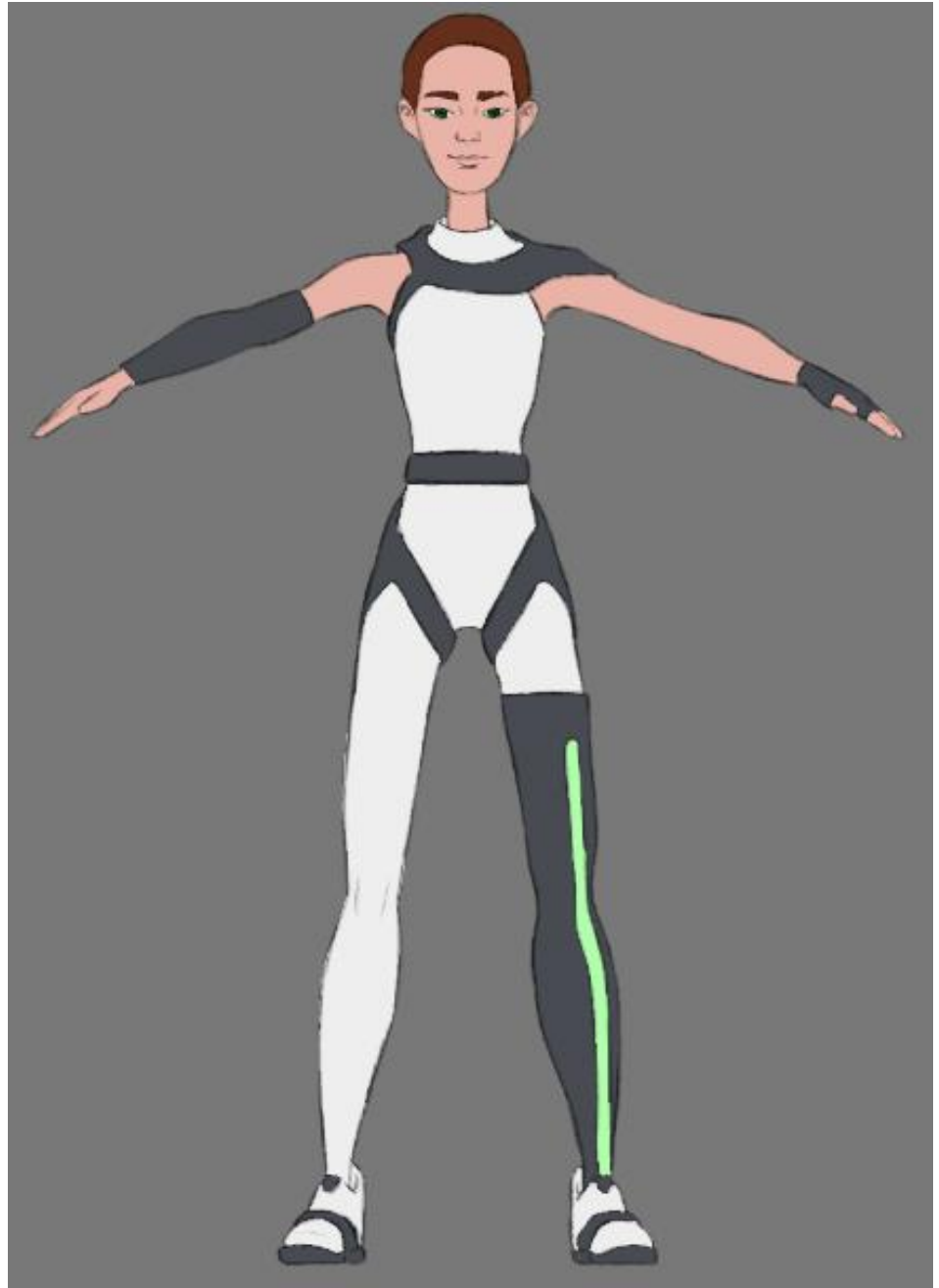


Ilustración 18.
Diseño final de Rachel, vista frontal. (2023).

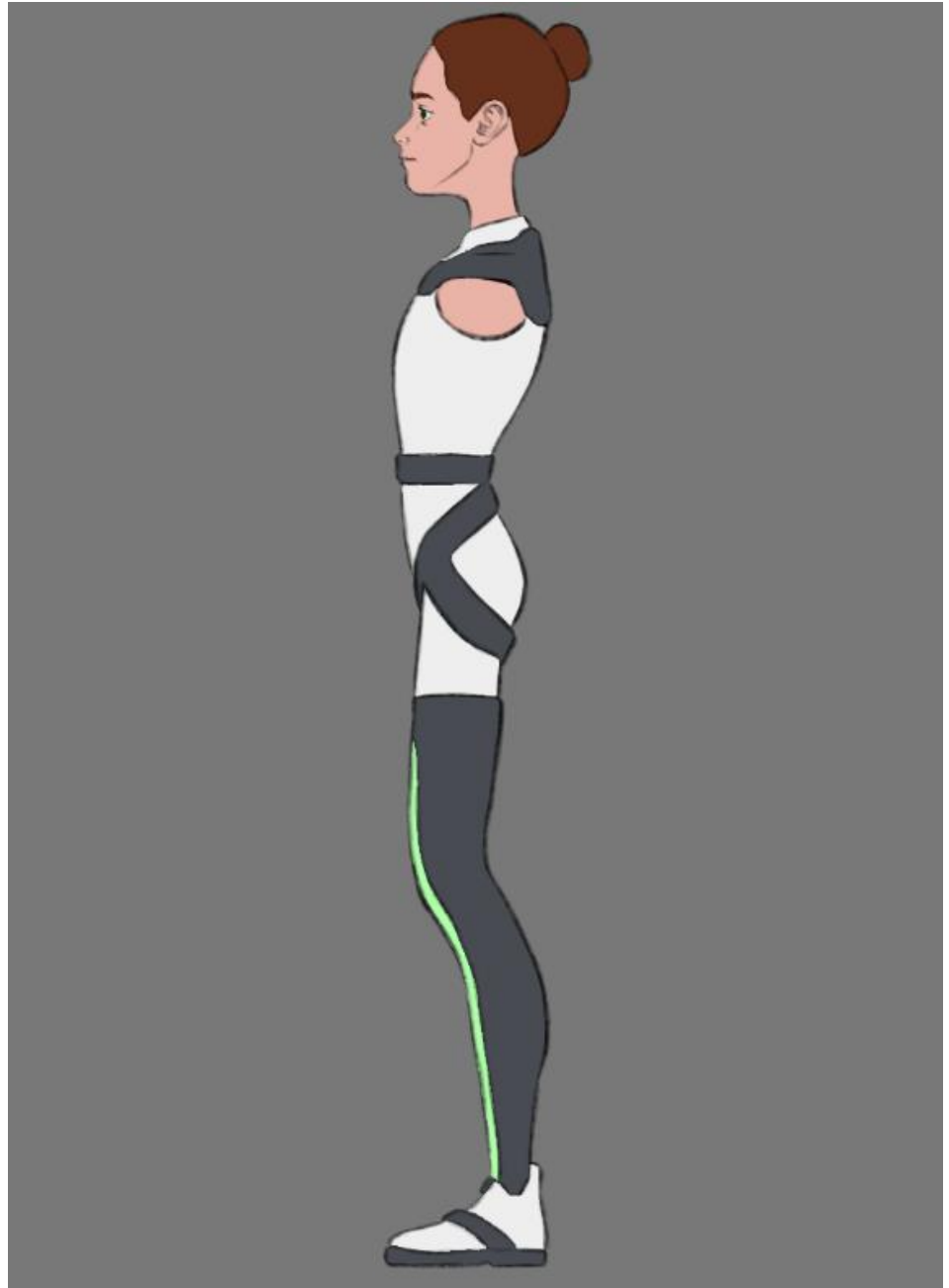


Ilustración 19.

Diseño final de Rachel, vista de perfil. (2023).

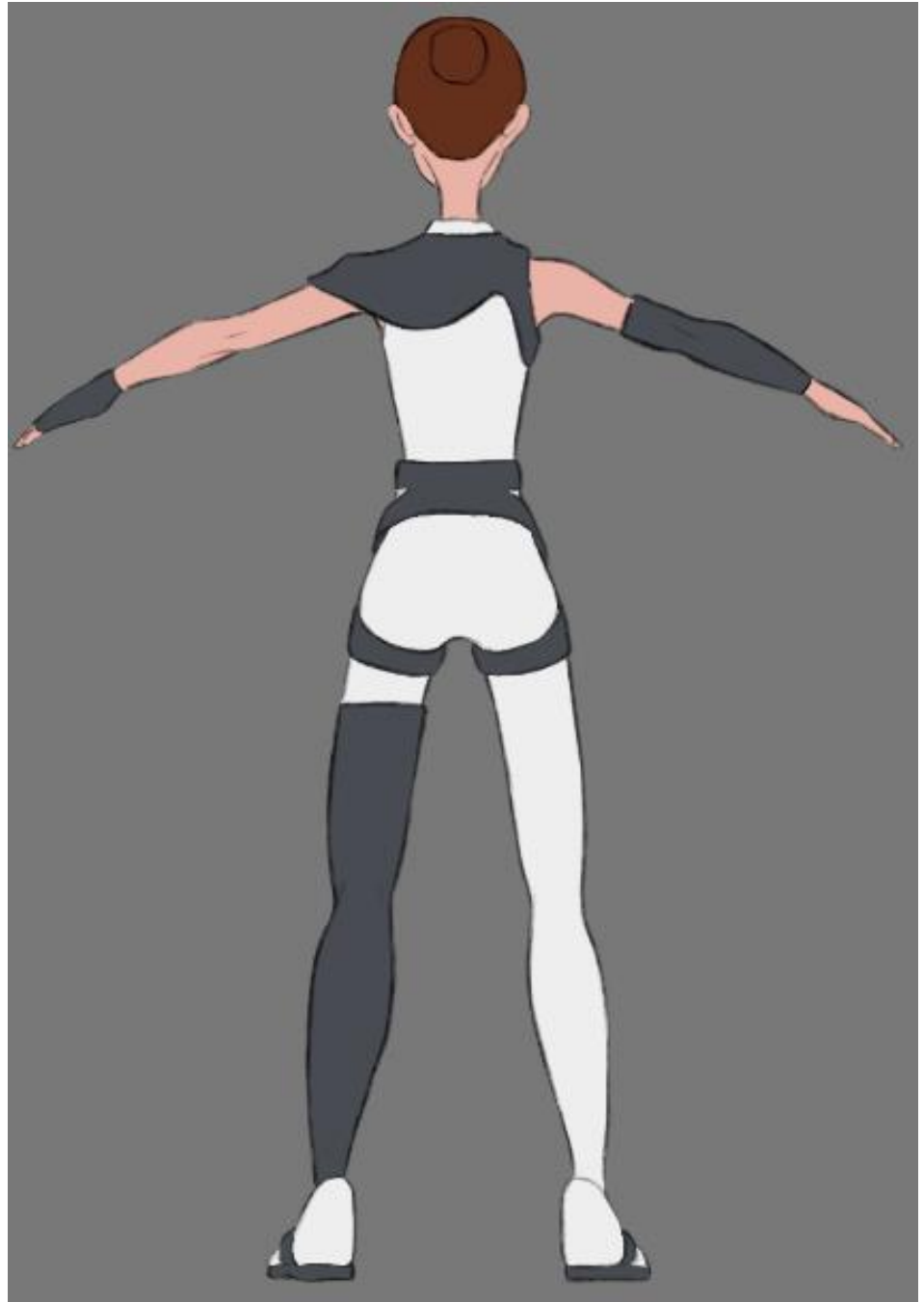


Ilustración 20.
Diseño final de Rachel, vista trasera. (2023).

3. MODELO 3D



Ilustración 21.

Estudio de anatomía 3D, siguiendo el curso de Sergio Hualde. (2023).

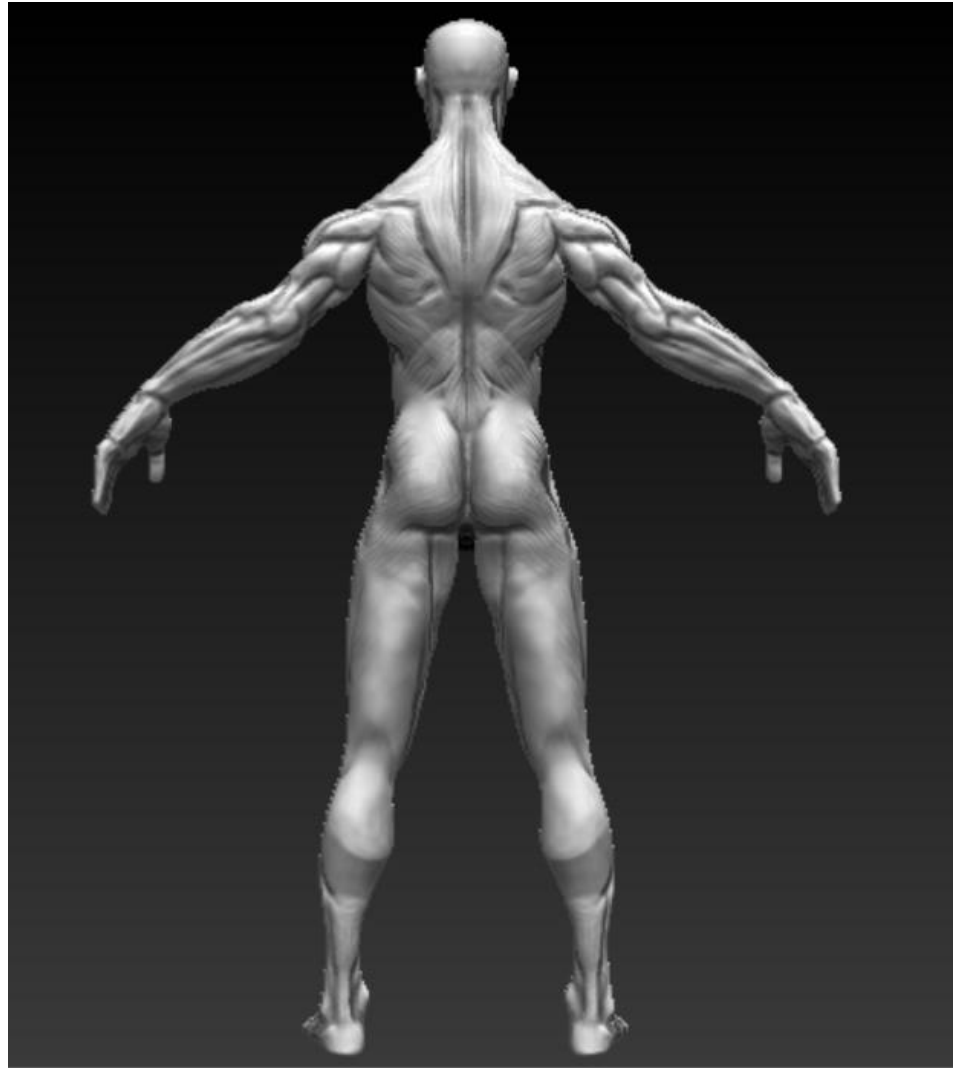


Ilustración 22.

Estudio de anatomía, siguiendo el curso de Sergio Hualde. (2023).

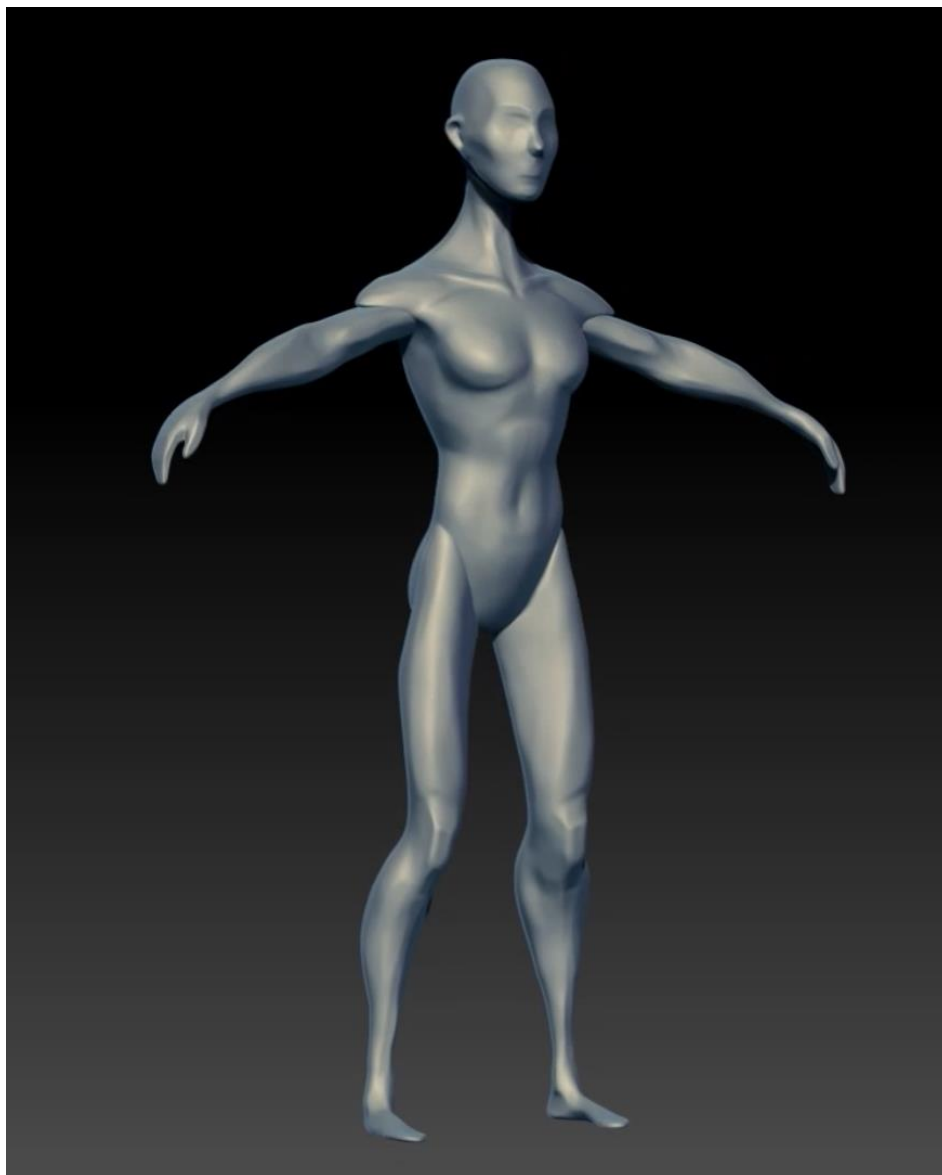


Ilustración 23.
Proceso modelado 3D. (2023).



Ilustración 24.
Proceso modelado 3D. (2023).



Ilustración 25.
Proceso modelado 3D. (2023).



Ilustración 26.
Proceso modelado 3D. (2023).



Ilustración 27.
Proceso modelado 3D. (2023).



Ilustración 28.
Proceso modelado 3D. (2023).

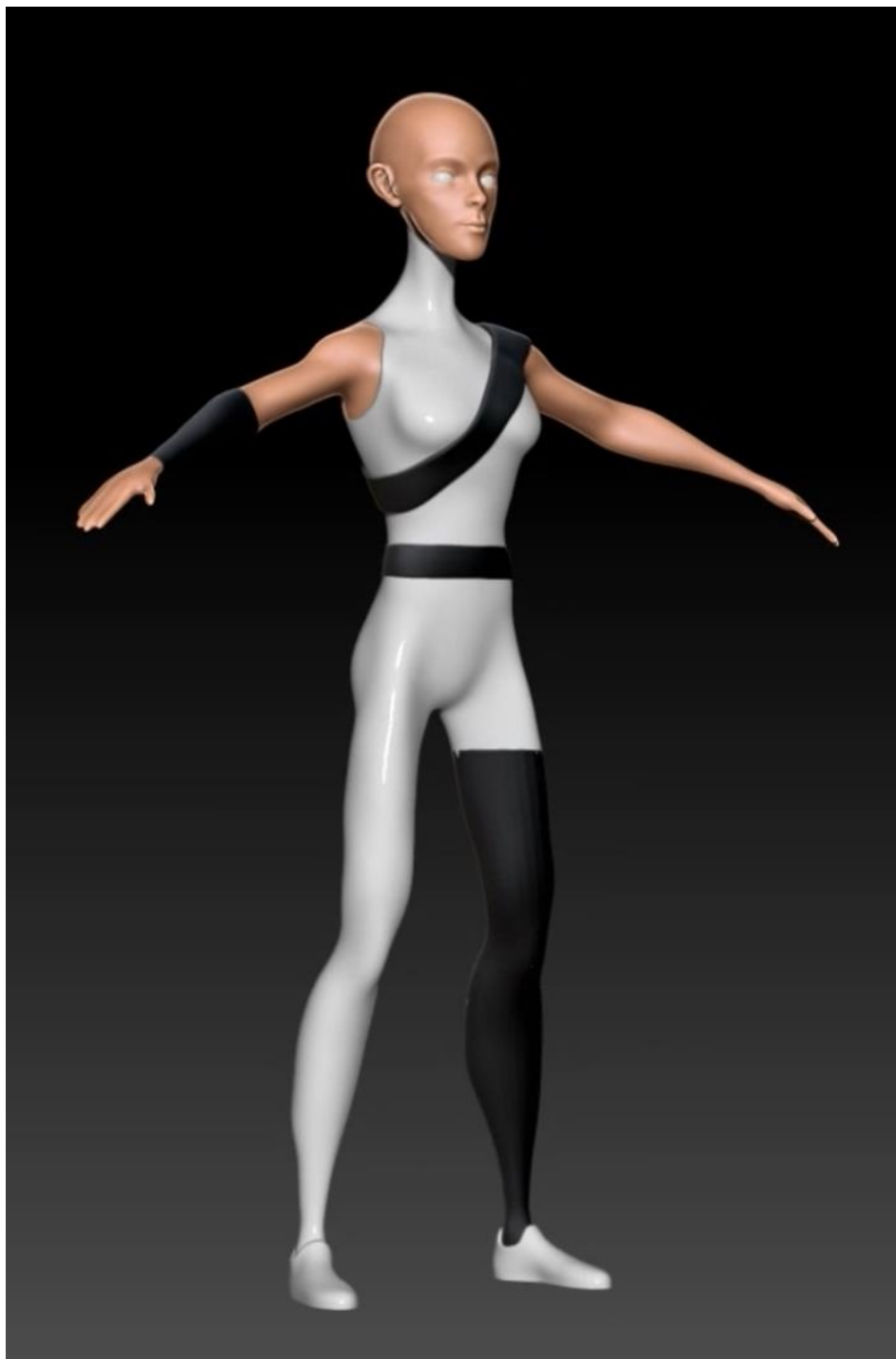


Ilustración 29.
Proceso modelado 3D. (2023).

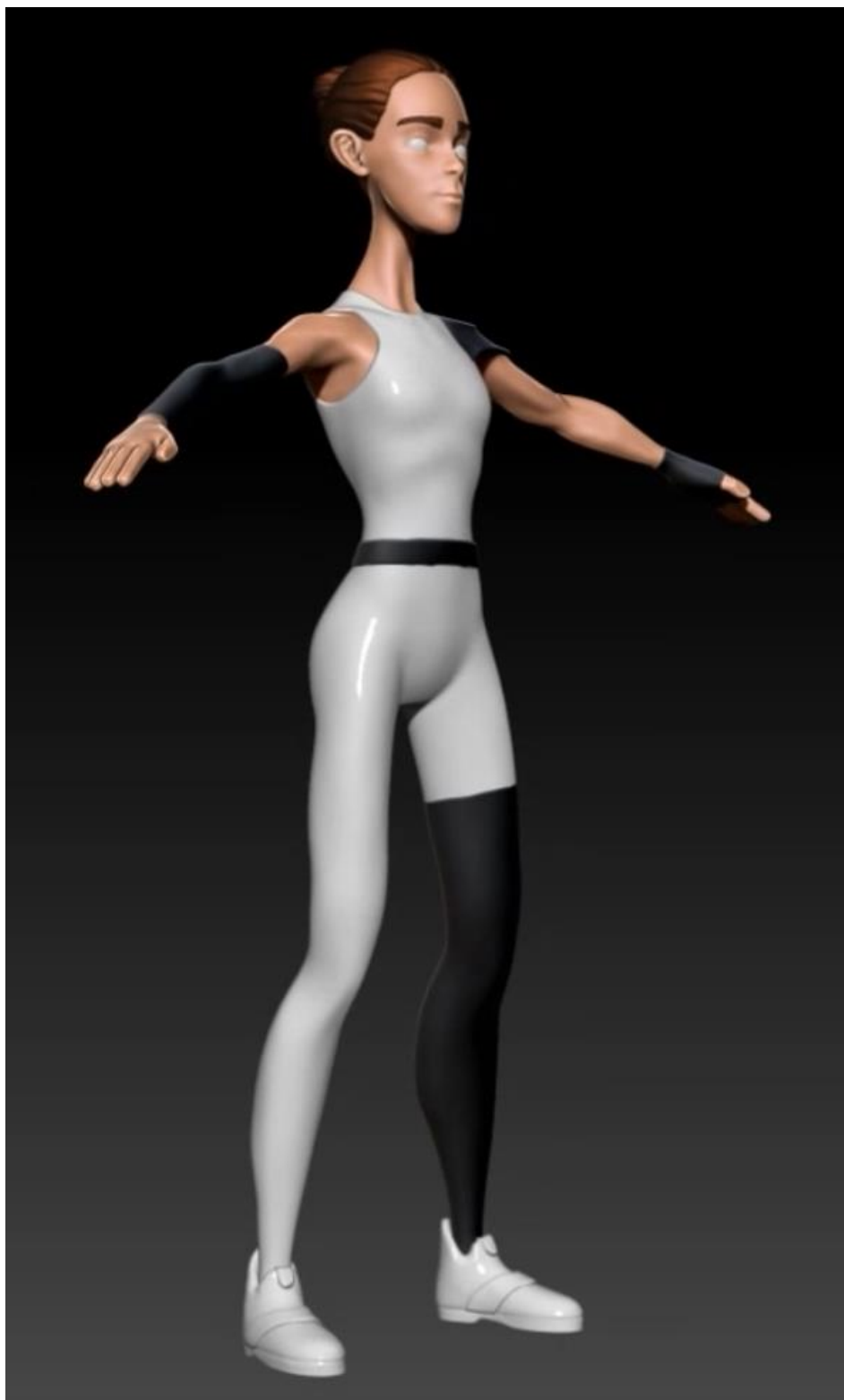


Ilustración 30.
Proceso modelado 3D. (2023).



Ilustración 31.
Proceso modelado 3D. (2023).

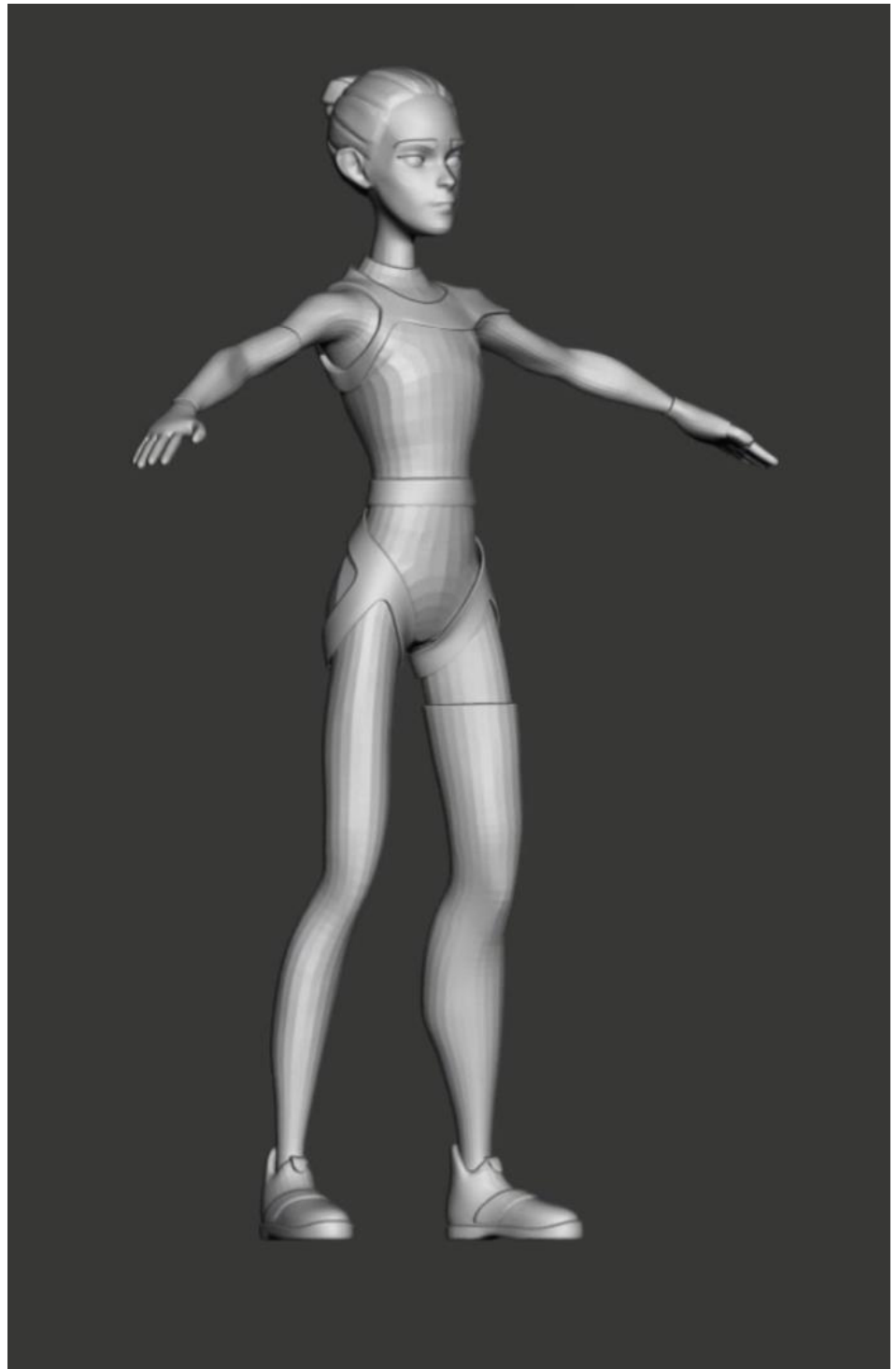


Ilustración 32.
Proceso modelado 3D. (2023).

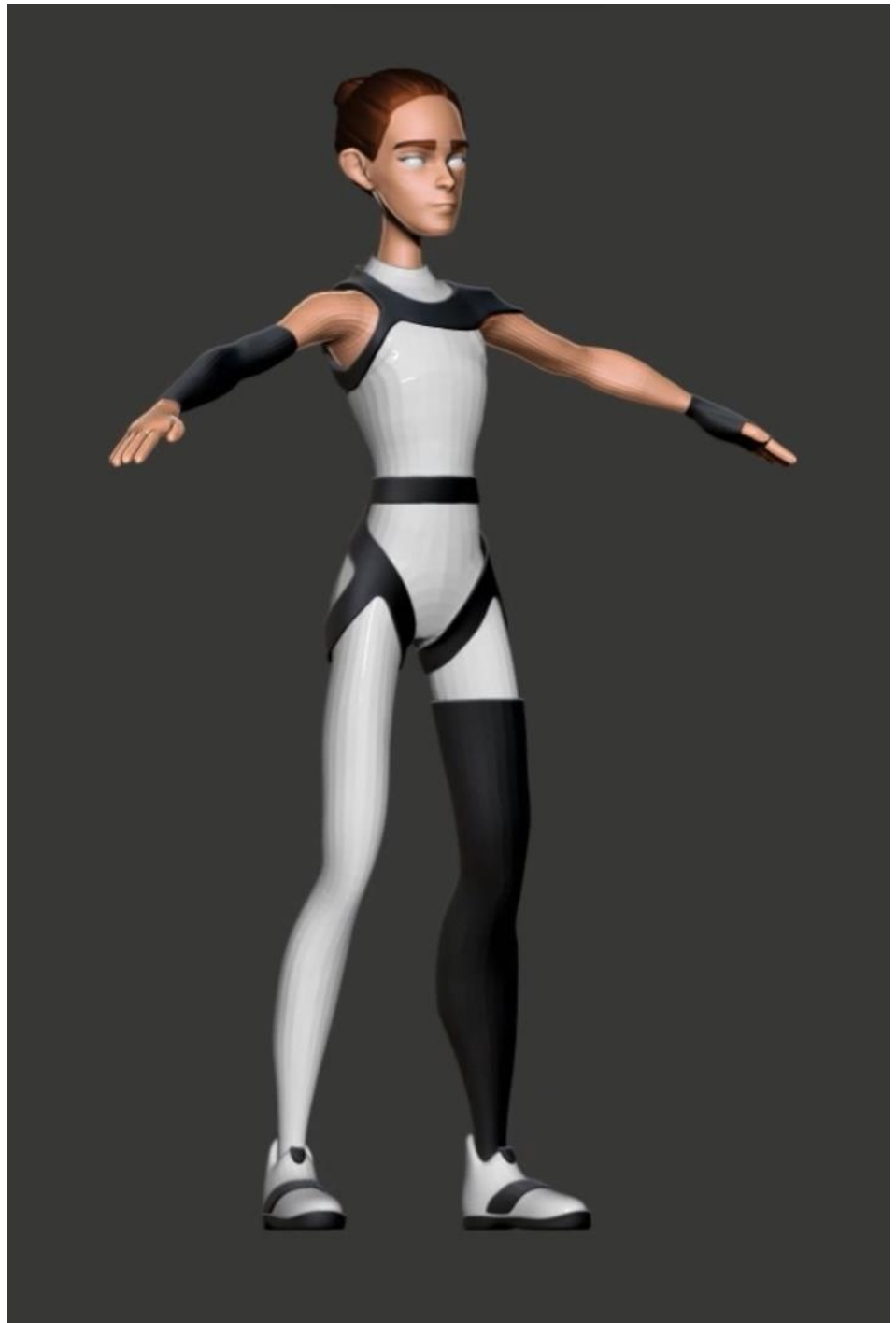


Ilustración 33.
Proceso modelado 3D. (2023).



Ilustración 34.
Proceso modelado 3D. (2023).

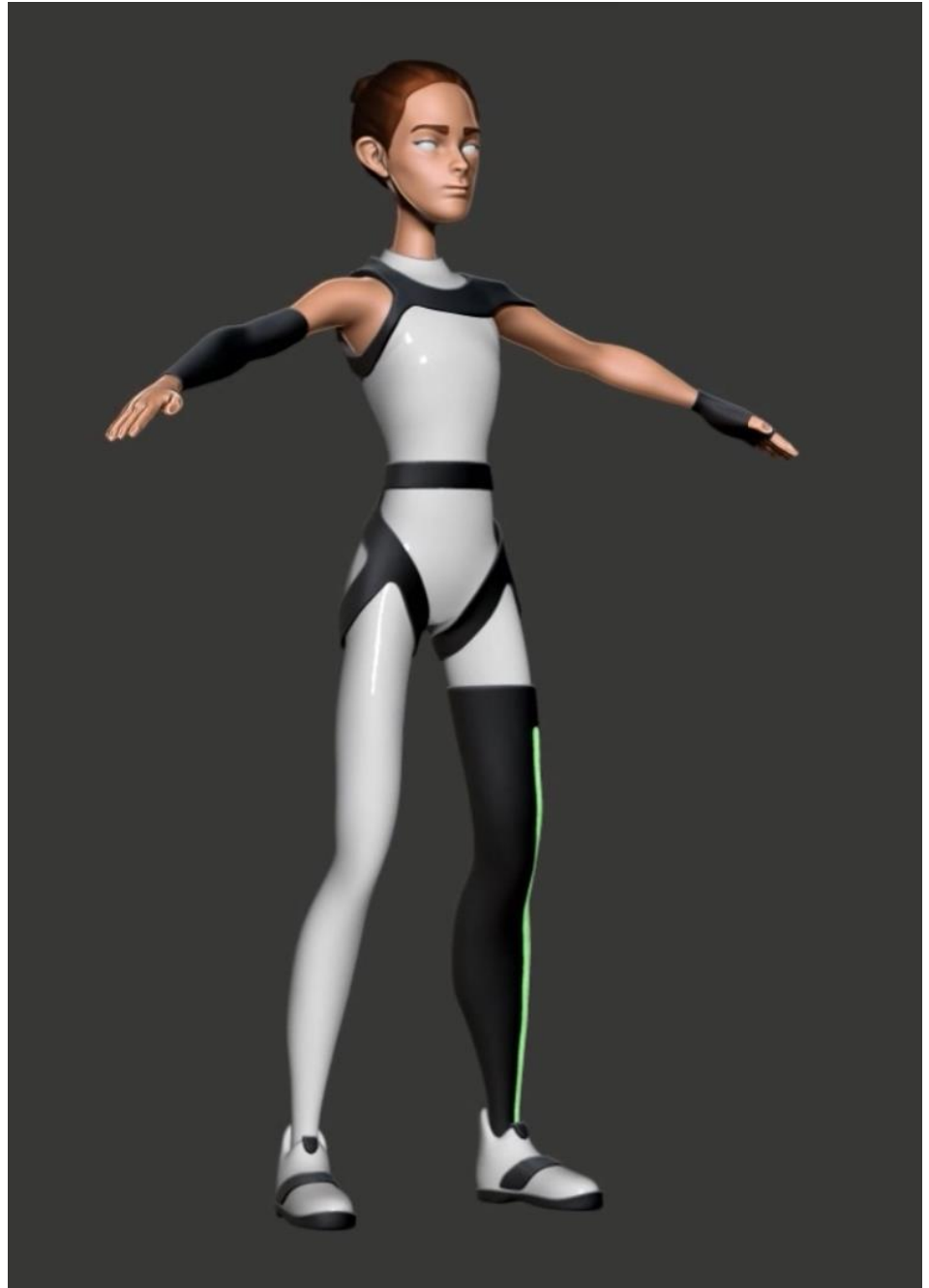


Ilustración 35.
Proceso modelado 3D. (2023).

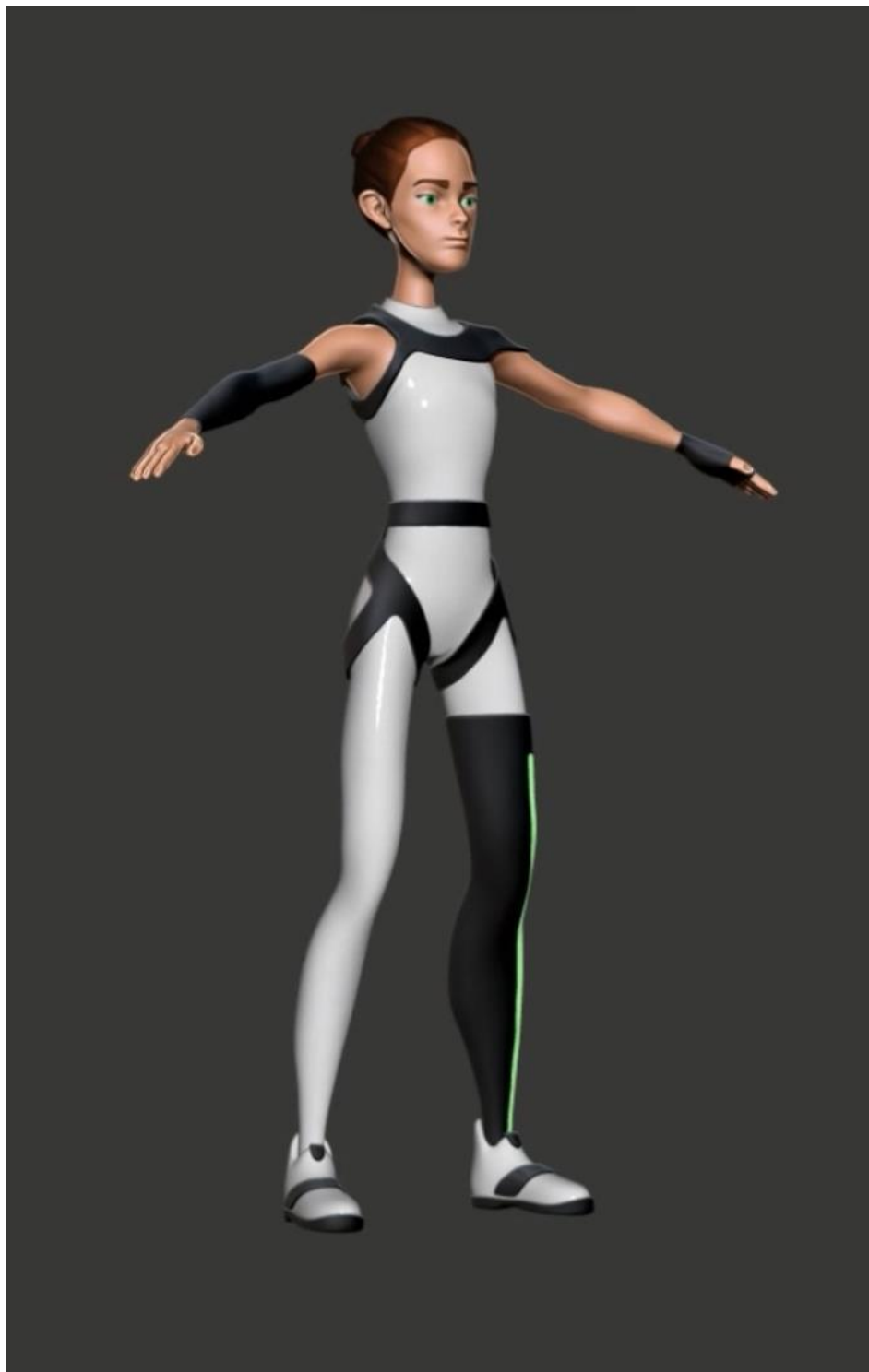


Ilustración 36.
Modelado 3D, tres cuartos, frontal. (2023).

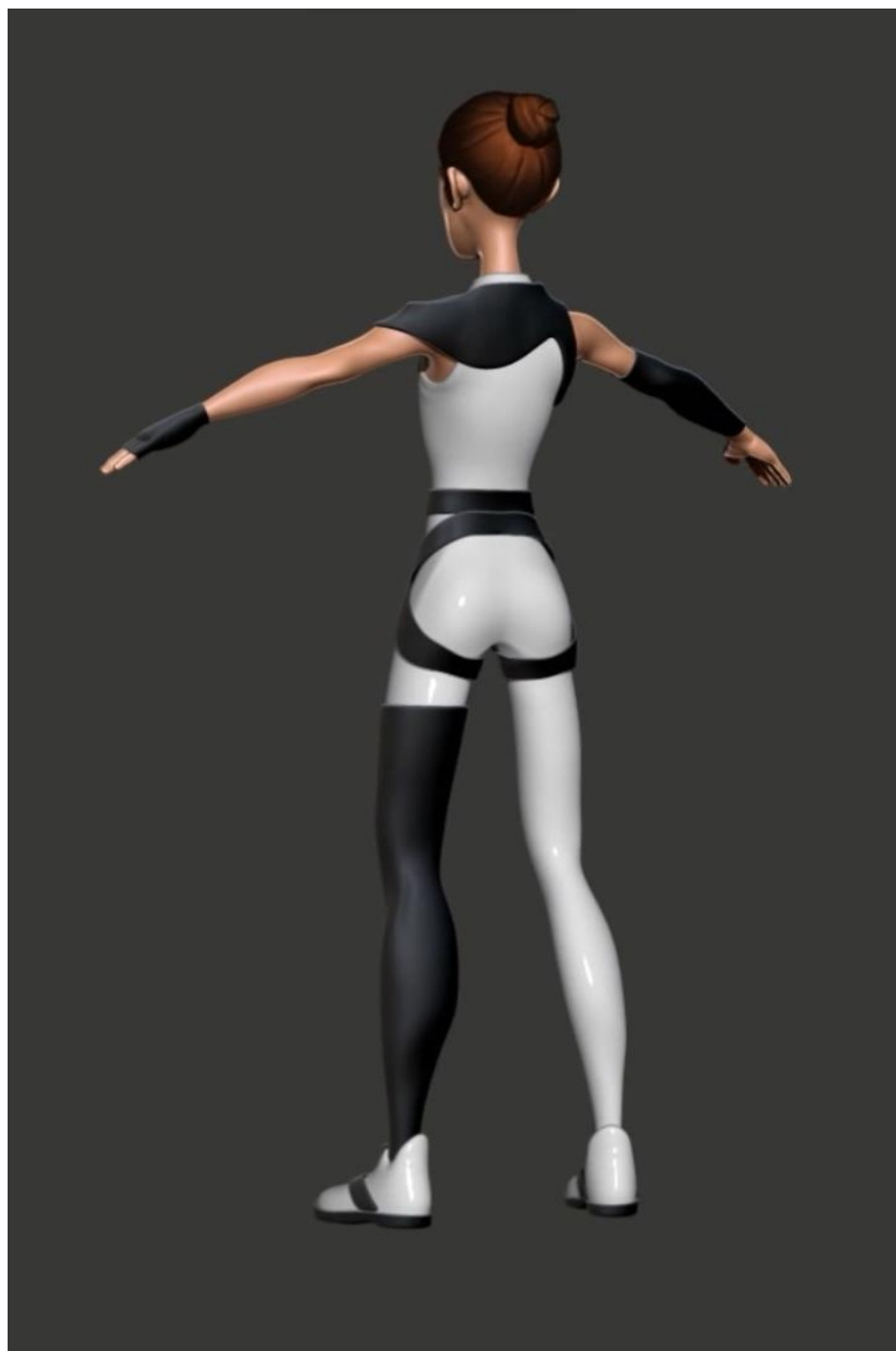


Ilustración 37.
Modelado 3D, tres cuartos, trasera. (2023).

4. RETOPOLOGÍA

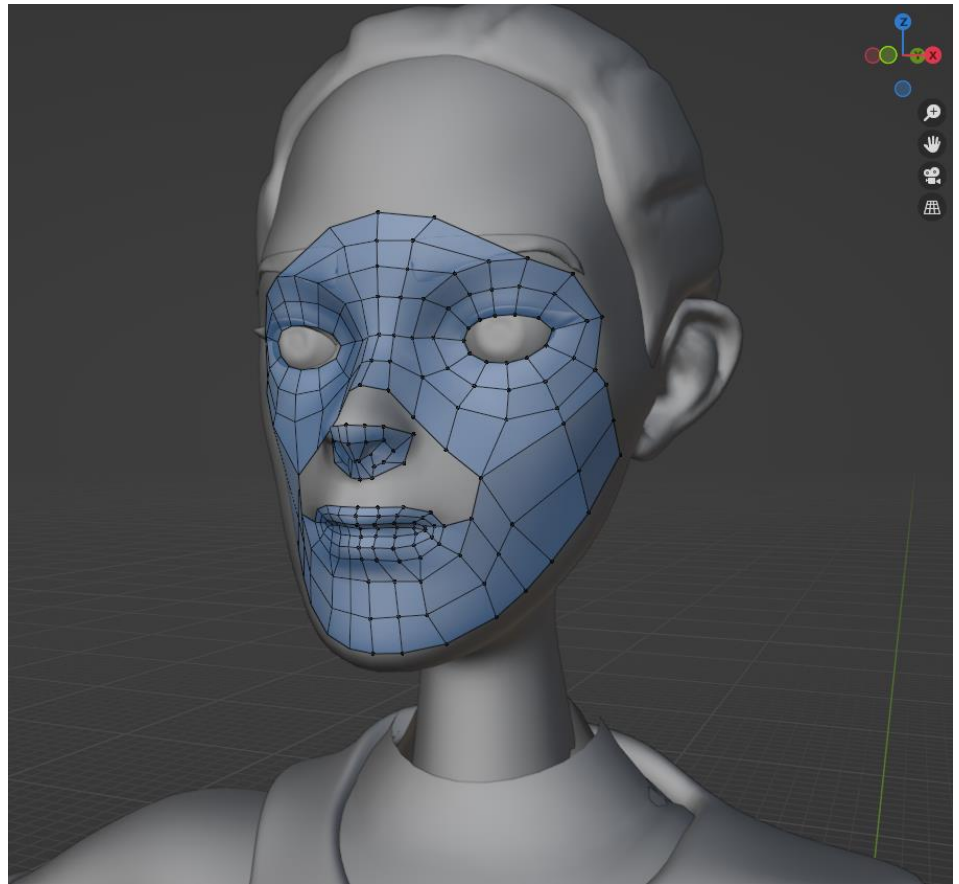


Ilustración 38.
Proceso retopología. (2023).

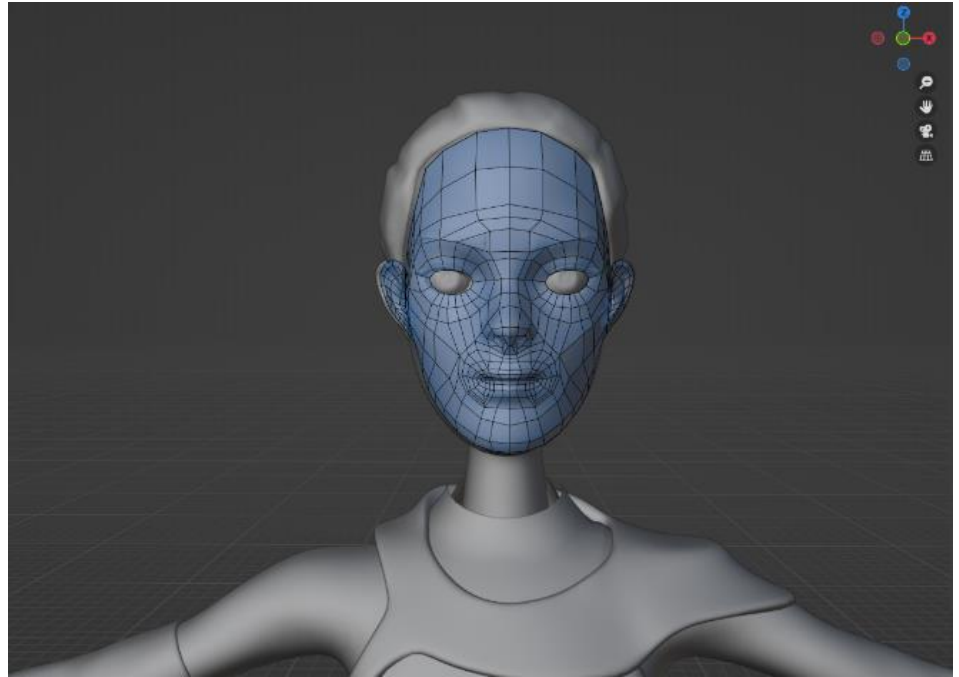


Ilustración 40.
Proceso retopología. (2023).



Ilustración 39.
Proceso retopología. (2023).

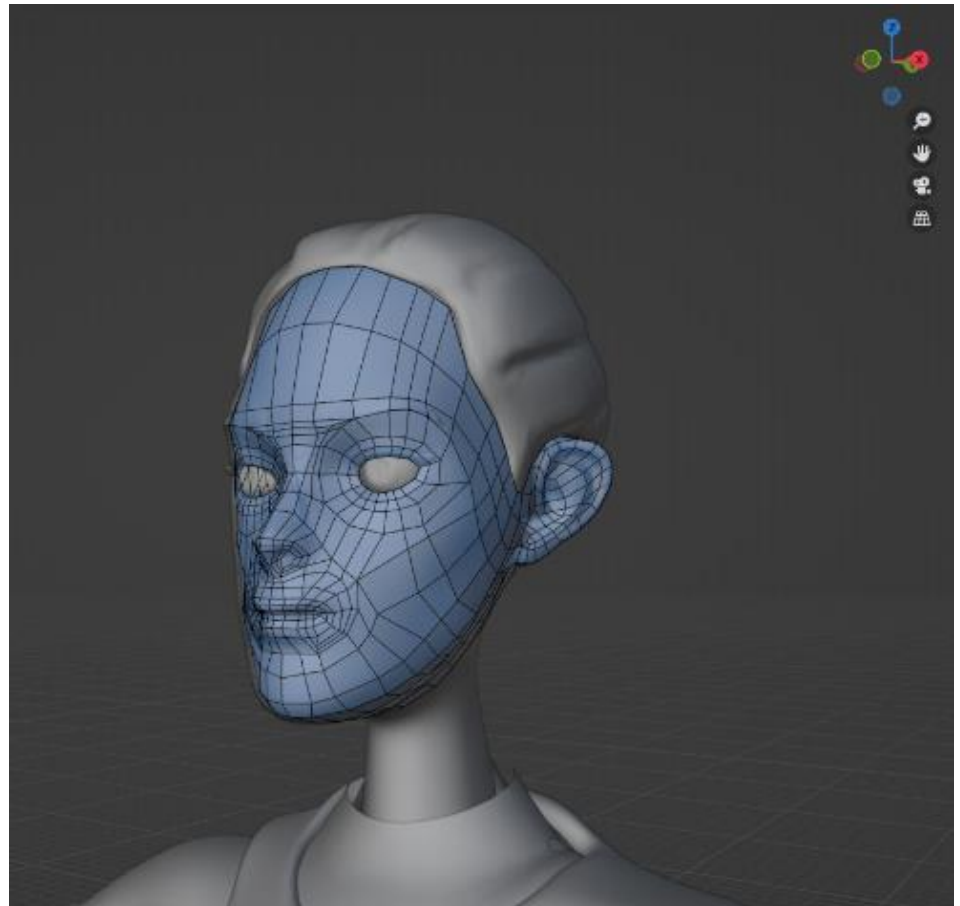


Ilustración 41.
Proceso retopología. (2023).

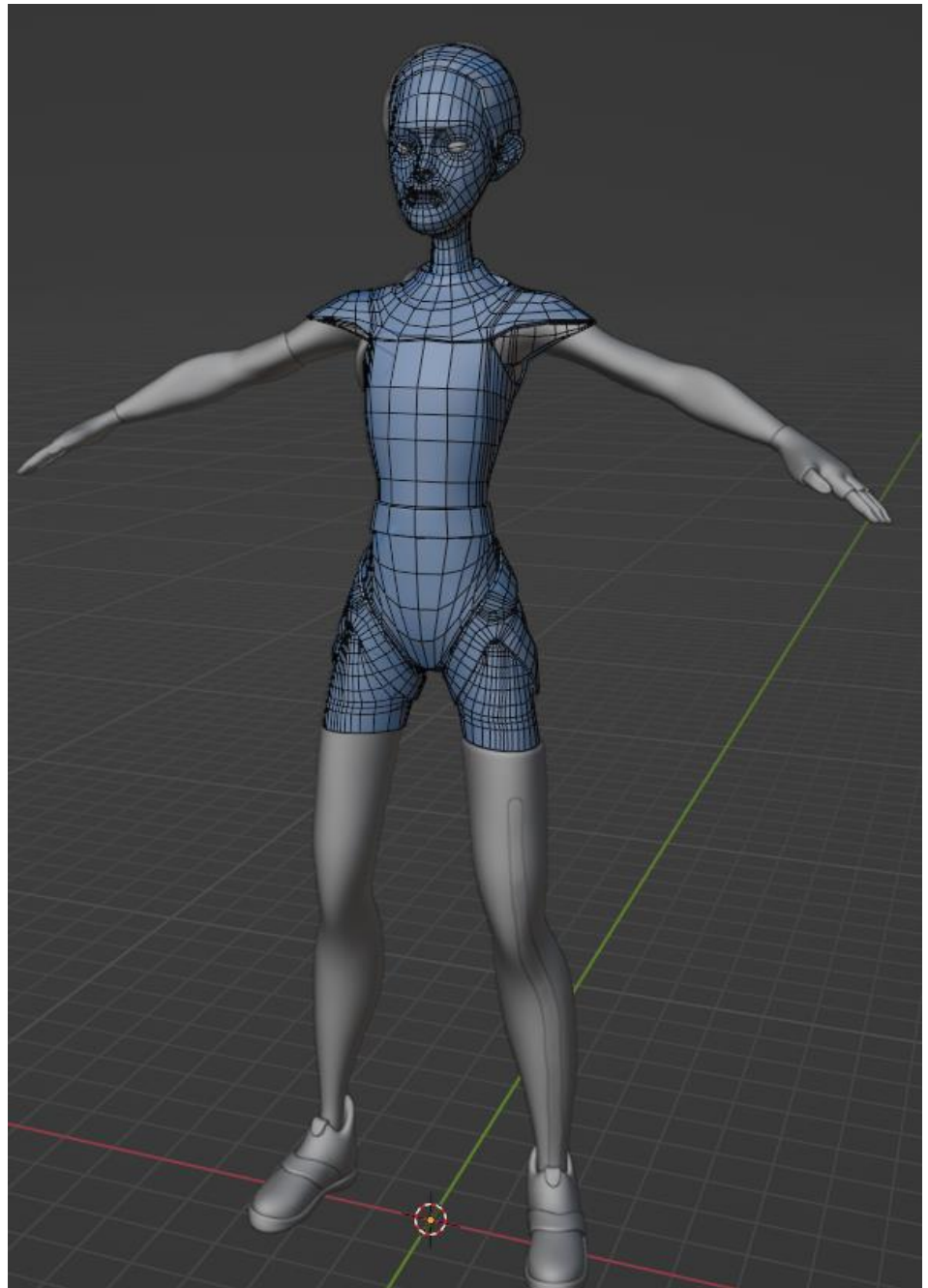


Ilustración 42.
Proceso retopología. (2023).

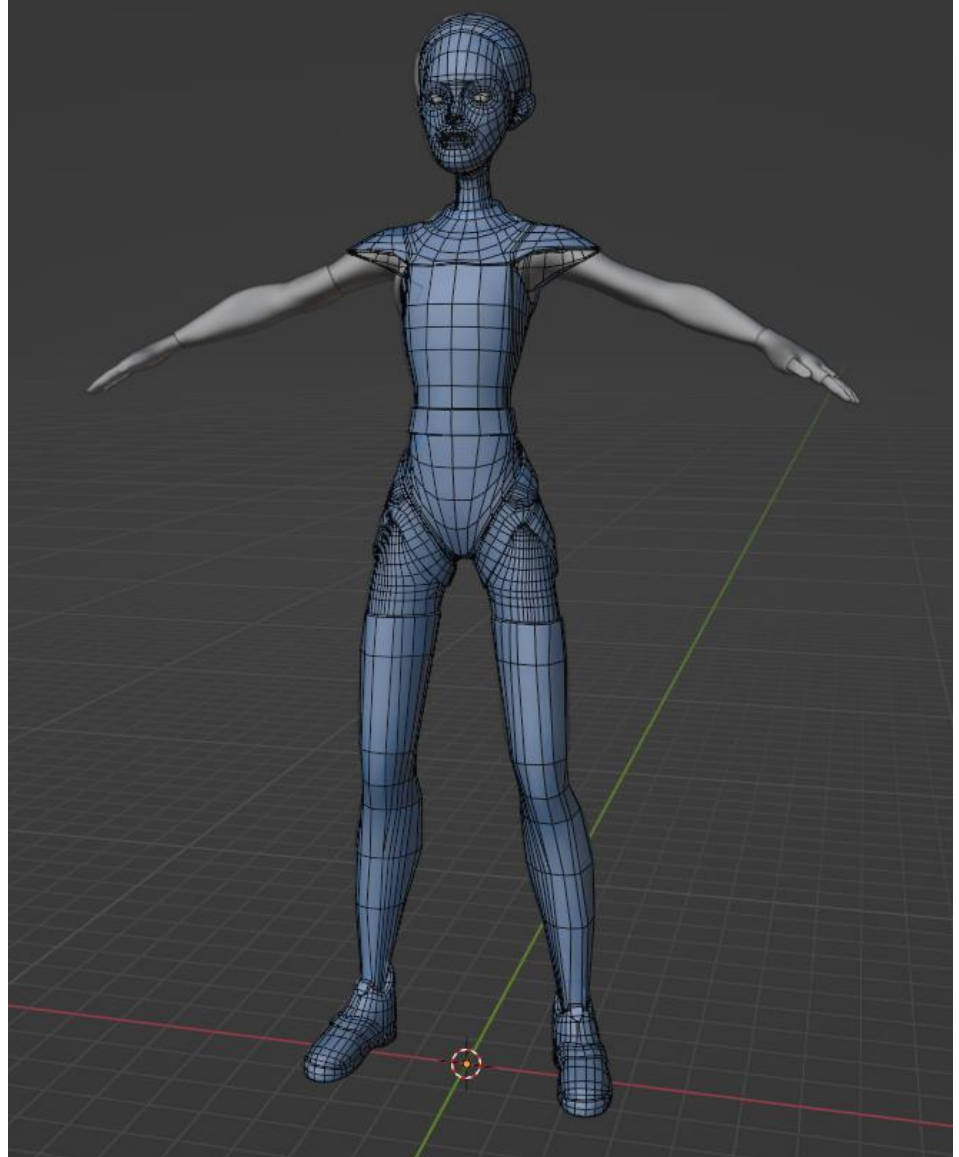


Ilustración 43.
Proceso retopología. (2023).

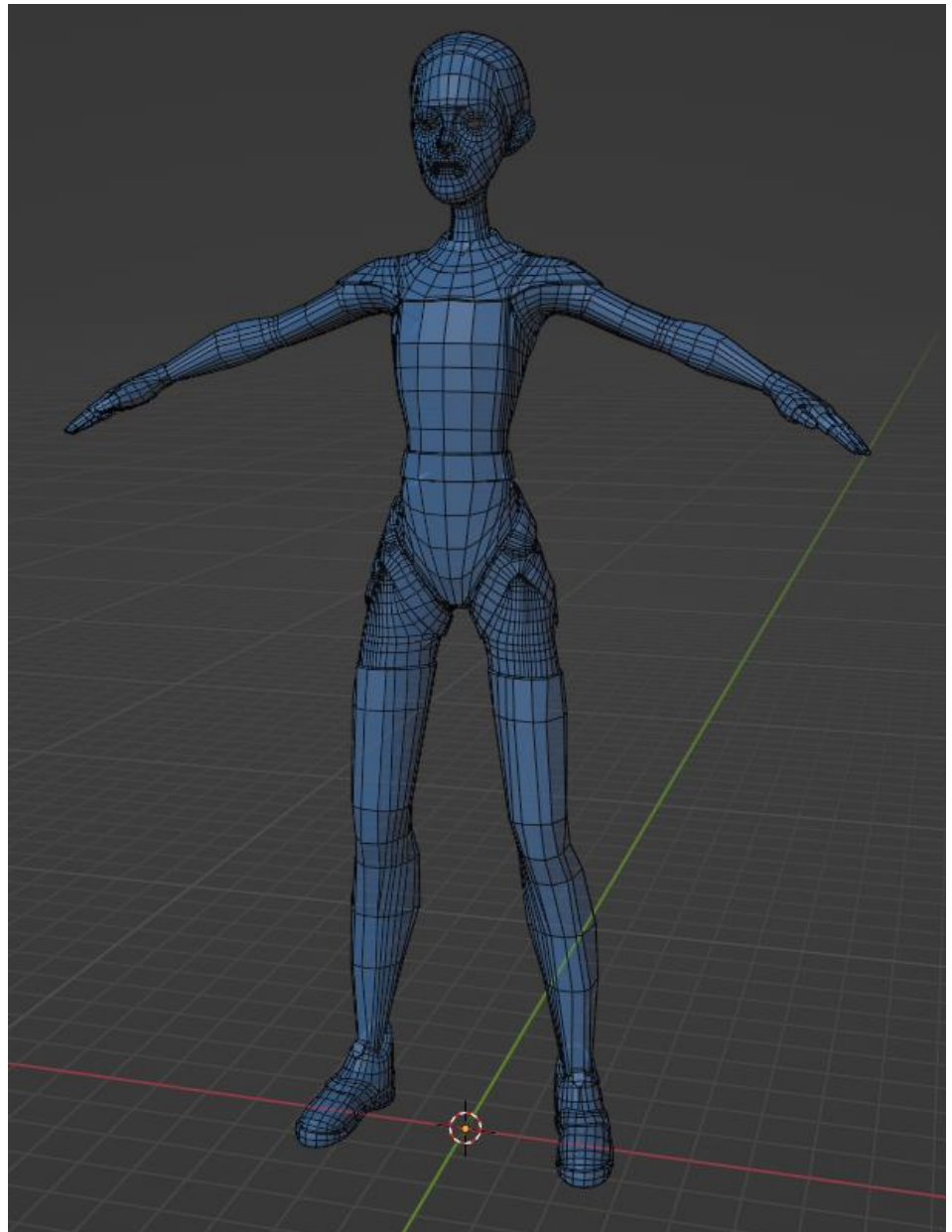


Ilustración 44.
Proceso retopología. (2023).



Ilustración 45.
Retopología del personaje. (2023).

5. RIGGING

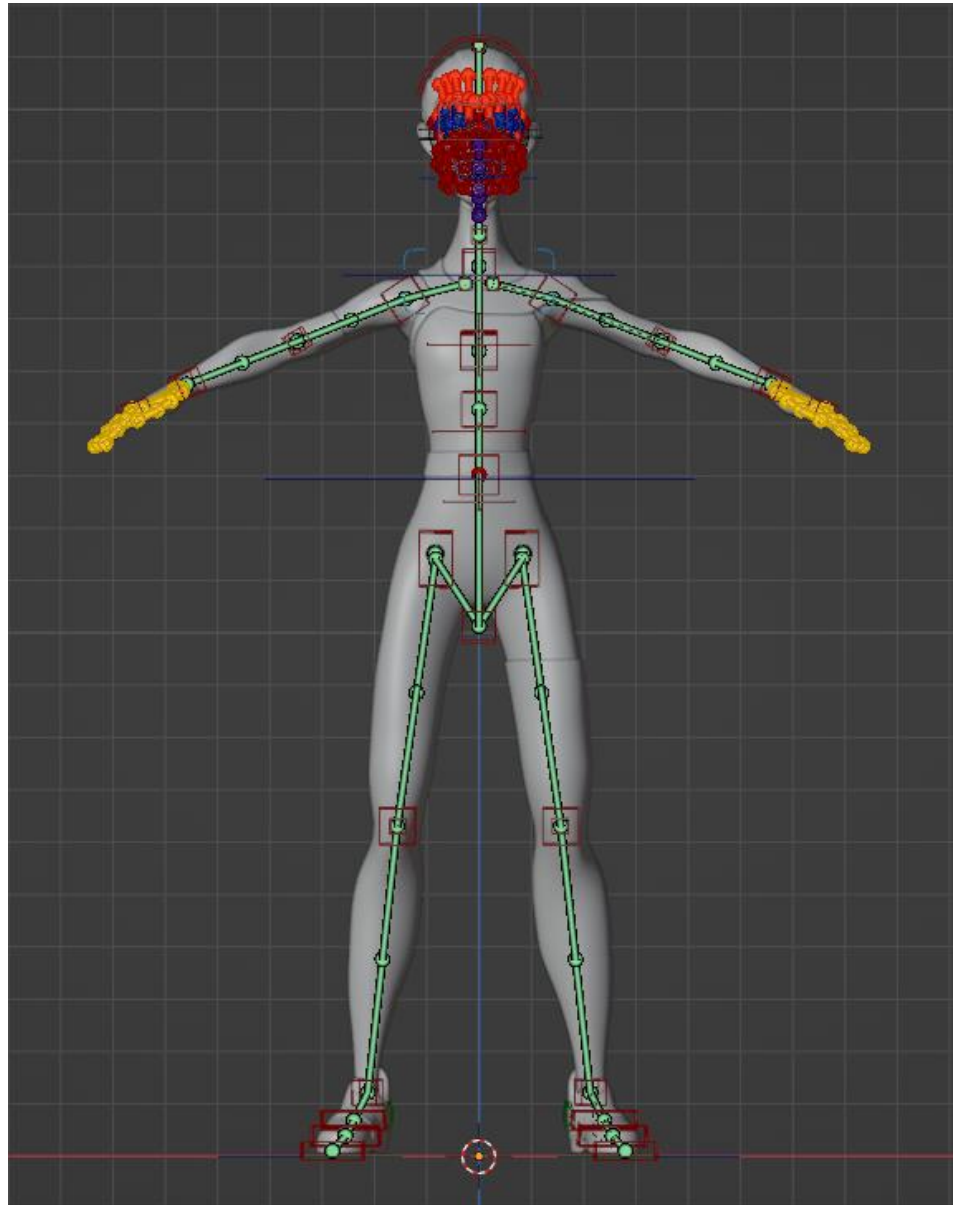


Ilustración 46.
Proceso rigging con addon Blenrig. (2023).

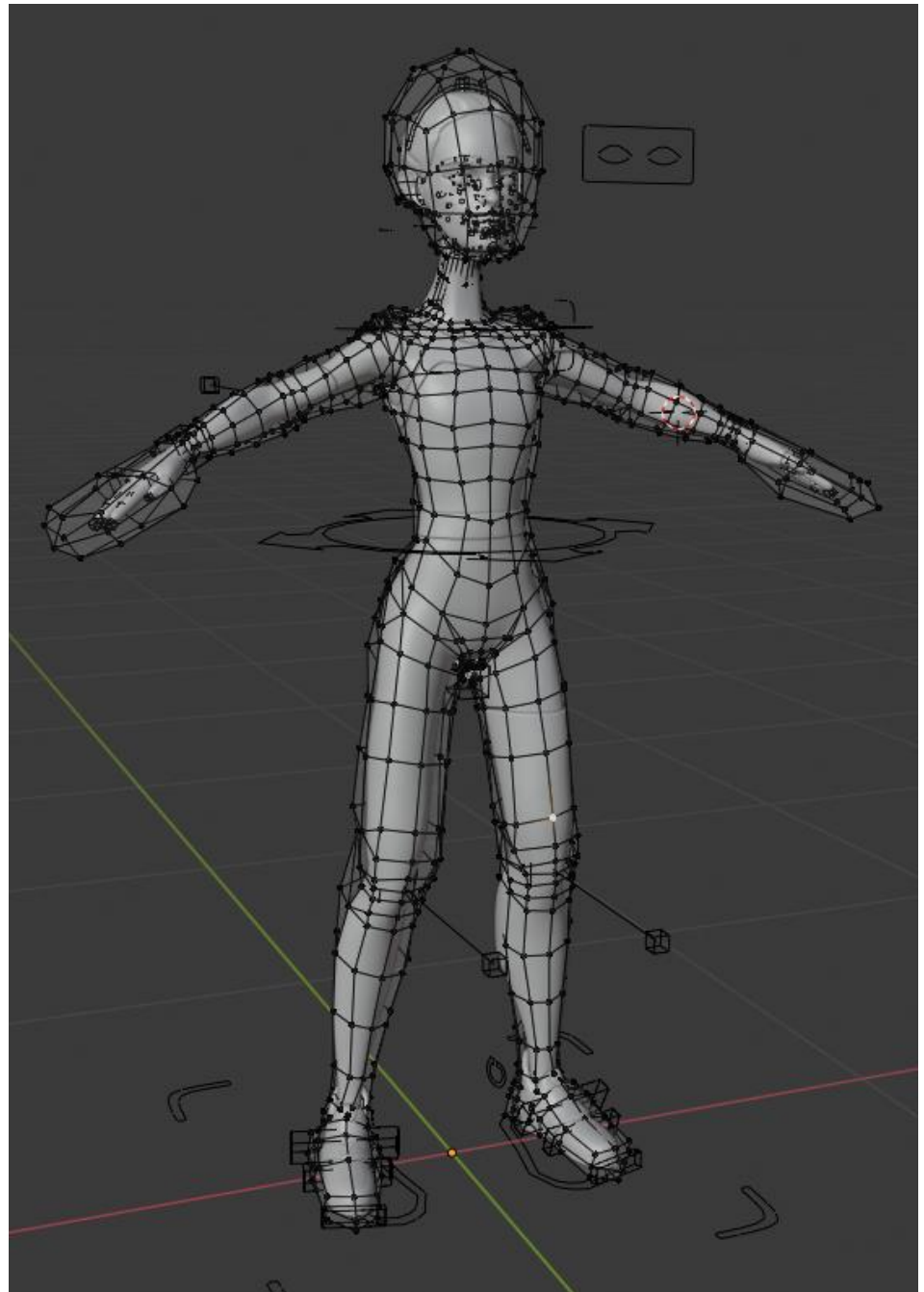


Ilustración 47.
Proceso rigging con addon Blenrig. (2023).

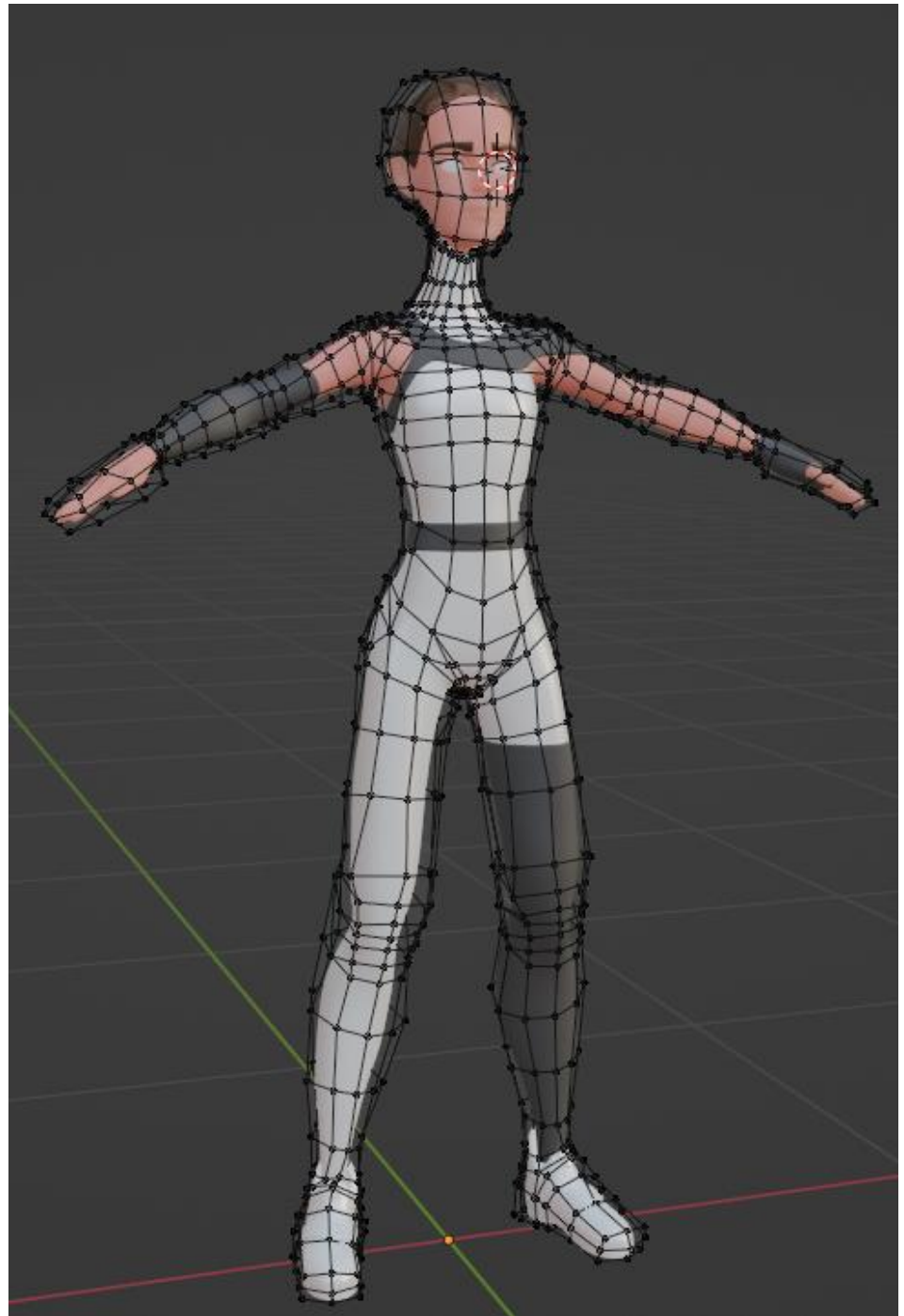


Ilustración 48.
Proceso rigging con addon Blenrig. (2023).

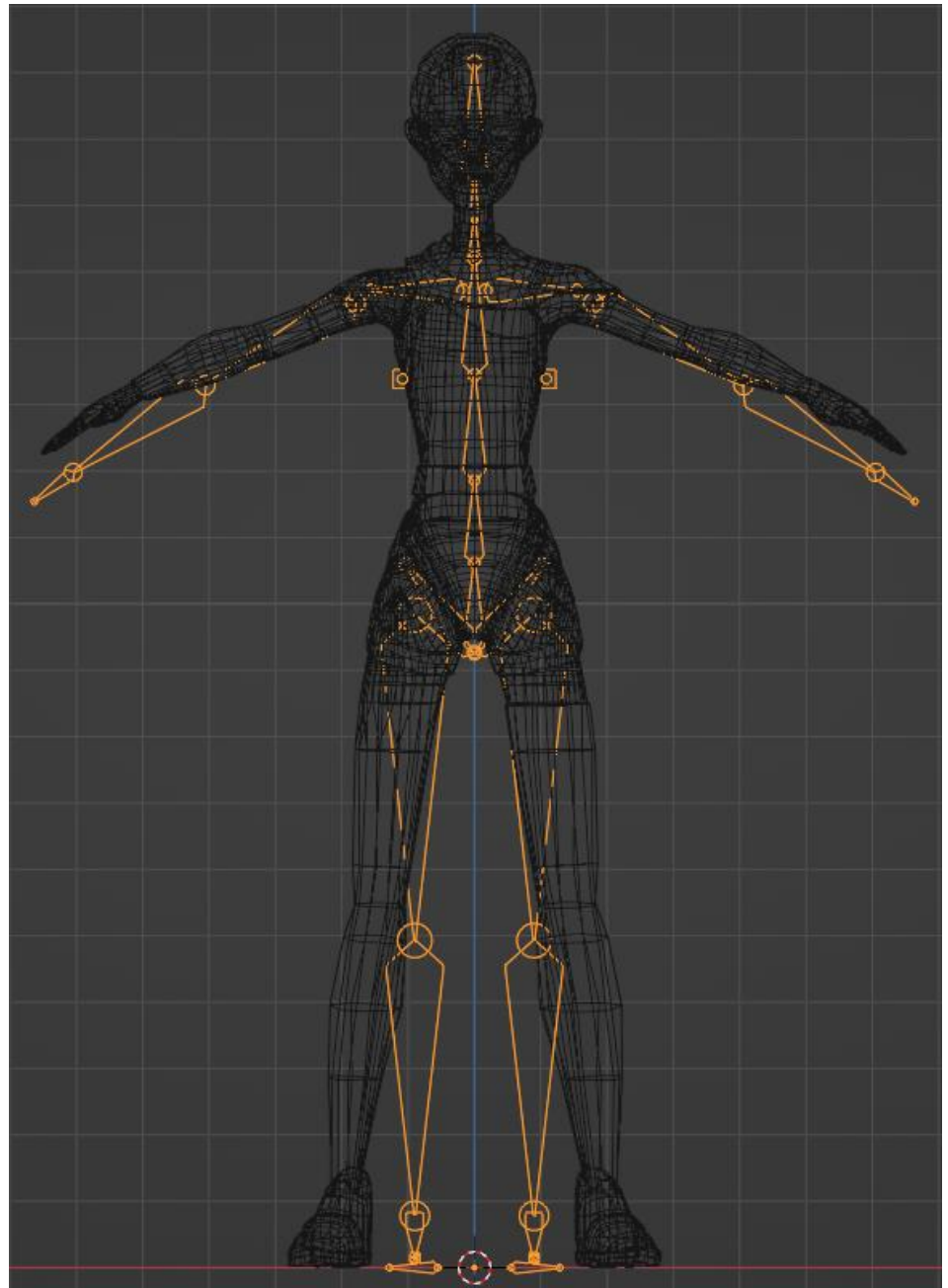


Ilustración 49.
Proceso rigging con addon Rigify. (2023).

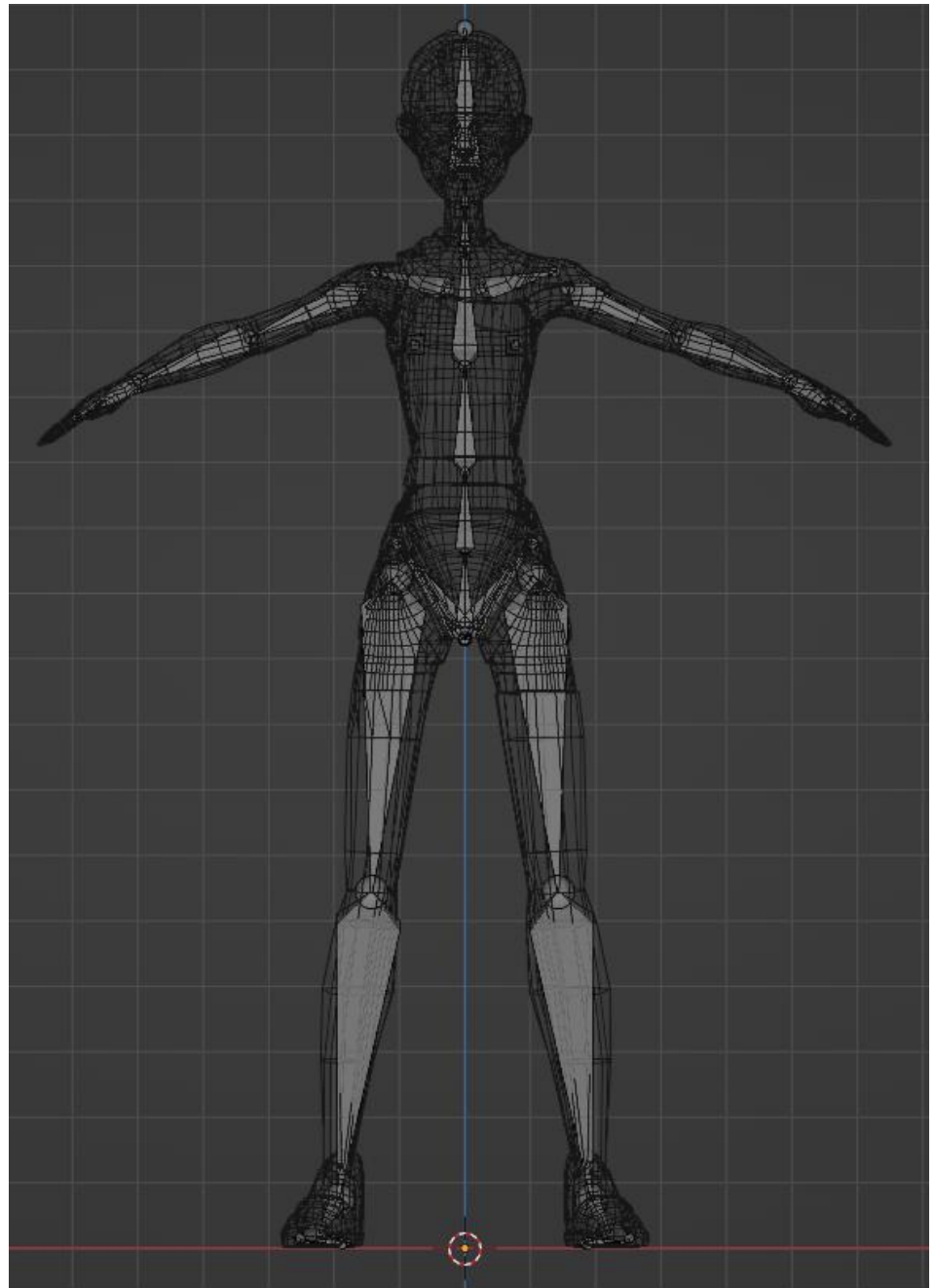


Ilustración 50.
Proceso rigging con addon Rigify. (2023).

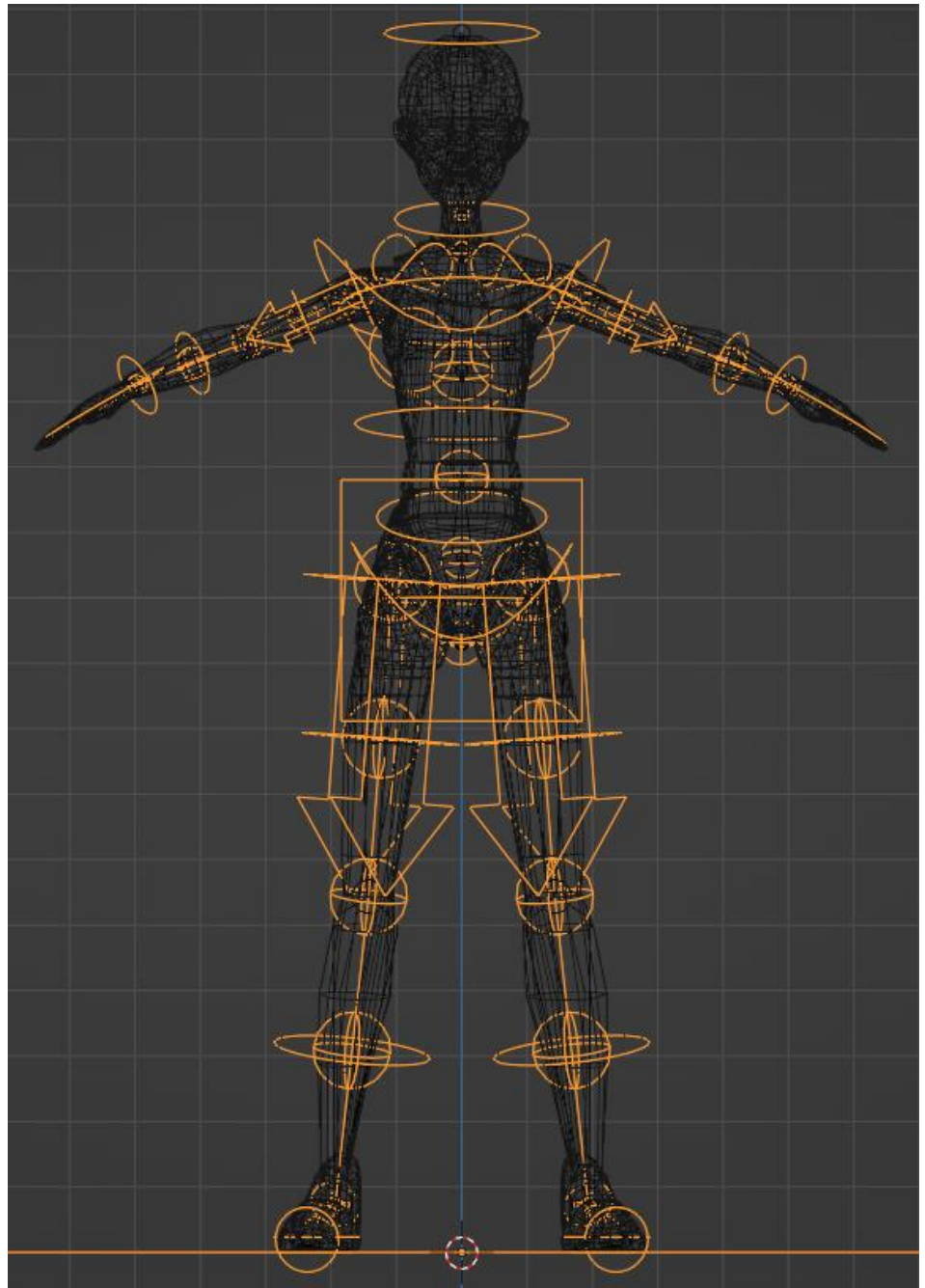


Ilustración 51.
Proceso rigging con addon Rigify. (2023).

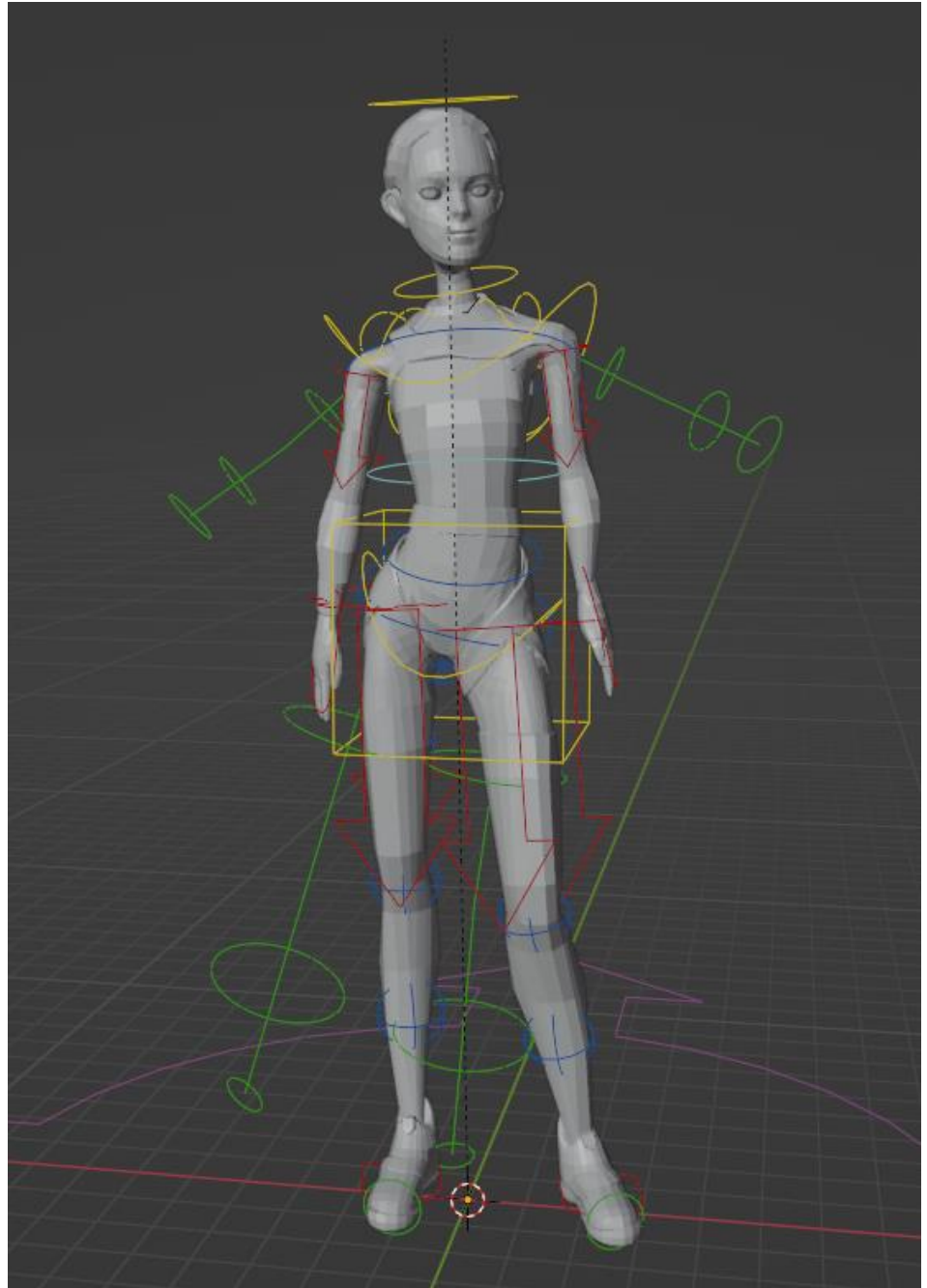


Ilustración 52.
Proceso rigging con addon Rigify. (2023).



Ilustración 53.
Posado del personaje. (2023).