

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

TEMA:

CREACIÓN DE PERSONAJE

MANUAL DE DISEÑO

AUTOR:

GONZÁLEZ RODAS FRANCISCO CHRISTIAM

DIRECTORES:

LIC. PEDRO MÁRMOL

LIC. DAVID CHOEZ

TGN. FRANCISCO PINCAY

AÑO 2007



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme dado otra oportunidad en mi vida,
A mi mami Luz por su comprensión y su apoyo.
Gracias papi Pancho y tía Leonor por su gran colaboración.
Gracias Patty ¡Por fin lo logramos!
A mi familia por haberme acompañado en mis buenos y malos tiempos.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

DEDICATORIA

A mis padres Francisco y Luz Maria ¡los amo muchísimo!
A mi sobrino José David (Pechito) por haberme inspirado.
Y en especial se lo dedico a todas aquellas personas que no
creyeron en mi...Dios los bendiga.



DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación nos corresponden exclusivamente. Y el patrimonio intelectual de la misma a EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamentos de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL)..



FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



LCDO. PEDRO MÁRMOL

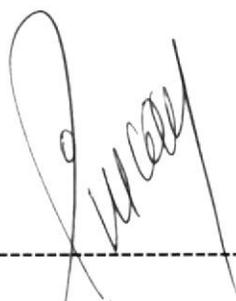


**FIRMA DEL DIRECTOR EN EL ÁREA DE DIRECCIÓN DE
CARACTERES**



LCDO. DAVID CHOEZ

**FIRMA DEL DIRECTOR EN EL ÁREA DE DESARROLLO
DEL PERSONAJE**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Francisco Pincaj', is written over a horizontal dashed line.

TNG. FRANCISCO PINCAJ

11/11/2023

FIRMA DEL AUTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'f. g. r.', with a horizontal line extending from the middle of the letters.

FRANCISCO GONZÁLEZ RODAS

Francisco González Rodas

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES GENERALES	
1.1 INTRODUCCIÓN _____	1
1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO _____	1

CAPÍTULO 2

2. SITUACIÓN ACTUAL	
2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO _____	1
2.2 DELIMITACIÓN _____	1
2.3 MOTIVACIÓN _____	1

CAPÍTULO 3

3. JUSTIFICACIÓN _____	1
------------------------	---

CAPÍTULO 4

4. PROPUESTA	
4.1 PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO _____	1
4.2 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL _____	1
4.3 OBJETIVO GENERAL _____	1
4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS _____	1
4.5 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO _____	2
4.6 MARCO CONCEPTUAL _____	2

CAPÍTULO 5

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO _____	1
--	---

CAPÍTULO 6

6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES INFRAESTRUCTURA	
6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE _____	1
6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE _____	1
6.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS _____	2
6.4 ORGANIGRAMA _____	3



CAPÍTULO 7

7. COSTOS Y PRESUPUESTOS

7.1 COSTO DE PREPRODUCCIÓN _____	1
----------------------------------	---

CAPÍTULO 8

8. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

8.1 PREPRODUCCIÓN	
8.1.1 ANTECEDENTES _____	1
HISTORIA DEL PERSONAJE _____	1
8.1.2 CREACIÓN DEL PERSONAJE	
PERSONALIDAD _____	1
DESCRIPCIÓN _____	1
BOCETOS _____	2
CONTROL ART _____	3
CONTROL ART 3D _____	4
CARÁCTER FORMA _____	5
CARÁCTER FORMA 3D _____	6
8.1.4 HISTORY BOARD _____	7
HISTORY BOARD _____	8
8.2 PREPRODUCCIÓN	
8.2.1 MODELADO EN 3D _____	9
8.2.2 TEXTURIZACIÓN _____	21
8.2.3 ILUMINACIÓN _____	24
8.2.4 TUTORIALES	
SETEOS CON JOINTS _____	25
ANIMACIÓN _____	29
8.3 POST PRODUCCIÓN	
8.3.1 PRODUCTO FINAL _____	34
8.3.2 EXPECTATIVAS FUTURAS _____	34
8.3.3 ALCANCE _____	34

CAPÍTULO 9

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 CONCLUSIONES _____	1
9.2 RECOMENDACIONES _____	1

CAPÍTULO 10

10. BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍAS

10.1 REFERENCIAS _____	1
------------------------	---



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 8.1.2.1 Bocetos	2
Figura 8.1.3.1 Control Art 2D	3
Figura 8.1.3.2 Control Art 3D	4
Figura 8.1.3.3 Carácter Forma 2D	5
Figura 8.1.3.3 Carácter Forma 3D	6
Figura 8-1.4.1 Storyboard	7
Figura 8-1.4.2 Storyboard	8
Figura 8.2.1.1 Modelado en 3D	9
Figura 8.2.1.2 Modelado en 3D	9
Figura 8.2.1.3 Modelado en 3D	10
Figura 8.2.1.4 Modelado en 3D	10
Figura 8.2.1.5 Modelado en 3D	11
Figura 8.2.1.6 Modelado en 3D	11
Figura 8.2.1.7 Modelado en 3D	11
Figura 8.2.1.8 Modelado en 3D	12
Figura 8.2.1.9 Modelado en 3D	12
Figura 8.2.1.10 Modelado en 3D	13
Figura 8.2.1.11 Modelado en 3D	13
Figura 8.2.1.12 Modelado en 3D	14
Figura 8.2.1.13 Modelado en 3D	14
Figura 8.2.1.14 Modelado en 3D	14
Figura 8.2.1.15 Modelado en 3D	15
Figura 8.2.1.16 Modelado en 3D	15
Figura 8.2.1.17 Modelado en 3D	15
Figura 8.2.1.18 Modelado en 3D	15
Figura 8.2.1.19 Modelado en 3D	16
Figura 8.2.1.20 Modelado en 3D	16
Figura 8.2.1.21 Modelado en 3D	16
Figura 8.2.1.22 Modelado en 3D	16
Figura 8.2.1.23 Modelado en 3D	16
Figura 8.2.1.24 Modelado en 3D	17
Figura 8.2.1.25 Modelado en 3D	17
Figura 8.2.1.26 Modelado en 3D	17
Figura 8.2.1.27 Modelado en 3D	17
Figura 8.2.1.28 Modelado en 3D	18
Figura 8.2.1.29 Modelado en 3D	18
Figura 8.2.1.30 Modelado en 3D	18
Figura 8.2.1.31 Modelado en 3D	18
Figura 8.2.1.32 Modelado en 3D	18
Figura 8.2.1.33 Modelado en 3D	18
Figura 8.2.1.34 Modelado en 3D	19
Figura 8.2.1.35 Modelado en 3D	19
Figura 8.2.1.36 Modelado en 3D	19
Figura 8.2.1.37 Modelado en 3D	20
Figura 8.2.1.38 Modelado en 3D	20
Figura 8.2.2.1 Texturización	21
Figura 8.2.2.2 Texturización	21
Figura 8.2.2.3 Texturización	21

Figura 8.2.2.4 Texturización	21
Figura 8.2.2.5 Texturización	22
Figura 8.2.2.6 Texturización	22
Figura 8.2.2.7 Texturización	22
Figura 8.2.2.8 Texturización	22
Figura 8.2.2.9 Texturización	23
Figura 8.2.2.10 Texturización	23
Figura 8.2.2.11 Texturización	23
Figura 8.2.2.12 Texturización	23
Figura 8.2.3.1 Iluminación	24
Figura 8.2.3.2 Iluminación	24
Figura 8.2.3.3 Iluminación	24
Figura 8.2.3.4 Iluminación	24
Figura 8.2.4.1 Tutoriales	25
Figura 8.2.4.2 Tutoriales	25
Figura 8.2.4.3 Tutoriales	25
Figura 8.2.4.4 Tutoriales	25
Figura 8.2.4.5 Tutoriales	26
Figura 8.2.4.6 Tutoriales	27
Figura 8.2.4.7 Tutoriales	27
Figura 8.2.4.8 Tutoriales	27
Figura 8.2.4.9 Tutoriales	27
Figura 8.2.4.10 Tutoriales	27
Figura 8.2.4.11 Tutoriales	28
Figura 8.2.4.12 Tutoriales	29
Figura 8.2.4.13 Tutoriales	29
Figura 8.2.4.14 Tutoriales	30
Figura 8.2.4.15 Tutoriales	30
Figura 8.2.4.16 Tutoriales	31
Figura 8.2.4.17 Tutoriales	32
Figura 8.2.4.18 Tutoriales	32
Figura 8.2.4.19 Tutoriales	32
Figura 8.2.4.20 Tutoriales	33
Figura 8.2.4.21 Tutoriales	33
Figura 8.2.4.22 Tutoriales	33
Figura 8.2.4.23 Tutoriales	33

**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES GENERALES

1. ANTECEDENTES GENERALES

1.1 INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología ha avanzado de manera espectacular entre ellas esta la animación digital la cual ha permitido mezclar el arte y el desarrollo 3D dando resultados únicos, los cuales serán demostrados a continuación.

Este manual busca ser una guía práctica y sencilla para todas aquellas personas que deseen tener un mayor conocimiento en el campo de la animación 3D. Esperando que sea de gran ayuda para quienes lo necesiten.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

La creación del Personaje nació de la necesidad latente de todos aquellos animadores gráficos que desearon dar un paso mas allá del campo 2D, bajo la dirección de profesionales en el campo, los cuales nos dieron la pauta de esta nueva etapa en la animación llamada 3D



**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 2
SITUACIÓN ACTUAL

2. SITUACIÓN ACTUAL

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El propósito de la creación del personaje expresado en este manual, es demostrar como se puede hacer de un bosquejo sencillo dibujado a lápiz una realidad tangente en un entorno 3D, dándole las características y expresiones que lo definirán.

Aquí se podrá ver paso a paso como se crea un personaje desde su inicio, viendo los detalles, los pasos, recursos y costos que implicarían la creación del mismo.

2.2 DELIMITACIÓN

La creación de este personaje tendrá detalles específicos y veraces para quienes deseen dar sus primeros pasos en este campo, la animación del mismo será de una duración de 45 segundos, tiempo en el cual se dará a conocer la personalidad del personaje animado a través de sus expresiones y acciones.

2.3 MOTIVACIÓN

Este proyecto fue inspirado en la necesidad de conocer un nuevo campo, el cual enseñara las nuevas tendencias del arte en la actualidad y conocer este nuevo concepto de la animación. Y de esta forma preparar a quienes deseen entrar en competitividad con estándares a niveles internacionales.

**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 3
JUSTIFICACIÓN

3. JUSTIFICACIÓN

La creación del personaje, reflejara todo lo aprendido a lo largo de la carrera, se pondrá en practica la destreza y la habilidad tanto intelectual como creacional, en la animación convencional y la animación 3D

Y así poder aplicar a futuras creaciones y animaciones de nuevos personajes. Siendo este manual el inicio de una nueva generación de animadores digitales.



**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 4

PROPUESTA

4. PROPUESTA

4.1 PROPOSITO DE ESTE DOCUMENTO

Este manual esta dirigido a todas la personas que estén interesadas en los proyectos del EDCOM – ESPOL y recomendado para todos los estudiantes de diseño que se encuentren interesados en la animación digital

El objetivo de este manual es que sea una guía clara y especifica sobre la creación de un personaje, desde sus inicios como bocetos hasta la culminación aplicada en software 3D

4.2 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual esta dirigido a todos los animadores grafico que deseen incursionar en la animación digital o aquellas personas que quieran tener un conocimiento mas profundo acerca de la elaboración del personaje en el software utilizado (CINEMA 4D).

Esta guía pretende ser una herramienta de ayuda para todo el estudiante del área gráfica y comunicación visual que necesiten un material de apoyo para la realización de sus proyectos a futuros.

4.3 OBJETIVOS GENERAL

El objetivo específico de este manual es recopilar y ordenar de manera detallada, toda la información y técnicas necesarias para la elaboración de un personaje animado en 3D (Bocetos, Historia y creación del Personaje, Control Art., Carácter Forma, Modelación del Personaje, diferentes técnicas de animación en el software, Texturización, Gestos y Acción final del Personaje.

4.4 OBJETIVOS ESPECIFICOS

4.4.1 Mostrar el proceso de la creación de un personaje desde sus inicios

4.4.2 Modelar y animar un personaje en 3D basándonos en los conocimientos de animación básica bidimensional

4.4.3 Ser una guía específica para todos los animadores gráficos que deseen ingresar al mundo de la animación del 3D

4.5 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO

4.5.1 Este proyecto fue creado con una visión específica hacia el futuro de la animación digital en el Ecuador.

4.5.2 Se busca a través del mismo demostrar la capacidad humana con que cuenta el país

4.5.3 Despertar el apoyo de empresarios que deseen acoger a la animación digital como un medio lucrativo en potencia y poder competir a niveles de la más alta calidad internacional.

4.5.4 Aumentar el interés por el estudio de software de animación por parte de las universidades de diseño y mismos estudiantes gráficos independientes

4.5 MARCO CONCEPTUAL

El personaje que será modelado en este manual contiene características de diferentes influencias tanto en la personalidad como en el entorno que lo acompaña, con relación a las luces y sombras.

Es la expresión de toda una secuencia de procesos, que espera servir de ejemplo para emprender nuevos trabajos de animación a futuro.



**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 5

ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO

Dentro del campo actual de la animación en el Ecuador, no existe un medio netamente dedicado a explotar la animación como su mayor propósito, es decir que no existen los medios suficiente para encaminarla hacia un avance satisfactorio.

En guayaquil son muy pocos los Centros de Estudios o Universidades con los que se cuentan para la realización de animaciones digitales o cortometrajes animados.

El problema radica en que no hay suficientes infraestructura, costos y tiempo para poder hacerlo ya que la animación digital requiere mucho de ellos.

Pero aun así podemos decir que nuestro producto como tal reúne las suficientes características para demostrar que nos encontramos en un nivel de muy alta calidad, no tan solo los autores, profesores y directores que ayudaron a la realización del mismo, sino que también a nuestra escuela (EDCOM – ESPOL), lo que es muy importante.

Dentro de los centros que se pueden nombrar de acuerdo al producto y proyecto se encuentra en Guayaquil el Instituto Gráfico de Artes y Ciencias Digitales (IGACD), y en Quito la Carrera de Animación de la Universidad San Francisco de Quito, la cual tiene mucha experiencia en animaciones tanto en 2D y 3D.

Como segundo tópico de graduación se quiere llegar a hacer que la animación digital tenga mayor asentamiento en vuestra carrera, esperando no ser solo una alternativa para todos aquellos que deseen incursionar en ello, si no ser la mejor alternativa entre los demás.

**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 6

REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES, INFRAESTRUCTURA

Para realizar este proyecto de animación digital se debe contar con un equipo actualizado de hardware y software con suficiente capacidad ya que de esto radica gran parte del trabajo.

6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

COMPUTADORA “PC”

- Procesador Corel Duo 3
- Memoria Ram de 2GBS Kingston
- Disco Duro de 250
- Tarjeta de Video de 1GB MEGABIT
- Monitor de 17 o 19 Pulgadas
- DVD-RW 48-24-48 Sony
- Mouse Óptico G.E ho97769
- Teclado Multifunción Interplus

ACCESORIOS EXTRAS

- Scanner Multifuncion HP psc 2210
- Cable de transmisión de datos Olympus
- Cámara Digital Olympus 3.2 Megapixel
- Pen Driver Scan Disk 2GB

6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para complementar los hardwares se debe contar con equipo de softwares de lo más actualizado para obtener un buen funcionamiento y producto final
A continuación se dará un detalle de ellos:

SISTEMAS OPERATIVOS

Mac COS (Para MAC)

Windows XP (Para PC)

SOFTWARE DE ILUSTRACIÓN

Adobe Illustrator CS2

SOFTWARE DE PROCESAMIENTO DE IMÁGENES

Adobe Photoshop CS2

SOFTWARE DE ANIMACIÓN 2D Y 3D

Adobe After Effects 7 (2D)

Maxon Cinema 4D V.10 (3D)



6.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

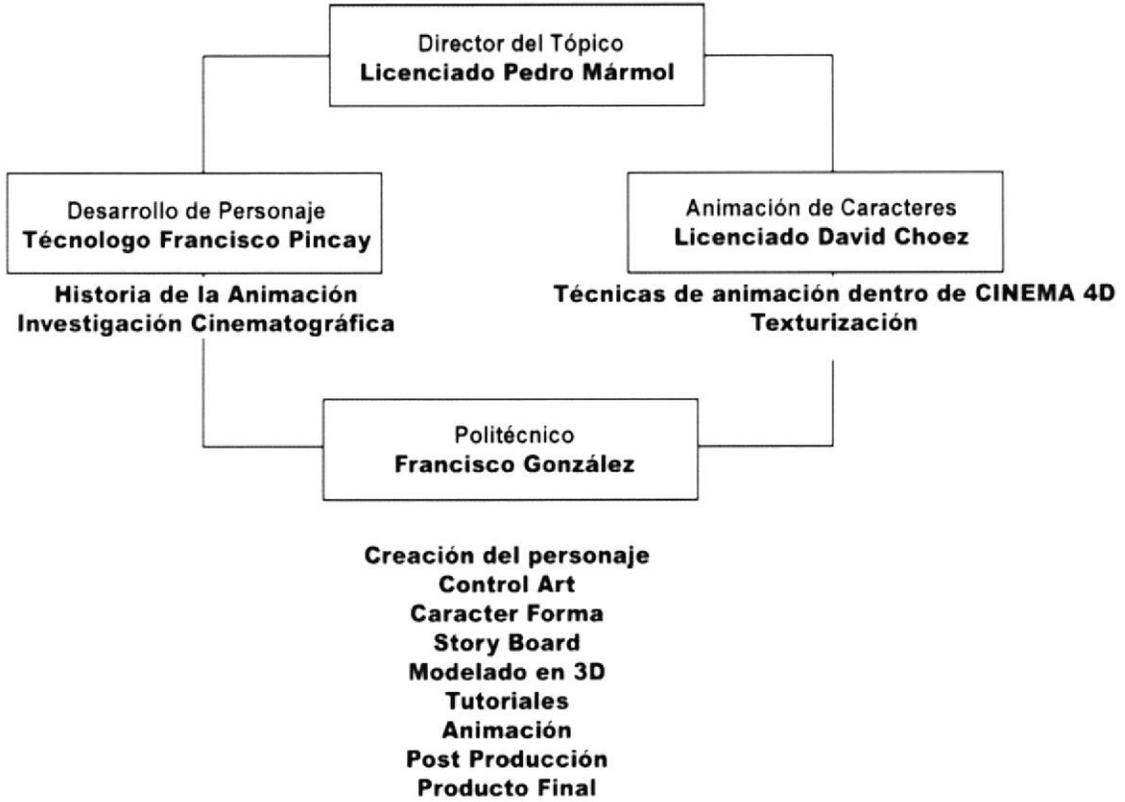
- Se deberá guardar un solo régimen de marca con respecto a los programas aplicados, es decir se basara en la gran mayoría con ADOBE, para evitar posibles problemas de compatibilidad.
- La animación fue editada en After Effects para que la secuencia del personaje tenga una mayor variedad de tomas y armonía entre las mismas.
- El personaje animado fue seteado con Joint.
- El cabello del personaje fue realizado con la nueva opción de Hair que se encuentra en el interfaz de Cinema 4D V. 10.
- Ciertos efectos finales en la presentación fueron realizados en Movie Shaker 10 un software originario de Sony.
- Es recomendable trabajar con los hardwares debidos ya que si estos no tienen la suficiente capacidad, será casi imposible realizar este trabajo.



6.4 ORGANIGRAMA

Detrás de este proyecto estuvo un grupo de profesionales y expertos en el tema los cuales dieron la enseñanza y asesoramiento debido para realizarlo.

Los cuales son detallados en el siguiente organigrama:



**E
S
P
O
L**



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

CAPÍTULO 7

COSTOS Y PRESUPUESTOS

7. COSTOS Y PRESUPUESTOS

Dentro de costos y presupuestos se tendran todo los factores económicos internos y externos que se utilizara para la realización del proyecto.

Los valores detallados a continuación se dieron en un periodo aproximado de 6 meses.

DESCRIPCION	PRECIO UNIDAD	CANTIDAD	TOTAL
Computadora DELL (nueva)	\$. 1,500	1	\$. 1,500
Scanner Multifunción HP psc 2210	\$. 100	1	\$. 100
Cámara Digital Olympus 3.2 M.P	\$. 350	1	\$. 350
Pen Driver San Disk 2GB	\$. 60	1	\$. 60
Torre de disco de 30 discos	\$. 15	1	\$. 15
Internet – Satnet Banda Ancha	\$. 50 mensual	6	\$. 300
Tópico de Graduación Edcom	\$. 350	1	\$. 350
Videoteca (DVD de Orientación)	\$. 1.50	15	\$. 22.50
Impresiones láser	\$. 0.90	100	\$. 90
Servicios Basicos. (Luz, Teléfono)	\$. 100 mensual	6	\$. 600
Transporte Diario (Taxi amigo)	\$. 50 mensual	4	\$. 200
Permisos de Trabajo (descontados)	\$. 18.18 diarios	10	\$. 181.8
TOTAL			\$. 3,768.58

**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 8

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

8. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

8.1 PREPRODUCCIÓN

8.1.1 ANTECEDENTES

El personaje surge en un principio de la idea de un motociclista rebelde con cierta tendencia a la locura pero después de varios análisis e influencias fue variando hasta convertirse en un joven de mal genio llamado Dagon. Su trazo original se basa en el trazo de Matt Groening, por sus ojos prominentes y el sarcasmo en sus expresiones

HISTORIA DEL PERSONAJE

El nombre del personaje animado es Dagon pero mas bien es el apodo que el mismo se auto impuso después de haber visto una película de terror llamada con ese nombre, su nombre original es Federico Cueva Cayo el nació en Chile en el año de 1980 de padre Chileno y madre Judía, pero en la actualidad el vive en Alemania porque deseaba estudiar música pero por cuestiones de la vida nunca encontró un instituto de arte que enseñara Black Metal. Así que decidió ser un caminante urbano hasta cuando pueda volver a conseguir el dinero para su boleto ya que lo gasto al comprar una guitarra en una subasta, el lleva un símbolo Nazi en el pecho pero solo es por cuestión de apariencia ya que le gusta una chica de ideología Neonazi Alemana y desea de esta forma llamar su atención.

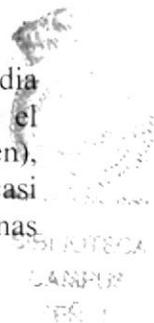
8.1.2 CREACIÓN DEL PERSONAJE

PERSONALIDAD

Dagon es un joven de muy mal genio pero en el fondo es noble, tiene pocos amigos, bueno casi ninguno, sufre de ciertos trastornos bipolares lo cual lo convierte en una persona impredecible. Es una persona leal aunque algunas veces cree que el mundo está en contra de él y se olvida de todo. Es algo manipulador y pretende intimidar a los demás con su actitud, pero todo el mundo sabe que es un loco que esta lleno de amor.

DESCRIPCIÓN

Es un joven de unos 20 años, de aproximadamente 1.75 de altura, de contextura media lleva un buzo verde con capucha roja para asemejar a un uniforme militar, tiene el cabello algo corto y levantado al puro estilo de Cris Cornell (vocalista de Soundgarden), lleva un pantalón negro, botas cafeceas de trabajo y un símbolo Nazi en el pecho, y casi siempre anda con el seño fruncido, para infundir temor, sufre de ciertos problemas bipolares, que algunas veces se reflejan en su actitud y cambios de estados de ánimos



BOCETOS

A continuación se verán los bocetos de lo que pudo haber sido del personaje en un principio



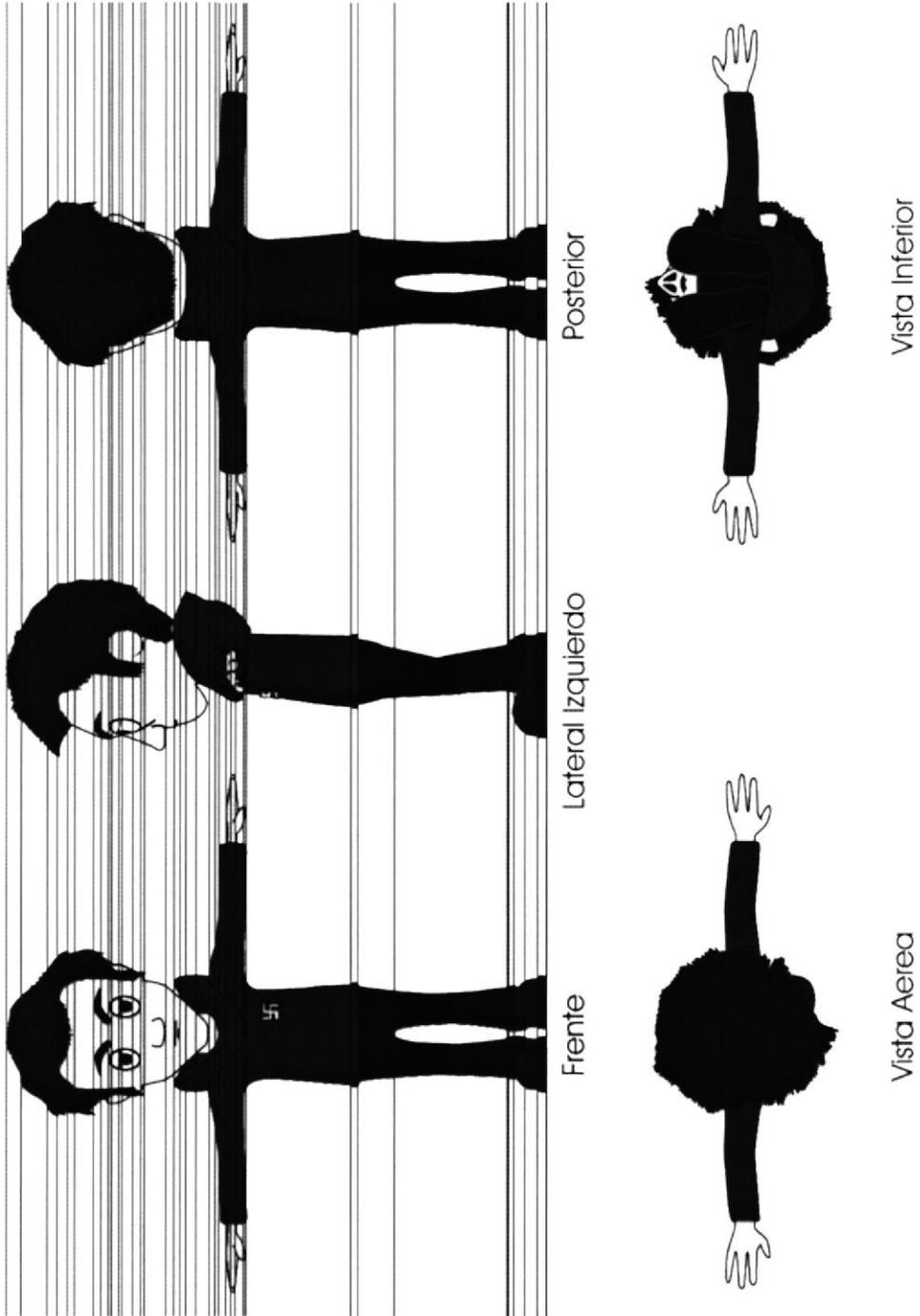
Fig. 8-1.2.1 Bocetos



8.1.3 PERSONAJE ILUSTRADO

CONTROL ART

CONTROL ART



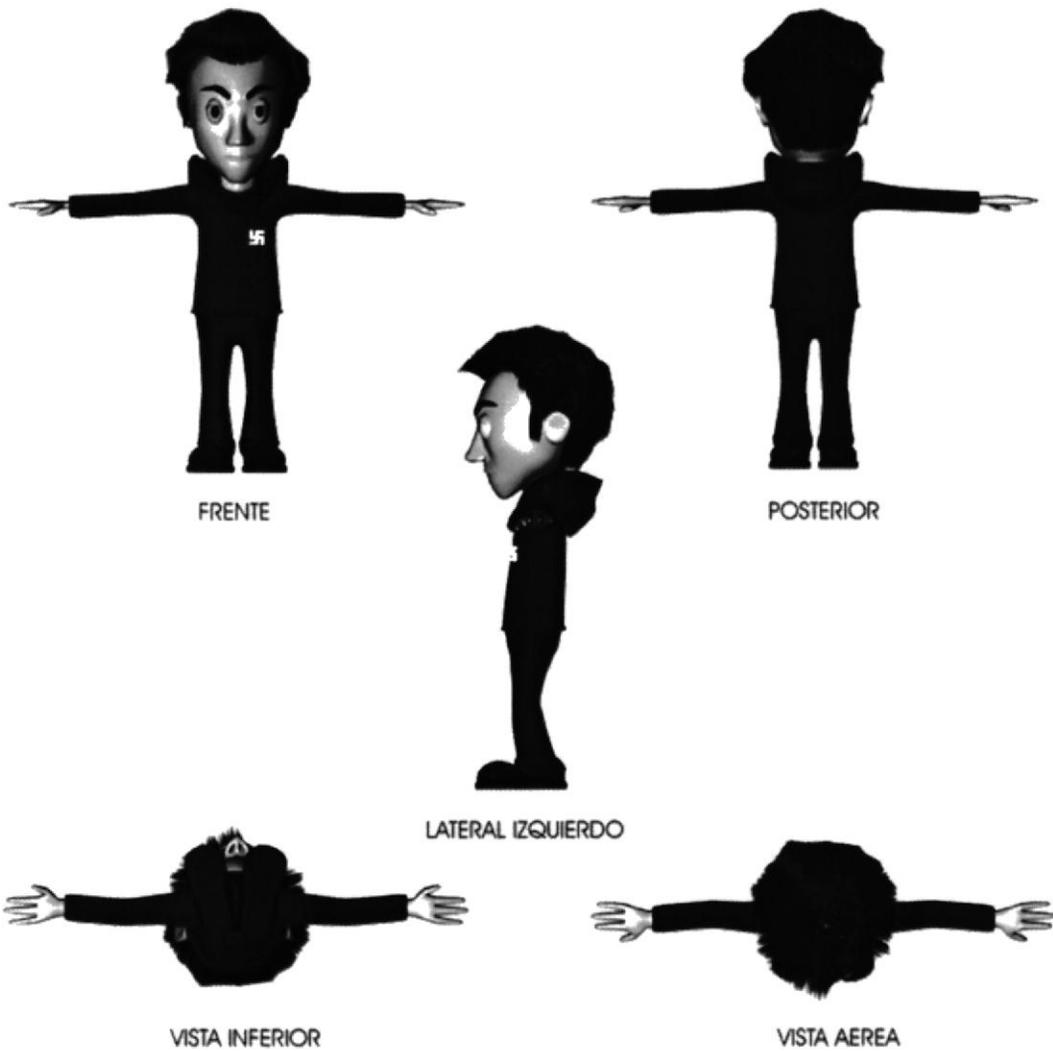
FRANCISCO GONZÁLEZ RODAS

"DAGON"

Fig. 8-1.3.1 Control Art Vector

CONTROL ART EN 3D

CONTROL ART EN 3D



"DAGON"

FRANCISCO GONZÁLEZ RODAS

Fig. 8-1.3.2 Control Art 3D

CARÁCTER FORMA

CARÁCTER FORMA



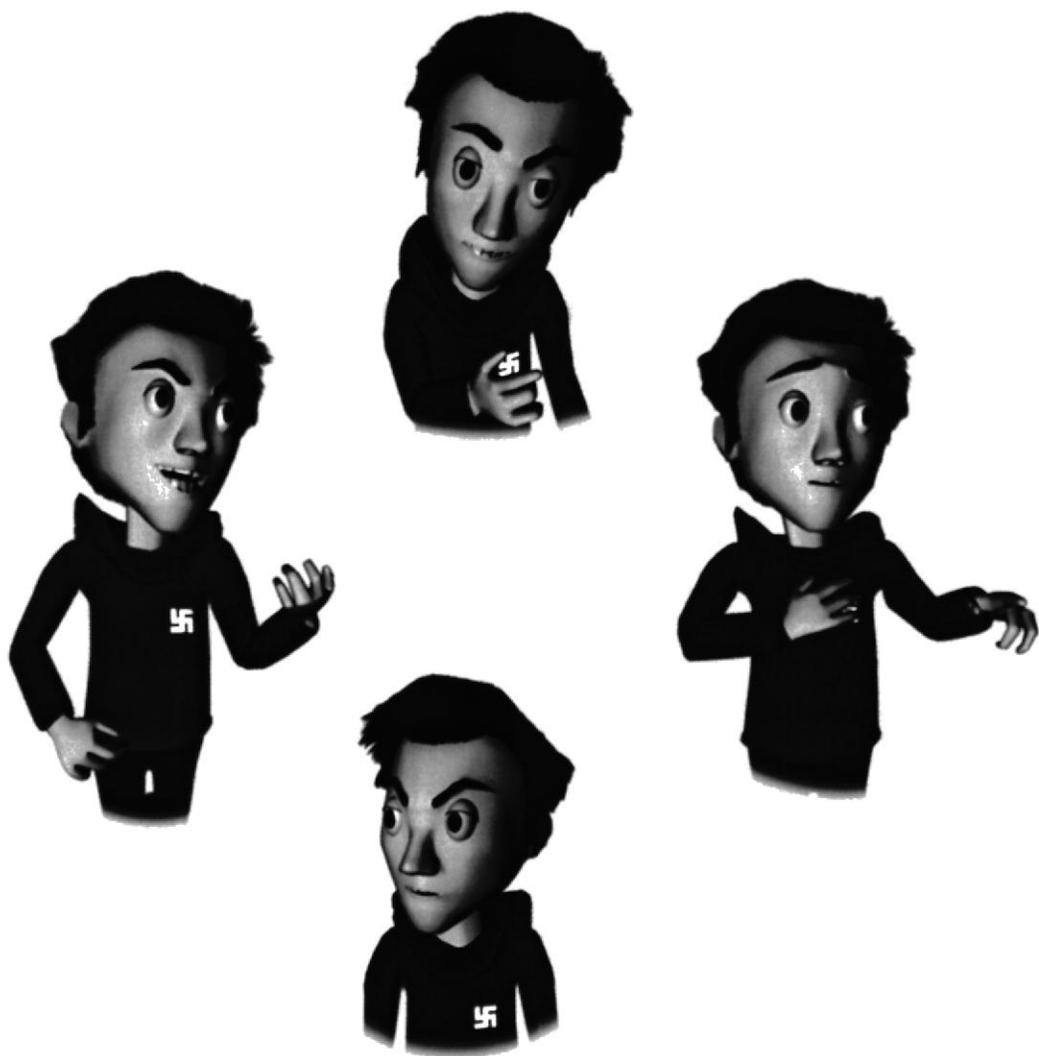
"DAGON"

FRANCISCO GONZÁLEZ RODAS

Fig. 8-1.3.3 Carácter forma Vector

CARÁCTER FORMA EN 3D

CARÁCTER FORMA



"DAGON"

FRANCISCO GONZÁLEZ RODAS

Fig. 8-1.3.4 Carácter forma 3D



8.1.4 STORYBOARD

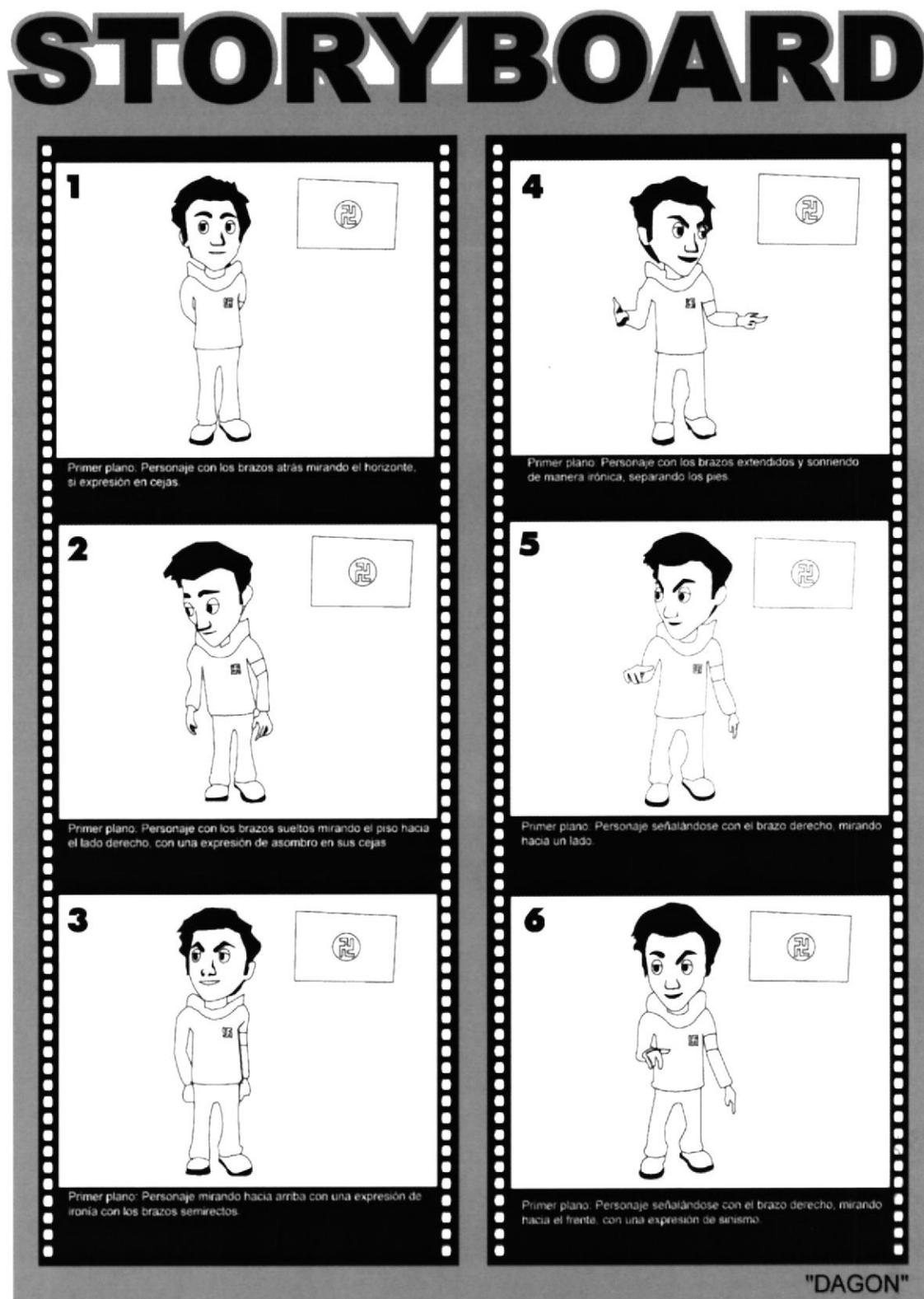


Fig. 8-1.4.1 Storyboard

STORYBOARD

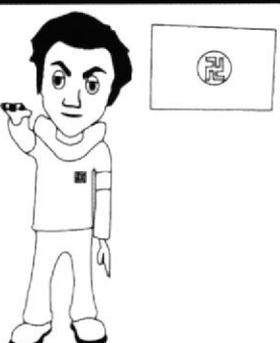


7



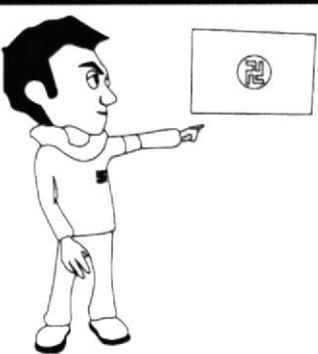
Primer plano. Personaje sonriéndose de manera irónica, con la cabeza inclinada hacia atrás, y los brazos semi abiertos.

8



Primer plano. personaje haciendo la venia de "HI HITLER", con una ligera inclinación de la cabeza hacia el lado izquierdo.

9



Primer plano. personaje mirando la bandera y señalándola con el brazo izquierdo, con una inclinación de torso hacia atrás.

"DAGON"

Fig. 8-1.4.2 Storyboard

8.2 PRODUCCIÓN

8.2.1 MODELADO EN 3D

Para modelar un personaje animado en 3D se debe tener ante nada el desarrollo del personaje en 2D, es decir se debe contar con el “control Art.” del mismo, esto servirá como una guía específica, dentro del modelado ya que dará referencia acerca de sus proporciones y dimensiones, tantos físicos como de vestuario.

No esta por demás recordar que la plataforma que se usara para la siguiente modelación es CINEMA4D 10.

1er. Paso.

Se crea un plano (Objects – Primitives – plano) al que sele agrega una textura con la imagen del personaje (preferiblemente el Control Art del personaje), el cual servirá de guía para el modelado

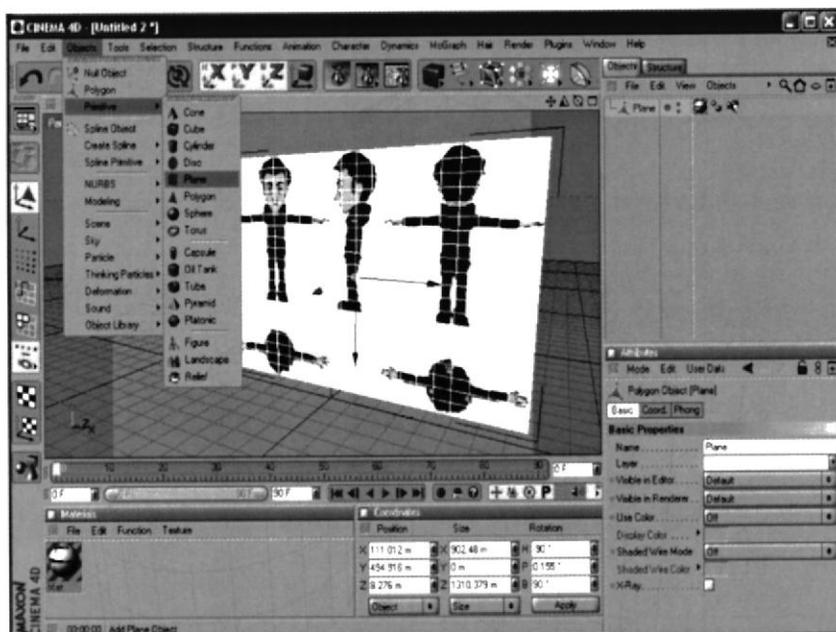


Fig. 8-2.1.1 Modelado

Para agregar la textura se crea un nuevo Material en file, una vez que ya se tiene el New Material, se dara doble clic en el, lo cual dará a origen la ventana de Material Editor, se ubicara en Color y a la altura de Textura se oprime la viñeta que se encuentra al lado, en donde saldrá la opción de Load Imagen

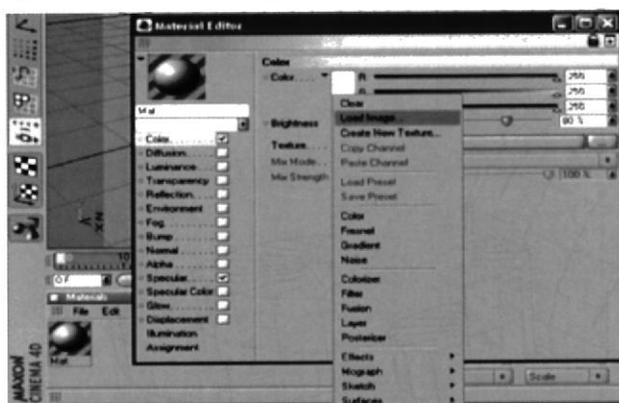


Fig. 8-2.1.2 Modelado

2do. Paso

Se saca un cubo (Objects – primitives – Cube), al igual que se sacó el plano anterior, de este cubo parte lo que sería la mayor parte del cuerpo del personaje, continuación se lo divide de acuerdo a las necesidades y una vez realizado esto lo se lo editara, para poder ser modificado cada uno de los punto y caras.

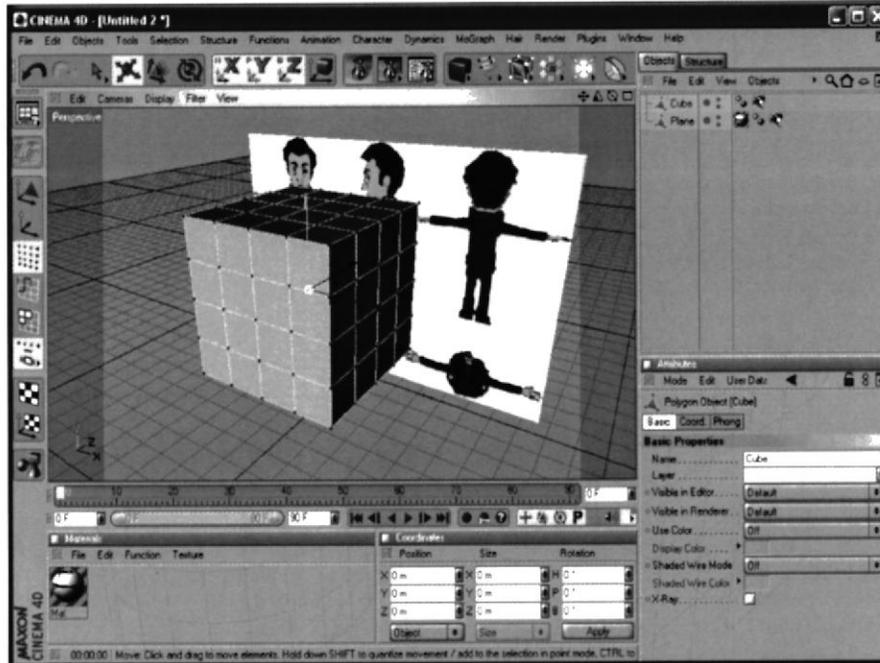


Fig. 8-2.1.3 Modelado

3er. Paso

Se comienza a modificar el cubo de acuerdo a la figura del personaje, es decir que desde este momento se empieza a modelar. Pero siempre basándose en la forma original en este caso se ha delineado la silueta del personaje para tenerla como guía. Es recomendable modificarlo punto por punto ya que es una manera mas efectiva

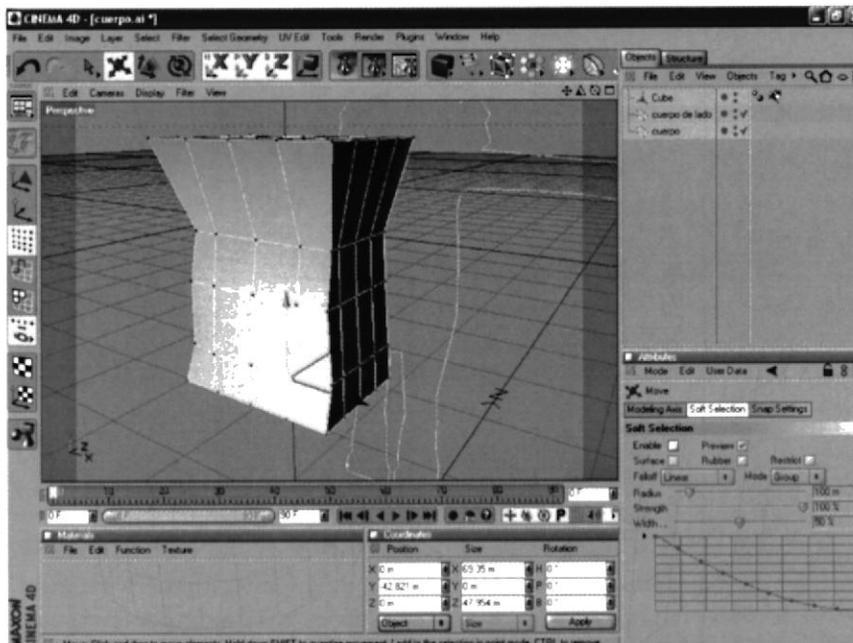


Fig. 8-2.1.4 Modelado

4to. Paso

Con la ayuda de un Extrude (Structure – Extrude) en las caras inferiores del cubo se procederá a crear la parte inferior del cuerpo es decir el área de la pelvis, el cual será de mucha importancia para el personaje animado, es importante trabajar con las 4 vista principales, para ir modelando de acuerdo a las proporciones que tengan el mismo.

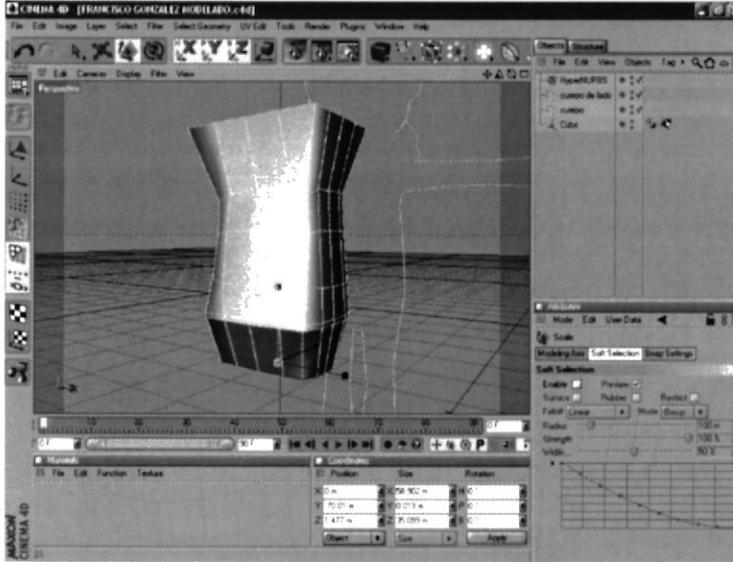


Fig. 8-2.1.5 Modelado

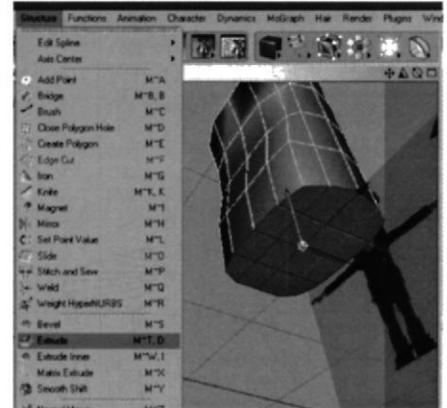


Fig. 8-2.1.6 Modelado

5to. Paso

Una vez creada la pelvis se procederá de la misma forma (en que fue creada), es decir se vuelve a hacer un Extrude pero esta vez para formar la parte de los muslos de la pierna, antes de proceder primero cortamos estas cara con la herramienta de Knife, para poder darle la separación a las mismas piernas, es decir se dara la división que hay entre pierna y pierna, en lo posterior se aplicara el Extrude a las cara que van a formar parte de las futuras piernas.

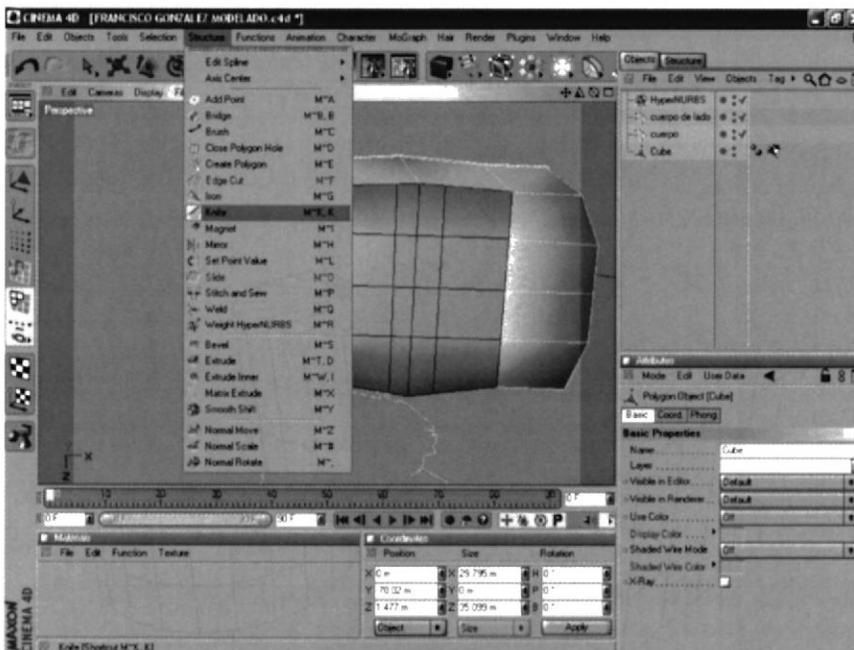


Fig. 8-2.1.7 Modelado

Ya seleccionadas la cara que formarían las piernas se procederá a hacer el Extrude moviéndolo hacia abajo y así se forma la primera parte de las mismas.

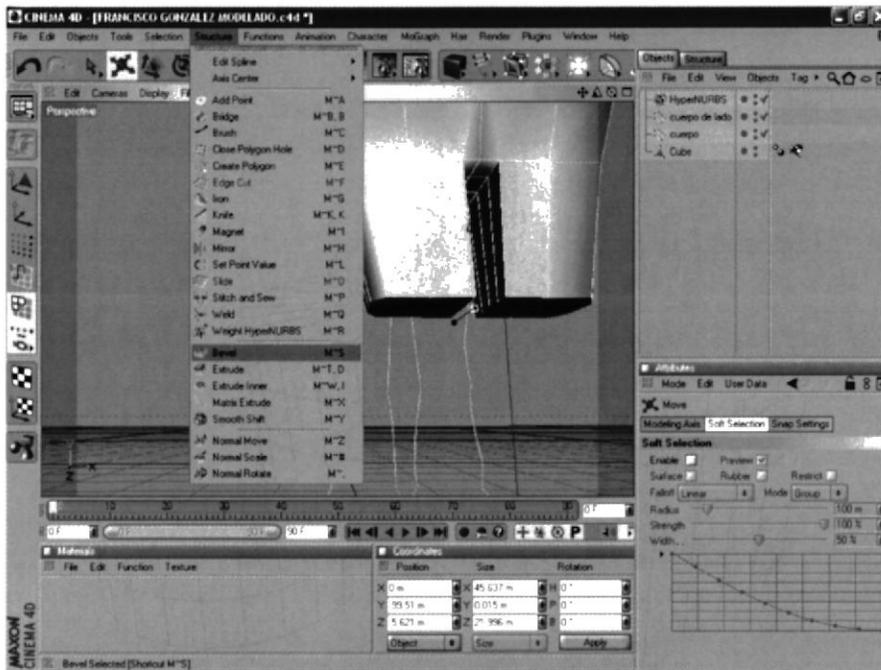


Fig. 8-2.1.8 Modelado

6to. Paso

Después que el Extrude se dio y se fue formando la pierna en su forma básica, se procederá a darle la forma que debe tener de acuerdo al Control Art. Esto se realizara tal cual cuando se trato de darle la forma al pecho y la pelvis, es decir que se va a modificar los puntos para poder llegar a la forma similar del personaje.

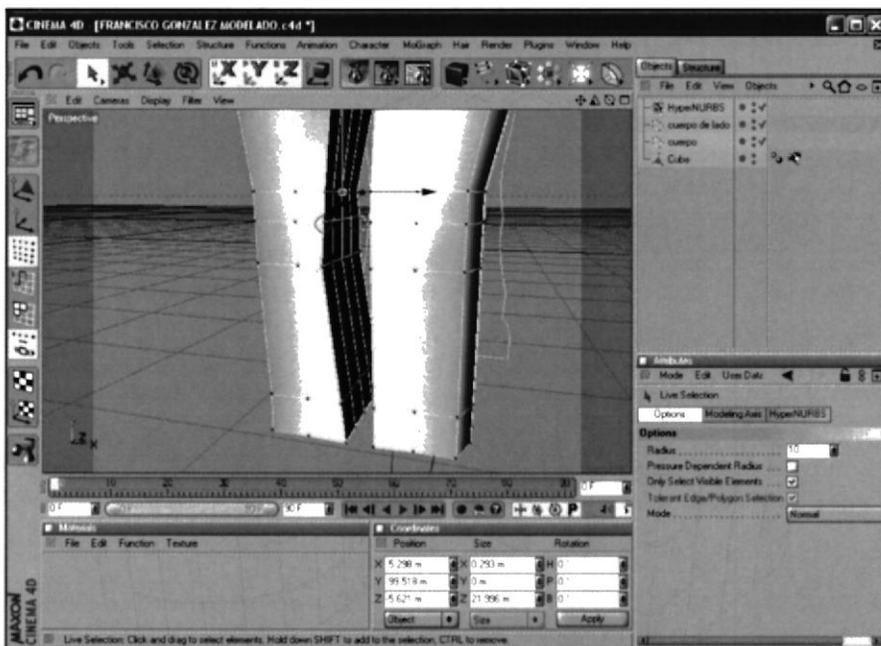


Fig. 8-2.1.9 Modelado



7mo. Paso

Una vez ya dada la forma básica de las piernas se procederá a la creación de los zapatos, Esta nacerán de una secuencia de Estrude, los cuales irán dando la forma de los zapatos, al igual que cuando se hizo las piernas, se lo hará en par para evitar desigualdad entre ambos.

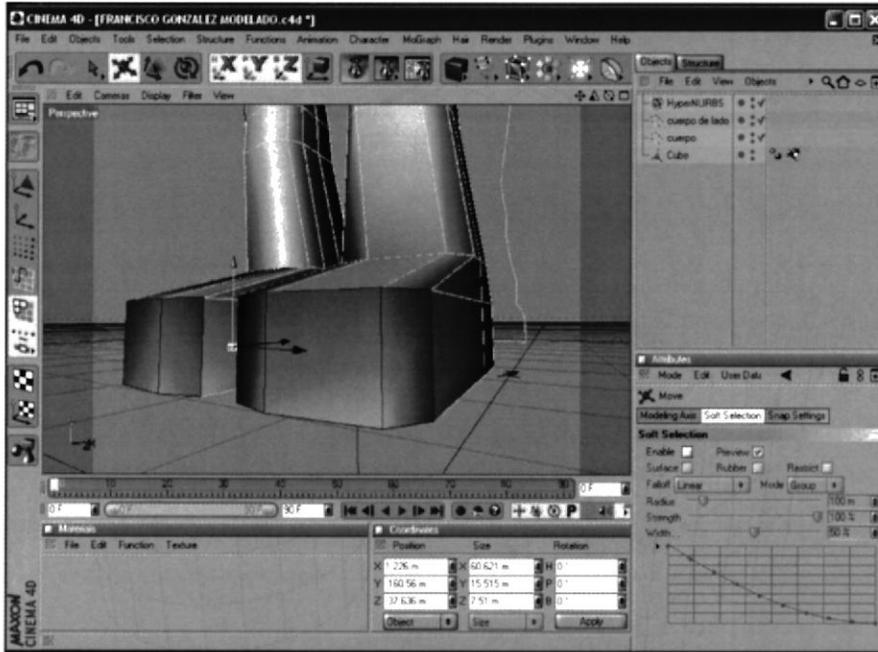


Fig. 8-2.1.10 Modelado

Una vez que se ha hechos los diferentes Estrude. Se procederá a cortar parte por parte para así crear nuevas líneas, caras y puntos, las cuales servirán para la modelación de los detalles del zapato

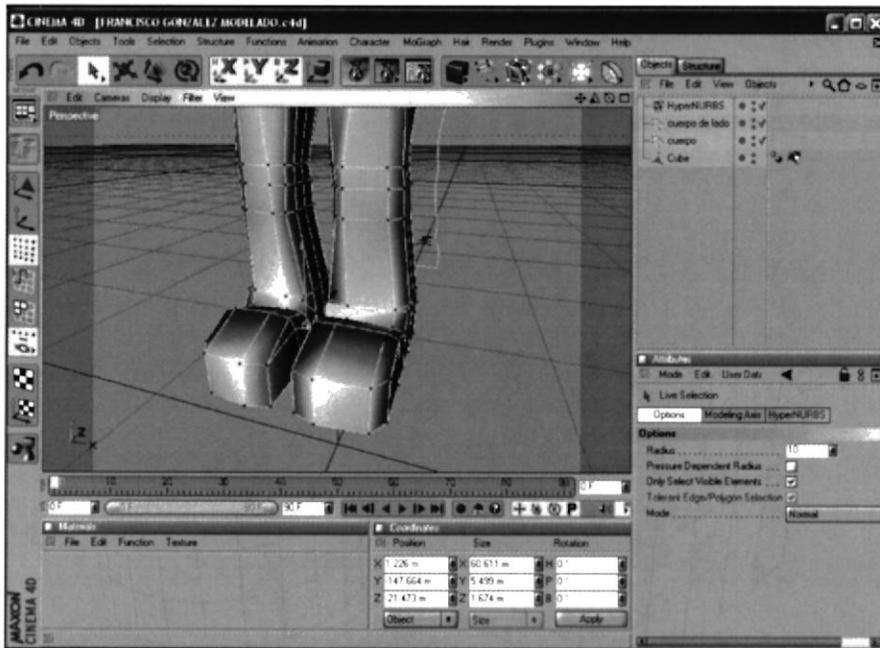


Fig. 8-2.1.11 Modelado



8vo. Paso

Después de haber cortado las caras necesarias para dar origen a los puntos se procederá a modelar los detalles del personaje, puede ser punto a punto, o por caras, esto varía según las necesidades existentes.

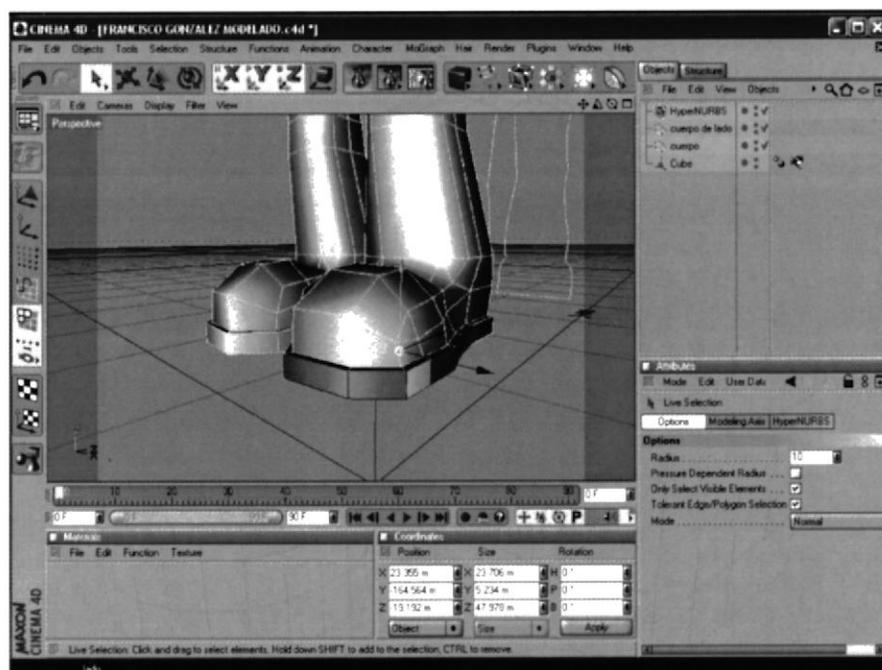


Fig. 8-2.1.12 Modelado

9no. Paso (Creación del brazo)

Ahora se procederá a hacer los brazos, estos se harán por separados para así poder aplicar la herramienta de Symmetry. Y luego cocerlos.

Lo primero que se aplica para realizar el brazo es un cubo, a este cubo se le dará los segmentos necesarios antes de editarlo, teniendo en cuenta la imagen de referencia del personaje, se estirará el cubo de a cuerdo a la medida del brazo, en lo posterior se cortarán las caras necesarias para de esta forma conseguir los segmentos, puntos y líneas, para el modelado, y así se procederá a realizar los pasos necesarios para conseguir la forma.

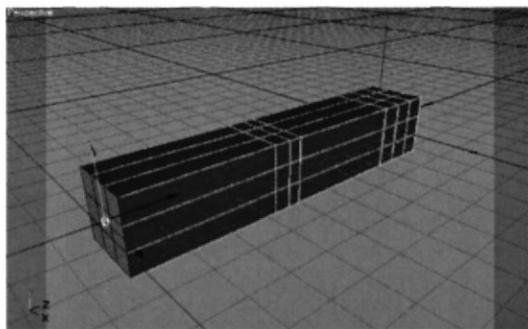


Fig. 8-2.1.13 Modelado

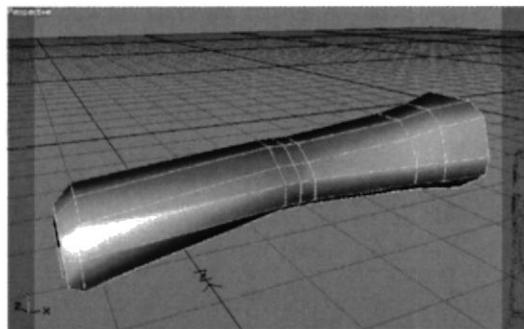


Fig. 8-2.1.14 Modelado

Después que ya se ha segmentado el brazo se hará un Extrude en el lado donde va la palma, a este segmento que se crea lo cortaremos utilizando la herramienta de Knife. Para poder definir cuales son los segmentos que van a ser nuestros dedos aplicamos un Extrude a cada uno para ir formando los dedos, hasta completar la mano.

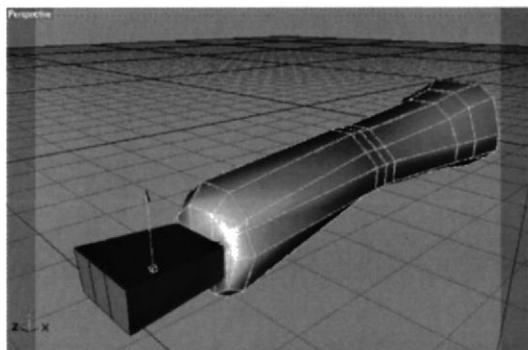


Fig. 8-2.1.15 Modelado

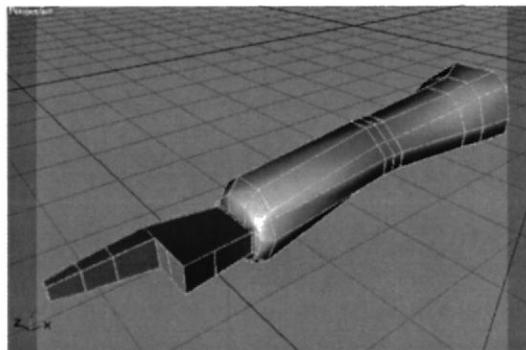


Fig. 8-2.1.16 Modelado

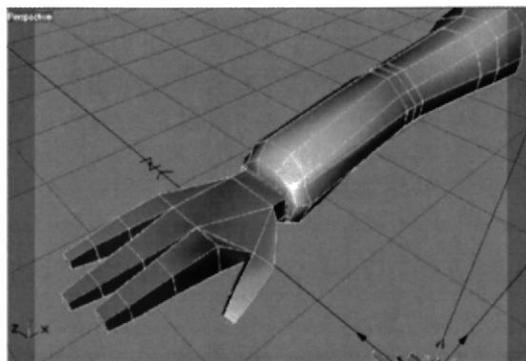


Fig. 8-2.1.17 Modelado

10mo. Paso

Una vez creado el brazo se procederá a aplicar la herramienta de Symmetry, la cual se encuentra en (Objects – Modeling – Symmetry) esta herramienta permite hacer una copia exacta del brazo a la inversa, es decir no será necesario modelar el otro brazo de nuevo, porque Symmetry ya lo hizo.

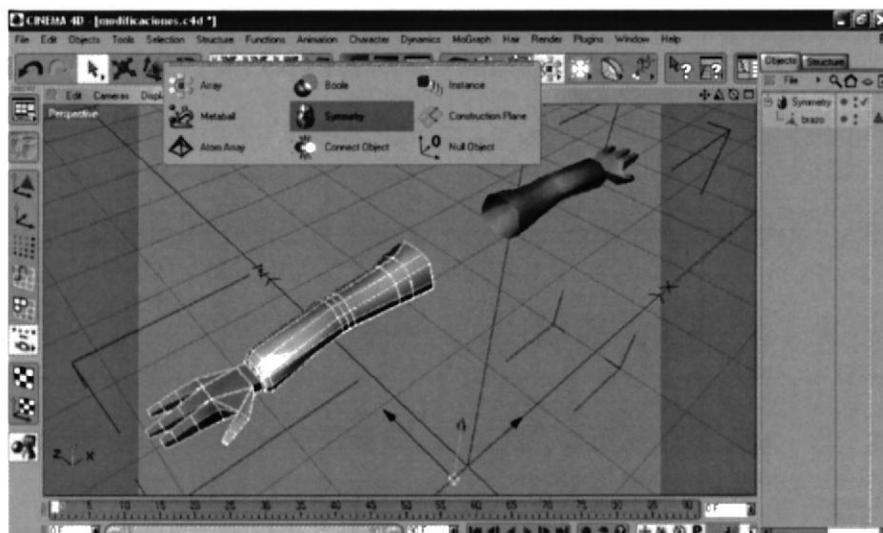


Fig. 8-2.1.18 Modelado

11vo. Paso

Una vez que ya se haya creado el otro brazo se procederá a ubicarlo en lugar preciso y cogerlo al cuerpo, para coger un objeto a otro primero se deben conectar ambos cuerpos con la herramienta de Connect la se encuentra en (Function – Connect) esta ayudara a que se forme un solo cuerpo y que el cosido sea mas preciso.

Para coser estos objetos se acudirá a Structure y se seleccionara Create Polygono, aquí se podrá unir los puntos a manera de Pats y así se irán creando las nuevas caras fusionándose en una sola figura

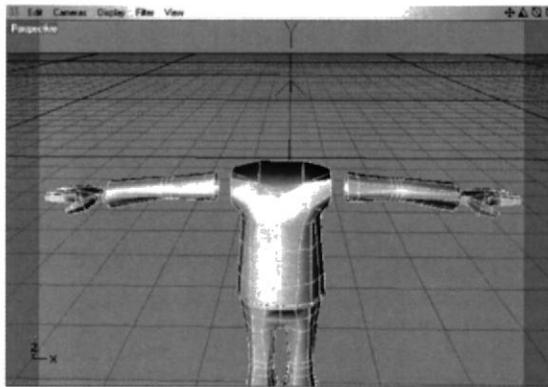


Fig. 8-2.1.19 Modelado

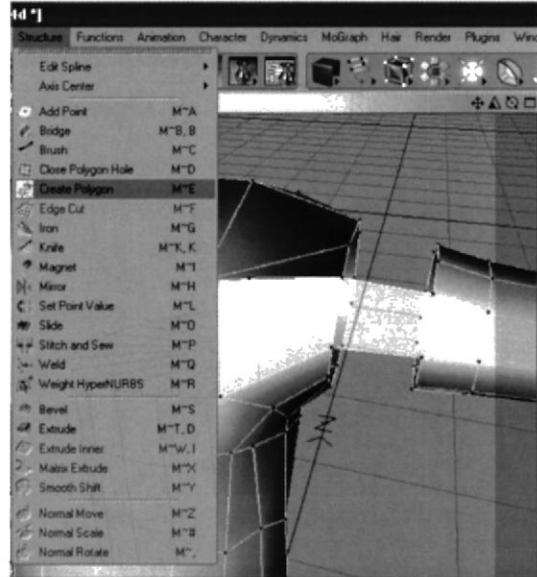


Fig. 8-2.1.20 Modelado

10mo. Paso (Capucha)

Ahora que se cuenta con las extremidades y el tronco formado se procederá a agregar la capucha esta será modelada a parte aplicando Symmetry y será conectada al cuerpo con la herramienta de Connect (Function – Connect)

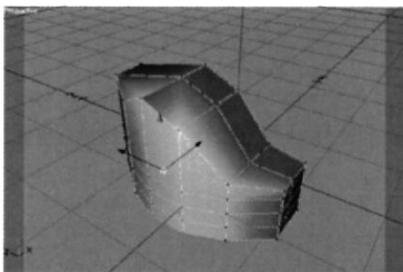


Fig. 8-2.1.21 Modelado

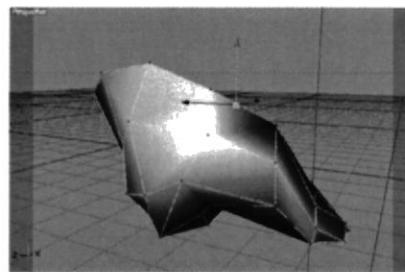


Fig. 8-2.1.22 Modelado

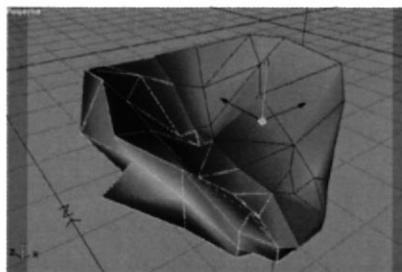


Fig. 8-2.1.23 Modelado



12vo. Paso (Cabeza y Cuello)

Para modelar la cabeza se partirá de un cubo, así como fue creado el cuerpo, se le dará los segmentos necesarios y en el transcurso se ira aumentado, de ser posible, no hay que olvidar trabajar con las vistas. Los ojos, dientes y paladar no formarán parte del objeto, estos serán modelado a parte para tener mayor maniobrabilidad.

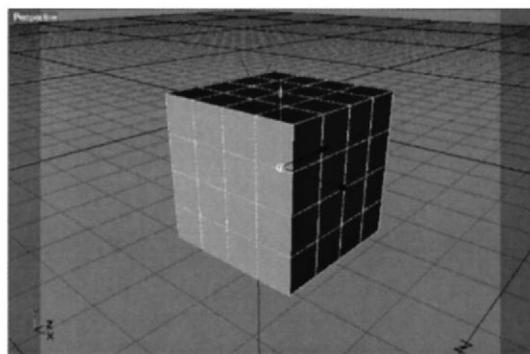


Fig. 8-2.1.24 Modelado

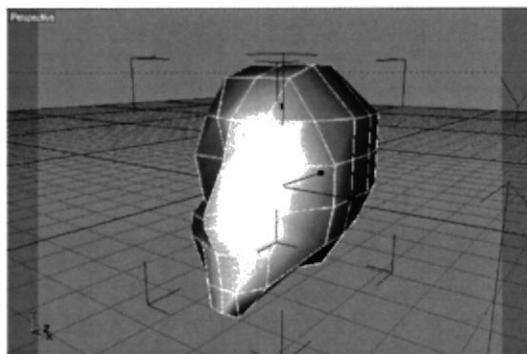


Fig. 8-2.1.25 Modelado

En la parte inferior de la cabeza se seleccionara los segmentos debidos que irán a ser el cuello del personaje y con la ayuda de un Extrude, se procedera a crearlo

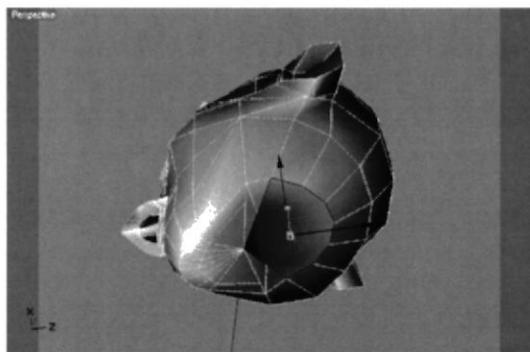


Fig. 8-2.1.26 Modelado

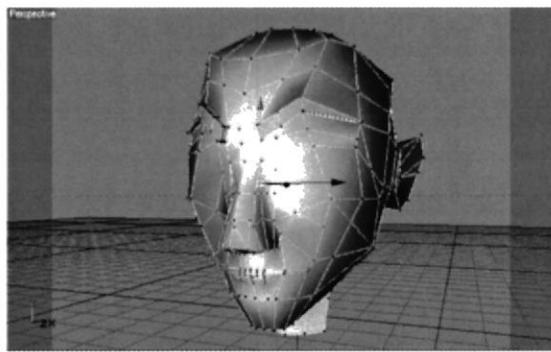


Fig. 8-2.1.27 Modelado

Una vez ya modelada la cara y sus detalles, se añadirán los ojos y dientes, estos elementos son de gran importancia ya que serán los que expresen la mirada y sonrisa del personaje.

Ojos: Los ojos serán simplemente dos óvalos, un dentro del otro y se cortara una parte del primero para así dar la impresión de un parpado.

Dientes: Estos partirán de un primitivo llamado Tube el cual se editara y cortar a la mitad para quedar solo con media esfera, con el segmento que queda se lo subdividirá con la herramienta Kinfe, para empezar a dar forma a los dientes. Después de haberlos segmentado y haber dado la forma de los diente, se procederá a hacerle una copia para de esta forma tener la dentadura superior e inferior

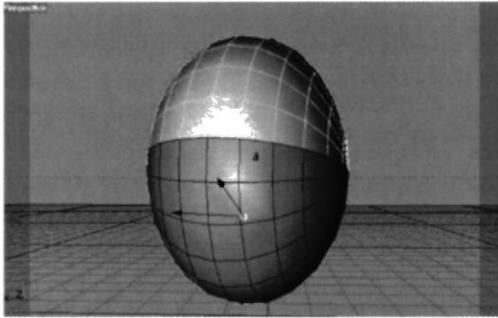


Fig. 8-2.1.28 Modelado

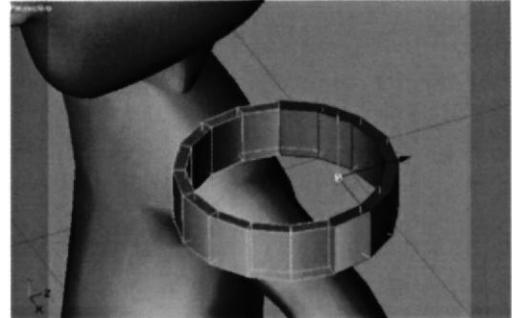


Fig. 8-2.1.29 Modelado

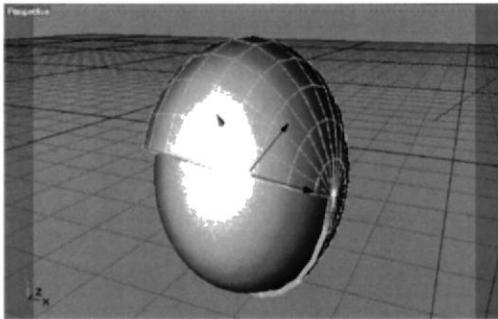


Fig. 8-2.1.30 Modelado

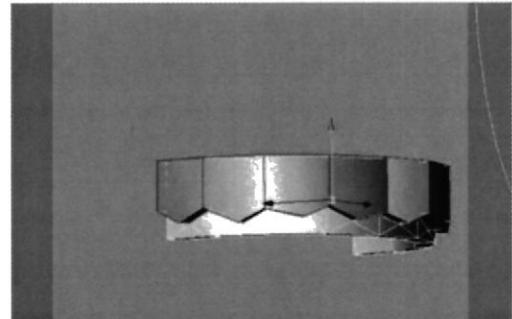


Fig. 8-2.1.31 Modelado

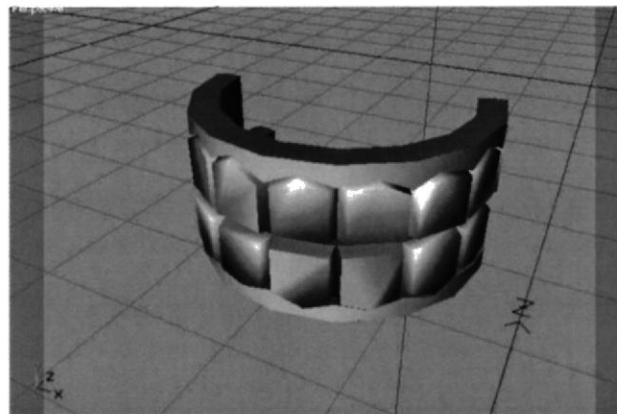


Fig. 8-2.1.32 Modelado

Paladar: Estará formado por una media esfera la cual ira a la altura de los diente esta media esfera contendra en su interior los dientes y dará la impresión del paladar y lengua, pero para que sea mas notorio habrá que texturizarla mas adelante.

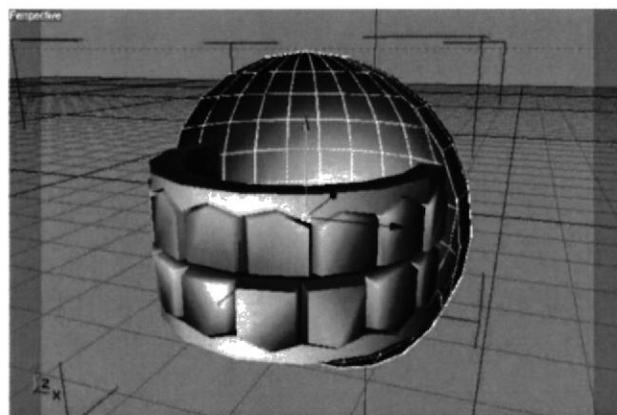


Fig. 8-2.1.33 Modelado



13vo. Paso (Cabello)

Una vez que ya todo el proceso anterior se ha dado, se procede a ubicar el cabello. Cinema 4D V10 en su ultima edición trajo una nueva herramienta en la barra de tareas que se llama Hair, esta permite ubicar cabello de una manera fácil y maniobrable. Da los beneficios de: escalarlo, cortarlo, peinarlo, y aumentar el número de cabello según se desee, entre otros.

Para ubicar el cabello primero se debe seleccionar la parte que lo va a llevar, y a continuación se acude a la herramienta Hair y se pone la opción de Add Hair. El cabello se ubica de una forma general pero dentro de esta herramienta se lo puede manipular hasta llegar a conseguir los resultados deseados.

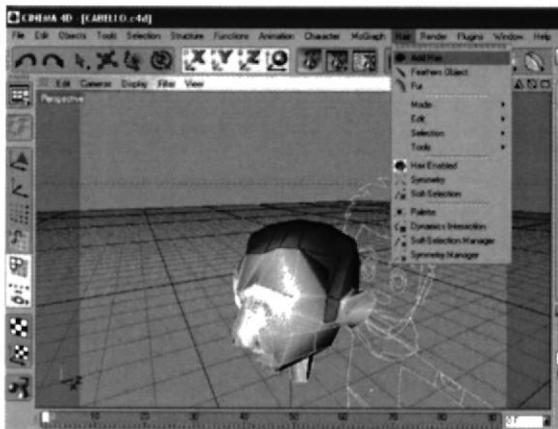


Fig. 8-2.1.34 Modelado

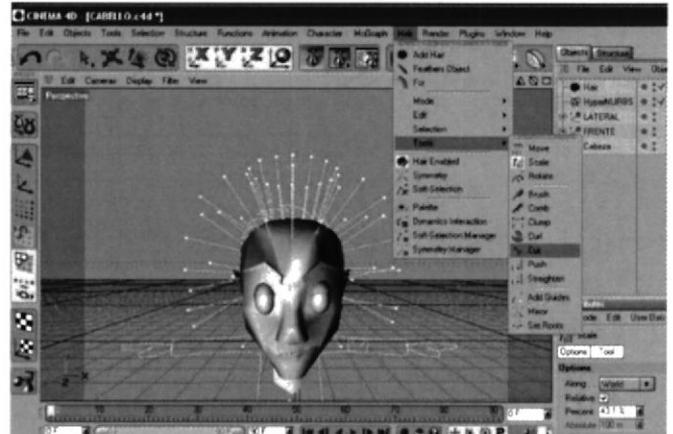


Fig. 8-2.1.35 Modelado

El cabello se podrá ver cada vez que se hace un Render, hasta eso solo lo que se vera serán unas líneas, a las cuales se podrán modificar.



Fig. 8-2.1.36 Modelado

14vo. Paso

Ahora que se tiene la cabeza y la capucha lista, se procede a conectarlas con el torso para que sean un solo cuerpo, esto es importante ya que a la hora de setear con Bones y con Joint permitirá dar movimiento a los elementos en conjunto.

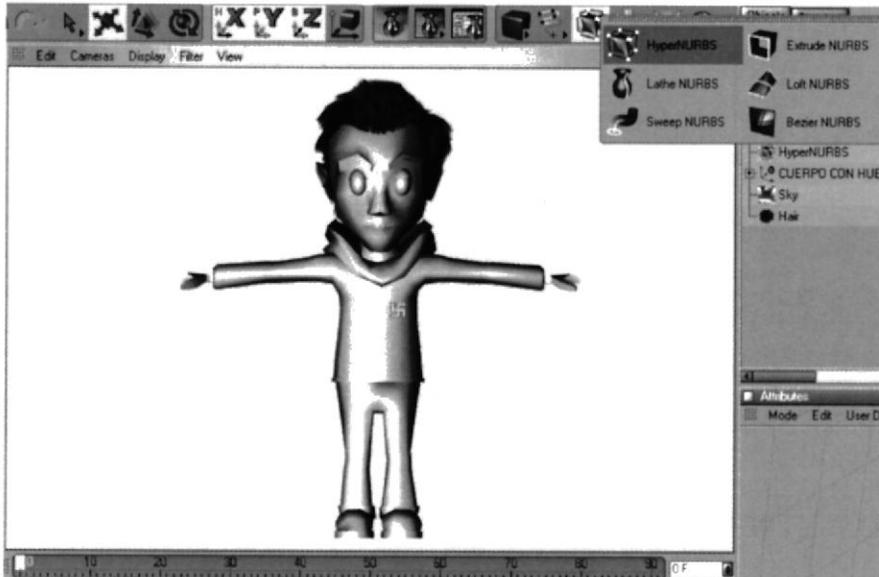


Fig. 8-2.1.37 Modelado

Para suavizar la líneas de los polígonos se ubicara la figura del objeto dentro de un Hyper Nurbs, (Objects – Nurbs – Hyper Nurbs) esto dará una armonía y conformidad a la figura.

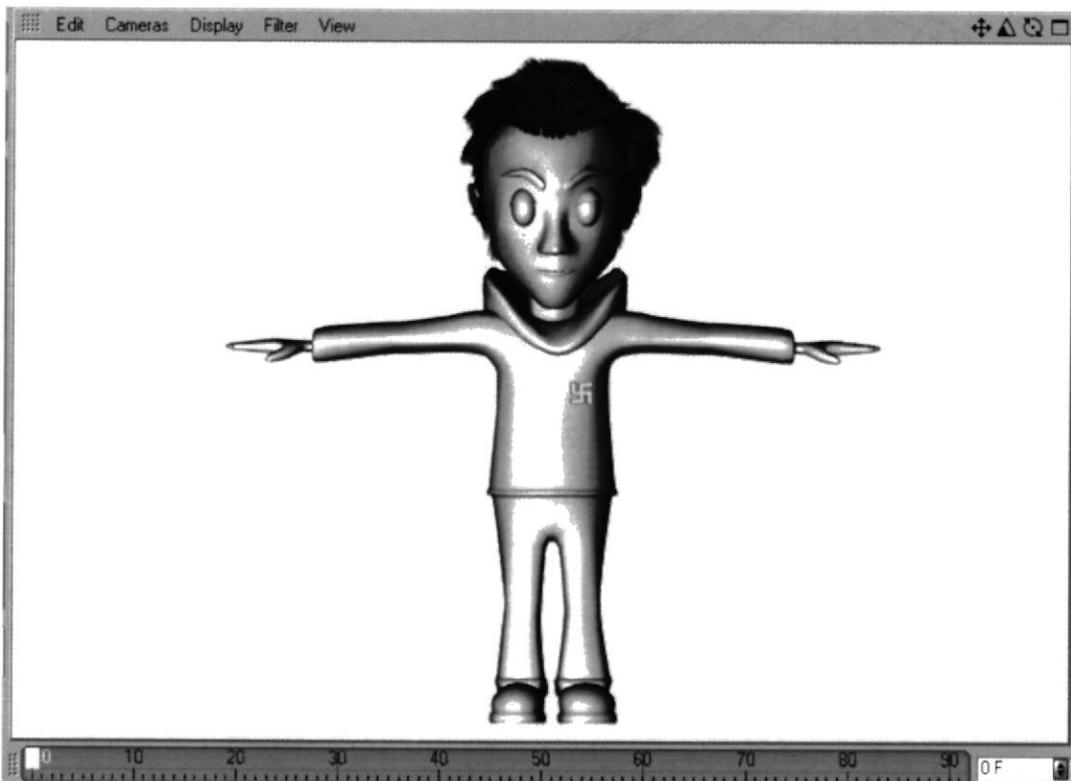


Fig. 8-2.1.38 Modelado

ES
BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

8.2.2 TEXTURIZACIÓN

Para texturizar un objeto se lo realizara de la misma forma en que se hizo con el cabello, pero aquí se seleccionarán las caras a las que se desea ponerle color y se aplicara el material que se ha creado con anterioridad.

El personaje data de 6 colores en RGB, los cuales van a ser detallados a continuación:

		R	G	B
• Piel		189	179	167
• Buzo		58	47	1
• Buzo Capucha y Manga		165	2	3
• Pantalón		31	31	31
• Botas		45	8	0
• Simbolo Nazi		245	245	

TEXTURIZACIÓN DE LA PIEL

Primero se crea un nuevo material para darle los valores apropiados de la piel, luego se seleccionan los sectores a los cuales se le dará el color en este caso la cabeza, parpados y manos, una vez seleccionados se aplica el nuevo material anteriormente creado; para los detalles de las cejas y ojos habrá que crearse otros nuevos materiales del color de las mismas y se procederá de igual manera.

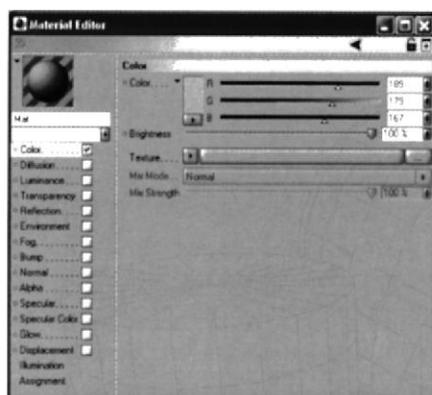


Fig. 8-2.2.1 Texturización

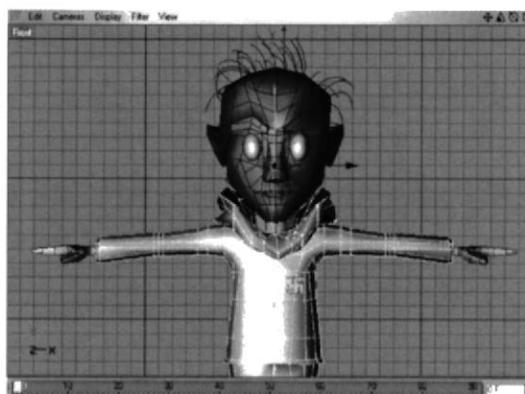


Fig. 8-2.2.2 Texturización



Fig. 8-2.2.3 Texturización

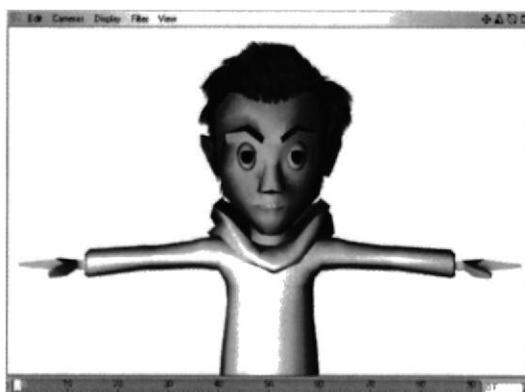


Fig. 8-2.2.4 Texturización

TEXTURIZACIÓN DEL BUZO

Este elemento contiene tres colores, El procedimiento es igual al anterior caso, es decir se crea tres materiales uno de rojo, verde oliva y Amarillo metal, este ultimo será utilizado para el símbolo nazi del pecho y lleva una opción adicional que es Reflexión para dar la impresión de brillo, en lo posterior se aplica los colores a las partes seleccionadas.

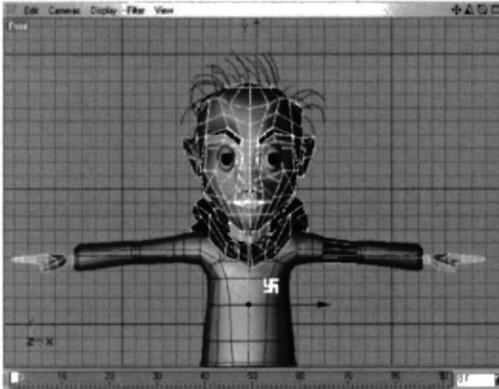


Fig. 8-2.2.5 Texturización

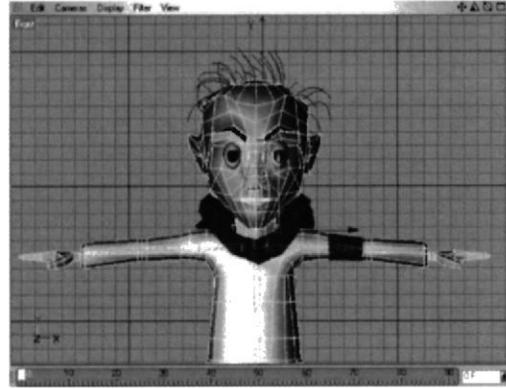


Fig. 8-2.2.6 Texturización

El símbolo que lleva en el pecho se selecciona y se aplica el material ya que es independiente del cuerpo entero.

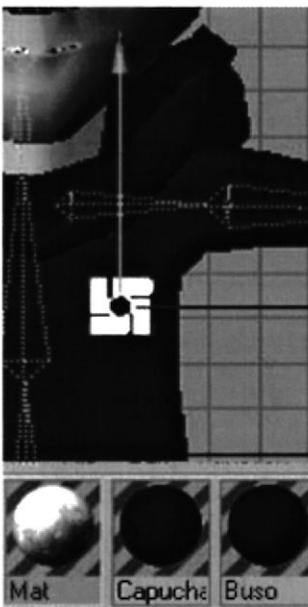


Fig. 8-2.2.7 Texturización



Fig. 8-2.2.8 Texturización

TEXTURIZACIÓN DE PANTALÓN Y BOTAS

A continuación se vuelve a hacer el mismo procedimiento a excepción que el color de las botas se le agregara un poco de brillo con la herramienta de Specular que se encuentra dentro de Material Editor, esta podrá dar brillo causando una sensación de cuero. Este es el último paso de la texturización

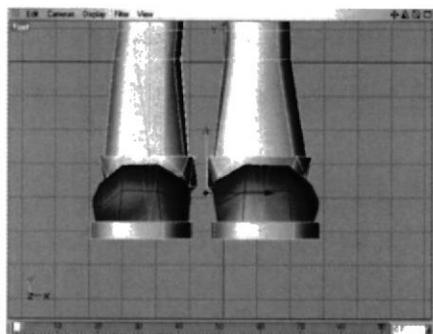


Fig. 8-2.2.9 Texturización

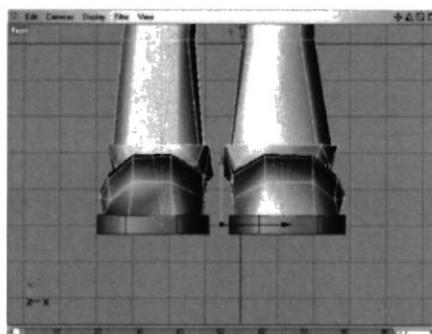


Fig. 8-2.2.10 Texturización

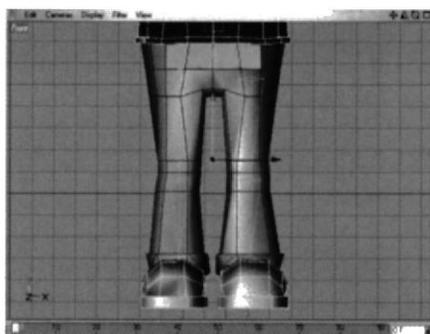


Fig. 8-2.2.11 Texturización



Fig. 8-2.2.12 Texturización

8.2.3 ILUMINACIÓN

El personaje se maneja en un ambiente de claro oscuro, lo cual lo hace muy interesante, porque juega un gran papel las luces y sombras, a pesar de tener una sola luz (Infinite Light) de color naranja, esta hace destacar el color de su piel, creando un entorno interesante. Esta fue ubicada a una cabeza y media del personaje

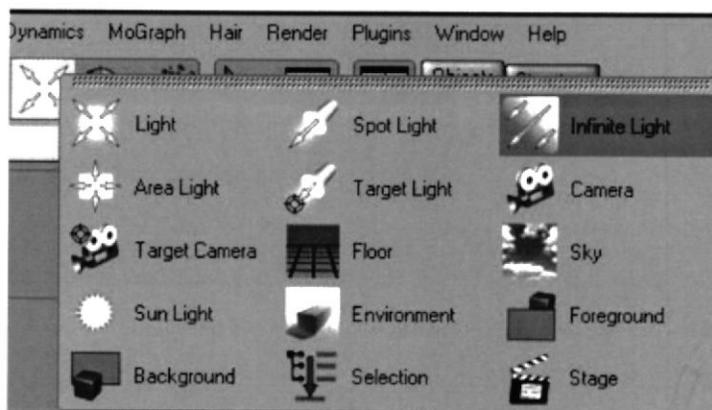


Fig. 8-2.3.1 Iluminación

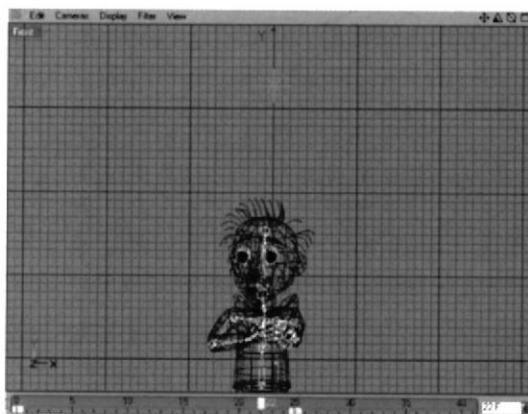


Fig. 8-2.3.2 Iluminación

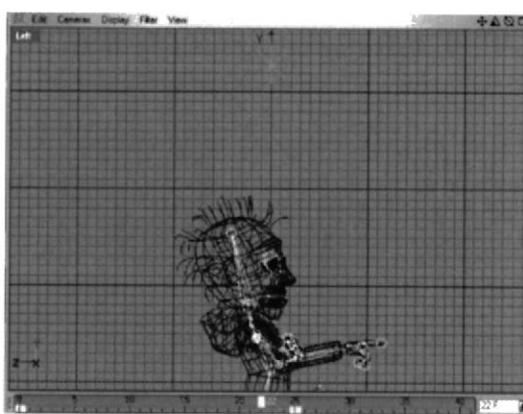


Fig. 8-2.3.3 Iluminación



Fig. 8-2.3.4 Iluminación

8.2.4 TUTORIALES

SETEOS CON JOINT

Para animar un personaje se puede proceder de dos formas, con Bones o Joint, las cuales vendrían a ser el esqueleto del personaje.

Los Bones y Joint tienen cierta similitud, pero muy marcadas diferencias. Ambos cuentan con diferentes procedimientos de ubicación y funciones.

Para realizar la animación del personaje se escogió a la opción de Joint, por su facilidad de ubicación y fluidez en el movimiento.

1er. Paso

Una vez modelado el personaje se acude a la ventana de Carácter y se escoge Joint Tool. Esta opción permite ubicar los Joint a manera de pat. Para poder proceder con ellos se debe poner una vista frontal plana del personaje y ubicarlos con exactitud. Es recomendable trabajar con las cuatro vistas para ir controlando su ubicación.

Los joint se utilizan de la siguiente manera. Se escoge el lugar donde se quiere iniciar, se presiona control y en lo posterior un click izquierdo, de esta forma se comienzan a formar los joint dentro del objeto.

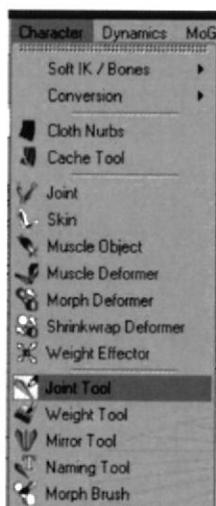


Fig. 8-2.4.1 Tutoriales

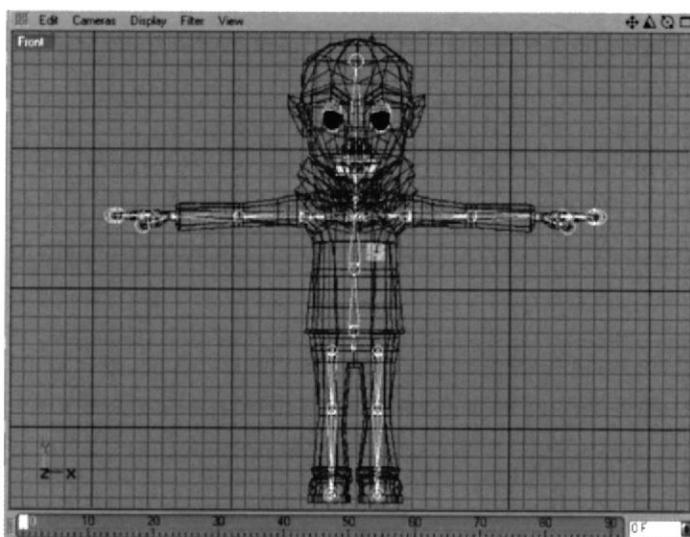


Fig. 8-2.4.2 Tutoriales

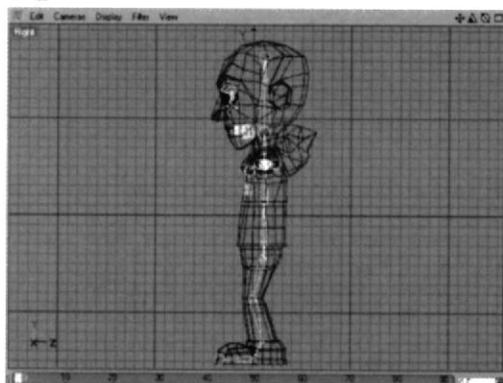


Fig. 8-2.4.3 Tutoriales

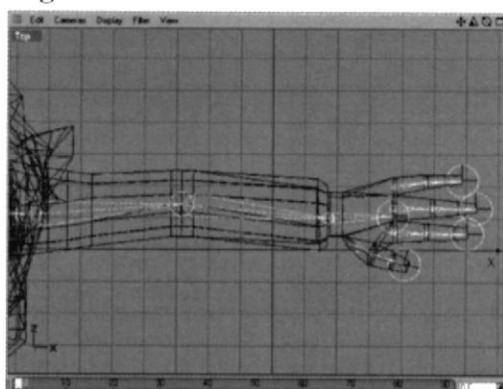


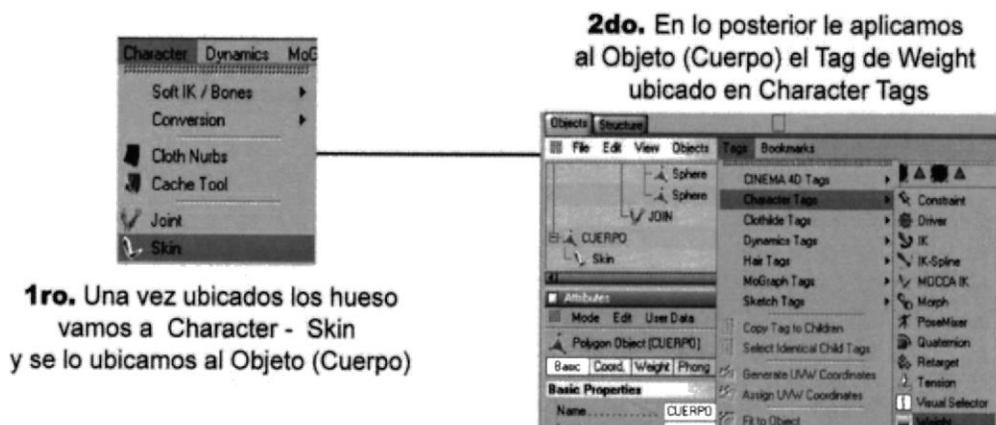
Fig. 8-2.4.4 Tutoriales

2do. Paso

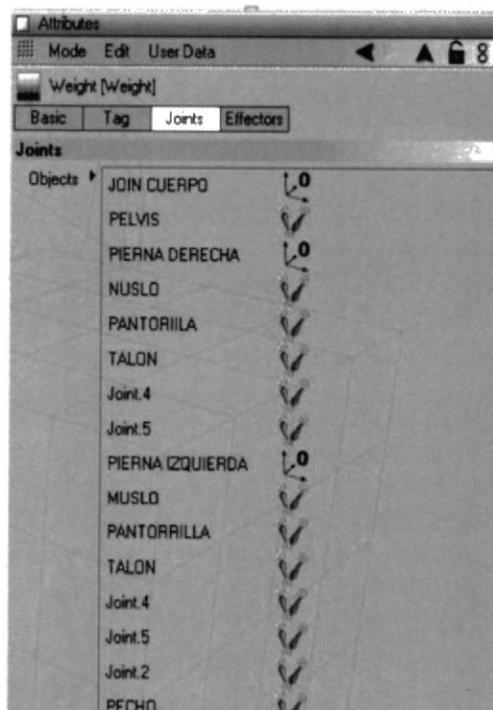
Ahora ya ubicados los Joint se procede a agregarlos al Objeto (cuerpo) para que este tenga movimiento.

Primero se saca de Carácter un Skin y lo se lo agrega al objeto, una vez hecho esto, se coge al objeto y se le aplica del Character Tag el Tag de Weight.

Dentro de Weight en Joint se agrega todos lo Joint que se puso en el cuerpo y en la opción de Tag se activa la ventana de Auto Weight. Esto permitirá que los Joint puedan ya mover el Cuerpo.



3ro. dentro del tag de weight encontraremos la opción de joint, en donde agregaremos todo los joint que aplicamos



4to Por último en la opción de Tag aplicamos Auto Weight, al dar este ultimo paso. cualquier Joint que muevas podrá tener control de lo que automaticamente se ha selccionado

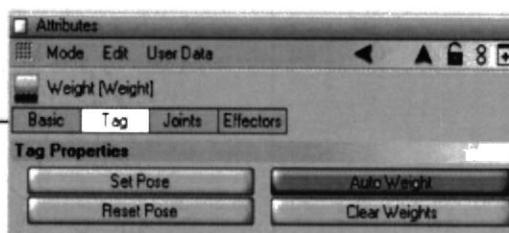


Fig. 8-2.4.5 Tutoriales

3er. Paso

Ahora que los Joint están incluidos dentro del objeto, estos tienen la ventaja de la auto selección de los polígonos, es decir que cada Joint tiene seleccionada una parte del cuerpo para mover.

Como se puede ver en las imágenes siguientes la parte blanca es la parte que se auto selecciono del Joint. Esta será la parte que tendrá movimiento del cuerpo, cada vez que se mueva el Joint a que pertenece. Así se procedera con todo los joint que conforman el Objeto.

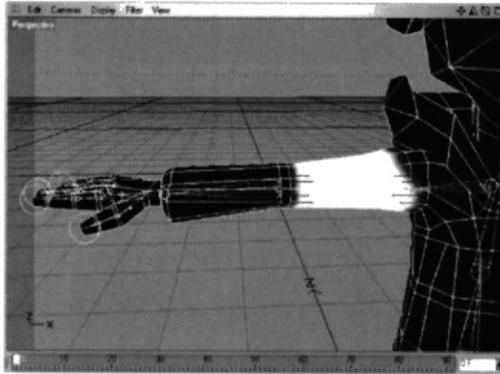


Fig. 8-2.4.6 Tutoriales

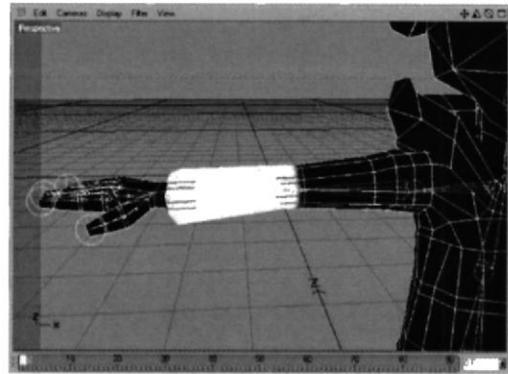


Fig. 8-2.4.7 Tutoriales

Algunas veces la Auto selección puede fallar, es decir que quizás podrá seleccionar partes que no se deseen mover, para solucionar este inconveniente se acudirá a la herramienta de Weight Tool, esta permite pintar y despintar al objeto a conveniencia, se encuentra dentro de Carácter.

Esta herramienta se la aplica al Joint que se desea pintar o despintar, y luego simplemente se ubica el cursor en el lugar donde se quiere hacer los cambios. Para despintar se oprime el botón de control y se da un clic en la parte deseada y para Pintar solo se da click en el lugar donde se quiere pintar.

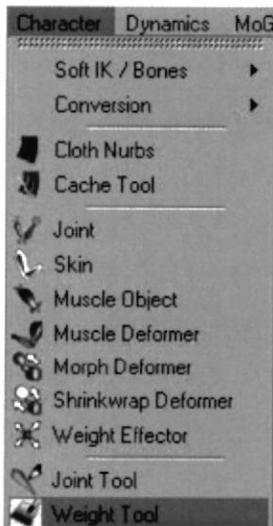


Fig.8-2.4.8 Tutoriales

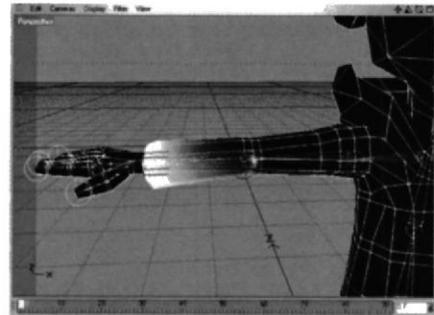


Fig.8-2.4.9 Tutoriales

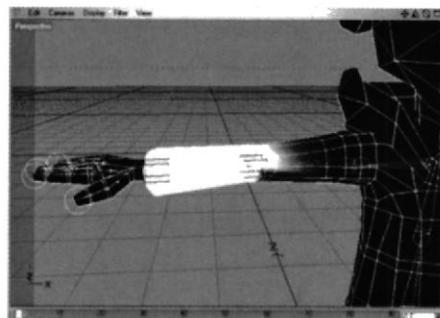


Fig.8-2.4.10 Tutoriales

4to. Paso

Por ultimo ahora que ya se tiene definido que joint controla cada parte del cuerpo, se procede a crear los Goal, que no son nada más que controladores de los joint al igual que los Bones.

Primero se toma el Joint 0 y se le aplica el Tag de IK que se encuentra en Carácter Tag. Dentro de este Tag se agrega el Joint 2 con el que se desea tener el control y se pone Add Goal, este será un controlador entre el Joint inicial y el que se eleigio, dentro del mismo tag se encuentra Add Pole que es como un controlador del Add Goal para que este no se desvíe o pierdas su posición al moverlo.

De esta misma forma se procedera con los demás Add Goal.

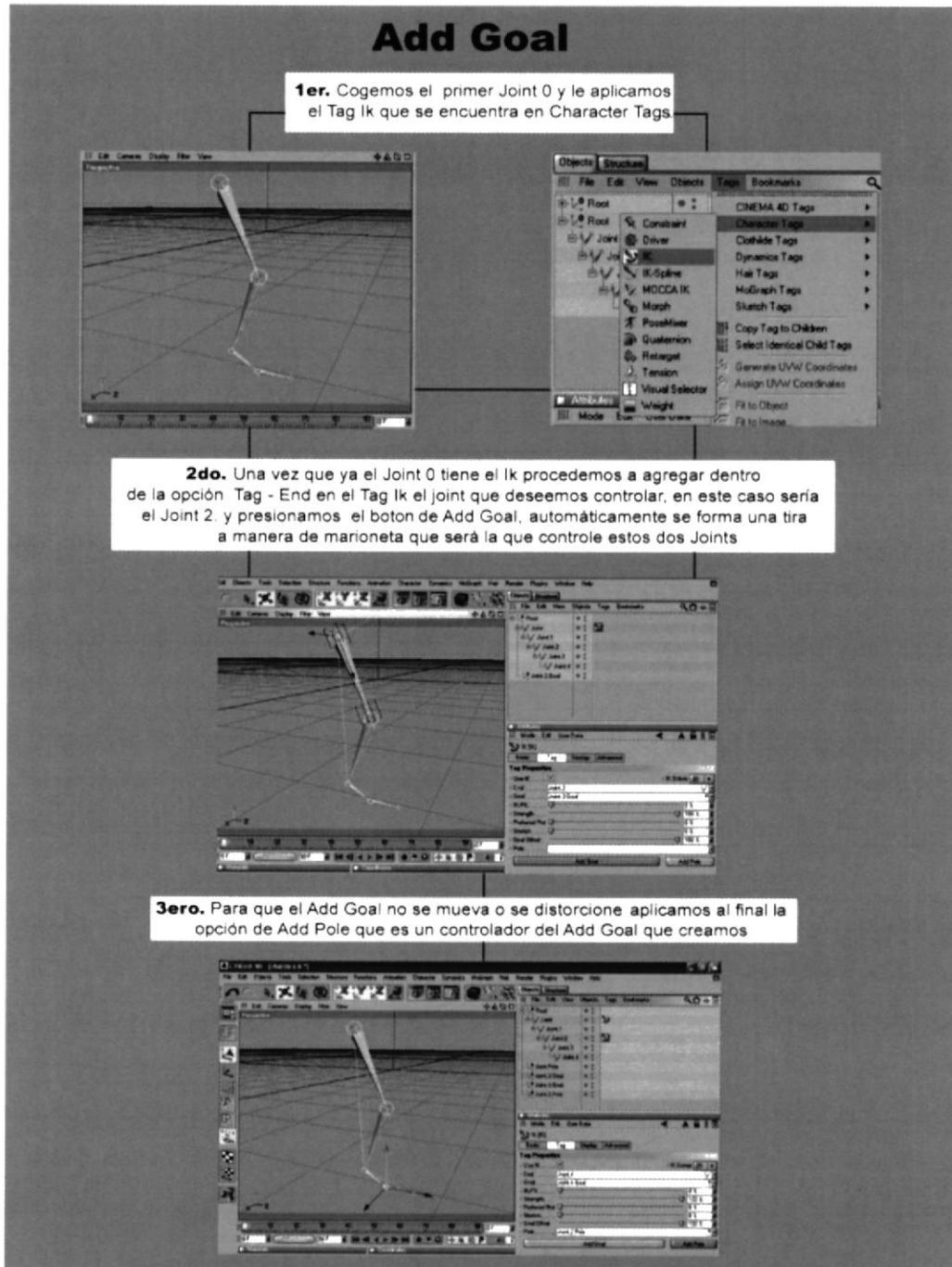


Fig.8-2.4.11 Tutoriales

ANIMACIÓN

La animación de este personaje se baso en Joint, gracias a esta herramienta se pudieron hacer movimiento fluidos y dinámicos. En cuanto a las expresiones se trabajo con el Tag de Morph.

A continuación se vera una de las acciones que lleva este personaje, empezando por la caminata y algún Gesto, para ir demostrando como se anima utilizando estas herramientas.

CAMINATA

Para realizar una animación en primer lugar se basara en los movimientos básicos de una secuencia, en este caso, se puso como referencia en un plano la imagen de una caminata, esta servirá de guía para el movimiento de los Joint en un plano lateral.

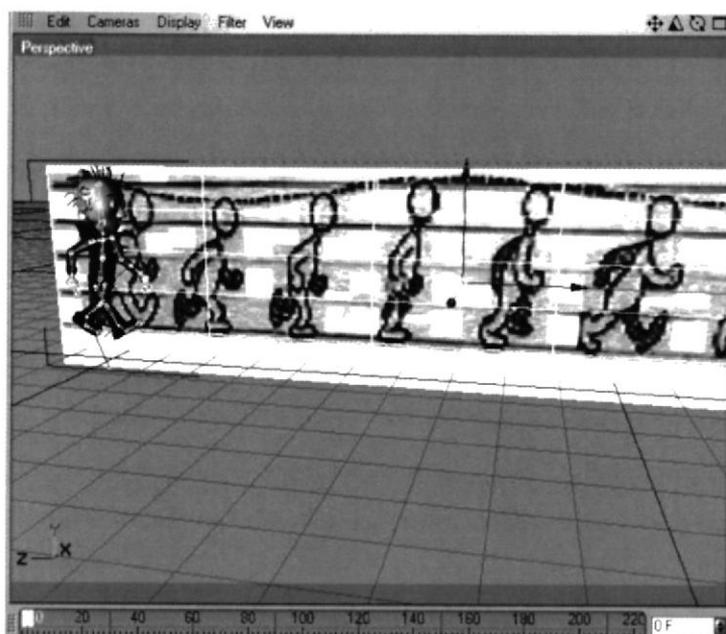


Fig.8-2.4.12 Tutoriales

1er. Paso

Una vez ubicado el plano con la imagen de la caminata se procederá a ubicar una vista lateral, para así empezar a dar los movimientos respectivos con referencia al fondo, en lo posterior el personaje adoptara la forma inicial de la caminata

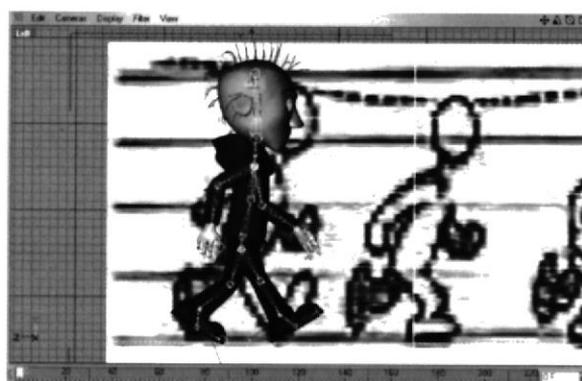


Fig.8-2.4.13 Tutoriales

EDCOM
DISEÑO DE PERSONAJES
ANIMACIÓN
PENAS

2do. Paso

Ahora que ya el personaje tomó la forma inicial se procede a hacer la primera grabación en el Timeline, para que esta quede grabada como paso principal, se le aplicara a todos los Joint , Add Goal.

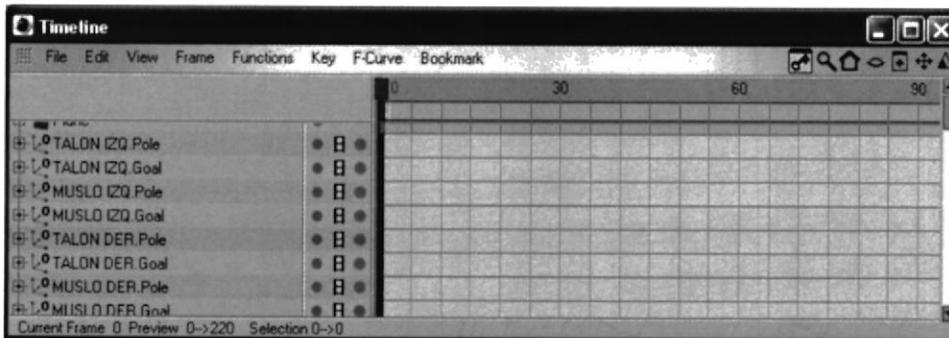


Fig.8-2.4.14 Tutoriales

Después de haber grabado el primer paso se procede a poner el grabador automático, este permitirá grabar cualquier acción que se realice sin detenerse el proceso.

Es importante siempre mantenerse pendiente de las vista lateral o frontal ya que estas indican si se esta ejecutando bien o mal los movimientos e indicara si algún Add Goal se esta desviando, para poder arreglarlo con los Add Pole.

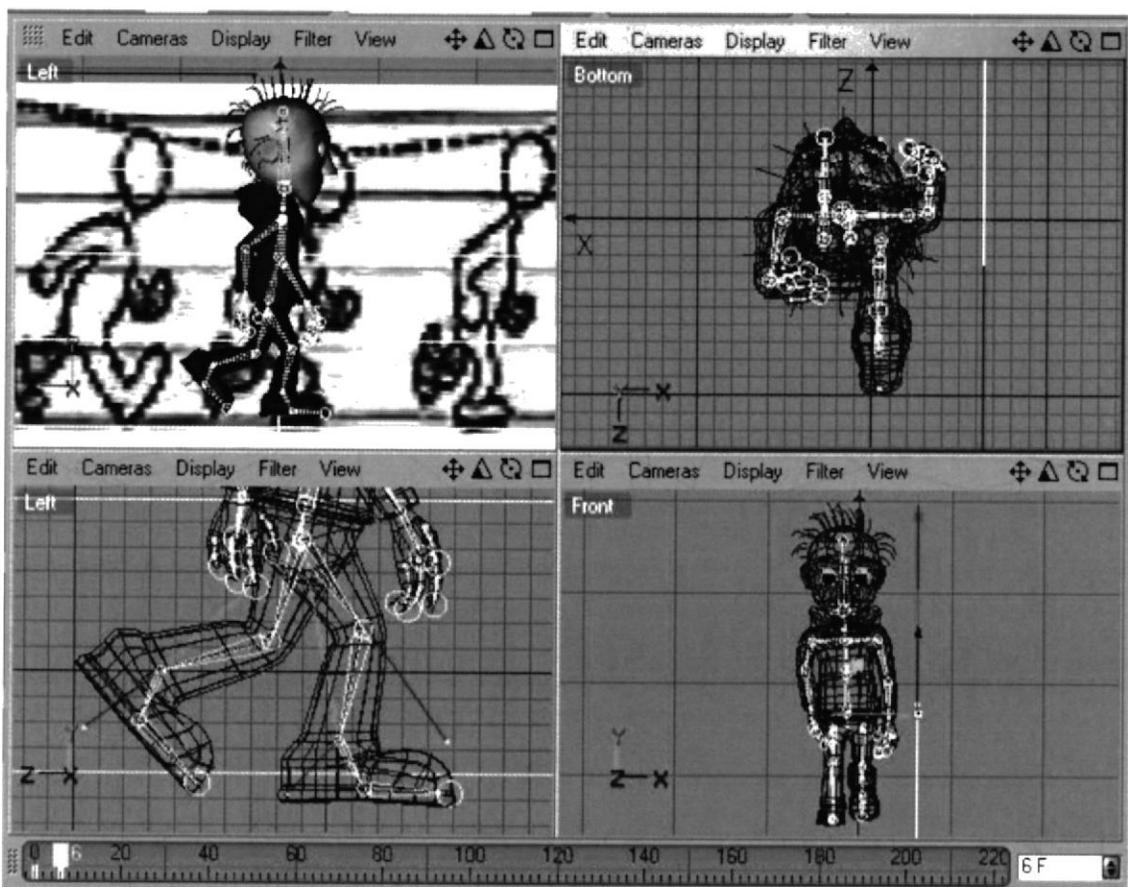


Fig.8-2.4.15 Tutoriales

De esta forma se seguirá completando los 8 pasos básicos que son de la caminata, y al haberlos culminado, se procederá a hacer el movimiento de la pelvis o cadera, ya que esta le dará la inclinación y altura a cada paso, dándole así mas fluidez.

Con relación a los brazos, hay que recordar que cada cuatro pasos cambian de posición entre estos pasos hay que tener en cuenta que existen movimientos suaves que quizás no se perciben a primera vista pero le dan más realismo a la caminata, así hay que hacerlos y estar muy pendiente de ellos, la cabeza también tiene un factor importante juntos con los hombros, por la razón de que sus movimientos le dan mas vida a la parte superior de cuerpo.

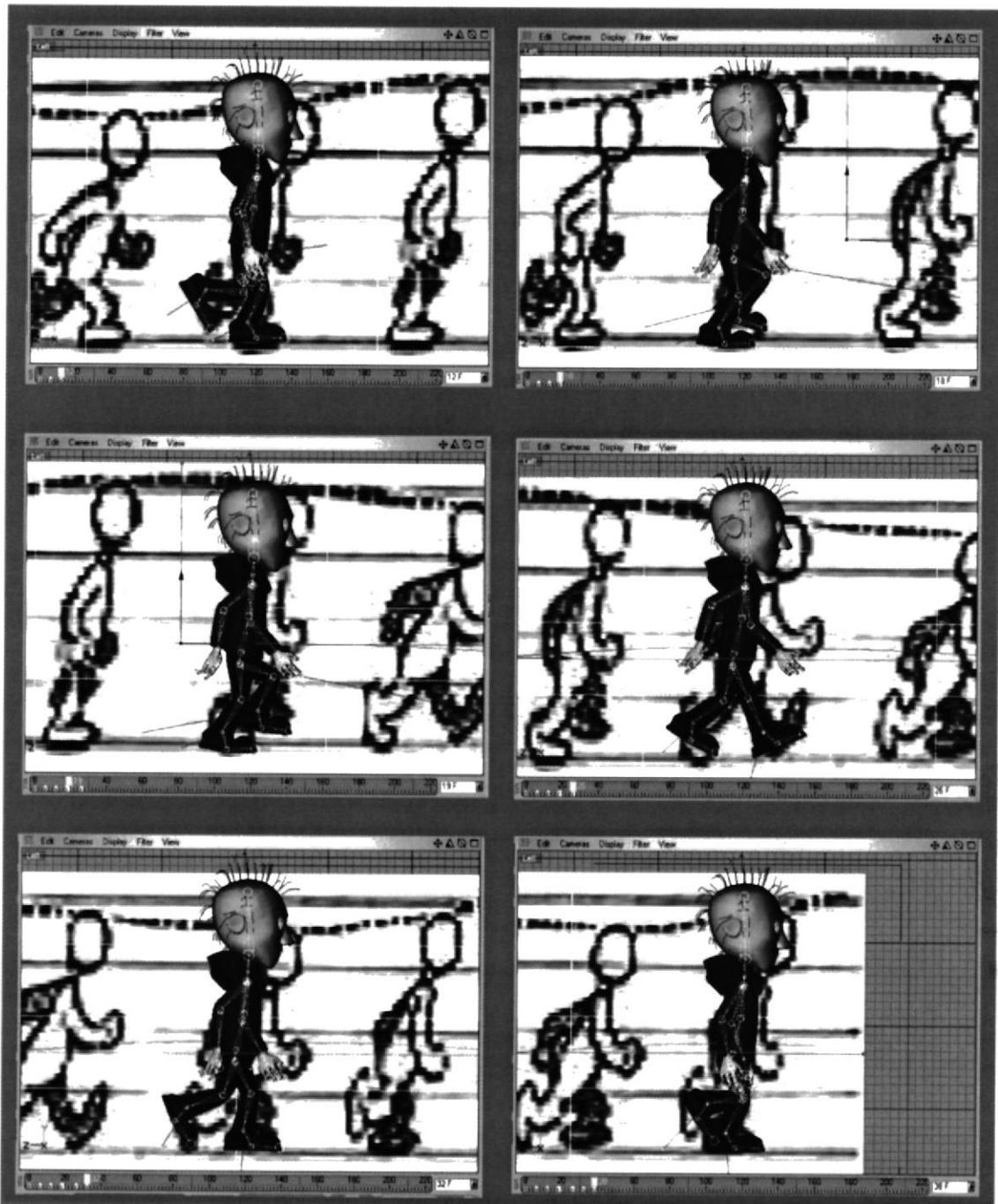


Fig.8-2.4.16 Tutoriales

Una vez terminada la caminata se puede hacer movimientos en el torso, diferente a la original, esto le pondrá un toque mas personal a la animación ya que se podrá escoger cualquier gesto propio del personaje y al mismo tiempo crear una acción.

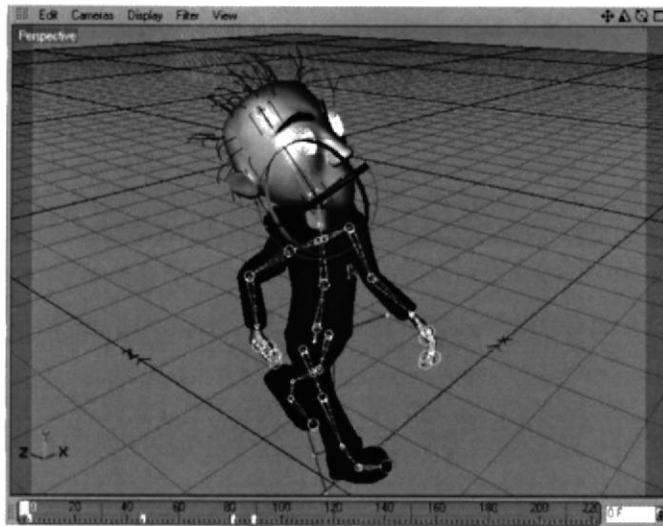


Fig.8-2.4.17 Tutoriales

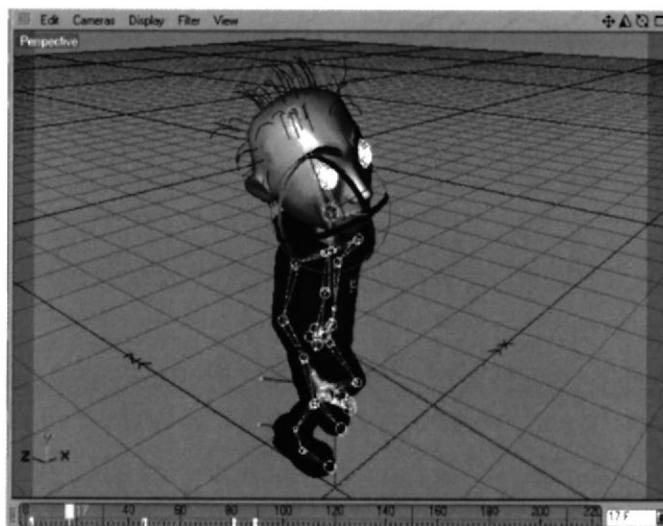


Fig.8-2.4.18 Tutoriales

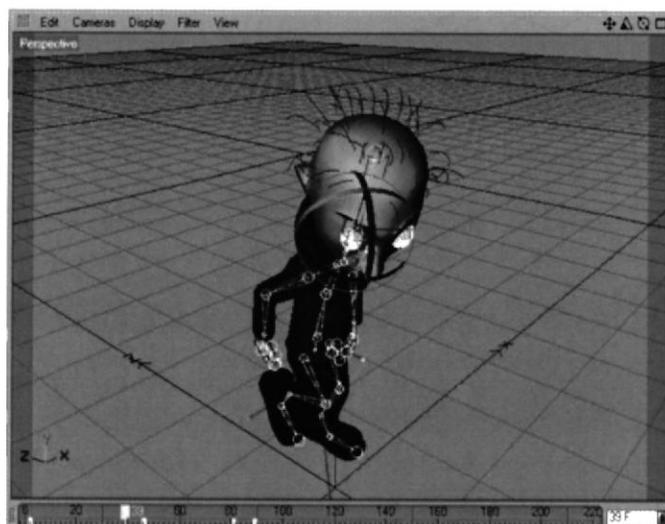


Fig.8-2.4.19 Tutoriales



GESTOS DEL ROSTRO APLICANDO MORPH

Morph es una herramienta practica y eficaz, lo más importante de todo es su sencillez de cómo se puede llegar a utilizarla a diferencia de su colega Pose Mixer la cual exige más pasos para su elaboración.

Todas las expresiones del personaje se basan en Morph, a continuación se detalla como se lo realizo.

En primer lugar se necesita tener claro que se quiere realizar, en este caso se ira a hacer una sonrisa.

Para iniciar, el rostro del Personaje deberá estar sin ningún gesto, a partir de aquí se agregara el Tag de Morph al Objeto (Personaje). Una vez aplicado se señala el objeto y se aplica puntos con la acción de Morph. Activada en editar, esto permite mover los puntos hasta conseguir el gesto adecuado, después de que ya se haya movido los puntos necesarios, se pone la acción de Morph.

De esta manera se puede conseguir una infinidad de gestos en menos tiempo, ahorrando mucho trabajo.

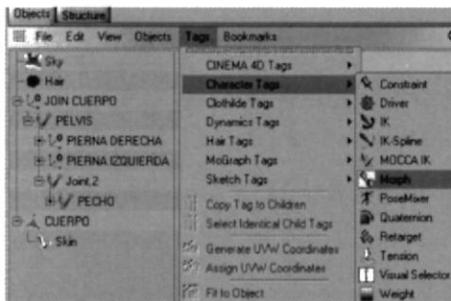


Fig.8-2.4.20 Tutoriales



Fig.8-2.4.21 Tutoriales



Fig.8-2.4.22 Tutoriales



Fig.8-2.4.23 Tutoriales



8.3 POST PRODUCCIÓN

8.3.1 PRODUCTO FINAL

Como producto final se tiene la creación completa de un personaje, con diferentes expresiones y una acción principal en 3D.

Todos estos procedimientos se realizaron Cinema 4D versión 10 y para la edición se utilizó Adobe After Effects y Sony Movie Shaker para ciertos efectos visuales.

Este proyecto es el reflejo de un trabajo en conjunto (Alumno – Profesores – Director) y espera ser un aporte para la animación en nuestro país, ya que el propósito que se planeó se cumplió a cabalidad.

8.3.2 EXPECTATIVAS FUTURAS

Se desea que este trabajo sea tomado en cuenta por aquellas personas que quieran hacer de la animación un medio gratificante y de alto progreso en el campo comercial, dando así la oportunidad a todas las personas que se encuentran inmersa en ella, y ser reconocida como una mano de obra laboral e intelectual de rango internacional.

Hacer que la animación y creación de personajes no sea solo un tópico de graduación sino que sea tomada en cuenta mucho más a fondo como materia para todas las futuras generaciones de Diseñadores Politécnicos.

8.3.3 ALCANCE

Es grato saber que este trabajo es de una alta calidad con relación al poco presupuesto con que se contó para realizarlo. No es solo una animación que dura 45 seg. o mas. Es la meta de un sueño y el inicio de otro.

**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 9

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 CONCLUSIONES

Para concluir este capítulo del tópico se puede decir que se logró la meta establecida, a pesar de la falta de tiempo ya que este es un tema muy amplio de abarcar.

Se aplicaron nuevos conocimientos con relación a los software de animación y creación de personaje, lo cual fue muy interesante ya que se pudo ver de una forma mucho mas profesional la Animación 3D.

Gracias a esto se logro un excelente producto no tan solo a manera personal si no por parte de todos los alumnos que conformaron este segundo tópico. Se espera que con la aportación de este trabajo, nazca el interés por parte de los diseñadores que recién empiezan y que no se han animado a profundizar en el tema.

9.2 RECOMENDACIONES

Aquí se indicara ciertas ideas y recomendaciones a cerca de cómo hacer que sus inicios en la animación Digital sean de lo más satisfactorio.

1. Será muy importante revisar de manera detallada la historia de la animación, creadores de personajes y todo sobre su línea gráfica, ya que esto será la base del inicio en la animación.
2. Darle el tiempo suficiente a la elaboración de los bocetos ya que a través de todas las correcciones que se hagan a estos, ayudará a obtener los resultados que se buscan.
3. Crear un cronograma de trabajo con las fechas específicas de entrega y que el mismo sea respetado por parte del estudiante y de los directores del proyecto.
4. Trabajar con un equipo de softwares y hardwares apropiado para evitar posibles problemas en la elaboración del proyecto.

**E
S
P
O
L**



CAPÍTULO 10
BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍAS

10. BIBLIOGRAFÍAS Y VIDEOGRAFÍAS

10.1 REFERENCIAS

Hubo diferentes influencias para la creación de este personaje una de las más importantes fueron las películas de referencia las cuales dieron diferentes ideas acerca de la personalidad y forma del mismo.

A continuación algunas de ellas:

Érase una vez en el oeste.

Blueberry

Four Rooms

Snatch

Reservorio de Perros

The Dark Cristal

El joven manos de tijeras

Piratas del Caribe, la maldición de la perla negra

Batman

Beatlejuice

Dragón Rojo

El planeta del tesoro

Happy feet

Iron man

300

Make Over:

Superman

Toystory

Los increíbles

Cinderella

Batman

Matrix

Por último recopilación de datos sobre modelado y animación en la página web:

<http://www.cd4.com.es>

<http://www.jaguar.edu>.

